



MANUAL DE USUARIO

Nacsport Pro

Versión 6.0

05Agosto2020

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)

INDICE

0. <u>Requisitos del sistema.</u>	Pág.3
1. <u>Atajos de teclado.</u>	Pág.4
1.1 Reproductor de vídeo	Pág.5
1.2 Timeline	Pág.6
1.3 Crear plantillas de botones	Pág.9
1.4 General	Pág.9
1.5 Menú principal	Pág.10
2. <u>Guía rápida.</u>	Pág.11
2.1.Observación y registro en tiempo real	Pág.12
2.2 Observación y registro desde archivo	Pág.17
2.3 Observación y registro sin fuente de video	Pág.22
2.4 Mis análisis	Pág.27
3. <u>Plantillas de botones</u>	Pág.28
3.1 Iconos de la plantilla de botones	Pág.29
3.2 Creación de la plantilla de botones	Pág.31
4. <u>Observación y registro</u>	Pág.53
4.1 Observación y registro desde archivo	Pág.54
4.2 Observación y registro en tiempo real	Pág.60
4.3 Observación y registro sin fuente de video	Pág.67
5. <u>Timeline</u>	Pág.72
5.1 Iconos del Timeline	Pág.73
5.2 Herramientas del Timeline	Pág.74
6. <u>Mis análisis</u>	Pág.119
7. <u>Herramientas</u>	Pág.121
7.1 Unir y convertir archivos de vídeo a AVI	Pág.122
7.2 Importar/exportar archivos .XML	Pág.123
7.3 Importar base de datos desde Tag&Go	Pág.125
7.4 Importar bases de datos de OPTA	Pág.126
7.5 Unión rápida de archivos de un mismo origen	Pág.127
7.6 Unión rápida de archivos de un mismo origen y análisis	Pág.128
7.7 Importar .TLcodes desde Gamebraker / SportCode	Pág.129
7.8 Importar bases de datos de FIBA	Pág.130
7.9 Importación WiFi desde Tag&View	Pág.131
7.10 Importar archivos CSV de Dartfish, EasyTag, Synergy, Opta...	Pág.132
7.11 Importar .XML desde InStat	Pág.133
8. <u>Anexo</u>	Pág.137

0. REQUISITOS DEL SISTEMA

Requisitos mínimos

Sistema operativo

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

Hardware

Memoria RAM: 4GB
Procesador: Intel© Core i5 o equivalente
Memoria de Video: 256MB de memoria dedicada (no compartida con la RAM)
Resolución de pantalla: 1366 x 768
Al menos 300 MB de espacio libre en el disco duro para instalar el programa

Requisitos recomendados

Sistema operativo

Windows 10 (32 o 64bits)

Hardware

Memoria RAM: 8GB
Procesador: Intel © Core i7 o equivalente
Memoria de Video: 512MB de memoria dedicada (no compartida con la RAM)
Resolución de pantalla: 1920 x 1080
Al menos 300 MB de espacio libre en el disco duro para instalar el programa

Requisitos mínimos necesarios para...

Capturar y registrar en tiempo real

Usando cámaras via FireWire:

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

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

1x puerto USB2 o USB3

Usar un proyector o monitor secundario:

1x puerto HDMI (recomendado) o 1x puerto VGA

Almacenamiento de videos

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

Links útiles

FireWire: http://en.wikipedia.org/wiki/IEEE_1394

CPUs: <http://www.cpubenchmark.net/>

HDMI: <http://en.wikipedia.org/wiki/HDMI>

VGA: http://en.wikipedia.org/wiki/VGA_connector

Disco duro externo: <http://www.amazon.com/External-Hard-Drives-Storage-Add-Ons/b?ie=UTF8&node=595048>

1. ATAJSOS DE TECLADO

1.1 Reproductor de vídeo	Pág.5
1.2 Timeline	Pág.6
1.3 Crear plantillas de botones	Pág.9
1.4 General	Pág.9
1.5 Menú principal	Pág.10



1.1 Reproductor de vídeo

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

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

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

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

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

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

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

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

Barra de espacio: Reproducir/pausar el video.

Shift + Enter: Ver el video en pantalla completa

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

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

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

R: Reproducir el último registro mostrado

1.2 Timeline

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

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

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

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

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

C: Crear un registro en la categoría seleccionada.

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

A: Pasar a la siguiente categoría.

Q: Pasar a la categoría anterior.

Control+T: Ocultar/mostrar Timeline.

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

4, 5: Alternar el video adicional que muestra.

D: Dibujar sobre la imagen actual del reproductor

Ctrl + M: Crear una nueva categoría uniendo las categorías seleccionada

Ctrl + C: Cambiar el color de las categorías seleccionadas

S: Producir un video rápidamente. No incluye texto ni dibujos.

Ctrl + Supr: Borrar las categorías seleccionadas y sus registros

Shift + O: Crear una categoría con registros opuestos a los de la categoría seleccionada

Shift + arrastrar: Crear una copia de los registros seleccionados en otra categorías

Alt + D: Borrar los descriptores de los registros seleccionados

W: Abrir matriz de datos

Alt + Click: Establecer registro ancla

Ctrl + A: Sincronizar con registro ancla

Ctrl +F: Unir registros solapados

°\`a: Pantalla completa

0 (cero): Establecer una colocación estándar para el Timeline y el reproductor

E: Ir al final del registro

+: Aumentar zoom del Timeline

-: Disminuir zoom del Timeline

Botón derecho al cerrar: Cerrar Timeline e ir a Mis análisis.

Botón derecho al abrir presentación: Abrir la última presentación.

Botón derecho al abrir dashboard: Abrir el último dashboard.

Botón derecho al abrir matriz de datos: Abrir directamente la matriz.

Ctrl+rueda de ratón: Aumentar/disminuir el zoom del timeline

Click+rueda de ratón: Desplazar verticalmente el Timeline.

Alt+M: Unir todos los análisis abiertos en un nuevo.

Ctrl+S: Crear una copia del análisis seleccionado.

Presentaciones:

M: Unir listas seleccionadas

D: Duplicar lista seleccionada

C: Cambiar el color del registro/lista seleccionado/a

N: Crear una nueva lista

S: Seleccionar todos los registros visibles

X: mostrar/ocultar lista

Shift+S: Seleccionar todos los registros

F: Cambiar color de fuente de negro a blanco y viceversa

E: Ir al final del registro

F5: Refrescar información de la lista.

Shift+3: Crear una nueva lista y añadir los registros seleccionados.

Ctrl+C: Copiar los registros seleccionados

Ctrl+V: Pegar los registros seleccionados

Alt + S: Crear una copia de la presentación abierta.

Alt + M: Unir todas las presentaciones abiertas en una nueva.

Ctrl + : Crear una nueva presentación.

Doble clic en la pestaña de presentación: Abrir la ruta en la que se encuentra la presentación

Mostrar presentaciones:

E: Alternar entre editar y mostrar presentación.

T: Mostrar/ocultar texto

S: cámara lenta

En Paneles de datos:

Shift + G = Crear una nueva gráfica

Shift + D = Crear una nueva etiqueta de datos

Shift + T = Crear una nueva etiqueta de texto

Shift + C = Crear una nueva etiqueta de tiempo

Shift + V = Crear una nueva etiqueta variable

Shift + I = Insertar una nueva imagen



1.3 Crear plantillas de botones

Ctrl + arrastrar: Mover botones

Arrastrar bordes del botón: Modificar el tamaño del botón.

Mantener pulsado Ctrl + clic: Seleccionar varios botones individualmente.

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

Control+Z : Deshacer cambios.

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

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

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

1.4 General

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

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

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

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

ESC: En entorno de observación. Cerrar las categorías manuales abiertas

Ctrl + ESC: En entorno de observación. Eliminar todas las categorías manuales abiertas.

Alt+I: Establece el INICIO del registro seleccionado según la posición actual del video y pasar al registro siguiente.

Alt+O: Establece el FIN del registro seleccionado según la posición actual del video y pasar al registro siguiente.

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

1.5 Menú principal

ESC: Cerrar el programa.

Ctrl + C: Abrir comparaciones.

Ctrl + P: Abrir el reproductor de video.

Ctrl + H: Abrir la herramienta de unión y conversión de videos.

Ctrl + Q: Abrir la herramienta de unión rápida de videos.

Ctrl + O: Abrir opciones.

Ctrl + B: Abrir archivo .nac externo.

M: Abrir Mis Análisis.

P: Abrir Presentaciones.

L: Abrir el último análisis abierto en Timeline.

1: Observación en Tiempo Real.

2: Observación sin Fuente de Video.

3: Observación desde archivo.

Ctrl + N: Crear una nueva plantilla.

Ctrl + U: Comprobar actualizaciones.

Ctrl + L: Abrir registro de la licencia.

F12: Soporte remoto

F1: Manual de usuario

F2: Video ayudas

F3: Abrir página web

Shift + P: Abrir la última presentación utilizada

Botón derecho sobre presentaciones: mostrar las últimas 10 presentaciones usadas

2. GUÍA RÁPIDA

2.1.Observación y registro en tiempo real	Pág.12
2.2 Observación y registro desde archivo	Pág.17
2.3 Observación y registro sin fuente de video	Pág.22
2.4 Mis análisis	Pág.27



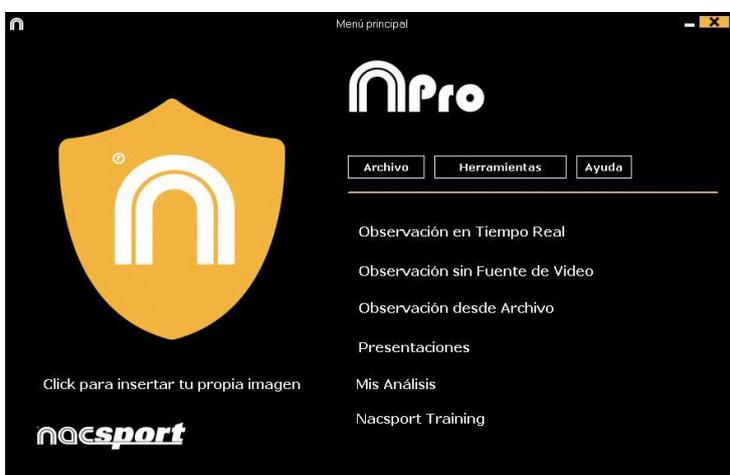
2.1. Observación y registro en tiempo real

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

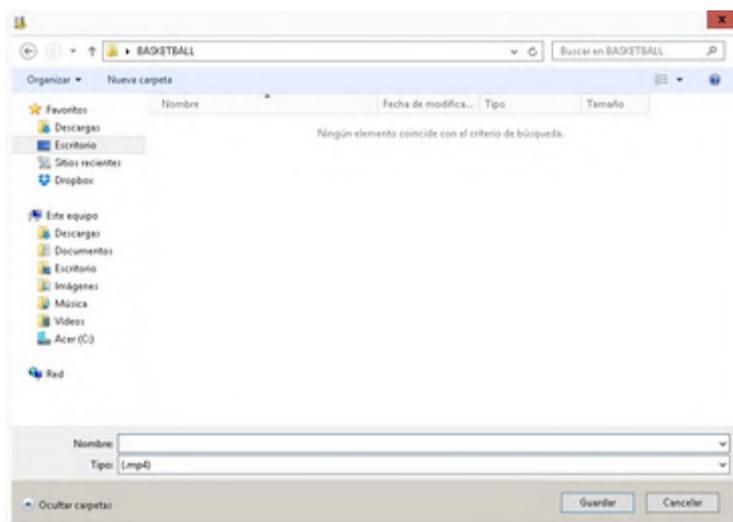
Es decir, se crea el video y el registro de las acciones que acontecen en el mismo instante de tiempo. Al finalizar el evento, el usuario tendrá todas las acciones en un Timeline (línea de tiempo) donde podrá analizarlas y gestionarlas cómoda y fácilmente.

Pasos a seguir:

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



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



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

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

Para crear una plantilla de botones haga clic en .
 Para abrir una plantilla de botones haga clic en .



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

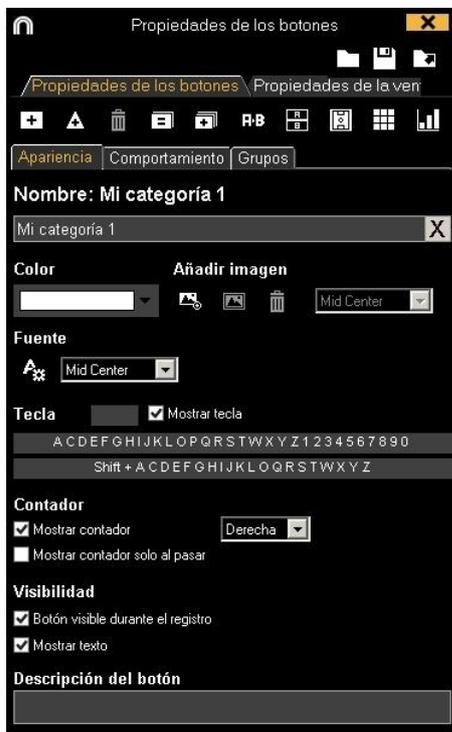
Uno principal (**4.1 Categorías**) y otro secundario (**4.2 Descriptores**)

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

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

4.1 Categorías

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



Ejemplo de plantilla:



4.2 Descriptores:

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

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

Por ejemplo:

Categorías (acciones) = posesiones, faltas, corners, goles...

Descriptores (jugadores) = Lehman, Jansen...

Descriptores (períodos) = 1 tiempo, 2 tiempo...

Descriptores (localizaciones) = derecha, centro, izquierda...

Descriptores (calidad) = bien, mal...

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

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

4.3 Crear descriptores:

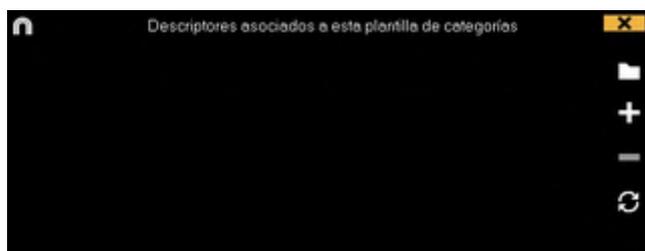
El usuario puede crear los descriptores de dos formas distintas:

1-En la plantilla de botones:

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

2-Como plantilla independiente de descriptores:

Haciendo clic en  se abrirá la ventana que se muestra a continuación. Para agregar descriptores, escriba el nombre deseado y haga clic en .



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

5.- Para iniciar la captura de video haga clic en  y acepte el mensaje que aparecerá.

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.

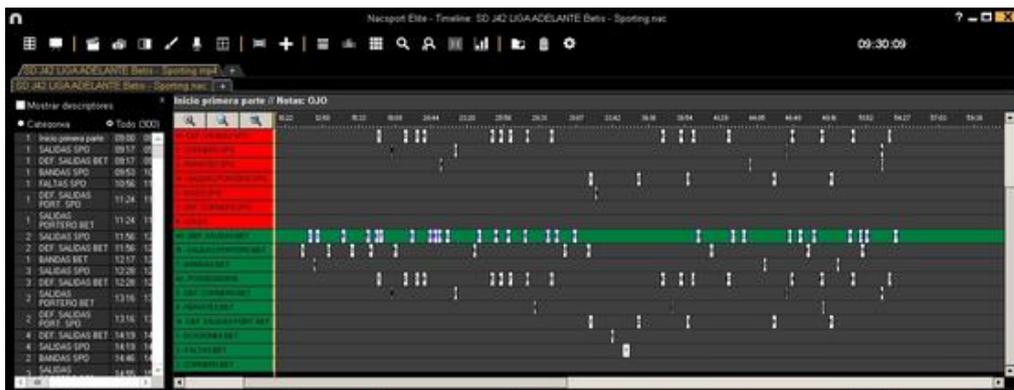
A continuación, haga clic en las categorías (botones), creadas para tal efecto, a medida que vayan sucediendo las acciones correspondientes.

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



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

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



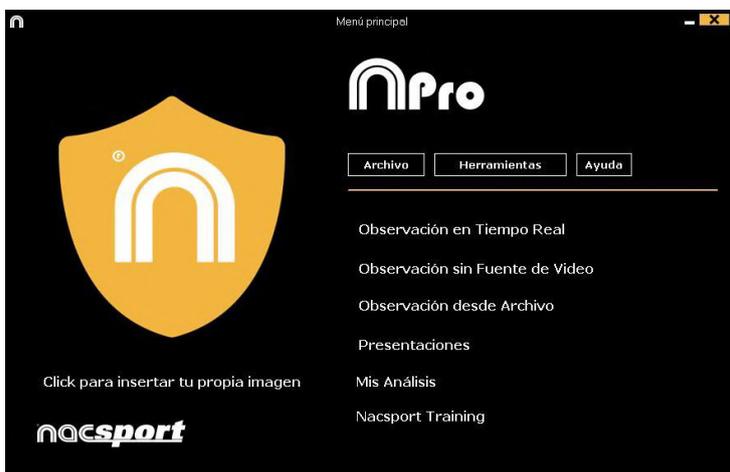
- **Zoom**  : puede maximizar o minimizar la línea de tiempo. Para mostrar toda la línea de tiempo haga clic en .
- **Modificar el principio o el final de un registro**: sitúe el cursor en el extremo izquierdo (principio) o derecho (final) del registro y cuando el cursor se convierta en  haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.
- **Desplazar temporalmente el registro** (sin modificar su duración): sitúe el cursor en el centro del registro y cuando el cursor se convierta en  haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.
- **Añadir categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de cualquier categoría (fila) y seleccione "Nueva categoría". A continuación, escriba un nombre y haga clic en "Ok". El Timeline podrá tener un máximo de 50 categorías o filas (en función del número de categorías creadas previamente en la plantilla).
- **Editar el nombre de la categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee editar, seleccione "Editar el nombre de la categoría" y haga clic en .
- **Eliminar categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee eliminar, seleccione "Eliminar categoría" y haga clic en "Sí".
- **Duplicar categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee duplicar y seleccione "Duplicar categoría".
- **Herramientas del Timeline**: Ver sección 5.2

2.2 Observación y registro desde archivo

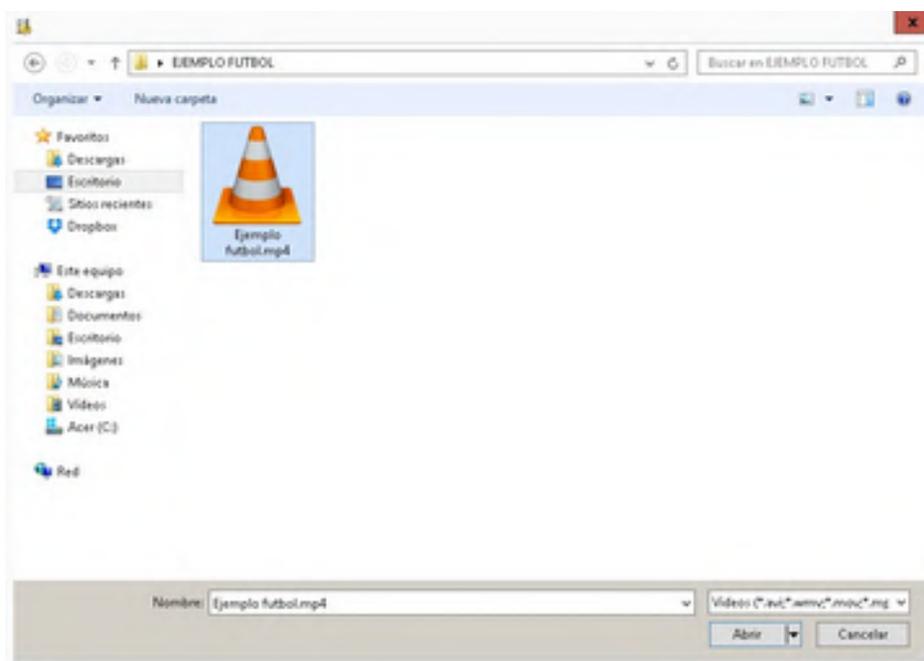
Entorno de trabajo en el que se observa un archivo de video y se registran las acciones que suceden mediante una plantilla de botones creada por el usuario.

Pasos a seguir:

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



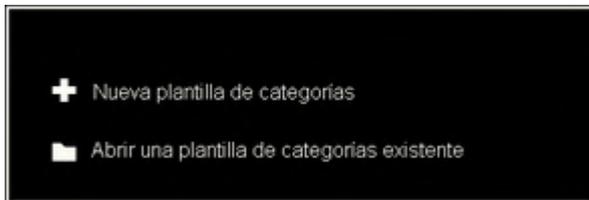
2.- Seleccione el archivo de video que desea observar y haga clic en "Abrir".



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

Para crear una plantilla de botones haga clic en .

Para abrir una plantilla de botones haga clic en .



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

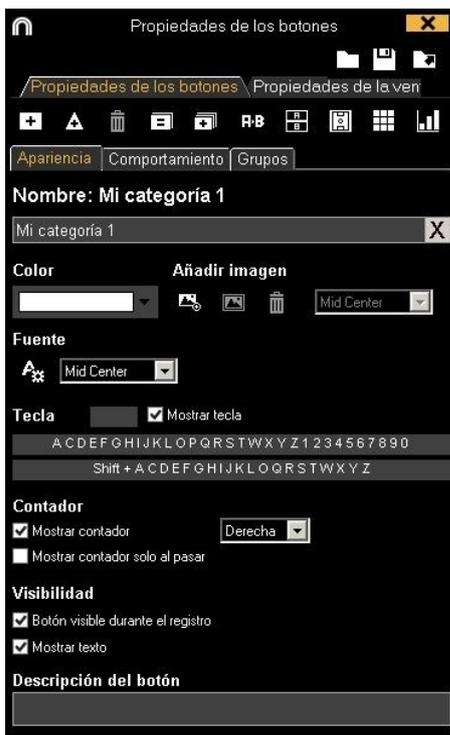
Uno principal (**3.1 Categorías**) y otro secundario (**3.2 Descriptores**)

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

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

3.1 Categorías

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



Ejemplo de plantilla:



3.2 Descriptores:

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

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

Por ejemplo:

Categorías (acciones) = posesiones, faltas, corners, goles...

Descriptores (jugadores) = Lehman, Jansen...

Descriptores (períodos) = 1 tiempo, 2 tiempo...

Descriptores (localizaciones) = derecha, centro, izquierda...

Descriptores (calidad) = bien, mal...

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

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

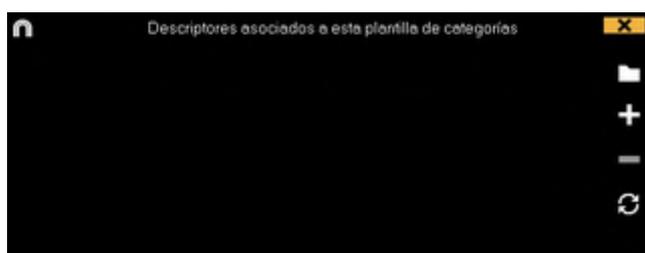
3.3 Crear descriptores:

El usuario puede crear los descriptores de dos formas distintas:

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

2-Como plantilla independiente de descriptores:

Haciendo clic en  se abrirá la ventana que se muestra a continuación. Para agregar descriptores, escriba el nombre deseado y haga clic en .



Para establecer una cantidad determinada de descriptores que una categoría debería contener haga clic en la pestaña "Comportamiento", seleccione la categoría y establezca la cantidad de descriptores que desee en el recuadro

Número mínimo de descriptores.

Nota: Al pasar al timeline a parecerá automáticamente una ventana en la que podrá consultar cuales de sus registros no cumplen con la cantidad mínima de descriptores.

4. Registrar acciones

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

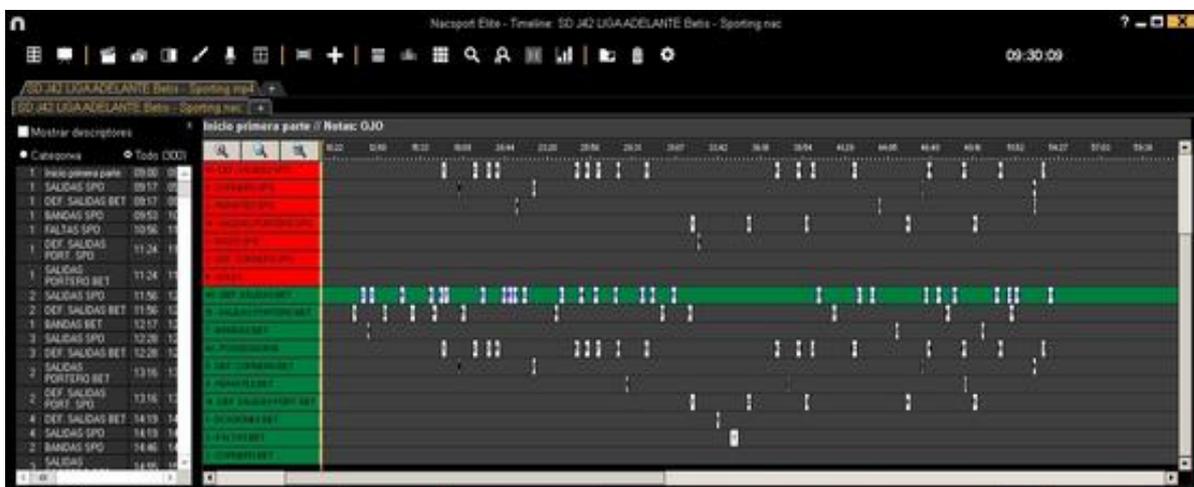
A continuación, haga clic en las categorías (botones), creadas para tal efecto, a medida que vayan sucediendo las acciones correspondientes.

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



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

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



- **Zoom** : puede maximizar o minimizar la línea de tiempo. Para mostrar toda la línea de tiempo haga clic en .
- **Modificar el principio o el final de un registro**: sitúe el cursor en el extremo izquierdo (principio) o derecho (final) del registro y cuando el cursor se convierta en  haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.
- **Desplazar temporalmente el registro** (sin modificar su duración): sitúe el cursor en el centro del registro y cuando el cursor se convierta en  haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.
- **Añadir categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de cualquier categoría (fila) y seleccione "Nueva categoría".
A continuación, escriba un nombre y haga clic en "Ok".
- **Editar el nombre de la categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee editar, seleccione "Editar el nombre de la categoría" y haga clic en .
- **Eliminar categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee eliminar, seleccione "Eliminar categoría" y haga clic en "Sí".
- **Duplicar categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee duplicar y seleccione "Duplicar categoría".
- **Herramientas del Timeline**: Ver sección 5.2

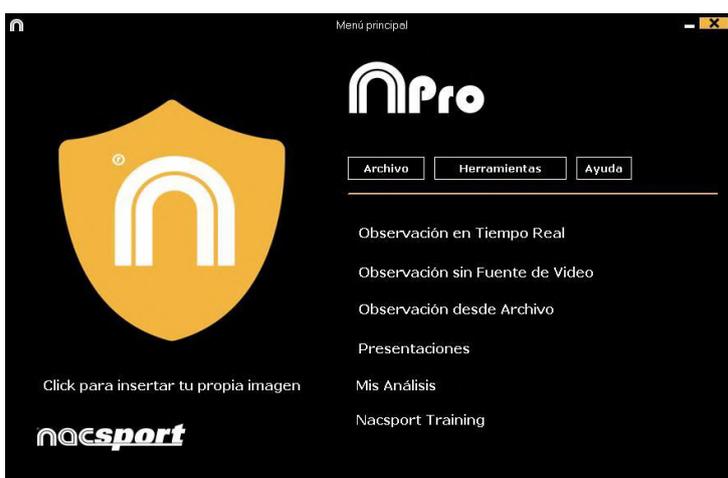
2.3 Observación y registro sin fuente de video

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

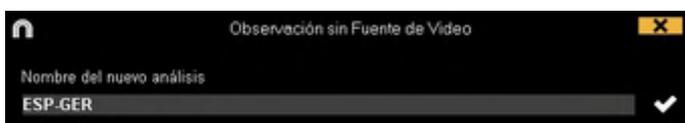
Una vez terminado el evento, la base de datos con las acciones registradas puede ser enlazada con el video correspondiente.

Pasos a seguir:

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



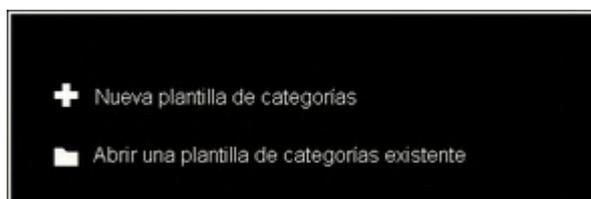
2.- Seleccione el nombre del archivo a generar y haga clic en



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

Para crear una plantilla de botones haga clic en .

Para abrir una plantilla de botones haga clic en .



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

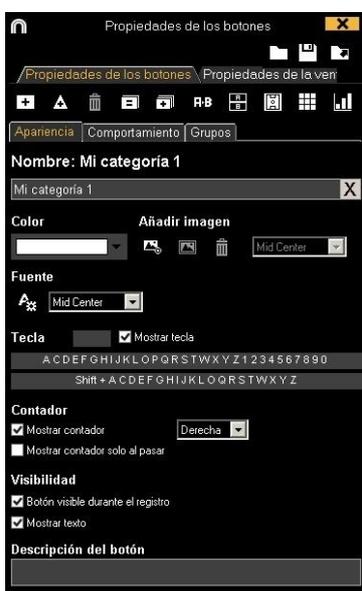
Uno principal (**3.1 Categorías**) y otro secundario (**3.2 Descriptores**)

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

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

3.1 Categorías

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



Ejemplo de plantilla:



3.2 Descriptores:

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

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

Por ejemplo:

Categorías (acciones) = posesiones, faltas, corners, goles...

Descriptores (jugadores) = Lehman, Jansen...

Descriptores (períodos) = 1 tiempo, 2 tiempo...

Descriptores (localizaciones) = derecha, centro, izquierda...

Descriptores (calidad) = bien, mal...

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

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



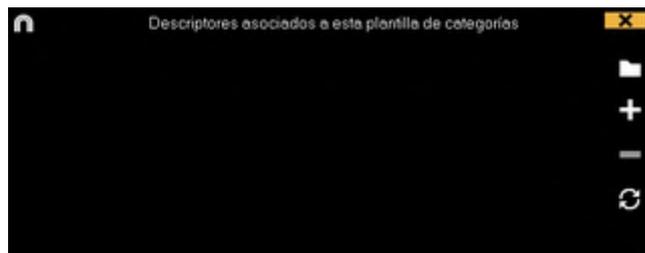
3.3 Crear descriptores:

El usuario puede crear los descriptores de dos formas distintas:

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

2-Como plantilla independiente de descriptores:

Haciendo clic en se abrirá la ventana que se muestra a continuación. Para agregar descriptores, escriba el nombre deseado y haga clic en .

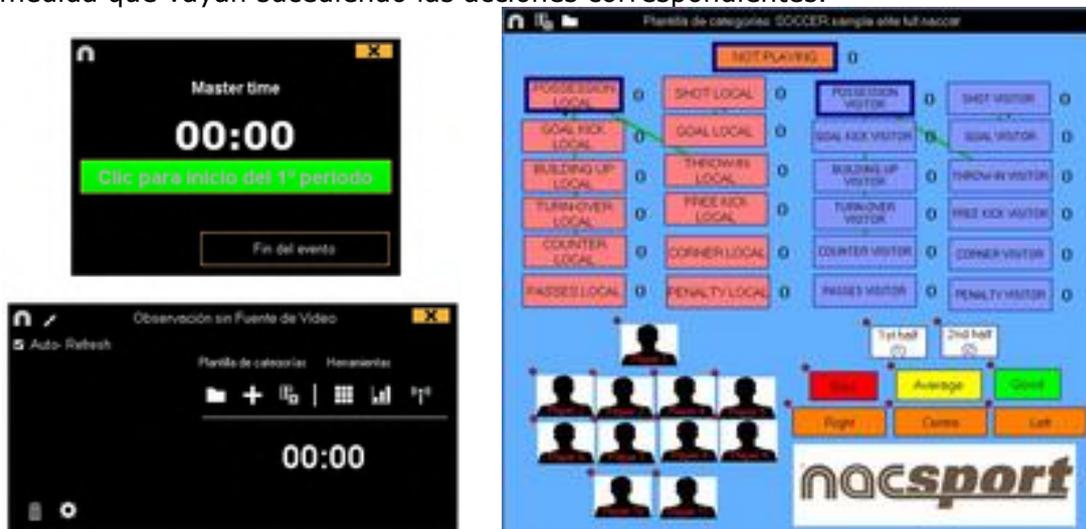


4.- Registrar acciones

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

Haga clic en para comenzar a registrar

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

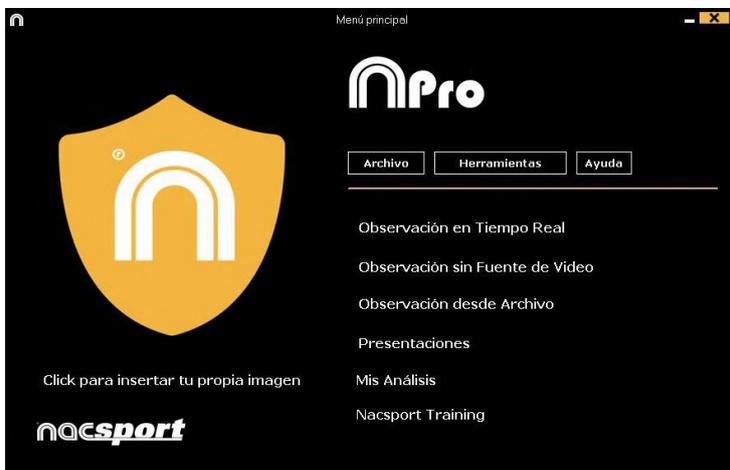


Para dejar de registrar el evento haga clic en

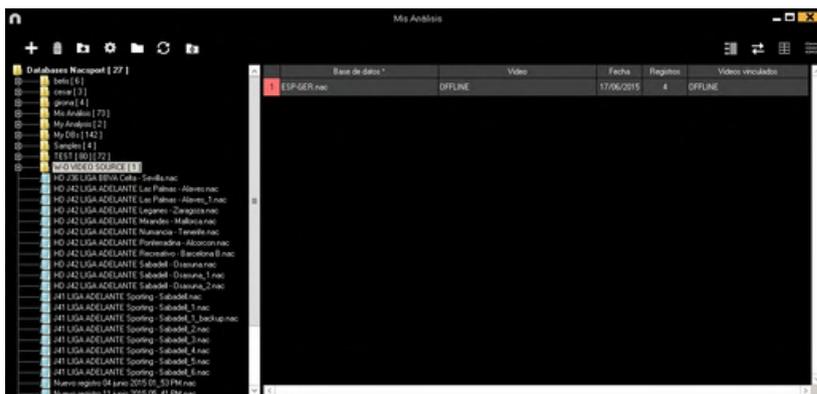


5.- Vincular la base de datos con un video

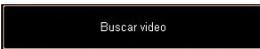
Al registrar un evento sin fuente de video es necesario vincular la base de datos creada con un video para poder acceder al Timeline, para ello haga clic en **"Mis análisis"**



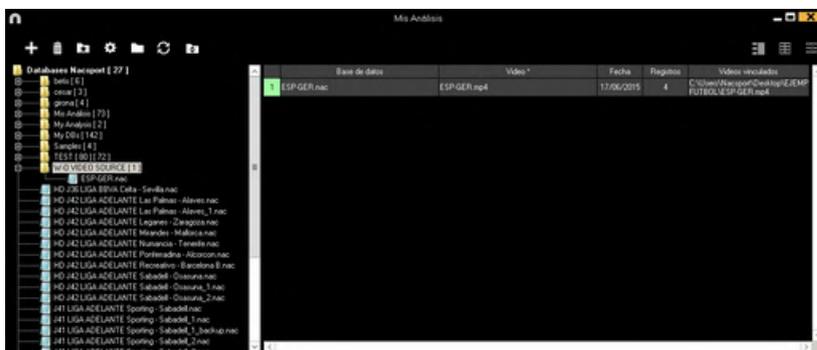
Seleccione la base de datos que desea vincular(aparecerá en rojo ya que no tiene ningún video vinculado),



Haga doble clic sobre la misma y seleccione



Seleccione el video y haga clic en "Abrir"

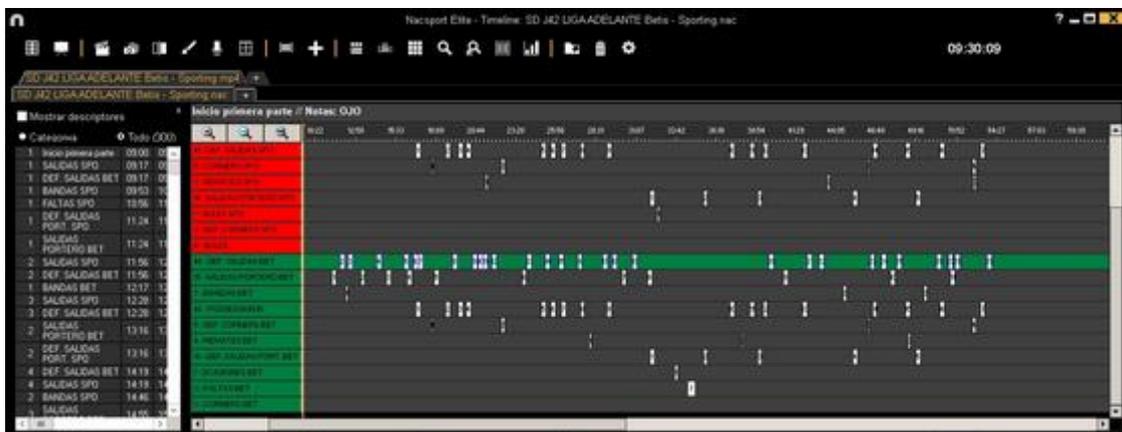


Para reproducir, comparar, clasificar o modificar las acciones registradas haga clic



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

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



- **Zoom** : puede maximizar o minimizar la línea de tiempo. Para mostrar toda la línea de tiempo haga clic en .
- **Modificar el principio o el final de un registro**: sitúe el cursor en el extremo izquierdo (principio) o derecho (final) del registro y cuando el cursor se convierta en haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.
- **Desplazar temporalmente el registro** (sin modificar su duración): sitúe el cursor en el centro del registro y cuando el cursor se convierta en haga clic izquierdo en el ratón y arrástrelo en una de las dos direcciones según su interés.
- **Añadir categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de cualquier categoría (fila) y seleccione "Nueva categoría". A continuación, escriba un nombre y haga clic en "Ok". El Timeline podrá tener un máximo de 50 categorías o filas (en función del número de categorías creadas previamente en la plantilla).
- **Editar el nombre de la categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee editar, seleccione "Editar el nombre de la categoría" y haga clic en .
- **Eliminar categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee eliminar, seleccione "Eliminar categoría" y haga clic en "Sí".
- **Duplicar categoría** (fila): haga clic derecho en el ratón en el nombre de la categoría que desee duplicar y seleccione "Duplicar categoría".
- **Herramientas del Timeline**: Ver sección 5.2



2.4 Mis análisis

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



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

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

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

Se pueden realizar las siguientes acciones:

- **Crear subcarpetas:** haga clic en la carpeta deseada y, luego, haga clic en .
- **Eliminar carpetas (y sus bases de datos contenidas) o bases de datos:** haga clic en la carpeta deseada y luego haga clic en .
- **Asignar carpeta favorita:** Haga clic en la carpeta deseada y, luego, haga clic en .
- **Seleccionar el directorio de las carpetas:** Haga clic en y seleccione el directorio .



3. PLANTILLAS DE BOTONES

[3.1 Iconos de la plantilla de botones](#)

Pág.29

[3.2 Creación de la plantilla de botones](#)

Pág.31



3.1 Iconos de la plantilla de botones



A) Propiedades de las categorías

- Crea un nuevo botón.
- Crear un botón personalizado.
- Elimina todos los botones creados en la plantilla actual.
- Abre la ventana para nombrar y guardar la plantilla de botones creada.
- Asigna las propiedades del botón remarcado en azul a los botones seleccionados.
- Clona el botón seleccionado.
- Buscador de categorías y descriptores.
- Abre la ventana para crear descriptores independientes de la plantilla.
- Abre la ventana para crear descriptores gráfico (ver 5.12)
- Abre la ventana para ordenar la matriz de datos.
- Abre la ventana para crear paneles de datos.
- Exportar plantilla a Tag&Go.
- Abrir una plantilla ya creada.

a) Apariencia del botón

- Abre la ventana para modificar la fuente y color del texto del botón seleccionado.
- Abre la ventana para asignar una imagen a un botón.
- Encaja la imagen asignada al tamaño del botón.

B) Propiedades de la ventana de botones

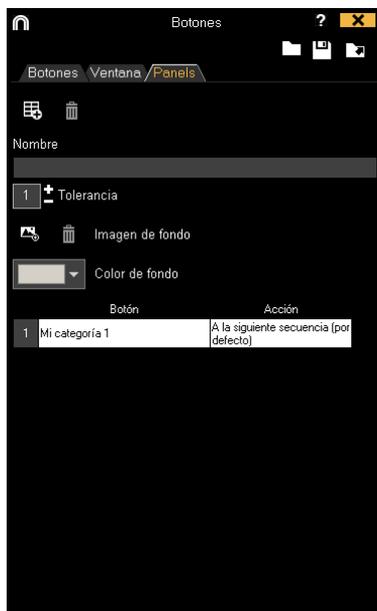


Bloquear plantilla de botones con una contraseña.



Borrar la contraseña.

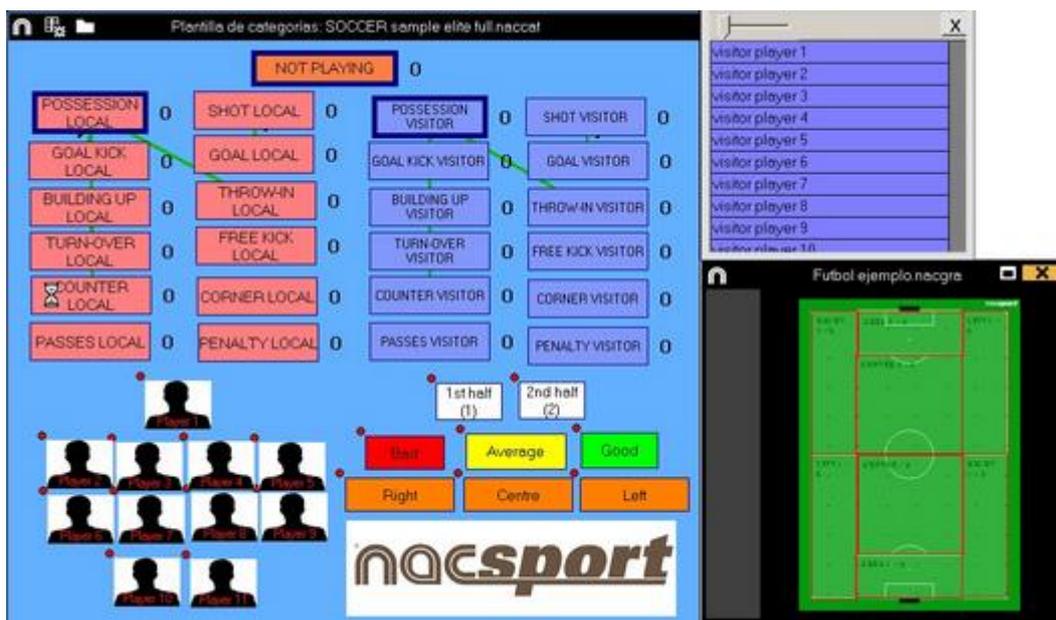
C) Secuencias



Crear una nueva secuencia



3.2 Creación de la plantilla de botones



Con esta versión del programa, 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.

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

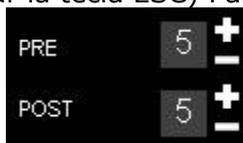
3.2.1 Categorías

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

Podrá seleccionar una forma de botón predeterminada desde el desplegable sobre el cuadro de texto para el nombre del botón.

También podrá crear botones con formas personalizadas haciendo clic en (ver 4.8)

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



las categorías automáticas haga clic en

Para añadir un tiempo en decimales introduzca los valores que desee en el cuadro de tiempo

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



3.2.2 Descriptores:

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

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

Por ejemplo:

Categorías (acciones) = posesiones, faltas, corners, goles...

Descriptores (jugadores) = Lehman, Jansen...

Descriptores (períodos) = 1 tiempo, 2 tiempo...

Descriptores (localizaciones) = derecha, centro, izquierda...

Descriptores (calidad) = bien, mal...

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

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

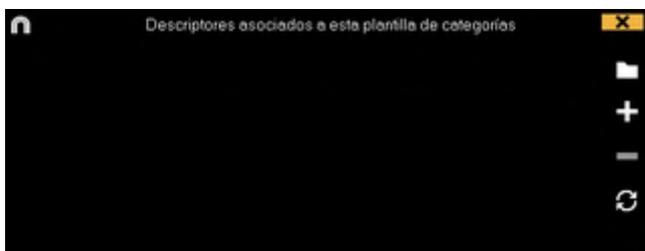
Además podrá Añadir descriptores a cualquier categoría previamente registrada, haciendo clic en un registro ya creado y después haciendo clic en el descriptor

3.2.3 Crear descriptores:

El usuario puede crear los descriptores de dos formas distintas:

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

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



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

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

3.2.4 Otras opciones para la creación de la plantilla de botones.

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

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

Con botón derecho sobre un botón podrá enviar un botón una capa más abajo o más arriba, así como a la capa más baja o a la capa más alta. También podrá modificar el valor de capa haciendo clic derecho sobre un botón y seleccionando "orden vertical" o desde el menú . A mayor número más arriba se encontrará el botón. Podrá usar valores negativos.

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

Para modificar el tamaño de un botón arrastre los puntos de edición del mismo hasta alcanzar el tamaño deseado. Para mantener la relación de aspecto del botón podrá usar la combinación Ctrl + Rueda del ratón.

Podrá establecer un tamaño y posición específicos para sus botones haciendo uso del eje de coordenadas de la plantilla seleccionando cualquier botón y estableciendo el valor que desee desde



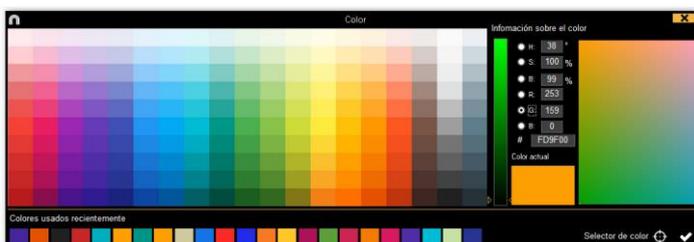
Con los valores X e Y establecerá la posición del botón dentro de la plantilla. Con los valores Ancho y Alto establecerá el tamaño del botón. Haciendo clic sobre cualquiera de los valores podrá usar la rueda del ratón para modificarlo. Podrá seleccionar varios botones a la vez para establecer el mismo valor en todos ellos.

Para bloquear la posición y tamaño de un botón haga clic en Bloquear

Podrá redondear las esquinas de un botón desde Botón redondeado 50

Podrá modificar la transparencia de un botón desde Transparencia

Para modificar el color de un botón o de su contador haga clic en Color



Con la opción "selector de color" podrá usar el color mostrado en cualquier elemento de su pantalla como color de fondo para un botón. Para ello haga clic en ponga el puntero del ratón sobre el color que desea usar y pulse la barra espaciadora para realizar el cambio.

Nota: Haciendo doble clic sobre un color se realizará el cambio y se cerrará la paleta de colores

Para añadir una imagen a un botón haga clic en , haga clic en  para ajustar la imagen al tamaño del botón.

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

Teniendo varios botones seleccionados podrá cambiar el nombre de todos al modificar el de uno de ellos. De esta manera tendrá varios botones con el mismo nombre de una forma rápida.

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

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

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

Desde la pestaña Propiedades de la ventana

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

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

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

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

3.2.4.2 Igualar propiedades y clonar botones.

Para igualar las propiedades de varios botones (categorías o descriptores), seleccione los botones que desea haga clic en  y seleccione las propiedades a igualar.

Para clonar un botón (todas las propiedades del nuevo botón serán iguales a las del original) seleccione un botón, haga clic en  y seleccione la cantidad de botones clonados que desea.

3.2.4.3 Añadir atajos de teclado:

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



3.2.4.4 Propiedad de Auto-lista.

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

Como crear Auto-Listas:

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

Seleccione la casilla Auto Lista en la pestaña de comportamiento.

Como cargar Auto-Listas:

Haga clic en el Timeline en el icono 

Seleccione **Crear presentación** o **Abrir presentación**.

Si selecciona **Crear presentación**:

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

Si selecciona **Abrir presentación**:

- Seleccione una presentación y haga clic en **Abrir**.
- Haga clic en el Timeline en el icono 
- Seleccione **Cargar Auto Listas** y se añadirán, automáticamente, en la presentación.

3.2.4.5 Propiedad de Auto-presentación.

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

Como crear Auto-Presentaciones:

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

Seleccione la casilla Auto Presentación en la pestaña de comportamiento

Como cargar Auto-Presentaciones:

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

Como acceder a una Auto-Presentación:

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

3.2.4.6 Propiedad de contador (tanteo).

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

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

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



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

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

Nota: Si su plantilla cuenta con botones inactivos (botón marco) podrá usar los mismo para mostrar el marcador durante la toma de datos. Tan solo deberá seleccionar el botón y desde el menú desplegable correspondiente seleccionar el equipo del que se mostrará el marcador. Para mostrar los puntos anotados por cada equipo necesitará dos botones inactivos (botón marco)

3.2.4.7 Propiedad de exclusión para categorías manuales.

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

Por ejemplo:

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

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

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



3.2.4.8 Bloquear plantillas de botones mediante una contraseña

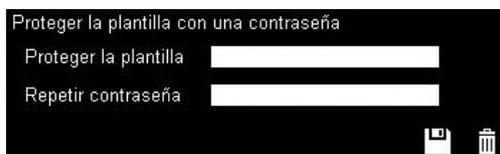
Para ello siga estos pasos:

Haga clic en la pestaña **Propiedades de la ventana.**



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

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



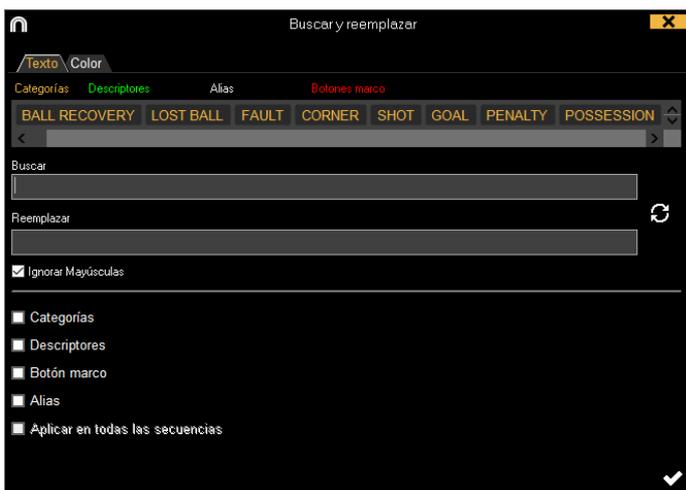
Haga clic en el icono  para confirmar que ambas contraseñas coinciden.

Si desea limpiar ambas casillas para escribir una nueva contraseña o para dejarla sin contraseña, haga clic en el icono .

3.2.4.9 Buscar y reemplazar texto en los botones:

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 **AB** se abrirá la ventana de buscar y reemplazar

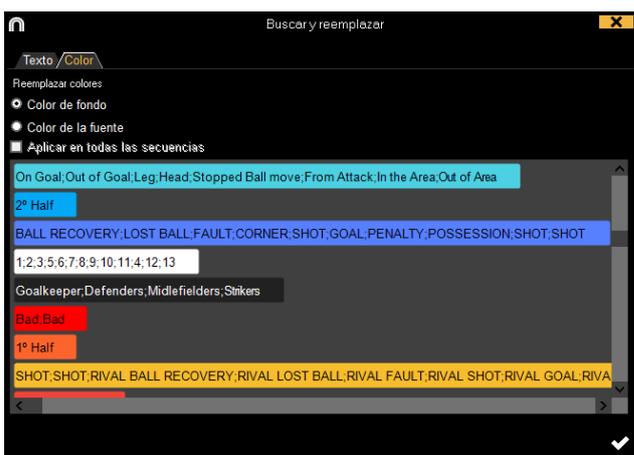


Para modificar el texto de cualquier botón tan solo deberás introducir el texto existente y el nuevo texto en los cuadros correspondientes. Se podrá seleccionar un botón concreto haciendo clic en el nombre del mismo en la parte superior. En caso de tener el mismo nombre en varios botones se podrá hacer 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.

3.2.4.10 Botones con formas personalizadas

Pasos a seguir:

1-Haga clic en el icono

2- Dibuje la forma que desea que tenga su nuevo botón



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

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

3- Haga clic en **Insertar en la plantilla de botones.**

3.2.4.11 Descriptores gráficos.

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

Crear descriptores gráficos:

Haga clic en y elija la imagen (.jpeg, .jpg o .bmp) que desee utilizar como descriptor gráfico y haga doble clic en ella.

Cada secuencia de su plantilla podrá contener un máximo de un descriptor gráfico.

Podrá modificar el tamaño del descriptor gráfico manteniendo pulsada la tecla Alt y arrastrando el vértice inferior derecho del mismo.

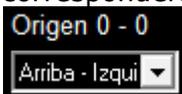
Para desplazar el descriptor gráfico, deberá mantener pulsada la tecla Ctrl y luego arrastrar el descriptor hasta la posición deseada.

Podrá editar el descriptor gráfico con distintas opciones:

Podrá establecer las dimensiones del campo desde:



En caso de que el campo no ocupe el total de su imagen podrá hacer clic en  para establecer el área que corresponderá con el campo de juego.



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.



Podrá crear nuevas zonas en el campo desde . Cada nueva zona actuará como un descriptor para su categoría. Podrá establecer un flujo de secuencia específico para cada zona.

Haciendo clic en  podrá ocultar el texto de una zona concreta durante el registro de acciones. El descriptor correspondiente seguirá añadiéndose con normalidad.



Desde  podrá establecer la cantidad máxima de referencias que se verán al mismo tiempo durante la toma de datos.

Desde la pestaña de apariencia podrá seleccionar el color y figura cualquier categoría desde las opciones:



Al hacer clic sobre el descriptor gráfico se añadirá una figura del color seleccionado y que representará a una categoría en concreto.

Uso de descriptores gráficos.

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

Ejemplo:



- Clic en  y, a continuación, clic en la zona correspondiente



3.2.4.12 Cambiar el orden de la matriz de datos

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

Haga clic en el icono



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



3.2.4.13 Exportar plantillas a Nacsport Tag&go

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

3.2.4.14 Clasificación de categorías.

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

Para usar esta propiedad siga los siguientes pasos:

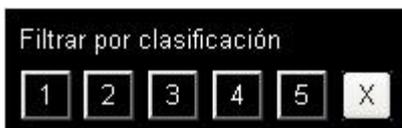
- 1- Seleccione un botón y haga clic sobre la propiedad **Clasificación** en la **pestaña de comportamiento**.



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

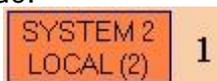


3- Una vez en el Timeline haga clic en y seleccione la clasificación de la cual desea que se muestren las acciones.

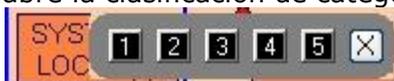


Nota: Puede usar el teclado para añadir la clasificación usando las teclas 1 a la 5. En caso de que use atajos de teclado para categorías y estos coincidan con las teclas 1,2,3,4,5 deberá activar la propiedad "Clasificación por teclado (1,2,3,4,5)". Con esta propiedad podrá usar el teclado tanto para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

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

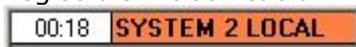


Automáticamente se abre la clasificación de categorías.

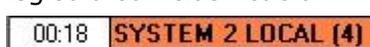


2- Asigne una clasificación a la categoría pulsando la tecla correspondiente al nivel de clasificación (1,2,3,4,5) o cierre la clasificación pulsando la tecla Esc

Registro sin clasificación:



Registro con clasificación:

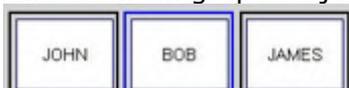


3.2.4.15 Grupos de botones

Con esta propiedad podrá unir botones en distintos grupos. Para crear un grupo de botones haga clic en la pestaña grupos, seleccione los botones que desea manteniendo pulsada la tecla Ctrl, haga clic en y escriba el nombre del grupo.

Ejemplo:

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

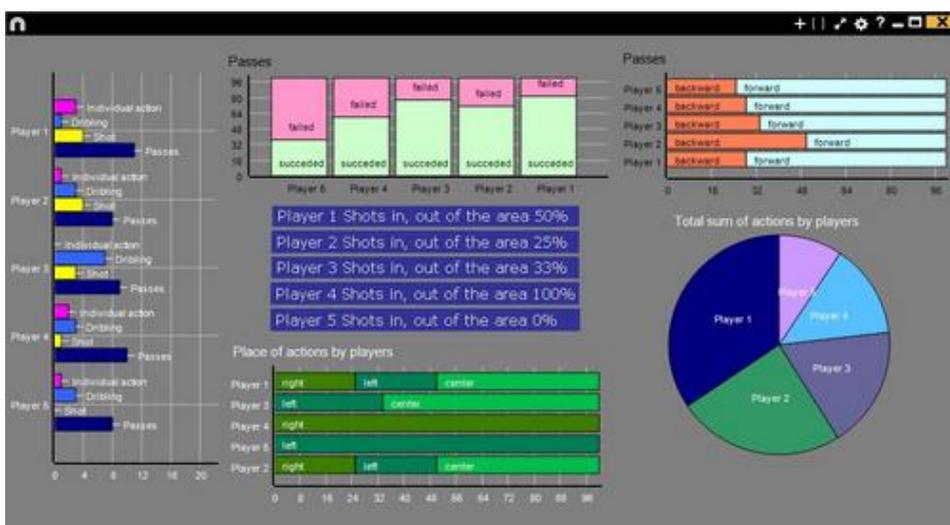


haga clic en y establezca un nombre para el grupo



. Ahora los 3 jugadores pertenecen al mismo grupo.

3.2.4.16 Paneles de gráficos



Gráficos

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

Para insertar una imagen como objeto en el panel de gráficos haga clic en . Las imágenes .png se mostrarán con transparencia, si la tuviera, en el panel.

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

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

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

Podrá seleccionar varios elementos dentro de un panel de datos haciendo clic sobre ellos mientras mantiene pulsada la tecla Ctrl.

Ahora al modificar el tamaño o la posición de un elemento también se modificará el resto de elementos del mismo tipo (graficas, 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.

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**

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

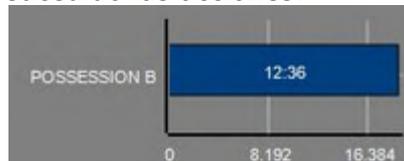


Para mostrar la cantidad de tiempo durante la que ha sucedido una acción en lugar de la cantidad de acciones que han sucedido haga clic en Valores por tiempo

Cantidad de acciones sucedidas:



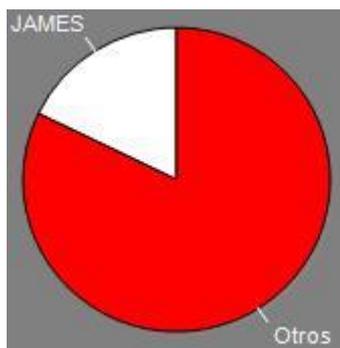
Tiempo durante el que han sucedido las acciones:



Para crear un gráfico relativo a un grupo seleccione cualquiera de los gráficos de 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.

Ejemplo:

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



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

Ejemplo:

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



Etiquetas

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

Para crear una etiqueta simple haga clic en y establezca un nombre para etiqueta, para cambiar el color de la etiqueta haga clic en esta etiqueta tan solo muestra texto y puede ser usada para organizar el panel.

Para crear un etiqueta de tiempo haga clic en para cambiar el color de la etiqueta haga clic en , esta etiqueta muestra un contador de tiempo que coincide con el tiempo del video.

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

Ejemplo:

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

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

Etiqueta sin alias: Etiqueta con alias:

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

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

Cantidad de acciones sucedidas: Tiempo durante el que han sucedido las acciones:

Por defecto los valores se mostrarán en decimales, para mostrarlos como valor absoluto haga clic en Mostrar decimales

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

Porcentaje
Dentro = 20%

Valor absoluto
Dentro = 3/15

Para ver el ID de una etiqueta mantenga pulsado Alt Gr o el botón izquierdo del ratón sobre el panel. Esto le ayudará a crear etiquetas relativas a otras etiquetas

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

Ejemplo:

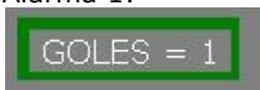
Para ver todos los tiros que hubo por la derecha y todos los tiros que hubo dentro del área. Seleccione la categoría tiros, el descriptor derecha y el descriptor dentro del área. Seleccione "Actúa como suma". Ahora aparecerán en el gráfico los tiros por la derecha y también los tiros dentro del área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

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

Ejemplo:

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

Alarma 1:



Alarma 2:



Alarma 3:



Etiquetas de contexto.

Con esta opción podrá crear una etiqueta que muestre datos en función al contexto del análisis realizado.

Para ello haga clic con botón derecho en el fondo del panel y seleccione "Etiqueta de contexto" y luego el contexto concreto que desee usar.

La etiqueta de contexto se refrescará en cada nuevo análisis de forma automática.

Partido 1:

Clima	Superficie	Jornada
Soleado	Césped	20

Partido 2:

Clima	Superficie	Jornada
Nuboso	Artificial	21

Podrá editar el contexto de un análisis desde un panel de datos haciendo clic derecho en el fondo del mismo y seleccionando "Etiqueta de contexto" y luego "Editar contexto"

Copia de seguridad de paneles de datos.

Haciendo clic en  desde la ventana de paneles de datos podrá abrir o crear una copia de seguridad de sus paneles de datos. Haciendo clic en  generará una copia de seguridad que conservará el estado actual de todos los paneles de datos. Si selecciona cualquier copia de seguridad de la lista inferior y hace clic en  abrirá la copia de seguridad, accediendo al estado anterior de sus paneles de datos.

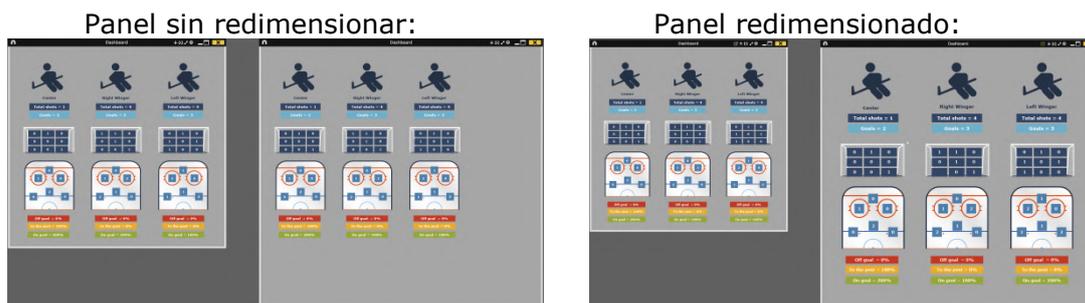
Nota: Cada vez que se realice una eliminación de múltiples elementos se realizará una copia de seguridad.

Redimensionar panel de datos.

Con esta opción podrá modificar el tamaño de ventana de su panel de datos y los elementos que contiene de forma proporcional.

Para ello haga clic en  y modifique el tamaño de la ventana.

Ahora todos los elementos mantienen la misma relación de tamaño que tenían anteriormente.



El descriptor gráfico en los paneles de datos.

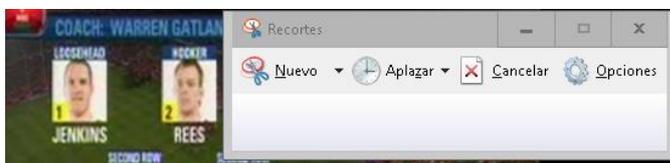
Podrá añadir un descriptor gráfico a un panel de datos haciendo clic con botón derecho en el fondo del panel y seleccionando la opción correspondiente.

Ahora deberá seleccionar las categorías y descriptores que desea utilizar. Los puntos de referencia mostrados corresponderán a los elementos seleccionados.

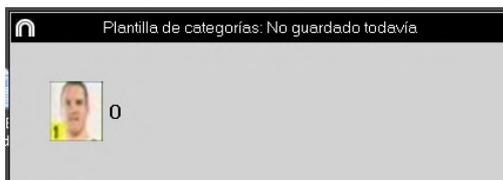
Por ejemplo, para mostrar un descriptor gráfico que tan solo contenga los tiros a puerta, debería seleccionar la categoría TIRO y el descriptor A PUERTA. De esta forma el descriptor gráfico mostrará únicamente los puntos de referencia correspondientes a esa combinación.

3.2.4.17 Crear un botón con imagen usando un recorte.

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



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



3.2.4.18 Insertar imagen en el fondo de la plantilla

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

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



3.2.4.19 Alias para botones

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

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

Botón sin Alias (nombre original):



Botón con Alias:



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

3.2.4.20 Quitar categorías del play by play

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

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

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

3.2.4.21 Contadores en modo tiempo para botones manuales

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

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

3.2.4.22 Plantilla de secuencias.

Ahora podrá crear plantillas divididas en secuencias con el fin de reducir al mínimo el espacio ocupado por la plantilla así como, mantener un flujo lógico a la hora de tomar datos.

Para ello abra cualquier plantilla o cree una nueva.

Desde la pestaña "Secuencias" haga clic en  para crear un nuevo panel.

Podrá crear hasta 3 secuencias (secuencia principal + secuencia 1 + secuencia 2) y estas contendrán ilimitados botones.

Para generar una secuencia deberá editar la tolerancia de la secuencia así como el comportamiento de cada uno de los botones.

La tolerancia hace referencia a la cantidad máxima de botones sobre los que podrá hacer clic antes de que se produzca un cambio de secuencia. La tolerancia tan solo afecta a los botones con comportamiento "ir a la siguiente secuencia" por lo tanto los botones con comportamiento "no hacer nada" no afectarán a la tolerancia de la secuencia y los botones con comportamiento "ir a la secuencia principal" ignorarán la tolerancia y generarán el salto a la secuencia principal de forma automática al hacer clic sobre ellos.

Por ejemplo al hacer clic en **TIRO** se genera un salto a la secuencia siguiente en la que aparecen **Jugadores**. Esta secuencia tiene una tolerancia de 2 lo que quiere decir que puedo hacer clic sobre 2 jugadores antes de que la secuencia vuelva a saltar. Al hacer clic en el segundo jugador automáticamente se generará un salto a la siguiente secuencia. En caso de que solo haya intervenido un jugador podrá saltar a la siguiente secuencia de forma manual haciendo clic en    o en la secuencia correspondiente. Haciendo clic en  volverá al último panel mostrado.

Por defecto todos los botones creados tendrán como comportamiento "ir a la siguiente secuencia". Para editar el comportamiento de un botón haga clic derecho sobre el mismo, seleccione la opción "Flujos de secuencia" y seleccione la opción que desee:

- Ir a la secuencia principal
- No hacer nada
- Ir a la siguiente secuencia

Podrá poner un nombre a cada secuencia en el recuadro correspondiente en la pestaña "Secuencias". Para ir de una secuencia a otra podrá usar el menú



o el desplegable que encontrará sobre el nombre de la secuencia.

Haciendo clic en **Crear grupo con el nombre de la secuencia** podrá establecer la secuencia actual como un grupo, de esa manera todos los botones dentro de la secuencia pertenecerán a un mismo grupo con el nombre de la secuencia.

Haciendo clic en **Nombre de la secuencia se autoañade como descriptor** podrá establecer la secuencia como un descriptor automático, de esa manera cada vez que haga clic en una categoría dentro de la secuencia se añadirá un descriptor con el nombre de la secuencia.

Particularidades:

Las opciones gráficas de la plantilla (tamaño, color, imagen de fondo...) se podrán aplicar a cada secuencia de forma individual.

Se podrán usar todas las teclas disponibles como atajo para los botones en cada secuencia. Las teclas no son compartidas entre el total de secuencias. La opción 100% transparente será común para todas las secuencias.

No se podrá hacer un enlace entre botones que se encuentren en secuencias distintas.

Por defecto el comportamiento para los botones con enlaces es "no hacer nada" en caso de que se cambie este comportamiento tan solo se deberá cambiar a uno de los botones de la cadena.

Ejemplo: En una cadena de botones A-B-C-D, se cambia el comportamiento del botón C para que salte a la secuencia principal, sucederá que al hacer clic en A, se registrará A, B, C y D y además se generará un salto a la secuencia principal

Realizar un cambio de secuencia no detendrá los botones en modo manual.

Podrá usar exclusiones entre botones de distintas secuencias.

Los descriptores automáticos serán añadidos a todas las categorías en las que se haga clic independientemente de la secuencia en la que esté el botón.

Se podrán bloquear descriptores que se encuentren en distintas secuencias a la de la categoría.

La herramienta de buscar y reemplazar tan solo modificará los botones de la secuencia en la que se encuentre.

Es posible establecer un flujo de secuencia para un botón marco, de esta forma podrá saltar entre secuencias sin hacer clic en una categoría o descriptor.

Desde el entorno de observación, con el icono  podrá realizar una carga inicial de todas las secuencias, de esta manera al comenzar el análisis el cambio entre secuencias será más rápido.

3.2.4.23 Bloquear descriptores en categorías manuales.

Con esta opción podrá evitar añadir descriptores a categorías manuales cerradas.

Para ello seleccione una categoría manual y haga clic en **Solo añadir descriptores cuando activo** desde la pestaña de comportamiento. De esta forma tan solo podrá añadir descriptores mientras la categoría manual esté abierta.

3.2.4.24 Anidamiento de botones

Con esta opción podrá registrar varias acciones con un solo clic. El anidamiento de botones permite que al hacer clic en un botón todos los botones que estén por debajo del mismo también sean clicados, de esta forma se puede generar una estructura de botones separados con el objetivo de facilitar el proceso de toma de datos.

Ejemplo: En este caso los botones tiro y falta están situado sobre los botones derecha, izquierda y centro.

Al hacer clic en la parte derecha del botón tiro se registra un Tiro por la derecha



Al hacer clic en la parte central del botón falta se registra una falta por el centro

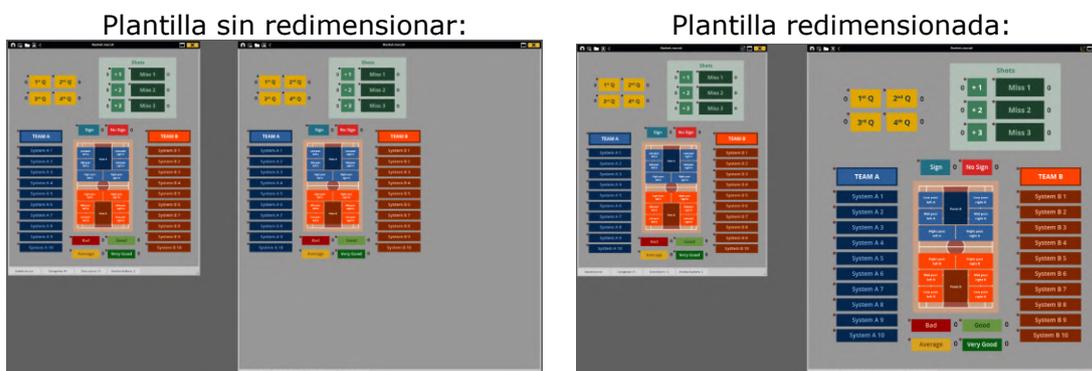


3.2.4.25 Redimensionar plantillas de botones

Con esta opción podrá modificar el tamaño de ventana de su plantilla y los botones que contiene de forma proporcional.

Para ello haga clic en  y modifique el tamaño de la ventana.

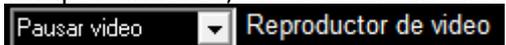
Ahora todos los botones mantienen la misma relación de tamaño que tenían anteriormente.



3.2.4.26 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.

3.2.4.27 Descripción del botón.

La descripción del botón permitirá añadir un texto explicativo sobre el uso de un botón, por ejemplo a la hora de compartir plantilla o al usar abreviaturas en los nombres de los botones.

Para añadir una descripción de botón tan solo deberá seleccionar el botón que desee y añadir en texto en el cuadro de texto correspondiente que encontrará en la parte inferior de la ventana de edición.

Al mantener el ratón sobre un botón aparecerá un cuadro de texto mostrando la descripción del mismo así como el tiempo PRE y POST asignado, en caso de que el botón fuera una categoría.

4. OBSERVACIÓN Y REGISTRO

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

[4.1 Observación y registro desde archivo](#) Pág.54

[4.2 Observación y registro en tiempo real](#) Pág.60

[4.3 Observación y registro sin fuente de video](#) Pág.67

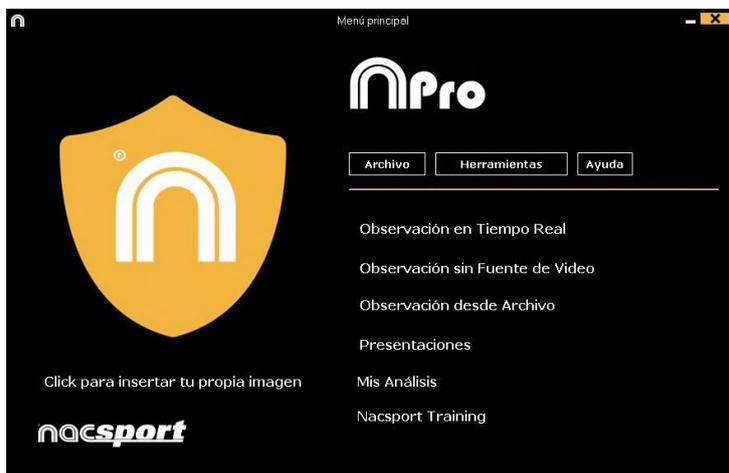


4.1 Observación y registro desde archivo

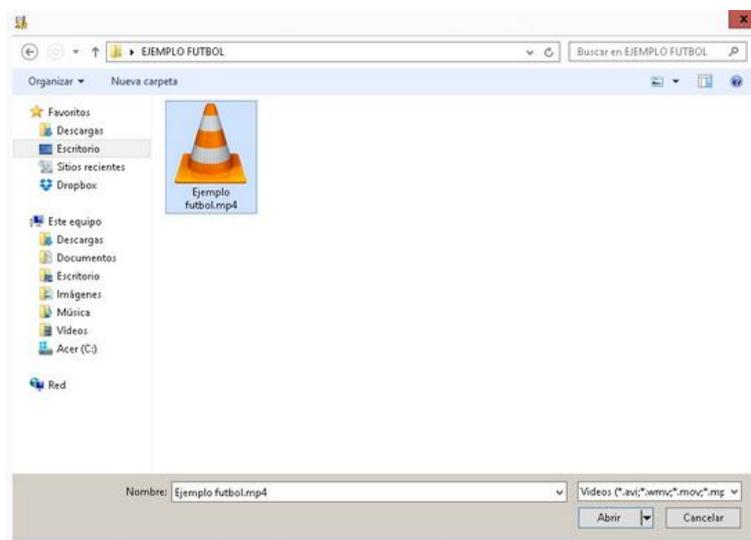
Entorno de trabajo en el que se observa un archivo de video y se registran las acciones que suceden mediante una plantilla de botones creada por el usuario.

Pasos a seguir para trabajar en este entorno:

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



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



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

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

Para abrir una plantilla de botones haga clic en  .

4.- Para registrar las acciones.

Haga clic en .

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



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

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

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

Ejemplo:

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

Haciendo clic en 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.



Opciones para descriptores:

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

Ejemplo:

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

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

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

tanto tiempo como el que esté establecido en el cuadro)

Para desactivar la opción de anidamiento de botones haga clic en y seleccione la opción correspondiente. Ahora los botones solapados no actuarán como anidados, anulando así la posibilidad de registrar varias acciones con un solo clic.

Para editar el contexto de un evento haga clic en e introduzca la información que desee. Haciendo clic en desde la ventana de contexto guardará los datos introducidos. Haciendo clic en reutilizará los últimos datos guardados.

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

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

que desea ir y haga clic en

Para reproducir el video a cámara lenta haga clic en y seleccione una velocidad



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



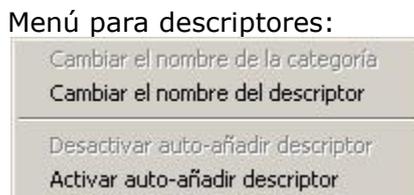
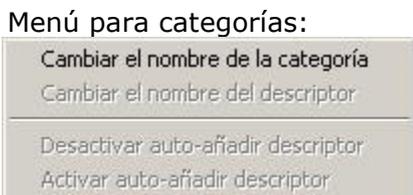
Para ver una lista con los registros que contiene una categoría haga clic sobre el contador de una categoría o descriptor

Para minimizar la ventana de control de registro haga clic en

Para ver las teclas rápidas que tenga asignadas mantenga pulsado

Para rescalarse la ventana del video en función de su resolución máxima haga clic en y seleccione el tamaño que desee.

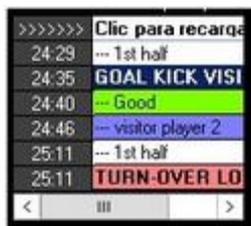
Para crear una nota independiente pulse Ctrl.
 Para modificar rápidamente botones haga clic con botón derecho sobre el botón deseado y seleccione lo que desea modificar en el menú desplegable:



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



Ahora la categoría tiene los descriptores *Good* y *visitor player 2*



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

nota haga clic en



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

Conexiones entre jugadores.

Podrá controlar de forma automática los jugadores que intervienen en cada acción.

Esto quiere decir que cada vez haga clic en una categoría se añadirá un descriptor que identificará al conjunto de jugadores que estaban en el juego en ese momento.

Para ello, primero deberá establecer el tamaño de su conjunto, haciendo clic en  y seleccionando la opción "establecer límite de jugadores en el campo"

Ahora deberá seleccionar los descriptors que actuarán como jugadores en el campo. Para ello haga clic derecho sobre el descriptor que desee y seleccione la opción "jugador en el campo". Los jugadores en el campo mostrarán su indicador de descriptor en color verde

Jugador en el campo



Jugador fuera del campo

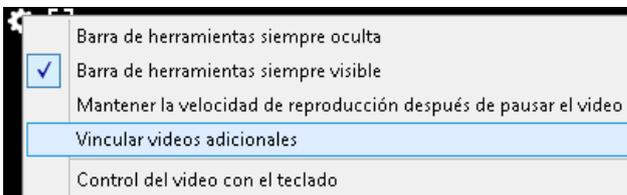


Ahora al registrar cualquier categoría se añadirá un descriptor para identificar a los jugadores que están en el campo. Si se realiza un cambio, al registrar cualquier categoría se añadirá un nuevo descriptor para identificar al nuevo conjunto de jugadores. Por lo tanto cada conjunto de jugadores tendrá asociado un descriptor único e irrepetible

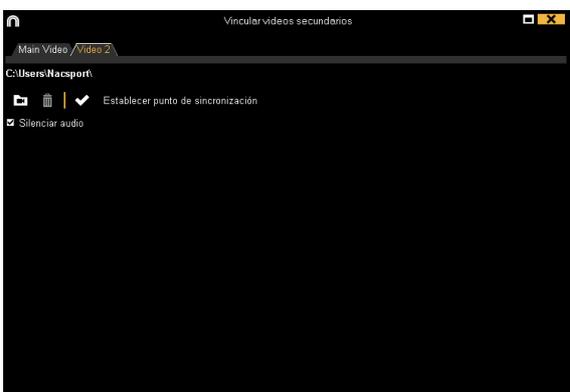
Nota: El descriptor del conjunto de jugadores no se mostrará en la ventana de control del registro aunque será visible en la ventana de control del registro detallado por acciones y en el Timeline.

5.- Vincular videos secundarios del mismo evento.

Con esta herramienta podrá vincular hasta 2 videos de distintos ángulos del mismo evento. Para ello haga clic en  y seleccione la opción "Vincular videos adicionales"



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



Seleccione el video que desea y sincronícelo en caso necesario con el original usando la barra de tiempo. Una vez terminado esto haga clic en  y podrá ver los distintos videos simultáneamente.



Para alternar la vista entre los distintos videos y mosaico (2 videos al mismo tiempo) seleccione la vista que desea haciendo clic en 

Haciendo clic en  podrá seleccionar entre usar las teclas 4,5 como atajo de teclado para registrar acciones o para cambiar entre los distintos videos de un mismo evento.



4.2 Observación y registro en tiempo real

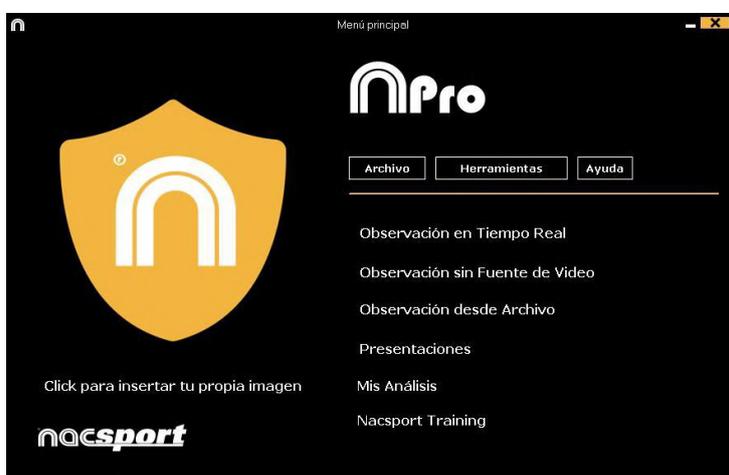
Entorno de trabajo en el que se observa imágenes de video procedentes de una fuente externa (cámara de video, convertor de video,...), conectada al ordenador. Al mismo tiempo que se está creando (digitalizando) un archivo de video con dichas imágenes externas el usuario puede ir registrando, mediante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

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

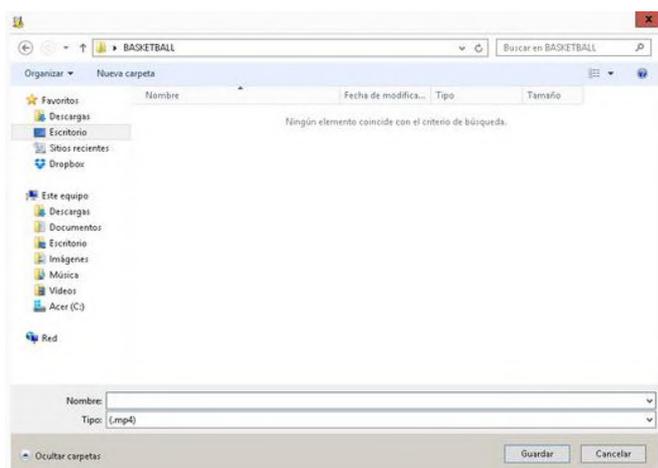
Pasos a seguir para trabajar en este entorno:

1.- Conecte la cámara de video al PC

2.- Haga clic en Observación en Tiempo Real



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



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

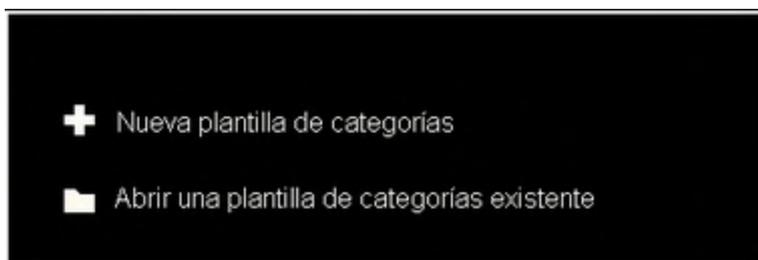
Podrá cambiar el formato de video desde el menú de opciones o haciendo clic en

 desde la ventana de registro

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

Para crear una plantilla de botones haga clic en .

Para abrir una plantilla de botones haga clic en .



6.- Para iniciar la captura de video haga clic en  y acepte el mensaje que aparecerá.

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 podrá seleccionar si utilizar un dispositivo conectado a su PC, o una cámara IP. Desde el menú de cámara IP también podrá introducir una url de YouTube para realizar una captura.

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



Para pausar la captura de video haga clic en .



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

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

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

Ejemplo:

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

Haciendo clic en  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.

Opciones para descriptores:

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

Ejemplo:

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

Para desactivar la opción de anidamiento de botones haga clic en  y seleccione la opción correspondiente. Ahora los botones solapados no actuarán como anidados, anulando así la posibilidad de registrar varias acciones con un solo clic.

Para editar el contexto de un evento haga clic en  e introduzca la información que desee. Haciendo clic en  desde la ventana de contexto guardará los datos introducidos. Haciendo clic en  reutilizará los últimos datos guardados.

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

Para minimizar la ventana de control de registro haga clic en 

Para ver las teclas rápidas que tenga asignadas mantenga pulsado 

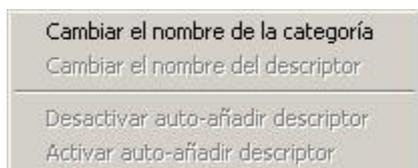
Para emitir en directo los datos a cualquier dispositivo en la misma red Wifi haga clic en  (ver 8.2)

Para rescalar la ventana del video en función de su resolución máxima haga clic en  y seleccione el tamaño que desee.

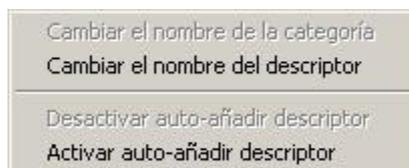
Para crear una nota independiente pulse Ctrl.

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

Menú para categorías:



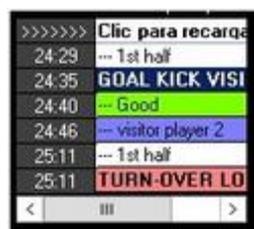
Menú para descriptores:



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



Ahora la categoría tiene los descriptores *Good* y *visitor player 2*



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

nota haga clic en

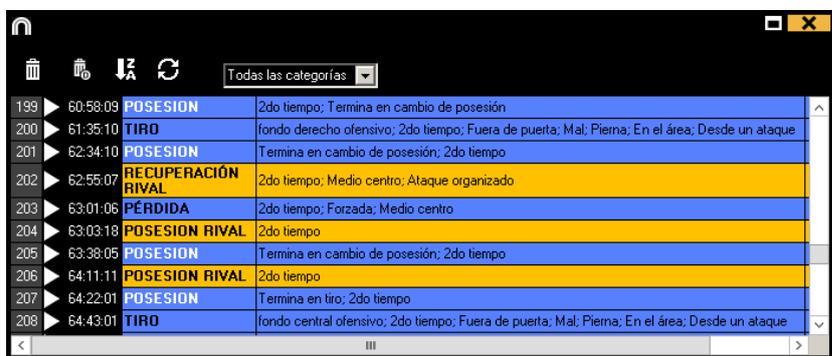


Para reproducir, comparar, clasificar o modificar las acciones registradas haga clic en y se abrirá el entorno de edición de registros (Timeline).



Control de registro detallado por acciones.

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 cambiar la categoría registrada en una acción podrá hacer clic sobre el nombre de la categoría y seleccionar la nueva categoría que desea.



Para eliminar un registro selecciónelo y haga clic en 

Para eliminar un descriptor haga doble clic sobre la lista de descriptores y luego en  junto al descriptor que desea eliminar.

Para eliminar todos los descriptor que contiene un registro haga clic sobre el mismo y luego en 

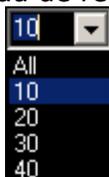
Desde el recuadro de descriptores también podrá eliminar los puntos de referencia del descriptor gráfico asociados al registro seleccionado.

Podrá modificar el color y forma de un punto de referencia haciendo clic derecho sobre el mismo en el recuadro de descriptores y luego seleccionando el descriptor asociado al registro que desea usar para modificar el color y forma.

Haciendo doble clic en el cuadro de texto junto a los descriptores podrá añadir notas a sus registros.



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.



Podrá añadir un descriptor o punto de referencia a un registro concreto, selecciónelo y haga clic en el descriptor o punto del descriptor gráfico que desea utilizar.

Haciendo clic en **Abrir automáticamente** la ventana se abrirá de forma automática al iniciar una observación.

Emisión para Coach Station

Antes de iniciar la captura haga clic en la opción **Full capture mode** y luego en la opciones **Stream Video Signal**

De esta forma podrá emitir el video capturado a cualquier Coach Station en la misma red Wi-Fi

Nota: En la versión Pro Plus no se emiten los datos registrados, por lo tanto no se podrá hacer uso del Control de registro detallado por acciones, Matriz de datos o Panel de datos desde Coach Station.

Captura de video a través de GPU

Con esta opción podrá utilizar la GPU de su ordenador para llevar a cabo la captura de video 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 video a través de GPU, desde el menú de configuración haga clic en la pestaña "rendimiento", luego en la opción que corresponda a su GPU.



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

Gestión de direcciones IP

Ahora podrá guardar y gestionar las direcciones IP de sus cámaras.

Para ello inicie una observación en tiempo real y en el menú de configuración seleccione Cámara IP. A continuación, introduzca la dirección IP que desee usar y haga clic en  por último, introduzca un nombre para la dirección IP y haga clic en aceptar.

Podrá abrir cualquier dirección IP previamente guardada haciendo clic en  y seleccionando la dirección que desee.

Podrá comprobar la conexión haciendo clic en .

Conexiones entre jugadores.

Podrá controlar de forma automática los jugadores que intervienen en cada acción.

Esto quiere decir que cada vez haga clic en una categoría se añadirá un descriptor que identificará al conjunto de jugadores que estaban en el juego en ese momento.

Para ello, primero deberá establecer el tamaño de su conjunto, haciendo clic en  y seleccionando la opción "establecer límite de jugadores en el campo". Ahora deberá seleccionar los descriptors que actuarán como jugadores en el campo. Para ello haga clic derecho sobre el descriptor que desee y seleccione la opción "jugador en el campo". Los jugadores en el campo mostrarán su indicador de descriptor en color verde

Jugador en el campo



Jugador fuera del campo



Ahora al registrar cualquier categoría se añadirá un descriptor para identificar a los jugadores que están en el campo. Si se realiza un cambio, al registrar cualquier categoría se añadirá un nuevo descriptor para identificar al nuevo conjunto de jugadores. Por lo tanto cada conjunto de jugadores tendrá asociado un descriptor único e irrepetible

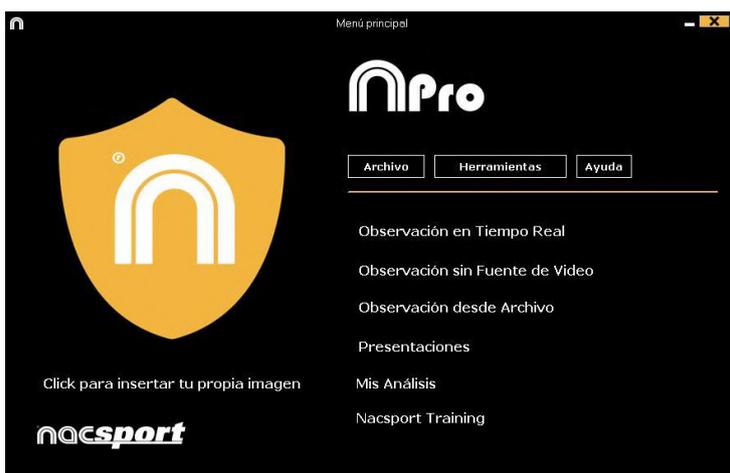
Nota: El descriptor del conjunto de jugadores no se mostrará en la ventana de control del registro aunque será visible en la ventana de control del registro detallado por acciones y en el Timeline.

4.3 Observación y registro sin fuente de video

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

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

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



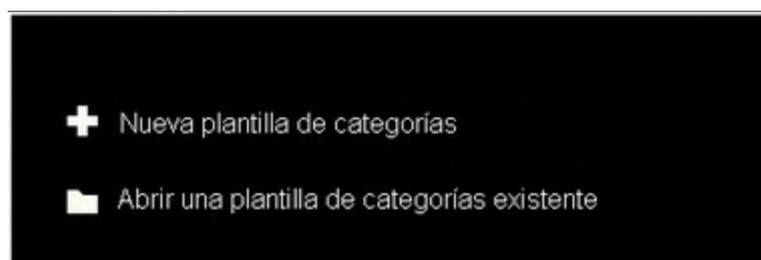
2.- Seleccione el nombre del archivo a generar y haga clic en



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

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

Para abrir una plantilla de botones haga clic en .



4.- Registrar acciones

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

Haga clic en para comenzar a registrar

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



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

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

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

Ejemplo:

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

Haciendo clic en 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.



Opciones para descriptores:

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

Ejemplo:

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

Para desactivar la opción de anidamiento de botones haga clic en y seleccione la opción correspondiente. Ahora los botones solapados no actuarán como anidados, anulando así la posibilidad de registrar varias acciones con un solo clic.

Para editar el contexto de un evento haga clic en e introduzca la información que desee. Haciendo clic en desde la ventana de contexto guardará los datos introducidos. Haciendo clic en reutilizará los últimos datos guardados.

Para minimizar la ventana de control de registro haga clic en

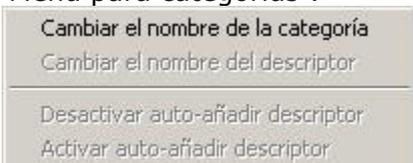
Para ver las teclas rápidas que tenga asignadas mantenga pulsado

Para crear una nota independiente pulse Ctrl.

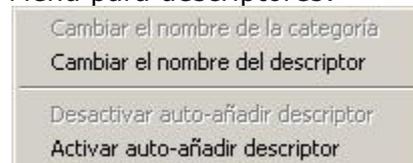
Para dejar de registrar el evento haga clic en

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

Menú para categorías :



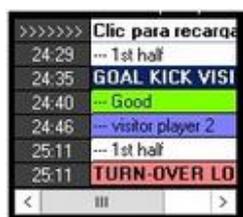
Menú para descriptores:



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



Ahora la categoría tiene los descriptores *Good* y *visitor player 2*



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

nota haga clic en



Conexiones entre jugadores.

Podrá controlar de forma automática los jugadores que intervienen en cada acción.

Esto quiere decir que cada vez haga clic en una categoría se añadirá un descriptor que identificará al conjunto de jugadores que estaban en el juego en ese momento.

Para ello, primero deberá establecer el tamaño de su conjunto, haciendo clic en y seleccionando la opción "establecer límite de jugadores en el campo"

Ahora deberá seleccionar los descriptores que actuarán como jugadores en el campo. Para ello haga clic derecho sobre el descriptor que desee y seleccione la opción "jugador en el campo". Los jugadores en el campo mostrarán su indicador de descriptor en color verde

Jugador en el campo



Jugador fuera del campo

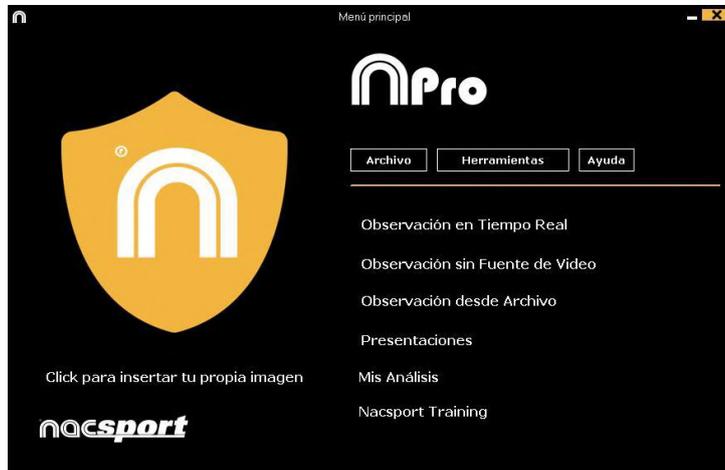


Ahora al registrar cualquier categoría se añadirá un descriptor para identificar a los jugadores que están en el campo. Si se realiza un cambio, al registrar cualquier categoría se añadirá un nuevo descriptor para identificar al nuevo conjunto de jugadores. Por lo tanto cada conjunto de jugadores tendrá asociado un descriptor único e irrepetible

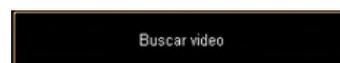
Nota: El descriptor del conjunto de jugadores no se mostrará en la ventana de control del registro aunque será visible en la ventana de control del registro detallado por acciones y en el Timeline.

5.- Vincular la base de datos con un video

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

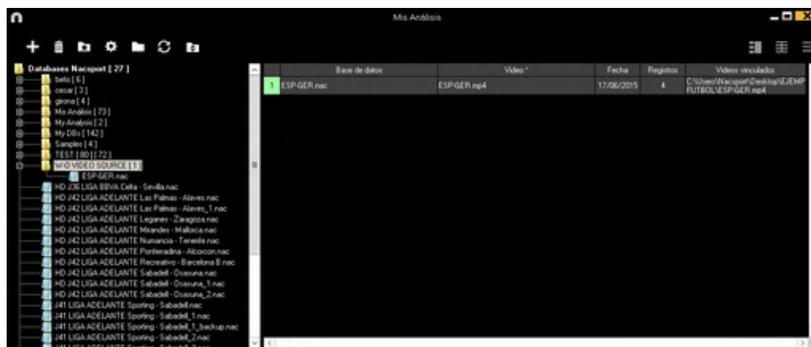


Seleccione la base de datos que desea vincular(aparecerá en rojo ya que no tiene ningún video vinculado).



Haga doble clic sobre la misma y seleccione

Seleccione el video y haga clic en "Abrir".



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

5. TIMELINE

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

[5.1 Iconos del Timeline](#)

Pág.73

[5.2 Herramientas del Timeline](#)

Pág.74

5.1 Iconos del Timeline

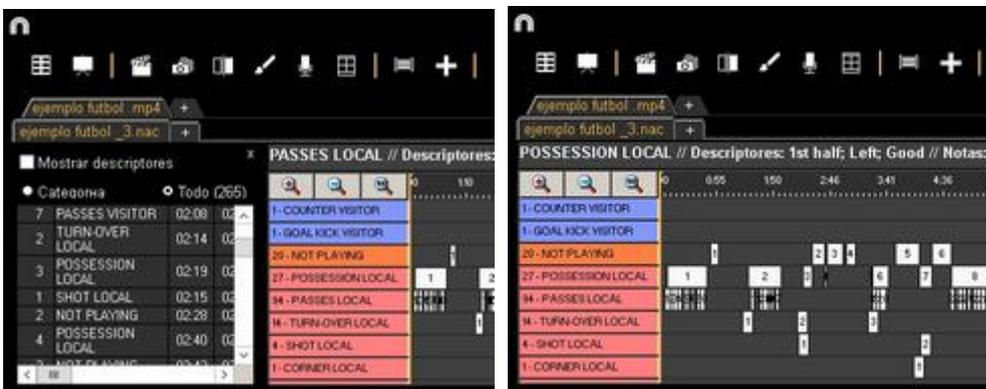
-  Muestra y oculta todos los registros (acciones) de la categoría seleccionada.
-  Muestra la ventana para crear listas de acciones (presentaciones).
-  Muestra la ventana para crear un video con la categoría o acciones seleccionadas.
-  Muestra la ventana que genera una secuencia de fotogramas de la acción seleccionada.
-  Muestra la ventana para comparar dos acciones seleccionadas.
-  Muestra el entorno "Observación y registro de acciones".
-  Muestra la ventana para ajustar la duración o el intervalo temporal de los registros.
-  Abre la ventana para dibujar el fotograma actual de la secuencia de video.
-  Elimina el/los registro/s seleccionado/s del Timeline.
-  Abre la ventana de propiedades del registro seleccionado del Timeline.
-  Abre una base de datos ya creada al Timeline.
-  Abre la ventana en la que se muestran todas las categorías y descriptores (Matriz de datos).
-  Muestra el primer fotograma de cada registro y los dibujos realizados.
-  Abre el buscador de acciones.
-  Opciones del Timeline.
-  Abre las opciones de exportación.
-  Añade una nota de audio.
-  Abre los paneles de gráficos

5.2 Herramientas del Timeline

a. Ocultar/mostrar bloque de registros	Pág.75
b. Presentaciones	Pág.76
c. Crear videos	Pág.87
d. Extraer imágenes	Pág.90
e. Comparar acciones	Pág.91
f. Ajustar Timeline	Pág.92
g. Dibujar sobre un fotograma	Pág.94
h. Ventana de propiedades de los registros desde el Timeline	Pág.95
i. Agregar base de datos al Timeline	Pág.96
j. Matriz de base de datos	Pág.97
k. Búsqueda de acciones	Pág.104
l. Exportar base de datos .XML	Pág.105
m. Acceder al tiempo de un descriptor	Pág.106
n. Vincular videos a una misma base de datos	Pág.107
o. Crear nota de audio	Pág.108
p. Paneles de gráficos	Pág.109
q. Gráfica de frecuencia de categorías	Pág.115
r. Conexiones entre jugadores	Pág.116
s. Descriptores gráficos	Pág.117

5.2.1 Ocultar/mostrar bloque de registros

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



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



5.2.2 Presentaciones

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



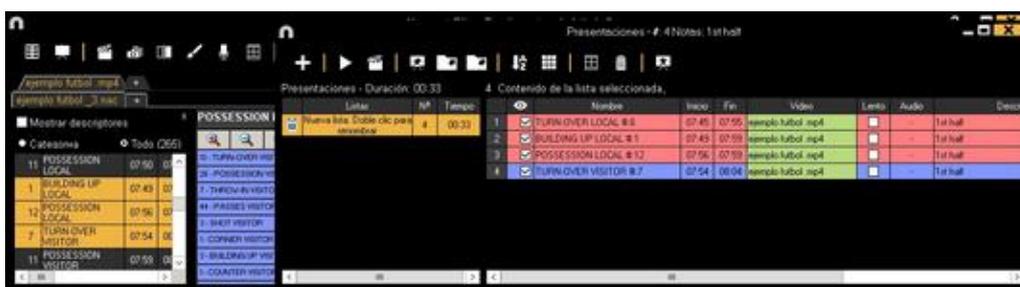
5.2.2.1 Crear presentaciones

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

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



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



Podrá seleccionar registros desde la lista de registros a la izquierda del Timeline, desde la matriz de datos o desde el buscador de acciones

Para eliminar una lista haga clic en

También podrá crear una presentación con todos los registros del Timeline haciendo clic en y seleccionando la opción " Crear una presentación con todo el contenido del Timeline" Si mantiene la tecla Ctrl pulsada durante el proceso anterior añadirá todos los registros con vista en mosaico en caso de tener videos adicionales vinculados al análisis

Editar registros de la presentación

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



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

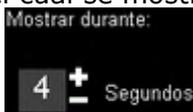
Para modificar la duración de un registro haga clic en el inicio o fin del registro y cuando aparezca el icono arrastre el registro hasta el momento deseado.



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

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

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



segundo por defecto) haga clic en

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



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

Para establecer un presentación como favorita haga clic en . Ahora esta presentación se abrirá siempre de forma automática al entrar al Timeline.

Para añadir descriptores al registro actual haga clic en **Descriptores**.

Podrá usar cualquier descriptor que contenga su análisis o crear nuevos simplemente escribiéndolos en el cuadro correspondiente. Para añadir el descriptor haga clic en . Para borrar un descriptor haga clic en junto al nombre del descriptor.

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

Para pasar al siguiente registro haga clic en

Añadir el registro a una nueva lista pulse en Ahora podrá crear una nueva lista haciendo clic en . Para añadir el registro actual a otra lista, seleccione la lista o listas que desee y haga clic en También podrá añadir el registro haciendo doble clic en la columna que muestra la cantidad de registros en una lista.

Lists	No.
New list. Double click to rename	3

Editar la presentación

Podrá organizar la presentación de varias maneras

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

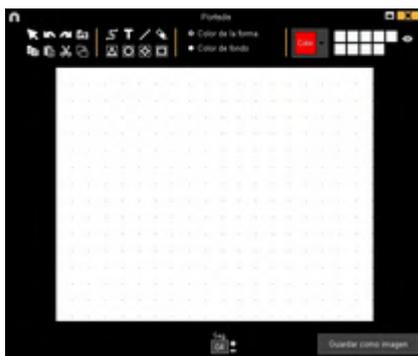
Presentaciones - Duración: 05:38

Lists	Nº	Tiempo
TURN-OVER LOCAL	14	02:20
TURN-OVER VISITOR	13	02:08
SHOT LOCAL	4	00:40
SHOT VISITOR	3	00:30

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

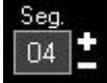
7	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN-OVER LOCAL #12
8	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN-OVER LOCAL #13
9	<input checked="" type="checkbox"/>	Shot local
10	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL #1
11	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL #2
12	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL #3
13	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL #4
14	<input checked="" type="checkbox"/>	Shot visitor
15	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT VISITOR #1

Para crear una portada haga clic en



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

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



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



Para modificar una portada ya creada haga doble clic sobre la misma en la presentación. Ahora haga clic en y seleccione "Editar portada"

Además podrá ordenar sus registros de distintas formas y ocultar columnas haciendo clic en y luego seleccionando una de las opciones



Por nombre:

1	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL
2	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL #1
3	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL #2
4	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL #3
5	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL #4
6	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT VISITOR
7	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT VISITOR #1
8	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT VISITOR #2
9	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT VISITOR #3
10	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN OVER LOCAL
11	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN-OVER LOCAL #1

Por Tiempo:

1	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL	00:00:00
2	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN OVER LOCAL	00:00:00
3	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT VISITOR	00:00:00
4	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN-OVER VISITOR #1	00:00:01
5	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN-OVER VISITOR #2	00:49:12
6	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN-OVER LOCAL #1	01:37:15
7	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN-OVER VISITOR #3	02:16:09
8	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN-OVER LOCAL #2	02:41:13
9	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL #1	02:42:12
10	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN-OVER LOCAL #3	04:03:13
11	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN-OVER VISITOR #4	04:21:00

Por color:

5	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN-OVER VISITOR #5
6	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN-OVER VISITOR #6
7	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT VISITOR #1
8	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT VISITOR #2
9	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT VISITOR #3
10	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN OVER LOCAL
11	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT LOCAL
12	<input checked="" type="checkbox"/>	SHOT VISITOR
13	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN-OVER LOCAL #1
14	<input checked="" type="checkbox"/>	TURN-OVER LOCAL #2

Para cambiar el color de una lista haga clic derecho sobre la misma y seleccione "cambiar color de la lista seleccionada"

Nota: Al añadir todo el contenido del timeline a una presentación el color de cada lista corresponderá con el color de la categoría.

Para ocultar listas en la presentación seleccione las 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"



Establecer orden de listas favorito

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

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

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

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

Importar una presentación



Para importar una presentación haga clic en

Busque el archivo .PRE que desea importar

Seleccione las listas que desea importar y haga clic en

Listas para importar:

Listas importadas a la presentación:



Importar imágenes como portadas a la presentación

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



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

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



Cortar, copiar y pegar registro en la presentación.

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

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

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

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

Ángulo favorito en presentación.

Desde la ventana de propiedades del registro en la presentación podrás seleccionar que ángulo será el favorito. Esto quiere decir que al mostrar la presentación o generar un video tan solo se mostrará ese ángulo, aunque el registro seguirá conteniendo todos, por lo que podrás seguir cambiando de ángulo al mostrar la presentación.

Para seleccionar una ángulo como favorito debes añadir un registro con vista en mosaico a la presentación y luego abrir la ventana de propiedades de ese registro. Desde el menú "ángulo favorito" selecciona cuál de los hasta 4 ángulos será el mostrado. Si mantienes la opción "por defecto" se mostrará la vista en mosaico.

Nota: al mostrar una presentación desde el programa, seleccionar "por defecto" mostrará el mismo ángulo que mostró el registro anterior. Por ejemplo, teniendo una lista de 5 registros, se establecen todos como "por defecto" y tan solo el primer registro se establece como "ángulo 2". El resultado final será que todos los registros mostrarán el ángulo 2.

Múltiples pestañas para presentaciones

Con esta opción podrá trabajar con varias presentaciones al mismo tiempo, pudiendo combinarlas entre ellas.

Para ello haga clic en **+** desde la parte superior izquierda de la ventana y seleccione la presentación que desea usar.



Los cambios realizados en una de las presentaciones no afectarán al resto.

Pulsando Alt + S creará una copia de la presentación seleccionada.



Para crear una nueva presentación con el contenido de todas la presentaciones abiertas pulse Alt + M

Pulsando Ctrl+ creará una nueva presentación.

Podrá cambiar una de las presentaciones haciendo doble clic en la pestaña de la misma.

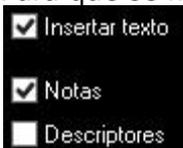
Podrá copiar una lista de una presentación y pegarla en otra.

5.2.2.2 Mostrar una presentación

Para mostrar una presentación haga clic en



En esta ventana se mostrará la presentación que haya seleccionado. Para que se muestren las notas y descriptores de un registro haga clic en

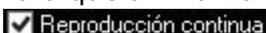


Para mostrar texto directamente sobre el video haga clic con botón derecho sobre la ventana del video y seleccione "Mostrar texto sobre el video". A continuación seleccione las opciones que desee en la ventana emergente



Nota: Los videos producidos NO tendrán textos sobre ellos.

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



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



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

Podrá crear una nueva lista haciendo clic en

Para ver el reproductor de video a pantalla completa haga clic en

Para reproducir el video a cámara lenta haga clic en y seleccione una velocidad



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

Haga clic en Usar tiempo de parada

Importar video a una presentación

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

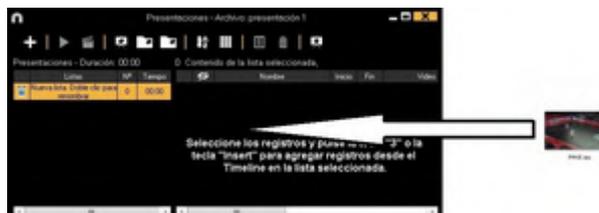


B) Haga clic en , seleccione importar video externo y seleccione el video que desea importar

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

Importar imágenes como portadas a la presentación

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



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

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



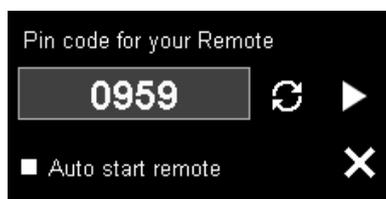
Importar PowerPoint como portadas a la presentación

Para crear portadas usando un .ppt, seleccione el archivo .ppt que desea y arrástrelo a la presentación. Las diapositivas del .ppt se transformaran en portadas.



Control remoto en presentaciones.

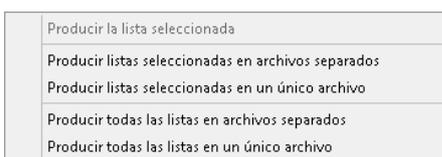
Para vincular su presentación con la aplicación para iOS Nacsport Remote Control haga clic en e introduzca el código PIN en su móvil o tablet. Haga clic en para vincular los dispositivos. Ahora podrá controlar la reproducción de la presentación de forma remota haciendo uso de los controles que se muestran en la pantalla de su móvil o tablet.



Haciendo clic en podrá generar un nuevo condigno PIN.

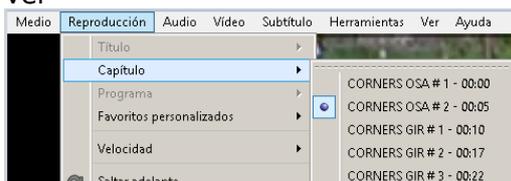
5.2.2.3 Producir presentaciones

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



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

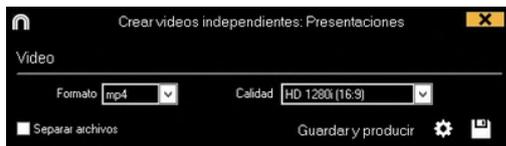
Para ver los registros en el reproductor de video VLC media player haga clic en "reproducción" y después en "Capítulos" por último seleccione el registro que quiere ver



Para añadir una transición entre 2 registro de su presentación haga clic en  y luego en "Añadir transición de video" y seleccione el tipo de transición que desea añadir. Haciendo clic en Insertar en toda la lista la transición se insertara entre cada uno de los registros de la lista.

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

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



Haga clic en  para comenzar la producción

5.2.2.4 Guión de la presentación

Podrá generar un guión que muestre los elementos contenidos en una presentación con el fin de tener una guía a la hora de mostrar la presentación.

Para ello abra una presentación y haga clic en . Seleccione si desea mostrar notas y descriptores, solo notas o solo descriptores y si desea mostrar dibujos, por último haga clic en

En este guión podrá ver las notas y descriptores de sus registros así como otros datos que le ayudarán a mostrar la presentación

A continuación se detalla el significado de los diferentes iconos que podrá ver junto a cada registro en el guión.

-  Minuto de video en el que empieza el registro.
-  Duración del registro.
-  El registro está a cámara lenta.
-  El registro tiene una nota de audio.
-  El registro es capítulo .mp4.
-  Notas contenidas en el registro.
-  Descriptores del registro.

Por defecto la primera imagen de cada registro será la que se muestre en el guión. También se mostrarán los 5 primeros dibujos de cada registro.

Para cambiar la imagen que se muestra como miniatura abra la ventana de edición del registro desde presentaciones, pause el video en el momento que desea y haga clic en , luego haga clic en

Para usar un dibujo como imagen para mostrar en el guión haga doble clic en el registro desde la presentación, haga clic derecho sobre el dibujo que desea usar y seleccione "usar imagen como miniatura para informe". En caso de usar un dibujo como miniatura dicho dibujo no se mostrara en la sección de dibujos del informe.

5.2.2.5 Consolidar una presentación.

Con esta herramienta podrá generar un video y exportar una presentación asociada a ese video. De esta forma no necesitará usar el video original del análisis para compartir la presentación.

Para consolidar una presentación haga clic en  y seleccione "consolidar lista seleccionada" o "consolidar presentación" por último seleccione la carpeta en la que se guardará la presentación y el video.

Al importar esa presentación en otro programa Nacsport podrá editar los registros con normalidad ya que estarán vinculados al video generado.

Nota: No podrá aumentar la duración de los registros aunque sí podrá disminuirla

5.2.2.6 Matriz de presentación.

Ahora podrá crear una matriz de varias listas al mismo tiempo. Para ello seleccione las listas que desee y haga clic en 

5.2.2.7 Paneles de datos desde presentación.

Ahora podrá abrir un panel de datos en función a los registros contenidos en una lista en presentaciones. Para ello seleccione la lista deseada y haga clic en  desde la ventana de presentación. También podrá abrir el panel de datos mientras muestra la presentación.

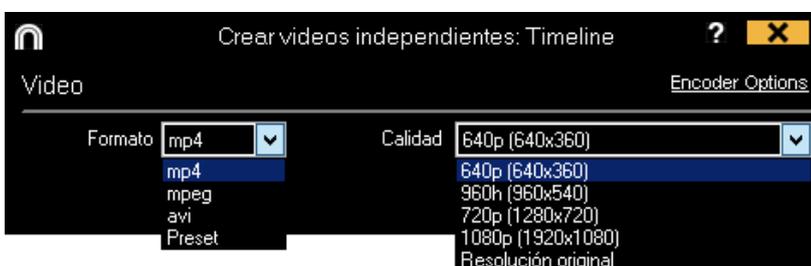
5.2.3 Crear video

Con esta herramienta podrá crear un video de los registros seleccionados

1- Para crear un video seleccione los registros que desea que aparezcan en el mismo, a continuación haga clic en



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



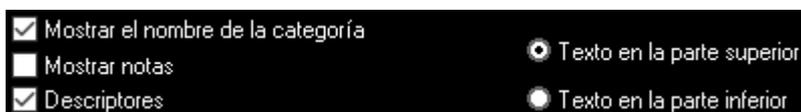
Para producir un video rápidamente en su formato original seleccione **Exportación rápida**. Este video no contendrá dibujos, texto o notas de audio.

Haciendo clic en **Preset** aparecerá un menú desplegable con más opciones para el formato de video

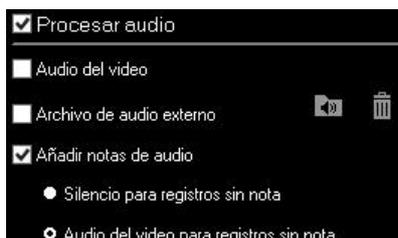


Para subir un video a la plataforma Sharimg seleccione la opción **Enviar a Sharimg**

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

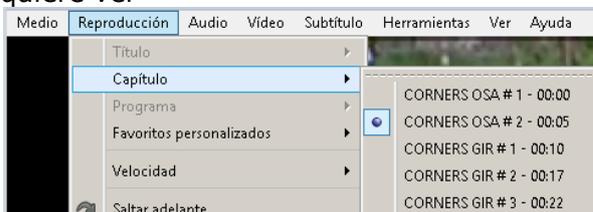


Para añadir audio al video haga clic en Procesar audio y seleccione la opción que desea.



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

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



Para añadir un archivo de audio externo a la presentación haga clic en



A continuación haga clic en y seleccione el archivo que desee

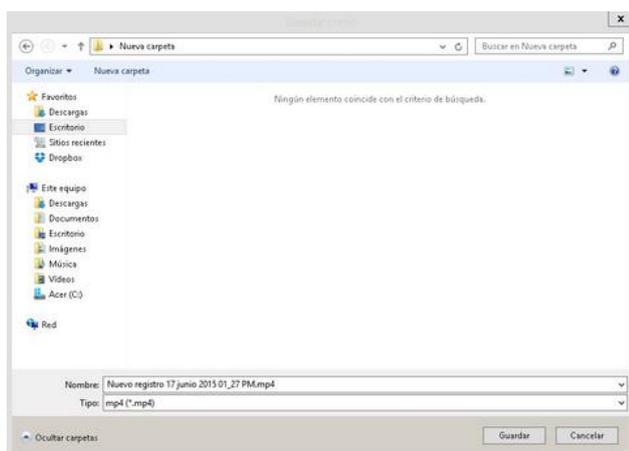
Para añadir un logo al video final haga clic en desde la ventana de producción de video y luego en



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

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

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

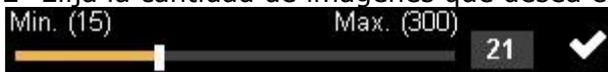


5.2.4 Extraer fotogramas

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

1- Seleccione un registro y haga clic en 

2- Elija la cantidad de imágenes que desea extraer



Haga clic en  para hacer un dibujo en la imagen actual

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

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

Haga clic en  para reproducir la serie de imágenes

Haga clic en  para producir un video con las imágenes extraídas

5.2.5 Comparar acciones

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

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



Podrá hacer dibujos en el video haciendo clic en 

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

Para reproducir todos los registros al mismo tiempo haga clic en  y después en 

Para ver los videos en pantalla completa haga clic en 

Para comparar una acción del timeline con un video externo haga clic en  para seleccionar el video externo. Haciendo clic sobre una acción distinta, realizará la comparación con la nueva acción seleccionada. El video externo nunca cambiará.

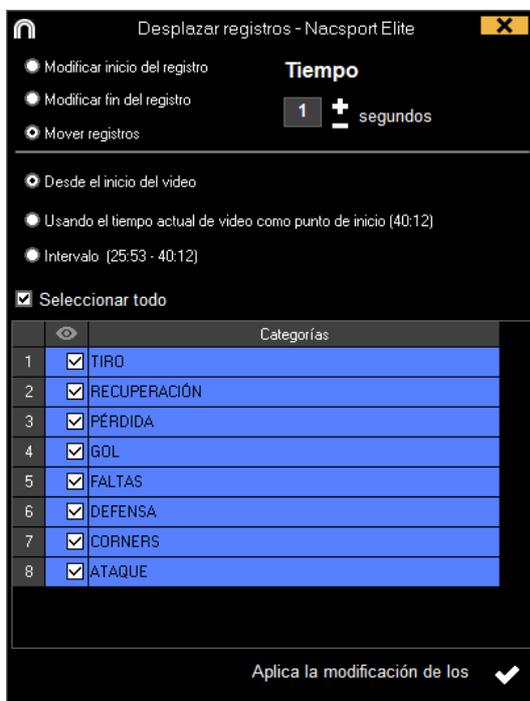
Para solapar los videos haga clic en .Haciendo clic en  desde la ventana de comparación podrá generar un video que muestre las acciones solapadas. El video final no contendrá textos ni dibujos.

Nota: la comparación de videos solapados solo funcionara con un máximo de dos video a comparar

5.2.6 Sincronizar Timeline

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

Para abrir la herramienta haga clic en

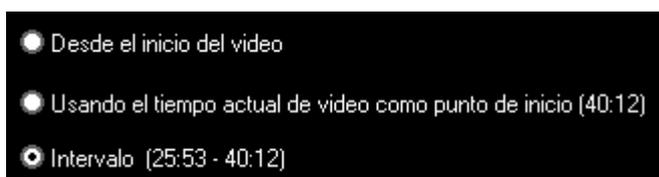


Seleccione en la lista las categorías que desea mover y elija la opción que desea modificar (inicio, fin de un registro o desplazarlo en el tiempo), a continuación



seleccione la cantidad de tiempo en positivo para desplazar a la derecha y en negativo para desplazar a la izquierda

Podrá seleccionar si desea mover todos los registros desde el inicio del video o desde el momento en el que se encuentra ahora mismo. De esta forma podrá sincronizar por ejemplo solo los registros del 2º tiempo. También podrá seleccionar un intervalo de tiempo en el timeline y modificar tan solo los registros dentro del mismo.



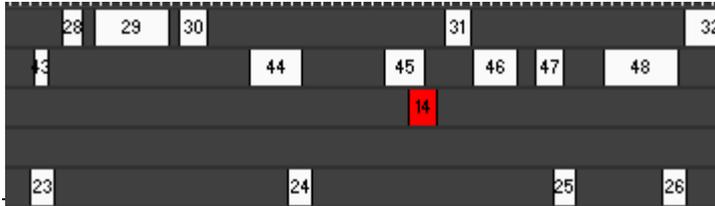
Haga clic en para realizar los cambios.



Registro ancla.

Con esta herramienta podrá usar un 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.



Ahora vaya al momento del video que corresponde con el momento que debería mostrar el registro de referencia y pulse Ctrl+A para sincronizar su análisis.

Nota: Si algún registro quedara fuera del total del video no será eliminado pero no mostrará su acción correspondiente.

5.2.7 Herramienta de dibujo

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

Para realizar un dibujo haga clic en

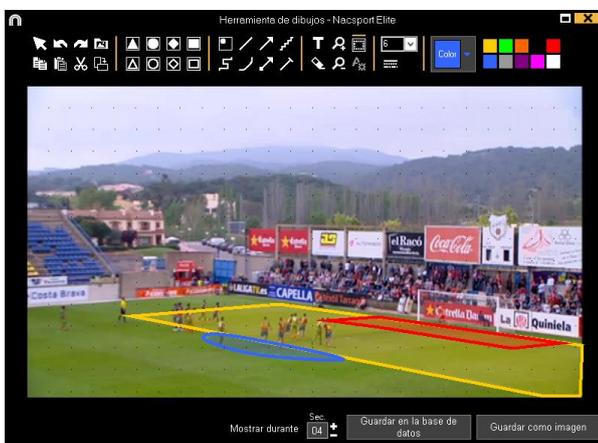


Para deshacer o rehacer un dibujo haga clic en o respectivamente

Para cambiar la fuente, color y fondo del texto haga clic en

Para añadir un cuadrícula de referencia para realizar un dibujo haga clic en

Para descomponer un polígono haga clic en



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

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

5.2.8 Abrir base de datos

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

Para añadir una base de datos haga clic en



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

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



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



5.2.9 Ventana de propiedades del registro

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

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



Para modificar un dibujo haga clic en 

Para añadir una imagen al registro haga clic en 

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

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

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

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

Para ir al siguiente registro haga clic en  para ir al registro anterior haga clic en 

5.2.10 Matriz de datos

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

Para acceder a la matriz de datos haga clic en



Para alternar entre vista por descriptores o por categorías haga clic en

- Mostrar por Categorías
- Mostrar por Descriptores

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

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

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

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

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

Haciendo clic en podrá mostrar los datos de un fragmento determinado del evento.

Para crear una nueva categoría en el timeline con el resultado de una matriz haga clic en cualquier intersección y luego en . De esta forma podrá buscar y ver la relación entre varios descriptores.

Ejemplo:

Para saber cuántos tiros a puerta hubo desde fuera del área seleccione la intersección **TIROS - A puerta** y genere una nueva categoría.

A hora podrá hacer clic en la intersección **Tiros a puerta – desde fuera del área** para ver la combinación de Tiros a puerta desde fuera del área.

Matriz personalizada

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



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

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

Podrá guardar la personalización de la matriz haciendo clic en

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

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

Matriz múltiple

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

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



Haga clic en

Matriz de datos simple:

	Average	Centre	Good	Left	Right	Total
TURN-OVER VISITOR	12					12
POSSESSION VISITOR	8	11	6	7	6	28
THROW-IN VISITOR	7					7
PASSES VISITOR	43	5	3			48
SHOT VISITOR	2	1		1	1	3
CORNER VISITOR	1					1
BUILDING UP VISITOR	1					1
COUNTER VISITOR	1					1
GOAL KICK VISITOR	1					1
NOT PLAYING	14					14
POSSESSION LOCAL	2	7	5	2	5	21
PASSES LOCAL	20	7	1			28
TURN-OVER LOCAL	14					14
SHOT LOCAL	4	3	2	1	2	10
CORNER LOCAL	1					1
BUILDING UP LOCAL	1					1
COUNTER LOCAL	1					1
ejemplo futbol	200	12	20	13	14	259

Matriz de datos múltiple:

	Average	Centre	Good	Left	Right	Total
TURN-OVER VISITOR	14					14
POSSESSION VISITOR	10	8	22	14	6	52
THROW-IN VISITOR	14					14
PASSES VISITOR	46	18	6			68
SHOT VISITOR	6	2		2	2	10
CORNER VISITOR	2					2
BUILDING UP VISITOR	2					2
COUNTER VISITOR	2					2
GOAL KICK VISITOR	2					2
NOT PLAYING	20					20
POSSESSION LOCAL	4	14	18	4	6	42
PASSES LOCAL	44	14	2			58
TURN-OVER LOCAL	28					28
SHOT LOCAL	6	6	4	2	4	20
CORNER LOCAL	2					2
BUILDING UP LOCAL	18					18
COUNTER LOCAL	3					3
ejemplo futbol	204	24	62	26	22	298

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



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

Matriz de datos desde presentaciones

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

Abra una presentación

Lista	Nº	Temp	Nombre	Inicio	Fin	Video	Longitud	Audio
1 HALF	189	27:0	PASSES LOCAL # 20	00:34	03:41	ejemplo.futbol.sp4		
PASSES LOCAL	34	00:3	TURN-OVER VISITOR # 4	00:37	03:47	ejemplo.futbol.sp4		
TURN-OVER LOCAL	14	00:3	POSSESSION VISITOR # 6	00:42	03:49	ejemplo.futbol.sp4		
PASSES VISITOR	44	03:4	NOT PLAYING # 5	03:49	04:12	ejemplo.futbol.sp4		
SHOT VISITOR	3	00:9	CORNER LOCAL # 1	04:07	04:17	ejemplo.futbol.sp4		
SHOT LOCAL	4	00:4	POSSESSION LOCAL # 7	04:12	04:24	ejemplo.futbol.sp4		
			SHOT LOCAL # 2	04:14	04:24	ejemplo.futbol.sp4		
			NOT PLAYING # 3	04:24	04:43	ejemplo.futbol.sp4		

Seleccione una lista y haga clic en

	1st half	Average	End	Centre	Good	Left	Right	Total
PASSES VISITOR	27	5	1					27
POSSESSION LOCAL	17	7	2	2	5	3		33
POSSESSION VISITOR	18	3	9	3	5	2	4	33
SHOT LOCAL	4	3		2	1	1	2	4
SHOT VISITOR	1	1						1
THROW-IN VISITOR	5							5
TURN-OVER LOCAL	11							11
TURN-OVER VISITOR	9							9
Total	100	10	20	7	10	3	11	151



5.2.11 Opciones del Timeline

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Pasos a seguir:

- 1- Haga clic en el icono  y seleccione **Agregar una base de datos (del mismo video)**
- 2- Seleccione una base de datos y haga clic en **Abrir**
- 3- Seleccione las categorías que desea añadir a la base de datos actual y pulse  Inmediatamente los registros de las categorías seleccionadas se añadirán en la base de datos abierta anteriormente

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

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

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

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

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



Nota: Los videos producidos NO tendrán textos sobre ellos.

Unir categorías en el timeline: Para unir categorías en el timeline seleccione las categorías que desea manteniendo pulsada la tecla Ctrl. Haga clic derecho y seleccione "Unir categorías". Esto generará una nueva categoría que contendrá todas las acciones de las categorías seleccionadas.

Filtro por colores el timeline: Desde el timeline podrá filtrar sus categorías mostrando solo aquellas que tengan un color determinado. Para ello haga clic en el color que desea ocultar en los cuadros sobre el nombre de las categorías. Para mostrar un color oculto vuelva a hacer clic sobre el color que desee.



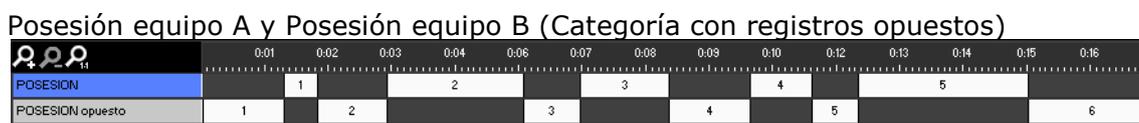
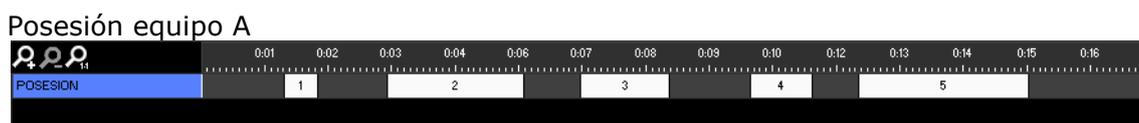
Nota: Los registros ocultos no serán mostrados en la matriz de datos.

Copiar registros: Para copiar un registro en una categoría distinta a la original seleccione los registros que desea manteniendo pulsada la tecla Ctrl y use la combinación Shift + arrastrar para arrastrar los registros hasta la categoría en la que desea realizar una copia.

Borrar descriptores: Para borrar todos los descriptores de cada registro de una categoría seleccione la categoría que desee y pulse la combinación Alt + D.

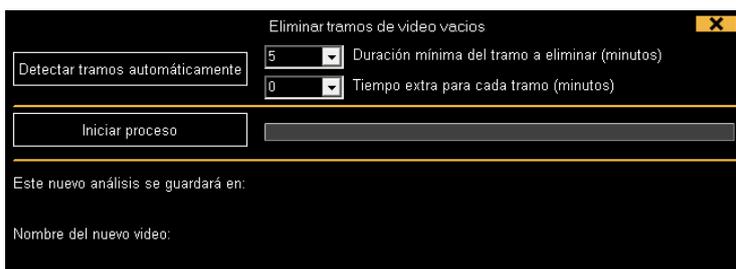
Crear registros opuestos: Para crear una categoría con registros opuestos a los que conforma una categoría ya creada seleccione la categoría creada y pulse la combinación Shift + O

Ejemplo: Teniendo la posesión de un equipo se puede obtener automáticamente la del equipo contrario. Para ello seleccionamos la posesión del equipo A y pulsamos Shift + O



Eliminar video basura: Con esta opción podrá generar un video asociado a un análisis aprovechando tan solo el tiempo real de juego del video original

Para ello haga clic en y seleccione la opción correspondiente



Seleccione el margen de tiempo a partir del cual considera que el video es desechable y haga clic en 

Ejemplo: Estableciendo tiempo de 5 minutos. Cada vez que haya un tiempo igual o superior a 5 minutos entre el final de un registro y el inicio del siguiente se considerará que ese fragmente de video es desechable.

Por último haga clic en 

Esto generará un nuevo video y un nuevo análisis aprovechando solo el tiempo real de juego. Los registros del nuevo análisis quedarán automáticamente vinculados al nuevo video.

Reproducción continua de una categoría: Podrá ver todos los registros de una categoría de forma continuada haciendo clic en el icono 

Superposición de texto en el video: Podrá mostrar texto sobre el video haciendo clic en  desde la ventana del reproductor de video.

Podrá editar las opciones para el texto haciendo doble clic sobre el mismo.

Haciendo clic derecho sobre el texto, alternará entre mostrarlo en la parte superior o inferior de la venta del video.

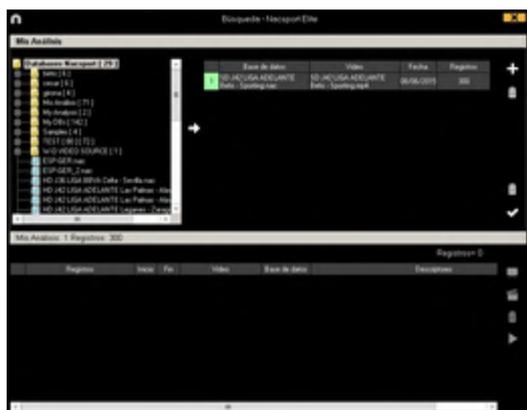
Estilos de Timeline: Desde el menú de opciones del timeline, podrás elegir entre los seis estilos distintos.

5.2.12 Buscador de acciones

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

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

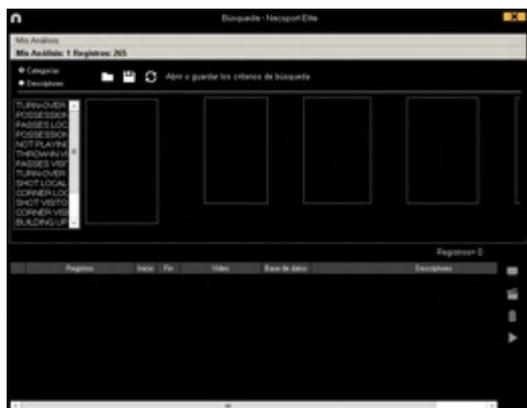
Para acceder al buscador de acciones haga clic en



Seleccione la base o bases de datos en la que desea realizar la búsqueda y haga clic en a continuación haga clic en para comenzar la búsqueda de acciones

Podrá buscar acciones por categorías o por descriptores haciendo clic en

- Categorías
- Descriptores



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

Para crear un video con los registros buscados haga clic en

Para ver el registro seleccionado haga clic en

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



5.2.13 Exportación

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

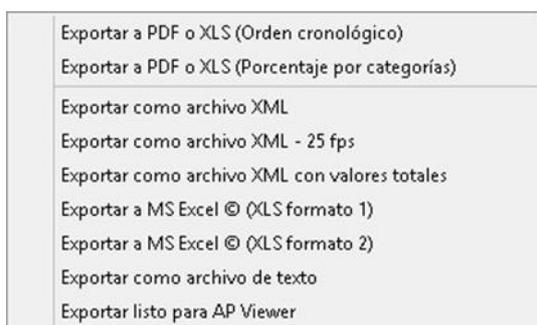
Como un archivo xls en el que se muestran los registros por orden cronológico.

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

Como un archivo xml para trabajar con otros programas.

Como un archivo xls.

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



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



5.2.14 Acceder al tiempo del descriptor

En el **Timeline**:

1- Haga clic en **Mostrar descriptores**

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

Retroceso 5

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

5	NOT PLAYING	03:17	03
7	POSESSION LOCAL	03:26	03
4	2 POINTS SHOT LOCAL	03:34	03
6	NOT PLAYING	03:41	03

4- Haga clic en el descriptor que desee visualizar.

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

En la **Matriz de datos**:

1- Haga clic en **Mostrar por Descriptores**

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

2 Retroceso en segundos

3- Haga clic en el descriptor que desee visualizar.

5.2.15 Vincular videos a una misma base de datos

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

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



Para **vincular hasta 2 videos a una misma base de datos** siga estos pasos:

- 1- Vaya al menú principal del programa y haga clic en **Bases de Datos NAC**
- 2- Haga doble clic en la base de datos que desee vincular con otro video.
- 3- Haga clic en **Timeline**
- 4- Haga clic en el icono  y seleccione **vincular videos adicionales**.
- 5- Seleccione en que pestaña desea añadir el video y haga clic en 
- 6- Seleccione el video que desea y sincronícelo en caso necesario con el original usando la barra de tiempo
- 7- Haga clic en  y podrá ver los distintos videos simultáneamente.



Para alternar la vista entre los distintos videos y mosaico (2 videos al mismo tiempo) seleccione la vista que desea haciendo clic en . O pulsando las teclas 4,5

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

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

5.2.16 Crear nota de audio

a) Seleccione un registro en el Timeline

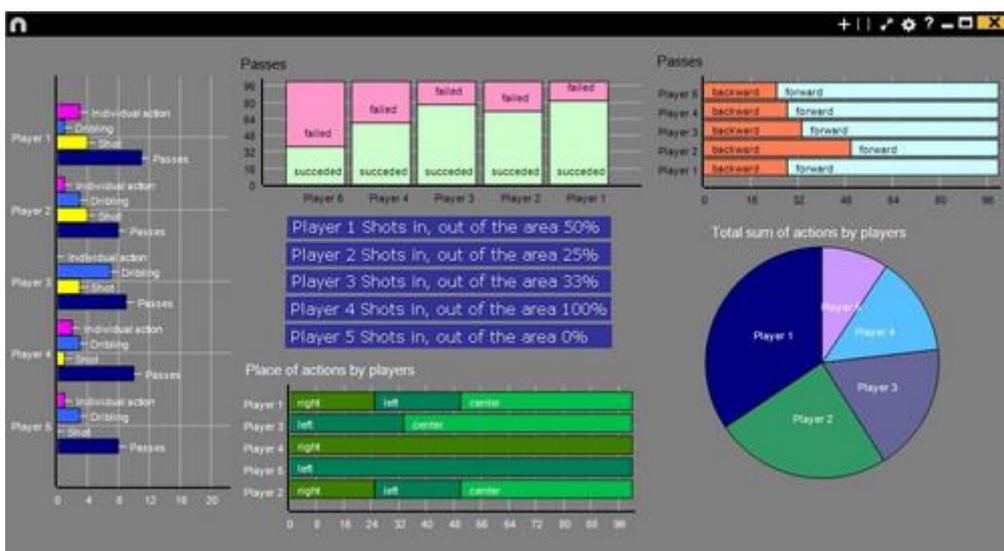
b) Haga clic en el icono 



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

d) Una vez finalizada la grabación, para guardar la nota de audio, haga en el icono 

5.2.17 Paneles de gráficos



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

5.2.17.1 Creación de paneles de gráficos

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

1. Gráficos

Para crear un panel de gráficos haga clic en y seleccione "Crear nuevo panel" a continuación haga clic en . Para abrir varios paneles al mismo tiempo selecciónelos y haga clic en .

Para insertar una imagen como objeto en el panel de gráficos haga clic en . Las imágenes .png se mostrarán con transparencia, si la tuviera, en el panel.

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

Para cambiar el color de un elemento haga clic sobre el mismo y seleccione el color que desea. Para añadir el mismo color a todos los elementos que se dispone a añadir haga clic en "Mismo color para toda la serie"
Podrá seleccionar varios elementos dentro de un panel de datos haciendo clic sobre ellos mientras mantiene pulsada la tecla Ctrl.

Ahora al modificar el tamaño o la posición de un elemento también se modificará el resto de elementos del mismo tipo (graficas, 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.

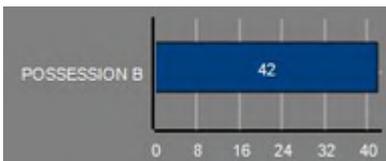


Haciendo clic con el botón derecho mientras tiene varios elementos seleccionados podrá alinear todos los elementos vertical u horizontalmente seleccionando las opciones **Alinear seleccionados a la izquierda** y **Alinear seleccionados arriba**

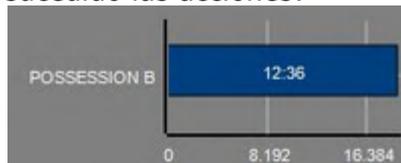
Para bloquear los elementos del panel haga clic con el botón derecho y seleccione la opción que desee.

Para mostrar la cantidad de tiempo durante la que ha sucedido una acción en lugar de la cantidad de acciones que han sucedido haga clic en **Valores por tiempo**

Cantidad de acciones sucedidas:



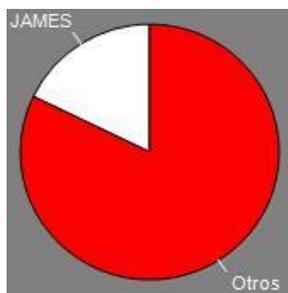
Tiempo durante el que han sucedido las acciones:



Para crear un gráfico relativo a un grupo seleccione cualquiera de los gráficos de 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.

Ejemplo:

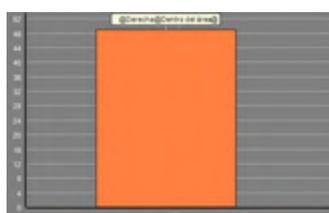
Si selecciona varios jugadores relativos a un grupo que contenga el total de jugadores podrá ver la participación de los jugadores seleccionados con respecto al resto. Para hacer esto seleccione los jugadores que desea ver, seleccione "relativo a un grupo" y seleccione el grupo al que pertenecen los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



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

Ejemplo:

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



2. Etiquetas

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

Para crear una etiqueta simple haga clic en y establezca un nombre para etiqueta, para cambiar el color de la etiqueta haga clic en esta etiqueta tan solo muestra texto y puede ser usada para organizar el panel.

Para crear un etiqueta de tiempo haga clic en para cambiar el color de la etiqueta haga clic en , esta etiqueta muestra un contador de tiempo que coincide con el tiempo del video.

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

Ejemplo:

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

Jugador 1, Derecha: 41



Para cambiar el color de la etiqueta haga clic en

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

Etiqueta sin alias:

FALTAS Lateral Tiro Jugada Dentro área = 0

Etiqueta con alias:

Balón parado 0

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

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

Cantidad de acciones sucedidas:

Possession A: 119

Tiempo durante el que han sucedido las acciones:

Possession A: 35:42

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

Porcentaje
Dentro = 20%

Valor absoluto
Dentro = 3/15

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

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

Ejemplo:

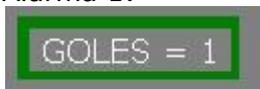
Para ver todos los tiros que hubo por la derecha y todos los tiros que hubo dentro del área. Seleccione la categoría tiros, el descriptor derecha y el descriptor dentro del área. Seleccione "Actúa como suma". Ahora aparecerán en el gráfico los tiros por la derecha y también los tiros dentro del área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

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

Ejemplo:

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

Alarma 1:



Alarma 2:



Alarma 3:



Etiquetas de contexto.

Con esta opción podrá crear una etiqueta que muestre datos en función al contexto del análisis realizado.

Para ello haga clic con botón derecho en el fondo del panel y seleccione "Etiqueta de contexto" y luego el contexto concreto que desee usar.

La etiqueta de contexto se refrescará en cada nuevo análisis de forma automática.

Partido 1:

Clima	Superficie	Jornada
Soleado	Césped	20

Partido 2:

Clima	Superficie	Jornada
Nuboso	Artificial	21

Podrá editar el contexto de un análisis desde un panel de datos haciendo clic derecho en el fondo del mismo y seleccionando "Etiqueta de contexto" y luego "Editar contexto"

Editar propiedades del registro

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

Ordenar resultados en paneles de datos.

Al abrir un panel de datos de varias bases de datos y haciendo doble clic sobre cualquier barra, sección o etiqueta podrá seleccionar el orden en el que se muestran los registros.

Para cambiar el orden en el que se muestran los registros haga clic en Ordenar por nombre de análisis (.nac) de esta forma los registros se mostrarán por orden cronológico y análisis.

Orden normal						Orden por nombre de análisis					
<input type="checkbox"/> Ordenar por nombre de análisis (.nac)						<input checked="" type="checkbox"/> Ordenar por nombre de análisis (.nac)					
<input type="checkbox"/> Maximizar la ventana al abrir						<input type="checkbox"/> Maximizar la ventana al abrir					
1	7 Metros contra	09:21:17	09:24:39	1er ti		4	7 Metros contra	27:38:31	27:43:04	1er ti	
2	7 Metros contra	14:25:19	14:29:44	Arrib.		6	7 Metros contra	35:13:03	35:20:10	1er ti	
3	7 Metros contra	21:15:04	21:21:12	1er ti		7	7 Metros contra	73:22:15	73:30:44	2do I	
4	7 Metros contra	27:38:31	27:43:04	1er ti		3	7 Metros contra	21:15:04	21:21:12	1er ti	
5	7 Metros contra	33:58:40	34:01:48	Abaj.		1	7 Metros contra	09:21:17	09:24:39	1er ti	
6	7 Metros contra	35:13:03	35:20:10	1er ti		2	7 Metros contra	14:25:19	14:29:44	Arrib.	
7	7 Metros contra	73:22:15	73:30:44	2do I		5	7 Metros contra	33:58:40	34:01:48	Abaj.	

Copia de seguridad de paneles de datos.

Haciendo clic en desde la ventana de paneles de datos podrá abrir o crear una copia de seguridad de sus paneles de datos. Haciendo clic en Crear copia de seguridad generará una copia de seguridad que conservará el estado actual de todos los paneles de datos. Si selecciona cualquier copia de seguridad de la lista inferior y hace clic en Restaurar copia de seguridad abrirá la copia de seguridad, accediendo al estado anterior de sus paneles de datos.

Nota: Cada vez que se realice una eliminación de múltiples elementos se realizará una copia de seguridad.

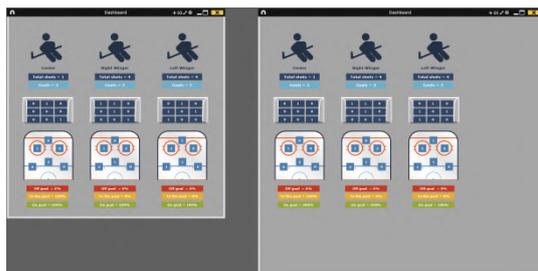
Redimensionar panel de datos.

Con esta opción podrá modificar el tamaño de ventana de su panel de datos y los elementos que contiene de forma proporcional.

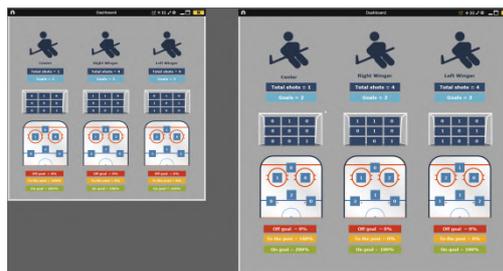
Para ello haga clic en  y modifique el tamaño de la ventana.

Ahora todos los elementos mantienen la misma relación de tamaño que tenían anteriormente.

Panel sin redimensionar:



Panel redimensionado:



El descriptor gráfico en los paneles de datos.

Podrá añadir un descriptor gráfico a un panel de datos haciendo clic con botón derecho en el fondo del panel y seleccionando la opción correspondiente.

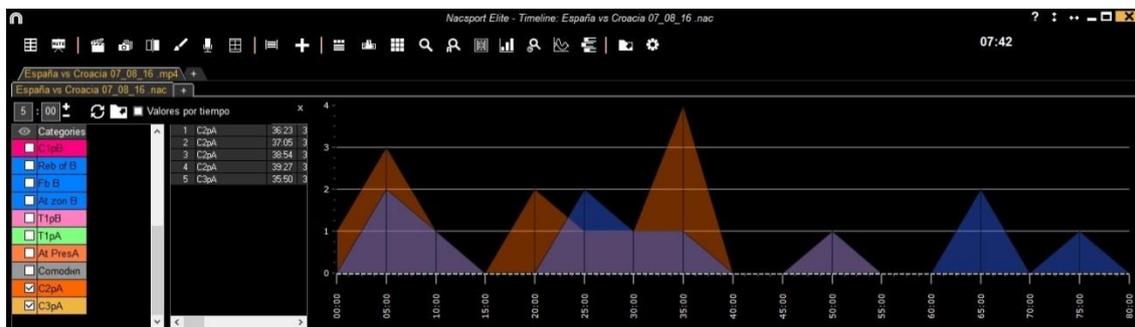
Ahora deberá seleccionar las categorías y descriptores que desea utilizar. Los puntos de referencia mostrados corresponderán a los elementos seleccionados.

Por ejemplo, para mostrar un descriptor gráfico que tan solo contenga los tiros a puerta, debería seleccionar la categoría TIRO y el descriptor A PUERTA. De esta forma el descriptor gráfico mostrará únicamente los puntos de referencia correspondientes a esa combinación.

5.2.18 Gráfica de frecuencia de categorías.

Con esta herramienta podrá ver una representación gráfica de la cantidad de acciones de cada categoría a lo largo de un evento, pudiendo compararlas entre ellas.

Para ello haga clic en , seleccione las categorías que desea añadir a la gráfica y luego haga clic en .



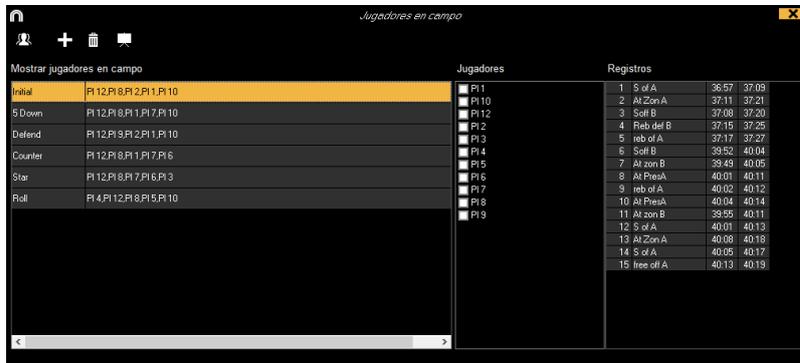
Haciendo clic en cualquier de las áreas de la gráfica podrá ver las acciones sucedidas en ese momento.

Podrá modificar el intervalo de tiempo, estableciendo el que desee en .

Podrá mostrar los valores por duración de la acción dentro del intervalo haciendo clic en **Valores por tiempo**

5.2.19 Conexiones entre jugadores

Para consultar las acciones realizadas por cada conjunto haga clic en el icono de opciones desde el Tiemeline y seleccione "mostrar conexiones de jugadores".



Podrá ver las acciones realizadas por cada conjunto simplemente haciendo clic sobre el conjunto y luego seleccionando la acción que desea ver.

Podrá filtrar las acciones realizadas por sus jugadores y ver en qué conjunto se encontraban seleccionando a cada jugador en el listado.

También podrá crear un subconjunto de jugadores, seleccionando los que desee y haciendo clic en . Este subconjunto se añadirá de forma automática en futuros análisis.

Podrá mostrar y ocultar los subconjuntos haciendo clic en .

Haciendo doble clic sobre el nombre de un conjunto o subconjunto podrá cambiar su nombre. Este cambio será constante para los futuros análisis.

Podrá añadir cualquier acción a una presentación haciendo clic en el icono correspondiente o usando la tecla 3.

5.2.20 Descriptores gráficos

Desde el Timeline podrá hacer click en  para abrir los descriptores gráficos de su análisis.



Por defecto el descriptor gráfico mostrará los puntos de referencia de todos los registros seleccionados en el timeline.

Podrá mostrar/ocultar la zonas de su descriptor gráfico haciendo clic en .

En caso de haber añadido varios descriptores gráficos a un solo registro podrá ver la dirección que tomó la acción haciendo clic en . Al pasar el ratón sobre cualquiera de los puntos de referencia podrá ver la distancia y velocidad relativa (en base a las medidas establecidas para el tamaño del campo o cancha) entre cada uno de los puntos.

Podrá modificar el tamaño de los puntos de referencia de las acciones desde .

Haga clic en  para exportar el descriptor gráfico como imagen.

En caso de tener varios descriptores gráficos en una única plantilla, podrá navegar entre ellos usando las pestañas de la parte superior.

Manteniendo pulsada la tecla control y usando la rueda de su ratón podrá hacer zoom en el descriptor gráfico.

Manteniendo pulsada la tecla control y pasando el ratón sobre sus registros, en el timeline, podrá ver los puntos de referencia de cada registro sin mover el video del momento actual.

Podrá mover los puntos de referencia, para ajustarlos con mayor precisión, simplemente haciendo clic sobre los mismos y arrastrándolos mientras mantiene pulsado Shift+Ctrl.

Haciendo clic con el botón derecho sobre cualquier punto, podrá eliminarlo

Haciendo doble clic en el descriptor gráfico ocultará todos los puntos de referencia que se estén mostrando

6. MIS ANÁLISIS

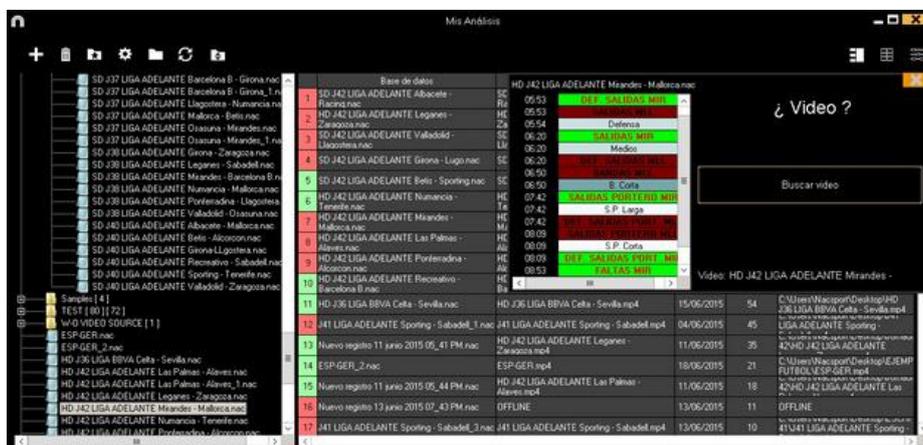
En este entorno se pueden consultar todas las bases de datos NAC creadas o importadas por el usuario.



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



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



Además podrá:

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

Eliminar carpetas (y sus bases de datos contenidas) o bases de datos: haga clic en la carpeta deseada y, luego, haga clic en 

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

Seleccionar el directorio de las carpetas: Haga clic en  y seleccione el directorio.

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

Auto-enlazar videos perdidos : Con esta opción podrá enlazar rápidamente los videos de sus análisis en caso de haberlos cambiado de carpeta.

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

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

Buscar rápidamente un análisis concreto en función a su nombre, su video o la fecha en la que se realizó: Para ello 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 en la ruta del .nac

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

Actualizar la información mostrada: Haga clic en 

Exportar Excel/xml: Con esta opción generará un nuevo archivo para cada análisis seleccionado. Seleccione los análisis que desee, haga clic en  y seleccione la opción que desee.

7. HERRAMIENTAS

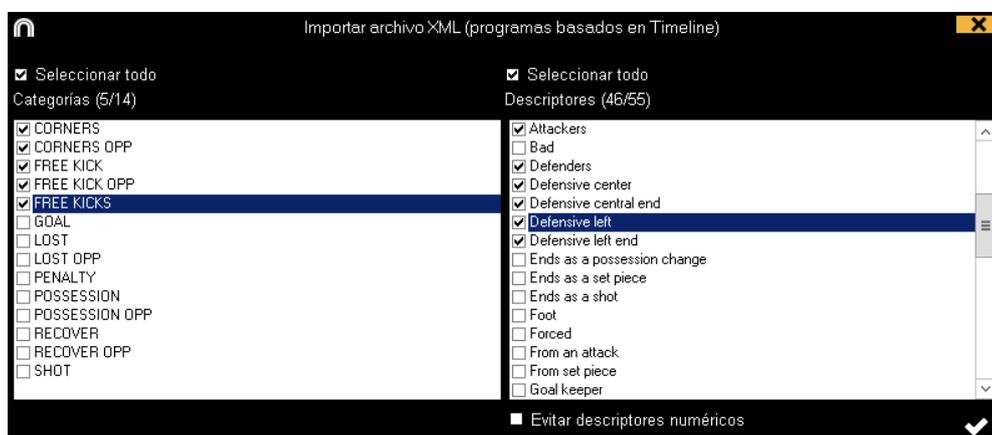
7.1 Unir y convertir archivos de vídeo a AVI	Pág.122
7.2 Importar/exportar archivos .XML	Pág.123
7.3 Importar base de datos desde Tag&Go	Pág.125
7.4 Importar bases de datos de OPTA	Pág.126
7.5 Unión rápida de archivos de un mismo origen	Pág.127
7.6 Unión rápida de archivos de un mismo origen y análisis (archivos .nac)	Pág.128
7.7 Importar .TLcodes desde Gamebraker / SportCode	Pág.129
7.8 Importar bases de datos de FIBA	Pág.130
7.9 Importación WiFi desde Tag&View	Pág.131
7.10 Importar archivos CSV de Dartfish, EasyTag, Synergy, Opta...	Pág.132
7.11 Importar .XML desde InStat	Pág. 133

7.2 Importar/exportar archivos .XML

* Para **importar archivos .XML**:

- a) En el menú principal del programa, haga clic en **Herramientas**.
- b) Seleccione **Importar**.
- c) Seleccione **Importar archivo XML (programas basados en Timeline)**.
- d) Haga clic en el icono .
- e) Busque los archivos .XML seleccione los que desee importar y haga clic en abrir.

Al seleccionar el archivo que desee aparecerá una nueva ventana en la que podrá seleccionar las categorías y descriptores que se importarán



Haciendo clic en **Evitar descriptores numéricos** se deseleccionarán automáticamente los descriptores que tan solo contenga valores numéricos. Esto quiere decir que el nombre del descriptor no contiene ninguna letra, aunque sí puede contener símbolos.

- f) Elija nombre y destino para la **base de datos .NAC** y, a continuación, haga clic en **Guardar**.
- g) En el apartado 3, haga clic en el icono .
- h) Seleccione el video que desea vincular con la **base de datos .NAC** y haga doble clic sobre él.
- i) Haga clic en **Abrir el Timeline**.

* Para **exportar un archivo. XML**:

a) Una vez abierto el Timeline con el archivo que desea exportar, haga clic en .

b) Selecciona **Exportar .XML**

c) Elija nombre y destino y, a continuación, haga clic en **Guardar**.

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



7.3 Importar base de datos desde Tag&Go

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

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

7.4 Importar bases de datos de OPTA

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

Haga clic en  y seleccione el archivo que desea importar

Haga clic en  y seleccione el video que desea vincular

Haga clic en 

7.5 Unión rápida de archivos de un mismo origen

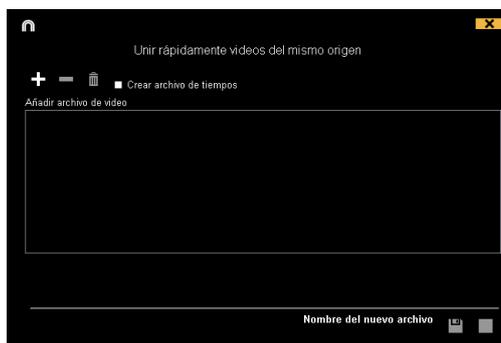
Con esta herramienta puede convertir múltiples archivos de video a un único archivo de video conservando el formato original, de una forma muy rápida.

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

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

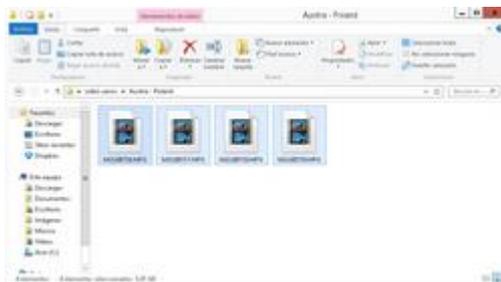
Pasos a seguir:

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

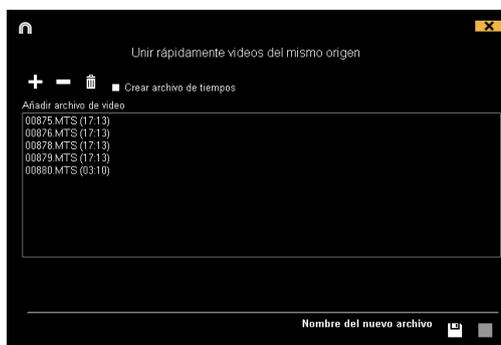


- 3- Haga clic en .

- 4- Seleccione los videos que desea unir y haga clic en **Abrir**.



- 5- Haga clic en .



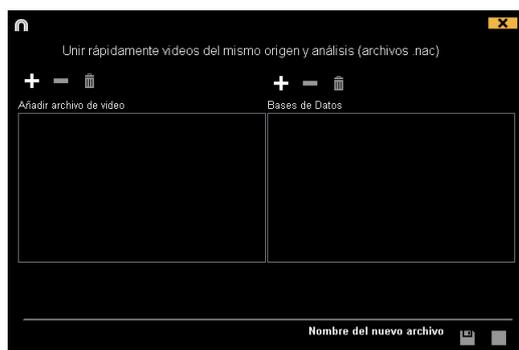
- 6- Escriba un nombre y elija una ubicación para el video que va a ser generado.

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

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

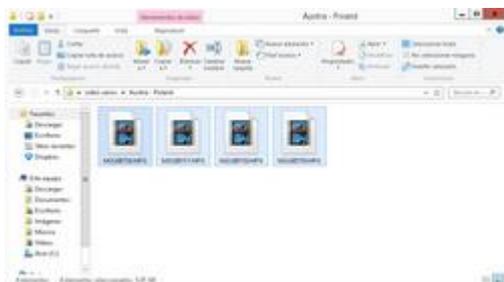
Pasos a seguir:

- 1- En el menú principal de Nacsport, haga clic en **Herramientas**.
- 2- Haga clic en **Unir rápidamente archivos de video de un mismo origen y análisis (archivos .nac)**.

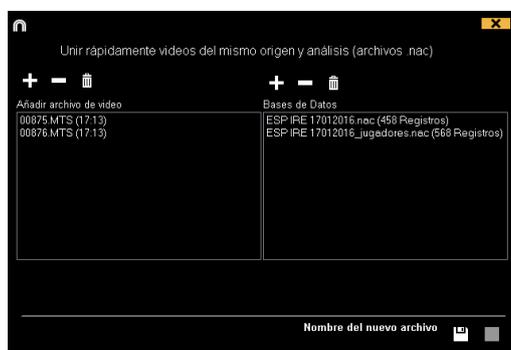


3- Haga clic en .

4- Seleccione los videos que desea unir y haga clic en **Abrir**.



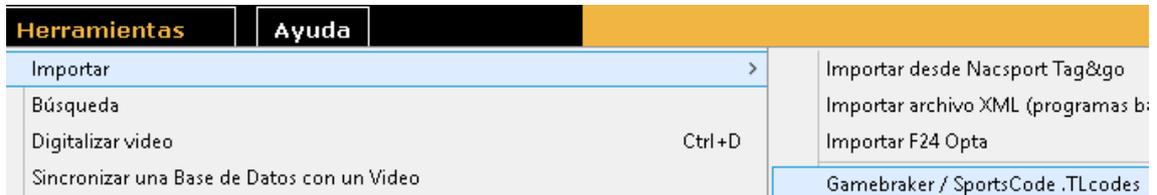
5- Haga clic en .



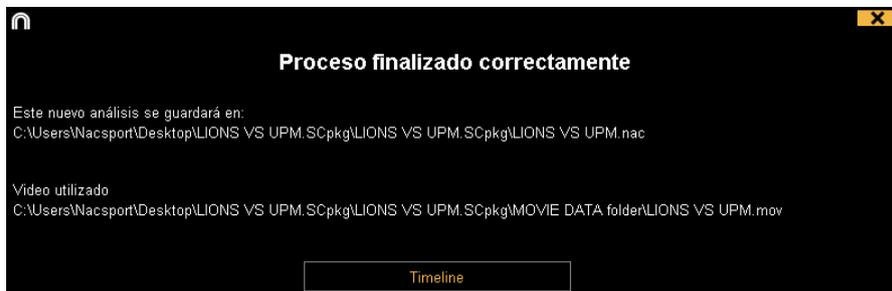
6- Escriba un nombre y elija una ubicación para el video que va a ser generado.

7.7 Importar .TLcodes desde Gamebraker / SportCode

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



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



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

Los archivos importados quedarán guardados en la carpeta Nacsport imported dentro de la carpeta .SCpkg

7.8 Importar bases de datos de FIBA.

En el menú principal de la sección de herramientas seleccione importar y haga clic en **importar FIBA stats xml**.

Haga clic en  y seleccione el archivo que desea importar

Haga clic en  y seleccione el nombre del análisis que se creará

Haga clic en  y seleccione el video del partido.

7.9 Importación WiFi desde Tag&View

Para realizar una exportación a través de una red local deberá iniciar la recepción de datos desde Nacsport en su PC.

Para ello haga clic en "Importar" desde la pestaña "Herramientas" en el menú principal de Nacsport y seleccione "importación WiFi desde iPad". Verá aparecer un código PIN que deberá insertar en Tag&View para comenzar el proceso. Haciendo clic en  podrá cambiar de forma aleatoria el número PIN.

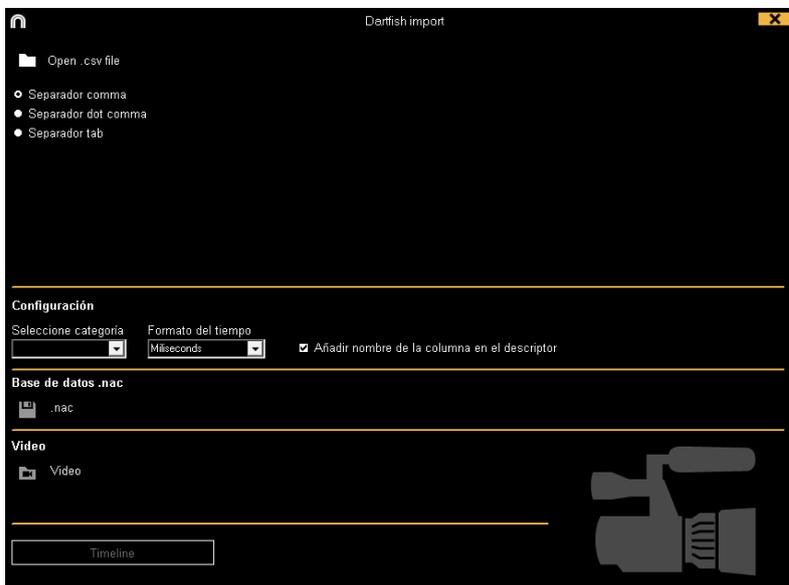
Desde Tag&View, teniendo un análisis abierto pulse en  y seleccione la opción  **Buscar dispositivo Nacsport**

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 NAC SPORT DATA>Databases Nacsport> iPad imported dentro de la carpeta de documentos en su PC.

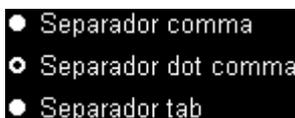
7.10 Importar archivos CSV de Dartfish, EasyTag, Synergy, Opta...

En el menú principal de la sección de herramientas seleccione importar y haga clic en **Dartfish csv files**.



Haga clic en y seleccione el archivo a importar.

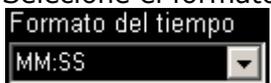
A continuación deberás seleccionar el tipo de separador para los elementos del que se ha utilizado en el archivo .csv



Seleccione la columna del archivo .csv que será utilizada para generar las

categorías en Nacsport desde el menú 'Selección categoría'

Seleccione el formato de tiempo que se ha usado en el archivo .csv desde el menú



Haciendo clic en **Añadir nombre de la columna en el descriptor** podrá añadir el nombre del resto de columnas a los valores de las misma y usarlos como descriptores. Podrá desmarcar cualquier columna que no desee utilizar

Haciendo clic en generará la base de datos en Nacsport.

Por último haga clic en para seleccionar el video correspondiente al archivo csv y luego haga clic en **Timeline** para acceder al Timeline.

7.11 Importar .XML desde InStat

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 video que desea vincular con la **base de datos .NAC** y haga doble clic sobre él.

Haga clic en **Abrir el Timeline**.

8. ANEXO

8.1 Importar y exportar bases de datos	Pág.135
8.2 Emisión en tiempo real	Pág.136
8.3 Opciones generales	Pág.140
8.4 Coach Station	Pág.142
8.5 Integración con Twitter	Pág.144
8.6 Actualización 6.0	Pág.145



8.1 Importar y exportar bases de datos

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

*Exportar

Para esto podrá usar 2 métodos:

A)

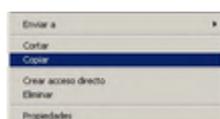
- 1- Vaya a la carpeta Mis Documentos
- 2- Abra la carpeta NAC SPORT DATA
- 3- Abra la carpeta Databases Nac
- 4- Copie los archivos .nac que desea de esta carpeta

B)

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



- 3- Haga clic con botón derecho y seleccione copiar



*Importar

Para esto podrá usar 2 métodos:

A)

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

B)

- 1- Desde el menú principal de Nacsport haga clic en Mis análisis
- 2- Haga clic en con botón derecho sobre uno de los icono de carpeta y seleccione pegar para importar el archivo que ha copiado previamente

8.2 Emisión en tiempo real

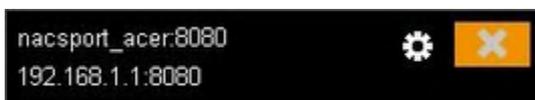
Con esta herramienta podrá emitir en tiempo real, a través de una red wifi, los datos que obtenga durante el análisis a cualquier dispositivo conectado a dicha red.

Emisión desde observación:

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

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

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



Para cambiar la configuración de la emisión haga clic en .



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

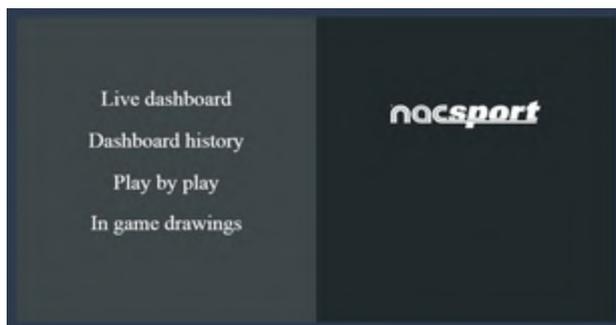
Para seleccionar el tiempo de refresco de los datos en el dispositivo que recibe los datos haga clic en el cuadro desplegable de la opción que desea modificar.

Para que la emisión de datos comience automáticamente cada vez que iniciar una nueva observación haga clic en **Iniciar el web server automáticamente**

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

Para iniciar la emisión de paneles cada vez que se abra uno haga clic en **Emitir el panel abierto automáticamente**

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



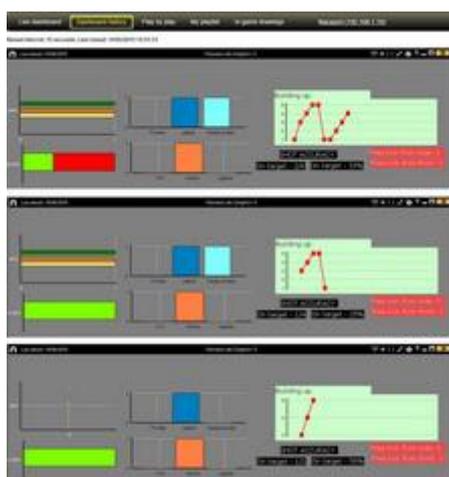
Para ver un panel en tiempo real pulse en "Live dashboard"

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

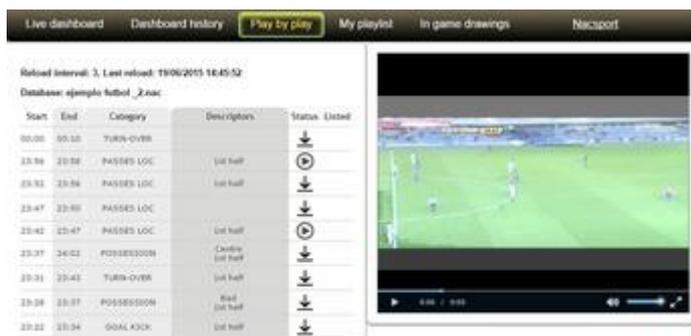


Para ver un registro histórico de los paneles a lo largo de un evento pulse en "Dashboard history"

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



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



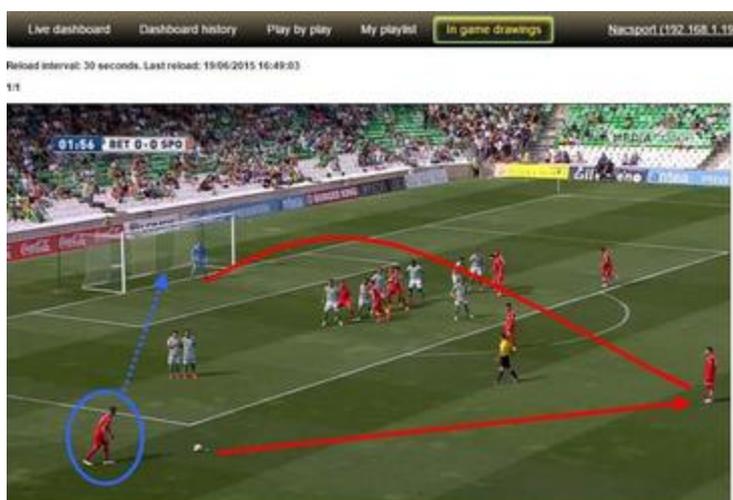
En este entorno podrá ver las acciones que han sido registradas. Para ello pulse en para producir la acción en el PC, luego pulse en para reproducir la acción. Pulsando en establecerá esa acción como favorita.

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



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

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



8.2.1 Guardar en el ordenador emisor videos descargados por el receptor, desde la emisión en tiempo real.

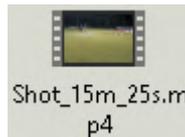
Con esta opción podrá guardar un archivo de video de las acciones visionadas en cualquier dispositivo a través de la opción de emisión en tiempo real.

Para ello deberá establecer la carpeta en la que se guardarán los videos. Desde el menú principal de Nacsport haga clic en "Herramientas" y luego en "Opciones"

Ahora seleccione la pestaña **Web server**. En la parte inferior de la ventana haga clic en  y seleccione la carpeta en la que se guardarán los videos.

Ahora cada vez que haga clic en  desde el dispositivo que recibe la emisión de datos, estará generando un video en la carpeta que ha seleccionado anteriormente.

El nombre del archivo generado siempre mostrará nombre de la categoría registrada y el momento de grabación en el que se realizó.



Nota: Si se usa una carpeta compartida (Dropbox, Hubic, Google drive...) para guardar los archivos generados, estos podrán verse también en el dispositivo receptor sin conexión a internet, siempre que se haya sincronizado la carpeta compartida

8.3 Opciones generales

8.3.1 Mostrar el tiempo del video.

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



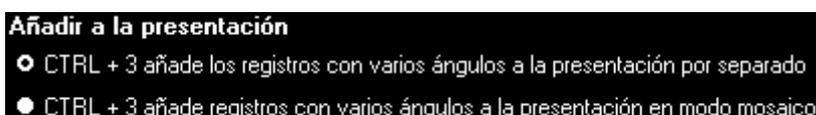
8.3.2 Añadir videos múltiples como mosaico.

Al tener un análisis con videos adicionales podrá elegir si al pulsar la tecla 3 se añade el video como mosaico o cada video de forma individual.

Para ello vaya al menú principal del programa, pestaña de herramientas sección de

Timeline

opciones. Una vez ahí haga clic en **Timeline** y seleccione la opción que desee

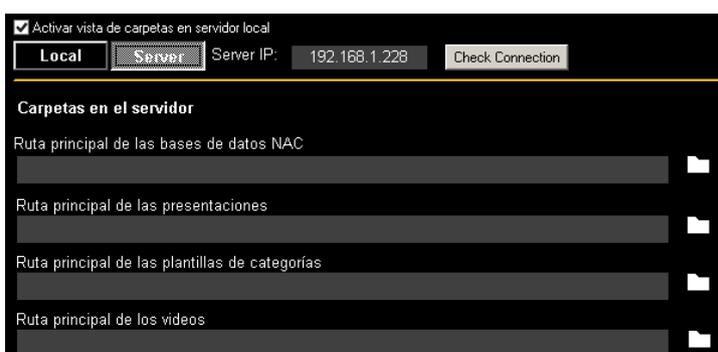


8.3.3 Comprobación de estado del servidor.

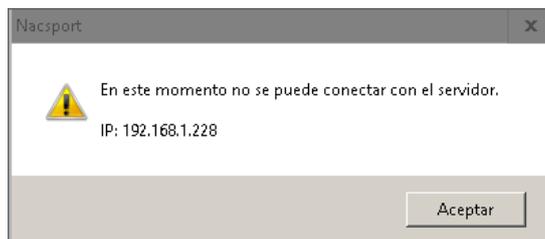
Con esta opción podrá comprobar rápidamente el estado del servidor en el que se alojan sus análisis.

Para ello haga clic en "opciones" dentro de la pestaña "Herramientas" en el menú principal del programa. Ahora haga clic en "Directorios de almacenamiento".

Haga clic en **Server** 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 el mensaje:



8.3.4 Cambiar ruta de las carpetas de guardado.

Podrá establecer una nueva ruta para las carpetas de guardado de un forma rápida y sencilla. Para ello, desde el menú principal del programa haga clic en Herramientas y luego en Opciones. Desde la sección Directorios de almacenamiento y haciendo clic en Use Nacsport DATA default path deberá seleccionar la nueva ruta.

Para volver a usar la ruta por defecto, haga clic en Use Nacsport DATA default path

8.3.5 Salto entre categorías sin perder la posición del video

Con esta opción el video mostrado en el Timeline no cambiará al moverse entre categorías, de esta forma 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.

Para ello, desde el menú principal de Nacsport haga clic en "Herramientas" y luego en "Opciones". Haga clic en la pestaña "Timeline" y seleccione

Salto entre categorías mantiene la posición del video.

8.3.6 Mostrar tiempo por duración del registro

Con esta opción podrá mostrar la duración de sus registros en la rejilla de datos del Timeline. Mostrará el momento de inicio y la duración total del registro.

Para ello, vaya al menú principal del programa y desde la sección Timeline, dentro de la ventana de opciones, marque la opción "mostrar tiempo de inicio y duración del registros".

8.3.7 Contraseña para desactivación

Con esta opción podrá establecer una contraseña para realizar la desactivación de su licencia.

Para ello, haga clic en "registro y activación de la licencia" desde la pestaña de ayuda en el menú principal de Nacsport.

Haciendo clic en podrá establecer su contraseña. Esta contraseña será solicitada en las futuras ocasiones en las que se intente desactivar la licencia.

8.4 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.

Para ello deberá iniciar una captura en tiempo real desde Nacsport y seleccionar la opción Full capture mode y luego la opción Send Data to Coach Stations e inicie la grabación.

Ahora desde otro PC con Nacsport haga clic en "Herramientas" desde el menú principal y luego en Coach Station.

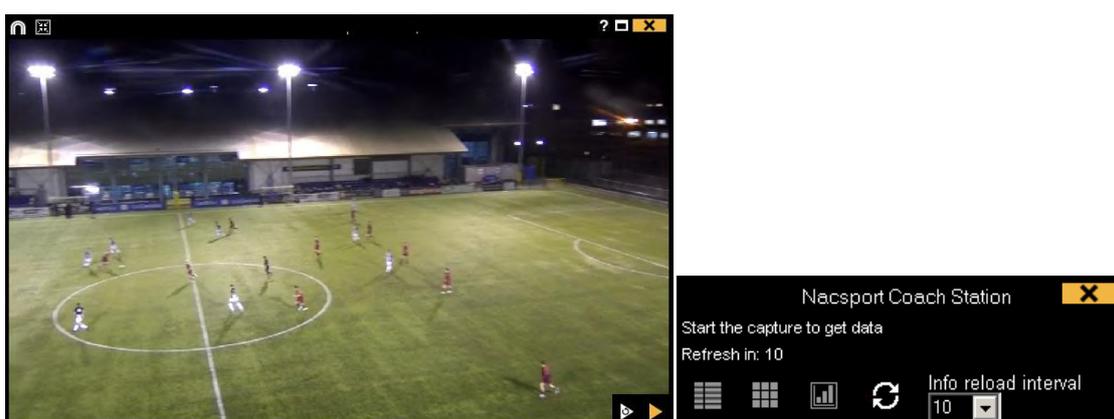
Desde Coach Station deberá introducir la dirección de streaming del PC de captura.

Encontrará la dirección de streaming en la parte superior del reproductor de video.



Haciendo clic en "Test video stream" podrá comprobar el estado de las imágenes enviadas por el PC de captura.

Haciendo clic en "Comenzar Captura" iniciará la captura de las imágenes enviadas por el PC de captura.



Haciendo clic en  desde el reproductor de video podrá acceder a la revisión en tiempo real. Ahora podrá volver a ver cualquier acción previamente registrada.

Podrá acceder a un listado que muestra todas las acciones registradas haciendo clic en  desde la ventana de control de registro.

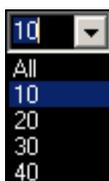


Time	Category	Description
60:58:09	POSESION	2do tiempo; Termina en cambio de posesión
61:35:10	TIRO	fondo derecho ofensivo; 2do tiempo; Fuera de puerta; Mal; Pierna; En el área; Desde un ataque
62:34:10	POSESION	Termina en cambio de posesión; 2do tiempo
62:55:07	RECUPERACIÓN RIVAL	2do tiempo; Medio centro; Ataque organizado
63:01:06	PÉRDIDA	2do tiempo; Forzada; Medio centro
63:03:18	POSESION RIVAL	2do tiempo
63:38:05	POSESION	Termina en cambio de posesión; 2do tiempo
64:11:11	POSESION RIVAL	2do tiempo
64:22:01	POSESION	Termina en tiro; 2do tiempo
64:43:01	TIRO	fondo central ofensivo; 2do tiempo; Fuera de puerta; Mal; Pierna; En el área; Desde un ataque

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.



Desde el menú  podrá seleccionar el tiempo en segundos de actualización automática de los datos.

8.5 Integración con Twitter

Con esta opción podrá publicar un Tweet de forma automática cada vez que pulse uno de sus botones durante el análisis de un partido. También podrá publicar de forma automática su panel de datos en el momento de pulsar el botón. De esta forma podrá compartir información en directo durante un evento.

Para vincular su cuenta de Twitter deberá ir al menú de opciones desde el menú principal y seleccionar la pestaña **Twitter**. A continuación haga clic en

Vincular Nacsport con Twitter

introduzca su usuario de Twitter, contraseña y acepte los permisos.

Tweet: "Test"

Podrá enviar un Tweet de prueba haciendo clic en

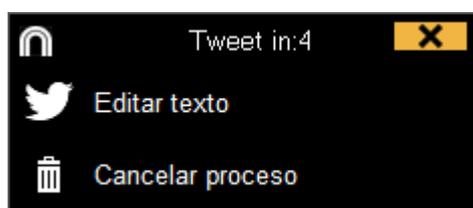
Cancelar vinculación

Para desvincular su cuenta haga clic en

Para configurar los botones que publicarán Tweets deberá editar su plantilla de botones y seleccionar el botón deseado. Desde la pestaña de comportamiento haga clic en el icono y luego en **Activar publicación en Twitter**, por último introduzca el texto que publicará con en sus Tweets. Haciendo clic en **Publicar panel de datos** publicará de forma automática una imagen de su panel de datos junto a su texto, siempre que tenga un panel de datos abierto durante la observación.



Ahora al pulsar sobre su botón se publicará un Tweet con el texto seleccionado. Podrá modificar el texto de su Tweet desde la ventana que aparece al pulsar sobre su botón. Esta ventana desaparecerá tras 5 segundos si no se realiza ningún cambio en la misma.



8.6 Actualización 6.0

1. PLANTILLAS DE BOTONES

1.1 Nuevas opciones de edición de los botones.

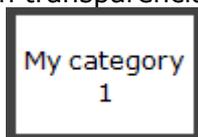
Ahora contaremos con una serie nueva de opciones a la hora de editar los aspectos gráficos de nuestros botones, además alguno de los procesos de la edición han cambiado para ser más sencillos e intuitivos.

- **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.

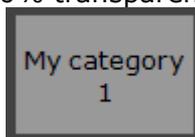


- **Transparencia.** Aparte del color también se podrá modificar el nivel de transparencia de un botón, lo que permitirá hacer un uso mucho más sencillo de los botones anidados. Para modificar la transparencia tan solo tienes que utilizar el control deslizante correspondiente

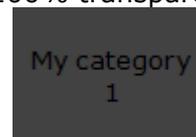
Sin transparencia



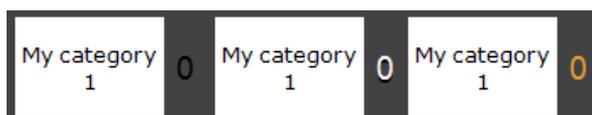
50% transparente



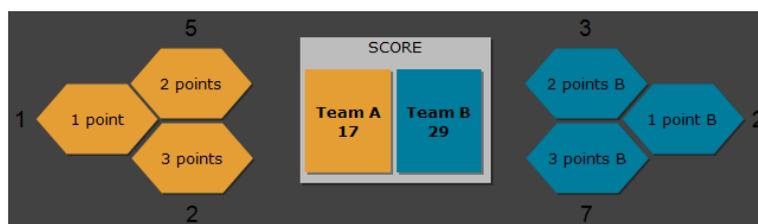
100% transparente



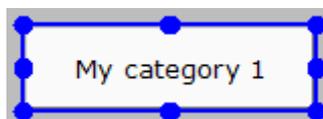
- **Color del contador.** Por defecto el color de los contadores será negro, esto puede dificultar la lectura del mismo al utilizar determinados colores de fondo para la plantilla. Desde el cuadro de color correspondiente podrás modificar el color de fondo de los contadores



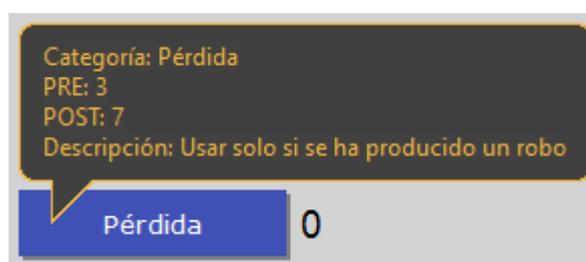
- **Imágenes para botones inactivos.** Podrás añadir imágenes a los botones inactivos como si se tratara de una categoría o descriptor.
- **Botón inactivo como marcador.** Los botones inactivos podrán mostrar la puntuación de un evento, siempre y cuando se cuente con botones con la propiedad "acción 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:

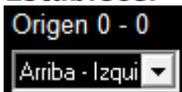
- Al hacer clic en la categoría "Penalty corner" el video se reproducirá a cámara lenta para poder ver la acción en detalle.
- Al hacer clic en el descriptor "Pérdida" el video retrocede 10 segundos para ver la acción que provocó la pérdida.
- Al hacer clic en el descriptor "fuera de banda" el video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

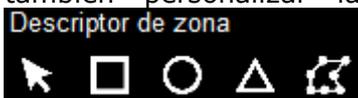
- **Bloquear valores X/Y para categorías.** Desde el menú de "Descriptores bloqueados" podrás seleccionar la opción para bloquear los valores X/Y. De esta forma en caso de añadir un punto de referencia a la categoría seleccionada, en realidad se estará añadiendo para la categoría previa. Esto será especialmente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

- **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

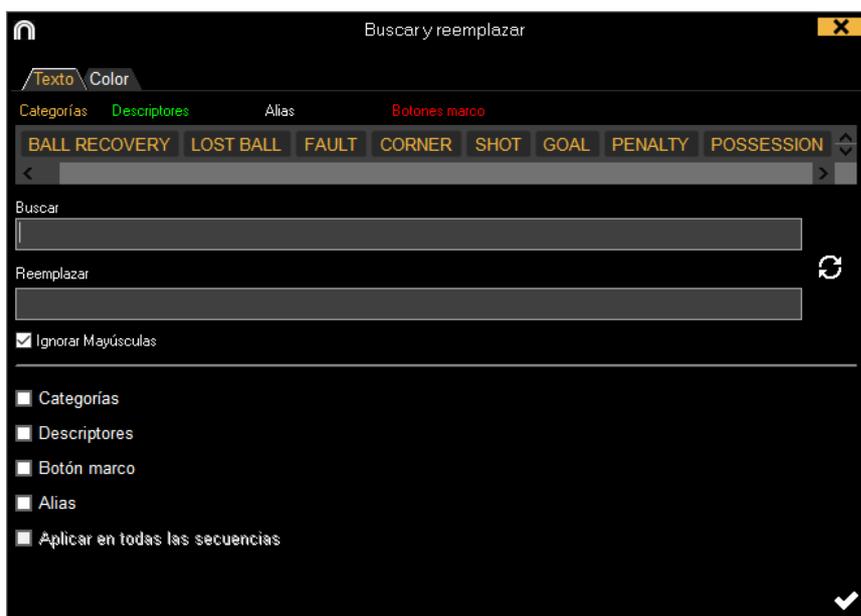


- **Mostrar/ocultar texto de áreas.** Haciendo clic en **Mostrar texto** podrás ocultar el texto de una zona concreta durante el registro de acciones. El descriptor correspondiente seguirá añadiéndose con normalidad.

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

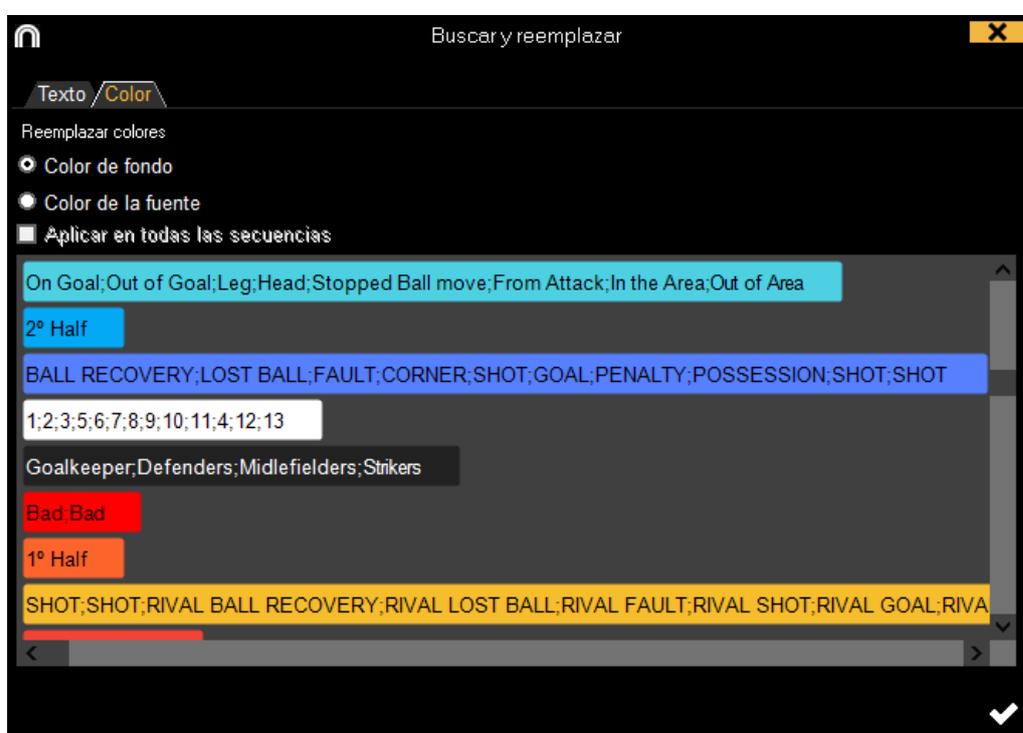


Para modificar el texto de cualquier botón tan solo deberás introducir el texto existente y el nuevo texto en los cuadros correspondientes. Se podrá seleccionar un botón concreto haciendo clic en el nombre del mismo en la parte superior. En caso de tener el mismo nombre en varios botones se podrá hacer 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. TIMELINE

2.1 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.

2.2 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	Tiemp
	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. OBSERVACIÓN

3.1 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.

4. CAMBIOS GENERALES

4.1 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

n@csport

información de calidad, mejores decisiones