



## MANUAL DE USUARIO

**Nacsport Tag&view**

Versión 1.5.0

15 Abril 2020

## VÍAS DE CONTACTO

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



WEB: [www.nacsport.com](http://www.nacsport.com)



FACEBOOK: [www.facebook.com/nacsportSL](http://www.facebook.com/nacsportSL)



TWITTER: [www.twitter.com/nacsport](http://www.twitter.com/nacsport)



YOUTUBE: [www.youtube.com/nacsport](http://www.youtube.com/nacsport)



INSTAGRAM: [www.instagram.com/nacsport](http://www.instagram.com/nacsport)



LINKEDIN: [www.linkedin.com/company/nacsport](http://www.linkedin.com/company/nacsport)



GOOGLE: [plus.google.com/+nacsport](https://plus.google.com/+nacsport)



E-MAIL: [info@nacsport.com](mailto:info@nacsport.com)



CHAT: [www.nacsport.com/livezilla/chat.php](http://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 (UTF+0)

## INDICE

---

<b>1. <a href="#">Introducción.</a></b>	Pág. 3
<b>2. <a href="#">Configuración y número de licencia.</a></b>	Pág. 4
<b>3. <a href="#">Plantilla de botones (categorías y descriptores)</a></b>	Pág. 5
<b>3.1 <a href="#">Listado de plantilla de botones.</a></b>	Pág. 5
<b>3.2 <a href="#">Editar plantilla de botones.</a></b>	Pág. 5
<b>3.2.1 <a href="#">Propiedades del botón.</a></b>	Pág. 6
<b>3.3 <a href="#">Importación vía iTunes de plantillas</a></b>	Pág. 14
<b>3.4 <a href="#">Importación vía email de plantillas</a></b>	Pág. 14
<b>4. <a href="#">Toma de datos (registro de acciones)</a></b>	Pág. 15
<b>5. <a href="#">Mis análisis.</a></b>	Pág. 20
<b>5.1 <a href="#">Listado de análisis.</a></b>	Pág. 20
<b>5.2 <a href="#">Abrir análisis.</a></b>	Pág. 20
<b>5.3 <a href="#">Herramienta de dibujo</a></b>	Pág. 21
<b>5.4 <a href="#">Exportar video y análisis en una red local</a></b>	Pág. 22
<b>5.5 <a href="#">Exportar análisis.</a></b>	Pág. 23
<b>5.6 <a href="#">Importar análisis en Nacsport</a></b>	Pág. 24



# 1. INTRODUCCIÓN

---

Nacsport Tag&View es una aplicación para iPad/iPhone destinada a la toma de datos (registro de acciones) de cualquier evento que se vaya a analizar en vídeo.

La toma de datos se realiza usando una plantilla de botones (categorías y descriptores) que puede ser creada por el usuario en el iPad/iPhone o que puede ser importada desde los siguientes programas Nacsport: Basic, Basic Plus, Scout Plus, Pro Plus y Elite.

Una vez haya finalizado el evento puede exportar el análisis creado para vincularlo con el video correspondiente, en los programas de Nacsport anteriormente mencionados, o para exportar como archivo XML para otros programas de video análisis basados en Timeline (como Gamebreaker © o Sportscode ©)

Nacsport Tag&View se puede descargar gratuitamente desde iTunes con las siguientes limitaciones:

- Importar plantillas desde otro iPad/iPhone o software Nacsport.
- Duplicar plantillas.
- Solamente se puede exportar bases de datos con las 15 primeras acciones registradas.
- La captura y streaming de video tendrá una duración aleatoria entre 30 segundos y 5 minutos.
- Acceder a la matriz

**Para usar Nacsport Tag&View sin limitaciones debe tener un número de licencia.**

## 2. CONFIGURACIÓN Y NÚMERO DE LICENCIA


Para poder usar Nacsport Tag&View deberá rellenar el formulario inicial:



Tras esto recibirá un email con un código que deberá introducir en la aplicación.

Para configurar Tag&View siga estos pasos:

- 1) En el menú principal, pulse sobre la opción "Configuración"
- 2) Seleccione el idioma. El programa está disponible en español, inglés, alemán y neerlandés.
- 3) Para hacerse con una licencia de Tag&View envíe un correo electrónico a [info@nacsport.com](mailto:info@nacsport.com) con sus datos tales como Nombre, Apellido(s) y Organización. También indique actualmente es o no cliente de Nacsport.
- 4) Una vez finalizado el proceso, le enviaremos un número de licencia. Ese número de licencia se debe introducir en la casilla **Código Nacsport**. Si el número se ha introducido correctamente se cerrará la ventana de configuración.

Si desea comprobar hasta qué fecha podrá usar el número de licencia, debe abrir la ventana de configuración. Para ello, pulse el icono 







- 5) Para configurar el logotipo del menú principal pulse sobre el mismo y seleccione la imagen que desea usar

## 3. PLANTILLA DE BOTONES (CATEGORÍAS Y DESCRIPTORES)

### 3.1 Listado de plantilla de botones.

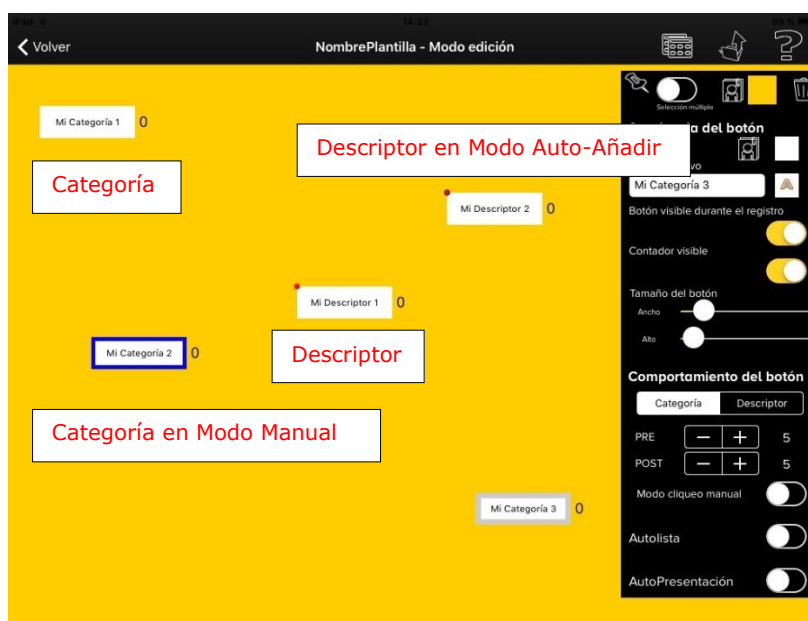
En este entorno de trabajo se puede realizar lo siguiente:

- **Crear plantillas de botones.** Para ello pulse el icono 
- **Eliminar una plantilla de botones.** Para ello pulse el icono , seleccione una plantilla y pulse Eliminar. Otra opción para ello es: Deslice a la izquierda la plantilla que desee y pulse Eliminar.
- **Importar una plantilla al listado de plantillas.** Cargada la plantilla previamente mediante iTunes (ver **importación vía iTunes**), pulse el icono  y pulse Aceptar. Si lo desea, puede modificar el nombre de la plantilla antes de pulsar Aceptar.
- **Ver la ayuda de este entorno de trabajo.** Para ello pulse el icono 

### 3.2 Editar plantilla de botones.

Puede **crear botones** con distinta funcionalidad. Estas son las opciones disponibles:


- Para crear una **categoría**: pulse la pantalla con un dedo.
- Para crear un **descriptor**: pulse la pantalla con dos dedos al mismo tiempo.
- Para crear una **categoría en modo manual**: pulse la pantalla con tres dedos al mismo tiempo.
- Para crear un **descriptor en modo auto-añadir**: pulse la pantalla con cuatro dedos al mismo tiempo.



Una vez creado el botón lo puede **mover** pulsando el botón con un solo dedo y arrastrándolo a la posición deseada.

Para **modificar el tamaño del botón**, pulse el botón con dos dedos y sepárelos o júntelos según desee.


#### - **Sustituir texto en varios botones a la vez:**

Permite localizar secuencias de texto para cambiarlas por otras, para ello pulse en el icono .


Escriba el Texto a Buscar, el texto con el que va a sustituirlo y pulse el botón aceptar.

Se trata de una opción muy útil cuando quiera cambiar textos recurrentes en varios botones de una misma vez. Por ejemplo, en una plantilla que aparecen botones tales como "Gol Equipo A", "Tiro Equipo A", "Salida Equipo A"... cambiar texto "Equipo A" por "Equipo B". En una sola acción, podremos cambiar los textos de todos los botones que cumplan este criterio.

#### - **Duplicar plantilla de botones:**

Para copiar una plantilla de botones debe hacer clic en el icono , elegir el nombre que desee para la nueva plantilla y haga clic en Aceptar. A continuación, aparecerá un mensaje; elija la plantilla que desea duplicar.

#### - **Exportar plantilla de botones:**

Para ello haga clic en el icono , introduzca el email donde quiera enviar la plantilla de botones (se usará el email por defecto) y haga clic en Enviar.

- **Ver la ayuda de este entorno de trabajo.** Para ello pulse el icono .


### 3.2.1 Propiedades del botón.

Esta ventana dispone de 3 secciones:


#### **Opciones generales:**


- Bloquear/desbloquear el movimiento de la ventana de configuración:


Para bloquear el movimiento de la ventana pulse el icono .


Para desbloquear el movimiento de la ventana pulse el icono .

- Hacer múltiple selección de botones: Para ello mantenga pulsado durante un segundo un botón que será usado como referencia o desplace hacia la derecha el

conmutador  de selección múltiple. A continuación, vaya pulsando sucesivamente el resto de botones que desee (estos botones aparecerán con un contorno en color naranja tras ser seleccionados)

- Borrar Botón: Seleccione un botón y pulse el icono . Aparecerá un mensaje de confirmación.

- Cambiar el color del fondo de la plantilla: Pulse el icono  y seleccione el color que desee.


- Cambiar la imagen del fondo de la plantilla: Pulse el icono  y seleccione la imagen que desee desde su galería.


-Para clonar un botón mantenga pulsado sobre el botón y seleccione la cantidad de clones que desea generar.

**Apariencia del botón:**

Nombre nuevo: Pulse el cuadro blanco y escriba el nombre que desee para el botón seleccionado. Si aparece en color rojo significa que el nombre ya está asignado a otro botón.

Mostrar texto: Si no desea ver el nombre del botón mueva el círculo blanco hacia la izquierda.

Apariencia del Texto: Pulse el icono  para modificar el color, la visibilidad, el tamaño y la alineación del texto. Aparecerá una ventana que puede ser bloqueada para cambiar la apariencia del texto de un botón tras otro. Para bloquear la ventana

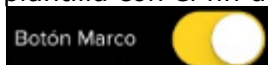
pulse el icono 


Botón visible durante el registro: Si no desea hacer visible el botón durante el registro mueva el círculo blanco hacia la izquierda.

Contador visible: Si no desea hacer visible el contador del botón durante el registro mueva el círculo blanco hacia la izquierda. Además tiene la posibilidad de reposicionar el texto del contador encima, debajo, a izquierda o derecha del botón.

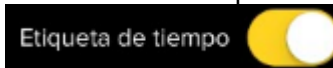
Tamaño del botón: Para modificar el tamaño del botón mueva los dos círculos blancos hacia la derecha o hacia la izquierda según quiera aumentar o disminuir el ancho y alto del mismo.

Botón marco: Con esta opción podrá usar un botón como fondo parcial de la plantilla con el fin de ordenarla e una manera más eficiente. Para ello pulse



Alias para botones: Podrá añadir un alias a sus botones con el fin de ahorrar espacio en sus plantillas. Para ello pulse en el botón que desea desde la ventana de edición de la plantilla. A continuación mueva el círculo blanco en  y escriba el Alias en el recuadro correspondiente.

Formato 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 pulse en 



## Comportamiento del botón:

### A) Categorías:

Hay 2 modos de registro de acciones:

**Modo predefinido:** Es el modo por defecto. La duración de cada registro (acción) es de 10 segundos: 5 segundos antes (PRE) y 5 segundos después de cada clic (POST) por defecto, aunque podrá modificarlo.

**Modo manual:** El usuario decide con un clic el inicio del registro (acción) y con otro clic lo finaliza. El PRE y POST clic por defecto son 0 segundos, pero puede modificarlos. Para que un botón (categoría) esté en modo manual mueva el círculo blanco hacia la derecha.

En modo manual tiene la posibilidad de realizar el registro de acciones de forma excluyente.

**Ejemplo:** Con un botón llamado "Posesión" y con otro llamado "No posesión" se puede tener registrada de forma exacta la posesión del balón de ambos equipos.

#### **Como crear categorías excluyentes:**

**NOTA:** Para habilitar la ventana de Exclusiones debe haber como mínimo dos botones en modo manual.

a) Pulse un botón configurado en modo manual. Si hay como mínimo dos botones en modo manual, aparecerá la ventana de Exclusiones con los botones disponibles para realizar el registro de acciones de forma excluyente.

b) Pulse los botones que desea usar de forma excluyente con el botón anteriormente seleccionado.

#### **Como usar categorías excluyentes:**

Para usar **categorías excluyentes**, en el entorno de Toma de datos:

Pulse los botones excluyentes según vayan sucediendo las acciones en el evento que está tomando datos.

Cuando se pulsa en un botón (categoría) excluyente comienza a registrarse dicha categoría y al mismo tiempo finaliza el registro de la(s) categoría(s) con vinculo excluyente.

#### **Otros comportamientos de las categorías**

**Comodín:** Si desea utilizar el botón como un comodín durante el registro mueva el círculo blanco hacia la derecha, este botón le permitirá iniciar el registro de una acción que no es identificada desde el comienzo. Una vez identificada, podrá cerrarla pulsando en el botón correspondiente a esa categoría en tu plantilla.

**Activar Clasificación:** Puntúa sus registros en una escala del 1 al 5, mueva el círculo blanco hacia la derecha para activarlo.

## B) Descriptores:

Los descriptores definen como, cuando, donde... suceden las acciones registradas. Se podría decir que los descriptores son los adjetivos de las categorías.

Para añadir automáticamente un descriptor en la toma de datos, sin necesidad de pulsar continuamente sobre él, mueva hacia la derecha el círculo de la opción "El descriptor se añade automáticamente en cada clic".

Para ocultar el indicador rojo de descriptor y descriptor automático, mueva hacia la derecha el círculo.

## Otros Comportamientos (también usable en las Categorías)

**Autolista:** Durante la fase de observación, podrá llevar sus registros directamente a una presentación final sin tener que revisarlas de nuevo, para ello seleccione el botón que desee y mueva el círculo blanco hacia la derecha.


**AutoPresentación:** Podrá crear automáticamente una presentación con todas las acciones bajo ese parámetro, clasificadas por vídeos, para activar este comportamiento seleccione el botón que desee y mueva el círculo blanco hacia la derecha.

**Ejemplo:** En su plantilla ha creado un botón llamado "Acciones positivas" y cada vez que haga clic en ese botón durante la fase de observación, esos registros irán directamente a una presentación con el mismo nombre. Cada lista incluida en esa presentación corresponderá a un video distinto.

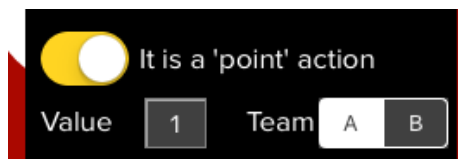
## Propiedad de Tanteo:

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:

- Seleccione un botón o cree uno.
- Desplace hacia la derecha el conmutador  Es una acción 'punto'.
- 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

Luego en la Observación el marcador aparecerá a la derecha encima del tiempo transcurrido del evento.

### Enlaces entre botones.

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

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

Se puede configurar que se muestren o no visualmente los enlaces en la plantilla de botones y la toma de datos, para desactivarlo mueva a la izquierda el círculo blanco.

**Ejemplo:** vincular "Gol" y "Tiro" (la acción de un gol implica un tiro previo).

### Como vincular botones:

- a) Pulse un botón (categoría o descriptor) que desee vincular con otro y en la ventana de enlaces aparecerán los botones disponibles para vincular las acciones.
- b) Pulse los botones que desea enlazar con el botón anteriormente seleccionado.
- c) Elegir tipo de enlace si procede.

Podrá enlazar categorías y descriptores con cualquier combinación entre ellas

Ejemplo:

CAT—CAT

CAT—DESC

DESC—DESC

DESC—CAT

Para cambiar el comportamiento de un enlace haga clic en la ventana enlaces. Haga clic sobre el enlace y este se eliminará, vuelva a pulsar para añadir un nuevo enlace y seleccione la opción que desee.

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

Ejemplo:

Si hace clic en **Gol**, automáticamente se registra **Gol**, **Tiro** y **Entrada al área**.

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


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

2- En la ventana de enlaces, seleccione el nombre del botón que desea vincular para establecer el vínculo. Según el ejemplo, debe seleccionar **Tiro**. De esta forma cada vez que haga clic en **Gol**, se marcará automáticamente **Tiro**.

3- Seleccione el botón **Tiro**.

4- En la ventana de enlaces, seleccione el nombre **Entrada al área** del botón que desea vincular para establecer el vínculo. De esta forma cada vez que haga clic en **Gol**, se marcará automáticamente, **Tiro** y, también, **Entrada al área**. Cada vez que haga clic en **Tiro** se marcará, automáticamente, **Entrada al área**. Sin embargo, si hace clic en **Entrada al área**, lógicamente, no se marcará **Tiro**.

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

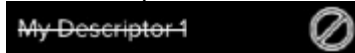
Para ver los enlaces en el entorno de observación mantenga pulsado el icono 

### Bloquear descriptores



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

Para bloquear un descriptor, seleccione la categoría en la que NO desea que se pueda registrar el descriptor. En la pestaña "Enlaces" seleccione el descriptor y a continuación seleccione la opción 


Ahora NO podrá combinar esos descriptores con la categoría seleccionada.



### Grupos de botones:


Con esta propiedad podrá unir botones en distintos grupos. Para crear un grupo de botones seleccione los botones que desea (manteniendo pulsado el primer botón y posteriormente al resto, o con el conmutador), vaya al apartado grupos y 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.

### Plantillas de secuencias



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 y pulse en  para crear una nueva secuencia.

Podrá crear tantas secuencias como desee 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 pulsar 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 una secuencia concreta" ignorarán la tolerancia y generarán el salto de secuencia de forma automática al hacer clic sobre ellos.

Por ejemplo al pulsar en **TIRO** se genera un salto a la secuencia **Jugadores**. Esta secuencia tiene una tolerancia de 2 lo que quiere decir que puedo pulsar sobre 2 jugadores antes de que la secuencia vuelva a saltar. Al pulsar 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 pulsando en  o en la secuencia correspondiente. Pulsando 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 pulse sobre el nombre del botón en el menú "Secuencias" y seleccione la opción que desee:

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

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



. Con el botón  podrá borrar la secuencia

### Particularidades:

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

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 2, sucederá que al pulsar en A, se registrará A, B,C y D y además se generará un salto a la secuencia 2

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 la categorías en las que se pulse 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.

### Botones anidados

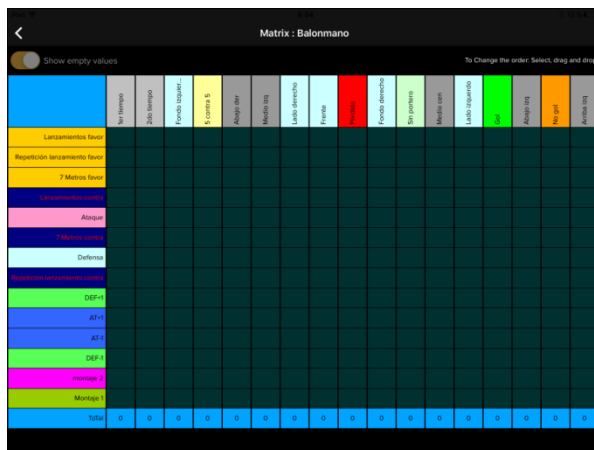
Al tener un botón sobre otro, si pulsas sobre el botón superior también se pulsará el botón inferior. Esto funcionará con tantos botones solapados como existan.

De esta forma podrás realizar una plantilla más compacta y fácil de utilizar.

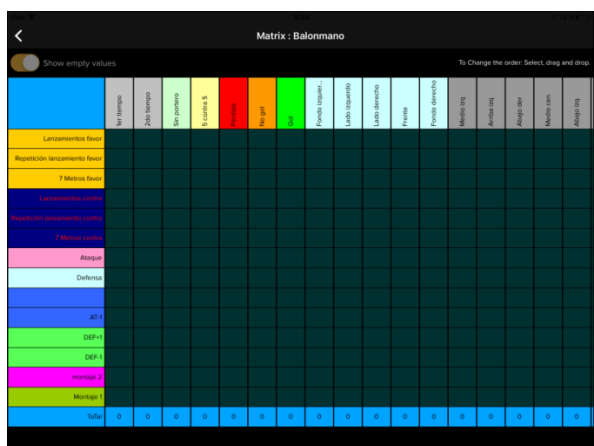
### Cambiar el orden de la matriz de datos

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

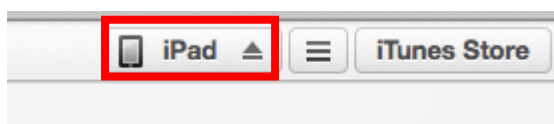


### 3.3 Importación vía iTunes de plantillas

**NOTA:** El ordenador desde donde desea importa las plantilla debe tener instalado el programa iTunes (<http://www.apple.com/es/itunes/download/>)

Para importar una o varias plantillas siga estos pasos:

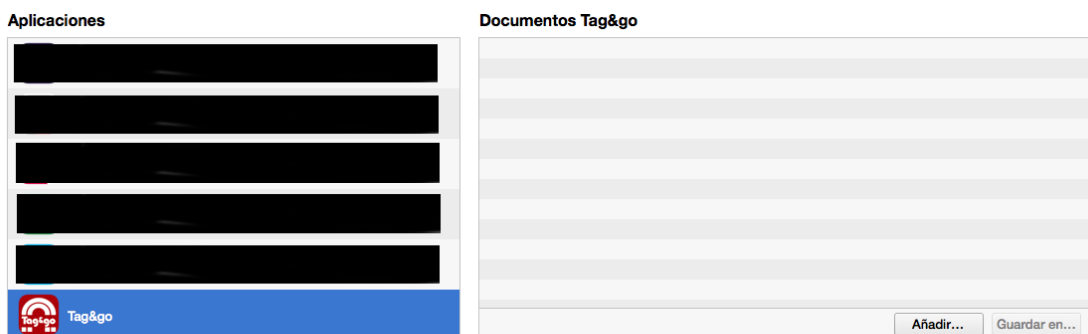
- 1) Conecte el iPad/iPhone al ordenador desde el que desea importar las plantillas
- 2) Una vez conectado el iPad/iPhone, abra el programa iTunes de su ordenador y haga clic en el botón remarcado en color rojo:



- 3) En el menú que aparecerá haga clic en el botón remarcado en color rojo:



- 4) Busque el logo de la aplicación Tag&View y haga clic sobre él. A continuación, para importar las plantillas seleccione las que desee y arrástrela a la parte derecha de la ventana. Por último pulse "Aceptar":





### 3.4 Importación vía email de plantillas

**Nota:** Para importar plantillas directamente a través de email deberá tener configurada una cuenta de correo en su iPad/iPhone

Para importar un plantilla vía email primero deberá enviar un email desde su ordenador adjuntando la plantilla que desea importar.


Desde la aplicación de correo electrónico de su iPad/iPhone abra el correo

electrónico al que había enviado la plantilla y pulse sobre el icono  y luego sobre . Su plantilla será automáticamente importada a Tag&View.

## 4. TOMA DE DATOS (REGISTRO DE ACCIONES)

Para realizar una toma de datos (registro de acciones) siga estos pasos después de haber pulsado en **Toma de datos**:

- 1) Elija una plantilla
  - 2) Seleccione si desea capturar el video en directo o no y la calidad del mismo. En caso de hacer streaming en tiempo real tan solo se podrá realizar la captura a 720p.
- Nota:** Si selecciona la opción de no capturar video el video no será guardado en el iPad/iPhone aunque se realice el streaming.
- Nota2:** los videos grabados quedarán guardados en la carpeta "Videos TAG&VIEW" dentro de la carpeta de Tag&View que podrá encontrar usando la aplicación Archivos de su iPad/iPhone. En caso de borrar la aplicación todos los videos serán borrados.
- 3) Introduzca el nombre para el análisis que va a ser creado y pulse **Aceptar**.
  - 4) Pulse **Comenzar el 1º período** y pulse los botones de la plantilla cuando vayan sucediendo las acciones que desees registrar.
  - 5) Cuando finalice el primer período pulse **Finalizar el 1º período**.
  - 6) Antes de comenzar el segundo período, pulse **Comenzar el 2º período**.
  - 7) Cuando finalice el segundo período pulse **Finalizar el 2º período**, pulse **Fin del evento** (en caso de que el evento haya terminado) y haga en **SI**.
  - 8) En el caso de que el evento tenga más de dos períodos repita el paso 5) y 6) hasta que el evento finalice.

Durante la toma de datos puede eliminar el último registro realizado pulsando el icono  o pulsando dos veces la pantalla con dos dedos al mismo tiempo.

También, puede ocultar/mover la ventana de registro de acciones deslizando un dedo sobre la pantalla de izquierda a derecha o viceversa según desee.

Podrá hacer zoom en el video haciendo un gesto de ampliar en la pantalla durante la grabación.

Podrá enfocar el video con una pulsación con dos dedos en el punto que desee enfocar.

Añadir nota independiente de audio/texto: Deslizando el dedo hacia arriba puedes completar tus registros con información extra añadiendo notas de texto y/o de audio, en cambio si deslizas el dedo hacia abajo podrás añadir una nota de texto a la última categoría clicada.

Tiene la posibilidad de pausar el tiempo al añadir una nota independiente, para ello debe deslizar el conmutador contenido en la ventana de registro de acciones hacia la derecha.

Si queremos editar los registros introducimos pulsamos sobre uno de ellos y se nos mostrarán todos, podemos eliminar uno en particular deslizando el dedo en la tabla en el registro seleccionado a la izquierda y pulsando inmediatamente después el botón eliminar, esta acción también se puede realizar directamente desde la pequeña tabla en la vista de la Toma de Datos.



### **Registrar datos a tiempo real en programas Nacsport de forma inalámbrica.**

Podrá enviar datos en tiempo real a cualquier dispositivo que use Nacsport conectado a la misma red que su iPad/iPhone. De esta forma varias personas podrán registrar distintos aspectos de un evento al mismo tiempo generándose un análisis común para todos ellos.

Para ello lo primero que deberá hacer es conectar todos los dispositivos a una misma red de área local.

En Nacsport inicie una nueva observación en tiempo real y en el menude la parte derecha introduzca un alias para el iPad/iPhone

Ahora, en el menú de configuración de la observación de Tag&View deberá establecer un alias en la parte superior derecha y luego deberá hacer pulsar en

 Search servers

. Automáticamente se buscarán todos los dispositivos conectados en la misma red WiFi.

**Nota:** Para recibir datos desde otro iPad/iPhone deberá activar la opción correspondiente en tu iPad/iPhone y realizar la conexión desde el segundo iPad/iPhone.


En Nacsport deberá permitir el acceso del dispositivo con Tag&View con el que quiera trabajar aceptando el mensaje que aparecerá de forma automática.

Ahora podrá comenzar a emitir datos desde Tag&View hacia Nacsport. Para ello acceda el entorno de observación y registro de Tag&View y vaya pulsando sobre las acciones a medida que vayan sucediendo.

#### Recibir datos a tiempo real

Una vez se haya establecido la conexión con un PC en la misma red wifi podrá activar la opción "Recibir" para recibir los registros que están siendo realizados desde otro dispositivo en su iPad. Esto permitirá tener una análisis mucho más completo al finalizar la toma de datos, ya que unificará la información tomada por dos o más analistas.

#### **Matriz de datos**

Pulsando en  podrá ver una relación entre las categorías y descriptores que ha registrado durante el evento.

Matrix : New register Monday 11 September, 2017 05\_46\_53

Show empty values

	Por tiempo	Fuerza	No gol	Gol	Lado derecho	Medio Izq	Ariba Izq	Medio der	DUJSHBAEV	MORROS	Lateral	Total
Lanzamientos favor	4		2	1	1		1	1				4
Lanzamientos contra	2	1				1						2
Ataque	1											1
Defensa	2											2
AT+1	3											3
Total	12	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	0

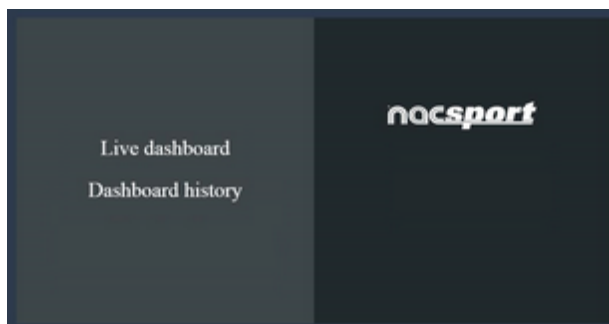
Para volver al entorno de registro pulse en

Podrá pulsar sobre cualquier acción de la matriz para ver el video correspondiente.

**Nota:** Esta opción no estará disponible en caso de hacer streaming de video.

### Acceso al servidor de datos de Nacsport en tiempo real

Para ver lo datos emitidos por el servidor de Nacsport pulse en y escriba la dirección IP del ordenador emisor que se encuentra en la misma red WIFI que su iPad/iPhone



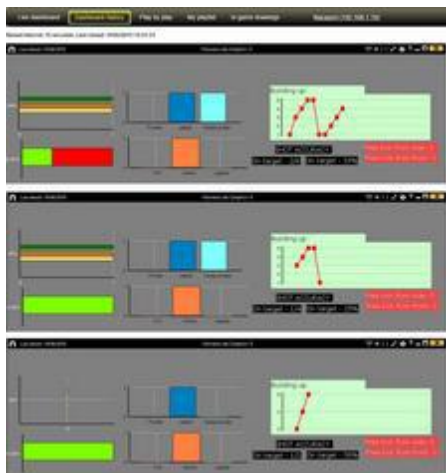
Para ver un panel en tiempo real pulse en "Live dashboard"

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.

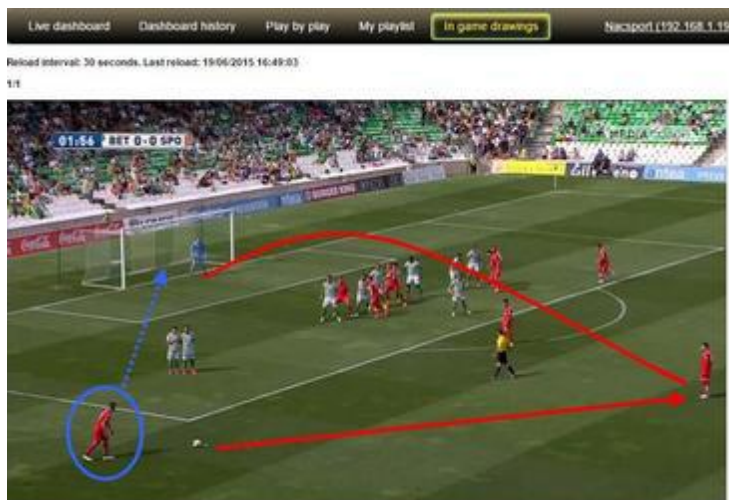
Pulsando en establecerá esa acción como favorita.

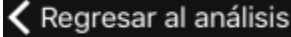
Para ver la lista de acciones seleccionadas como favoritas pulse en "My playlist"



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"



Para volver al entorno de registro pulse en  **Streaming de video en tiempo real**

Al iniciar una observación podrá elegir entre iniciar el streaming del video en tiempo real deslizando el botón  **Streaming**  
IP 87.235.196.12

Al comenzar el streaming de video verá aparecer una dirección IP. Introduciendo esta dirección IP en cualquier navegador de un dispositivo conectado a la misma red wifi que su iPad/iPhone, podrá ver en otro dispositivo la imagen que se está capturando.



**Nota:** Si selecciona la opción de no capturar, el video no será guardado en el iPad/iPhone aunque se realice el streaming.

**Nota2:** Si se realiza streaming de video, el video guardador no tendrá audio.

**Toma de datos desde cámara IP en tiempo real**

Con esta opción podrá utilizar una cámara IP para visualizar las acciones en lugar de realizar una grabación a través de la cámara de su iPad/iPhone.

Para ello vaya al entorno de toma de datos y seleccione una plantilla.

Desde la ventana de configuración de la captura pulse en  **IP Camera** e introduzca la dirección de la cámara IP. Podrá comprobar la conexión pulsando en 

Ahora podrá realizar su toma de datos con normalidad.

**Nota:** No podrá realizar una grabación de las imágenes emitidas por la cámara IP. Por lo tanto al finalizar el evento, no quedará guardada una grabación del mismo, aunque sí que se guardará el análisis realizado

## 5. MIS ANÁLISIS

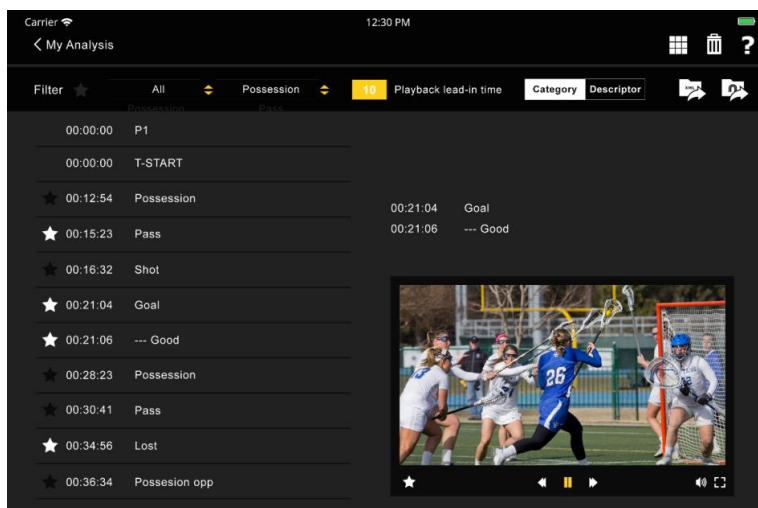
### 5.1 Listado de análisis.

Para acceder al listado de los análisis hay 2 formas:

- 1) Desde el menú principal, pulse en Mis análisis.
- 2) Después de terminar una toma de datos (registro de acciones), pulse Abrir Plantilla de botones y pulse en Mis análisis.

### 5.2 Abrir análisis

Podrá revisar las acciones contenidas en cualquier análisis pulsando sobre las mismas.



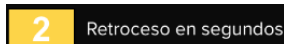
Podrá usar los menús **Filtrar** **My Category 1** **---** **My Descriptor 1** para filtrar acciones concretas.

Pulsando en podrá ver una relación entre las categorías y descriptores que ha registrado durante el evento.

Pulsando en marcará una acción como favorita.

Manteniendo pulsado un registro podrá modificar la duración del mismo, añadiendo el tiempo que desee al inicio o fin del mismo.

Podrá modificar el tiempo de retroceso del video desde el menú




Pulsando en seleccionará entre ver el video por categorías o por descriptores

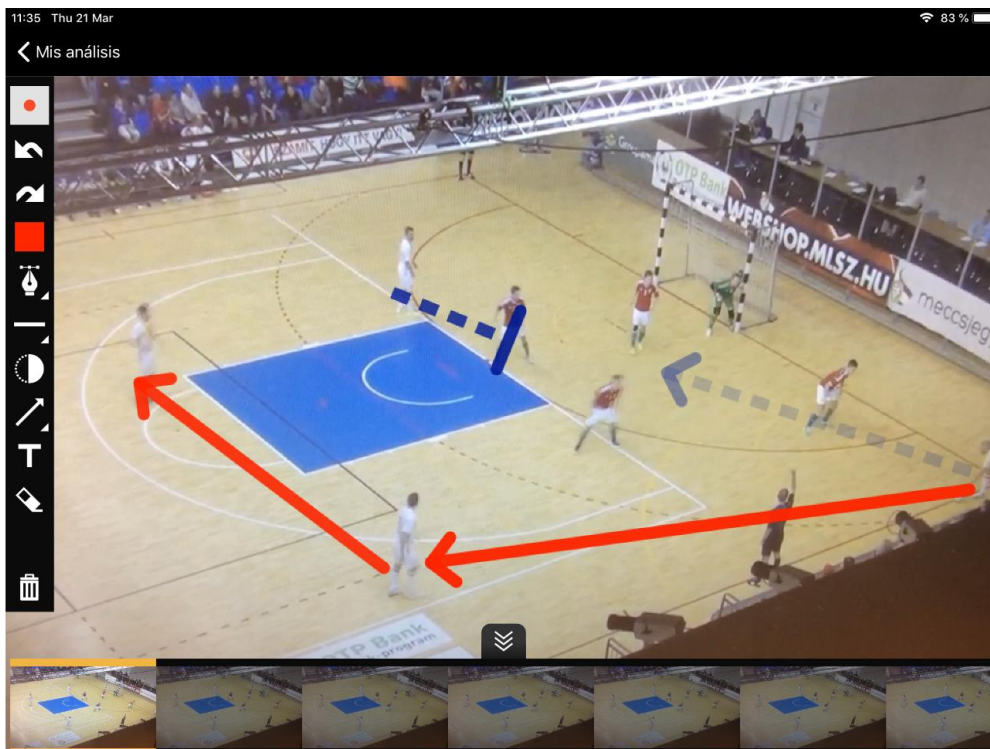
Pulsando en podrá reproducir todos los registros de forma continua.

Para realizar un dibujo sobre un momento del video pulse en


Para exportar su análisis pulse y seleccione la opción que desee usar.

### 5.3 Herramienta de dibujo.



Par realizar un dibujo sobre un momento concreto del video pulse en el icono  en el momento que desee. Tan solo podrá realizar un dibujo dentro del tiempo correspondiente a sus registros.





Desde el menú inferior podrá seleccionar la imagen específica sobre la que quiere dibujar

Podrá cambiar el grosor de líneas desde el icono 

Pulse sobre  para cambiar el color de un objeto




Podrá alternar entre líneas a mano alzada y líneas por segmentos desde  


**Nota:** Para realizar una línea por segmentos deberá pulsar una vez para marcar el inicio de la línea y una vez más para marcar el fin, pulsar una tercera vez creará un segmento nuevo que comenzará en el final del anterior. Para crear un segmento completamente nuevo, haga una pulsación doble y luego una pulsación simple para marcar el inicio del segmento.

Podrá cambiar el tipo de línea desde  


Para cambiar la opacidad de una línea pulse en 

Podrá seleccionar el tipo de terminación de línea desde  


Para añadir un texto al dibujo pulse en , edite el texto, seleccione la fuente y color que desea usar. Para cambiar la posición del texto, pulse en el fondo del dibujo y luego arrastre el texto hasta su nueva posición. Para finalizar la edición del texto pulse . Para cerrar la ventana de edición sin crear el texto pulse .


Para eliminar todos los objetos en un dibujo pulse en .


Con  podrá deshacer/rehacer un objeto

Pulsando en  podrá guardar la imagen actual en la galería de su iPad.

Para guardar el dibujo tan solo deberá pulsar en "Mis análisis" y volver al listado de análisis

Desde el listado de análisis podrá filtrar cualquier acción que contenga un dibujo pulsando en  desde la sección de filtros.



Para reeditar un dibujo simplemente pulse sobre  mientras el dibujo se está mostrando.

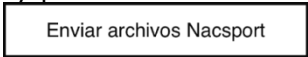
Los dibujos se mostrarán durante 3 segundos, para ver un dibujo durante más tiempo podrá pausar la reproducción mientras se muestra el dibujo, pulsando en .

## 5.4 Exportar video y análisis en una red local.

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/iPhone". Verá aparecer un código PIN que deberá insertar en Tag&View para comenzar el proceso.

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

Automáticamente aparecerán los dispositivos conectados en la misma red. Seleccione el que desee y pulse sobre él. Introduzca el código PIN que aparece en su PC y luego pulse en  **Enviar archivos Nacsport**

Los archivos exportados se guardarán en la carpeta [NACSPORT DATA>Databases Nacsport> iPad imported dentro de la carpeta Documentos en su PC.




## 5.5 Exportar análisis.


Existen dos opciones para exportar análisis:

### a) Exportación vía email:

Para exportar un análisis siga estos pasos:

1) Seleccione el análisis que desee exportar

2) Pulse el icono  (formato **.tgnac**) si desea importar el análisis seleccionado a un programa Nacsport.

Pulse el icono  (formato **.xml**) si desea importar el análisis seleccionado a un programa Nacsport y/o algun otro programa de video análisis basado en Timeline (como Gamebreaker © o Sportscode ©)

3) Acepte el mensaje que aparece en pantalla, introduzca el email donde desea enviar el análisis y pulse **Enviar**.

**NOTA:** En el paso 2, una vez se haya pulsado una de las dos opciones el análisis se enviará automáticamente al iTunes de su iPad/iPhone. Para más información lea el siguiente párrafo (Exportación vía iTunes)

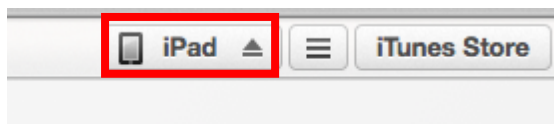
### b) Exportación vía iTunes:

**NOTA:** El ordenador donde desea importa el/los análisis debe tener instalado el programa iTunes (<http://www.apple.com/es/itunes/download/>)

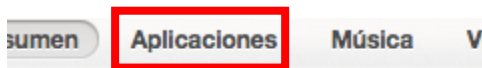
Para exportar uno o varios análisis siga estos pasos:

1) Conecte el iPad/iPhone al ordenador donde desea exportar el/los análisis.

2) Una vez conectado el iPad/iPhone, abra el programa iTunes de su ordenador y haga clic en el botón remarcado en color rojo:



3) En el menú que aparecerá haga clic en el botón remarcado en color rojo:



4) Busque el logo de la aplicación Nacsport Tag&View y haga clic sobre él. A continuación, para exportar el/los análisis de datos seleccione los que desee y haga clic botón remarcado en color rojo:






## 5.6 Importar análisis en Nacsport

Abra Nacsport en su ordenador, en el menú principal de la sección de herramientas seleccione importar y haga clic en **importar desde Tag&View**



Haga clic en  y seleccione el análisis que desea importar.

**nacsport**

información de calidad, mejores decisiones