

LONGOMATCH



LONGOMATCH

THE DIGITAL COACH

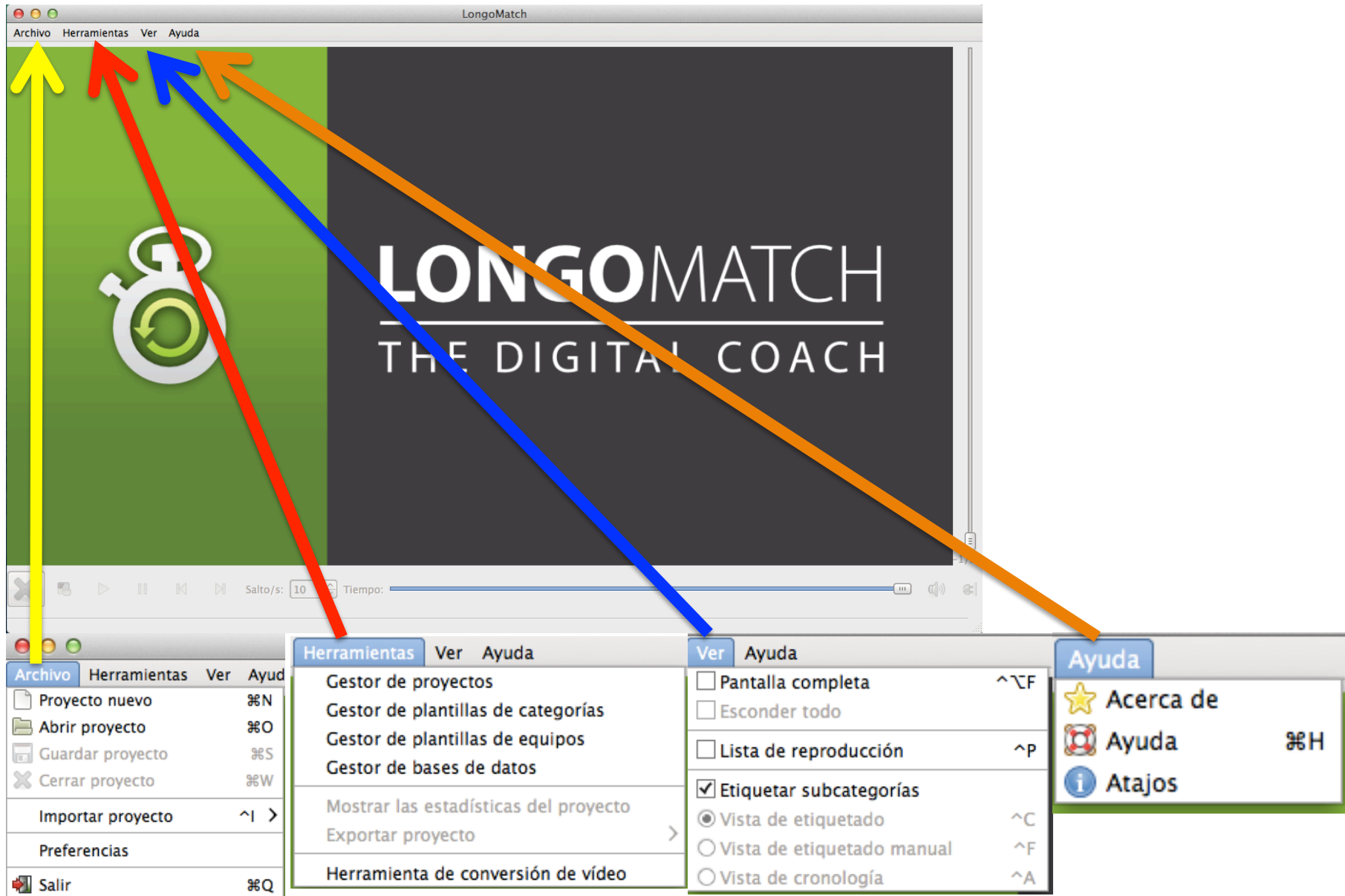
¿QUÉ ES?

- LongoMatch es una herramienta de análisis video de deportes para los entrenadores.
- Puede etiquetar los eventos más importantes del juego y agruparlos por categorías
- Una lista con todos los eventos que le permite revisar con un simple clic.
- La línea de tiempo ofrece una visión rápida del juego y le permite ajustar las preferencias y el tiempo de retraso de fotograma a fotograma.
- LongoMatch es una manera fácil de crear presentaciones con eventos de diferentes partidos.
- Crea etiquetas en los eventos para su posterior creación de listas de reproducción y estudio de estadísticas.

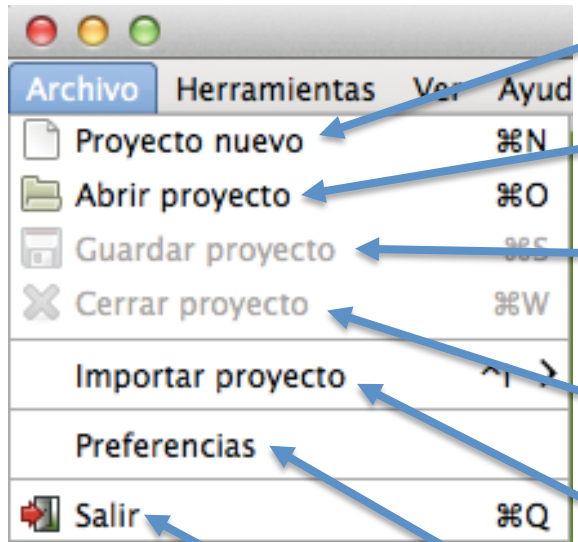
Algunas Características

- Plantillas personalizables.
- Editor de proyectos, de plantillas de categorías y de equipos
- 20 categorías personalizables.
- Elección de velocidad de reproducción de video.
- Ajuste del tiempo de inicio y fin para cada acción de juego.
- Anotaciones en cada entrada marcada.
- Exportación de imágenes.
- Creación de videos a partir de listas de reproducción.
- Creación de archivos CSV para el análisis de las estadísticas.
- Soporte para los contenedores de vídeo y compresores más comunes.
- Multiplataforma (Linux, FreeBSD, Windows y MacOS)

PANTALLA INICIAL



MENÚ ARCHIVO



Proyecto nuevo: permite la creación de un nuevo proyecto.

Abrir Proyecto: permite abrir un proyecto ya existente.

Guardar Proyecto: permite guardar cambios realizados a un proyecto.

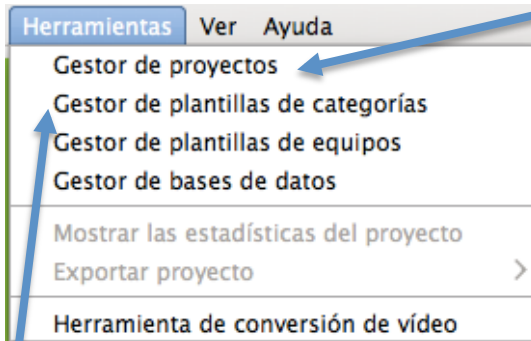
Cerrar Proyecto: permite cerrar un proyecto activo.

Importar Proyecto: permite la importación de proyectos entre diferentes usuarios

Preferencias: permite ajustar aspectos generales (idioma, guardado automático...), formato de vídeo,...

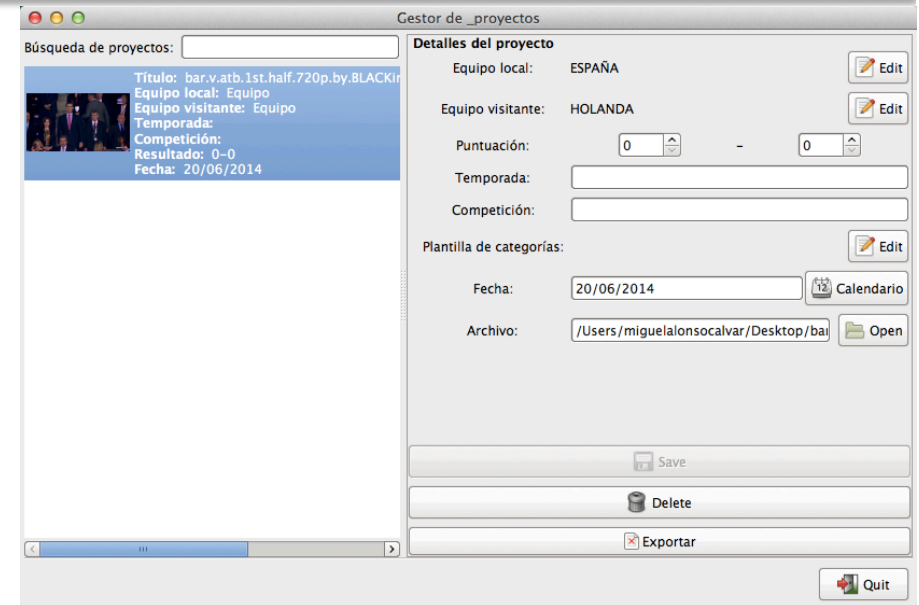
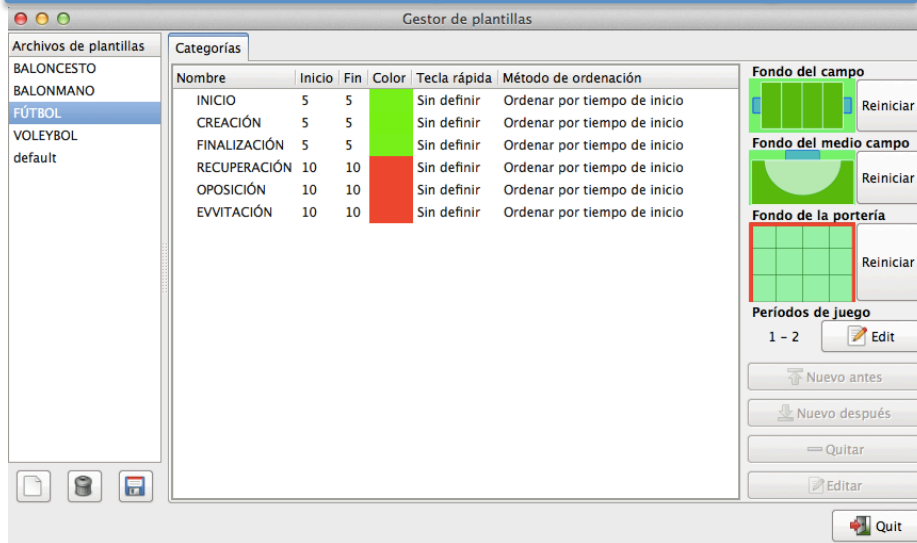
Salir: sale de la aplicación.

MENÚ HERRAMIENTAS (1)

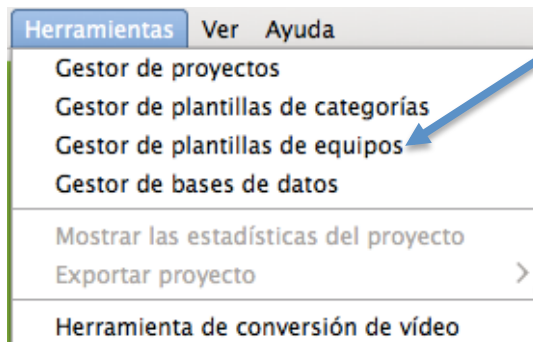


Gestor de Proyectos: realiza desde aquí las modificaciones necesarias. Todos los proyectos quedan guardados en una base de datos interna del programa.

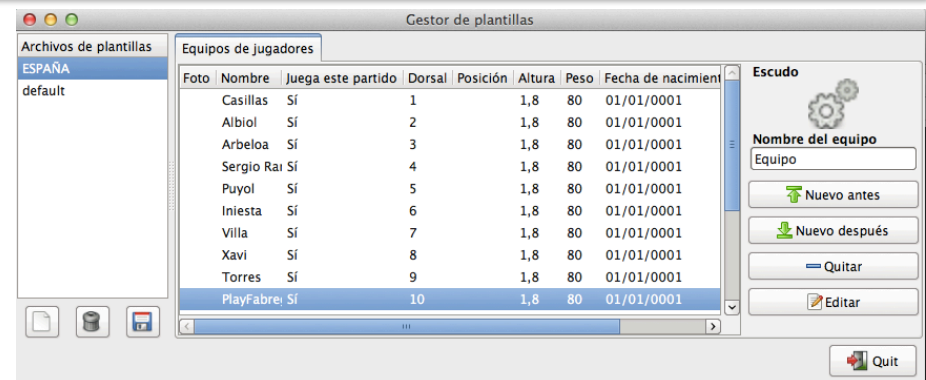
Gestor de Plantillas de Categorías: permite crear y modificar las plantillas de categorías.



MENÚ HERRAMIENTAS (y 2)

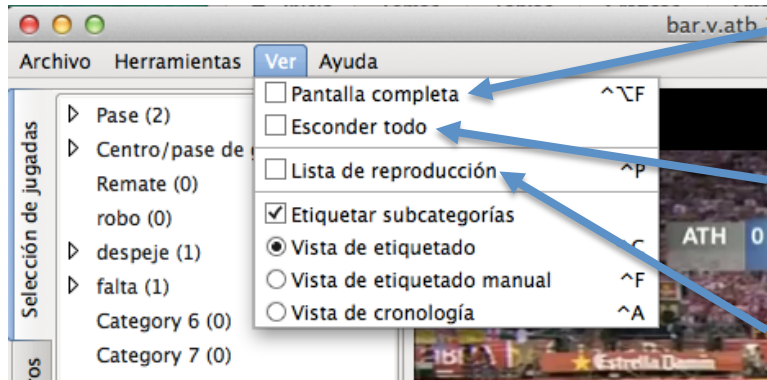


Gestor de Plantillas de Equipos: permite la creación y modificación de los equipos y sus plantillas.



Gestor de base de datos: permite la exportación del análisis en activo a un archivo *.CSV para poder ser usado con un programa externo (hoja de calculo) para la creación de estadísticas. (ACTIVO DURANTE EL VISIONADO)

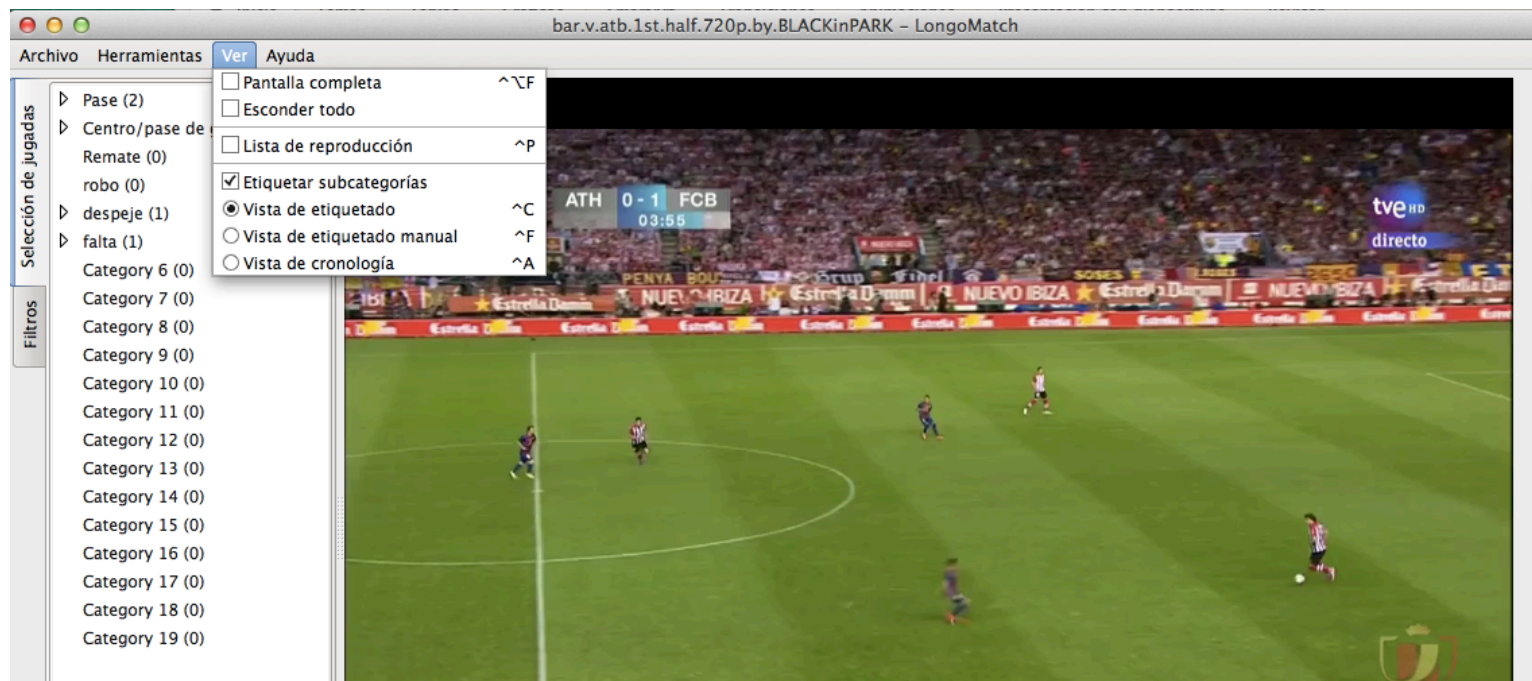
MENU VER



Pantalla Completa: permite pasar a pantalla completa.

Esconder Todo: permite ampliar el visualizador de video, escondiendo los menús de captura y análisis.

Lista Reproducción: abre un panel en la parte derecha para crear, modificar y eliminar las listas de reproducción.



PUESTA PRÁCTICA

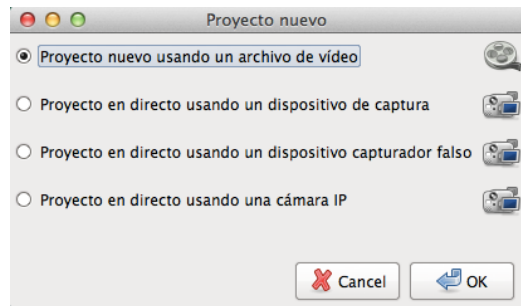
1. LOS PROYECTOS
 - 1.1 CREAR UN PROYECTO NUEVO
 - 1.2 LAS PLANTILLAS DE CATEGORÍAS
 - 1.3 LAS PLANTILLAS DE EQUIPOS
2. GESTIÓN DE LOS PROYECTOS
 - 2.1 ABRIR UN PROYECTO
 - 2.2 GESTOR DE PROYECTOS
 - 2.3 GESTOR DE PLANTILLAS DE CATEGORÍAS
3. VENTANA PRINCIPAL
 - 3.1 BARRA DE CATEGORÍAS
 - 3.2 MODO ANÁLISIS
 - 3.3 LÍNEA DE TIEMPO
4. CODIFICACIÓN Y ANÁLISIS
 - 4.1 ETIQUETAR UNA ACCIÓN
 - 4.2 MODIFICAR UNA ACCIÓN
 - 4.3 REVISAR Y ELIMINAR UNA ACCIÓN
5. HERRAMIENTAS DE PRESENTACIÓN
 - 5.1 LISTA DE REPRODUCCIÓN
 - CREAR, CARGAR, EDITAR Y EXPORTAR
 - 5.2 PROYECTOS DE INFORMES



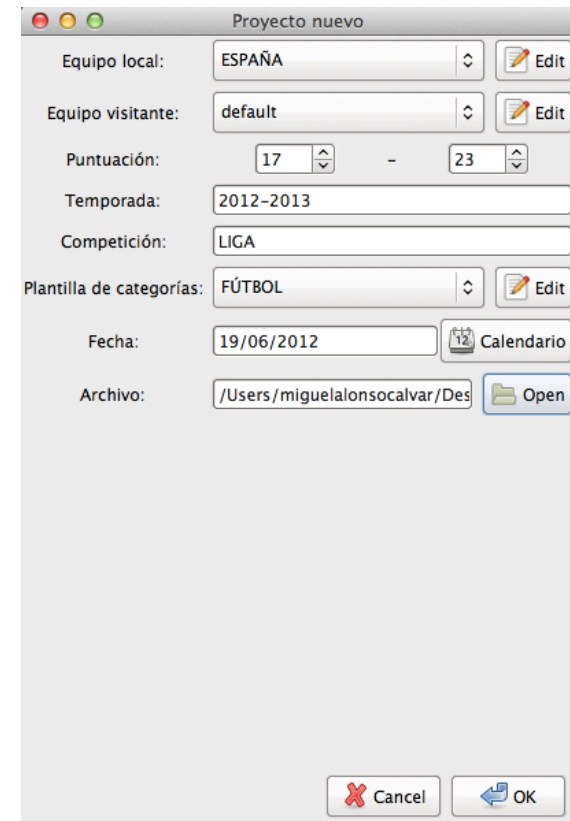
1. LOS PROYECTOS

1.1 CREAR PROYECTO NUEVO

Para cada partido, juego o evento analizado, se debe generar un nuevo proyecto. Cada uno de los proyectos se guarda en la base de datos de Longomatch.



Para crear un nuevo proyecto, clic sobre **Archivo-> Nuevo proyecto**. Aparece la siguiente imagen



Los proyectos contienen:

- Equipos
- Puntuación
- Temporada
- Competición
- Plantilla de categorías
- Fecha
- Archivo

El nombre del archivo es el que se utiliza para establecer el nombre del proyecto, así que es importante usar un nombre lo más descriptivo posible, pero hay que tener en cuenta que debe editarse en el propio archivo

1.2 LAS PLANTILLAS DE CATEGORÍAS

Se pueden editar hasta 20 categorías, en las que es posible establecer las propiedades siguientes

- Un nombre de la categoría.
- Inicio de la secuencia de video.
- Fin de la secuencia de video.
- Color identificativo de la categoría en la línea de tiempo.
- Asignación de una tecla rápida.
- El método de ordenación en la línea de tiempo (nombre, por duración de tiempo inicial, por duración de tiempo final o por duración de tiempo total)

Propiedades

Nombre: INICIO Color: [Green]

Inicio: 5 Fin: 5

Tecla rápida: ninguno Cambiar Método de ordenación: Ordenar por tiempo de inicio

Posición de campo: ☒ Activar ☐ Trayectoria

Posición del medio del campo: ☐ Activar ☐ Trayectoria

Posición de portería: ☐ Activar

Subcategorías

Nombre: Plantilla del equipo local [Lista de jugadores]
Teams: Local

Nombre: Plantilla del equipo visitante [Lista de jugadores]
Teams: Visitante

Nombre de subcategoría: default Tipo de subcategoría: [Etiquetas] default + Añadir subcategoría

OK

Gestor de plantillas

Archivos de plantillas: BALONCESTO, BALONMANO, FÚTBOL, VOLEYBOL, default

Nombre	Inicio	Fin	Color	Tecla rápida	Método de ordenación
INICIO	5	5	[Green]	Sin definir	Ordenar por tiempo de inicio
CREACIÓN	5	5	[Green]	Sin definir	Ordenar por tiempo de inicio
FINALIZACIÓN	5	5	[Green]	Sin definir	Ordenar por tiempo de inicio
RECUPERACIÓN	10	10	[Red]	Sin definir	Ordenar por tiempo de inicio
OPOSICIÓN	10	10	[Red]	Sin definir	Ordenar por tiempo de inicio
EVITACIÓN	10	10	[Red]	Sin definir	Ordenar por tiempo de inicio

Fondo del campo: [Visual representation] Reiniciar

Fondo del medio campo: [Visual representation] Reiniciar

Fondo de la portería: [Visual representation] Reiniciar

Períodos de juego: 1 - 2 Edit

Nuevo antes, Nuevo después, Quitar, Editar, Quit

Es editable:

- el tiempo anterior y posterior al clic en el visionado
- La zona del terreno de juego de la acción (campo completo o medio campo)
- El color del evento
- Zona de la portería
- Uso de tecla rápida...

1.3 PLANTILLAS DE EQUIPOS

Foto	Nombre	Juega este partido	Dorsal	Posición	Altura	Peso	Fecha de nacimiento
	Casillas	Sí	1		1,8	80	01/01/0001
	Albiol	Sí	2		1,8	80	01/01/0001
	Arbeloa	Sí	3		1,8	80	01/01/0001
	Sergio Rai	Sí	4		1,8	80	01/01/0001
	Puyol	Sí	5		1,8	80	01/01/0001
	Iniesta	Sí	6		1,8	80	01/01/0001
	Villa	Sí	7		1,8	80	01/01/0001
	Xavi	Sí	8		1,8	80	01/01/0001
	Torres	Sí	9		1,8	80	01/01/0001
	PlayFabre	Sí	10		1,8	80	01/01/0001

Las plantillas de equipos permiten introducir los datos de los equipos a analizar. Nos permite introducir los datos de los jugadores: nombre, puesto específico donde juega, dorsal y la foto del jugador.

Nombre: Player 1

Juega este partido: Sí

Posición:

Dorsal: 1

Altura: 1,80

Peso: 80

Nacionalidad:

Cumpleaños: Calendario

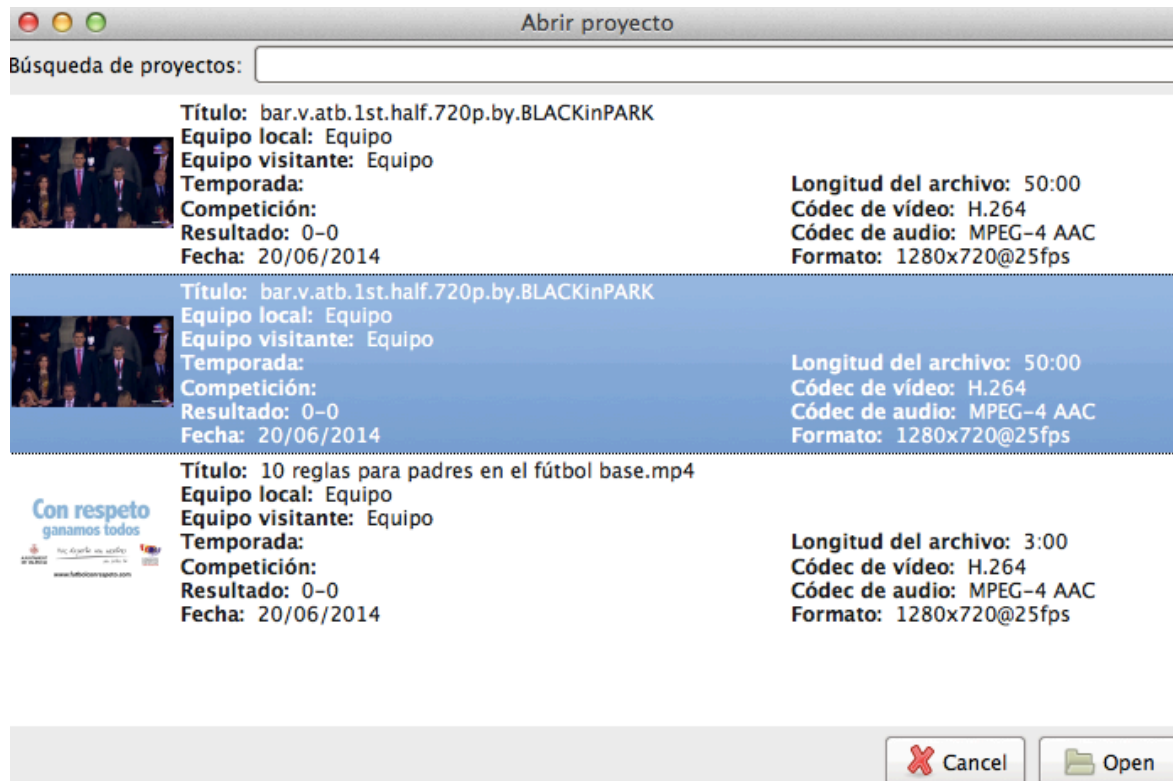
Foto: Open

OK

2. GESTIÓN DE PROYECTOS

2.1 ABRIR UN PROYECTO

Para abrir un proyecto ya creado, clic sobre **Archivo -> Abrir proyecto.**



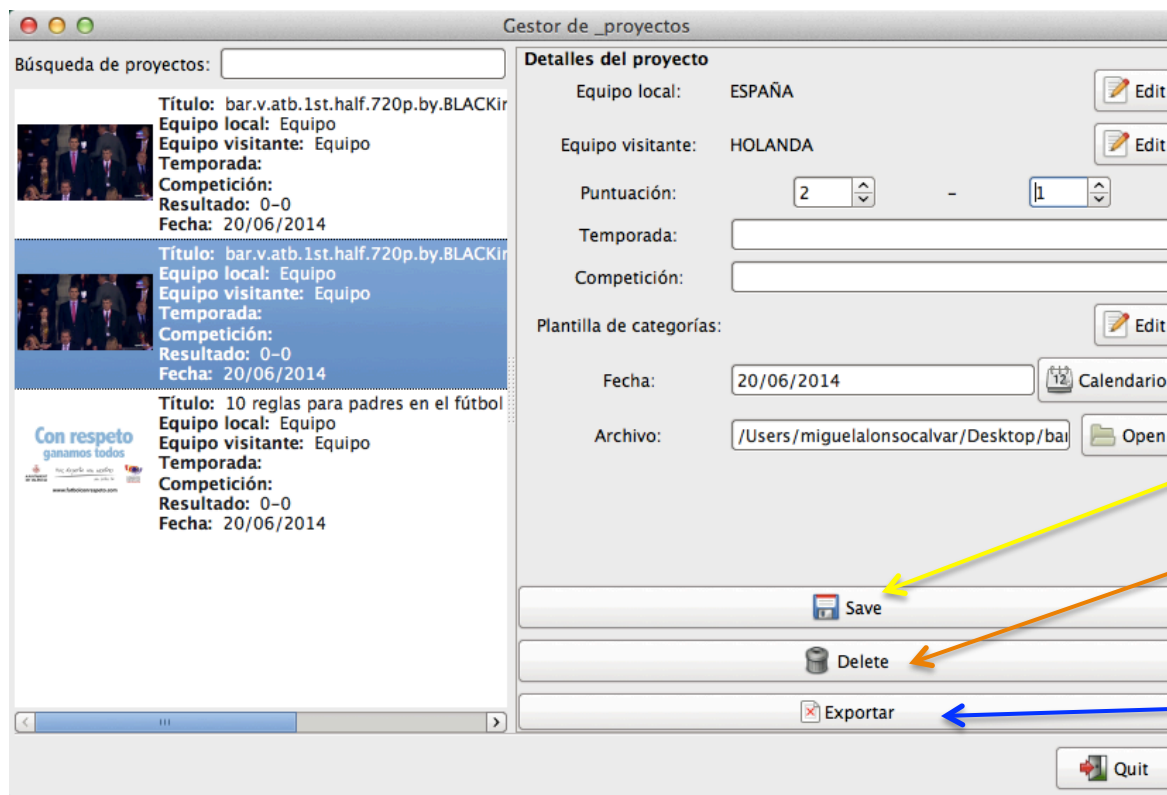
Aparece el listado completo de los proyectos creados. En el lado derecho de la pantalla, aparecen los datos básicos del proyecto, y que NO son editables.

Para abrir el proyecto debe hacer clic sobre él (aparece resaltado) y clic sobre **Abrir**

2.2 GESTOR DE PROYECTOS

El Gestor de Proyectos se utiliza para editar o eliminar proyectos. Usted puede abrir a través de **Herramientas-> Gestor de Proyectos**

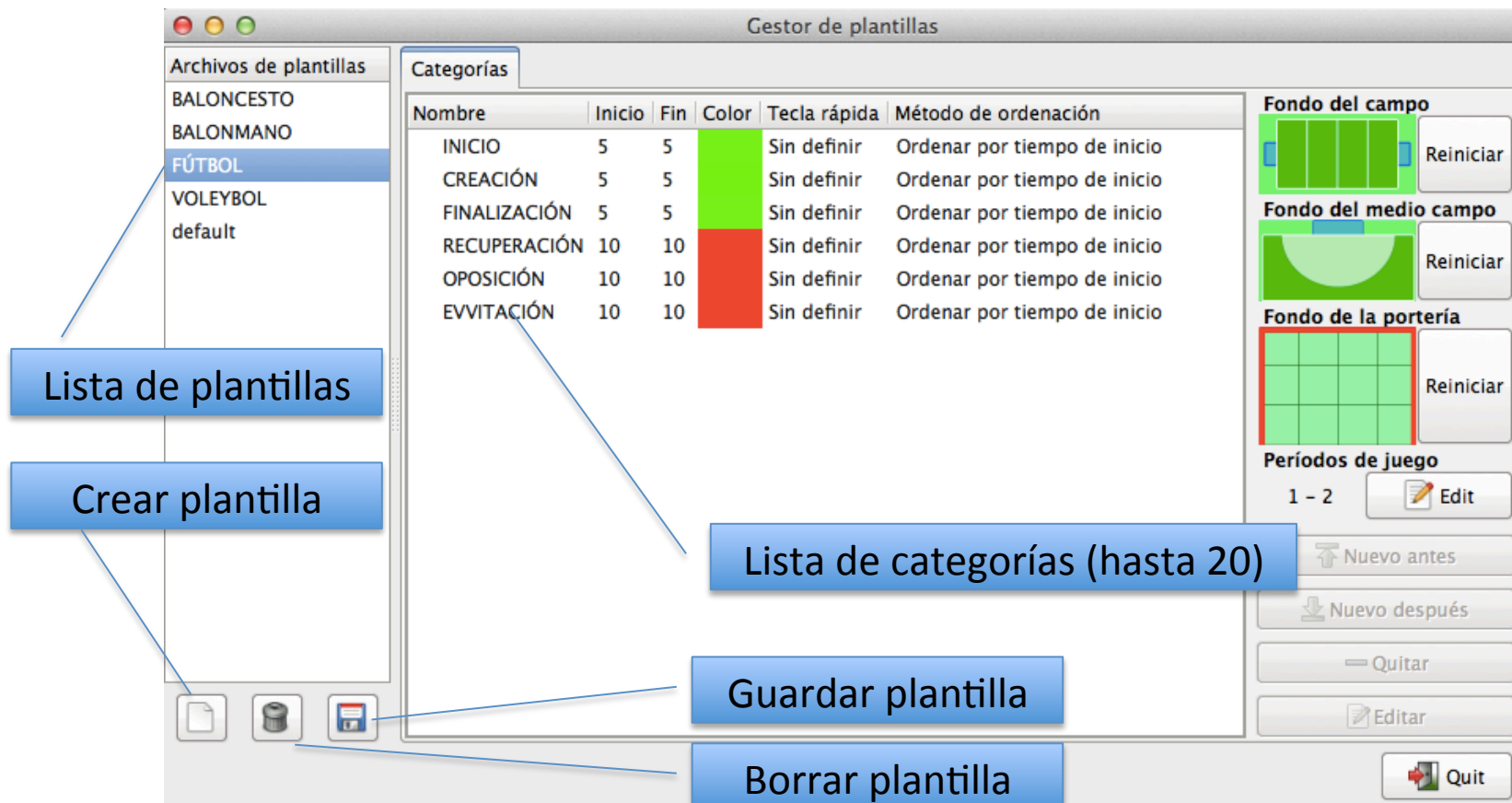
Aparece el listado completo de los proyectos creados. En el lado derecho de la pantalla, aparecen los datos básicos del proyecto, y que SI son editables.



Una vez que terminada la edición, puede guardar los cambios usando el botón "**Guardar**". Para eliminar un proyecto, seleccionarlo y hacer clic en el botón "**Borrar**". También se puede exportar un proyecto para cargarlo en otro ordenador, usando la tecla "**Exportar**".

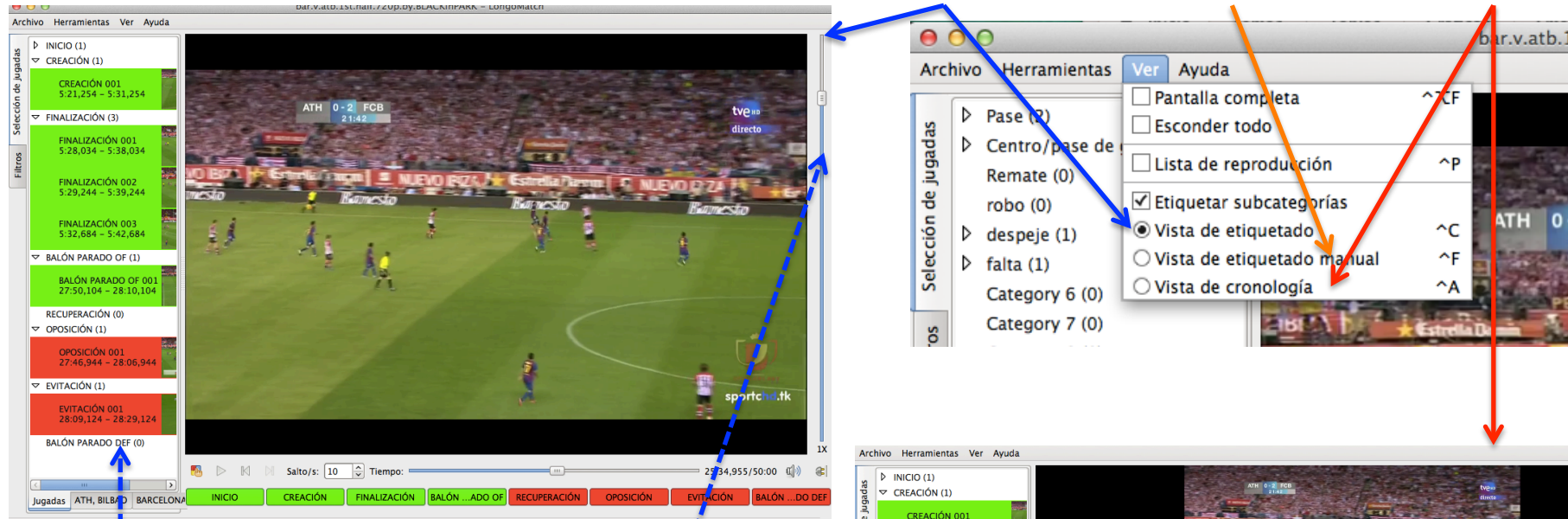
2.3 GESTOR DE PLANTILLAS DE CATEGORÍAS

En este editor se puede crear, editar y eliminar las plantillas de categorías del proyecto. Para abrir el gestor de Plantillas debe hacer clic en **Herramientas -> Gestor de plantillas de categorías**. Para cargar una plantilla en el editor, seleccione uno de la lista.



3. VENTANA PRINCIPAL

Esta pantalla tiene tres opciones de “vista”: Etiquetado, etiquetado manual y cronología

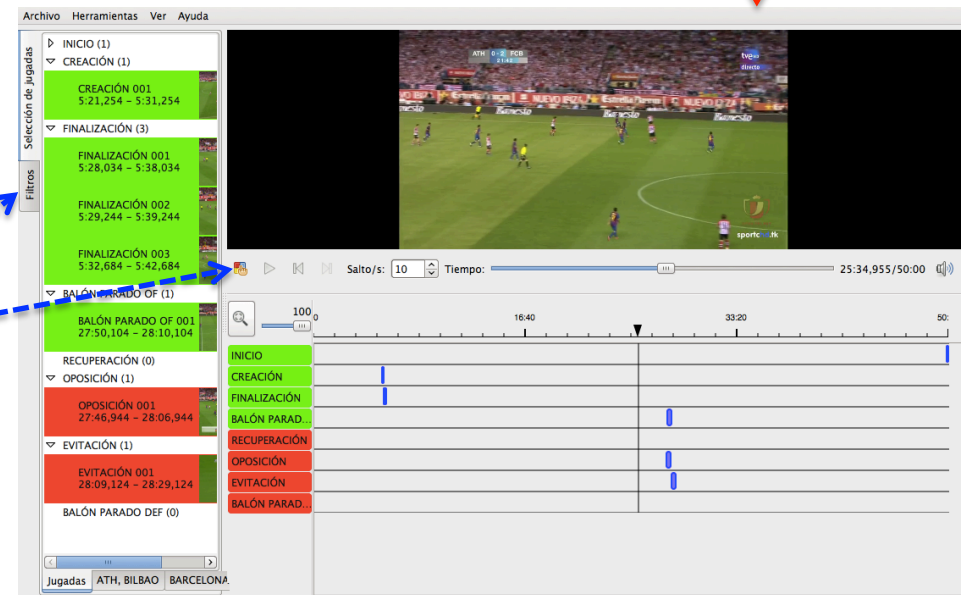


El panel izquierdo muestra las categorías marcadas

En el centro está el reproductor de vídeo. Hay una barra a la derecha que permite **acelerar** el vídeo o ponerlo a **cámara lenta**.

El botón de “imagen” permite sacar una fotografía del vídeo

Hay una etiqueta de “filtros” por jugador, por equipo o por categoría.



3.1 BARRA DE CATEGORÍAS

Es la parte del software utilizada para etiquetar el video en las diferentes categorías. Al tiempo que se visualiza el video se elige la categoría que se quiere anotar para que así quede grabada en la base de datos del proyecto. El inicio y el fin de la categoría ha quedado estipulado al crear las categorías.

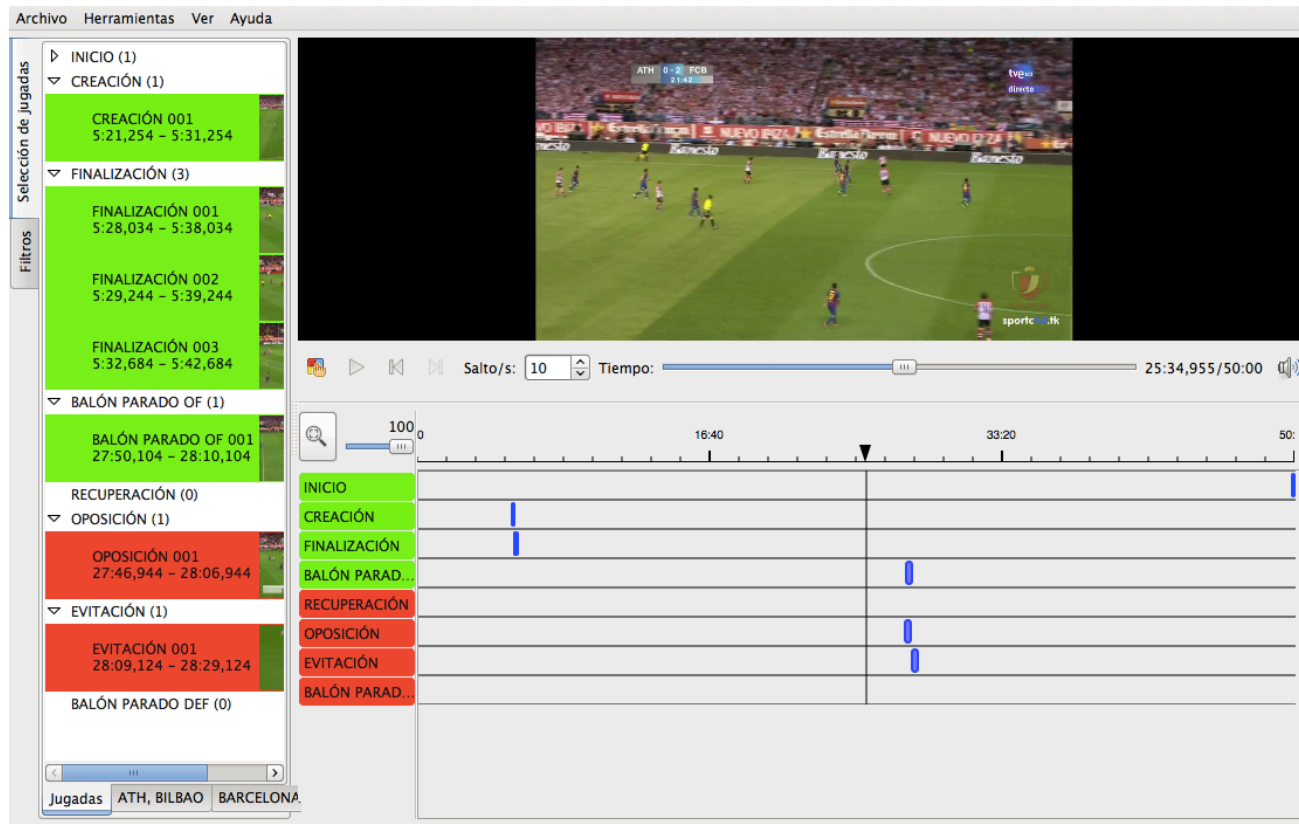


PANEL LISTA DE CATEGORÍAS

Esta pantalla muestra una lista con todas las jugadas editadas en el video y ordenadas por categorías. Haciendo clic en botón derecho, se puede editar cada una de las categorías.



3.2 MODO ANÁLISIS



En la vista CRONOLOGÍA se puede visualizar las categorías por colores y editarlas, así mismo permite hacer anotaciones en el margen derecho de cada categoría marcada.

Aunque el tamaño de las categorías ha sido establecido en pasos anteriores, con el ratón sobre las marcas del *timeline* se puede modificar según las necesidades.

3.3 LÍNEA DE TIEMPO

El panel de línea de tiempo representa a todas las anotaciones en una línea de tiempo, y te permite editarlos.

Se puede cambiar la línea de tiempo usando el zoom, barra vertical a la izquierda.

The screenshot shows a video timeline interface. At the top, there is a playback control bar with a play button, a seek bar labeled 'Salto/s: 10', and a time display 'Tiempo: 27:46,944/50:00'. Below this is a zoom control with a magnifying glass icon and a slider set to 100. The main timeline area has a horizontal axis with time markers at 16:40 and 33:20. On the left, there is a vertical list of categories: INICIO, CREACIÓN, FINALIZACIÓN, BALÓN PARAD..., RECUPERACIÓN, OPOSICIÓN, EVITACIÓN, and BALÓN PARAD... The timeline itself contains several annotations: a blue bar labeled 'FINALIZACIÓN...' and a blue bar labeled 'OPOSICIÓN'. A context menu is open over the 'OPOSICIÓN' annotation, showing options: 'Añadir nueva jugada', 'Borrar', 'Editar etiquetas', 'Añadir a la lista de reproducción', 'Exportar a un archivo de vídeo', and 'Exportar a fotogramas PNG'. Four blue callout boxes with arrows point to specific features: 'Zoom: se ajusta la línea de tiempo' points to the zoom slider; 'Herramienta de dibujo: Se saca un fotograma del vídeo, que se puede editar' points to the drawing tool icon at the top left; 'Botón derecho sobre categoría: se despliegan opciones de edición' points to the context menu; and 'Categoría editada: se ajusta el tamaño de la categoría manualmente' points to the 'FINALIZACIÓN...' annotation bar.

Zoom: se ajusta la línea de tiempo

Herramienta de dibujo: Se saca un fotograma del vídeo, que se puede editar

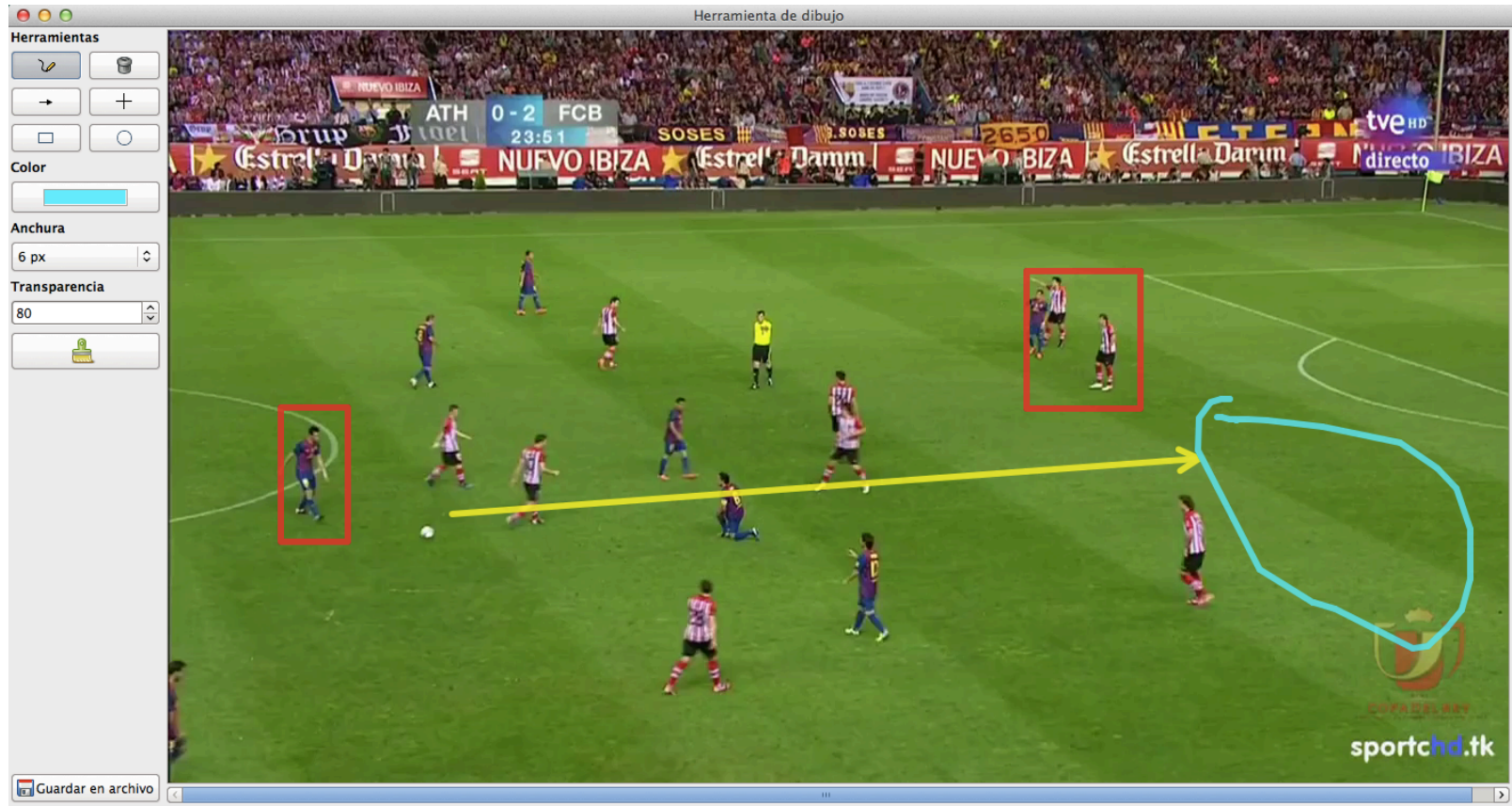
Botón derecho sobre categoría: se despliegan opciones de edición

Categoría editada: se ajusta el tamaño de la categoría manualmente

Herramienta de dibujo



El icono de la izquierda da acceso a la herramienta dibujo, crea una foto de la imagen que se está viendo en ese instante y sobre la que permite dibujar. Se puede guardar la imagen en un archivo independiente o en el mismo proyecto.



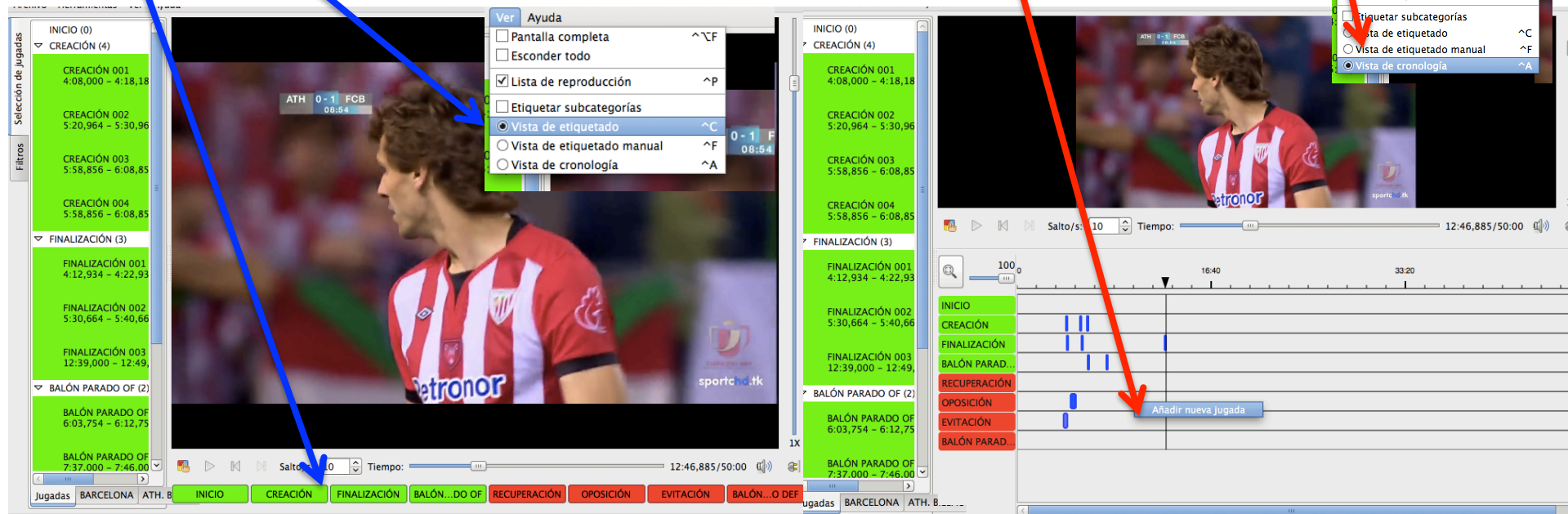
4. CODIFICACIÓN Y ANÁLISIS

4.1 ETIQUETAR UNA ACCIÓN

Existen dos opciones para etiquetar una acción:

- Haciendo clic en uno de los 20 botones disponibles, con lo cual, queda etiquetada con las características que se hayan marcado al gestionar la plantilla. Debe estar en **Modo Vista de etiquetado**

- Haciendo clic en la **línea de tiempo** en la **posición deseada** y seleccione "Añadir nueva jugada", cada fila se corresponde a cada uno de los 20 botones. Debe estar en **Modo Vista cronología**

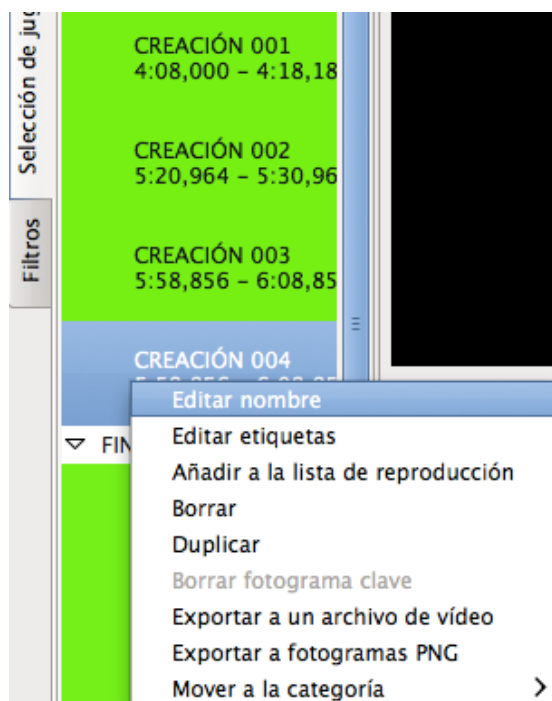


4.2 MODIFICAR UNA ACCIÓN

HAY DOS OPCIONES DE EDICIÓN DE ACCIONES

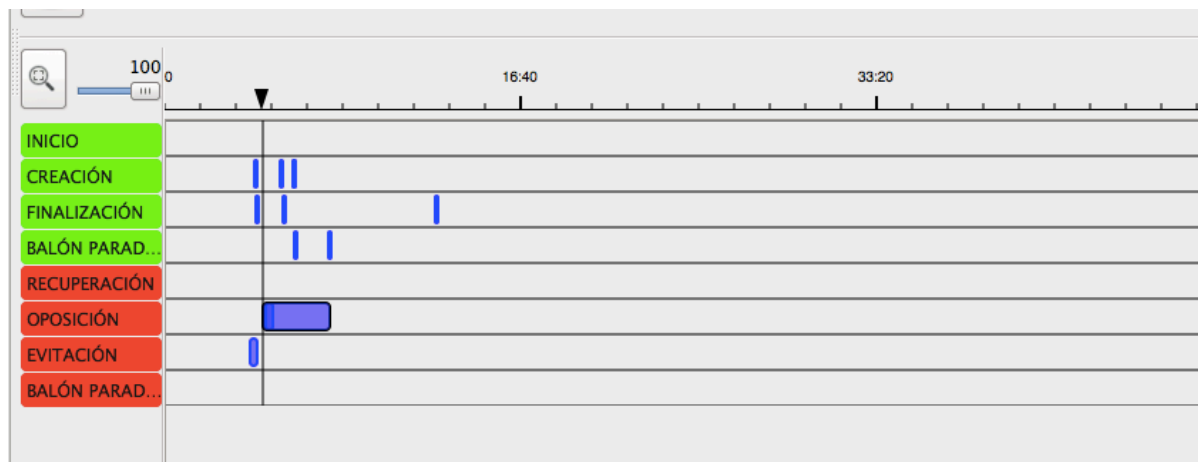
Edición del nombre de la acción.

Haciendo clic con botón derecho sobre la acción que se encuentra en la lista de acciones (panel izquierdo)



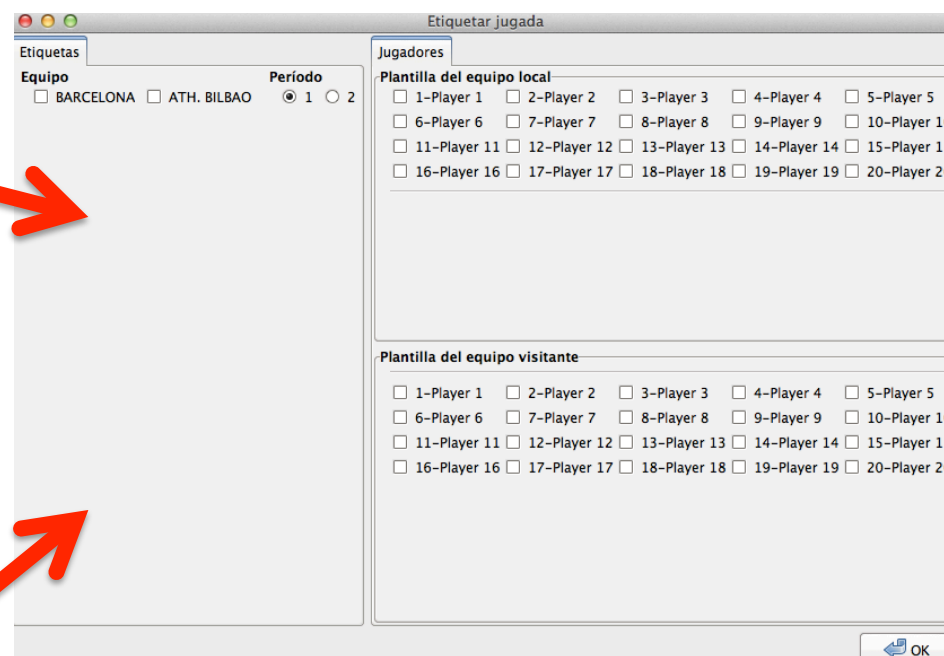
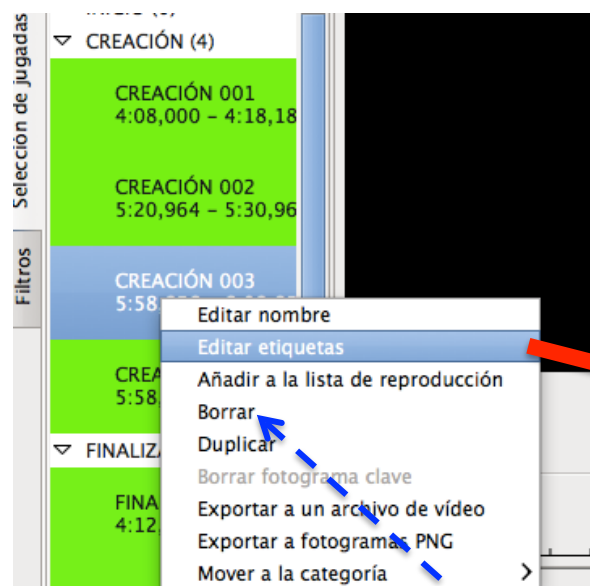
Ajuste del tiempo de inicio y fin de una acción.

Para modificar manualmente el inicio o final de un corte de acción, sobre la línea de tiempo en el Modo vista de Cronología debe hacerse clic en los bordes del rectángulo que define una acción determinada (por delante o por detrás) y arrastrar el puntero del ratón.



4.3 REVISAR o BORRRAR UNA ACCIÓN

Haciendo clic con botón derecho en la **acción deseada** en el panel izquierdo o haciendo clic con botón derecho en la **línea de tiempo** sobre la acción, permite editar etiqueta para completar información adicional (equipo, jugador,...).



Para eliminar una acción el proceso es el mismo, haciendo clic en Borrar

5. HERRAMIENTAS DE PRESENTACIÓN

5.1 LISTA DE REPRODUCCIÓN

La forma más fácil de ir consultando el video que se está editando (montando) y para crear el video final.

Estas listas se almacenan en la base de datos, por lo que pueden ser alimentadas por diferentes videos de diferentes proyectos.

Para mostrar el panel de listas de reproducción, clic en "**Ver-> Listas de reproducción**".

Lista de reproducción:
Todos los cortes añadidos en la lista

Crear lista

Cargar (abrir) lista

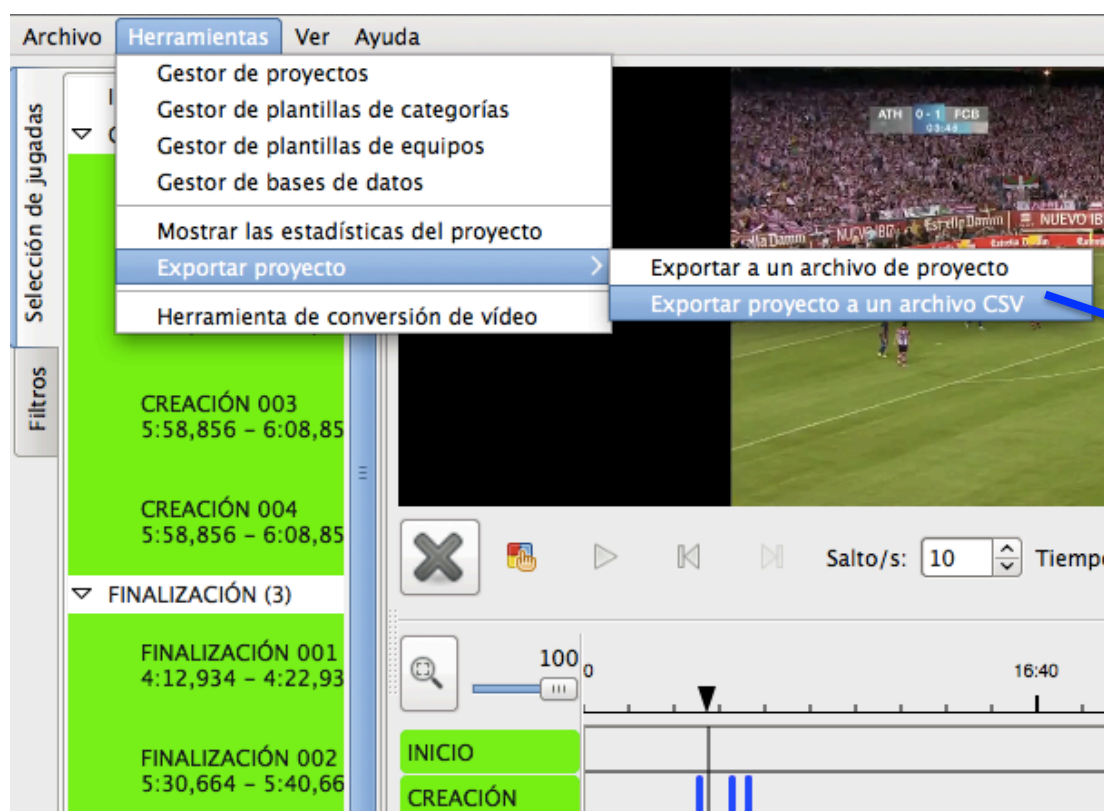
Guardar lista

Crear vídeo

Cola de renderizado (1 Pendiente) Renderizando... 81,1%

5.2 PROYECTO DE INFORMES

Existe la posibilidad de exportar un proyecto completo. El resultante es un archivo CSV para tener estadísticas del proyecto con un editor de hoja de cálculo (como Microsoft Excel). Hacer clic en un proyecto e ir a "**Herramientas -> Exportar proyecto a un archivo CSV**". Se debe guardar con el nombre deseado

A screenshot of an Excel spreadsheet showing a CSV export of project data. The spreadsheet has columns A through H. The data is organized into sections by category, such as 'CATEGORY: INICIO', 'CATEGORY: CREACIÓN', 'CATEGORY: FINALIZACIÓN', 'CATEGORY: BALÓN PARADO OF', 'CATEGORY: RECUPERACIÓN', 'CATEGORY: OPOSICIÓN', 'CATEGORY: EVITACIÓN', and 'CATEGORY: BALÓN PARADO DEF'. Each section contains rows with 'Name', 'Start', 'Stop', 'Team', and 'Plantilla del equipo visitante' data. A blue arrow points from the 'Exportar proyecto a un archivo CSV' option in the software interface to this spreadsheet.

Cuanta más información contengan las categorías, más completo será el informe, pero más complejo el análisis