

E-BOOK
SCOUTING
DICCIONARIO DE TERMINOS

FABRICIO SALAS
BASKETBALL ACADEMY

Experiencia Formativa | coach@fabriciosalas.com

www.fabriciosalas.com

ASPECTOS BÁSICOS DEL SCOUTING

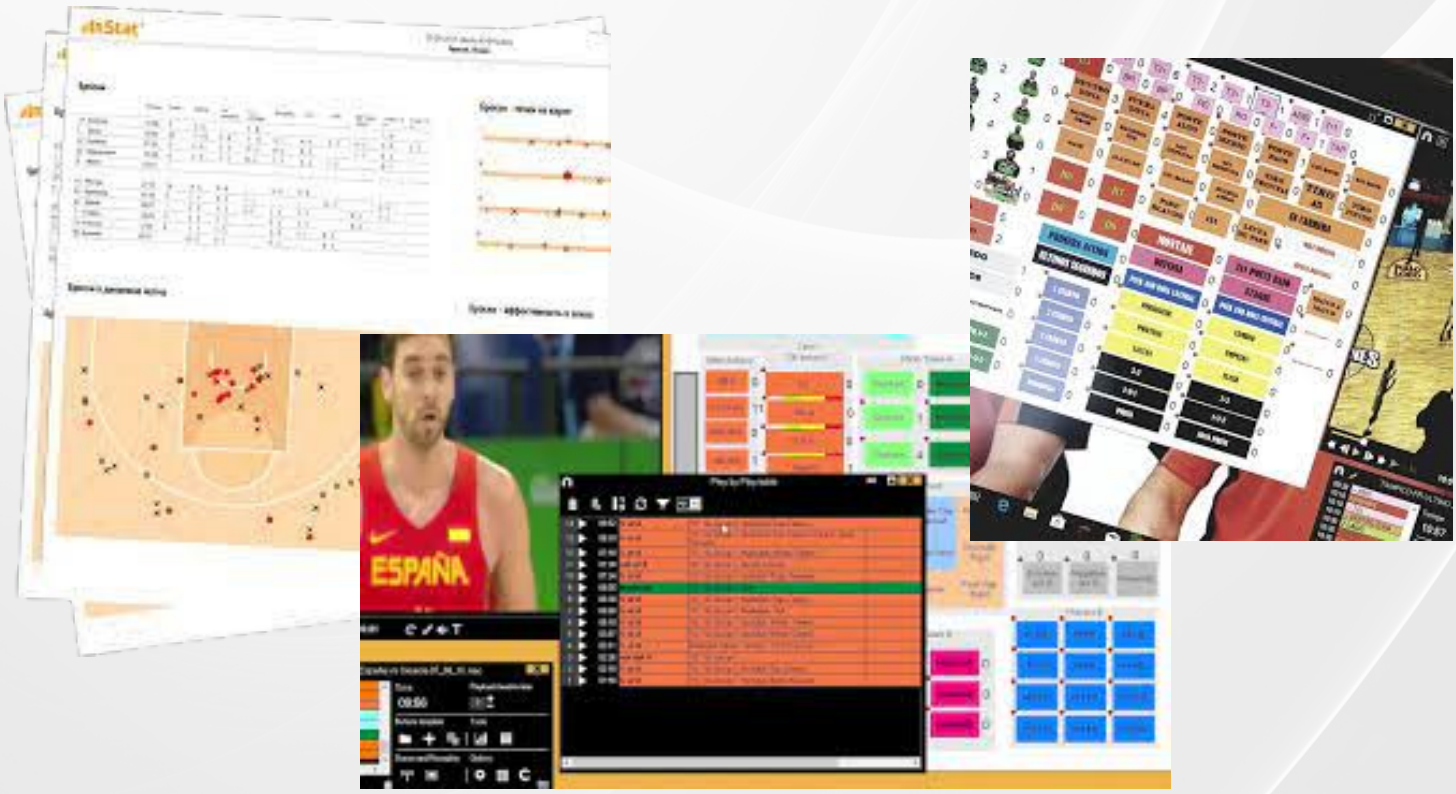
- Analista de vídeo: Persona encargada de analizar al propio equipo y al equipo rival mediante patrones de juego. Se encargan de editar el vídeo y mostrar lo que ocurre en el juego a partir de imágenes.
- Video coordinator: Persona encargada de organizar a los analistas de video que dispone el equipo. Es el máximo responsable de la comunicación directa con el staff técnico.
- Analista de datos: Persona que se encarga de analizar los datos estadísticos del juego para convertirlos en información útil y relevante, que pueda ser beneficiosa para el equipo o el jugador.
- Corte de vídeo (clip): Pieza de vídeo de corta duración, que nos permite visualizar de forma rápida algo que nos interesa ver. Un vídeo se conformará por varios clips de vídeo.
- Software deportivo: Programa que nos permite realizar diferentes tareas relacionadas con el análisis deportivo de forma rápida y eficaz, realizando y organizando cortes sobre acciones de eventos deportivos.
- Editor de video: Programa que nos permite cortar y montar clips de video, usando efectos especiales, para crear una película o video final. Algunos editores de vídeo, como Adobe Premiere o Final Cut, permiten además demontar clips de vídeo, categorizar los cortes a imagen de los softwares deportivos de forma más económica.
- Observación en vivo (con fuente): Método de observación de un evento deportivo a tiempo real, en el que mediante una cámara de vídeo o móvil y el cableado necesario, la imagen del evento sí entra a la computadora, realizándose el análisis sobre el archivo definitivo.
- Observación en vivo (sin fuente): Método de observación directa a tiempo real en un software deportivo, sin la necesidad de imagen en la computadora (por ejemplo a través de una web o la televisión). Permite ahorrar tiempo si el evento no está disponible todavía, al no haber finalizado y haber sido subido a las plataformas.





ASPECTOS TÉCNICOS INFORMÁTICO DEL ANÁLISIS

- Importar (Import): Introducir en el software un archivo ya creado para poder trabajar sobre él. Muy útil para compartir archivos entre miembros de un staff y poder seguir con el trabajo del anterior miembro del cuerpo técnico (plantillas, presentaciones, análisis, etc.)
- Exportar (Export): Extraer un archivo desde el software para poder compartir con cualquier miembro del staff técnico, y poder seguir trabajando sobre ese archivo una vez que ese archivo se ha importado.
- Cortar (Cut): Seleccionar una parte del video, con un inicio y un final para crear un clip sobre el video original.
- Sincronizar (Synchonize): Actualizar los cambios en un archivo y que estos se conserven en todos los dispositivos que tengamos. Muy útil en caso de pasar trabajos entre miembros del staff técnico.
- Plantilla: Panel creado a partir de etiquetas, eventos y conectores que nos va a permitir el análisis deportivo una vez que visionemos el archivo de video. Se pueden crear diferentes plantillas de trabajo en función del tipo de análisis que queremos realizar.
- Atajo de teclado (Hot Key): Es una tecla de acceso rápido para realizar una acción concreta durante el análisis. Esto nos ahorra tiempo durante el proceso de análisis.



GLOSARIO DE SOFTWARE

- Categoría de análisis: Categoría en la que se agrupan los eventos de la línea de tiempos a analizar (ej.: falta, rebote, balón perdido).
- Panel de análisis: Panel con un conjunto de botones utilizados para codificar eventos en el partido.
- Proyecto de análisis: Combinación de elementos que crean el análisis de vídeo de un partido.
- Sub-categoría de análisis: División en subcategorías dentro de la categoría de análisis (ej.: falta -> tipo; falta -> motivo).
- Codificación automática: El evento se codifica con un solo clic y los tiempos de comienzo y final se calculan automáticamente a partir de los tiempos de inicio y fin.
- Vínculo de botón: Vínculo entre dos botones de tal manera que, cuando se activa el primero, el segundo también se acciona.
- Botón de categoría: Botón del panel que le permite codificar eventos en la línea de tiempos para su categoría de análisis.
- Codificar: Acción de crear nuevos eventos en la línea de tiempos utilizando los botones del panel.
- Evento: Acción en el partido en un momento y con una duración específicos dentro de una categoría de análisis determinad.
- Línea de tiempos de eventos: Lista de eventos agrupados por categoría en diferentes posiciones del partido.
- Falso análisis en directo: Análisis de un partido en directo sin una fuente de entrada. El archivo de vídeo se fusiona posteriormente con el proyecto de análisis.
- Tiempo de fin: Cantidad de tiempo añadida a un evento desde el momento en que se codifica para definir el instante de parada.
- Tiempo de inicio: Cantidad de tiempo restada a un evento desde el momento en que se codifica para definir el instante en que comienza.
- Evento de alineación: Evento único al principio del partido que describe la alineación inicial de los equipos que se analizan.
- Análisis en directo: Análisis de un partido mientras se graba en el disco duro utilizando una cámara externa.
- Codificación manual: El evento se codifica mediante dos clics para establecer el tiempo de comienzo y parada.
- Fusión: Proceso de unir diferentes análisis del mismo proyecto en uno solo.

GLOSARIO DE SOFTWARE

- Migración: Proceso de importar análisis y plantillas de la versión LongoMatch 0.20 a LongoMatch 1.0 o superior.
- Botón de falta: Botón del panel que le permite codificar eventos de falta en la línea de tiempos.
- Evento de falta: Tipo especial de evento utilizado cuando un jugador es penalizado.
- Tiempo: Sección temporal que divide el partido (ej.: 1a parte, 2a parte, prórroga).
- Linea de partes: Línea cronológica que muestra todos los tiempos en los que se divide un partido.
- Lista de reproducción: Lista de eventos que se reproducen secuencialmente y pueden exportarse a un nuevo archivo.
- Análisis posterior al partido: Análisis de un partido una vez ha terminado utilizando una grabación existente.
- Renderizado: Proceso de exportar eventos o listas de reproducción a un nuevo archivo de vídeo.
- Botón de puntuación: Botón del panel que le permite codificar eventos de puntuación en la línea de tiempos.
- Evento de puntuación: Tipo especial de evento para marcar la puntuación del partido.
- Etiqueta de sub-categoría: Descripción adicional para un evento en una sub-categoría de análisis (ej.: falta -> tipo -> mano).
- Evento de sustitución: Evento que describe el intercambio de dos jugadores.
- Etiqueta: Descripción adicional que puede aplicarse a cualquier evento (ej.: revisar más tarde).
- Botón de etiqueta: Grupo de etiquetas que son mutuamente excluyentes (bueno + malo).
- Grupo de etiquetas: Botón del panel que añade etiquetas a un evento.
- Equipo: Lista de jugadores que componen el equipo a analizar.
- Temporizador: Porción de tiempo utilizada para recuperar información temporal sobre fases del partido (p. ej.: posesión del balón).
- Botón de temporizador: Botón del panel que crea eventos temporizados en la línea de tiempos de temporizador.
- Línea de tiempos de temporizador: Cronología con los eventos generados por un temporizador.