longomatch

MANUAL DE
VIDEOANÁLISIS DEPORTIVO

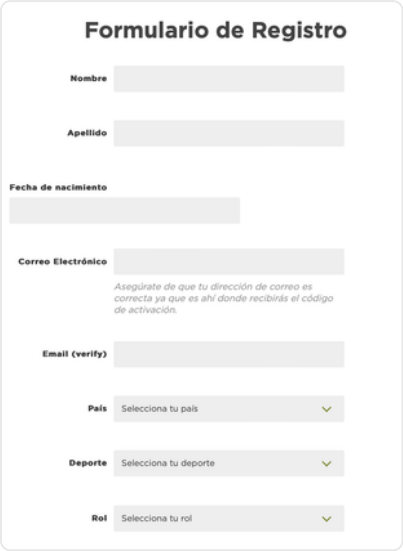
FÁCIL, RÁPIDO E INTUITIVO

Antes de **empezar**

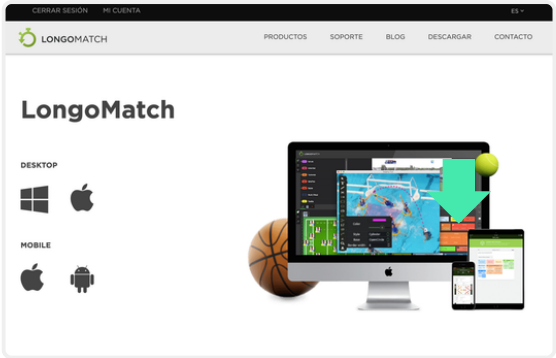
1 Comprueba que tu ordenador cumple los requisitos recomendados por Longomatch.

Sistema Operativo	Versión Mín OS	CPU Min.	CPU Recomendada	RAM Mín.	RAM Recomendada
Windows	Windows 10, version 1809	Intel Core i3 8th generación (x64)	Intel Core i7 10th generación (x64)	4Gb	8Gb
Mac OS	Monterey (12)				

2 Crea una cuenta en la web de Longomatch: **www.longomatch.com**



3 Descarga Longomatch en tu ordenador.



Manual **de usuario**

Introducción:

Longomatch ha sido diseñado para que su uso sea muy sencillo y ofrezca las funcionalidades básicas de análisis de vídeo en una interfaz intuitiva. Se puede adaptar fácilmente a cualquier de deporte, gracias a sus plantillas personalizadas. Además, podrás crear tus equipos y subir toda la información de tus jugadores y de los equipos rivales que quieras analizar, por lo que tiene todos los elementos necesarios para un análisis de detallado del rendimiento.

Longomatch se puede utilizar tanto para el análisis posterior al juego, ya que es compatible con los formatos de vídeo más comunes, como para el análisis en vivo que se puede realizar grabando con una cámara IP, un dispositivo HDMI conectado a cualquier cámara o sin ningún dispositivo de grabación, ya que te permite crear tus cortes sin material audiovisual para que puedas sincronizarlo una vez dispongas del vídeo.

Las ventajas de usar el análisis en vivo es que Longomatch dispone de reproducción en directo, lo que te permite poder revisar los eventos etiquetados sin detener la grabación y exportarlos mientras sigues trabajando.

Además, podrás crear tus listas de reproducción de cada partido y después hacer tus presentaciones finales de toda la temporada o crear informes de jornadas o jugadores concretos.

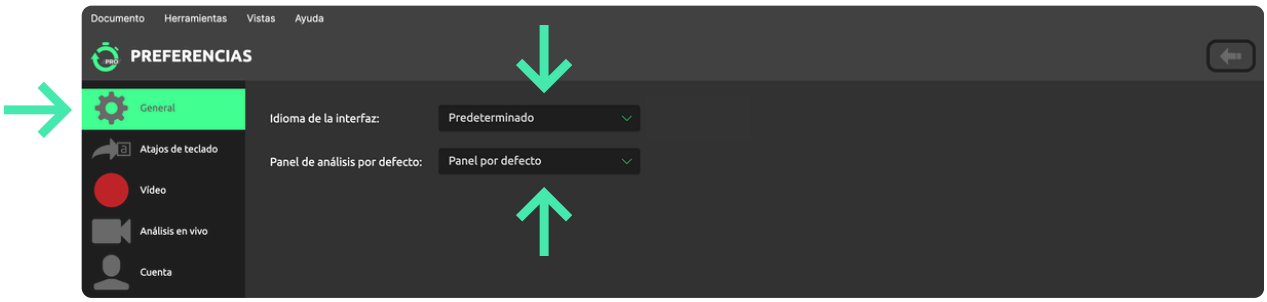
1 Preferencias

El panel de preferencias permite personalizar las características principales de Longomatch, como el idioma de la aplicación, los atajos de teclado, la configuración de exportación de vídeo predeterminada o de grabación en directo, o cambiar la licencia que quieras activar.

Puedes acceder a este panel haciendo clic en el icono **"Preferencias"** situado en la esquina superior derecha.

1.1 Generales

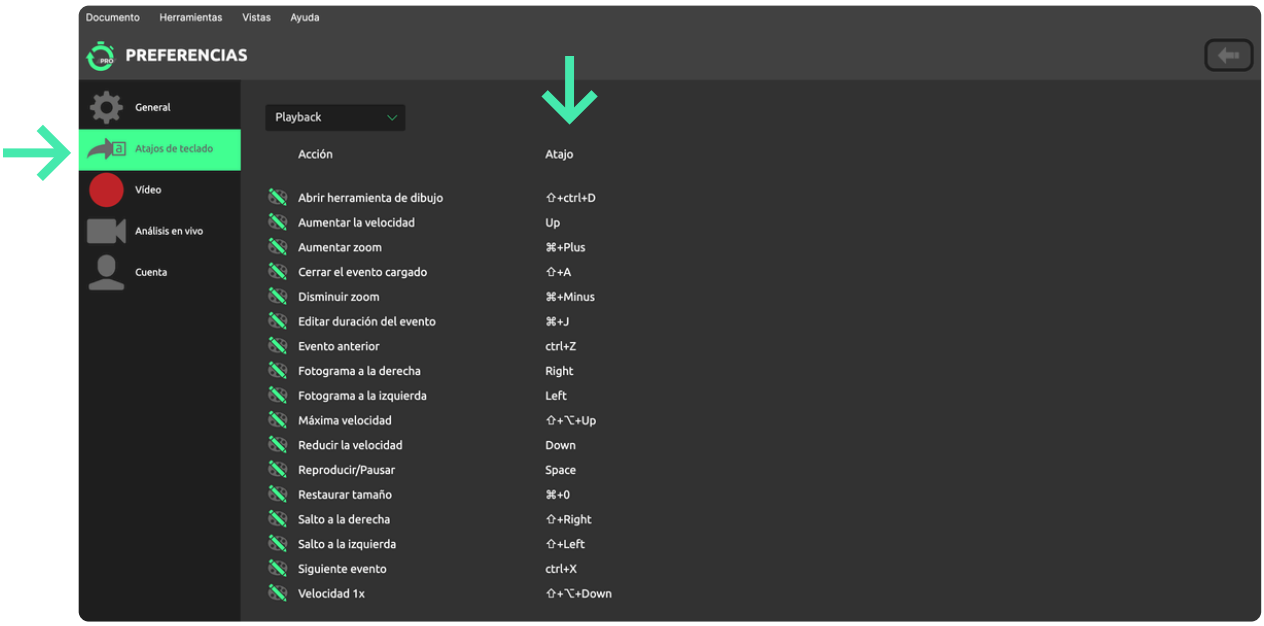
En esta pantalla, podremos modificar el idioma en el que queremos tener Longomatch. Tendremos que hacer clic al desplegable, seleccionar el idioma que queramos, y después tendremos que cerrar la aplicación. Una vez volvamos a abrir el programa, aparecerá en el idioma seleccionado.



Aquí también te permite seleccionar el panel de análisis por defecto que quieres que te aparezca cuando hagas un nuevo proyecto. Esta opción sirve por si tienes un panel de análisis que uses más que el resto, pero podrás seleccionar otro antes de empezar a analizar tu proyecto.

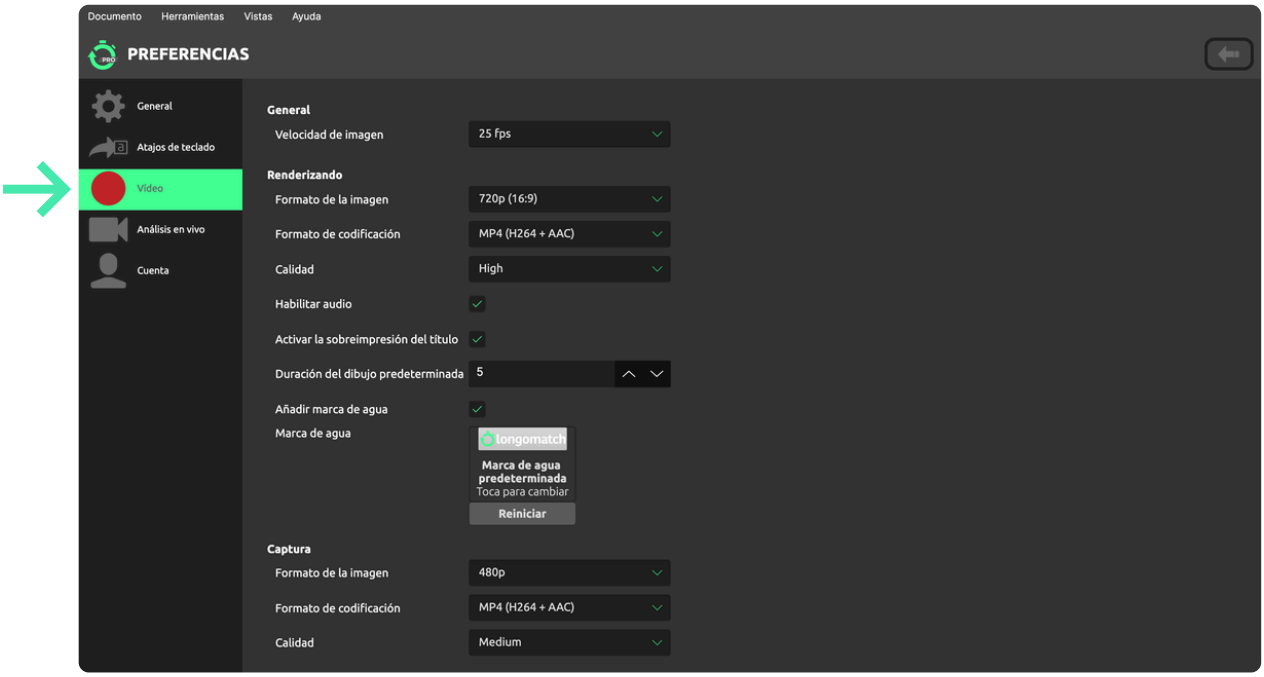
1.2 Atajos de teclado

Longomatch de manera predeterminada, asigna algunas teclas a las acciones más comunes. Desde esta página, podrás modificarlas para que puedas usar las que mejor se adapten a ti.



1.3 Vídeo

En esta pantalla, podrás guardar la configuración en la que te gustaría que se exportaran tus vídeos de Longomatch. Podrás escoger la calidad del vídeo, si quieres que se exporte con audio o no, la duración predeterminada de los dibujos que realices, personalizar tu marca de agua.



Longomatch admite una variedad de formatos de video, pero siempre con dos canales de stream, uno para el audio y el otro para el video. Sí por algún casual su video tiene más de dos canales de stream, Longomatch no lo soportara.

Estos formatos comunes suelen incluir:

Formatos contenedores:

AVI | MP4 | MKV | MOV | MPEG

Códecs de vídeo:

H.264

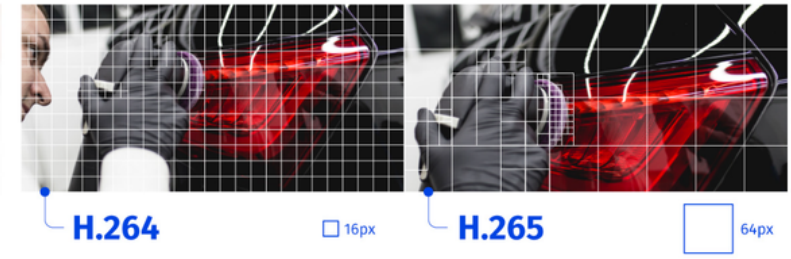
Actualmente Longomatch sólo soporta la calidad H.264, también conocido como MPEG-4 AVC (Advanced Video Codec), es un estándar de compresión de vídeo desarrollado en 2003 y un formato ampliamente utilizado para la grabación, compresión y distribución de vídeo de alta fidelidad.

Las resoluciones y las relaciones de ancho y alto comúnmente admitidas incluyen:

854 x 480 (16:9 | 480p)	1280 x 720 (16:9 | 720p)	1920 x 1080 (16:9 | 1080p)
640 x 480 (4:3 | 480p)	1280 x 1024 (5:4)	1920 x 1440 (4:3)

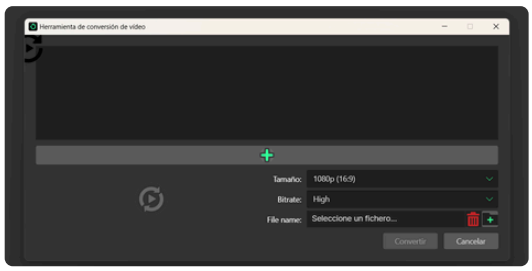
El estándar H.265 o HEVC (Codificación de vídeo de alta eficiencia), desarrollado en 2012. H.265 utiliza técnicas avanzadas para mejorar la relación entre el codestream, la calidad de codificación, el retardo y la complejidad del algoritmo para lograr una configuración óptima.

H.265 admite formatos de fotogramas de hasta 8K (UHDTV) con una resolución de 8192 × 4320 píxeles.



Una herramienta muy importante y útil que tiene Longomatch es el Conversor de Video. Dado que si tienes un video con el formato válido, pero por alguna razón específica el video no se puede reproducir en Longomatch, puedes cambiar esto convirtiendo el video en un codec válido para Longomatch.

Debes ir a herramientas e ir a la última opción de las opciones **“Herramienta conversor de video”**



Después, aparecerá una ventana con los siguientes campos:

El seleccionador del archivo y las características que queremos modificar del video como tamaño, calidad y ubicación donde queremos guardarlo y el nombre del nuevo archivo multimedia.

Los usuarios con licencia Basic no pueden utilizar esta herramienta.

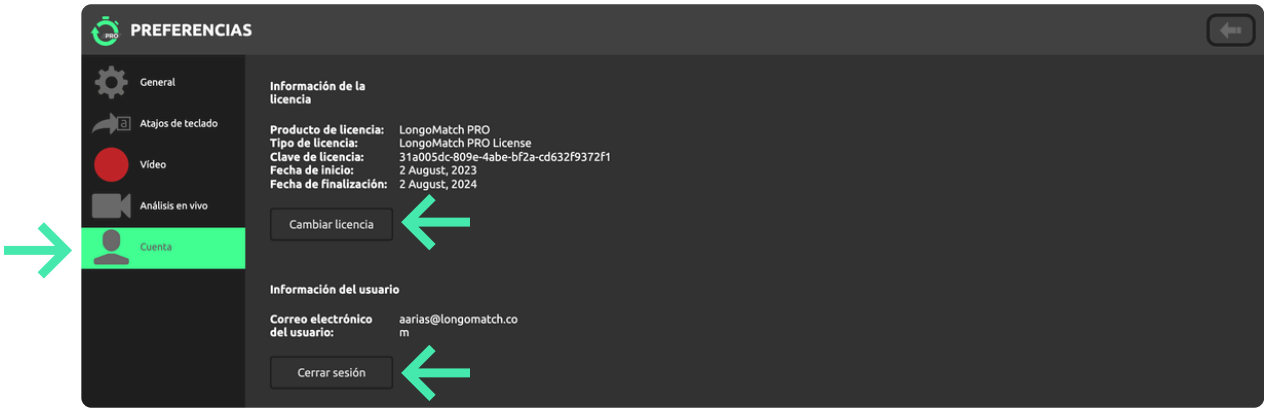
1.4 Análisis en vivo

En esta pantalla, podrás configurar la carpeta de salida de tus vídeos, cuando analices en vivo. También te da la opción de que se puedan reproducir los cortes en pantalla partida mientras analizas, y lo más importante de todo, también te da la opción de exportar todos los cortes que vayas realizando. Es muy importante que, si no tienes un dispositivo muy potente, tengas esta opción desactivada, ya que de lo contrario, el rendimiento de Longomatch puede deteriorarse considerablemente porque esta opción necesita muchos recursos.

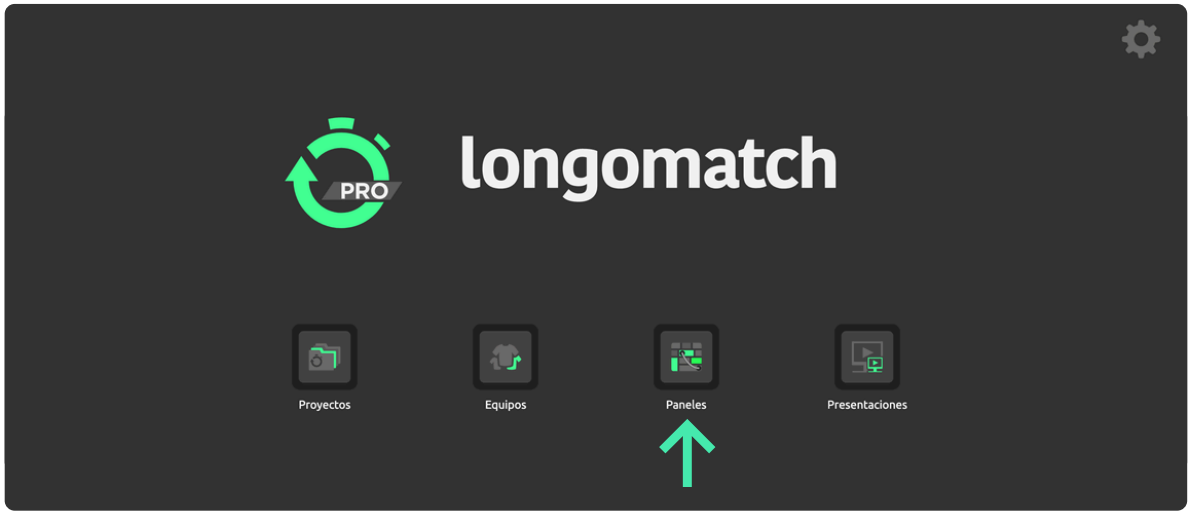
1.5 Cuenta

Por último, aquí podrás cambiar tu licencia de no haber seleccionado la correcta durante el inicio de sesión o si has comprado una licencia después de activar la que ya tenías. Simplemente deberás hacer clic en **“Cambiar licencia”** y aparecerá un desplegable con todas tus licencias activas, para que selecciones la que desees.

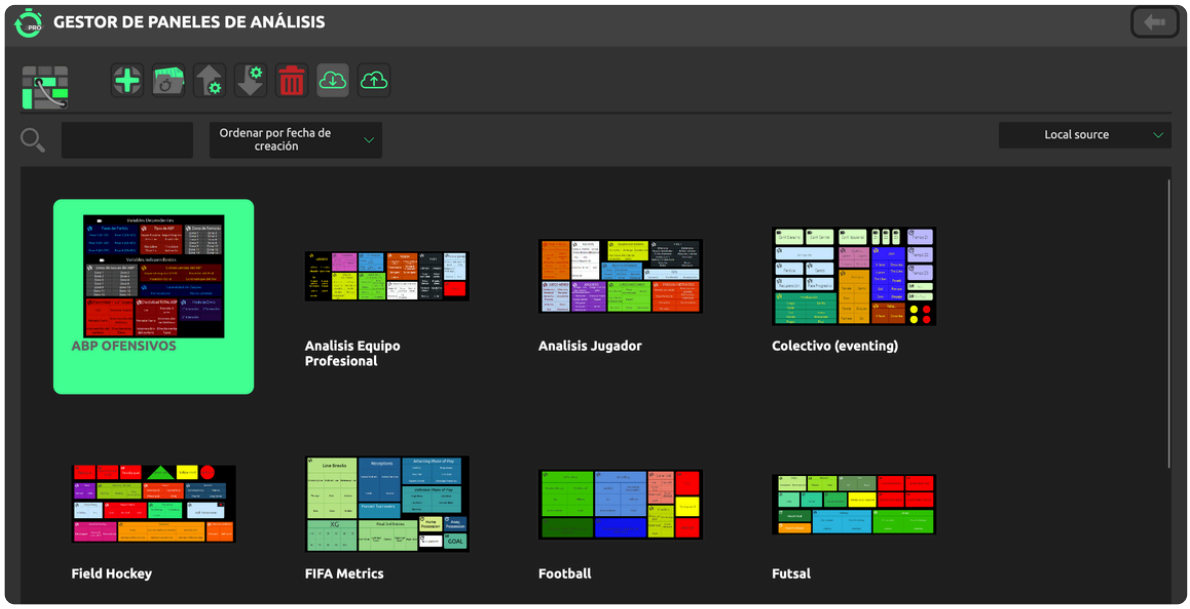
Desde aquí también podrás cerrar sesión.



2 Paneles de análisis



El panel de análisis es una parte fundamental de su flujo de análisis porque define el conjunto de botones en una cuadrícula que le permite codificar eventos de un partido en diferentes categorías de análisis. La aplicación viene con un panel por defecto que puede utilizarse como punto de partida para familiarizarse con el software, pero la mayoría de los analistas de vídeo terminarán creando sus propios paneles de análisis para suplir sus necesidades específicas.



Los paneles de análisis de Longomatch son completamente personalizables; puede añadir tantos botones como desee según sus necesidades y escoger su tamaño y ubicación de manera que el trabajo de codificación sea más sencillo.

Una vez los exportas el archivo quedará guardado con el siguiente **formato .lct** para los dashboards

2.1 Botones del panel

Botón de Etiqueta
Añade etiquetas adicionales a los eventos, y se pueden aplicar a cualquier evento. Los botones de etiqueta se pueden agrupar de manera que sean mutuamente exclusivos y solo se pueda activar un botón de etiqueta al mismo tiempo. Como por ejemplo pueden ser ataque o defensa.

Botón de Puntuación
Sigue los puntos del partido y se refleja en las estadísticas. Se debe utilizar para codificar eventos que den lugar a cambios en una puntuación, como los goles en un partido de fútbol.

Son totalmente personalizables, dado que en muchos deportes no se puntúan de la misma manera. Por ejemplo, en el baloncesto hay diferentes tipos de puntos dependiendo del área donde el jugador lanzó la pelota y puedes crear varios para un mismo panel.

Botón de Falta
Sigue los eventos de Falta en el partido y se refleja en las estadísticas. Debe ser utilizado siempre que un jugador sea penalizado.

Igual que el anterior también es personalizado dependiendo del deporte que necesites. Viene por defecto para el fútbol, pero lo puedes ajustar para casi todo tipo de deporte. Además de generarte un corte, tu puedes añadir la zona donde se realiza la infracción, y la duración de dicho corte.

Botón de Temporizador
Codifica las fases del partido, como la posesión del balón, donde solo es necesario un temporizador que empiece a contar cuando se haga clic en él y termine cuando se vuelva a accionar.

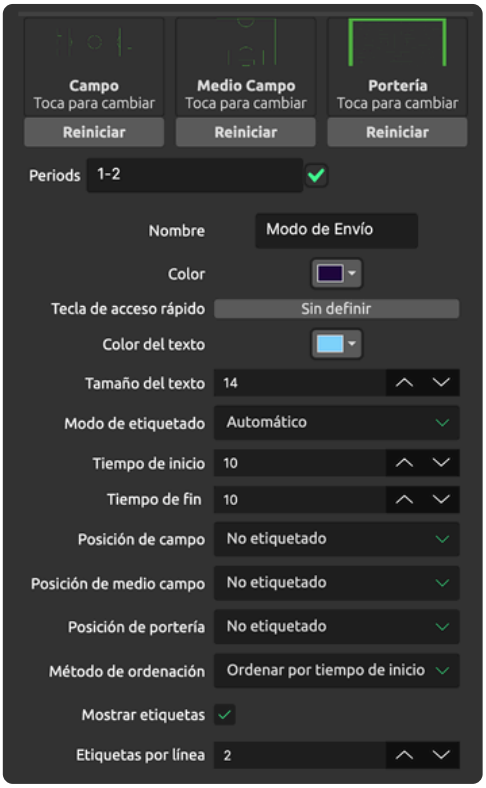
Muy útil si necesitas analizar el tiempo que la pelota está en juego o no, o el tiempo que tiene la pelota un jugador en específico por ejemplo.

Botón de Categoría
Codifica los eventos en categorías de análisis personalizadas. El nombre del botón es el nombre de la categoría de análisis a la que se añadirán los eventos. Utilizando esta opción, también podrás añadir todas las subcategorías que quieras, para que puedas tener toda la información necesaria para realizar tu análisis.

2.2 Personaliza tu panel de análisis

a. Información general de los botones

En todos los botones que crees, una vez hagas clic encima de ellos, aparecerán a la derecha todas las características que puedes modificar. No en todos los botones aparecerá la misma información, ya que algunos son más sencillos que otros. Algunos de los ejemplos son:



Campo, Medio campo y Portería: haciendo clic encima de la imagen, te permitirá añadir una propia, por si quieres poner una foto de un campo o portería real.

Periodos: Es importante definir esta sección con tu panel de análisis, dado que esta característica será la que Longomatch necesite para crear el proyecto y pueda dividir los tiempos adecuados. Para su proyecto.

Nombre: el nombre de tu botón, categoría. Ej. Zonas de saque, fases del partido, zonas de remates...

Color, Color del texto y Tamaño: podremos modificar tanto el color del botón como el del texto o el tamaño de éste, para que sea más fácil identificarlo en nuestro panel.

Tecla de acceso rápido: te permite asignar una tecla del teclado para que puedas analizar tu partido sin utilizar el ratón.

Modo de etiquetado: te permite escoger cómo quieres que se haga el corte de ese evento, si seleccionamos automático, podremos seleccionar más abajo el tiempo de inicio y fin. Es decir, el etiquetado automático te hará un corte de X segundos antes y X segundos después de hacer clic al botón.

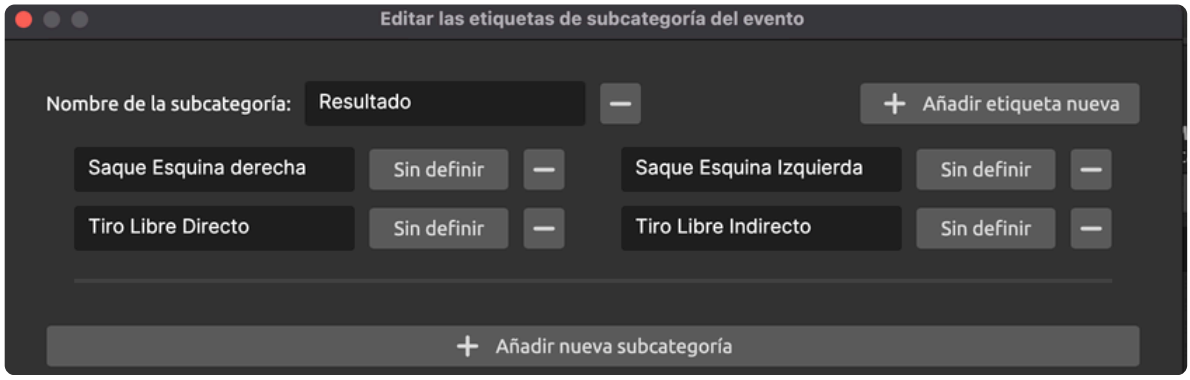
Si por lo contrario, escogemos etiquetado manual, el corte empezará con el primer clic y acabará cuando hagas el segundo clic.

Posición de campo, Medio campo o Portería: este botón te da la opción de que puedas añadir en qué parte del campo ha sucedido esa acción. Seguidamente, se abrirá una pantalla emergente mientras analizamos el partido donde podremos marcar la zona de la acción.

Método de ordenación: El método que queremos usar para ordenar los cortes de ese botón.

Mostrar etiquetas y Etiquetas por línea: esto aplica únicamente a las subcategorías y cómo queremos que aparezcan visualmente.

b. Las subcategorías



Para editar las subcategorías de cada botón y así poder añadir toda la información necesaria, tendremos que hacer clic en el icono del lápiz, y se abrirá la siguiente ventana.

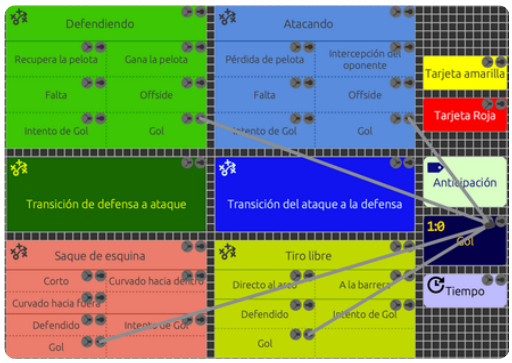
Aquí podremos añadir tantas subcategorías como queramos, además de también asignar atajos de teclado a cada una.

c. Enlazando botones

El enlazado de botones son una combinación de botones que están vinculados para crear múltiples eventos al etiquetar con un botón para acelerar el etiquetado de múltiples eventos o etiquetar diferentes situaciones de juego utilizando una sola acción de etiqueta. La acción de etiqueta puede crear un evento adicional o terminar uno que está en marcha.

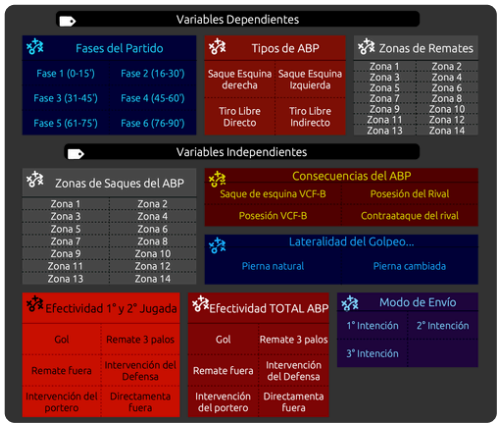
A continuación, algunos ejemplos de cómo funcionan:

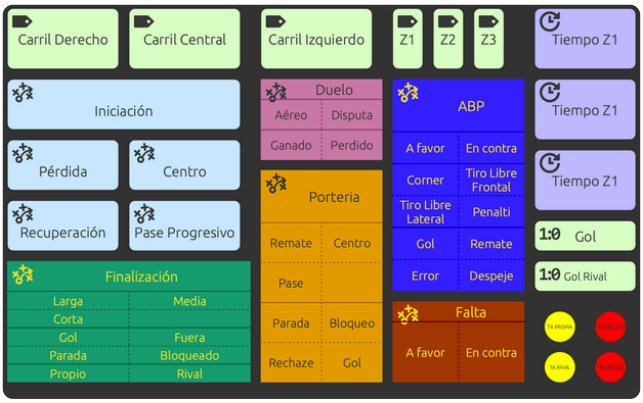
Tiempo de posesión equipo vs. Rival:
Enlazamos los dos temporizadores que contabilizan el tiempo de posesión de cada equipo.



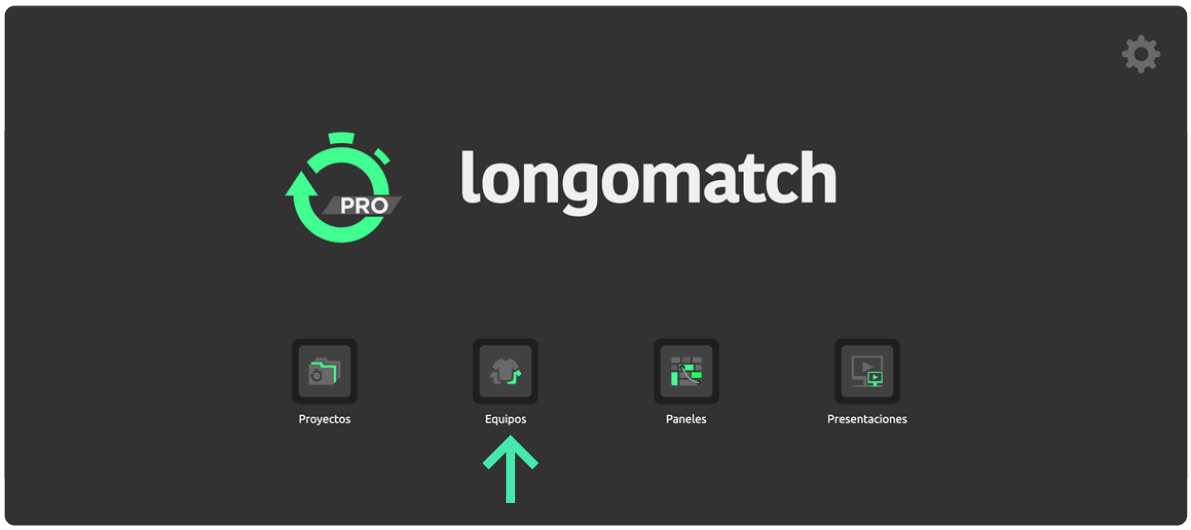
Goles + Marcador:
Enlazamos todos los botones en los que tengan finalización de Gol con el marcador, para que se sumen los goles automáticamente.

2.3 Ejemplos de paneles de análisis



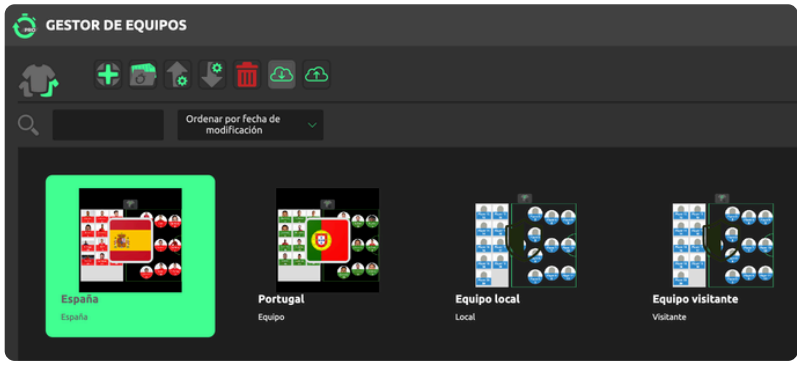


3 Equipos



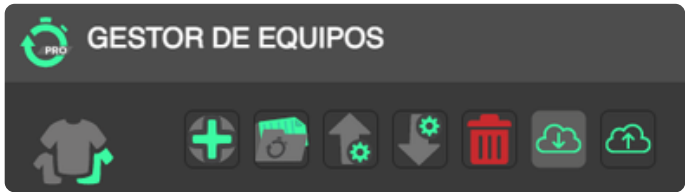
Para un análisis, es necesario tener dos equipos en el proyecto. Esto se organiza en la pestaña **"Equipos".**

Al hacer clic aquí, nos aparecerán todos los equipos que tengamos creados.

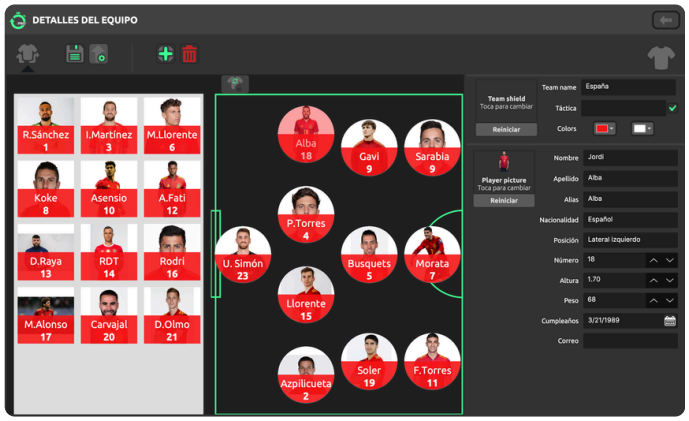


Aquí podremos crear, eliminar o modificar todos los equipos. Asimismo, duplicar los ya creados para una configuración más rápida o algún ajuste en especial.

Cuando estés editando los equipos, puedes cambiar la formación o los jugadores para que la información sea lo más verídica posible. Además, puedes importar o exportar los equipos con los botones que estás viendo en la imagen.



Una vez los exportas el archivo quedará guardado con el siguiente formato **.ltt** para equipos



Además, en cada uno de los equipos, podrás darle la siguiente información a cada jugador, cambiar la formación, ponerle sus fotos para que sea más fácil reconocerlos durante el análisis...

4 Iniciar un nuevo proyecto

Al hacer clic en proyectos, se nos abrirán todos los proyectos que tengamos en nuestra base de datos, y arriba podremos seleccionar la opción de crear uno nuevo, lo que nos abrirá una nueva pantalla que nos pedirá qué tipo de proyecto queremos empezar:

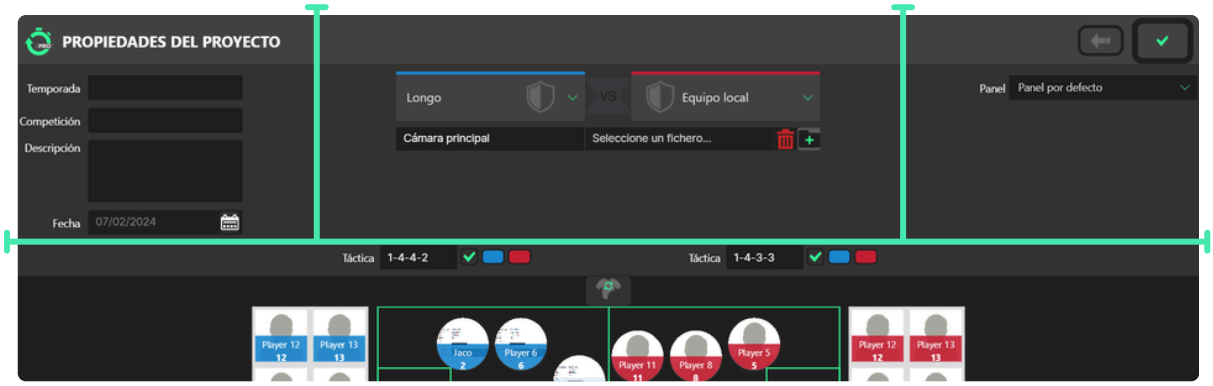
4.1 Fichero de vídeo

Esto permite utilizar un vídeo de tu ordenador o dispositivo de almacenamiento.

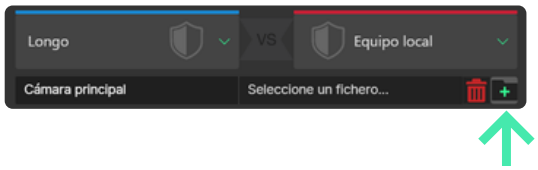
Recuerda que Longomatch acepta varios tipos de archivos, sin embargo los videos pueden tener algunas especificaciones que Longomatch no acepta y esto puede generar algún problema.

Abre la carpeta de proyectos y selecciona crear nuevo proyecto, el símbolo con el **“+”**.

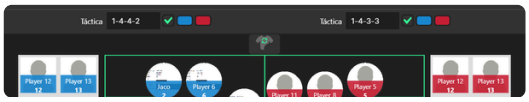
Después se desplegará la ventana donde puedes elegir el tipo de proyecto que quieres crear. Una vez selecciones el de **“Fichero de video”** podrás visualizar la siguiente pantalla:



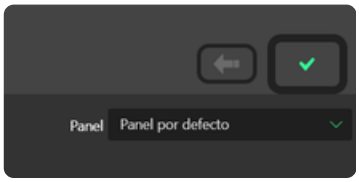
La primera sección, es donde rellenas la información del proyecto como temporada, competición, descripción del partido y fecha. Esta información deberá ser lo más precisa que se pueda, dado que si necesitas utilizar dicho proyecto con la herramienta presentaciones es mucho más fácil de encontrar dicho proyecto con la información correcta.



La segunda sección, es donde puedes elegir los equipos que disputan el partido y el ángulo o el archivo de video haciendo click en el símbolo **“+”.** Con la licencia PRO puedes añadir más de un ángulo o archivo de vídeo a tu proyecto.



La tercera sección es donde, puedes hacer un cambio de última hora en la formación o de jugadores tanto del equipo local como del visitante.



La última sección es para elegir el panel de análisis que quieres utilizar en este proyecto.

Por último, hacemos click en el cuadro con un check verde para proseguir con el proyecto.

Acto seguido se desplegará la ventana de previsualización, donde veremos como se verá el archivo de video.

Además podremos ajustar los periodos con los minutos y segundos exactos para que el proyecto quede lo más sincronizado con el archivo de video.

Tenga en cuenta que esto no modifica el video original, es decir, no puede modificar la duración del video original. Para poder modificar el video original tendrá que usar una plataforma o aplicación externa a Longomatch. Después de haber sincronizado los periodos con el tiempo exacto, tenemos que darle de nuevo al cuadro con el check verde en la parte superior derecha de la pantalla.

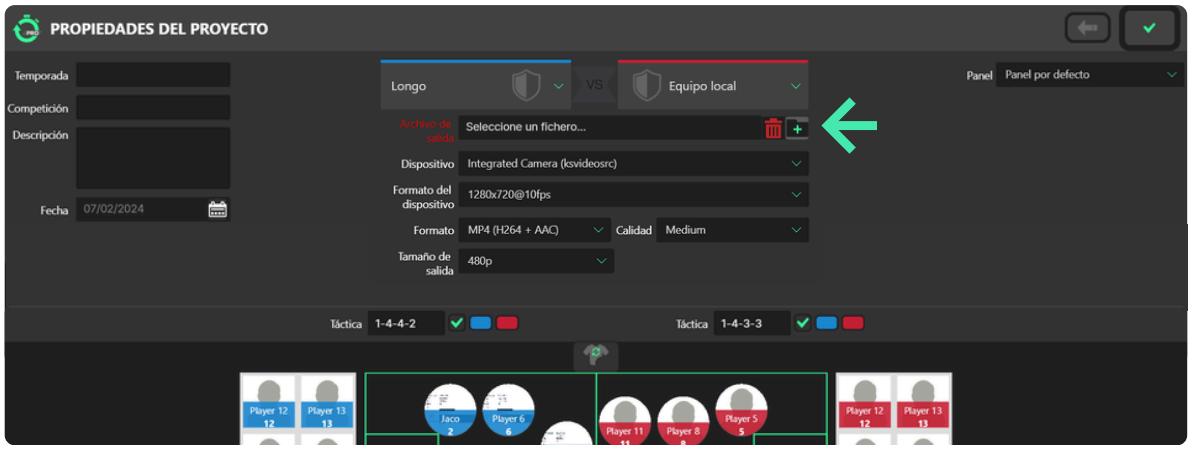
Se desplegará la ventana con el proyecto y el panel de análisis para poder elegir las jugadas a analizar.

4.2 Dispositivo de captura

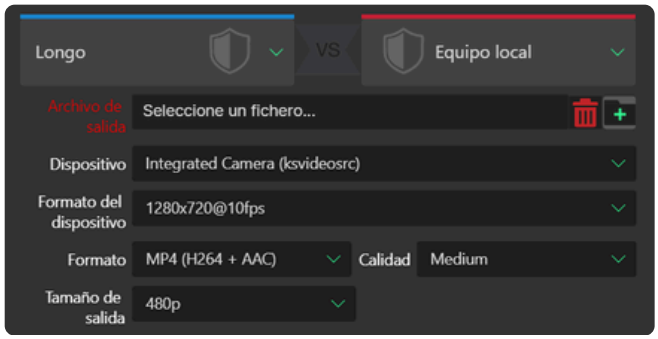
Usando un dispositivo de captura HDMI a tu ordenador para utilizarlo para hacer el análisis en directo.

Actualmente sólo es compatible el CamLink El Gato 4k. Para poder crear un proyecto con esta opción, deberá comenzar de la misma manera que la opción anterior, es decir, hacemos click en él **"+"** para crear un nuevo proyecto y elegir este método.

Después, se desplegará la siguiente pantalla:

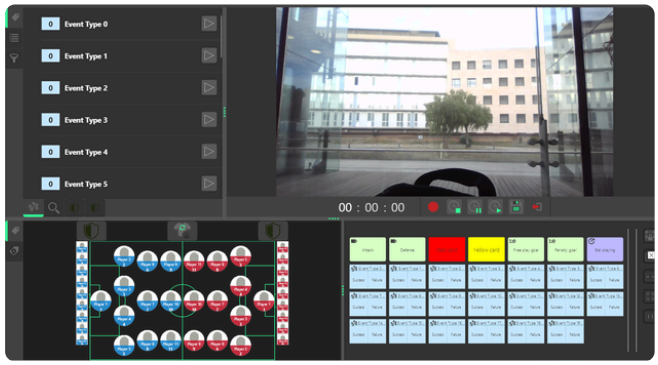


La podemos dividir en casi las mismas partes, la única diferencia es que la sección del centro. Dónde aparecen campos diferentes a la primera opción, como por ejemplo:



Nos aparece la opción de donde queremos guardar el archivo, el dispositivo que tenemos conectado para poder hacer el análisis, el tipo de formato que tiene la capturadora, y el que queremos grabar como su calidad. Después de haber rellenado todos los campos y confirmar que todo está correcto, puedes darle al botón con el check verde para continuar con tu proyecto.

Sí todo esta correcto, se desplegará la siguiente pantalla:



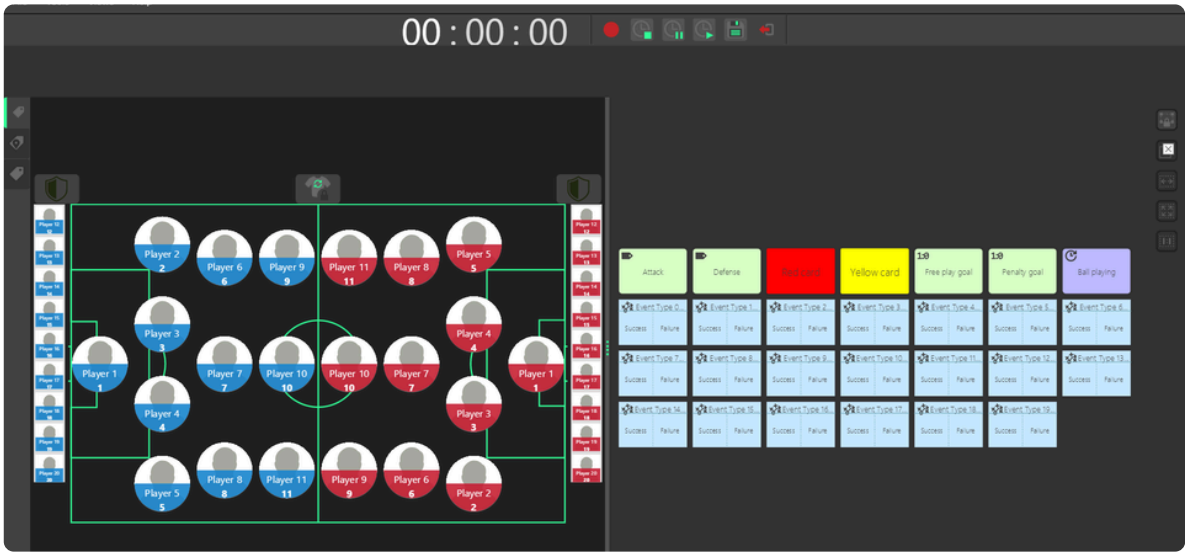
Es igual, al proyecto con fichero de video, pero la diferencia es que esta vez tienes un panel de botones diferentes donde puedes empezar a grabar el partido,detener, pausar, reanudar, guardar y cancelar el proyecto. El análisis es el mismo procedimiento, haces click en el los botones y se van generando los cortes de dichas acciones.

4.2 Dispositivo de cámara simulado

Esta es la mejor opción para los proyectos sin archivo de vídeo o que no tengan conectado dispositivo de captura. Podrás hacer el análisis y añadir el vídeo al proyecto más tarde.

Para comenzar con este tipo de análisis, deberás realizar el mismo procedimiento para crear un proyecto y elegir esta opción. Acto seguido se desplegará la siguiente pantalla:

Como puedes observar la diferencia entre esta opción y las dos anteriores está en la sección central donde no hay ninguna información que registrar. De nuevo, una vez tengamos todos los campos rellenados y los cambios de formación, sí los hubiera, procederemos darle al botón con el check verde que está en la parte superior derecha de su pantalla. Acto seguido podrás visualizar la siguiente pantalla:



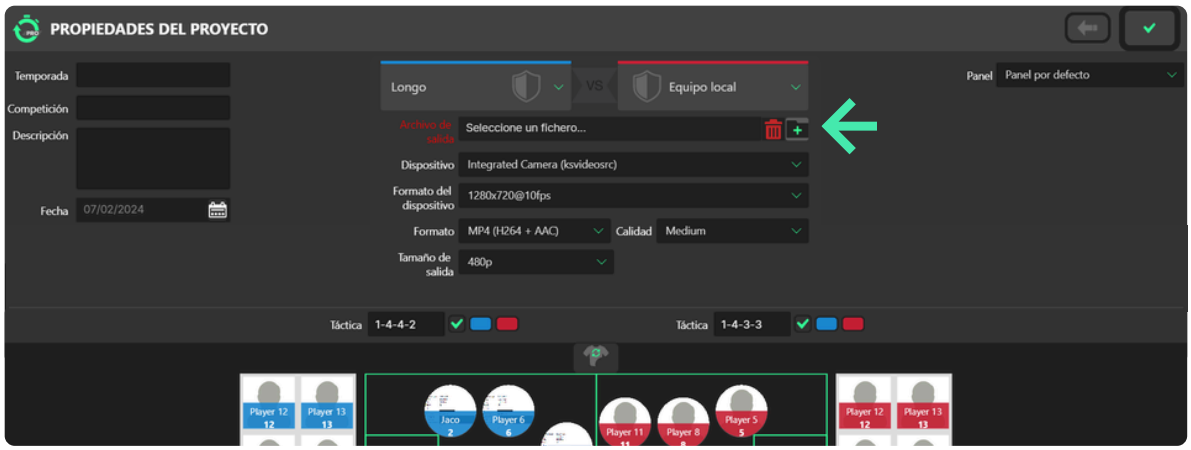
Como pueden observar la diferencia es notable en este método, dado que no tienes la lista de los eventos ni la ventana del video desplegadas. En este método tienes que ir grabando todas las acciones del partido al mismo tiempo que visualizas el encuentro. Cuando guardes el proyecto, podrás añadirle el archivo de video teniendo en cuenta que deberás sincronizarlo muy bien para que todas las acciones que seleccionaste en tu proyecto correspondan adecuadamente con las acciones del video.

4.3 Cámara IP

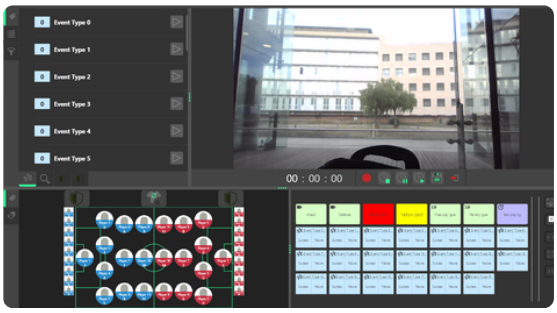
Los archivos de vídeo también se pueden recuperar utilizando la conexión wifi y una cámara IP.

Puede conectar cámaras IP a Longomatch pero estas deben enviar el stream en protocolo RSTP, de lo contrario, no podrá conectarlo. Además necesitará la URL para poder acceder a una cámara en especifico. Recuerda que sólo puedes conectarte a una cámara por proyecto , no, a un circuito de cámaras. Para poder utilizar este método, deberás tener en cuenta la información de la cámara IP a la que quieres acceder, es decir la URL.

Empezaremos como los demás proyectos, haciendo click en el botón de crear un nuevo proyecto y Seleccionamos la opción IP, se nos desplegará la siguiente ventana:



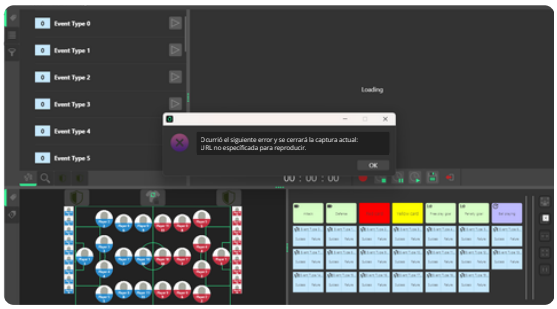
Como podemos observar, lo único que cambia es la sección central, donde tenemos que seleccionar el folder donde queremos guardar el proyecto, la url de la cámara a la cual nos gustaría contactarnos, en caso de tener un circuito de cámaras muy complejo, necesitas un usuario y contraseña para poder acceder. Después tendríamos el formato en el que queremos el proyecto, la calidad y la configuración de salida de video. Una vez terminemos con los detalles, procedemos a hacer click en el botón con el check verde.



Sí todo está conectado correctamente, podremos visualizarla siguiente pantalla:

Es similar a la pantalla del proyecto creado con **“Dispositivo de captura”.**

Así, puedes grabar, detener, pausar, reanudar, guardar y salir del proyecto.



Sí por el contrario, hay algún error en la conexión le saldrá una alerta con dicho error y el proyecto se cerrará automáticamente.

5 Analiza tu primer proyecto

Cuando se hayan definido las propiedades del proyecto y sincronizado los tiempos, la pantalla de análisis se abrirá con muchas ventanas diferentes. Estas ventanas contienen todos los elementos importantes para realizar un análisis de partido.

Aparecerá el panel de análisis seleccionado, la ventana de reproductor de vídeo, una ventana para reproducir todos los eventos una vez hayan sido etiquetados y un campo con ambos equipos y los jugadores de los respectivos equipos.

5.1 Ventana de reproducción

Debajo del video en uso, aparecerán una serie de iconos que permitirá controlar el estado del vídeo.

Añade dibujos estáticos a una jugada cortada para resaltar algún elemento.

Permite acercar o alejar el vídeo para su edición.

Ajusta la duración de un evento que hayas realizado.

Realiza saltos en el vídeo por la cantidad de segundos que se le asignen.

Modifica la velocidad de reprodución del vídeo: cámara lenta o cámara rápida.

Modifica el volumen del vídeo.

El momento del vídeo en el que te encuentras, y los botones de reproducir/pausar, y volver atrás o ir hacia adelante.

Desancla la pantalla del vídeo para que puedas tenerlo en dos ventanas diferentes.

Con respecto a la herramienta de dibujo, con la cual puedes realizar una dibujo en el momento exacto y añadir toda la información posible mediante las opciones que ofrece dicha funcionalidad.

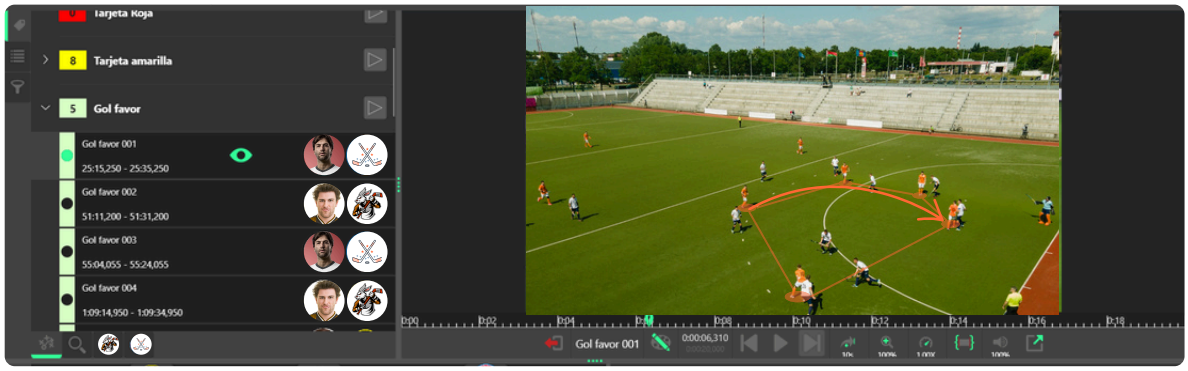
Para poder crear un dibujo, primero tienes que seleccionar el corte dónde quieres realizar el dibujo. Sabes que tienes el corte seleccionado por que aparece el simbolo de un ojo en dicho corte.

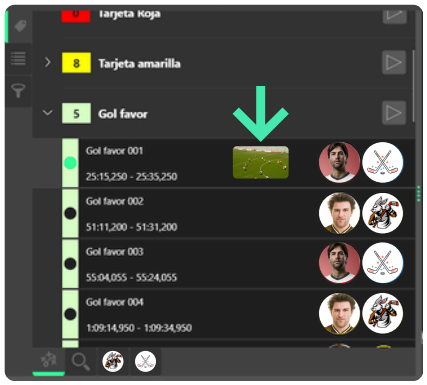
Una vez tengas el corte seleccionado, presiona sobre el botón de dibujo en la fracción de segundo deseado, una vez hagas click se desplegará una ventana emergente. Tenga en cuenta que si haces click en el botón de dibujo pero sin haber seleccionado un corte, le ventana emergente se desplegará, pero no le saldrá la opción de guardar ese dibujo como vemos en la imagen:

La ventana emergente tendrá una imagen con la acción en el segundo seleccionado. En el lateral izquierdo podemos observar una barra con varias opciones para poder dibujar. Dónde podrás elegir desde escribir un texto, dibujar un cuadrado, círculos, flechas entre otras muchas opciones.

Además también puedes configurar el color, forma y tamaño de del dibujo.

Una vez termines este dibujo, podrás guardarlo. Además también puedes configurar el color, forma y tamaño de del dibujo.

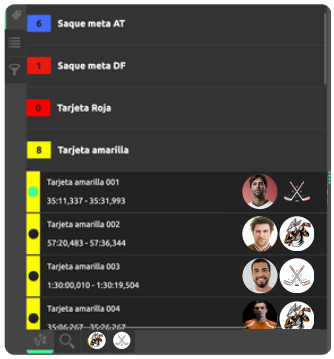




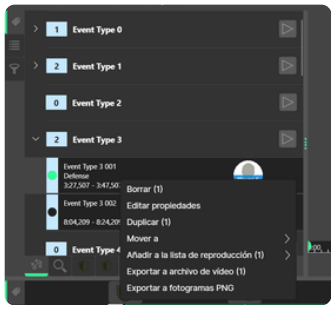
Y ahora quedará añadido al corte y cada vez que reproduzcas el corte, podrás visualizar el dibujo. El dibujo dura por defecto 5 secs, pero sí tienes la licencia PRO podrás modificar esta duración desde la sección de **“Preferencias”**>>video>>Duración del dibujo predeterminada. Recuerda que esta opción sólo está disponible para los usuarios que tienen la licencia PRO.

5.2 Agrupación de eventos y filtros

a. Lista de eventos



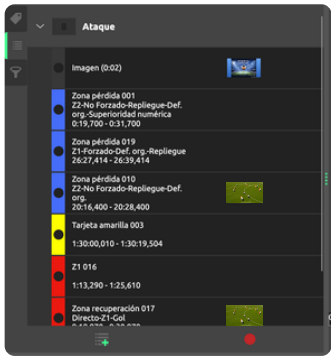
Podremos reproducir todos los eventos, crear listas de reproducción con diferentes categorías, exportar alguno de los cortes, moverlo a otra categoría o eliminarlo.



Haciendo click izquierdo, podremos acceder a la lista de opciones>>iremos a añadir a la lista de reproducción>>crear nueva lista de reproducción..

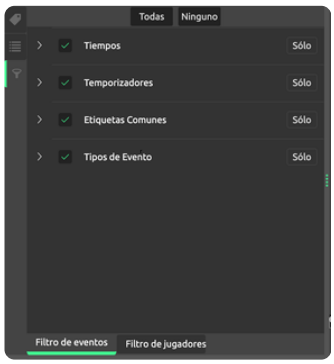
Además podemos mover los cortes de una a lista a otra, seleccionando el clip y arrastrarlo a lista de reproducción deseada, en caso de habernos equivocado de lista. Tenga en cuenta que no podrá mover los cortes a una lista vacía, tiene que tener al menos un corte para poder hacerlo de esta manera.

b. Lista de reproducción



Todos los eventos que queramos agrupar en una lista, aparecerán ahí para que sea más fácil la organización de eventos.

c. Filtros



Permiten encontrar más fácilmente los eventos que estés buscando, usando los diferentes filtros por eventos o jugadores.

5.3 Línea de tiempo

La línea de tiempos se utiliza para mostrar todos los eventos en orden cronológico. Cada línea representa la etiqueta principal, que se utiliza en el panel de análisis y en cada línea encontrará todos los eventos relacionados con esta etiqueta.

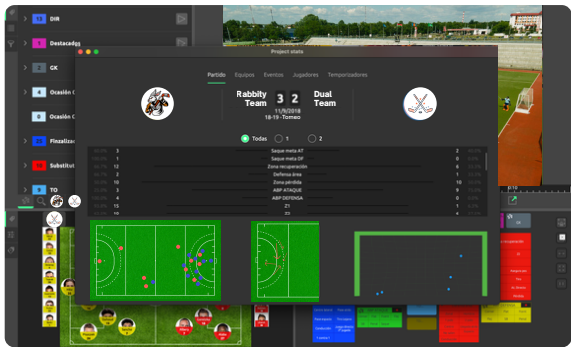
La línea de tiempos tiene un cabezal de reproducción que se puede mover sobre la barra de línea de tiempos. La barra muestra los minutos y segundos del vídeo con el que está trabajando. La ventana de reproductor de vídeo seguirá siendo visible para que siga revisando las situaciones de juego del partido/acciones que están analizando.

Desde aquí, también podrás modificar la duración de los cortes que tengas.

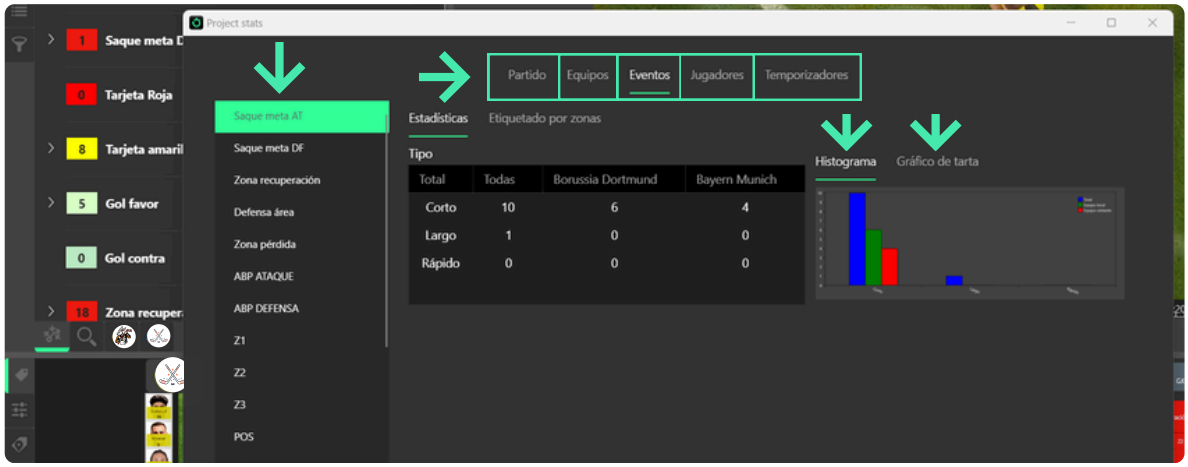
5.4 Zonas del campo “Zonal tag”

Las etiquetas de zona se etiquetan a modo de punto o de trayectoria. El punto mostrará un círculo con los colores de la camiseta de cada uno de los equipos, al igual que los eventos de la línea de tiempos. La trayectoria es una flecha que va desde el punto A hasta el punto B, mostrando el recorrido de la etiqueta. Las flechas también aparecerán con bordes de color según los colores de la camiseta del equipo al que pertenecen para facilitar su identificación.

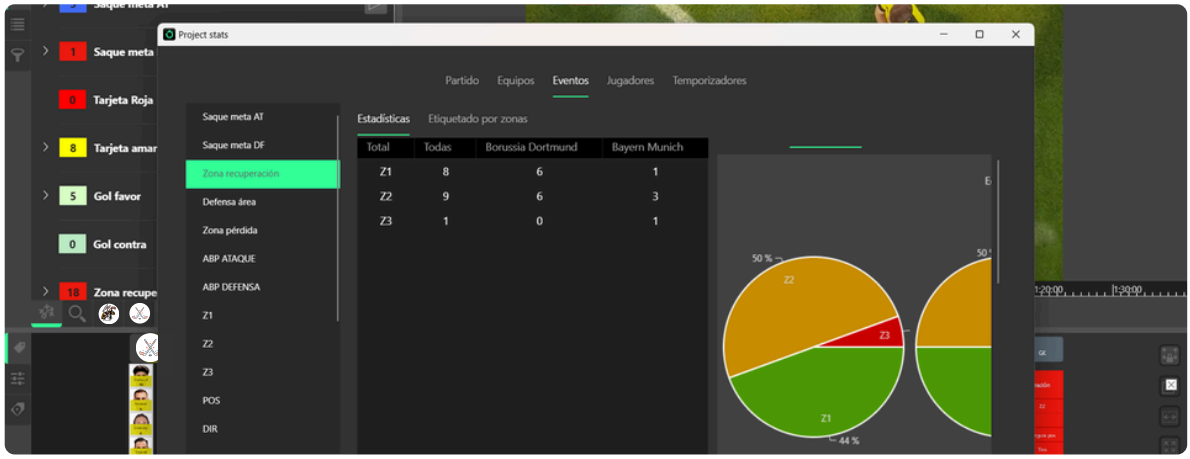
5.5 Estadísticas del juego



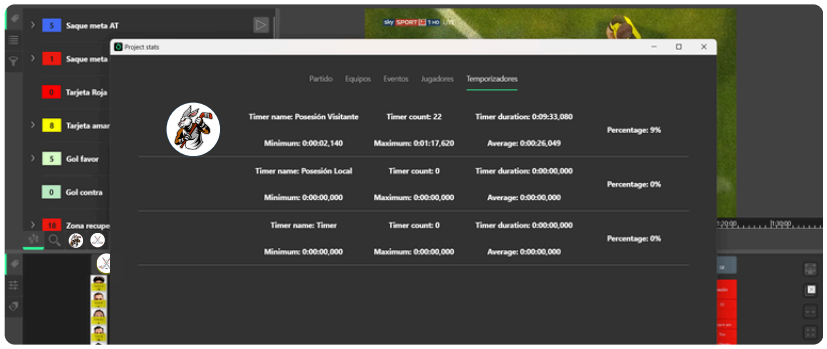
Una vez hemos acabado de analizar nuestro partido, podremos ver las estadísticas finales, haciendo clic en **“Herramientas”** y seleccionando la opción **“Mostrar estadísticas del proyecto”**, y nos aparecerás en diferentes vistas.



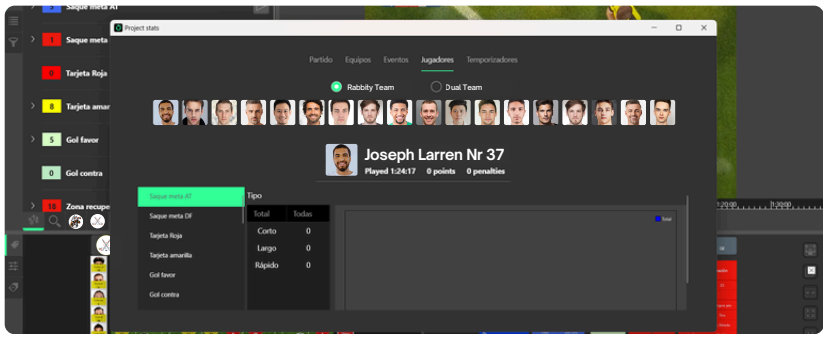
Con esta funcionalidad podemos acceder a varios tipo de información con sus correspondientes ventanas:



Podrás acceder a cada una de las opciones con su correspondiente información acerca de los eventos seleccionados durante el partido. Y lo podrás visualizar mejor de una manera de Histograma o Gráfico de tarta.



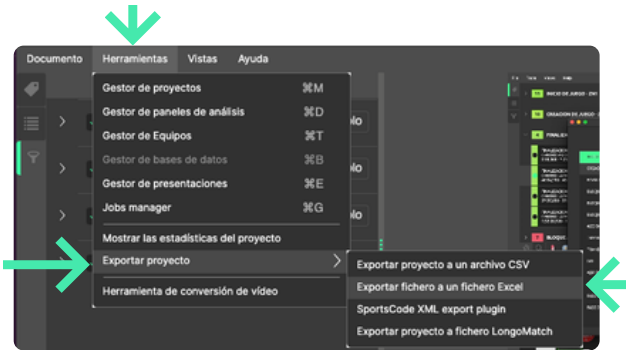
También podrás observar la información de los temporizadores que tengas en tu panel de análisis.



Inclusive podrás ver estadísticas relacionadas con los jugadores, como minutos jugados, eventos en los que interviene, faltas cometidas y goles entre muchos otros.

5.6 Exportación a Excel

Otra opción para ver de manera genérica lo que ha pasado en el partido, es usando la exportación a Excel.



Para esto deberemos ir a **"Herramientas"** y seleccionar la opción de Exportar proyecto>> Exportar fichero a un fichero Excel.

Automáticamente se desplegará una ventana emergente donde tendremos que escoger la ubicación donde queremos exportar el archivo.

Otra opción para ver de manera genérica lo que ha pasado en el partido, es usando la exportación a Excel.

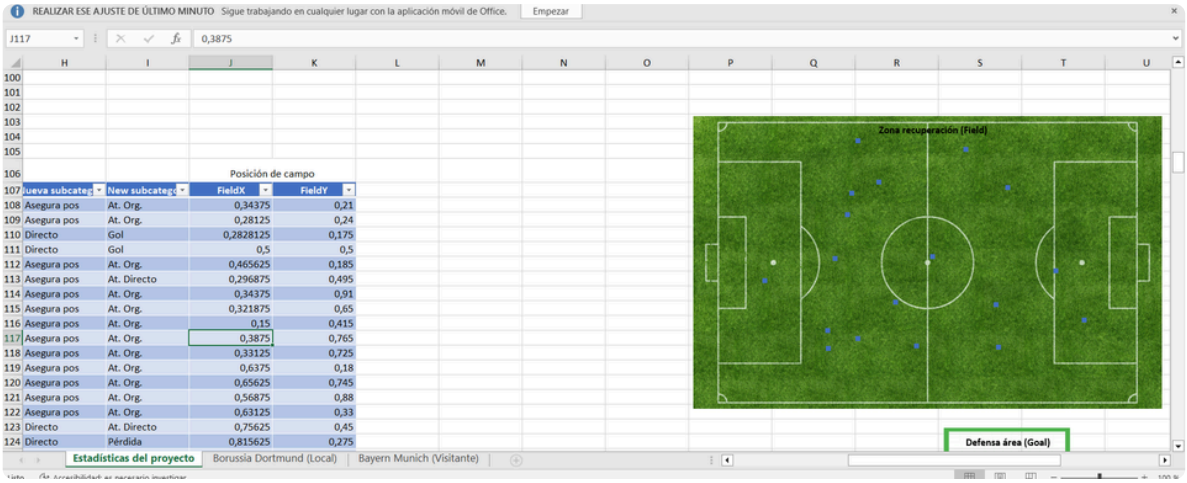
Esta opción, permite exportar todos los datos del proyecto en una hoja Excel. Ahí, podremos encontrar todas las categorías de nuestros botones, con sus subcategorías, posición del campo, jugadores etiquetados en acciones.

Zona recuperación

									Posición de campo	
Evento	Tiempo	Inicio	Fin	Equipo	Jugadores	Resultado	Nueva subcategoría	New subcategory	FieldX	FieldY
	0:01:11	0:00:58	0:01:11	Equipo	26-Piszczek	Z2	Asegura pos	At. Org.	0.34375	0.21
Zona recuperació	0:02:38	0:02:28	0:02:40	Equipo	26-Piszczek	Z1	Asegura pos	At. Org.	0.28125	0.24
Zona recuperació	0:09:29	0:09:19	0:09:31	Equipo	35-Hitz	Z1	Directo	Gol	0.2828125	0.175
Zona recuperació	0:09:31	0:09:21	0:09:33			Z1	Directo	Gol	0.5	0.5
Zona recuperació	0:10:21	0:10:11	0:10:23	Bayern Munich	27-Alaba	Z2	Asegura pos	At. Org.	0.465625	0.185
Zona recuperació	0:10:36	0:10:26	0:10:38	Equipo	28-Witsel	Z1	Asegura pos	At. Directo	0.296875	0.495
Zona recuperació	0:13:59	0:13:49	0:14:01	Equipo		Z2	Asegura pos	At. Org.	0.34375	0.91
Zona recuperació	0:14:40	0:14:30	0:14:50	Equipo	2-Zagadou	Z2	Asegura pos	At. Org.	0.321875	0.65
Zona recuperació	0:18:57	0:18:47	0:18:59	Equipo	35-Hitz	Z1	Asegura pos	At. Org.	0.15	0.415
Zona recuperació	0:22:19	0:22:09	0:22:21	Bayern Munich	8-Javi Martinez	Z2	Asegura pos	At. Org.	0.3875	0.765
Zona recuperació	0:22:39	0:22:29	0:22:41	Bayern Munich	22-Gnabry	Z3	Asegura pos	At. Org.	0.33125	0.725
Zona recuperació	0:35:04	0:34:54	0:35:06	Bayern Munich	7-Ribery	Z2	Asegura pos	At. Org.	0.6375	0.18
Zona recuperació	0:37:03	0:36:53	0:37:05	Bayern Munich	25-Muller	Z1	Asegura pos	At. Org.	0.65625	0.745
Zona recuperació	0:53:38	0:53:28	0:53:40	Equipo	28-Witsel	Z2	Asegura pos	At. Org.	0.56875	0.88
Zona recuperació	0:57:18	0:57:08	0:57:20	Equipo	28-Witsel	Z2	Asegura pos	At. Org.	0.63125	0.33
Zona recuperació	1:11:29	1:11:13	1:11:31	Equipo	5-Achraf	Z1	Directo	At. Directo	0.75625	0.45
Zona recuperació	1:24:08	1:23:58	1:24:10	Equipo	2-Zagadou	Z1	Directo	Pérdida	0.815625	0.275
Zona recuperació	1:32:50	1:32:34	1:32:52	Equipo	11-Reus	Z2	Directo	Tiro	0.421875	0.34

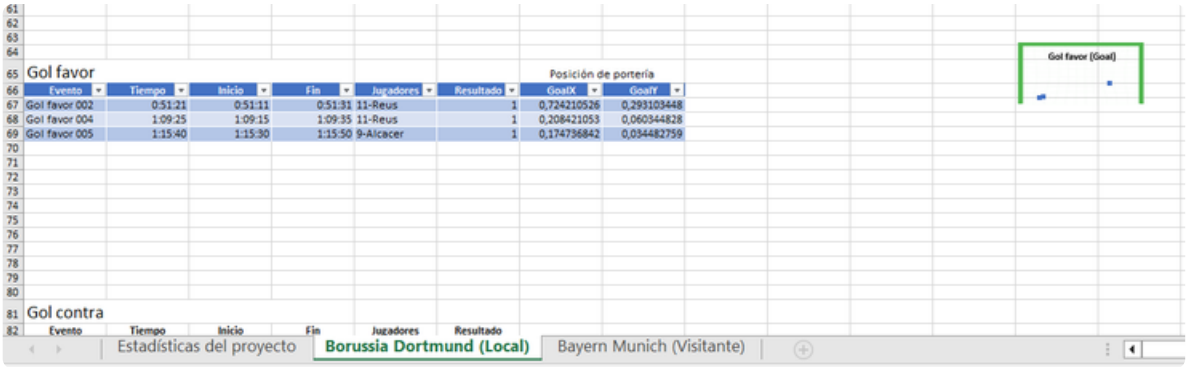
ABP DEFENSA

Evento	Tiempo	Inicio	Fin	Equipo	Jugadores	Resultado
ABP DEFENSA 001	0:04:10	0:04:10	0:04:19	Equipo		Corner
ABP DEFENSA 002	0:05:20	0:05:20	0:05:27	Equipo		Corner
ABP DEFENSA 003	1:29:34	1:29:34	1:29:41	Equipo		Corner
ABP DEFENSA 004	1:37:13	1:37:13	1:37:21	Equipo		Corner



Nueva subcateg	New subcatego	FieldX	FieldY
Asegura pos	At. Org.	0,34375	0,21
Asegura pos	At. Org.	0,28125	0,24
Directo	Gol	0,2828125	0,175
Directo	Gol	0,5	0,5
Asegura pos	At. Org.	0,465625	0,185
Asegura pos	At. Directo	0,296875	0,495
Asegura pos	At. Org.	0,34375	0,91
Asegura pos	At. Org.	0,321875	0,65
Asegura pos	At. Org.	0,15	0,415
Asegura pos	At. Org.	0,3875	0,765
Asegura pos	At. Org.	0,33125	0,725
Asegura pos	At. Org.	0,6375	0,18
Asegura pos	At. Org.	0,65625	0,745
Asegura pos	At. Org.	0,56875	0,88
Asegura pos	At. Org.	0,63125	0,33
Directo	At. Directo	0,75625	0,45
Directo	Pérdida	0,815625	0,275

También información extra como la zona de su portería donde fue marcado el gol.



Evento	Tiempo	Inicio	Fin	Jugadores	Resultado	GoalX	GoalY
Gol favor 002	0:51:21	0:51:11	0:51:31	11-Reus	1	0,724210526	0,293103448
Gol favor 004	1:09:25	1:09:15	1:09:35	11-Reus	1	0,208421053	0,060344828
Gol favor 005	1:15:40	1:15:30	1:15:50	9-Alcacer	1	0,174736842	0,034482759

Evento	Tiempo	Inicio	Fin	Jugadores	Resultado

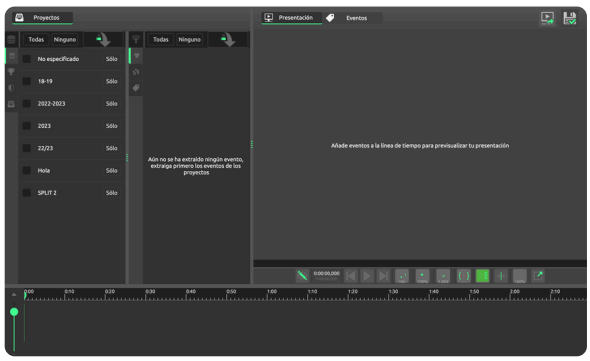
También las estadísticas están separadas por equipos.

6 Presentaciones

Esta funcionalidad nos permite crear presentaciones usando eventos de diferentes proyectos. También te permite añadir imágenes y vídeos de tu ordenador para poder personalizar la presentación. Por ejemplo, podemos crear una presentación de los goles directos que ha hecho un jugador en concreto durante la temporada 2023/2024.

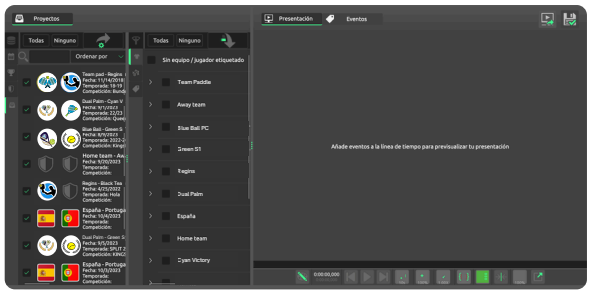
Una vez hayamos creado una nueva presentación, podremos ir añadiendo los cortes de vídeos. Para ello, nos aparecerán dos columnas con diferentes filtros que tendremos que ir añadiendo para que se vayan acotando los cortes.

En la primera columna, tendremos los filtros de la información que hemos ido añadiendo en nuestros proyectos:



- Temporadas.
- Competición
- Equipos.
- Proyectos relacionados.

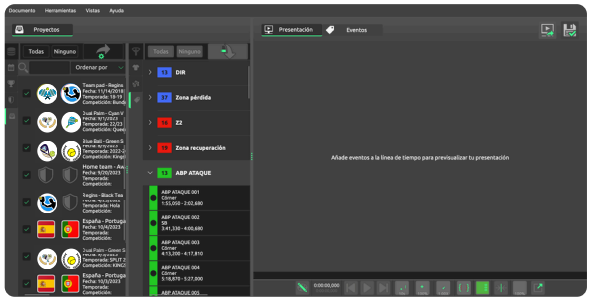
En caso que sea un campo que no especificamos, podemos marcar la opción "no especificado" y, en este caso, nos mostrará todos aquellos eventos en los cuales no especificamos este campo.



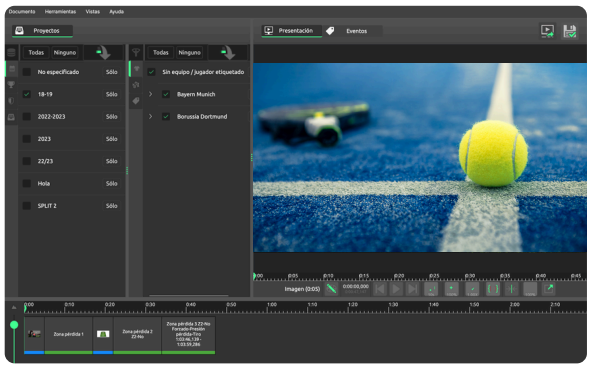
A medida que vamos añadiendo la información en los filtros, tendremos que darle a la flecha que sale en la parte superior de la columna, hasta que nos pase los eventos a la segunda columna.

Una vez en la segunda columna, podremos filtrar por:

- Jugadores
- Categorías
- Eventos

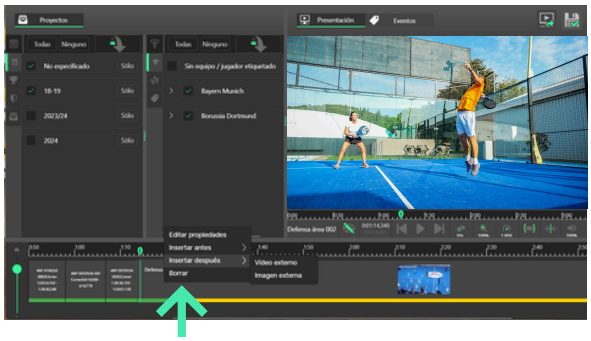


Y ahí nos aparecerán todos los eventos que tengamos con las características seleccionadas.



Y aquí, lo único que tendremos que hacer es empezar a arrastrar los cortes que quedamos en la línea de tiempo que aparece en la parte inferior.

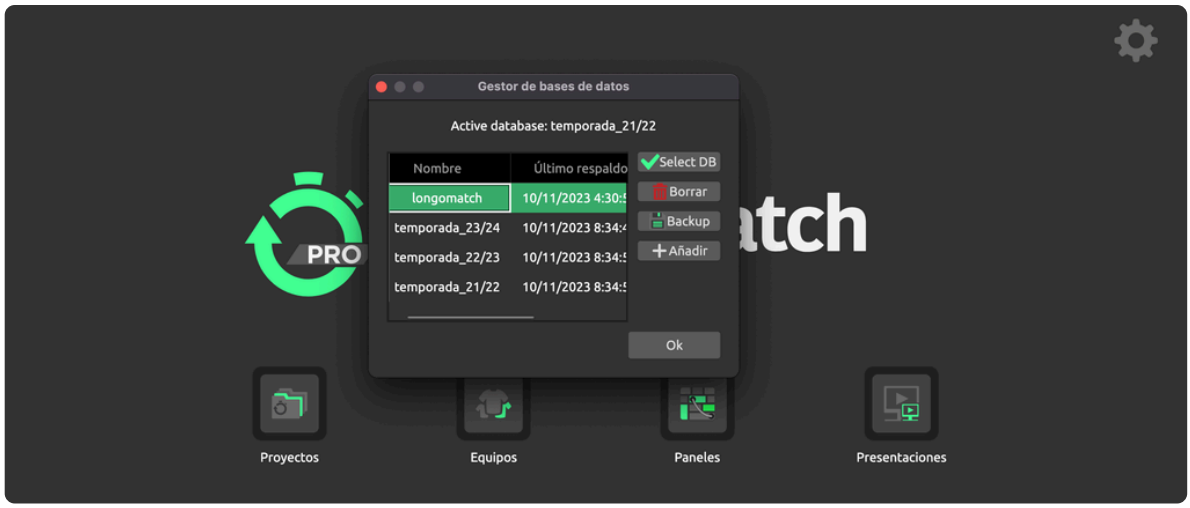
Podemos añadir imágenes y vídeo externos para hacer nuestras presentaciones más completas, y modificar o añadir dibujos de nuestros cortes.



Para añadir una imagen o un video externo a la presentación, debes hacer click izquierdo en la timeline de abajo, para poder desplegar la lista de opciones donde elegiremos añadir video/Imagen externo.

Así, se vería una vez añadamos el vídeo externo al proyecto. Puedes añadir las imágenes y videos que desees y necesites para la presentación. Después, sólo haz click en el botón de guardar (arriba a la derecha) o exportar esta presentación con el botón que está al lado del botón de guardado.

7 Gestor de base de datos



Como sabemos que Longomatch es tu aplicación de trabajo, la herramienta **“Gestor de base de datos”** te ayuda a mantener todos tus proyectos organizados.

Puedes crear todas las bases de datos que quieras, separándolas, por ejemplo, por temporadas.
De este modo, cuando estés en la base de datos de la temporada 23/24, no te aparecerán los proyectos de la temporada 22/23, pero podrás acceder a ellos cambiando la base de datos seleccionada.

Podrás encontrar esta opción en el panel de **“Herramientas”** de la barra superior.