



Manual de uso
**CREACIÓN DE PLANTILLAS
DE CONCEPTOS**



1. PRIMEROS PASOS

Para acceder a la parte de **Mantenimiento de las plantillas de conceptos** nos dirigiremos al apartado de **Configuración**.





2. MANTENIMIENTO DE PLANTILLAS DE CONCEPTOS

En el apartado de **Configuración**,

seleccionaremos el botón

Plantillas de Conceptos.





3. CREACIÓN DE LA PLANTILLA DE CONCEPTOS

Nos aparecerá una lista de las **plantillas de conceptos** ya creadas.

Si seleccionamos una de ellas veremos una **vista previa** y podremos **eliminarla** o **editarla**, si lo deseamos.

En este tutorial, nos centraremos en la creación, por lo que seleccionaremos el botón de **Crear plantilla (+)**.

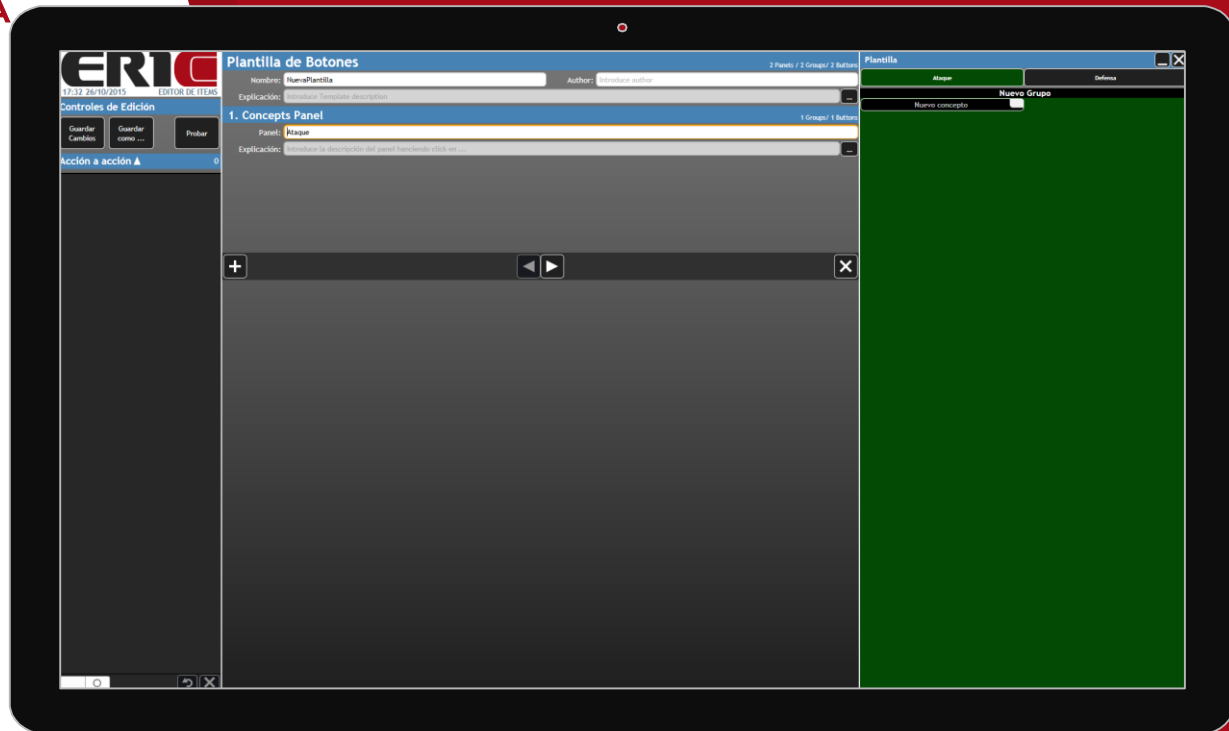




4. EDICIÓN DE LA PLANTILLA

Se creará una plantilla de conceptos con unos valores **por defecto** y un **botón** que podríamos guardar para usarla.

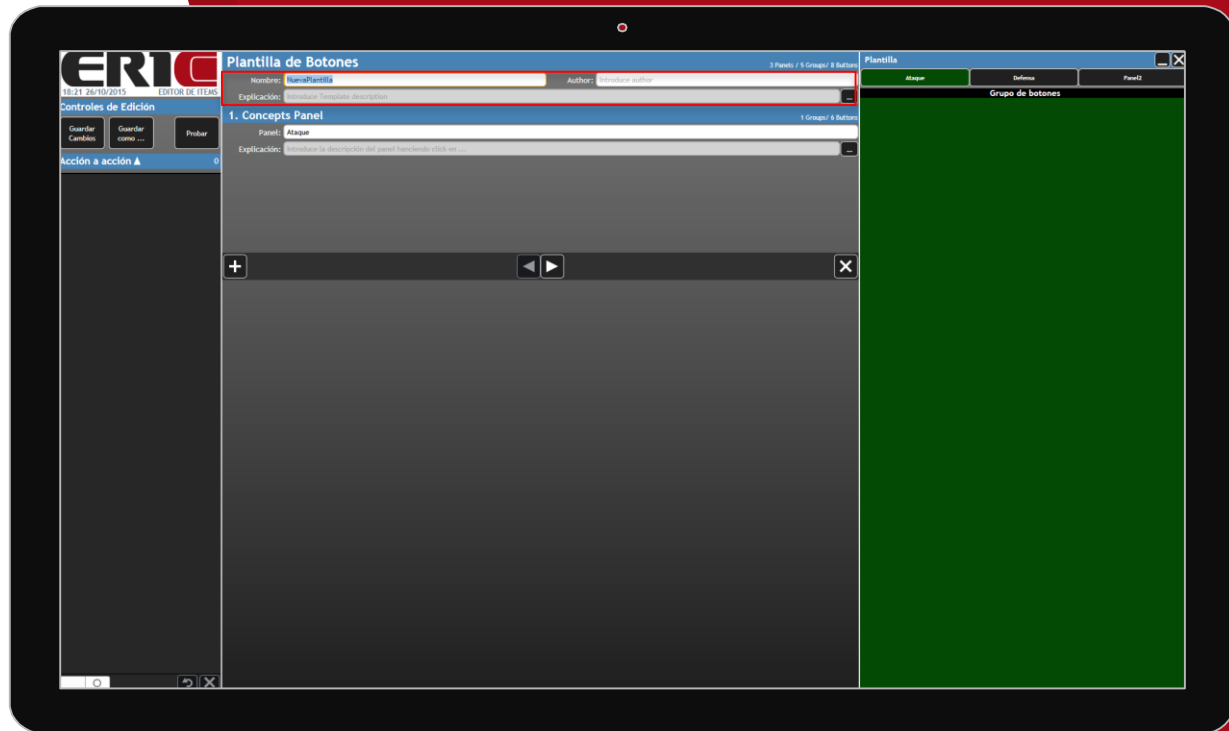
Aún así, vamos a **personalizar** esta plantilla.





4.1. EDICIÓN DE LA PLANTILLA: CAMBIAR EL NOMBRE

En la pantalla de edición, en la parte superior, podremos **cambiar** el nombre de la plantilla en el campo **Nombre**, y su autor en el campo **Autor**.

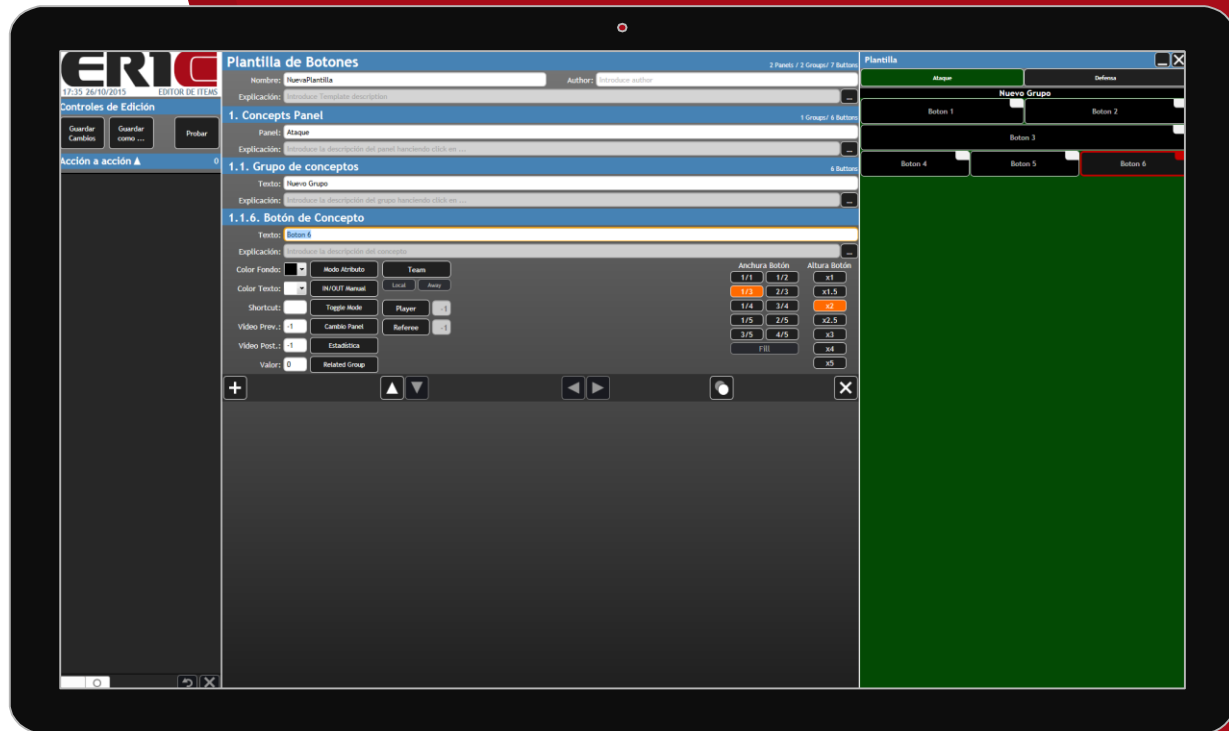




4.2. EDICIÓN DE LA PLANTILLA: SELECCIÓN DE ELEMENTO

Para **editar** un elemento, lo seleccionaremos haciendo **presionándolo** en el panel derecho.

Si queremos **crear** un nuevo elemento, seleccionaremos uno de su **mismo tipo** (panel, grupo o botón) y presionaremos el botón **Añadir (+)**. Así se creará un elemento de ese mismo tipo.

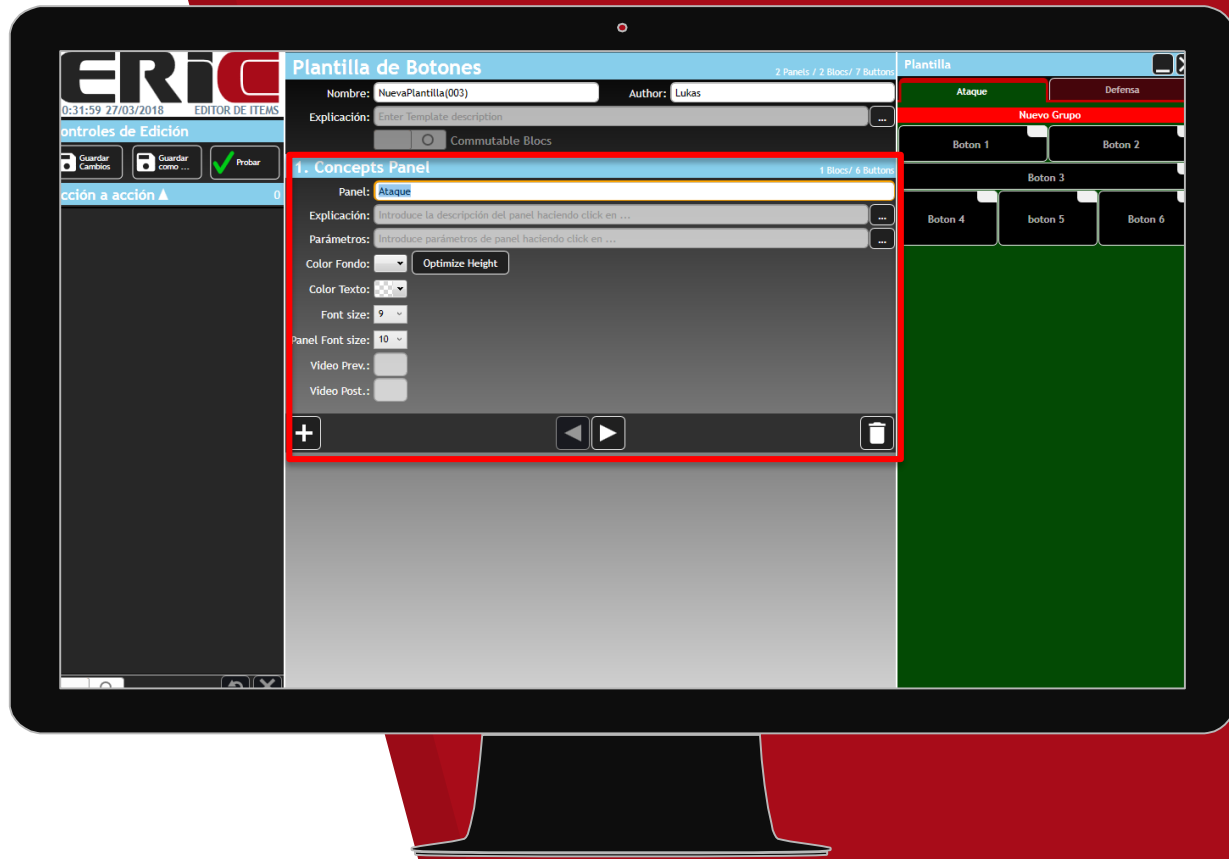




4.3. EDICIÓN DE LA PLANTILLA: EDICIÓN DE PANELES

Al **editar** un panel, podremos cambiar su texto, su formato, así como su posición en la plantilla. **Seleccionaremos** el panel a editar para acceder a sus parámetros.

El **texto** se cambiará escribiendo en el campo **Panel**, y el **orden** se podrá modificar presionando las flechas ◀ y ▶.



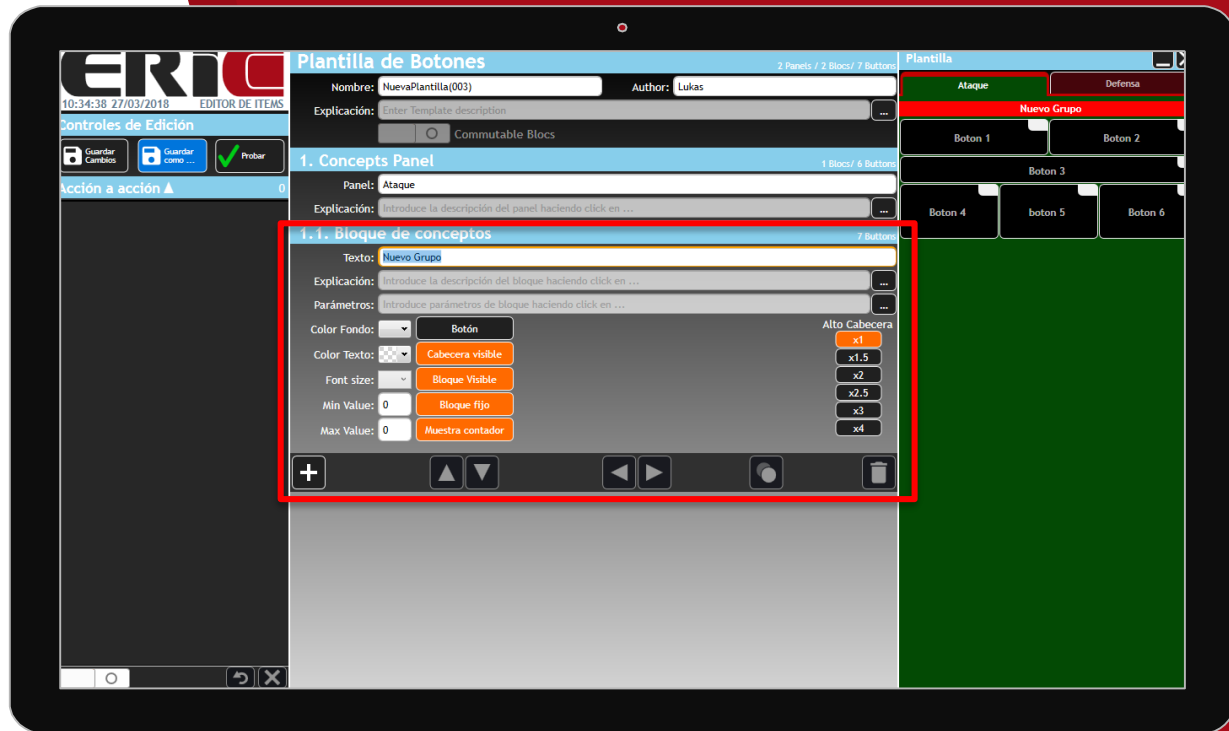


4.4. EDICIÓN DE LA PLANTILLA: EDICIÓN DE GRUPOS

Los **grupos o cabeceras** se pueden considerar **categorizaciones** de los botones que los componen.

Como todo elemento de la plantilla, podremos **editar** sus parámetros **seleccionándolo**.

A continuación se explican los **parámetros** más importantes.





4.4.1. EDICIÓN DE LA PLANTILLA: PARÁMETROS DE GRUPO

BOTÓN

Permite que la cabecera actúe como un botón, pudiendo marcar acciones.

BLOQUE FIJO *

Indica si el grupo será desplegable o será fijo continuamente.

* Disponible en algunas versiones.

CABECERA VISIBLE *

Controla si el título del grupo será visible en la plantilla.

MOSTRAR CONTADOR

Muestra la suma de acciones marcadas con alguno de los botones que componen el grupo.

BLOQUE VISIBLE *

Indica si el contenido del grupo – sus botones – serán visibles en la plantilla.

ALTURA

Especifica el espacio vertical que ocupará la cabecera.



4.5. EDICIÓN DE LA PLANTILLA: EDICIÓN DE BOTONES

Los **botones** serán los que nos permitirán **marcar** y categorizar las **acciones** que sucedan en un **análisis**.

Para **editar** los parámetros de un botón, lo **seleccionaremos** en el panel de la plantilla.

ERIC 10:57:11 27/03/2018 EDITOR DE ITEMS

Plantilla de Botones 2 Paneles / 2 Blocs/ 7 Botones

Nombre: NuevaPlantilla(003) Author: Luías

Explicación: Enter Template description

Commutable Blocs

1. Concepts Panel 1 Blocs/ 6 Botones

Panel: Ataque

Explicación: Introduce la descripción del panel haciendo click en ...

1.1. Bloque de conceptos 7 Botones

Texto: Nuevo Grupo

Explicación: Introduce la descripción del bloque haciendo click en ...

1.1.1. Botón de Concepto

Texto: Botón 1

Explicación: Introduce la descripción del concepto haciendo click en ...

Parámetros: Introduce parámetros de concepto haciendo click en ...

Color Fondo: Modo Atributo Team Local Team Visit

Color Texto: IN/OUT Manual Player -1

Font size: Toggle Mode Referee -1

Shortcut: Estadística

Video Prev.: -1 Panel asociado Bloque asociado

Video Post.: -1 Concepto asociado

Anchura Botón: 1/1 1/2 1/3 2/3 1/4 3/4 1/5 2/5 3/5 4/5

Altura Botón: x1 x1.5 x2 x2.5 x3 x4 x5



4.5.1. EDICIÓN DE LA PLANTILLA: PARÁMETROS DE BOTÓN

MODO ATRIBUTO

El botón actuará como complemento de otros botones, pudiendo sólo ser marcado tras otro botón.

IN/OUT MANUAL *

El contenido de la acción incluye desde el momento en que marcamos el botón hasta que lo desmarcamos.

ANCHURA Y ALTURA

Especifica el espacio horizontal y vertical que ocupará el botón.

PANEL/BLOQUE/CONCEPTO

ASOCIADO*

Si está activado, cuando el botón sea presionado se cambiará automáticamente a otro panel o bloque.

VÍDEO PREV.

Indica los segundos previos a la marca que se visualizarán del vídeo en la acción.

VÍDEO POST.

Indica los segundos siguientes a la marca que se visualizarán del vídeo en la acción.



4.5.1. EDICIÓN DE LA PLANTILLA: PARÁMETROS DE BOTÓN

ESTADÍSTICA*

Si está activado, permite distinguir entre las acciones que se desea incluir en las tablas de estadística.

TOGGLE MODE*

Si está activo, se asigna de forma automática a las siguientes acciones que se van creando

SHORTCUT

Se le asigna una letra del teclado a la acción para que el análisis de vídeo sea más rápido

OPUESTO

Con esta opción podemos crear de forma automática una marca opuesta a la inicial y asignada al equipo contrario

TEAM LOCAL/VISIT

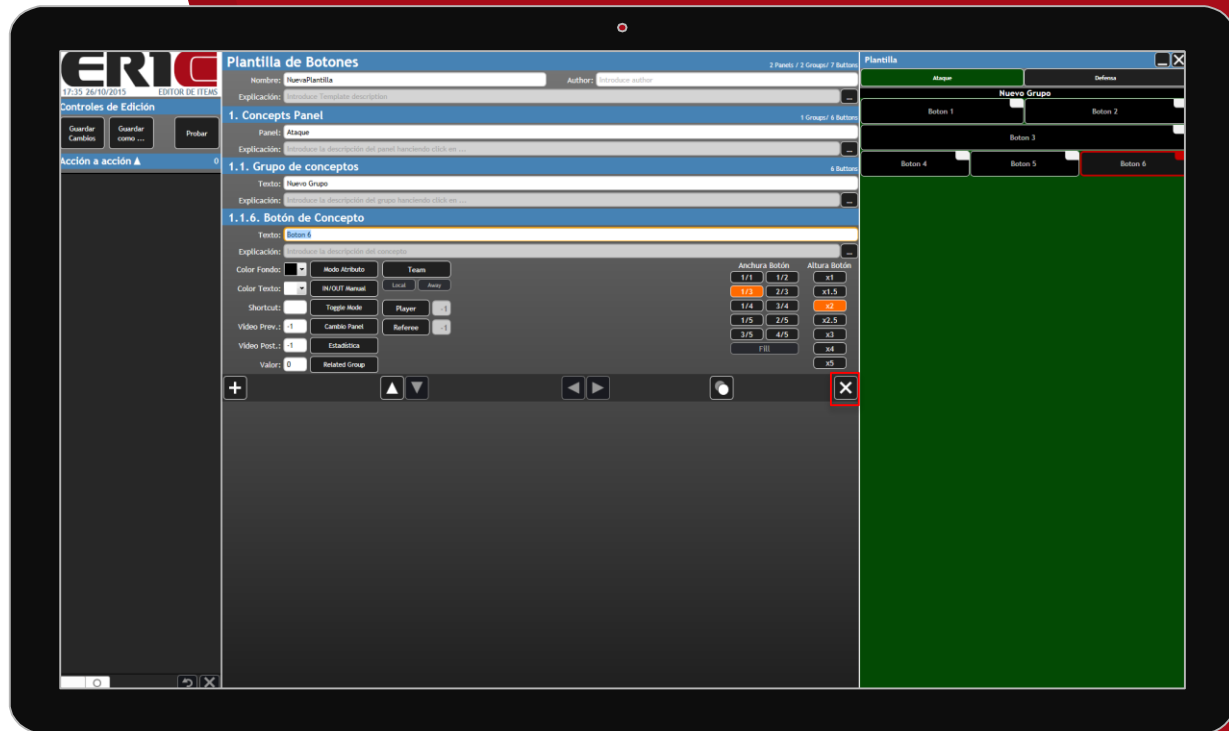
Se utiliza para poder asignar directamente el equipo local o visitante del análisis en curso a una acción.





4.6. EDICIÓN DE LA PLANTILLA: ELIMINAR ELEMENTOS

Si queremos **eliminar** cualquier **elemento** de la plantilla, podremos hacerlo **seleccionando** el elemento a suprimir y presionando el botón **Eliminar (X)**.





4.7. EDICIÓN DE LA PLANTILLA: GUARDAR LOS CAMBIOS

En cualquier momento podremos **guardar** los cambios que hayamos realizado en la plantilla.

Para ello, bastará con presionar el botón **Guardar Cambios** de **Controles de Edición**.

Si quisiéramos **guardar** los cambios **sin sobrescribir** la actual plantilla, presionaremos **Guardar como...**

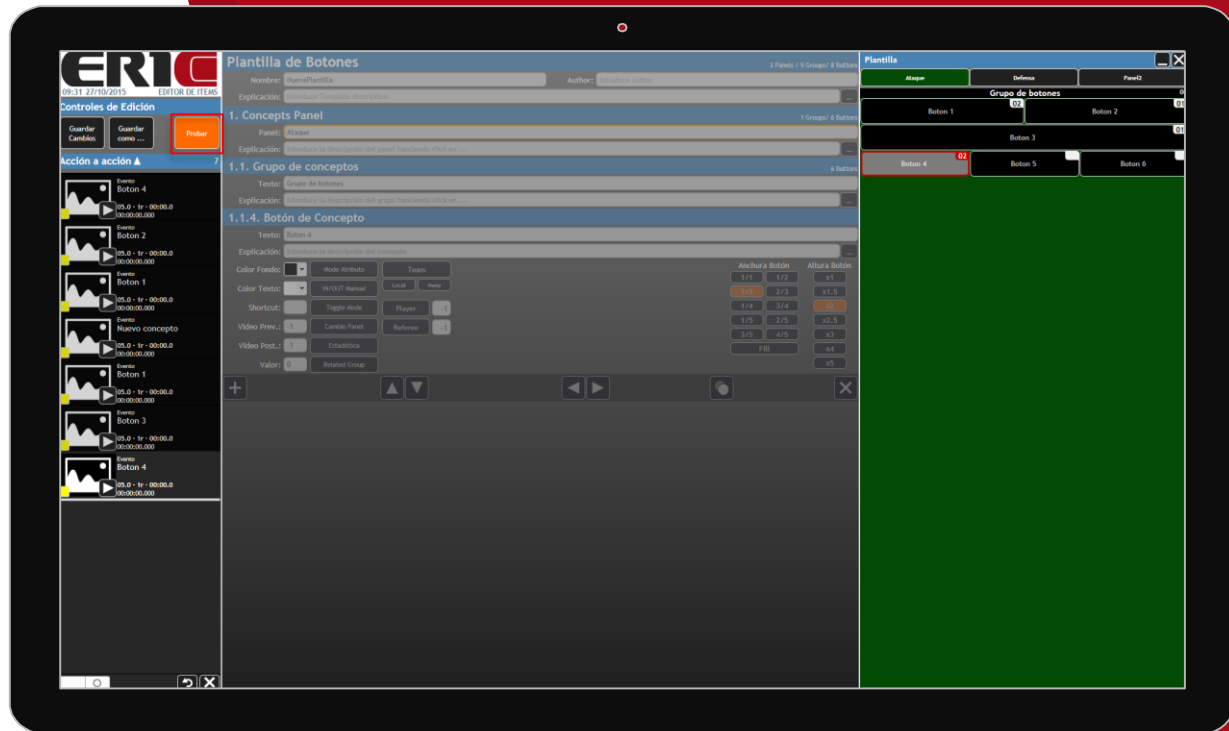




4.7. EDICIÓN DE LA PLANTILLA: PROBAR LOS CAMBIOS

Si queremos **comprobar** cómo actuará la plantilla durante nuestros **análisis**, podremos **simular** su comportamiento presionando el botón **Probar**.

Veremos cómo aparecen las acciones **simuladas** a medida que vayamos presionando los **botones**.





www.ericssports.net

 [@ERICsports_net](https://twitter.com/ERICsports_net)

 [/ERICsports.net](https://facebook.com/ERICsports.net)

 info@ericssports.net