Picco

Estadísticas para todos



Vídeos tutoriales

Los videos tutoriales de Picco se suben constantemente a nuestro canal de Youtube. Asegúrate de suscribirte y seguir las actualizaciones haciendo clic aquí:



ρίοσο.αρρ



Picco es una aplicación centrada en estadísticas deportivas. Su objetivo es transformar esta compleja y costosa tarea en algo fácil, fácil de usar y poderoso.

Picco tiene una interfaz de usuario muy sencilla, lo más amigable posible. En la documentación de Picco siempre seguiremos sus principales apartados: Partidos, Equipos, Protocolos e Informes.



Visión general

- Protocolos: qué y cómo quiere medir
- Equipos: a quién observarás
- Partidos: Protocolo + Equipos -> ¡Vamos! -> Entradas -> Informe
- Informes: la salida



Partidos

Un partido comienza con una configuración inicial: selección de los equipos, protocolo de medición e información opcional (fecha y competición). Durante un partido, el usuario interactúa con la interfaz del protocolo (presionando botones e interruptores, arrastrando jugadores, etc.) para registrar acciones y situaciones en curso. Toda esta información se almacena en un proyecto de coincidencia, recopilando los datos que completarán el informe. En cualquier momento, durante el partido, antes o después, el usuario puede acceder al informe, editar la interfaz de medición, editar la plantilla del informe, acceder al informe y más.

Partidos

🛧 🔹 וף סם:26 🔻	Manchester United O x O Manche	ester City 🌣 🛄
Long Ball	Shot	Posse Edit Team
Completed Failed	On Target Blocked Off Target	Home Un Mirror Field
Pass	Cross	Mirror Players
Completed Failed	Completed Blocked Failed	Edit Layout
PETTY		Offside Edit Report
<u>9</u> <u>a</u>	Corner	Edit Match
Martial Daniel James	Pass Cross	
Andrens Pereira	Dribble	
E Williams Warn-Bisso	Complete Incomplete Failed	
3 7		
	Foul	
Show Maguire Undelof	Fouled	
	Goal	
De Gen	Home Opponent	
♠ 1P 00:10	Possession D	e Gea, Lindelof,



Los protocolos consisten en datos (acciones, subacciones y estados) que se medirán durante un partido, como pase (acción), posesión de balón (estado), jugador con balón (estado), etc. Además de ellos, puedes definir disparadores, una poderosa herramienta para determinar cómo una acción o estado reacciona a otro, haciendo que el uso del protocolo sea muy optimizado y práctico durante un partido. En un protocolo, Picco compara automáticamente todos los elementos para generar una plantilla de informe. Finalmente, en el protocolo, el usuario define la interfaz de la pantalla que se utilizará durante un partido para indicar los eventos mientras ocurren. A pesar de parecer complejo, el protocolo es una parte poderosa y muy fácil de usar de Picco.

	Default Match
Actions	Edit Element
Pass Home	Element Name
Pass Opp.	Pass Home
Shot	
Shot Opp	Image Upload
ong Ball Home	
	Edit Action
- · · ·	
Corner Home	Edit Triggers

Elementos de protocolo



Disposición del protocolo

•	Hor	ne - 0 > 28/1/2020	Competition	
	🔵 Full) Ist	Period	2nd
	Pass Home Completed	Failed	Pass Opp. Completed	Failed
	1	1	1	1
	50% 50 1 1	%	50% 50 1 1	1%
	Shot On Target Blocked	Off Target	Shot Opp. On Target Blocked	d Off Target
	1	1	1	1
	33% 33% 1 1	33% 1	33% 33% 1 1	33%
	Long Ball Home Completed	Failed	Long Ball Opp. Completed	Failed

Plantilla de interfaz de informe

Picco ya viene con dos protocolos para el fútbol:

- Partida estándar: un protocolo simple para medir las estadísticas de las partidas sin ingresar el nivel de jugador.
- Modelo avanzado: este protocolo está diseñado para realizar una medición en profundidad de uno de los equipos en el partido, indicando jugadores y zonas de campo, dando como resultado un informe muy completo.



En esta sección gestionas tus equipos, que consta de información básica para representarlos a ellos y a sus plantillas de jugadores.



ρίοσο.αρρ

Informes

Los informes son el objetivo de la aplicación, se crean automáticamente según el protocolo y los datos medidos durante un partido.

					Completed 10 5 4 6 4 12 10 14 21 25 5 5 6 5 10 28 7 3 180	Falled 1 2 1 1
Virtus - 4	x 4 - Undefined	Earnar Pass Drass	Oribble Complete incomplete Fa	Red	7000 3 3 1 2 2 1 2 1 4 1 1 3 8 1 33	Food 1 2 1 1
		5 7	12	8	Long Nat 1 3 1 2 7 CompAred	Converteet 1 1
25/05/2018	Competition	427% / 547%	BD% / 87% / 30%		Long dat 1 5 3 5 6	Cost T T T
Pass	Long Ball	\$ 1 7	2/2/5		Grad 2 1 5 4 2 1 15	interception 4 137815582423894
IBD 35	7 B	Posseresion Home Under Don	Interception	72	Per 112 1 5	Last Ball 2 4 2 2 2 4 2 1 2 3
84% / 10%	54% / 45%	20.16 20.14	Lost Ball	25	On Target 1 1 1 2 1 1 7	Taxa Con 1 2 3 1 2 2 2 1 2 2
180 / 35	718	33% / 34% / 33%	Taka Da	18	Ranker 1.1 2	Pare 2 2
Shot	Cross	H-05 80:05 81:05				
Dri target anoised Dri target	Composition allochand Fachand				O recent	
50% / 20% / 20%	Dis. (20%.) 27%					Formation History
15 5 7	0/2/5					Actions average D:DD (1P)
Foul	Gael				41 43 43 44 45 45 45 45 45 45 45 45 45 45 45 45	
Fouled Committed	Hame Doponent				Dram 1 2 1 3 7	
759.1259	50% / 50%				Complete de 1977 176 166	
6 2	414			(2233)	Promptee Debole	
	(@ bjooe-abb			(3 bjoco tible	TOTAL 15 8 10 10 21 26 25 32 45 53 19 9 14 9 30 62 14 13 415	
a low Alex	dium 🛑 Mich	l nu Mad	lium 🔴 Minh			
	uun Viign		ann an Ingri			
Pass Long Ball	Foul	Dribble				A CONNEL AND CO
1 4 1 0	2 0 0 0 0		10.00		() province	
- a	1 0 0 1 0		-11 -		Formation History	
2 8 8 2	0 0 0 1 0				8:47 (2P) 0:00 (3P)	
Interception Lost Ball	Taise Der					
					EX XX YY EY XX YY	
					VB III VIII III	
4 4 0	1 0 0 2				16 (01 (3P)	
17 ET 6	3 6 2					
4 8 2 1 4	4 3 0 3 2				She de Var	
	P along and			(h olego and		
	(a broad day			C burgeritht		

Picco

Guía de usuario avanzada





Picco

Equipos







Administrar equipos/jugadores en Picco es extremadamente simple. Por el momento, no hemos agregado información más compleja sobre los perfiles de jugador y equipo, manteniendo este paso simple y rápido. En el futuro, esta parte se desarrollará para realizar un seguimiento fácil de las estadísticas de los equipos y jugadores y más información.



En esta pantalla tienes acceso a los equipos existentes y la opción de crear uno nuevo. También puede establecer cuál es su equipo favorito, estableciendo de esta manera el equipo predeterminado para nuevos partidos.

	Teams	Display mode	
*		Palmeiras	
* 6	: FCB	Barcelona	0
	: 🎑	Real Madrid	0
	< The second sec	Torino	
	< **** *	Manchester City	
	:	Manchester United	0
Add T	eem.		





Un equipo consta de un nombre, logotipo y plantilla, jugadores con nombre, número de camiseta y opción de titular.



Picco

Protocolos



Los protocolos consisten en lo que quieres medir, cómo lo medirás y, finalmente, cómo los reportarás. Picco viene con dos protocolos integrados para fútbol, un partido predeterminado con las estadísticas básicas de los dos equipos y un protocolo avanzado que medirá más datos de un equipo elegido, incluidas las estadísticas individuales de los jugadores.

Los protocolos pueden volverse complejos ya que pueden contener una gran cantidad de información, una interfaz compleja, pero para que todo sea aplicable en tiempo real, también contiene una herramienta muy poderosa llamada disparadores. Con los disparadores puede automatizar las interacciones, ahorrando clics en la pantalla, permitiendo que los ojos se mantengan enfocados en el partido, evitando interacciones innecesarias con la aplicación.

Protocolos incluidos

• Partido Estándar

Pass Home Pass Opp. Goal Opp. Completed Failed Failed Completer Long Ball Home Long Ball Opp. Corner Home Corner Opp. Cross Completed Failed Pass Pass Failed Cross Opp. **Cross Home** Interception Opp. Comple Blocked Failed ompl Blocked Failed Card Shot Opp. Shot Take On Opp Yellow H. Red H. Red O. Yellow O. Take On Hon Blocked Off On Blocked Off Foul Opp. Offside Opp. Foul Home Offside Home Possession Dribble Opp. **Dribble Home** Compl Incomp Failed Home Undef Opp Comple Incomp Failed

Home 0 x 0 Opponent

Ö

OT | 00:00 -

• Modelo Avanzado



Un protocolo desde cero

- Lo que queremos medir (los elementos): una acción simple, una acción con subacciones, estados, acciones de los jugadores, zona de campo.
- En un protocolo medimos la cantidad de acciones y subacciones, podemos asignar un jugador, una zona de campo y realizar un seguimiento de los estados.



Acciones y subacciones

• Establezca el nombre, las subacciones (si lo desea), los colores y, opcionalmente, una imagen personalizada.

	Tutorial	Simple Action	
Artions	Edit Element	Preview	
w Action	Element Name	Simple Action	
States	New Action		
+ New State			
Values	Image Upload		
ght Team Label			
eft Team Label	Edit Action		
+ New Value	Edit Tragers		
		비야 지방 방송 집에서 승규가 있는 것은 가방이지만 가지 않고 있는 것을	
	Dk Cancel		
	Preview Sub-actions Sub 1 Sub-actions Sub 1	Edit Sub-action Sub-action name Sub 1 Upload Image	
	+ New Sub-action	Ok Cancel	

Estados

- Los estados pueden ser: estándar/genérico o una representación de jugadores o región de campo.
- En un estado, también debe seleccionar cuántos estados pueden estar activos al mismo tiempo.

Protocol 🔶 Elements		Sec. 1			
	Tutorial				
Actions Simple Action Sub-actions * New Action * New Action States New State Values Right Team Label Left Team Label	Edit Element Element Name Possession State Type Generic • 1 Edit State Edit Triggers	Protocol	← Elements ((— State Possession	
	B OK G	Preview Possession Home Undef	Орр.	Sub-state Name	Edit Sub-state
		<i>Sub-states</i> Home			
		Undef.	>		
		Opp. + New Sub-state	,		
					Ok Cancel



 Jugadores: también deberás indicar el número de jugadores que estarán activos en un partido y la orientación del campo.

Protocol Elements	Tutorial			
Goal Long Action + New Action States Possession Playens Field Zone + New State Volt.com	Edit Element Name Players State Type Players	Element Simultaneous States C Cancel	Proview Preview Number of 11	Horizontal Tomas Vertical



 Zonas de campo: deberás indicar cómo se dividirá el campo (la cuadrícula n x n) y su orientación. También puede establecer el color y el nombre de cada zona.

	Tutorial			
Soal	Edit Element Element Name Field Zone State Type Simultane Field 1 Edit State Edit Trogers	ous States Ok Cancel Preview 3 x 3 5ub-state Zone 1 Zone 2 Zone 3 Zone 4	← Elements ← State Field Zone	Horizontal

La disposición

Después de agregar las acciones y estados, organizaremos la interfaz (Protocolo-> Editar disposición).

Los elementos se agregarán automáticamente. Arrástralos haciendo clic en cualquier lugar del elemento. Cambie su tamaño haciendo clic en la esquina inferior derecha.



La disposición

Ejemplos



Configuración de informes

Picco genera automáticamente todas las coincidencias posibles entre acciones y estados para crear una plantilla de informe. La configuración del informe consiste en activar / desactivar los elementos del informe y también es posible indicar la dirección del campo (flecha).

\langle	ноп	1 C - U X 10/2/2020	U - UPP.		
	🔵 Full	📄 1st Peri	bd	2nd Period	
	Pass Home Completed	Faled	Pass Opp. Completed	Failed	
	1 50% 50%		1 50% 1	50% 1	
	Shot On Target Blocked	CM Target	Shot Opp. On Target Block 1	ed Off Target	
	33% 33% 3 	3%	33% 331 1 1	w 33%	
	Long Ball Home Completed	Falled	Long Ball Opp. Completed	Falled	

Corner Home Pess Cross I SOW / SOW	Corner Dpp. Pess Cross 1 50% / 50%
1 / 1 Cross Home Completed Blocked Falled 1	Cross Opp. Completed Blocked Faled 1
33% 33% 33% 1 1 1 Cow Medium	33% 33% 33% 1 1 1 ■ High
Pass Home Pa	
Formation H	listory
14'33''	

Disparadores

Picco, por definición, realiza un seguimiento de una coincidencia al tomar fotografías (instantáneas) de todos los elementos del protocolo cuando ocurre una acción o cuando se cambia un estado. Lo llamamos el disparador predeterminado. Además del predeterminado, podemos hacer mucho más con los disparadores, como reaccionar a una acción, establecer un estado, actualizar la puntuación, etc.

Los disparadores pueden ocurrir en 3 tiempos diferentes: en el momento en que se presiona un botón ("Al hacer clic" o "Cambio de estado"), justo después de que se toma la instantánea ("Acción terminada") o "después del intervalo" de tiempo (útil para acciones no inmediatas).

El disparador puede: establecer, borrar o eliminar un valor de estado; terminar una acción (fotografar); guardar un estado (también fotografar); actualizar valores (la puntuación)

Disparadores – Ejemplo

La acción pase es un ejemplo muy bueno, ya que tiene diferentes salidas posibles, de acuerdo con la sub-acción:

• Activador predeterminado: Al hacer clic, Finalizar acción -> Se tomará la instantánea



- Pase completo: el primer jugador activo será deseleccionado por haber pasado el balón. Además, si el pase se completó, la posesión del balón es nuestra.
 - Los dos disparadores: Después de tomar la fotografía ("Finalizar acción"), establece estado "Posesión" a "nuestros". También cuando "Acción terminada", "Deseleccionar estado" de los jugadores.





Disparadores – Ejemplo

 Una acción larga es una acción que no termina con el clic, esperará un intervalo y luego disparará la instantánea, como se muestra aquí:

	Long Action		
Triggers		Edit Trigger	
Long Action			
Pinish Action: Players	Action	Finish Action	
New Trigger	Time		
		2	
연 Drop State: Players	X		
🔁 Set State: Possession	X .		
New Trigger			
	0		Cancelar

 El disparador "Actualizar valor" suma o resta de la puntuación del primer o segundo equipo.

	Goal		
Triggers		Edit Trigger	
Goal			
Finish Action	Action	Update Value	
O Update Value: Left Team Label	Time		
Now myget	Target	Left Team Label	
	Parameters		
	0		Cancelar

Protocolos - Conclusión

Dominar los protocolos es un objetivo muy importante para los usuarios avanzados de Picco. Con un control total de la misma, es posible medir lo que desee de una manera muy eficiente.

Los protocolos predefinidos aprovechan todas sus posibilidades y son una valiosa referencia para empezar a crear tus propios protocolos.

Picco

Partidos





Partidos - Configuración

Un partido consiste en aplicar un protocolo para medir acciones y estados durante el juego. Toda la información recopilada se convierte automáticamente en un informe completo.

La configuración del partido es muy simple y consiste en establecer equipos, fecha, nombre de la competencia y seleccionar el protocolo. Si el protocolo contiene la zona de campo del estado de los jugadores, también es necesario indicar el equipo principal (el que se aplicará el roster)



Partidos – Listo para comenzar

Antes de comenzar el partido, debe establecer la alineación inicial (si corresponde), reflejar los campos (si lo desea) y, en cualquier momento, puede personalizar la disposición del protocolo y el informe. Se puede acceder a todas estas opciones en el menú superior derecho.



Partidos

En el menú superior es posible iniciar/reanudar/pausar el reloj y finalizar el período actual. Durante el partido, indica las acciones y cambios de estado, en la barra inferior puedes deshacer la última acción haciendo clic en el botón de flecha izquierda o acceder a la lista completa de instantáneas guardadas hasta el momento presionando el botón de la izquierda.

n 🔹 19 00:00		Italy 0 x 0 France	🗘 🖬	♠ ●	1P 00:17 🔻	We all a set	Italy 0 x 0 France		🗘 🖬
Paris M	tesume (Coul Horse)		Pass Opp	Events	History				
Completed	Finish		mpleted Falled		TIME	EVENT	SUB-ACTION	STATES	
			Long Ball Opp.	ŵ	1P.100:14	Pass Oco.	Completed	Opp., Middle	
			mpteted Pailed	1	1P 00:13	Pass Opp.	Completed	Opp., Middle	
			Cross Opp.	.				Opp., Middle	
			Comple Blacked Falled	c 🗊	1P 00:11	Possession		Opp., Home	
			Sher Coll			Pass Home	Failed	Home, Home	
				ŵ	1P 00:09	Pass Home	Completed	Home, Home	
			OIL BIDONIO OIL	t	1P 00:08		Completed	Home, Home	
			Foul Opp.	t	1P 00:07	Possession		Home, Home	
			Possession				Completed	Home	
			Home Undet Opp	ŵ	1P 00:03	Third		Home	
			and the second second						
									ок
•				•	1P 00:14 Pas	s Opp.	Completed	Opp., Middle	



En cualquier momento es posible acceder al informe haciendo clic en el botón de la parte superior derecha.



Por definición, cuando comienza un nuevo período, los campos (zona y jugadores) se reflejan automáticamente. También puede duplicarlos accediendo manualmente al menú de configuración en la parte superior derecha.

 Pass None
 Comp Mark
 Comp

Partidos - Conclusión

Durante el tiempo del juego, queda claro cuán importantes son los activadores del protocolo, cómo pueden ahorrar tiempo y cambios de enfoque, lo que permite al usuario usar la aplicación y ver un partido al mismo tiempo.

La siguiente sección explica con más detalle cómo configurar el informe y exportarlo como PDF o Imagen.

Picco

Informes







El informe del partido se genera automáticamente en base al protocolo de medición, convirtiendo acciones y estados en estadísticas, gráficos y tablas.

	Default Advar	nced		
Actions		Edit Element		
Pass	Element Name			
Long Ball	Pass			
Shot	N			
Prove		Image Upload	ŵ	
C-1				
Poul		Edit Action		
Goal				
Interception		Edit Triggers		
				Cancer

e na		I Period			Period	3 Am	at.
	Pass			Long Be			
	Completion IRD	Faster	36	tampi 7		-	
	:	ni / 176					
	Pref			Gross			
a station of the	SEN. H	6 7			0 1 2 1 5		
	Possession	Under Dop		Intercep	tion	72	
	80.18		80.4	Lost Bal		25	
		80-36 80 M		Take On		18	
	Low	Mediu	m	High			
	Pass			Long Bat			
					10 00		
						a a st	
			2 4 9 9 9 9 9	2 2 8 4,6,6,4		18	
	Come		2	2			
	Corner						
2002-19	Dribbre Complete					2 12	
MARKETE	Oribbie Incomplete					2	
	Oriable Failed					1 6	
	TOTAL 1	5 8 10 10 21 2	6 25 32 4	15 53 19 9	14 9 30 62	14 13 410	
	0:4	1 (1P)	Q		0:00 (2P.		
	0	9	-			<u></u>	
	010/	-	1	ah	o B	No	
	10-6	201				all'	
	-		4		W	<u> </u>	

Informes

Cuando define un protocolo, Picco plantea posibles coincidencias de datos, sugiriendo elementos para el informe. En Protocolos-> Editar reporte puede activarlos o desactivarlos.







En la parte superior del informe, los botones permiten al usuario seleccionar un período o intervalo de tiempo de los datos que se muestran en el informe.



Informes

El informe generado se puede exportar y compartir como PDF, PDF en blanco y negro (para un documento más claro para imprimir), Imágenes e Imágenes en blanco y negro. El botón de compartir se encuentra en la barra superior.

Virtus - 4 x	4 - Unclefined Competition Internation Setts, setts Setts, setts Competition Competition Setts, setts Competition Competition Setts, setts Competition Setts, setts Competition Setts, setts Competition Setts, setts Competition Setts, setts Competition Setts, setts Competition Setts, setts Competition Setts, setts Competition Setts, setts Competition Setts, setts Setts, setts Competition Setts, setts Setts, setts, setts Setts, setts, se	Conver B ADN (Link S 7 ADN (Link C) ADN ADN (Link ADN (Dream Complete Complete Brown (Point 2006 Start (Point 2006 Start (Point 2006 Start (Point 2006 Start (Point 2006 Start (Point 2006 Start (Point 2006) Start (Point 2	s 72 25 18	4 1 2 3 4 5 4 6 4 12 10 14 2 12 5 5 6 5 10 20 7 3 10	
6 2 75% / 25% 6 / 2	4 4 4 4 6 picco.qup			@ pices iggs		Formation History
Low Medica Pees Long Bol	m High Foul 8 0 1 0	Low Med	Burn 🔍 High		Company 2 10 1 2 1 3 7 Owners 2 10 1 1 2 12 1 2 12	
Interception Lost Bell	0 0 1 0	****	a - 1974		0 processo	
4 4 0 1 1 17 27 6 1 10 4 8 2 1 4	0 0 0 e 4 3 6 e 3 0 3 e			(Bulance and	Formation History 8-47 (2P) 0.00 (3P)	
				-	1601 (3P)	

www.Picco.app

Picco está disponible para descarga gratuita en la AppStore y en Google Play