

Picco

Estadísticas para todos



picco.app

Vídeos tutoriales

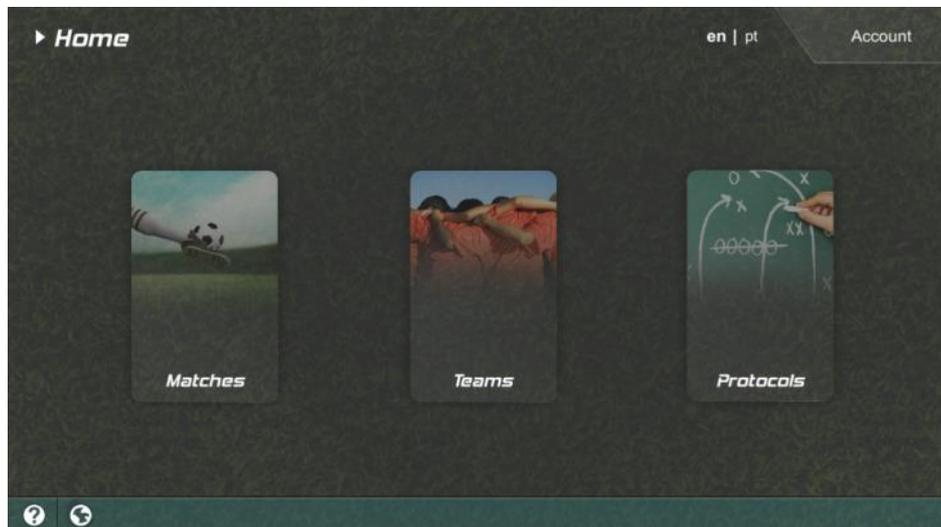
Los videos tutoriales de Picco se suben constantemente a nuestro canal de Youtube. Asegúrate de suscribirte y seguir las actualizaciones haciendo clic aquí:



Visión general

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

Manchester United 0 x 0 Manchester City

1P | 00:26

Home

Long Ball

Completed	Failed
-----------	--------

Shot

On Target	Blocked	Off Target
-----------	---------	------------

Pass

Completed	Failed
-----------	--------

Cross

Completed	Blocked	Failed
-----------	---------	--------

Corner

Pass	Cross
------	-------

Dribble

Complete	Incomplete	Failed
----------	------------	--------

Foul

Fouled	Committed
--------	-----------

Goal

Home	Opponent
------	----------

Offside

Yellow Card

Red Card

Change Kit

1P | 00:10

Possession

De Gea, Lindelof,

- Edit Team
- Mirror Field
- Mirror Players
- Edit Layout
- Edit Report
- Edit Match

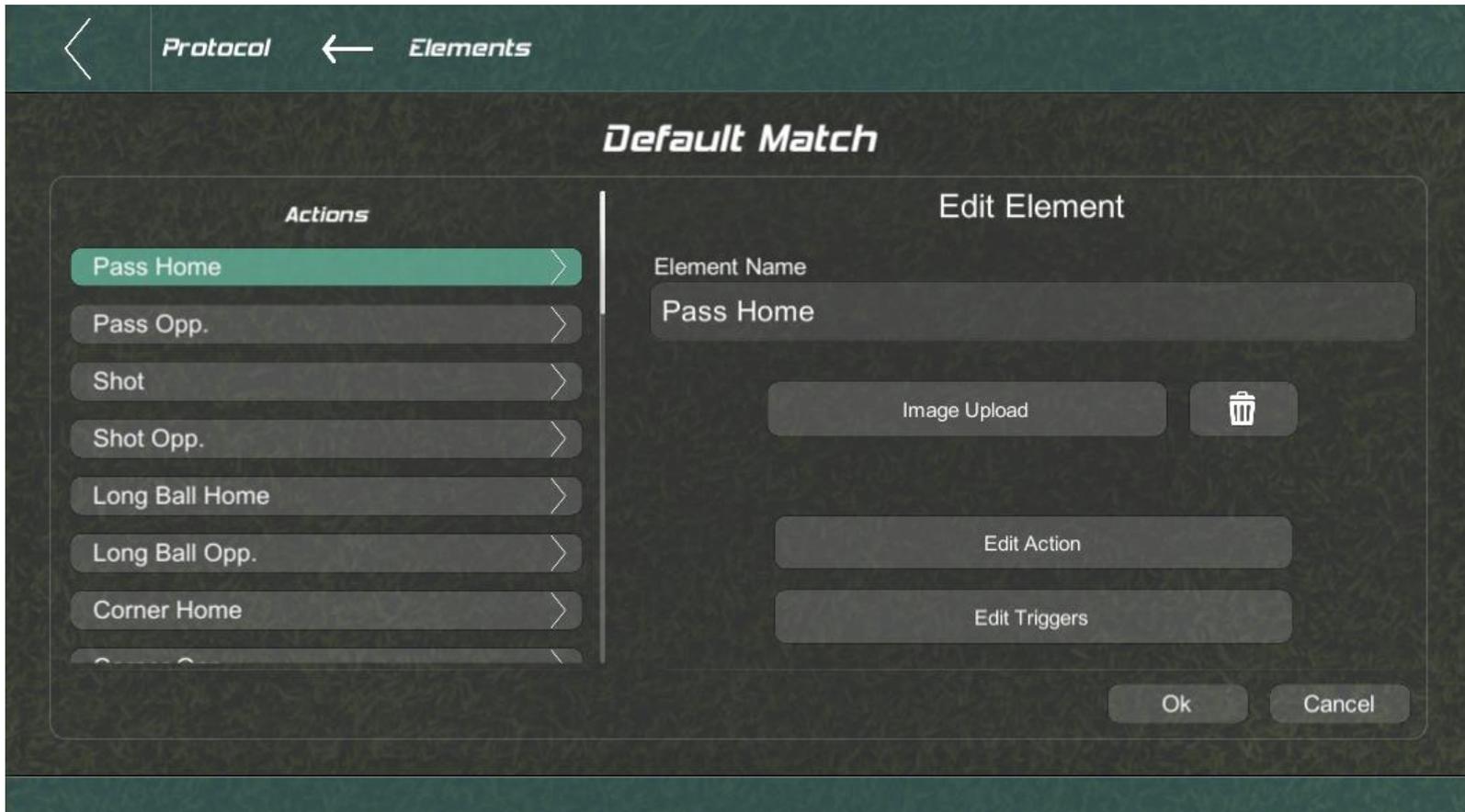


Protocolos

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.



Protocolos



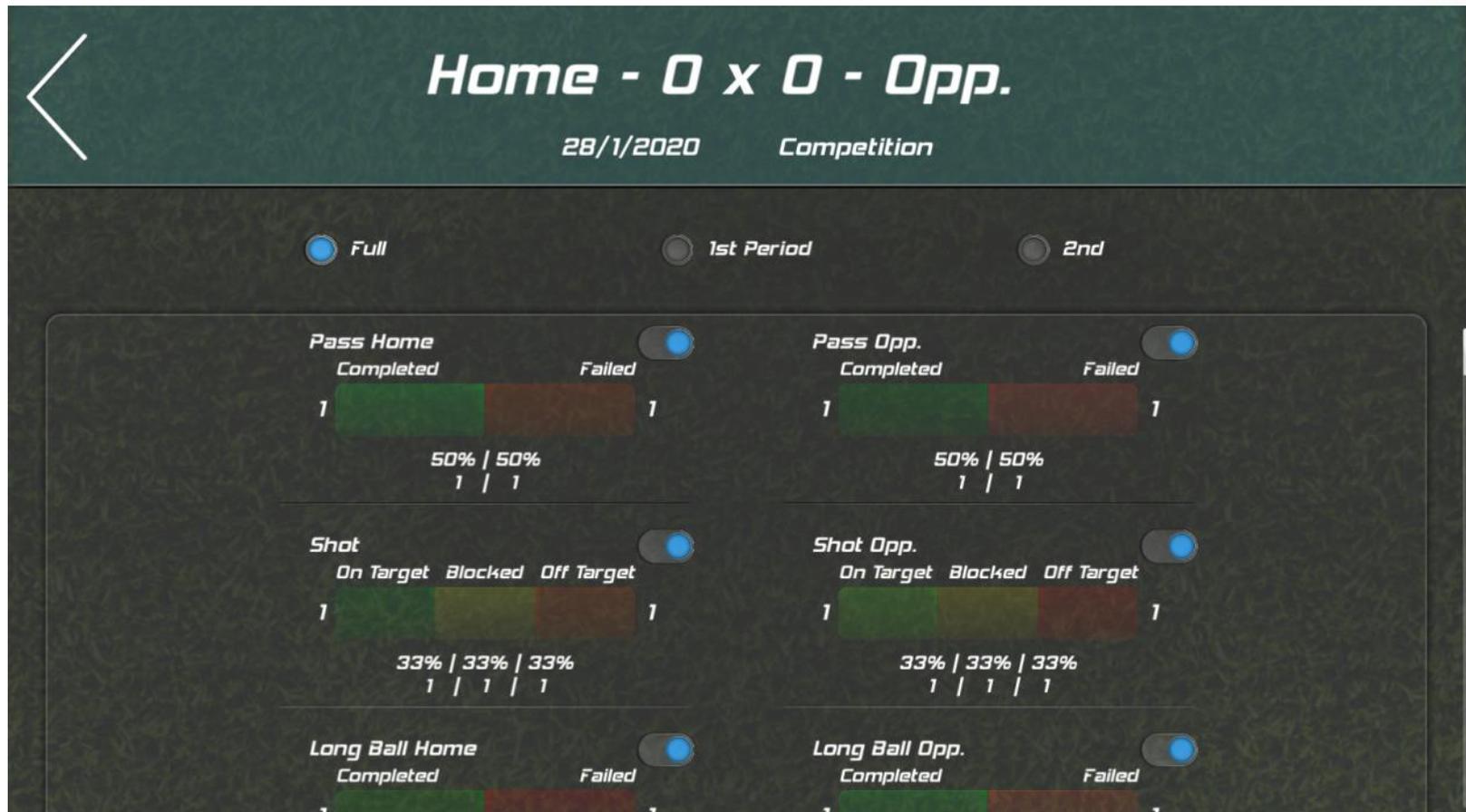
Elementos de protocolo

Protocolos



Disposición del protocolo

Protocolos



Plantilla de interfaz de informe



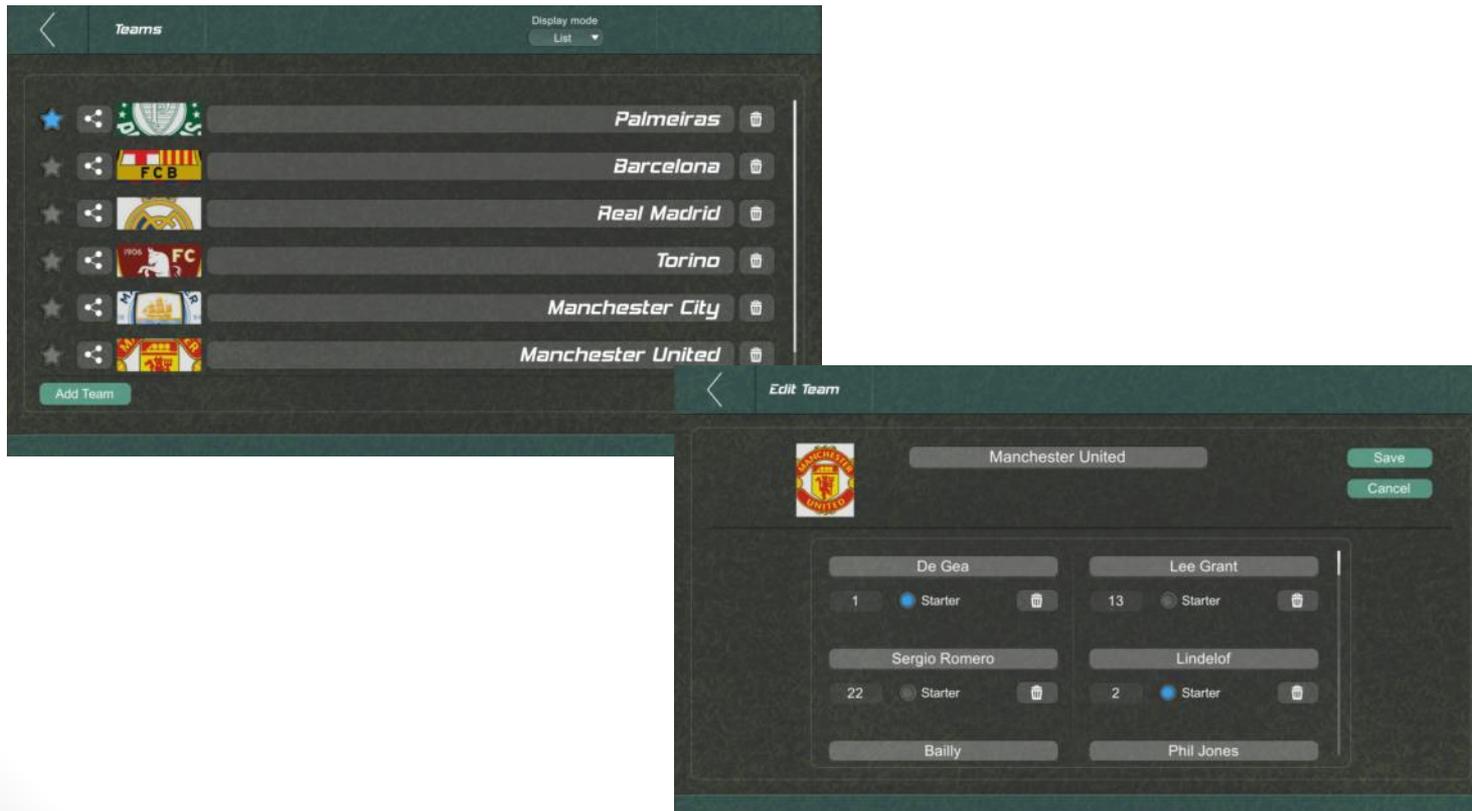
Protocolos

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.

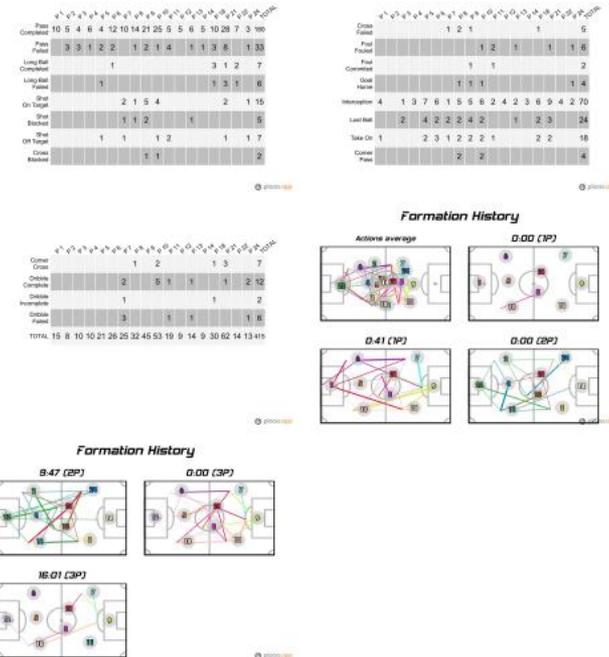
Equipos

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



Informes

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



Picco

Guía de usuario avanzada



Picco

Equipos



picco.app

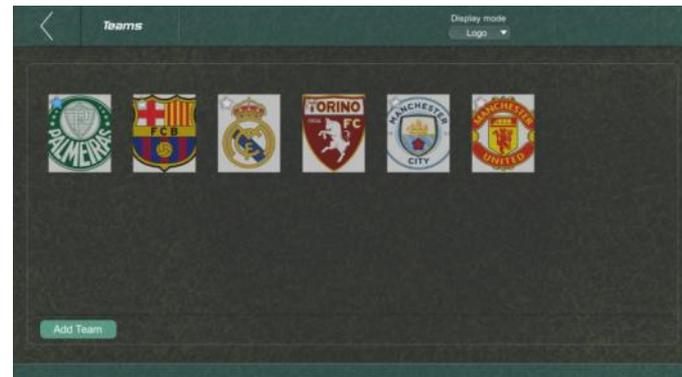
Equipos

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.



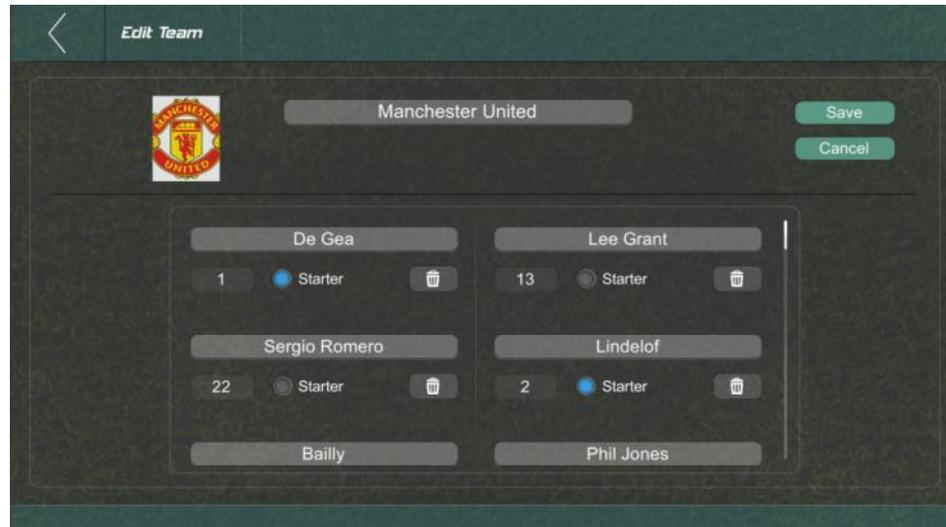
Equipos

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.



Equipos

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



Picco

Protocolos



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

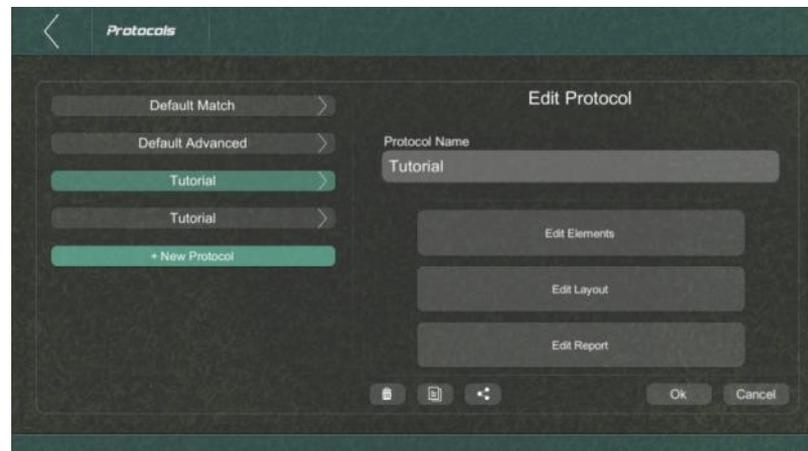


- Modelo Avanzado



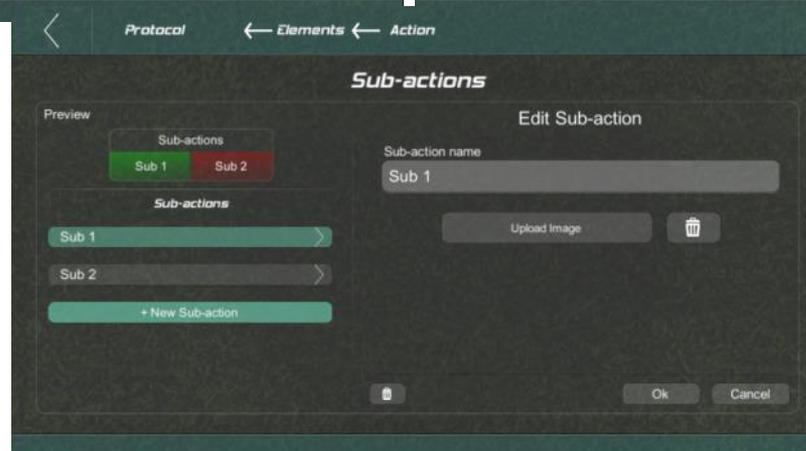
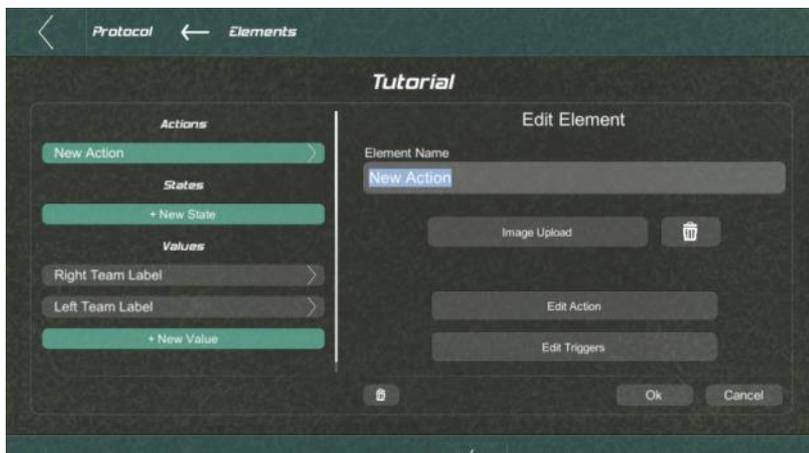
Un protocolo desde cero

- 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.



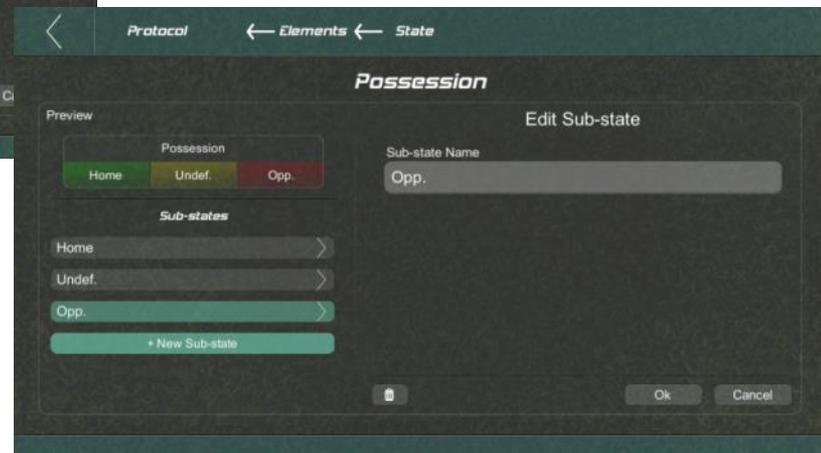
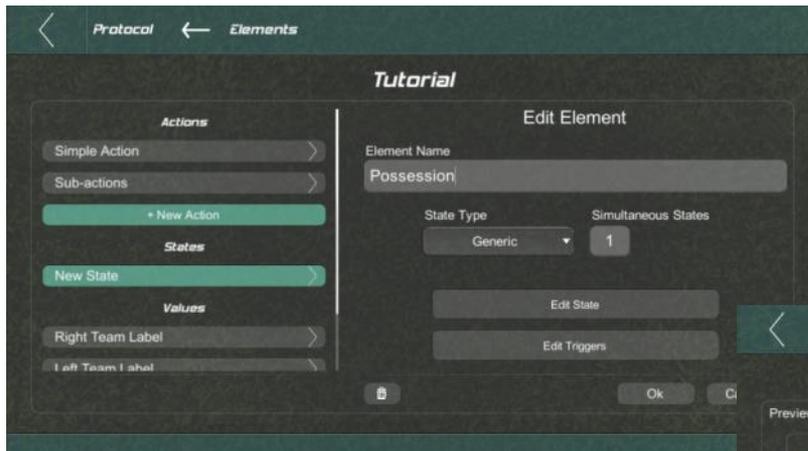
Acciones y subacciones

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



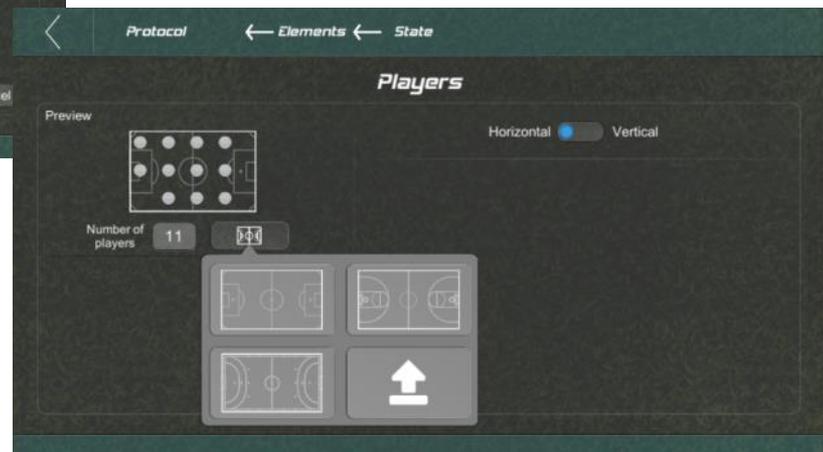
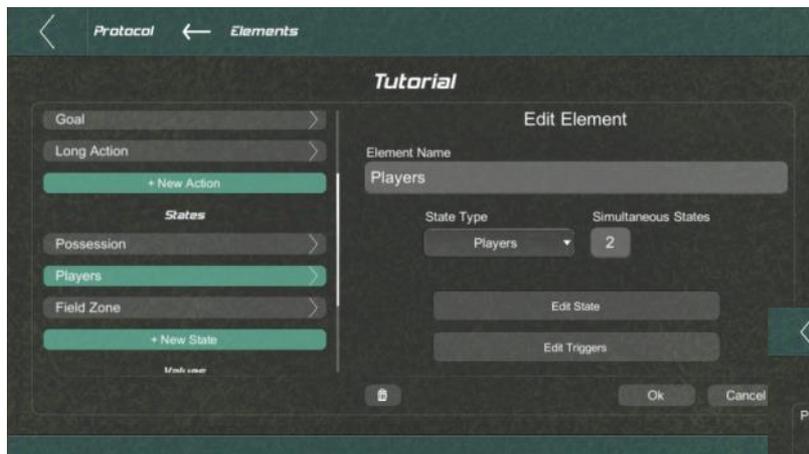
Estados

- 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.



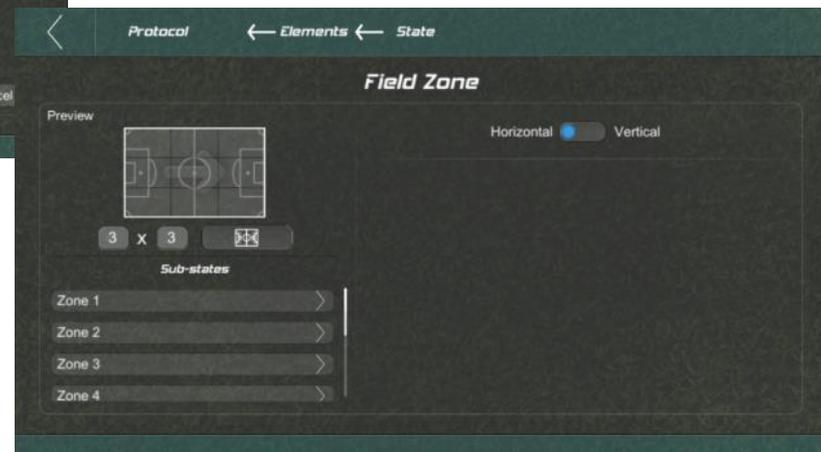
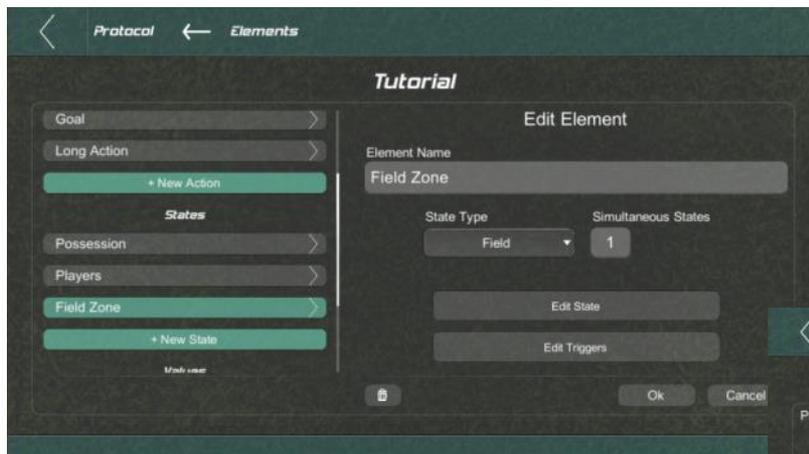
Estados

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



Estados

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



La disposición

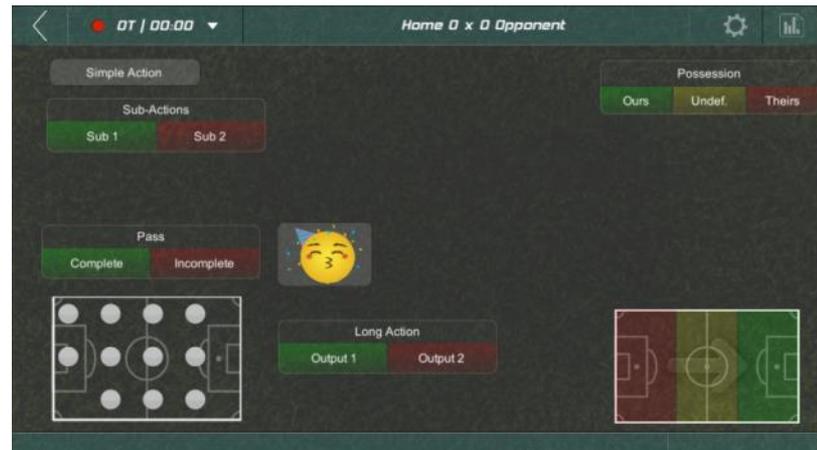
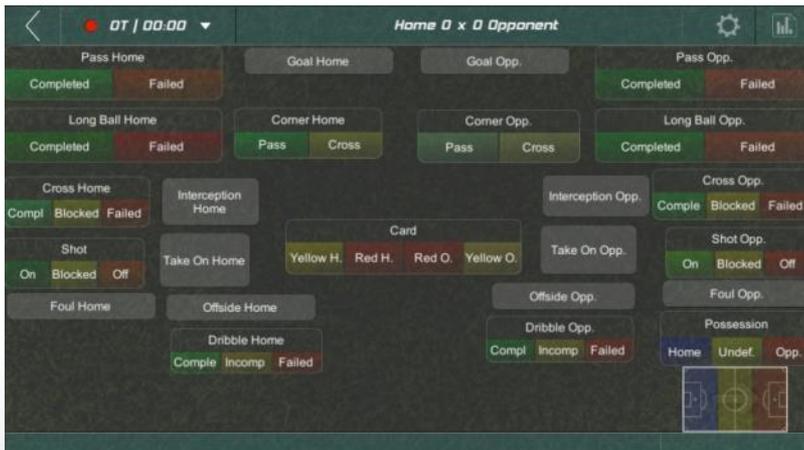
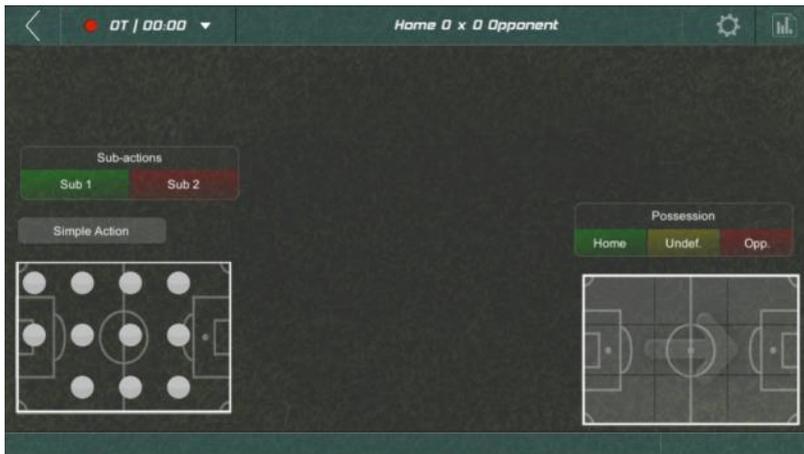
Después de agregar las acciones y estados, organizaremos la interfaz (Protocolo-> Editar disposición).

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



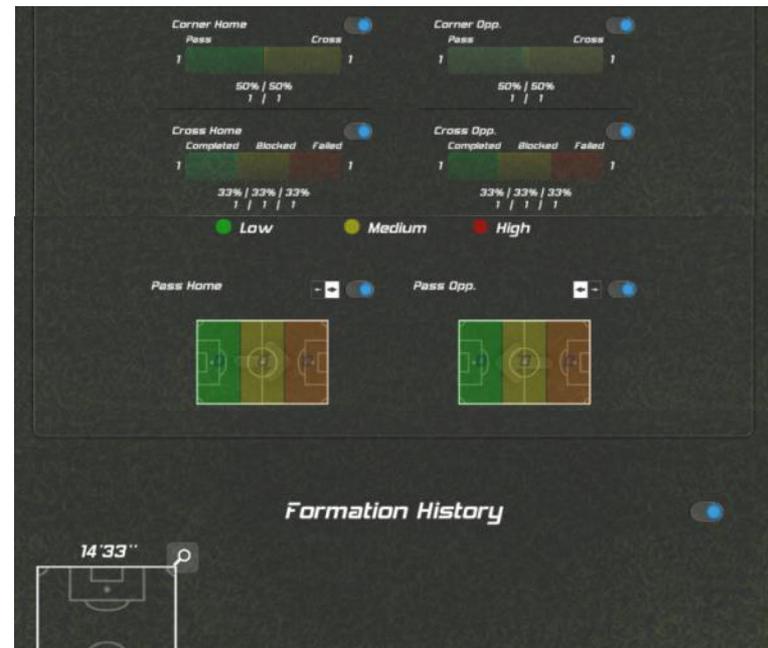
La disposición

- 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).



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) .

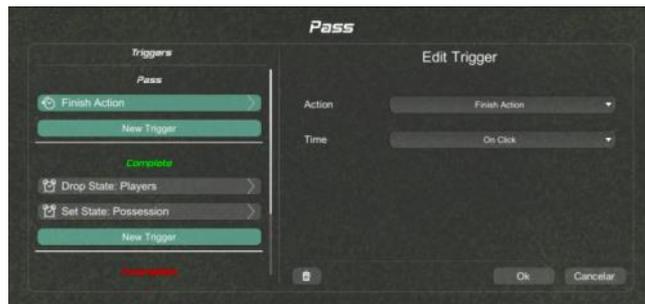
El disparador puede: establecer, borrar o eliminar un valor de estado; terminar una acción (fotografiar); guardar un estado (también fotografiar); actualizar valores (la puntuación)



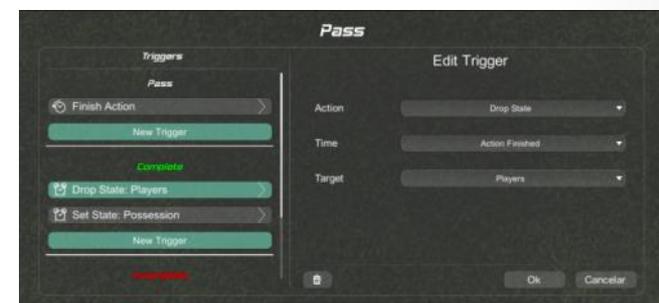
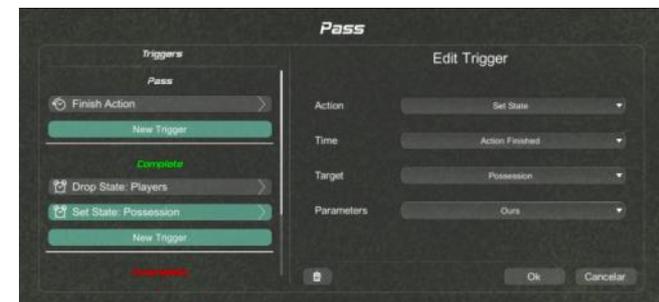
Disparadores – Ejemplo

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

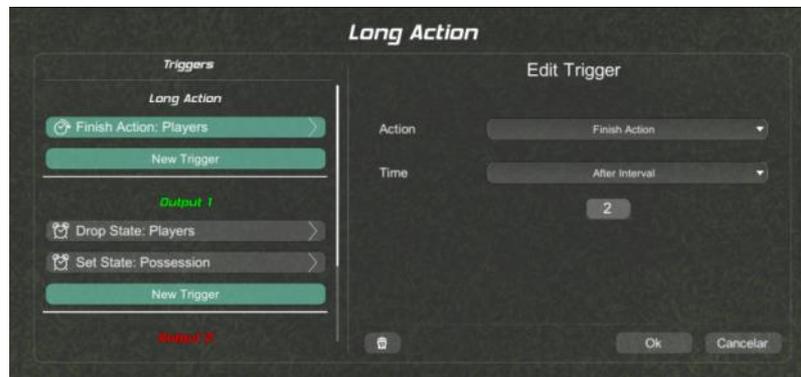


- Pase completo: el primer jugador activo será deseleccionado por haber pasado el balón. Además, si el pase se completó, la posesión del balón es nuestra.
 - Los dos disparadores: Después de tomar la fotografía (“Finalizar acción”), establece estado “Posesión” a “nuestros”. También cuando "Acción terminada",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

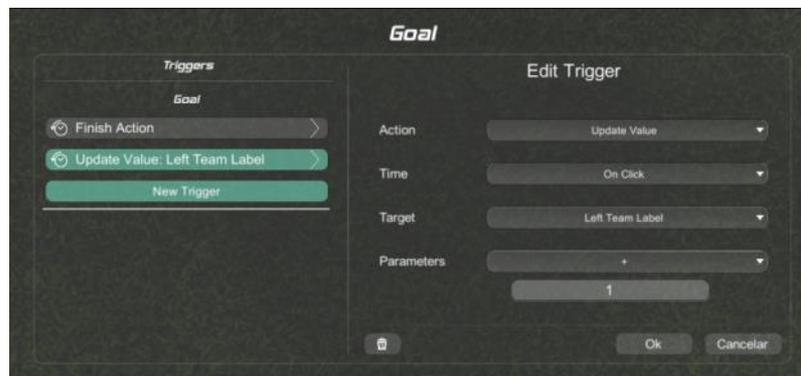


Disparadores – Ejemplo

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



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



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

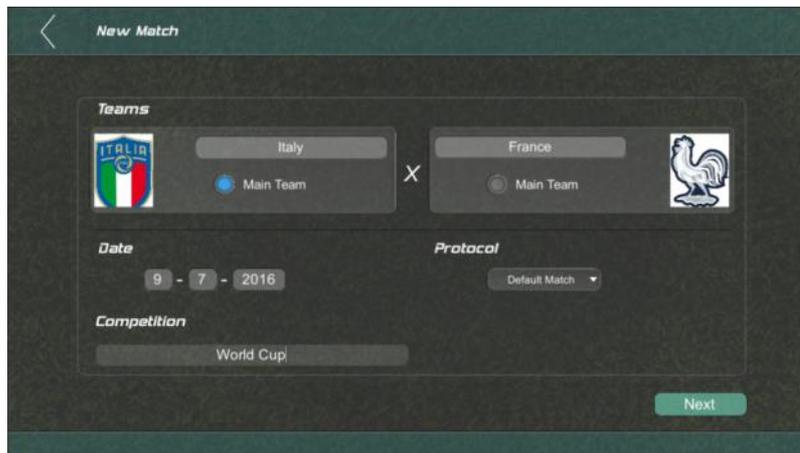
Partidos



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)

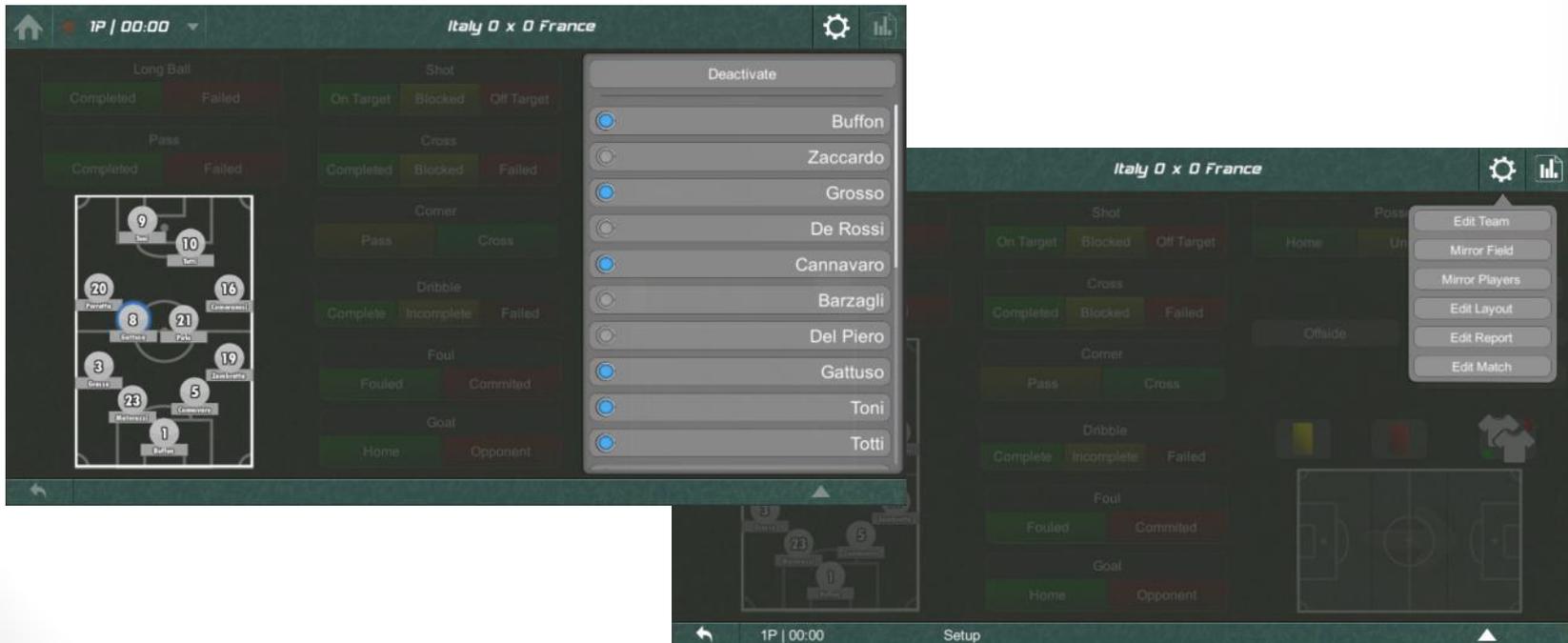


The screenshot displays the 'New Match' configuration interface. It features a dark background with white text and icons. At the top left, there is a back arrow and the text 'New Match'. Below this, the 'Teams' section shows two team selections: 'Italy' with its national flag and a radio button labeled 'Main Team' (which is selected), and 'France' with its national crest and a radio button labeled 'Main Team'. A large 'X' is positioned between the two team boxes. Below the teams, the 'Date' field is set to '9 - 7 - 2016'. The 'Protocol' field is set to 'Default Match' with a dropdown arrow. The 'Competition' field is set to 'World Cup'. At the bottom right, there is a green 'Next' button.



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.



Partidos

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.



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

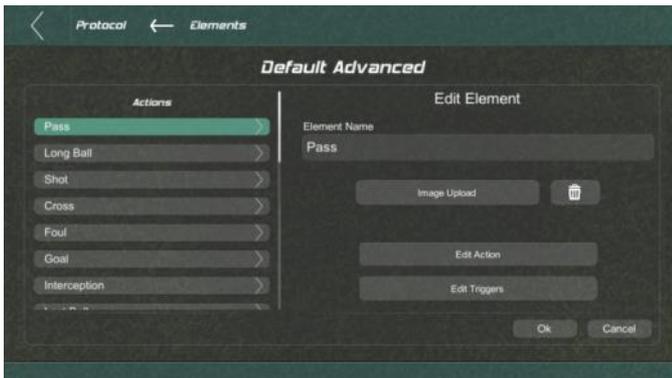
Informes



picco.app

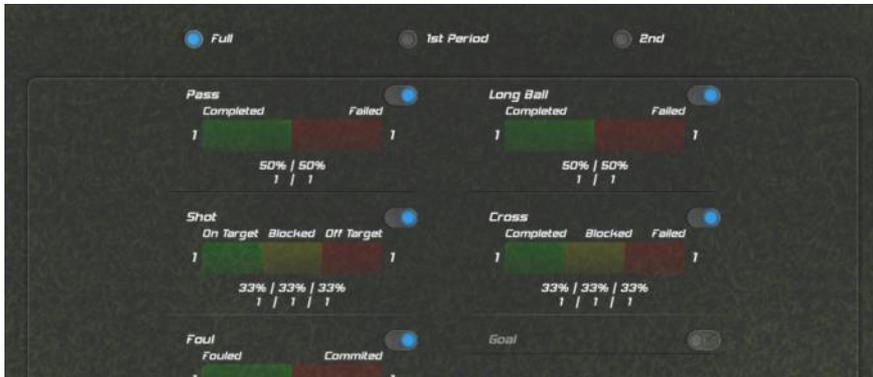
Informes

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



Informes

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



Informes

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.



www.Picco.app

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



picco.app