

Picco

Estadística esportiva para todos



picco.app

Vídeo-Tutoriais

Os vídeo-tutoriais do Picco são constantemente carregados em nosso canal do Youtube. Não deixe de se inscrever e acompanhar as atualizações clicando abaixo:



Visão Geral

Picco é um app focado em estatística esportiva. Seu objetivo é transformar esta tarefa, normalmente complexa e custosa, em algo fácil, amigável e poderoso.

Picco tem uma interface bastante direta, tão amigável quanto possível. A documentação do Picco também seguirá as seções do software: Jogos, Times, Protocolos e Relatórios.



Visão Geral

- Protocolos: O que e como você quer medir
- Times: Quem você observará
- Jogos: Protocolo + Times -> Inicia! -> Entradas -> Relatório
- Relatórios: O resultado final



Jogos

Uma partida se inicia com uma configuração simples: seleção dos times, do protocolo de medidas e informações opcionais (data e competição). Durante a partida, o usuário interage com o layout do protocolo (através de botões, movendo jogadores, etc) para registrar os acontecimentos da partida. Toda esta informação é guardada em um projeto, reunindo os dados que popularão o relatório. Em qualquer momento, durante, antes, ou depois da partida, o usuário pode editar o layout do protocolo, editar o modelo do relatório ou acessá-lo.



Jogos

The screenshot displays a soccer game interface for Italy vs France. At the top, it shows the home icon, a red dot, the score '1T | 00:09', the match title 'Italy 0 x 0 France', a gear icon, and a bar chart icon. The main area is divided into several sections:

- Bola Longa:** Certo (green), Errado (red).
- Finalização:** Certo (green), Bloq. (yellow), Errado (red).
- Posse de bola:** Casa (green), Indef. (yellow), Adv. (red).
- Passe:** Certo (green), Errado (red).
- Cruzamento:** Certo (green), Bloq. (yellow), Errado (red).
- Escanteio:** Rasteiro (yellow), Cruzamento (green).
- Falta:** Sofrida (green), Cometida (red).
- Gol:** Time (green), Adversário (red).

Additional features include buttons for Bola Perdida, Impedimento, Intercepção, and Desarme. There are also icons for a yellow card, a red card, and a jersey swap. A small soccer field diagram is visible at the bottom right.

At the bottom of the screen, there is a navigation bar with a back arrow, the score '1T | 00:03', the text 'Posse de bola', the names 'Buffon, Cannavaro,', and an up arrow.

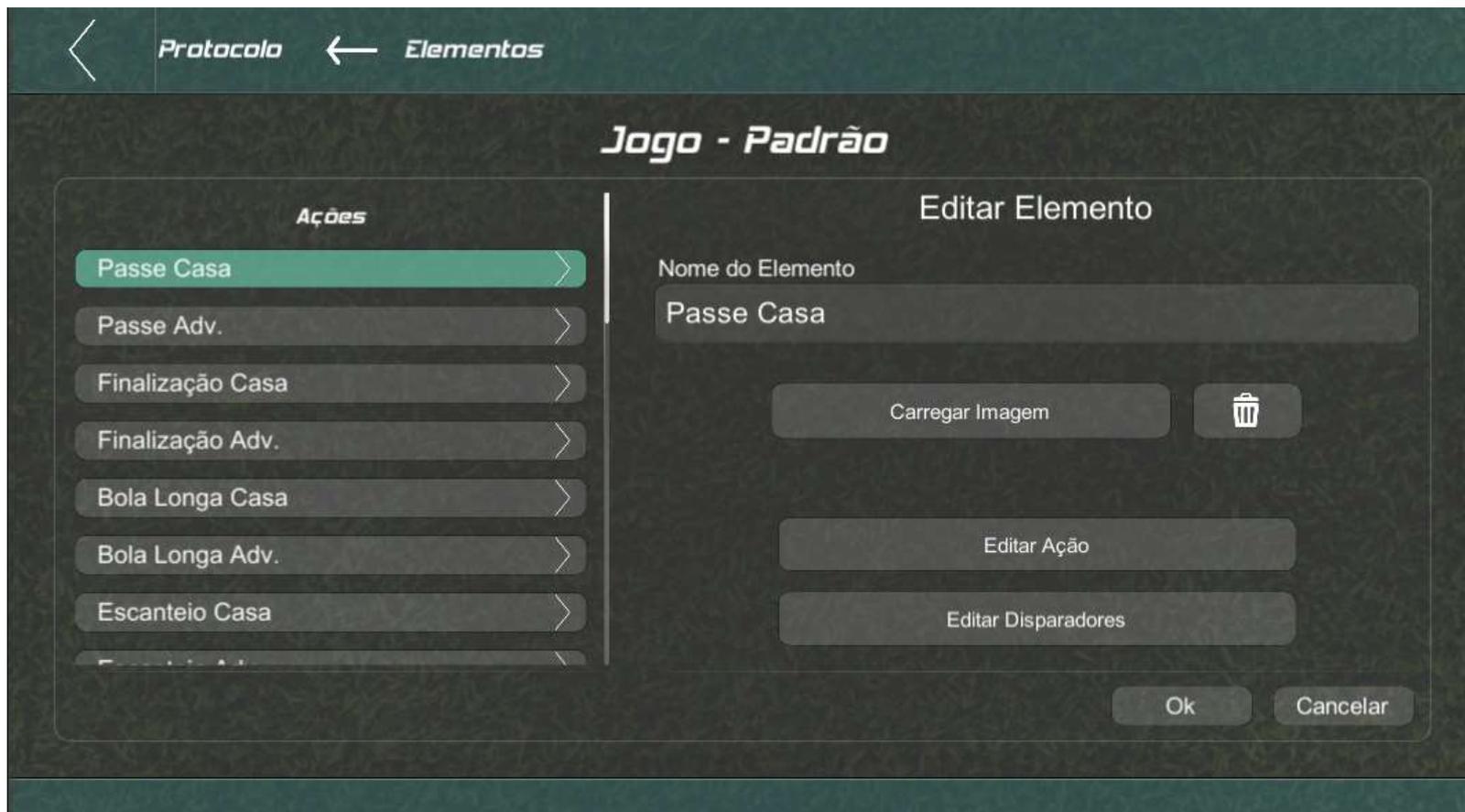


Protocolos

Protocolos consistem em dados (ações, sub-ações e estados) que serão medidos durante uma partida, como passes (ação), posse de bola (estado), etc. Além disso é possível definir 'Disparadores', uma ferramenta poderosa para definir como uma ação ou estado reage ao outro, tornando um protocolo aplicável em tempo-real durante uma partida. Dentro de um protocolo, o Picco relaciona todos estes elementos para a geração automática de um modelo de relatório. Finalmente, para a interação durante a partida, o protocolo define o layout da tela para indicação dos eventos. Apesar de parecer complexo, o protocolo é uma parte amigável e muito poderosa do aplicativo.



Protocolos



Elementos do protocolo

Protocolos



Layout do protocolo



Protocolos



Modelo de relatório



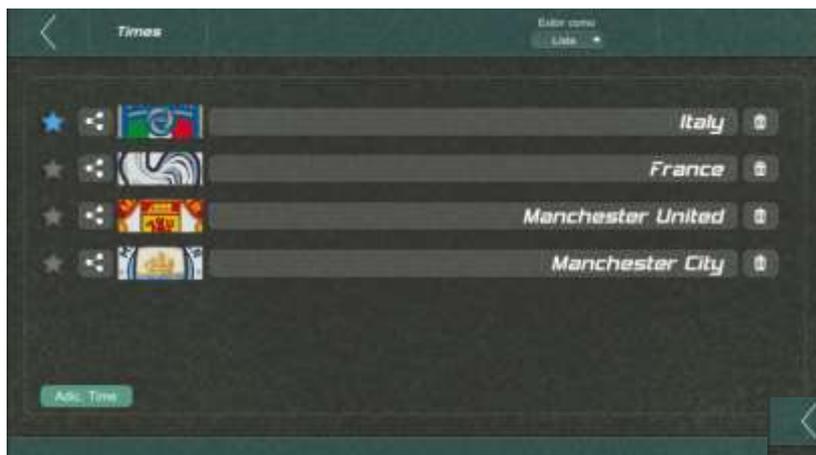
Protocolos

Picco já vem com dois protocolos para futebol:

- Jogo - Padrão: protocolo simples para medir estatísticas de uma partida sem entrar no nível individual dos jogadores.
- Jogo Avançado – Padrão: protocolo criado para medidas mais aprofundadas dentro de uma partida, indicando jogadores e regiões do campo, gerando um relatório bastante completo.

Times

Nesta seção se gerencia os times, consistindo em informações básicas que os definem e seus elencos



Picco

Guia avançado



Picco

Times



picco.app

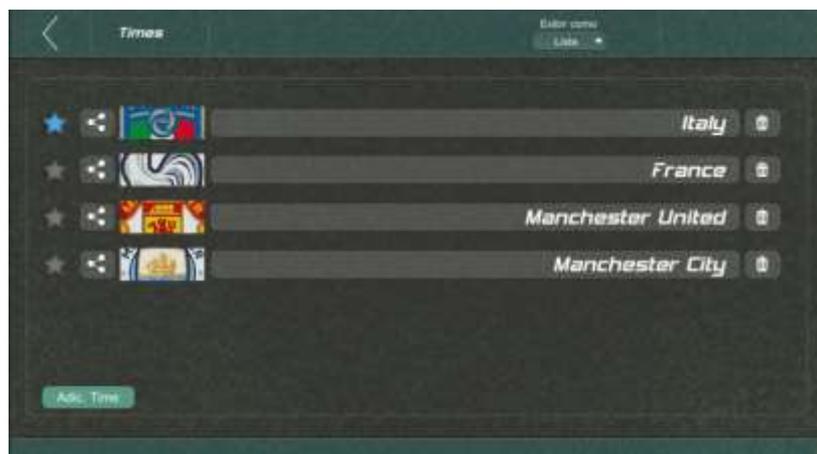
Times

Gerenciar times e elencos no Picco é extremamente simples. No momento, ainda não adicionamos informações mais complexas para os jogadores ou perfis dos times, mantendo esta tarefa simples e rápida. No futuro, esta parte será evoluída para manter o histórico dos jogadores e times, além de outras informações.



Times

Nesta tela são acessíveis os times já criados e também a opção de adicionar novo time. Também é possível indicar o time padrão, aquele que será automaticamente selecionado como principal em novas partidas.



Times

Um time consiste em nome, escudo e elenco, formado por jogadores com nome, número e titularidade.



Picco

Protocolos



picco.app

Protocolos

Protocolos consistem em: o que você quer medir, como quer medir e, finalmente, como reportá-los. O Picco já vem com dois protocolos para futebol, um para medir as estatísticas básicas dos dois times e um avançado para medir mais dados de um dos times, incluindo estatísticas individuais dos jogadores.

Protocolos podem se tornar complexos pois podem conter muita informação, um layout avançado, mas para se tornar possível usá-los em tempo real, possuem uma poderosa ferramenta chamada disparadores. Com estes é possível automatizar interações, economizando cliques, permitindo que os olhos mantenham-se focados no jogo, evitando interações desnecessárias com o aplicativo.



Protocols existentes

- Jogo - Padrão

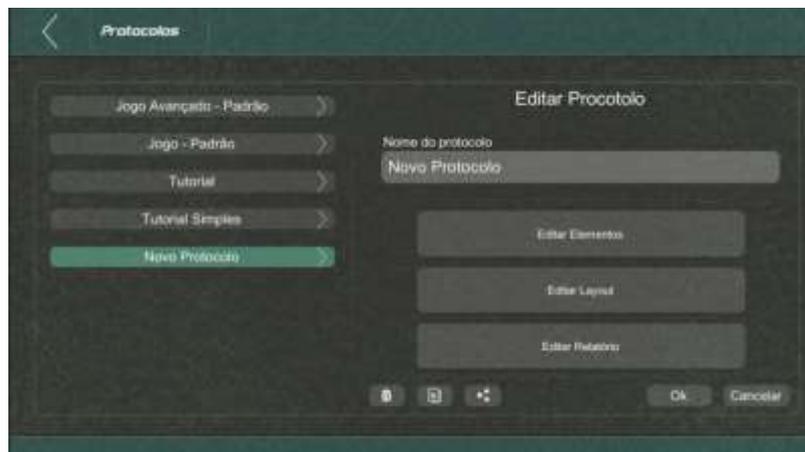


- Jogo Avançado - Padrão



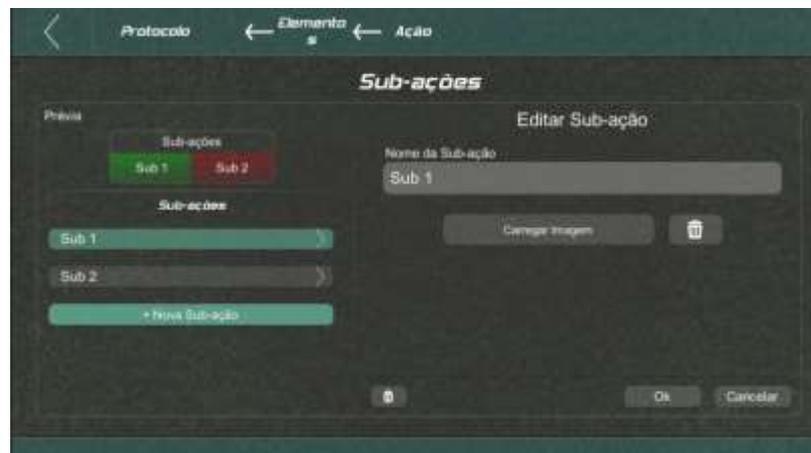
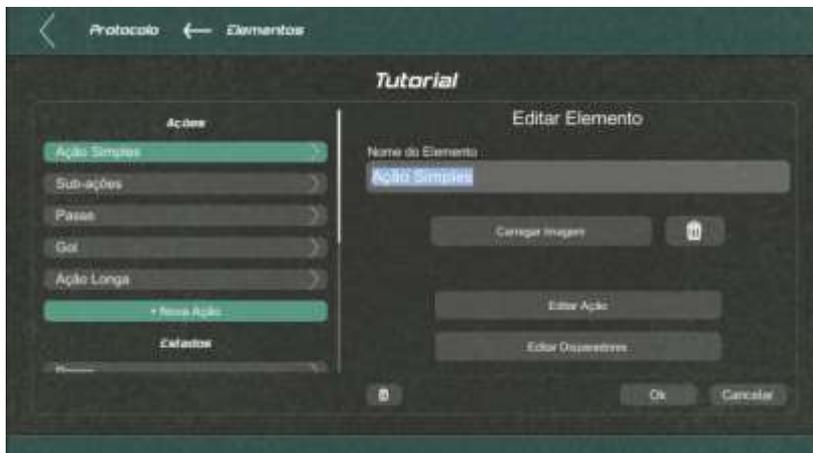
Um Protocolo do zero

- O que se quer medir (elementos): Uma ação simples, uma ação com sub-ações, estados, ações dos jogadores, regiões de campo.
- Em um protocolo medimos a quantidade de ações e sub-ações, definimos o jogador e a região de campo onde ocorreram e também rastreamos os estados.



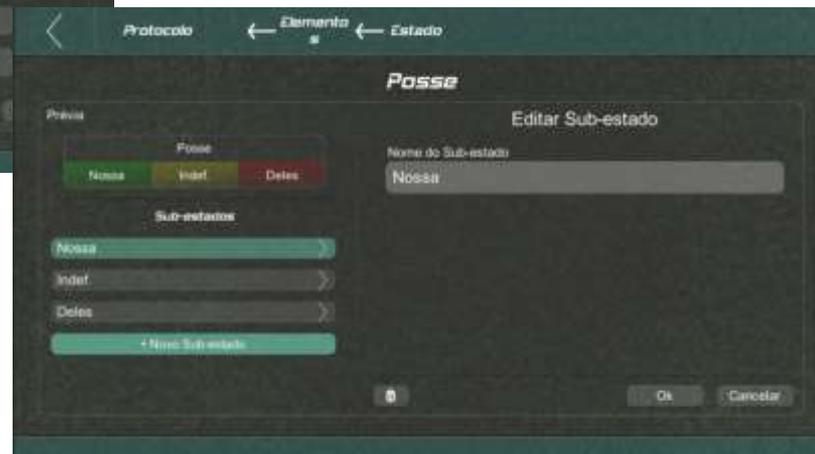
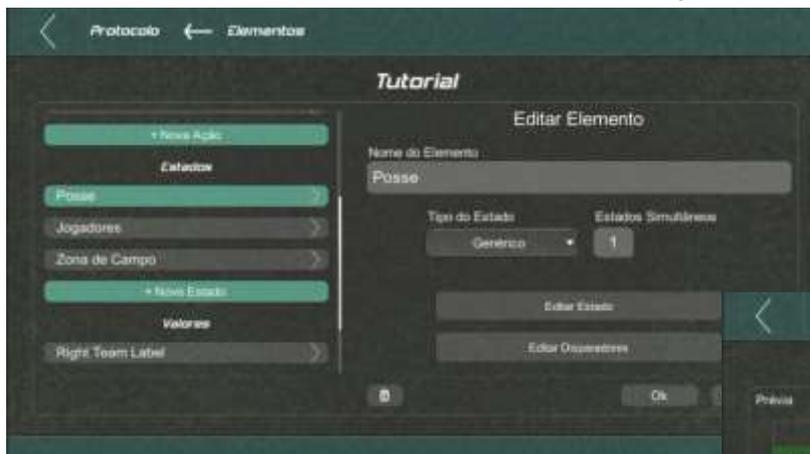
Ações e sub-ações

- Basta escolher um nome, as sub-ações (se desejadas), as cores ou mesmo uma imagem custom.



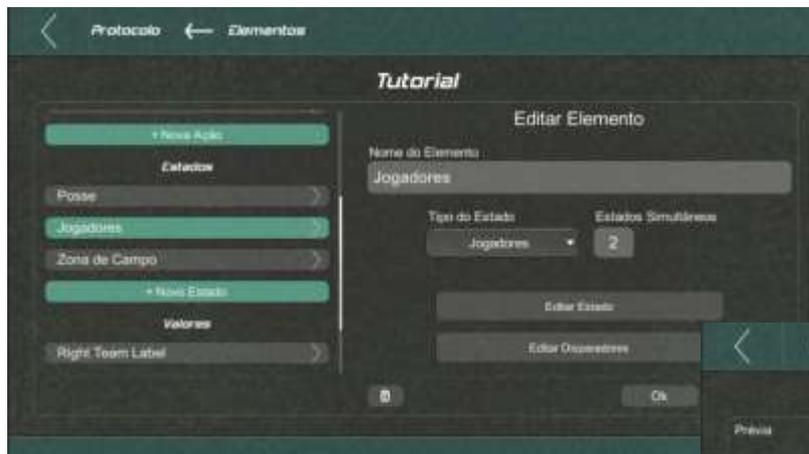
Estados

- Estados podem ser: padrão/genérico ou uma representação de jogadores ou zonas do campo.
- Em um estado você deve selecionar quantas opções podem estar ativas ao mesmo tempo.



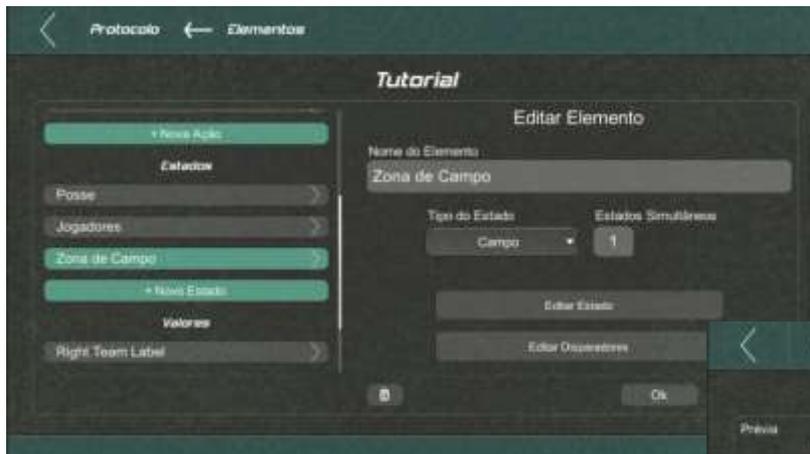
Estados

- Jogadores: é necessário indicar quantos são os jogadores ativos (11 para futebol) e a orientação do campo.



Estados

- Campo: o campo será dividido em $n \times n$ regiões. Além destes valores, podem ser escolhidos a orientação, cores e nomes para as regiões.



O layout

Após adicionar os elementos, é necessário ajustar o layout do protocolo (Protocolo -> Editar Protocolo).

Todos os itens são automaticamente adicionados. Arraste-os clicando em qualquer ponto ou redimensione-os clicando na parte inferior direita.



0 layout

- Exemplos de layout



Configuração de relatório

O Picco automaticamente cruza os elementos do protocolo para gerar um modelo do relatório. A configuração deste permite ativar/desativar tais itens do modelo, além de permitir espelhar as regiões do campo (importante quando são medidos dados para dois times).



Disparadores

Picco, por padrão, mantém o acompanhamento de um partida tirando fotografias dos elementos do protocolo (ações, campo, jogadores, estados) no momento que uma ação ocorre ou quando um estado muda de valor. Nós chamamos este de disparador padrão. Além desta, se pode fazer muito mais com disparadores, como definir o valor de um estado, atualizar o placar, reagir a uma ação, etc.

Disparadores podem ocorrer em 3 tempos distintos: quando um botão é pressionado (“No Clique” ou “Mudança de Estado”), quando uma ação é finalizada ou depois de um intervalo de tempo (para ações não imediatas, que não iniciam e terminam no clique).

Um disparador pode: definir, limpar ou desmarcar um estado; terminar uma ação (tirar a foto do jogo); salvar um estado (também uma foto do jogo); atualizar um valor (placar).

Disparadores – Exemplo

O passe é um bom exemplo de ação e possui diversos disparadores, dependendo da sub-ação:

- Disparador padrão: No Clique, Finalizar Ação -> Tira a foto do momento do jogo



- Passe Certo: O primeiro jogador ativo deve ser desmarcado (já não possui mais a bolta). Além disso, se o passe é certo, o time possui a posse de bola:

- Os disparadores: Após tirar a foto (Ação finalizada), define o estado “Posse de Bola” para “Casa”. Na ação finalizada, “Desmarca Estado” de “Jogadores”

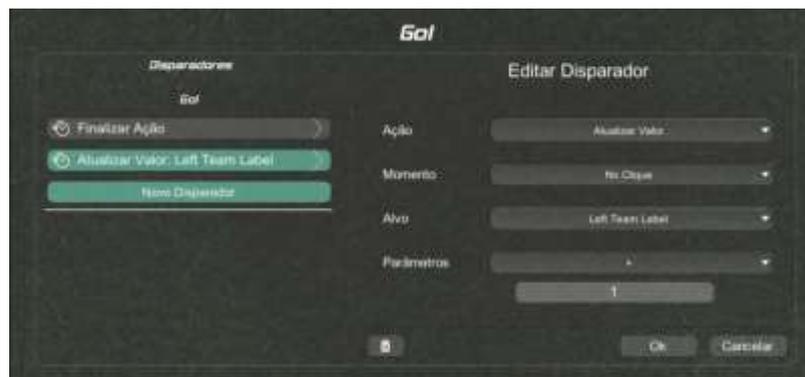


Disparadores – Exemplo

- Uma ação longa é uma ação que não termina no clique, deve esperar um intervalo para tirar a foto da partida, como mostrado aqui:



- Um disparador de “Atualizar Valor” soma ou subtrai do placar de um dos times da partida.



Protocolos – Conclusão

Dominar os protocolos é um objetivo importante para usuários avançados do Picco. Com tal conhecimento é possível medir o que for desejado de uma forma bastante prática.

O protocolos que já vêm com o Picco são uma importante referência para a criação de novos protocolos.

Picco

Jogos

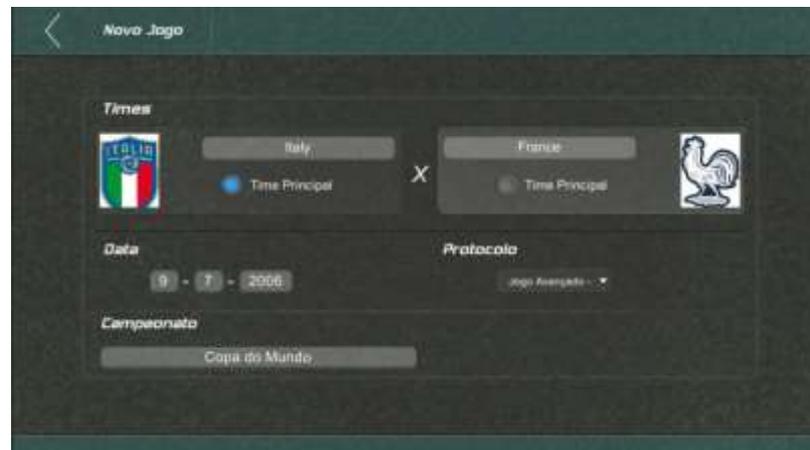


picco.app

Jogos – Configuração

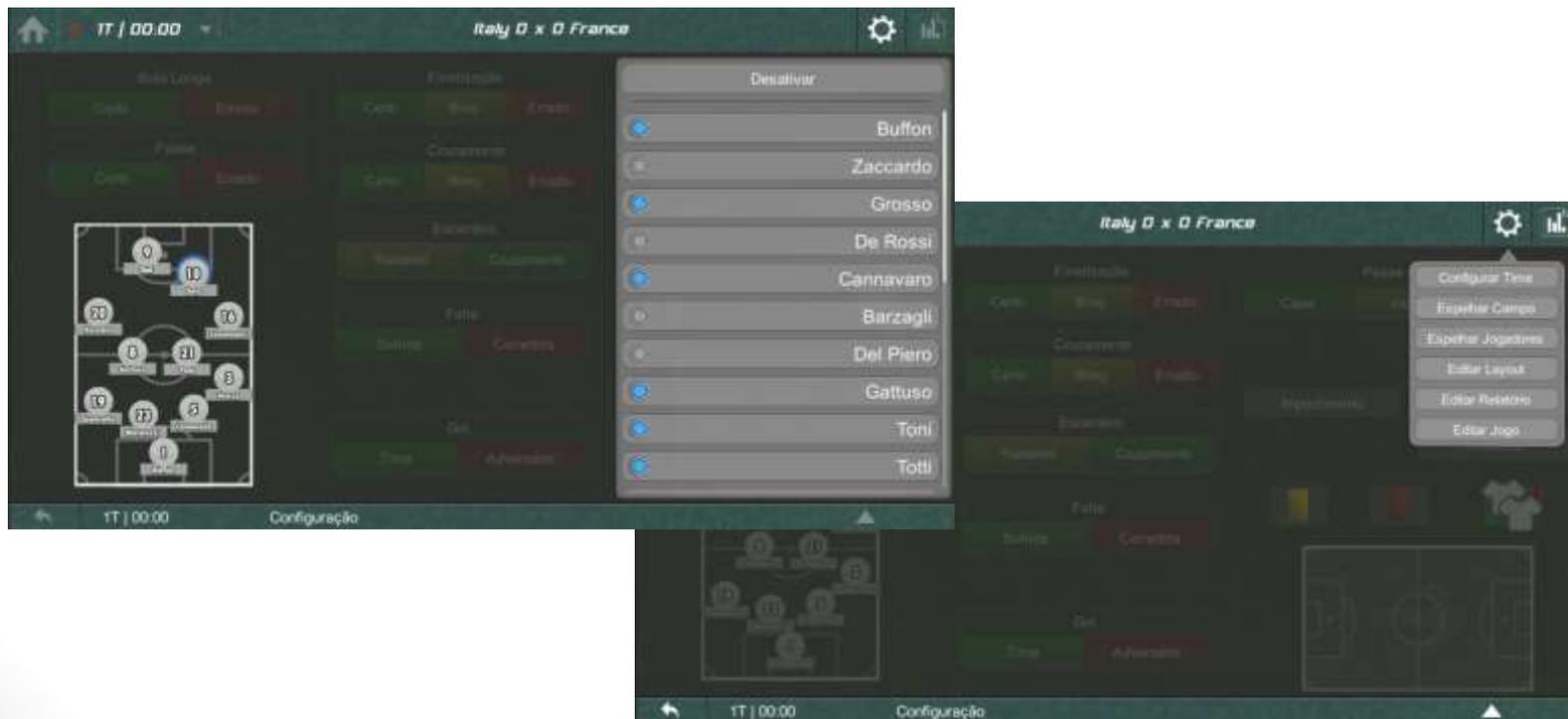
Uma partida consiste na aplicação do protocolo para medir ações e estados durante o tempo de jogo. Toda informação levantada automaticamente se transforma em um relatório.

A configuração de um jogo é bastante simples, basicamente indica-se os times, data, nome da competição e o protocolo de medida. Se o protocolo possui jogadores, deve também indicar qual o time observado (elenco que será aplicado no campo)



Jogos - Pronto para iniciar

Antes de iniciar, deve-se indicar os jogadores iniciais (se aplicável), espelhar os campos (se desejado) e, em qualquer momento), se pode customizar o layout e o relatório. Todas as opções ficam no menu no topo direito da tela.



Jogos - Durante

No menu à esquerda, no topo, localizam-se o relógio e as opções de iniciar/pause/resumir o tempo, além de encerrar o período atual. Durante o jogo, indique as ações e trocas de estado. Na barra inferior é possível desfazer a última ação clicando no botão à esquerda ou listar todo o histórico com o botão à direita.



Jogos - Durante

Em qualquer momento é possível acessar o relatório clicando no botão na parte superior direita da tela.



Por padrão, quando se inicia um novo período, os campos (regiões e jogadores) são espelhados automaticamente. Isto também pode ser feito acessando o menu no topo direita da tela.



Jogos - Conclusão

Durante um jogo fica clara a importância dos disparadores, como economizam tempo e permitem o uso do app em tempo real, sem perder a atenção na partida.

A próxima seção explica mais profundamente como configurar e exportar o relatório, como imagem ou PDF.

Picco

Relatórios



picco.app

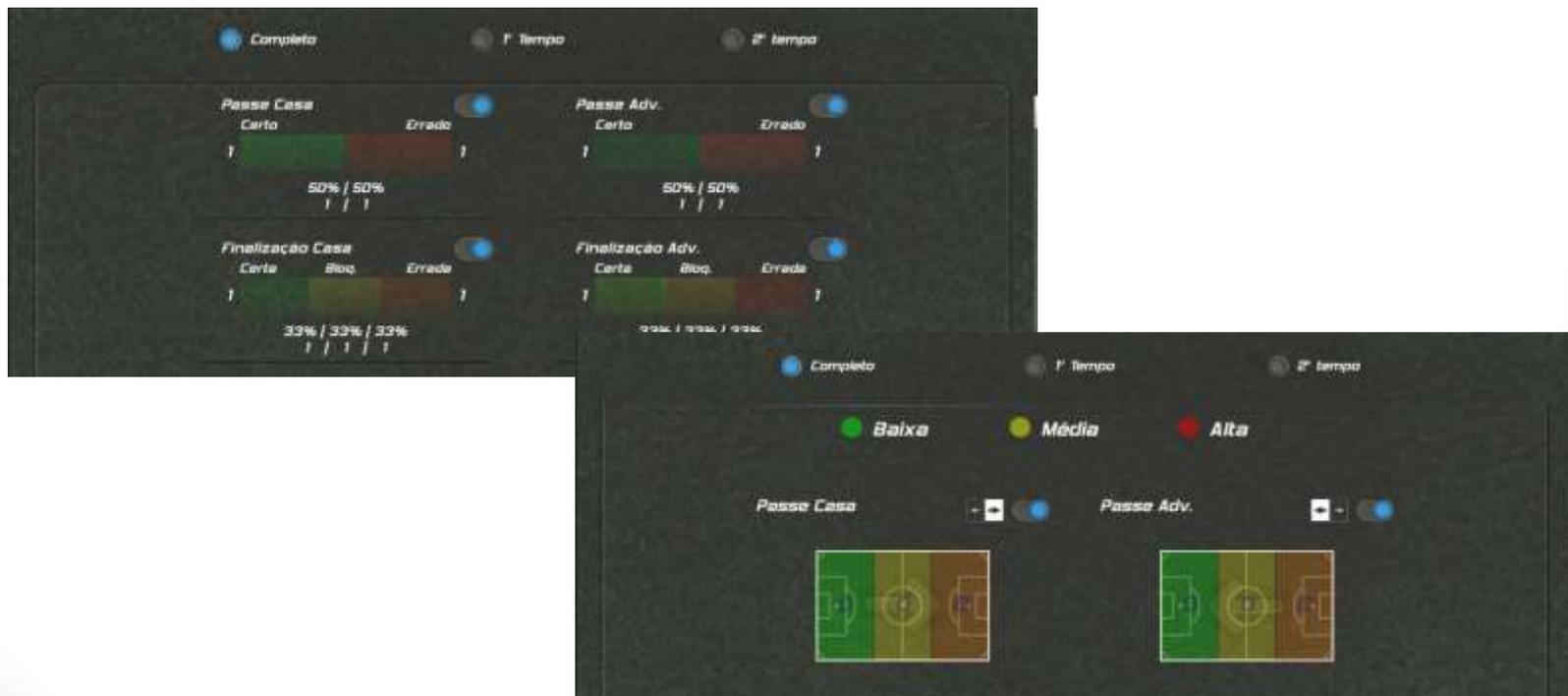
Relatórios

No Picco, o relatório é gerado automaticamente baseado no protocolo de medidas, transformando ações e estados em estatística, gráficos e tabelas.



Relatórios

Ao definir um protocolo, o Picco automaticamente criará um modelo de relatório, cruzando todos elementos presentes. Em Protocolo->Editar Relatório se pode ligar/desligar os itens do modelo.



Relatórios

No topo do relatório estão os botões de seleção de período de jogo ou de intervalo de tempo personalizado. Seleciona-se assim quais dados serão apresentados no relatório.



www.Picco.app

Picco está disponível para download gratuito na AppStore e no Google Play



picco.app