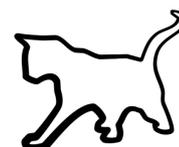


hbtraining



guía de usuario



UG.00062.02-02

© dtécnica software 2019

índice

0. [Introducción.](#)
1. [Ajustes del sistema y configuraciones generales.](#)
2. [Gestión de equipos y jugadores.](#)
3. [Creación de encuentros y registro de acciones.](#)
4. [Registro de acciones compartido.](#)
5. [Estación de retransmisiones.](#)
6. [Explorador de jugadores.](#)
7. [Consejos y observaciones.](#)
8. [Agradecimientos.](#)

hbtraining

HBtraining ayuda a registrar las acciones de los partidos de balonmano para generar estadísticas y valoraciones. La aplicación utiliza el motor de base de datos SQLite para guardar la información en un archivo formato sdb3 totalmente accesible y exportable a otros sistemas de gestión de datos.

Esta guía describe la interface de usuario y las principales funciones y métodos que implementa la versión xp.

Al iniciar la aplicación se muestra la pantalla principal, en ella se pueden diferenciar tres zonas, la barra de acciones superior, la ventana principal y la barra de información inferior.



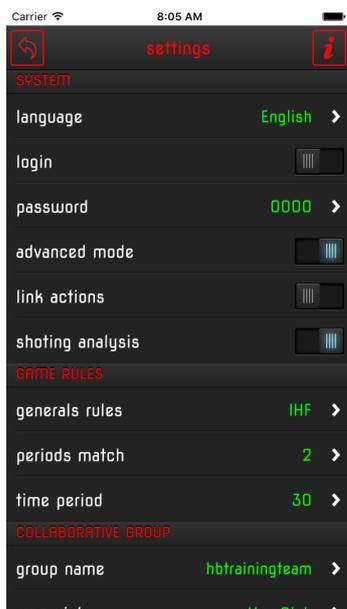
Está composición de zonas es la habitual en toda la interface. La barra de acciones superior dispone a la derecha de un botón de información que proporciona ayuda contextual y su situación es también la habitual en todas las ventanas de la aplicación.



La ventana principal dispone seis botones que organizan las funcionalidades del sistema.



- 1 Ajustes: configura el sistema (idioma, contraseñas, copias de seguridad) y los parámetros habituales de operatividad (reglas de juego, análisis de tiro, acciones enlazadas).



- 1.1 Idioma. Establece el idioma de la aplicación (castellano, catalán, inglés, francés o italiano).
- 1.2 Login. Activa o desactiva el acceso a la aplicación mediante login.
- 1.3 Contraseña. Establece un código de usuario de cuatro cifras, necesario para el acceso a la aplicación mediante login y las operaciones de copia de seguridad. El código por defecto es '0000'.
- 1.4 Modo avanzado o reducido. Determina las acciones que pueden registrarse. Mientras que en el modo avanzado se incluye el registro de todas las acciones del juego, el modo reducido solo contempla el registro de los goles, lanzamientos fallados y paradas del portero.

- 1.5 Acciones enlazadas. Activa o desactiva el enlace de acciones relacionadas como, por ejemplo: goles y asistencias o recuperaciones y perdidas. Al registrar una de las acciones se inicia el proceso de registro de la acción relacionada.
- 1.6 Análisis de tiro. Configura la activación o desactivación del proceso de registro espacial de lanzamientos y paradas de los jugadores.
- 1.7 Reglas generales. Establece las reglas generales del juego (tiempo y periodos) entre IHF, Under 16, Under 12 o Entrenamiento [Configurable].
- 1.8 Periodos. Configura el encuentro entre dos o cuatro periodos de juego.
- 1.9 Tiempos. Configura el tiempo de juego de los periodos entre 2 y 30 minutos.
- 1.10 Nombre del grupo. Establece el nombre del grupo de colaboración en los encuentros con el registro compartido entre usuarios.
- 1.11 Nick de Usuario. Establece el nombre del usuario para las conexiones en los encuentros con el registro compartido entre usuarios.
- 1.12 Contraseña del grupo de colaboración. Establece la contraseña de acceso a los usuarios para las conexiones en los encuentros con el registro compartido entre usuarios.
- 1.13 Crear copia. Realiza una copia de seguridad de la base de datos.
- 1.14 Restaurar copia. Suprime la base de datos activa y restaura la copia de seguridad existente. Es necesario el reinicio de la aplicación.
- 1.15 Enviar copia. Prepara un correo electrónico con la copia de seguridad de la base de datos como archivo adjunto.
- 1.16 Versión. Indica la versión (edición) de la aplicación.
- 1.17 Contacto. Prepara un correo electrónico para contactar con dtécnica software.
- 1.18 Política de privacidad. Muestra el documento de la política de privacidad de la aplicación.
- 1.19 Agradecimientos. Créditos de la aplicación.



- 2 **Manager.** Gestiona los equipos y jugadores. Es el módulo que contiene toda la información registrada en los partidos, ofrece los informes gráficos de estadísticas, rankings y las funciones de exportación e importación de partidos.



- 2.1 **Retorno.** Abandona el módulo de manager y vuelve a la pantalla de inicio.



- 2.2 **Estadísticas globales del sistema.** Abre el módulo donde consultar las estadísticas globales de todos los equipos del sistema.



2.2.1 Retorna a la pantalla anterior.



2.2.2 Anterior equipo. Visualiza las estadísticas del equipo anterior.



2.2.3 Siguiente equipo. Visualiza las estadísticas del siguiente equipo.



2.2.4 Información. Muestra información contextual de la pantalla.

Category	Current Value	Percentage	Average Value
won matches	5 / 5	100%	5
goals	128 / 175	73%	25.6
saves	62 / 176	35%	12.4
assists	17 / 219	53%	23.4
steals	45 / 66	68%	9
turnovers	21 / 66	31%	4.2
block made	23 / 39	58%	4.6
block received	16 / 39	41%	3.2
fouls	16 / 30	53%	3.2
penalty time	7 / 13	53%	1.4
yellow cards	8 / 16	50%	1.6
red cards	1 / 1	100%	0.2
value	50		

2.2.5 Lista de acciones y valoración. Lista las acciones estadísticas, promedios y la valoración general del equipo.



2.2.6 Captura de pantalla. Realizar una captura de pantalla e inicia el proceso de distribución de la imagen.



2.2.7 Ranking de jugadores. Abre el módulo ranking global de jugadores por acción.

Player	Goals
Kuddi	23
Bou	22
Riera	18
Baena	15
Cobo	12
Pomar	10
Nachi	8



2.2.7.1 Retorna a la pantalla anterior.



2.2.7.2 Temporada anterior.



2.2.7.3 Siguiete temporada.



2.2.7.4 Información contextual.



2.2.7.5 Captura de pantalla



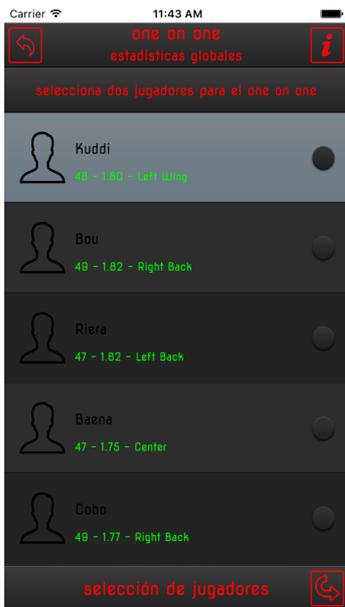
2.2.7.6 Anterior ranking.



2.2.7.7 Siguiete ranking



2.2.7.8 OneOnOne. Abre el módulo de comparación entre jugadores. Seleccionando dos jugadores de la lista y pulsando en la flecha inferior derecha de la barra de información inferior se iniciará el proceso que compara las estadísticas de los dos jugadores.



2.2.7.8.1 Retorna a la pantalla anterior.



2.2.7.8.2 Información contextual.

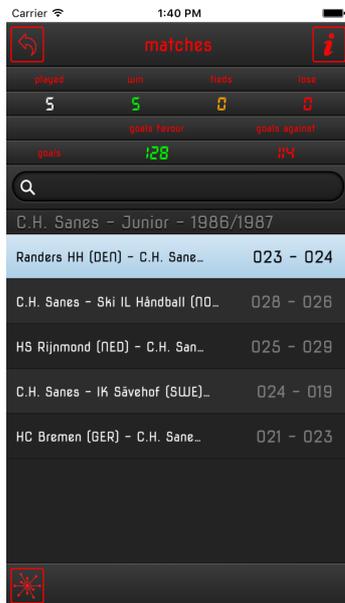


2.2.7.8.3 Inicia el proceso de comparación OneOnOne.





2.2.8 Lista global de encuentros disputados por todos los equipos anfitriones del sistema.



2.2.8.1 Retorna a la pantalla anterior.



2.2.8.2 Información contextual.



2.2.8.3 Informe de partidos y puntos del listado.



2.2.8.4 Barra de localización y filtro de encuentros.

C.H. Sanes - Junior - 1986/1987		
Randers HH (DEN) - C.H. Sane...	023	024
C.H. Sanes - Ski IL Håndball (NO...	028	026
HS Rijnsmond (NED) - C.H. San...	025	029
C.H. Sanes - IK Sävehof (SWE)...	024	019
HC Bremen (GER) - C.H. Sane...	021	023

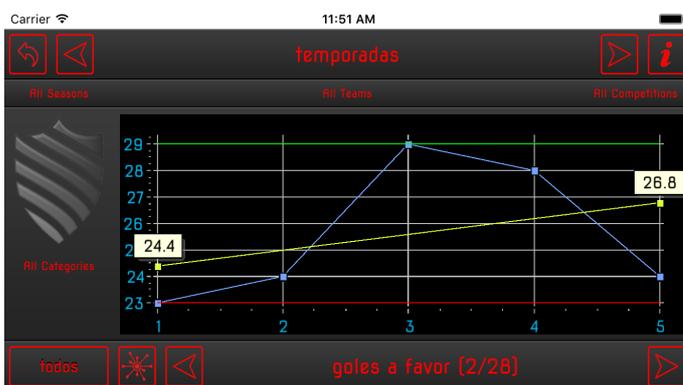
2.2.8.5 Lista de encuentros.



2.2.8.6 Captura de pantalla.



2.2.9 Evolución gráfica.



2.2.9.1 Retorna a la pantalla anterior.



2.2.9.2 Anterior temporada.



2.2.9.3 Siguiete temporada.



2.2.9.4 Información contextual.



2.2.9.5 Filtra los encuentros (todos, locales o visitante).



2.2.9.6 Captura de pantalla.



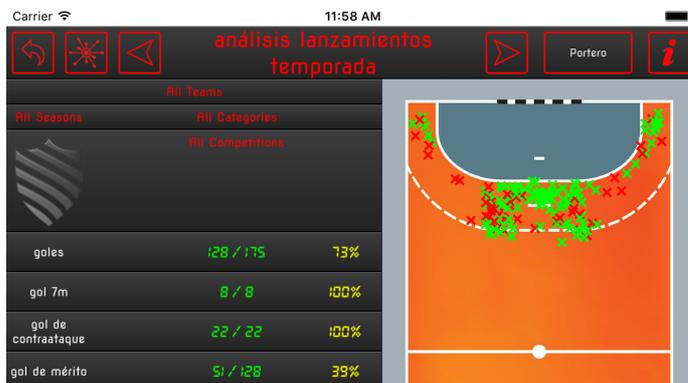
2.2.9.7 Anterior acción.



2.2.9.8 Siguiete acción.



2.2.10 Localización de lanzamientos e intervenciones del portero.



2.2.10.1 Retorna a la pantalla anterior.



2.2.10.2 Captura de pantalla.



2.2.10.3 Anterior temporada.



2.2.10.4 Siguiete temporada.



2.2.10.5 Conmuta entre los lanzamientos y las intervenciones del portero.



2.2.10.6 Información contextual.



2.3 Estadísticas globales de los jugadores. Abre el módulo donde consultar las estadísticas globales de todos los jugadores del sistema.





2.3.1 Retorna a la pantalla anterior.



2.3.2 Anterior temporada.



2.3.3 Siguiente temporada.



2.3.4 Información contextual.



2.3.5 Captura de pantalla.



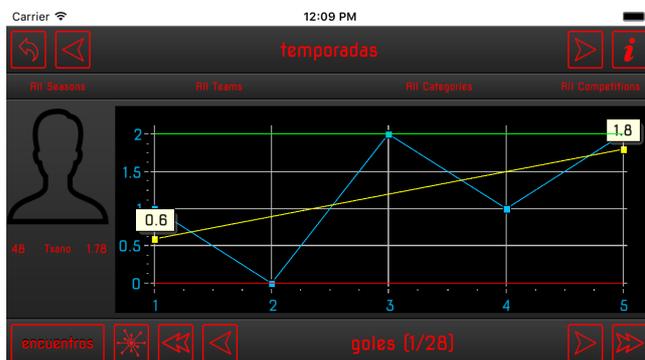
2.3.6 Anterior jugador.



2.3.7 Siguiente jugador.



2.3.8 Evolución gráfica.





2.3.8.1 Retorna a la pantalla anterior.



2.3.8.2 Anterior temporada.



2.3.8.3 Siguiente temporada.



2.3.8.4 Información contextual.



2.3.8.5 filtra entre encuentros y temporadas.



2.3.8.6 Captura de pantalla.



2.3.8.7 Anterior jugador.



2.3.8.8 Anterior acción evaluada.



2.3.8.9 Siguiente acción evaluada.



2.3.8.10 Siguiente jugador.



2.3.9 Localización de lanzamientos e intervenciones del portero.



2.3.9.1 Retorna a la pantalla anterior.



2.3.9.2 Captura de pantalla.



2.3.9.3 Anterior jugador.



2.3.9.4 Anterior temporada.



2.3.9.5 Siguiete temporada.



2.3.9.6 Siguiete jugador.

Goalkeeper

2.3.9.7 Conmuta entre lanzamientos e intervenciones del portero.



2.3.9.8 Información contextual.



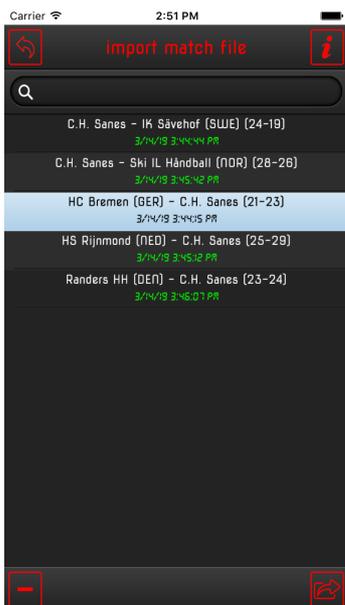
2.4 Información contextual.



2.5 Lista de equipos del sistema. Visualiza todos los equipos del sistema agrupados por el nombre del club.



2.6 Importación de partidos. Abre el módulo de importación de archivos de encuentro.





2.6.1 Retorna a la pantalla anterior.



2.6.2 Información contextual.



2.6.3 Barra de localización de archivos.

C.H. Sanes - IK Sævehof (SWE) (24-19)
3/14/19 3:44:44 PM
C.H. Sanes - Ski IL Håndball (NOR) (28-26)
3/14/19 3:45:42 PM
HC Bremen (GER) - C.H. Sanes (21-23)
3/14/19 3:44:05 PM
HS Rijnmond (NED) - C.H. Sanes (25-29)
3/14/19 3:45:12 PM
Randers HH (DEN) - C.H. Sanes (23-24)
3/14/19 3:46:07 PM

2.6.4 Lista de archivos importables.



2.6.5 Elimina el archivo de importación seleccionado.



2.6.6 Inicia el proceso de importación del archivo seleccionado.



2.7 Eliminar equipo. Elimina del sistema toda información vinculada al equipo.



2.8 Crear un nuevo equipo. Abre el procedimiento de alta de equipo en el sistema.



2.9 Edita el equipo seleccionado de la lista. Abre el módulo de gestión de equipos donde mantener la información, los jugadores vinculados y consultar las estadísticas, rankings y encuentros jugados.



2.9.1 Retorna a la pantalla anterior.



2.9.2 Información contextual.



2.9.3 Lista de campos de la ficha del equipo.



2.9.4 Abre el módulo de gestión de jugadores del equipo.



2.9.4.1 Retorna a la pantalla anterior.



2.9.4.2 Información contextual.



2.9.4.3 Lista de jugadores del equipo.



2.9.4.4 Elimina del equipo el jugador seleccionado.



2.9.4.5 Añade jugadores al equipo.



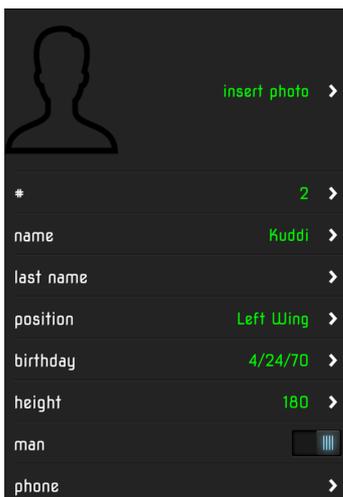
2.9.4.6 Edita la ficha del jugador en el equipo.



2.9.4.6.1 Retorna a la pantalla anterior.



2.9.4.6.2 Información contextual.



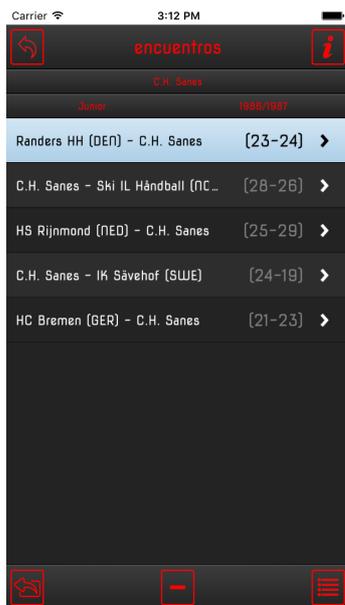
2.9.4.6.3 Lista de campos de la ficha del jugador.



2.9.4.6.4 Abre el módulo de estadísticas del jugador en el equipo.



2.9.5 Abre el módulo de encuentros del equipo.



2.9.5.1 Retorna a la pantalla anterior.



2.9.5.2 Información contextual.



2.9.5.3 Barra de localización de encuentros.



2.9.5.4 Exporta el encuentro seleccionado a un archivo de intercambio e inicia el proceso de envío por correo electrónico con el archivo adjuntado.



2.9.5.5 Elimina del sistema el encuentro seleccionado.



2.9.5.6 Abre el módulo de estadísticas del encuentro seleccionado.



2.9.5.6.1 Retorna a la pantalla anterior.



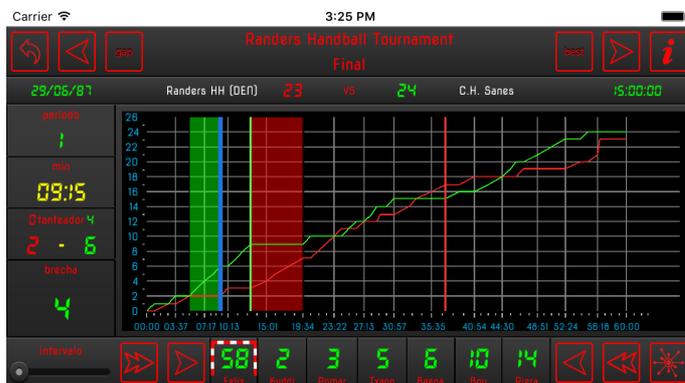
2.9.5.6.2 Información contextual.



2.9.5.6.3 Captura de pantalla.



2.9.5.6.4 Abre el módulo de la evolución gráfica del marcador.





2.9.5.6.4.1 Retorna a la pantalla anterior.



2.9.5.6.4.2 Anterior encuentro.



2.9.5.6.4.3 Máxima y mínima diferencia.



2.9.5.6.4.4 Mejor y peor parcial.



2.9.5.6.4.5 Siguiente encuentro.



2.9.5.6.4.6 Información contextual.



2.9.5.6.4.7 Temporizador del reproductor.



2.9.5.6.4.8 Reproduce / detiene la reproducción.



2.9.5.6.4.9 Paso adelante.



2.9.5.6.4.10 Paso atrás.



2.9.5.6.4.11 Reinicia la reproducción.



2.9.5.6.4.12 Captura de pantalla.



2.9.5.6.5 Anterior encuentro.



2.9.5.6.6 Siguiete encuentro.



2.9.5.6.7 Localización de lanzamientos e intervenciones del encuentro.



2.9.5.6.8 Hoja de estadísticas del encuentro.

Carrier 3:39 PM

hoja de estadísticas C.H. Sanes

29/05/21 Randers Handball Tournament hoja de estadísticas Final 15:00:00

Randers HH (DEN)		vs														C.H. Sanes			
N	B	nombre	min	G	3G	SV	7S	FS	RS	ST	TD	BT	BR	VC	IP	2P	RC	VR	
2	*	KUDDI	45:42	4	2	0	0	0	1	0	1	0	0						6
3		PORRR	24:50	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0						1
4		FRCHI	36:52	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0						3
5		TARRO	13:26	2	0	0	0	0	3	3	1	1	0	22:43					5
6	*	BREBR	46:35	3	0	0	0	0	5	0	0	0	2						6
7	*	SEGUH	21:44	1	0	0	0	0	3	1	0	0	0						4
8	*	CORD	32:17	2	2	0	0	0	2	1	1	0	1						5
9		JOSEBR	39:08	2	0	0	0	0	1	1	1	0	0						1
10	*	BOU	50:51	4	3	0	0	0	2	1	0	1	0	35:21	08:09				4
11	*	RIEKR	48:35	5	3	0	0	0	0	0	0	1	2						7
58	*	FELIX (SK)	60:00	0	0	13	1	1	0	0	0	0	0						6
C.H. Sanes		420:00	24	10	13	1	1	20	7	4	3	5	1		2				46
Randers HH (DEN)		420:00	23	4	6	0	0	23	4	7	5	3	2		0				20



2.9.5.6.8.1 Retorna a la pantalla anterior.



2.9.5.6.8.2 Captura de pantalla.



2.9.5.6.8.3 Anterior encuentro.



2.9.5.6.8.4 Alterna visualización de las estadísticas del equipo anfitrión y del rival.



2.9.5.6.8.5 Abre el módulo de las estadísticas detallada de los jugadores en el encuentro.



2.9.5.6.8.6 Siguiente encuentro.



2.9.5.6.8.7 Información contextual.



2.9.6 Abre el módulo de estadísticas del equipo.

Carrier 4:02 PM

equipo

1885/1887 All Competitions 1885/1887

 **C.H. Ganes**
Junior

> partidos ganados	5 / 5	100%	5
+ goles	128 / 175	73%	25.6
+ paradas	62 / 176	35%	12.4
> asistencias	17 / 219	53%	23.4
> recuperaciones	45 / 66	68%	9
> pérdidas	21 / 66	31%	4.2
> bloqueo realizado	23 / 39	58%	4.6
> bloqueo recibido	16 / 39	41%	3.2
- faltas	16 / 30	53%	3.2
> exclusión	7 / 13	53%	1.4
> tarjetas amarillas	8 / 16	50%	1.6
> tarjetas rojas	1 / 1	100%	0.2
> valoración	50		

estadísticas



2.9.6.1 Retorna a la pantalla anterior.



2.9.6.2 Anterior equipo.



2.9.6.3 Siguiete equipo.



2.9.6.4 Información contextual.



2.9.6.5 Captura de pantalla.



2.9.6.6 Ranking de jugadores en las acciones.



2.9.6.7 Evolución gráfica del equipo.



2.9.6.8 Localización de lanzamientos e intervenciones del equipo.



- 3 Encuentros.** Es el núcleo central de la aplicación, donde se crean los partidos y se registran las acciones que generan las estadísticas y las valoraciones. Abre la lista de encuentro abiertos o iniciados.



- 3.1** Retorna a la pantalla inicial.



- 3.2** Información contextual.



- 3.3** Lista de encuentros iniciados o abiertos.



- 3.4** Elimina el encuentro seleccionado.



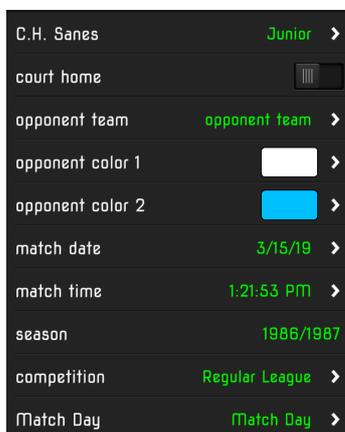
- 3.5** Abre el proceso para añadir un encuentro.



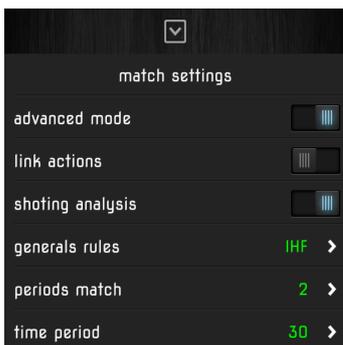
3.5.1 Cancela el proceso y retorna a la pantalla anterior.



3.5.2 Información contextual.



3.5.3 Lista de campos del nuevo encuentro.



3.5.4 Parámetros de configuración del encuentro.

- 3.5.4.1 Modo avanzado o reducido.
- 3.5.4.2 Acciones enlazadas.
- 3.5.4.3 Análisis de lanzamientos.
- 3.5.4.4 Reglas generales.
- 3.5.4.5 Períodos del encuentro.
- 3.5.4.6 Minutos del período.



3.5.5 Añade el encuentro en el sistema.



3.6 Abre e inicia el encuentro en el módulo de registro de acciones.



La pantalla de registro de acciones dispone de las siguientes zonas.



3.6.1 Barra de información superior con la información general del encuentro.



3.6.2 Ventana de marcadores, períodos, exclusiones, faltas y tiempos.



3.6.2.1 Finaliza el periodo de juego. Al finalizar el tiempo de juego se activa para finalizar el período e iniciar el siguiente o cerrar el encuentro.



3.6.2.2 Inicia o detiene el tiempo de juego.



3.6.2.3 Cuando el tiempo de juego está detenido permite retroceder segundo a segundo hasta la última acción registrada.



3.6.2.4 Al pulsar con el cronómetro en marcha, detiene el tiempo.



3.6.2.5 Cuando el tiempo está detenido permite avanzar segundo a segundo.



3.6.2.6 La barra de desplazamiento, visible con el tiempo detenido, permite ajustar rápidamente el tiempo de juego.



3.6.2.7 Registra el tiempo muerto solicitado por los equipos.



3.6.2.8 Visualiza el total de faltas del equipo y registra faltas que no computan a ninguno de los jugadores en concreto (Entrenador, staff).

1		penaltys		2	
8	00:35	1	0:03	5	
--	--:--	2	0:56	2	
--	--:--	3	--:--	--	--

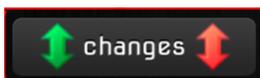
3.6.2.9 Ventana de exclusiones. Muestra los jugadores excluidos y los tiempos restantes de exclusión.



3.6.3 Barra de acciones de los equipos.



3.6.3.1 Acciones Local / Visitante. Inicia el proceso de registro de acciones que no computan a ningun jugador en concreto (entrenador, staff).



3.6.3.2 Cambios. Abre la ventana para añadir los jugadores participantes en el encuentro.





3.6.3.2.1 Sienta en el banquillo al portero.



3.6.3.2.2 Saca a cancha como portero al jugador seleccionado.



3.6.3.2.3 Cancela los cambios realizados y cierra la ventana.



3.6.3.2.4 Sienta en el banquillo a todos los jugadores de campo.



3.6.3.2.5 Sienta en el banquillo al jugador de campo seleccionado.



3.6.3.2.6 Saca a cancha al jugador del banquillo seleccionado.



3.6.3.2.7 Elimina del encuentro al jugador del banquillo seleccionad (solo es posible si no ha intervenido en el encuentro).



3.6.3.2.8 Añade jugadores al encuentro. En los equipos anfitriones la selección se realiza a partir de la lista de jugadores del equipo mientras que, en los rivales de la lista de dorsales de los números comprendidos entre el 0 y el 99, ambos inclusive.



3.6.3.2.9 Valida los cambios y cierra la ventana.



3.6.3.3 Cambio de cancha. Cambia de lado la situación de en la cancha de los equipos.

58	2	3	4	5	6	7	15	14	9	6	3	2	13
Felix	Kuddi	Pomar	Nachi	Txano	Beano	Segui	goals	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	penaltys	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	value	0	0	0	0	0	0

3.6.4 Barra de jugadores en cancha. Una vez completadas las alineaciones iniciales, los dorsales de los jugadores se visualizan en la barra, los anfitriones disponen también del nombre. En la parte inferior de cada jugador se visualizan sus goles, faltas y la valoración.



3.6.4.1 Visualiza la barra de sustituciones rápidas. Arrastrando el dorsal del jugador del banquillo sobre el jugador de pista a sustituir se realiza el cambio.



Desplazando el cursor de la barra de desplazamiento inferior accedemos al resto de jugadores en el banquillo.





3.6.5 Barra de acciones del juego. Al pulsar en los dorsales de los jugadores se accede a la ventana de acciones.



3.6.5.1 Lanzamiento fallado. Registra un fallo de lanzamiento y si está activa la opción de análisis de tiro, abre la ventana para marcar la zona del lanzamiento en los jugadores anfitriones o la intervención del portero en los jugadores rivales.



3.6.5.1.1 Pulsando en la zona de la imagen aproximada al lanzamiento, se registra y se cierra la ventana.



3.6.5.1.2 Pulsando en la zona de la imagen aproximada a la intervención, se registra y se cierra la ventana.



3.6.5.2 Tarjeta amarilla. Registra tarjeta amarilla al jugador seleccionado.



3.6.5.3 Parada del portero. Abre la ventana para seleccionar el tipo de intervención del portero.



3.6.5.3.1 Parada de lanzamiento exterior.



3.6.5.3.2 Parada de 7m.



3.6.5.3.3 Parada de contra ataque. Si el portero es el anfitrión y se encuentra activa la opción de análisis de lanzamientos, se abre la ventana para marcar la zona de la intervención en la portería.



3.6.5.4 Asistencia de gol. Registra el pase de gol del jugador seleccionado.



3.6.5.5 Gol. Abre la ventana para seleccionar el tipo de lanzamiento del gol.



3.6.5.5.1 Lanzamiento exterior.



3.6.5.5.2 Rectificado.



3.6.5.5.3 Fly.



3.6.5.5.4 Larga distancia.



3.6.5.5.5 Caderea.



3.6.5.5.6 Globo.



3.6.5.5.7 Salto.



3.6.5.5.8 Reverso.



3.6.5.5.9 Muñeca.

Registra un gol de lanzamiento y si está activa la opción de análisis de tiro, abre la ventana para marcar la zona del lanzamiento en los jugadores anfitriones o la zona de intervención en la portería en los jugadores rivales.



3.6.5.6 Fallo de lanzamiento de 7m. Registra fallo de lanzamiento de 7m al jugador seleccionado.



3.6.5.7 Exclusión. Registra exclusión al jugador seleccionado e inicializa el temporizador del dorsal en la ventana de exclusiones.



3.6.5.8 Perdida. Registra perdida de balón al jugador seleccionado.



3.6.5.9 Recuperación. Registra recuperación de balón al jugador seleccionado.



3.6.5.10 Gol de 7m. Registra gol de lanzamiento de 7m al jugador seleccionado.



3.6.5.11 Fallo de contra ataque. Registra fallo de contra ataque al jugador seleccionado.



3.6.5.12 Tarjeta roja. Registra tarjeta roja al jugador seleccionado.



3.6.5.13 Bloqueo recibido. Registra bloqueo de lanzamiento al jugador seleccionado.



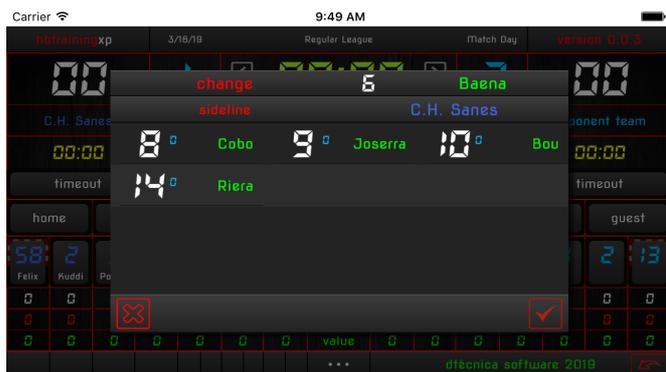
3.6.5.14 Bloqueo. Registra bloqueo del jugador seleccionado.



3.6.5.15 Gol de contra ataque. Registra gol de contra ataque al jugador seleccionado.



3.6.5.16 Cambio. Abre la ventana de cambio para el jugador seleccionado.



Seleccionar el jugador del banquillo, al validar se realiza el cambio y se cierra la ventana.



3.6.5.17 Cierra la ventana de acciones.



3.6.6 Barra de estado. Muestra información del estado de la retransmisión en directo, de las acciones compartidas, da acceso a la barra de herramientas y permite eliminar la última acción registrada.



3.6.6.1 Retransmisión en directo. Indica que el registro de acciones se está retransmitiendo para los usuarios que se conecten a la estación de retransmisiones.



3.6.6.2 Número de usuarios conectados. Indica el número de usuarios conectados a la retransmisión.



3.6.6.3 Registro compartido. Indica que el registro de acciones está siendo compartido mediante wifi o bluetooth.



3.6.6.4 Numero de usuarios conectados al registro. Indica el número de usuarios conectados al registro de acciones.



3.6.6.5 Registro de faltas compartido. Indica que el registro de las faltas está siendo registrado por un usuario conectado.



3.6.6.6 Registro de balones recuperados. Indica que el registro de los balones recuperados está siendo registrado por un usuario conectado.



3.6.6.7 Registro de pérdidas de balones. Indica que el registro de los balones perdidos está siendo registrado por un usuario conectado.



3.6.6.8 Registro de asistencias de gol. Indica que el registro de las asistencias de gol está siendo registrado por un usuario conectado.



3.6.6.9 Registro de bloqueos. Indica que el registro de los bloqueos está siendo registrado por un usuario conectado.



3.6.6.10 Visualiza la barra de herramientas.



3.6.6.10.1 Sale del registro de acciones. Cierra la ventana de registro de acciones y vuelve a la pantalla anterior.



3.6.6.10.2 Abre la ventana de configuración de la retransmisión en directo del registro.



3.6.6.10.2.1 Activa/Desactiva la retransmisión.



3.6.6.10.2.2 Identificador de la retransmisión.



3.6.6.10.2.3 Intervalo de tiempo, en segundos, entre los envíos de las actualizaciones al servidor web.



3.6.6.10.2.4 Indica la latitud para la ubicación GPS del encuentro.



3.6.6.10.2.5 Indica la longitud para la ubicación GPS del encuentro.



3.6.6.10.2.6 Indica el número de usuarios conectados.



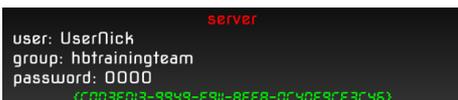
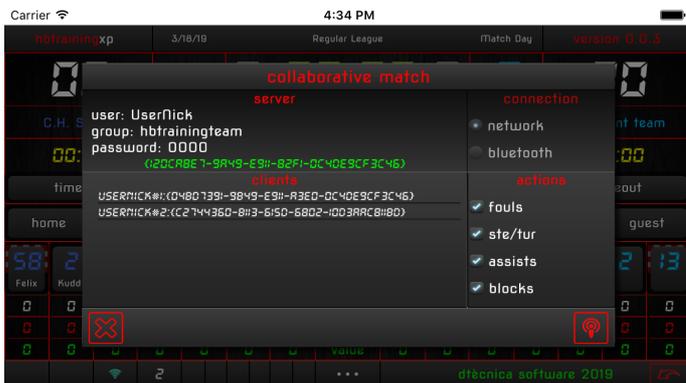
3.6.6.10.2.7 Indica el número total de conexiones que ha recibido la retransmisión.

close

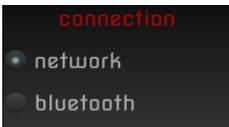
3.6.6.10.2.8 Cierra la ventana de configuración de la retransmisión.



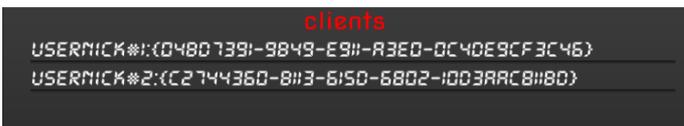
3.6.6.10.3 Abre la ventana de configuración del registro compartido.



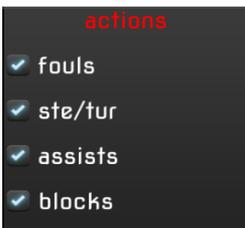
3.6.6.10.3.1 Información de conexión del servidor.



3.6.6.10.3.2 Tipo de conexión del registro compartido. Selección del tipo de conexión a establecer mediante wifi o bluetooth.



3.6.6.10.3.3 Lista de usuarios conectados al registro compartido.



3.6.6.10.3.4 Lista de acciones establecidas para compartir con otros usuarios.



3.6.6.10.3.5 Cierra la ventana de configuración del registro compartido.



3.6.6.10.3.6 Activa o desactiva el registro compartido de acciones con otros usuarios.



3.6.6.10.4 Captura de pantalla.



3.6.6.10.5 Abre la ventana de las estadísticas de los jugadores.



3.6.6.10.5.1 Cierra la ventana de estadísticas de los jugadores.



3.6.6.10.5.2 Anterior jugador.



3.6.6.10.5.3 Abre la ventana de localización de lanzamientos o intervenciones del portero.



3.6.6.10.5.4 Siguiente jugador.



3.6.6.10.5.5 Captura de pantalla.



3.6.6.10.6 Abre la ventana de estadísticas del encuentro.



3.6.6.10.6.1 Cierra la ventana de estadísticas del encuentro.



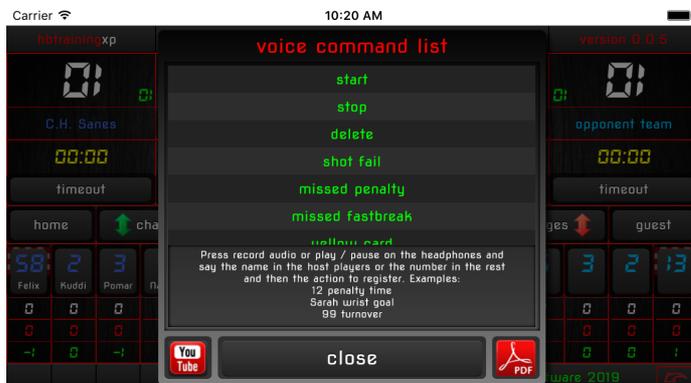
3.6.6.10.6.2 Abre la ventana de localización de lanzamientos o intervenciones del portero.



3.6.6.10.6.3 Captura de pantalla.



3.6.6.10.7 Activa y desactiva el registro de acciones mediante comandos de voz.



Pulse grabar audio o reproducir / pausar en los auriculares, diga el nombre en los jugadores anfitriones o el número en el resto y luego la acción a registrar. ejemplos:

12 exclusión

Sara gol rosca

99 pérdida

La función utiliza la interfaz de Google, por lo que es necesario tener una conexión a Internet o el reconocimiento de voz sin conexión activado el dispositivo.



3.6.6.10.8 Activa o desactiva el modo avanzado.



3.6.6.10.9 Activa o desactiva el enlace de acciones relacionadas.



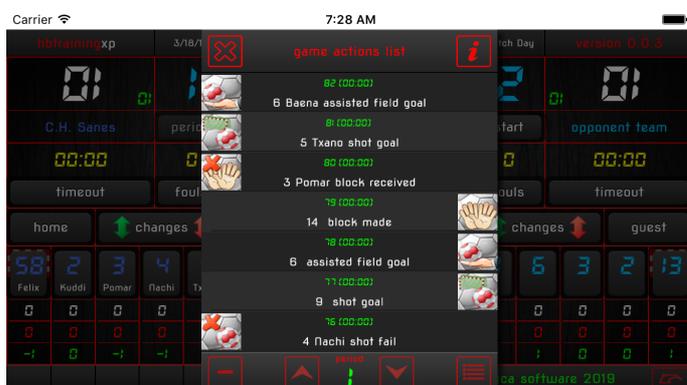
3.6.6.10.10 Activa o desactiva el análisis de lanzamientos.



3.6.6.10.11 Activa o desactiva la visualización de mensajes informativos.



3.6.6.10.12 Abre la ventana de edición de acciones registradas.



3.6.6.10.12.1 Cierra la ventana de edición de acciones.



3.6.6.10.12.2 Información contextual.



3.6.6.10.12.3 Lista de acciones registradas.



3.6.6.10.12.4 Elimina la acción seleccionada.



3.6.6.10.12.5 Anterior período.



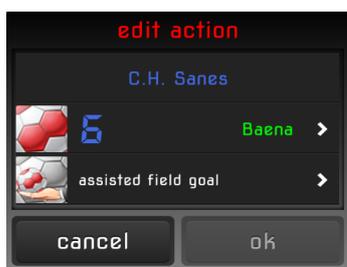
3.6.6.10.12.6 Indica el período de las acciones listadas.



3.6.6.10.12.7 Siguiente período.



3.6.6.10.12.8 Abre la ventana para editar la acción seleccionada.



Pulsando sobre la flecha del jugador accedemos a la ventana de selección de jugadores donde podremos sustituir el autor de la acción. Pulsando sobre la flecha de la acción accedemos a la lista de acciones para sustituirla por otra.



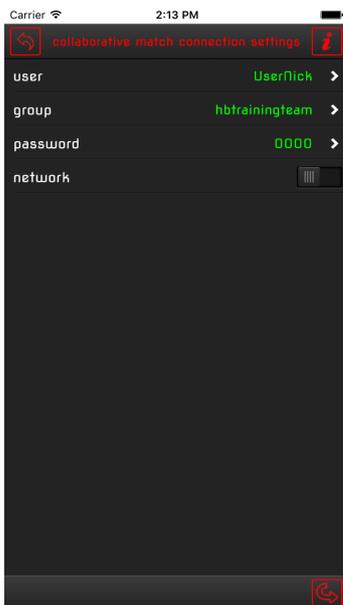
10.6.6.10.13 Información contextual.



3.6.6.11 Deshace la última acción registrada.



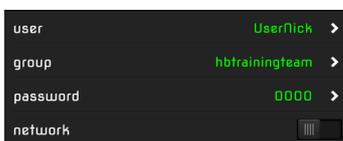
- 4 Registro Compartido: Módulo que permite el registro compartido de las acciones (faltas, asistencias, bloqueos, perdidas, recuperaciones) en los encuentros.



- 4.1 Retorno. Abandona el módulo de registro compartido y vuelve a la pantalla de inicio.



- 4.2 Información contextual.



- 4.3 Parámetros de la conexión con el servidor.



- 4.4 Nick identificador del usuario. Establece el nombre con el que el usuario establece la conexión al servidor.

group htrainingteam >

4.5 Nombre del grupo colaborativo. Establece el nombre del grupo al que el usuario desea conectarse.

password 0000 >

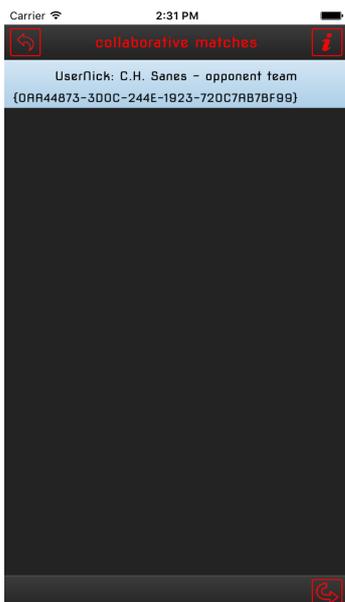
4.6 Contraseña de acceso al grupo colaborativo. Establece la contraseña de acceso para conectarse al grupo colaborativo.

network

4.7 Método de conexión. Establece el método de conexión entre network (wifi) o bluetooth.



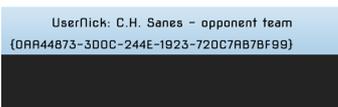
4.8 Búsqueda de servidores. Inicia el proceso de búsqueda de conexiones.



4.8.1 Retorno. Abandona la lista de conexiones y vuelve a la pantalla anterior.



4.8.2 Información contextual.



4.8.3 Lista de servidores localizados.



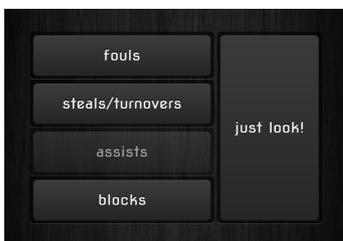
4.8.4 Establece conexión con el servidor seleccionado.



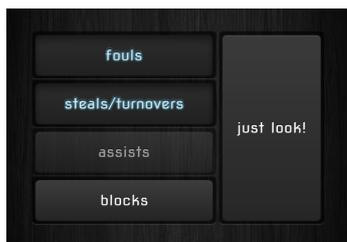
4.8.4.1 Cancela la conexión y vuelve a la pantalla inicial.



4.8.4.2 Información contextual.



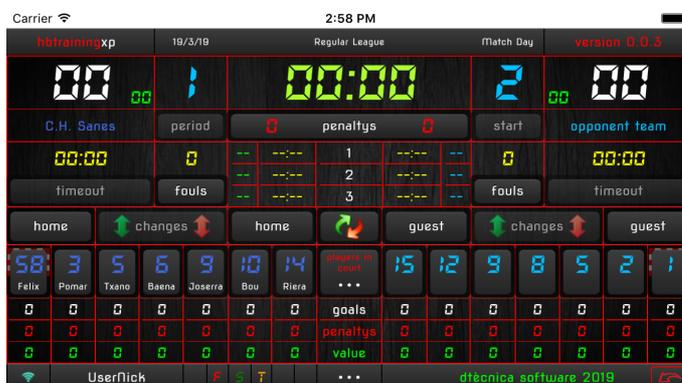
4.8.4.3 Lista de acciones compartidas. Los botones habilitados corresponden con las acciones disponibles por el servidor para compartir el registro.



Pulsando en los botones habilitados solicitamos el registro al servidor. En la imagen se han marcado faltas, recuperaciones y perdidas de balón.



4.8.4.4 Abre la pantalla del registro compartido.



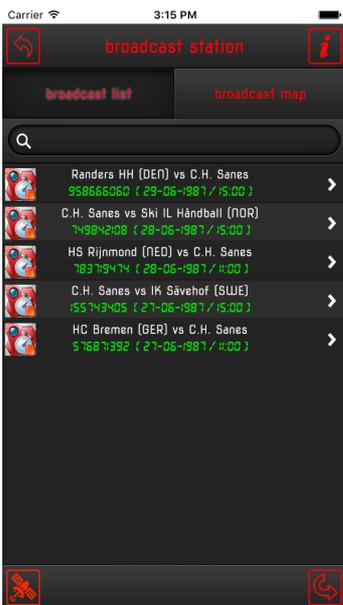
En la barra inferior se muestra la información de la conexión.



En el registro solo están habilitadas las acciones que han sido delegadas por el servidor.



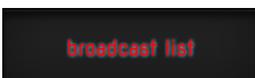
5 Estación de retransmisiones: Lista las retransmisiones de los partidos emitidos, en retransmisión o en espera para conocer el resultado o seguir su desarrollo.



5.1 Retorno. Vuelve a la pantalla inicial.



5.2 Información contextual.



5.3 Pestaña de retransmisiones.



5.3.1 Barra de localización de retransmisiones.

	Randers HH (DEN) vs C.H. Sanes 95866060 (29-06-1981 / 15:00)	>
	C.H. Sanes vs Ski IL Håndball (NOR) 74984208 (28-06-1981 / 15:00)	>
	HS Rijnmond (NED) vs C.H. Sanes 78379474 (28-06-1981 / 15:00)	>
	C.H. Sanes vs IK Sävehof (SWE) 155743405 (27-06-1981 / 15:00)	>
	HC Bremen (GER) vs C.H. Sanes 57687392 (27-06-1981 / 15:00)	>

5.3.2 Lista de retransmisiones.



5.3.3 Búsqueda de retransmisiones.

broadcast map

5.4 Mapa de retransmisiones.



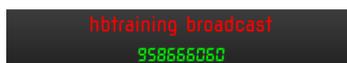
Localiza las retransmisiones mediante su ubicación GPS.



5.5 Establece conexión con la retransmisión.



5.5.1 Desconecta la conexión y vuelve a la pantalla inicial.



5.5.2 Identificador de la retransmisión.



5.5.3 Información contextual.



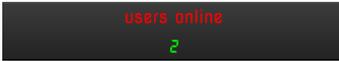
5.5.4 Marcador de la retransmisión.



5.5.5 Lista cronológica de acciones comentadas.



5.5.6 Captura de pantalla.



5.5.7 Usuarios conectados a la retransmisión.



5.5.8 Actualiza la información.



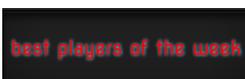
6 Explorador de jugadores. Lista los jugadores mejor valorados de las retransmisiones de la semana y el ranking general.



6.1 Retorno. Vuelve a la pantalla inicial.



6.2 Información contextual.



6.3 Pestaña de los mejores jugadores de la semana.



6.3.1 Localizador de jugadores o semana.

2018-46
14 - Berta (BM Granollers) 7 >
1987-27
02 - Kuddi (C.H. Sanes) # >
02 - Kuddi (C.H. Sanes) 10 >
14 - Riera (C.H. Sanes) 7 >
1987-26
58 - Felix (C.H. Sanes) 9 >
02 - Kuddi (C.H. Sanes) 8 >

6.3.2 Lista de los mejores jugadores agrupados por semana.



6.3.3 Captura de pantalla.



6.3.4 Abre la ventana de las estadísticas del jugador seleccionado.

Carrier	7:00 AM	
	best players	
Jumar	C.H. Sanes	
19	Kuddi	180
	Left Wing	
> minutes on court	46 / 60	76% 46:35
+ goals	6 / 7	85% 07:42
+ saves	0 / 0	
> assists		2
> steals		1
> turnovers		0
> block made		0
> block received		0
+ fouls		0
> value		



6.3.4.1 Retorno. Vuelve a la pantalla anterior.



6.3.4.2 Información contextual.



Junior		C.H. Sanes	
ID	Kuddi	180	
Left Wing			
> minutes on court	46 / 60	76%	46:15
+ goals	6 / 7	85%	07:42
+ saves	0 / 0		
> assists			2
> steals			1
> turnovers			0
> block made			0
> block received			0
+ fouls			0
> value			11

6.3.4.3 Datos estadísticos y valoración general del jugador.



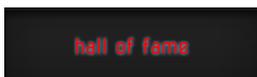
6.3.4.4 Anterior registro.



6.3.4.5 Captura de pantalla.



6.3.4.6 Siguiente registro.



6.4 Pestaña del ranking de los mejores jugadores.



6.4.1 Localizador de los mejores jugadores.

02 - Kuddi (C.H. Sanes)	11	>
58 - Felix (C.H. Sanes)	9	>
14 - Riera (C.H. Sanes)	7	>
14 - Bertá (BM Granollers)	7	>

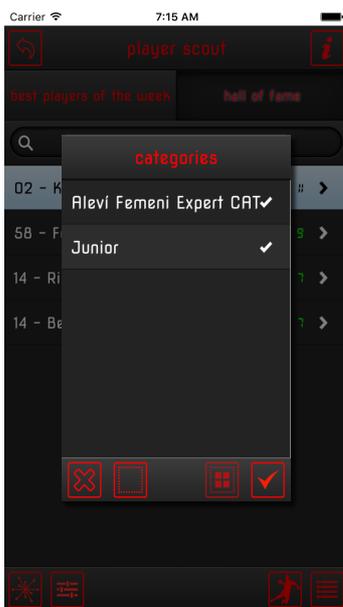
6.4.2 Lista del ranking de los mejores jugadores hbtraining.



6.4.3 Captura de pantalla.



6.4.4 Abre la ventana filtro por categoría.



6.4.4.1 Cierra la ventana filtro por categoría.



6.4.4.2 Selecciona categorías. Todas, femeninas o masculinas.



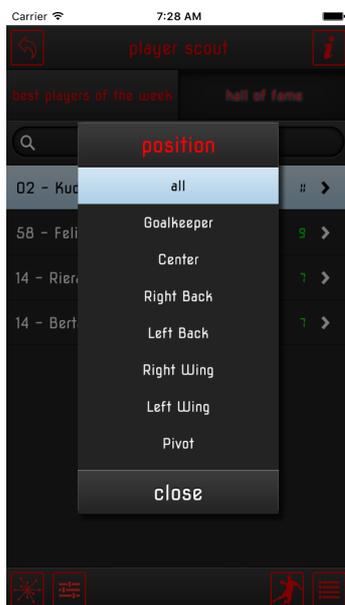
6.4.4.3 Suprime todos los filtros.



6.4.4.4 Aplica los filtros y cierra la ventana.



6.4.5 Abre la ventana filtro por posición de juego.



6.4.5.1 Seleccionando de la lista la posición de juego, se aplica el filtro.



6.4.6 Abre la ventana de las estadísticas del jugador seleccionado.



7 Consejos y observaciones.

La dinámica de juego del balonmano es a menudo muy rápida y eso dificulta mucho el registro de todas las acciones en tiempo real por una sola persona, es por eso recomendable iniciarse en el uso de la aplicación de manera progresiva. Al principio solo incluyendo un jugador rival o registrando solo las acciones más importantes. La alternativa que aporta la aplicación del registro compartido es la opción que más puede ayudar al registro completo de las estadísticas.

HBtraining es una aplicación desarrollada con el fin de ayudar a los entrenadores y a sus jugadores a perfeccionar y mejorar el juego colectivo e individual. A través de las estadísticas se puede demostrar que todos los jugadores aportan algún valor positivo al equipo que merece ser reconocido.

Los valores que aporta el deporte en equipo a los jóvenes son innumerables y sumamente reconocidos. Es por ello importante proteger estos valores desde la grada animando y respetando a los rivales y el trabajo de los árbitros.

8 Agradecimientos.

La publicación de esta aplicación ha sido posible gracias al conocimiento compartido desinteresadamente en la red por muchas personas que guiaron mis ideas entre bucles, rutinas y funciones.

Gracias a todos los dirigentes y técnicos del Club Handbol Sant Esteve por organizar, hace muchos años, la gran aventura de cruzar media Europa en coche y participar en el torneo de verano de Balonmano en Randers (Denmark). Maravillosa experiencia que ha inspirado y motivado esta aplicación. Hay que decir que los datos registrados en la aplicación de ese torneo son ficticios, pero los buenos recuerdos con mis compañeros de aquel viaje aún perduran en mi memoria.

Juan Antonio López Villa

dttecnicasoftware@gmail.com