



Scout Inspector 1.1

En este manual se describen las funciones básicas y el funcionamiento de la Aplicación Scout Inspector. El contenido aplica para la versión **1.1**

Contenido

Descripción.....	2
Instalación del producto	3
Requisitos.....	7
Funcionamiento.....	8
Inicio de sesión.....	8
Pantalla principal	8
Proyecto local	9
Cargar proyecto	9
Proyecto desde web.....	9
Reproducción.....	11
Preferencias	12
Exportación de proyecto	13
Guardado de proyecto	16

Descripción

Scout Inspector es una aplicación de escritorio para sistemas Windows con las siguientes características:

- **Descarga de vídeos** desde Scout10.com
- **Conversión automática** a formato de edición compatible.*
- **Gestión de proyectos**, pudiendo guardar y cargar el estado.
- **Generación de clips de vídeo** de jugadas destacadas.
- **Uso de teclas para la generación de marcadores** durante la reproducción
- **Personalización** de las categorías y botones del reproductor
- **Selección de velocidad de reproducción**

* El sistema admite archivos de formato .mp4 que cumplan con el [estándar H.264](#) usando resoluciones divisibles entre 2, siendo las resoluciones de uso recomendadas las siguientes:

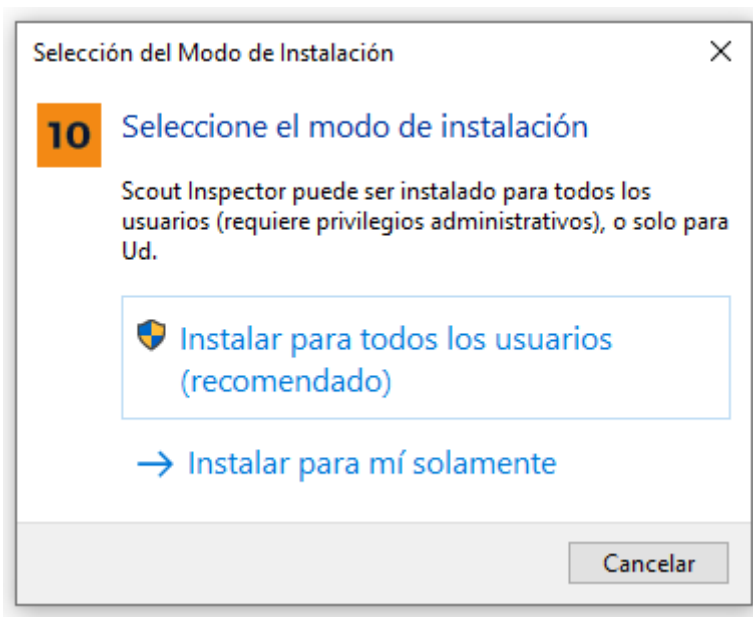
RESOLUCIÓN	RATIO	ANCHO	ALTO
XGA	4:3	1024	768
WXGA	16:9	1280	720
WXGA	16:10	1280	800
SXGA	5:4	1280	1024
HD	≈16:9	1360	768
HD	≈16:9	1366	768
WXGA+	16:10	1440	900
HD+	16:9	1600	900
WSXGA+	16:10	1680	1050
FHD	16:9	1920	1080
WUXGA	16:10	1920	1200
QWXGA	16:9	2048	1152
OTHER	≈21:9	2560	1080
QHD	16:9	2560	1440
OTHER	≈21:9	3440	1440
4K UHD	16:9	3840	2160

En caso de detectarse una resolución no compatible, la aplicación generará un nuevo archivo de vídeo para su uso con la resolución WXGA

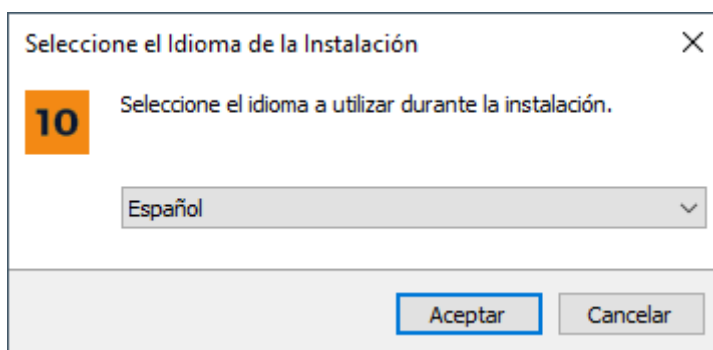
Instalación del producto

La aplicación se distribuye a través de un instalador autoejecutable. Para su correcta instalación, ha de seguir los siguientes pasos:

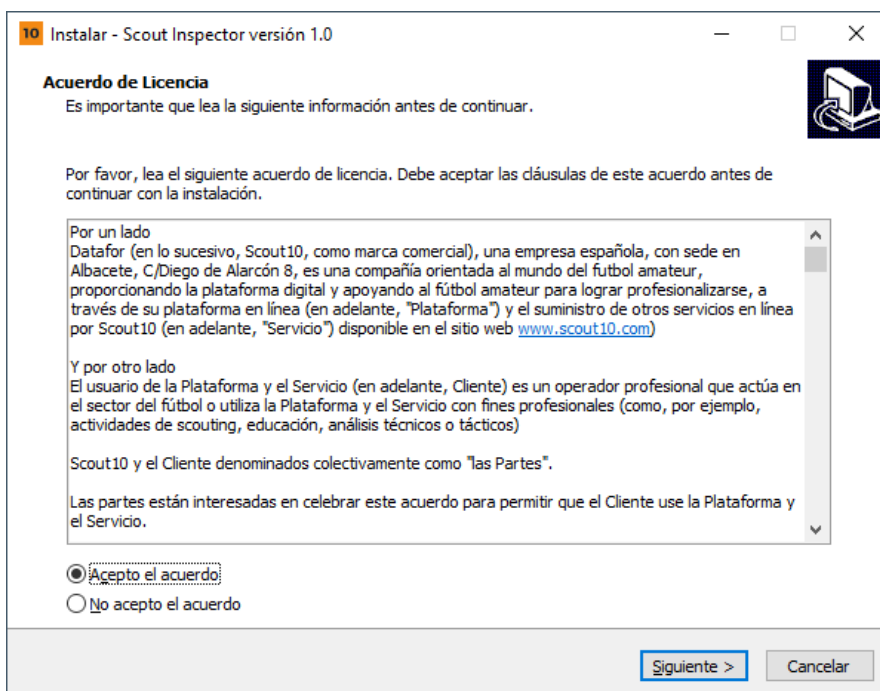
1. Ejecute el instalador



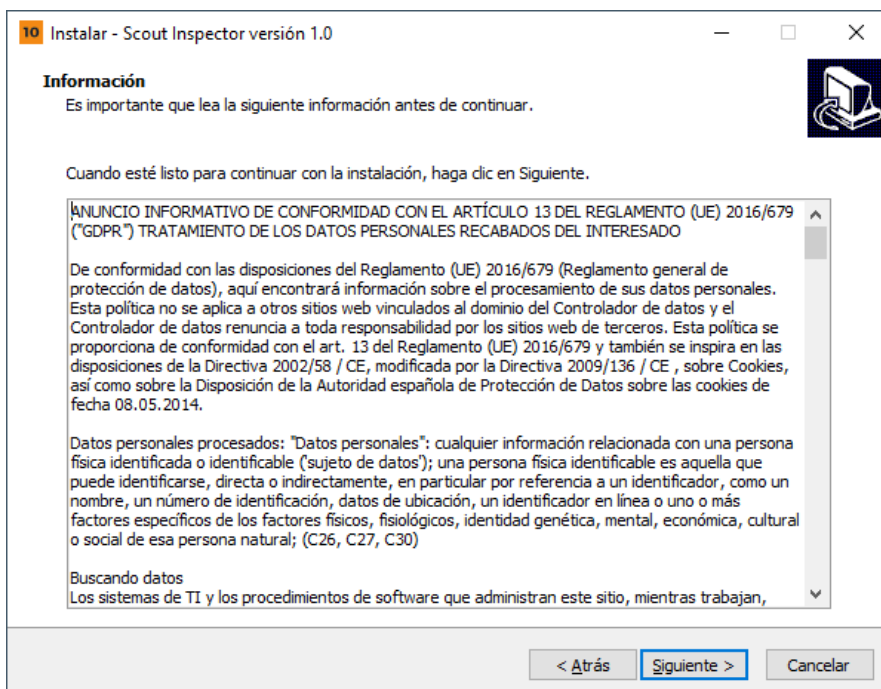
2. Seleccione el modo de instalación deseado. Se recomienda la instalación para todos los usuarios para evitar problemas con los permisos.



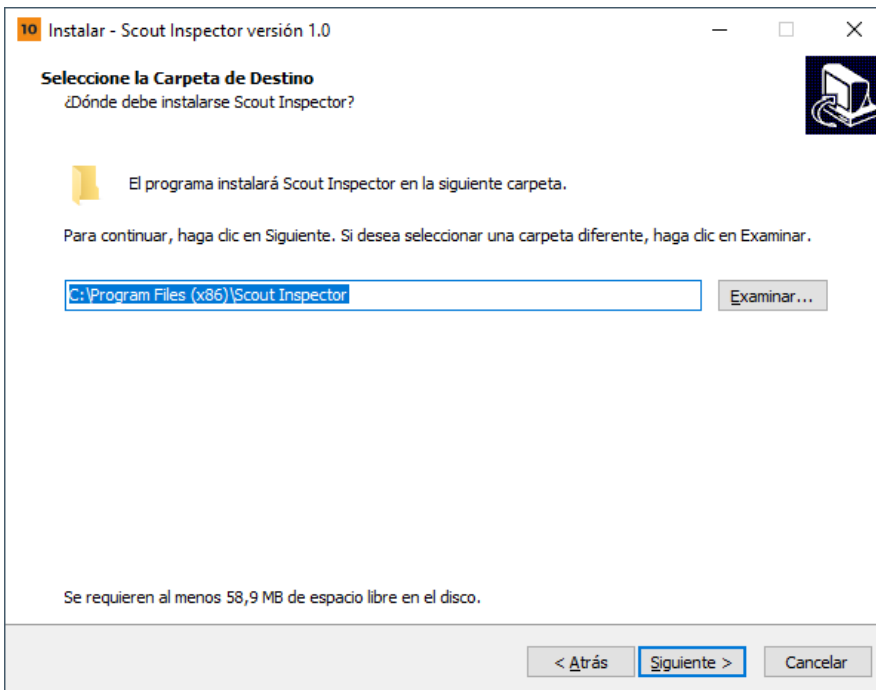
3. Seleccione el idioma de la instalación



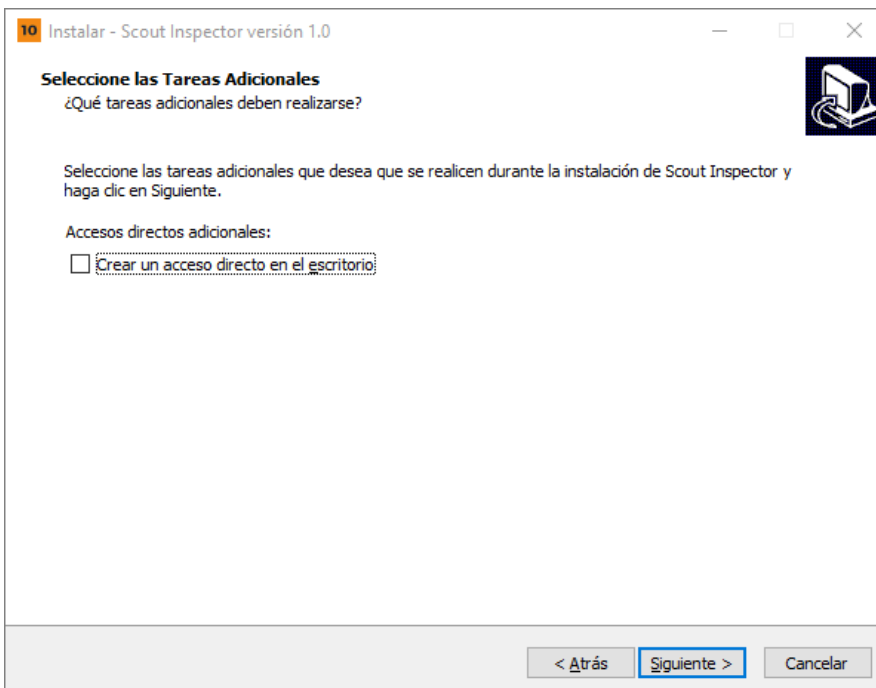
4. Acepte el acuerdo de licencia



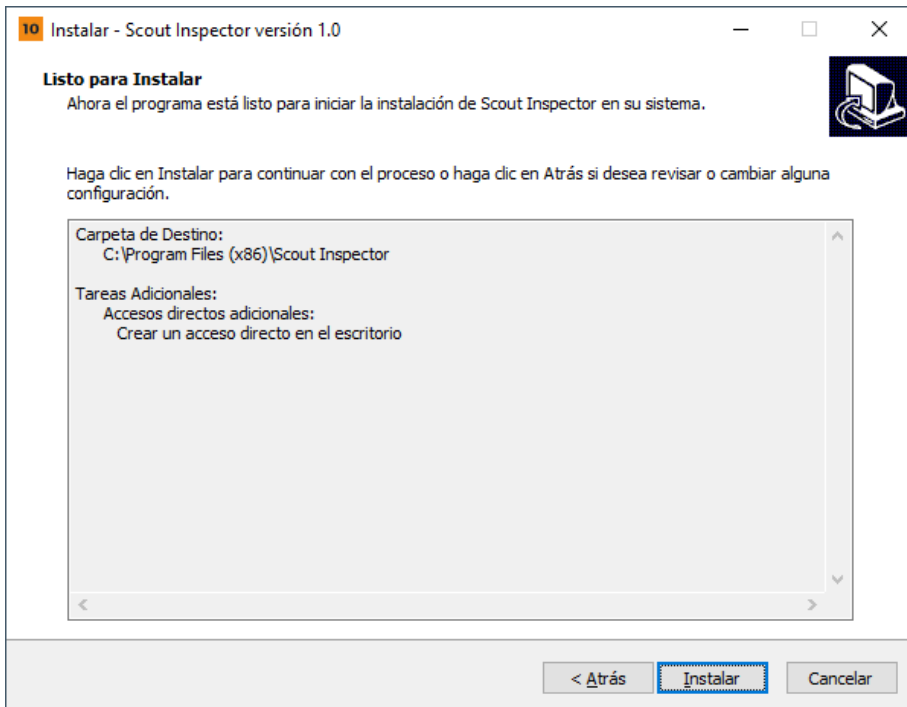
5. Lea el anuncio informativo sobre GDPR y pulse continuar.



6. Seleccione el directorio de la instalación y pulse siguiente.



7. Seleccione si desea un acceso directo en el escritorio a la aplicación y pulse siguiente.



8. Confirme las opciones seleccionadas y pulse Instalar.



9. La instalación ha finalizado y el producto está disponible para su uso

Requisitos

Scout Inspector usa tecnología Java y FFmpeg para su funcionamiento, por lo que su correcto uso se ha probado en sistemas Windows 7, 8, 8.1 y 10

Es necesario: Tener un JRE de Java 8 instalado en el equipo. Se recomienda Java 1.8.221 o superiores (más info [aquí](#))

1. Se recomienda lanzar una primera exportación ejecutando la aplicación como administrador para la correcta instalación de las dependencias.
2. Se recomienda tener actualizada la versión de Java instalada localmente para evitar problemas de seguridad, siempre siendo versiones de Java 8
3. Se recomienda su ejecución en equipos con Windows 10 actualizado, con un procesador multinúcleo, y 8Gb de RAM disponibles
4. El Propio instalador actualiza Java si no la tienes actualizada.

Funcionamiento

Inicio de sesión

Tras el inicio de la aplicación se nos presentará una pantalla de acceso. Es necesario iniciar sesión usando un usuario de Scout10 para el uso de la aplicación.



Pantalla principal

Desde la pantalla principal, podemos seleccionar uno de los tres flujos de trabajo básicos de la aplicación:

- Nuevo proyecto usando un vídeo local
- Abrir un proyecto guardado anteriormente



Proyecto local

Seleccionamos Nuevo Proyecto... o Archivo -> Nuevo Proyecto para usar un archivo mp4 local. El sistema nos pedirá la ubicación del archivo y procederá a la pantalla de reproducción

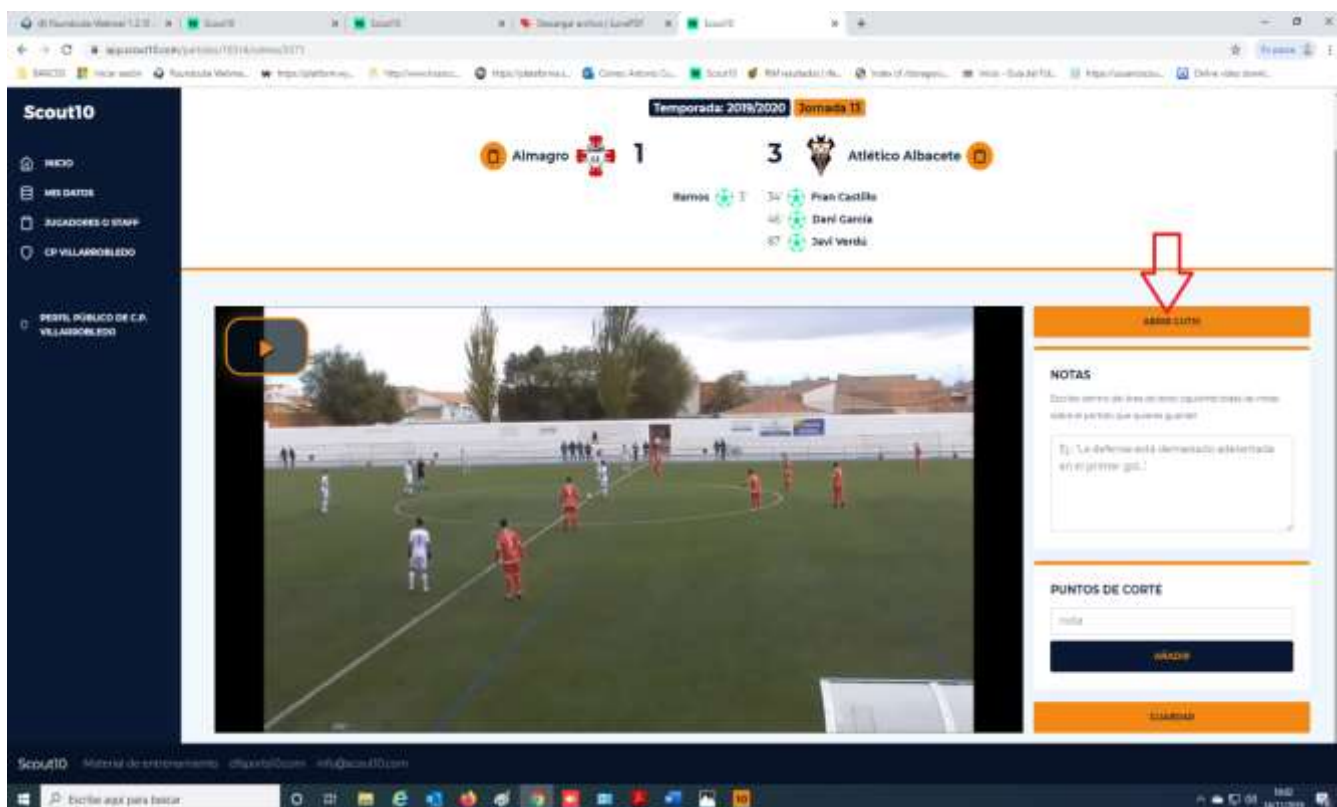
Cargar proyecto

Seleccionamos Abrir Proyecto... o Archivo -> Abrir proyecto para buscar un archivo .scproj local con los datos de un proyecto anterior, y procederá a la pantalla de reproducción

Proyecto desde web

Entrando desde la Plataforma y una vez en la página del partido con el que queramos trabajar, pulsamos el botón **Abrir Cut10**.

La pantalla de descarga de vídeos desde web es la siguiente:



- En la zona marcada en rojo, tenemos la lista de Partidos, dividida por grupos
- En la zona amarilla se nos muestran los datos del partido seleccionado, si hay vídeo disponible y un botón para descargarlo en caso afirmativo

Tras pulsar el botón de Abrir Cut10 se nos mostrará un popup con los datos de la descarga*

En cuanto finalice, la aplicación pasará a la pantalla de reproducción.

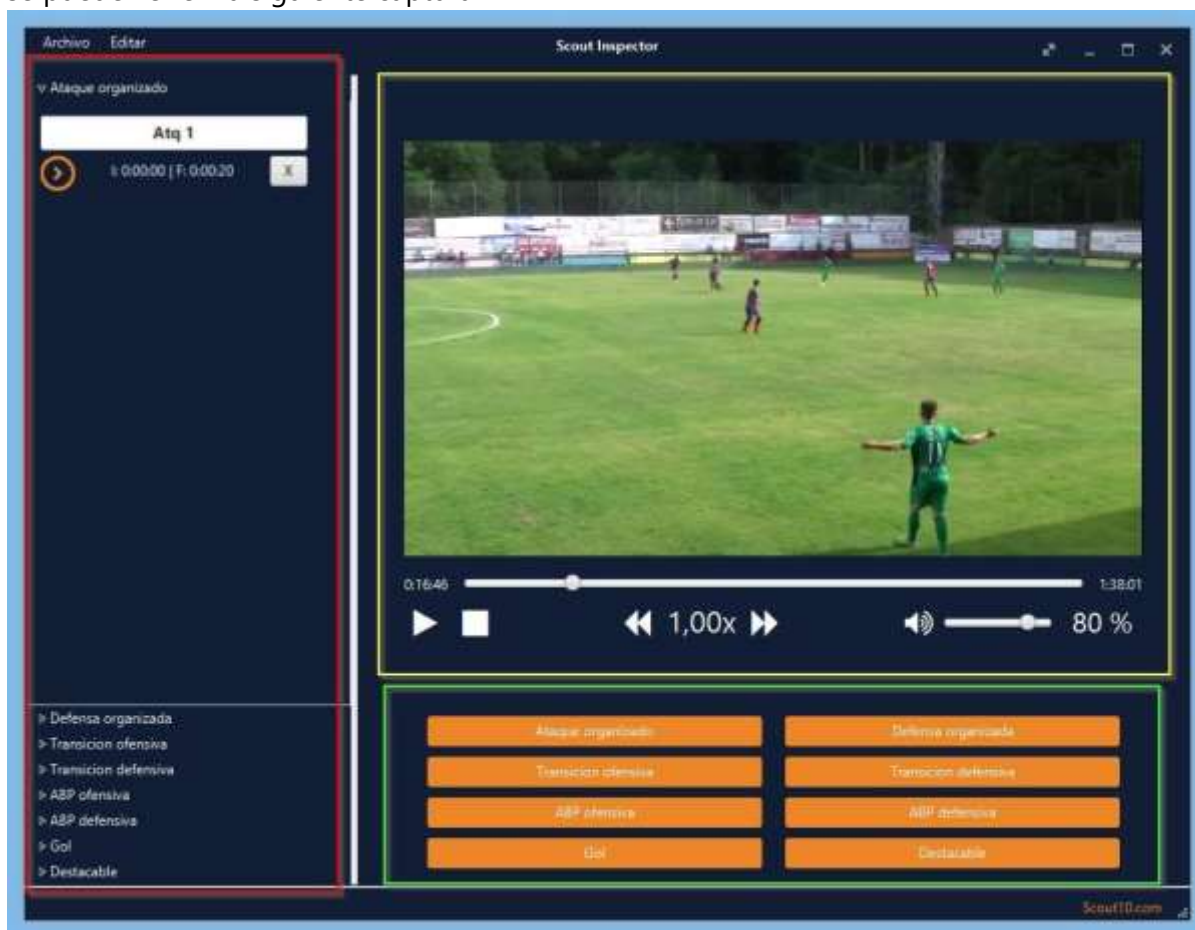
Durante dicha carga, este popup de aviso estará visible, pudiendo ser cancelada la operación en cualquier momento



* Las descargas se guardan en CarpetaDeUsuario/Scout Inspector/Videos Descargados/Categoria

Reproducción

Tras cargar un proyecto, o iniciar uno nuevo, la aplicación pasa al modo reproducción, como se puede ver en la siguiente captura



Distinguimos 3 áreas en la interfaz de reproducción:

- **Rojo:** Gestión de marcadores. Son listas desplegables, divididas en categorías (configurable en Preferencias), que corresponden con la botonera de la zona verde.
 - Cada marcador incluye
 - Nombre del marcador
 - Inicio y fin del corte
 - Botón "ir a" para llevar el reproductor al momento del corte
 - Botón "borrar" para eliminar el marcador de la lista
- **Amarillo:** Reproductor de vídeo. Se compone de la vista del vídeo y los controles asociados a la misma:
 - Botón play/pause
 - Botón de parada
 - Aumentar/Disminuir en un 0,25x la velocidad de reproducción (hasta un máximo de 25x)
 - Slider de volumen
 - Slider de tiempo de reproducción

- **Verde:** Botonera de acciones. La nomenclatura de estos botones viene definida por las preferencias. Al pulsarlos realizan una acción según la configuración:
 - **Modo automático:** Genera marcadores 10 segundos antes hasta 20 segundos después de la pulsación del botón
 - **Modo manual:** Genera marcadores esperando la primera pulsación para el inicio y una segunda para marcar el final

Preferencias

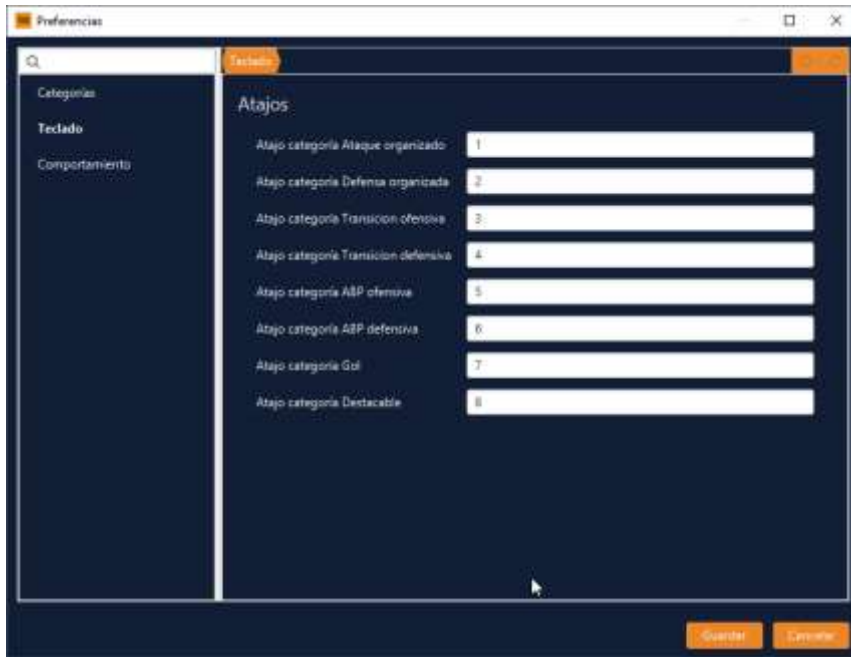
Puede acceder a las preferencias desde el menú Editar -> Preferencias. Desde aquí puede cambiar varias configuraciones de la aplicación:

- **Nombres de las categorías:**

Aquí se puede cambiar el nombre de la categoría, cambiando así el nombre de las categorías de marcadores y del botón asociado a la misma

Nombre Categoría	Nombre
Nombre Categoría 1	Ataque organizado
Nombre Categoría 2	Defensa organizada
Nombre Categoría 3	Transición ofensiva
Nombre Categoría 4	Transición defensiva
Nombre Categoría 5	ABP ofensiva
Nombre Categoría 6	ABP defensiva
Nombre Categoría 7	Gol
Nombre Categoría 8	Destacable

- **Teclado**



Aquí es posible asignar un botón del teclado con la acción de una categoría, siendo posible lanzar la acción asociada al botón con una sola pulsación

- **Comportamiento**

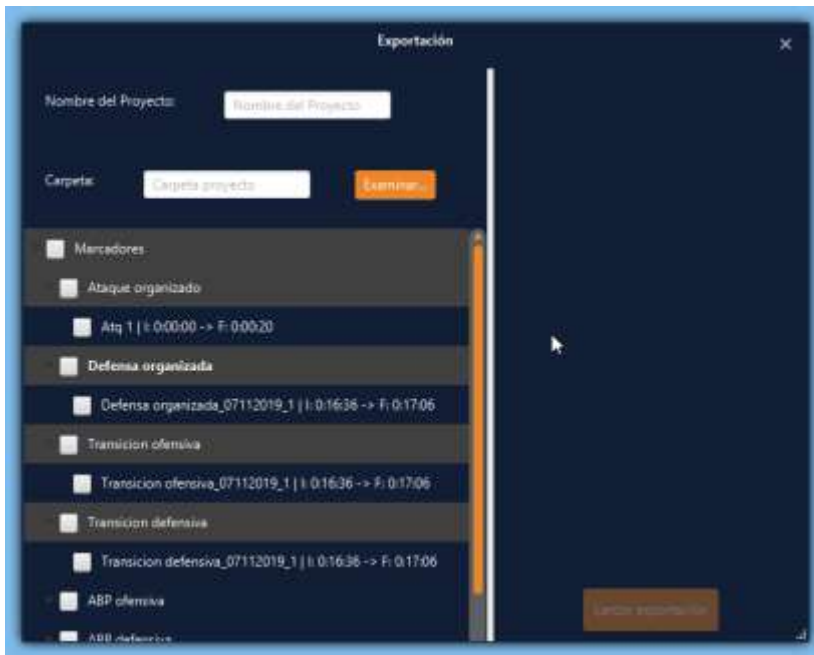
Aquí se define si los botones de la botonera de la vista de reproducción funcionan de manera manual o automática



Exportación de proyecto

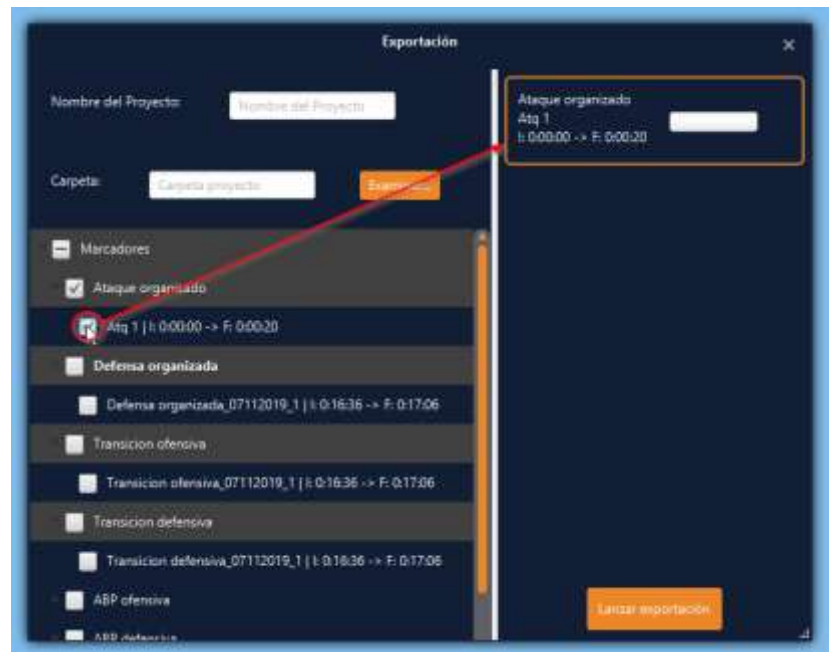
Nota: Se recomienda encarecidamente lanzar la primera exportación como administrador, para evitar problemas de permisos a la hora de exportar archivos.

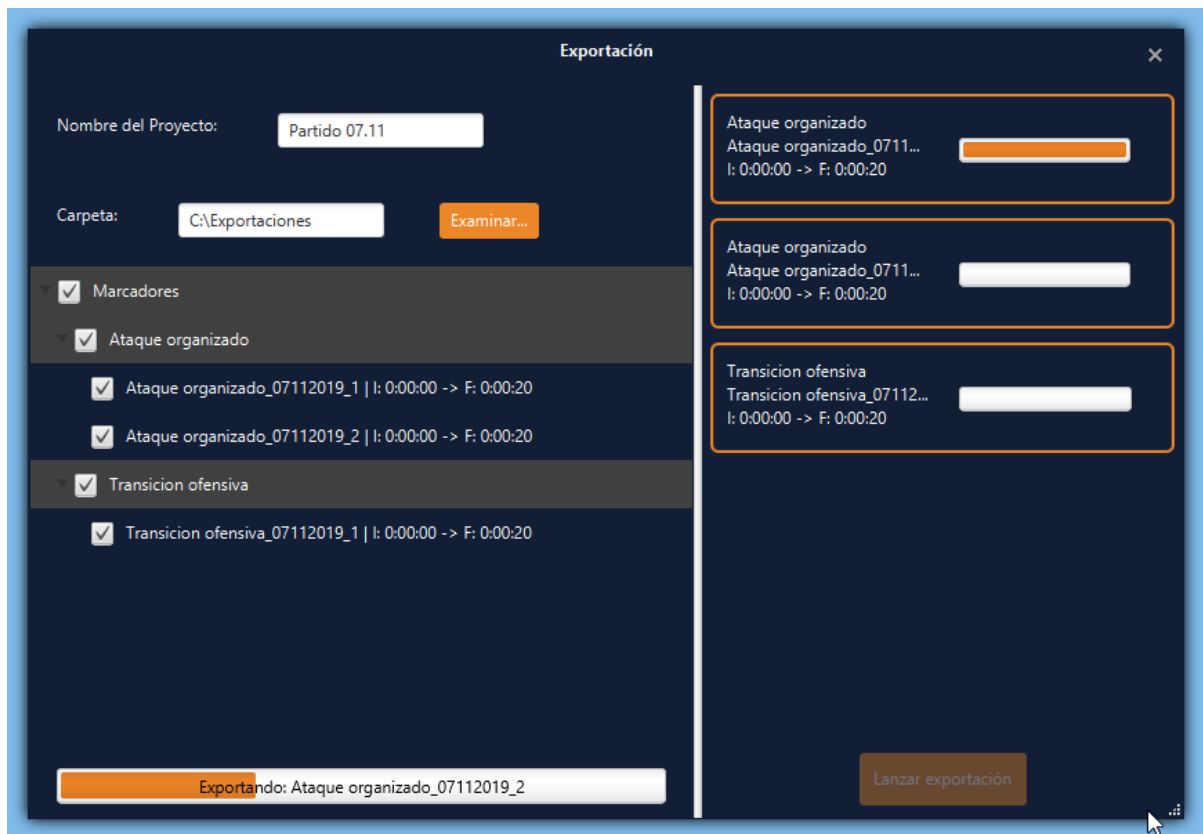
Tras haber añadido algún marcador al proyecto, se habilitará la opción de Exportar Vídeo en el menú Archivo, el cual nos llevará a la pantalla de exportación.



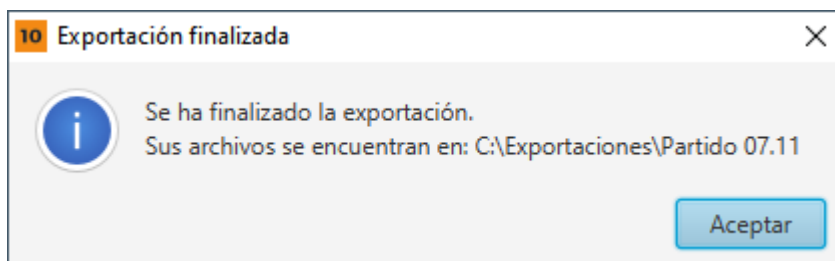
Aquí tendremos que rellenar la casilla de nombre del proyecto con el nombre deseado, pulsar examinar para seleccionar una carpeta local donde guardar los archivos resultantes y seleccionar los marcadores que deseemos incluir en la exportación.

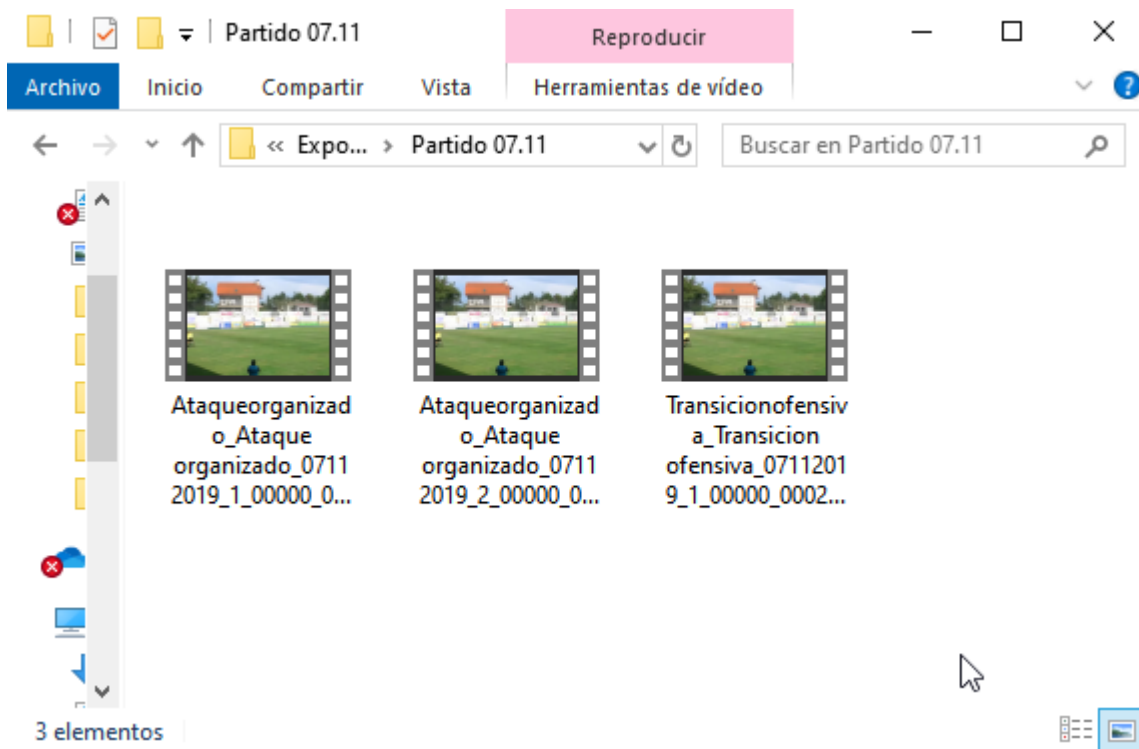
Nótese que al clicar sobre uno de los marcadores, se añade una tarea al trabajo de exportación en la parte derecha de la pantalla. Cuando haya seleccionado los marcadores deseados, solo queda Lanzar la exportación.





Tras iniciar la exportación, se generará una barra de carga total en la parte inferior, al igual que las barras de progreso individuales irán avanzando según el trabajo vaya siendo finalizado. Cuando todos los trabajos estén finalizados, un popup nos indicará la carpeta final:





La nomenclatura de los vídeos exportados es la siguiente:
nombreCategoría_nombreMarcador_hhmmssInicio_hhmmssFinal.mp4

Guardado de proyecto

Si queremos guardar el estado actual de un proyecto, para un posterior uso, sólo hay que acceder a Archivo -> Guardar/Guardar como... desde la vista de reproducción. Esto generará un fichero .scproj que podrá abrirse posteriormente, conservando los marcadores y el vídeo elegido