



CURSO DE DARTFISH BASICO

The screenshot shows the Dartfish software interface. The main window displays a basketball game video. The interface includes a menu bar (Archivo, Editar, Control, Aplicar, Ver, Herramientas, Ayuda), a toolbar with various icons, and a central video player. To the right of the video player is a control panel with several buttons for event creation and editing, such as 'Disparo', 'Tiro libre', 'Entrada', 'Córner', and 'Posición ineficiente'. Below the video player is a timeline with a playhead and various controls. At the bottom, there is an 'Eventos' table with columns for #, Nombre, Posición, Duración, Game actions, Outcomes, Game action, Events, Team, Outcome, Fase, Fuera, Lanzamiento, and Poste.

#	Nombre	Posición	Duración	Game actions	Outcomes	Game action	Events	Team	Outcome	Fase	Fuera	Lanzamiento	Poste
1	Disparo	0 sec	1 sec										
2	Disparo (1)	0 sec	1 sec										
3	Disparo oponente	0 sec	1 sec										

ORGANIZADO POR
RFEE

Enero 2010

INTRODUCCIÓN

La evolución de los resultados deportivos obliga a un constante desarrollo y mejora de los sistemas de entrenamiento que aumenten tanto las cualidades físicas como la calidad de la técnica deportiva de los competidores, obligando a una mejora continua de los entrenadores en su labor diaria con relación a sus deportistas.

El dominio de la técnica deportiva es insuficiente hoy día para la adquisición de buenos resultados en el mundo de la competición y mucho más complicada es esta labor si lo que se pretende un buen lugar en la "Alta competición".

Un buen competidor tiene que estar muy bien preparado física, técnica y psicológicamente para el logro repetido de buenos resultados deportivos y es misión del entrenador dotar al competidor de unas buenas herramientas técnico-tácticas para la utilización de la mejor estrategia en las distintas situaciones del asalto.

Es evidente que las nuevas tecnologías van adquiriendo día a día más importancia y relevancia en la preparación de los competidores. El empleo de video tanto en competición como en el entrenamiento diario ocupa progresivamente un hueco cada vez mayor.

Pero el hecho de filmar las competiciones no es suficiente, es necesario un eficiente software que nos permita el análisis de todas y cada una de las fases que influyen en la consecución de la victoria y su posterior análisis.

Dartfish es un exclusivo software de de análisis deportivo que permite editar videos e imágenes para que el entrenador y el esgrimista puedan mejorar sus movimientos durante el entrenamiento a través de los análisis realizados con el software, lo que les permitirá aumentar el rendimiento del esgrimista y este pueda obtener mejores resultados en las competiciones a las que asiste. La tecnología de los procesos de video *Dartfish* permite hacer lo invisible, visible; comparando, contrastando y relevando la evolución de los movimientos de los esgrimistas.

La importancia concedida a las victorias y a las derrotas hace las competiciones deportivas, sumamente estresantes.

Por otra parte una buena utilización del software nos permitirá no solo el análisis técnico de los movimientos y de las acciones empleadas, sino también obtener conclusiones de la influencia del estrés en el competidor, que puede afectar negativamente en la estrategia a tomar dependiendo de la diferencia en el marcador.

Con *Dartfish* podremos realizar investigaciones sobre la comprensión de las estrategias y los medios utilizados por el esgrimista para hacer frente a acontecimientos y/o situaciones provocadas por el estrés.

DESARROLLO DEL CURSO

Empresa que lo imparte:

La Real Federación Española de Esgrima

Lugar de celebración: en el CARE. C/ General Aranda 18. Madrid.

Requisitos del alumno: Tener como mínimo 16 años. Disponer de ordenador portátil.

Software de análisis deportivo: Proporcionado antes del inicio del curso.

Fecha del curso: Sábado 30 de Enero y Domingo 31 de Enero

Modalidad: Presencial.

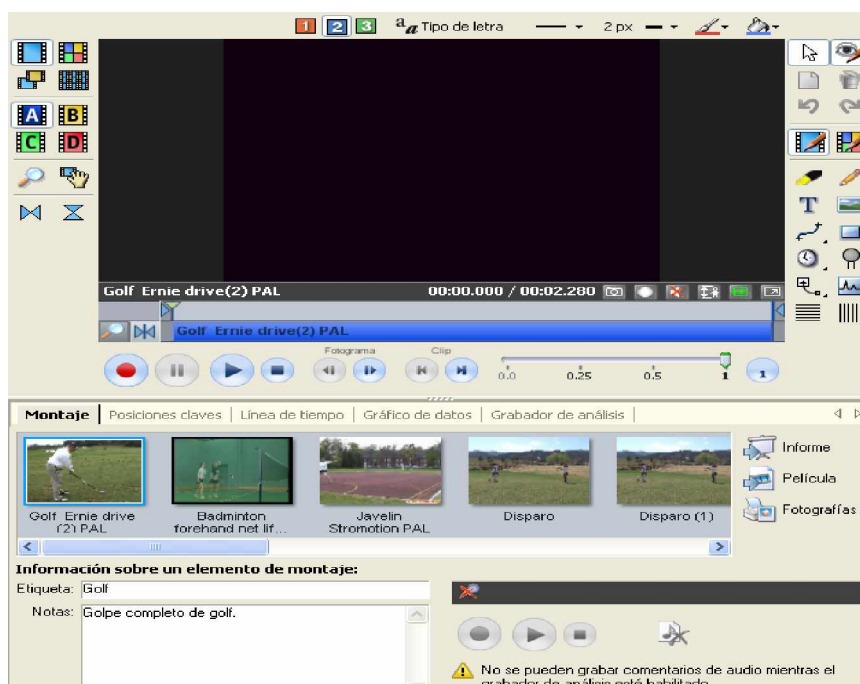
Número de horas: 12 horas

Precio: 125 €

Fecha de inscripción: Hasta el 27 de Enero del 2010

Horario del curso:

- Sábado 30: 18.00h - 22.00 h.
- Domingo 31: 10.00 h-14.00 h y 16.00 h- 21.00 h.



Detalles del contenido:

- Ø Utilizar *Dartfish* como herramienta de apoyo en su labor de entrenador.
- Ø Comprender las funciones básicas de los módulos *Dartfish*.
- Ø Conectar una cámara de video al ordenador y guardar en este los archivos obtenidos.
- Ø La labor de la librería con sus categorías y valores.
- Ø La creación y utilización de las etiquetas.
- Ø Utilización del software en el entrenamiento diario para la corrección de la técnica.
- Ø Análisis de las acciones con la utilización del etiquetador.
- Ø Reproducción y publicación de los video-clips.
- Ø Obtención de estadísticas con el etiquetador sobre los asaltos y rivales analizados.

Metodología:

Los cursos de la RFEE se basan en la enseñanza en grupos reducidos y con un mayor número de horas prácticas.

Habrán un máximo de 20 alumnos en el curso. Cada alumno tendrá que disponer durante la realización del curso de su ordenador portátil. Solo en caso de no poder disponer del mismo, la organización, previa petición del mismo, le facilitará uno. Compartiendo cada 2 alumnos un ordenador de prácticas. Todos los ordenadores estarán conectados en red, para poder seguir al unísono las clases.

Los apuntes oficiales se entregarán a los alumnos al inicio del curso. Como todo el material necesario para poder realizar el mismo.

Titulación:

Al finalizar el curso se entregará un diploma acreditativo de la asistencia al mismo, en el que consta el tipo de curso, el número de horas, así como el programa del curso

Matricula del curso: 125 €. Realizar transferencia Bancaria al nombre de la Real Federación Española de Esgrima. Numero: 0065 12 60 000001015711. Indicando el nombre del alumno y del curso.

La Matricula incluye:

- Uso de sala para la realización y practica de las clases.
- Apuntes oficiales del uso y manejo del Dartfhis
- Diploma Oficial de la RFEE
- Clases teórico-prácticas impartidas por profesionales expertos en informática y manejo del programa Dartfhis.
- Material audiovisual: diapositivas, videos, transparencias y apuntes.
- Material para práctica de procedimientos con supervisión directa del Instructor
- Promoción especial para la posible compra de licencias del programa, con un importante descuento por parte de la empresa suministradora.

Formulario de preinscripción y fecha limite: Todos los alumnos/as interesados tendrán que realizar la prescripción de los cursos de Dartfhis, vía On-line en la página del curso destinada para el mismo:

<http://77.240.112.28/esgrima/index.aspx> , seleccionando el curso de Dartfhis 2010 y rellenando el formulario de preinscripción.

Después de realizar la preinscripción, tendrán que mandar el resguardo del pago de la matricula, por e-mail (formacion@esgrima.es) o por fax: 91-3143888. A la atención de D. Raúl Peinador, antes del miércoles 27 de Enero (ultimo día de posible inscripción al curso). Notificándoles una vez comprobado todos los datos su matriculación en el curso.

Observaciones: El curso requiere un mínimo de alumnos y un número máximo de ellos para poder llevarse acabo, debido a las características del mismo.

En caso de haber una demanda excesiva a la capacidad del curso, tendrá prioridad los primeros en realizar la matricula completa del curso.

En caso de no llegar a este mínimo, el curso será aplazado hasta la siguiente fecha programada, pudiendo optar al mismo con prioridad, los alumnos que hicieron la primera preinscripción. En caso de haber realizado el pago de la matricula y el curso no se pudiera celebrar, se devolverá el importe integro de la misma.

Director administrativo: D. Raúl Peinador de Isidro

Director ejecutivo del curso:

D. Wenceslao García Hernández

-Entrenador Nacional de esgrima.

-Arbitro Internacional.