

CURSO DE INICIACIÓN AL SCOUTING EN FUTBOL

1. ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN GENERAL DEL CURSO

El curso se divide en **5 módulos** más unas **prácticas opcionales** reales de Scouting con la siguiente carga horaria que será certificado como curso de formación :

MODULOS	CARGA HORARIA
INTRODUCCIÓN: USO DE MOODLE Y GUÍA DIDÁCTICA	
MODULO 1 : EL ANALISTA TÁCTICO	2,5 h.
MODULO 2 : PROCESO DE SCOUTING EN FUTBOL.	7,5 h.
MODULO 3 : METODOLOGÍA DEL SCOUTING. ANALISIS DEL JUEGO Y ELABORACIÓN DE INFORMES.	25 h.
MODULO 4 : SOFTWARE Y APLICACIONES TECNOLOGICAS COMPLEMENTARIAS PARA LA EDICIÓN Y PRESENTACIÓN DE INFORMES FINALES	5 h.
MODULO 5: PROYECTO FINAL	10 h.
MODULO 6: Prácticas en Empresa.	OPCIONALES
TOTAL	50 h.

Cada módulo contiene como elementos de evaluación:

- Práctica obligatoria en cada módulo a unir para el proyecto final
- Práctica voluntaria

2. OBJETIVOS:

Este curso pretende iniciar al alumno en el ámbito del scouting, ámbito muy tecnológico que precisa manejar diferentes herramientas para obtener, procesar y elaborar la información precisa al servicio del equipo y del cuerpo técnico.

El alumno al realizar el curso será capaz de:

- Interpretar y analizar la dinámica del juego en fútbol a través de la observación en video o en directo
- Grabar de manera productiva un partido en directo y realizar el análisis pertinente.
- Extraer de manera resumida la información audiovisual obtenida y procesar y tratar las imágenes más significativas.
- Elaborar diferentes tipos de informe sobre el juego en función de los intereses del juego.
- Introducir a los software esenciales en el manejo de la información y elaboración de informes.

3. CONTENIDOS

MODULO 1 : EL ANALISTA TÁCTICO (2,5h.)

- 1.1 Qué es el Scouting. Historia del Scouting. Inicios y tendencias actuales.
- 1.2. Proceso de observación como base y fuente de información del Scouting.
- 1.3. Líneas y ámbitos de actuación del Scouting
- 1.4. El analista táctico de rendimiento. La figura del analista dentro del cuerpo técnico multidisciplinar.

MODULO 2 : PROCESO DE SCOUTING EN FUTBOL. (5h.)

2.1 Documentación previa a considerar.

2.2. Proceso de grabación del juego:

2.2.1 Video Cámara

2.2.2. Grabación 16:9

2.2.3. Uso del Zoom.

2.2.4. Grabar de línea defensiva a línea defensiva.

2.2.5. Uso del trípode.

2.2.6. Plano de grabación: centrales y fondos altos

2.3. Grabaciones, capturas y descargas de internet:

✓ ClipConverter- Download Youtube VIDEOS

2.4. Intercambios de formatos: Format Factory

2.5. Manejo de programas de edición de video:

✓ WINDOWS MEDIA MAKER

✓ PINNACLE PARA IPAD

MODULO 3 : METODOLOGÍA DEL SCOUTING. ANALISIS DEL JUEGO Y ELABORACIÓN DE INFORMES. (25h.)

3.1. Características del fútbol como deporte

3.2. Fundamentos teóricos metodológicos aplicados. Modelos de información.

3.3. Metodología y del entrenamiento a través del uso de nuevas tecnologías aplicadas del fútbol.

3.4. Análisis de los parámetros de la acción de juego en fútbol

3.5. Programas categorizadores de imágenes y creación de plantillas de toma de datos:

✓ LONGOMATCH

✓ ERIC BÁSICO

3.6. Análisis del juego:

3.6.1. Análisis colectivos del juego: modelo y sistemas

3.6.2. Análisis del propio equipo

3.6.3. Análisis del equipo rival:

- ✓ Dinámica del juego: fase ofensiva, defensiva y transiciones
- ✓ Acciones a balón parado: ofensivas y defensiva

3.6.4. Análisis individualizados y especializados:

- ✓ Análisis de jugadores del propio equipo
- ✓ Análisis de jugadores del equipo rival
- ✓ Análisis de jugadores por puestos específicos: porteros
- ✓ Análisis de sesiones de entrenamiento
- ✓ Análisis de jugadores lesionados

MODULO 4 : SOFTWARE Y APLICACIONES TECNOLOGICAS COMPLEMENTARIAS PARA LA EDICIÓN Y PRESENTACIÓN DE INFORMES FINALES (5h.)

4.1. Software aplicados al manejo de la información:

4.1.1. Utilización de pizarras y tablets como medios de presentación de la información

- ✓ Air Server
- ✓ Football Soccer Board Free
- ✓ Coach Note

4.1.2. Uso de cámaras móviles dinámicas: GOPRO

4.1.3. Presentación de la información: Nuevas tendencias:

- ✓ Redes sociales
- ✓ Conexiones remotas: Wirelles Transfer App
- ✓ Dartfish Express
- ✓ Hudl Tecnique-Ubersense

4.4.4. Software específicos sobre plantillas y cuadernos de campo:

- ✓ Dartfish Note

4.4.5. Uso de videoconferencia y desarrollo ONLINE para almacenaje y transmisión de la información

- ✓ Dropbox
- ✓ Videoconferencia

MODULO 5: PROYECTO FINAL (10h.)

- Análisis de un partido de la LIGA BBVA y elaboración de un informe escrito, videoanálisis de la dinámica del juego y acciones a balón parado.

MODULO 6: Prácticas en Empresa. OPCIONALES

- El alumno cuando finalice el curso se le puede ofrecer realizar prácticas para la empresa **SCOUT ANALYSE** en equipos de Tercera de Madrid y Segunda B en España.