SPORTANALISI
ACADEMY

MANUALE FORMATIVO PROFESSIONALE

Operatività con Dartfish

Lezione 2 del corso di match analysis · Docente Lorenzo Favaro

Dal tagging alla condivisione: un workflow operativo per analyst e allenatori.

IL PERCORSO IN 6 CAPITOLI

01 SETUP OPERATIVO E ACCESSO

02 LIBRARY, REPLAY E PULSANTIERA

03 REVISIONE, EXPORT E BACKUP

04 MODIFICA E COMUNICAZIONE

Metodo operativo
Dall'account al cloud.

Esempi pratici
Tag, clip e casi reali.

Applicazione reale
Procedure per staff e analyst.

DALLA CLIP ALLA CONDIVISIONE
COSTRUISCI UN FLUSSO DI LAVORO SEMPLICE, RAPIDO E CONDIVISIBILE

LEZIONE A CURA DI

LORENZO FAVARO

SPORTANALISI ACADEMY · CORSO DI MATCH ANALYSIS · SETTEMBRE 2026

CITAZIONE DELLA LEZIONE

«Il valore dell'ambiente Dartfish sta proprio nella continuità del flusso: dal PC al cloud, dal cloud alla condivisione, fino allo smartphone.»

Lorenzo Favaro

Project Manager e docente operativo · SportAnalisi Academy

IL DOCENTE · LEZIONE 2

Lorenzo Favaro

Lorenzo Favaro è **PROJECT MANAGER** e docente di **SPORTANALISI ACADEMY,** dove coordina l'organizzazione didattica dei percorsi dedicati alla match analysis e alla video analysis sportiva. Lavora sulla costruzione di processi formativi che permettano a Match Analyst, allenatori e collaboratori tecnici di trasformare software e tecnologie in strumenti realmente utilizzabili nel lavoro quotidiano. Il suo approccio unisce ORGANIZZAZIONE, **CHIAREZZA OPERATIVA** e **APPLICAZIONE** PRATICA, con particolare attenzione alla creazione di workflow semplici e replicabili: dall'acquisizione e gestione dei video al tagging, dalla costruzione delle clip alla loro revisione, fino alla condivisione con staff e squadra. Nelle lezioni privilegia una metodologia step by step, nella quale ogni funzione del software viene collegata a un'esigenza concreta dell'analista. Il suo obiettivo formativo è rendere strumenti complessi accessibili, ordinati e funzionali al lavoro sul campo, favorendo autonomia, metodo e continuità operativa.



Project Manager e docente operativo SportAnalisi Academy

INDICE

Indice dei contenuti

IL DOCENTE

Lorenzo Favaro - il docente della lezione

LE BASI DEL WORKFLOW DARTFISH

01 Setup operativo, accesso e organizzazione

02 Library, Replay e costruzione della pulsantiera

DAL TAG ALLA PRESENTAZIONE

03 Revisione clip, export e backup

04 Modifica: fermo immagine, grafica e audio

L'ECOSISTEMA DI LAVORO

05 Cloud, app, web e trasferimento dei video

METODO OPERATIVO

06 Condivisione, laboratorio e routine di lavoro

Setup operativo, accesso e organizzazione

“Prima di analizzare una partita, bisogna mettere ordine nell’ambiente di lavoro.”

1.1 Un ecosistema unico: account, software, web e app

La lezione parte da un obiettivo operativo preciso: arrivare a gestire con Dartfish l’intero ciclo della videoanalisi, dall’accesso all’account fino alla condivisione del prodotto finale. L’account utilizzato nel corso mette in relazione il software desktop, dartfish.tv e l’app mobile. Per gli studenti è stata attivata una licenza DARTFISH 360S, così da poter lavorare con gli stessi contenuti su dispositivi differenti e mantenere un unico flusso di lavoro.

1.2 Profilo riconoscibile e gestione dei dispositivi

Dopo il login su dartfish.tv, il primo passaggio è rendere il profilo immediatamente riconoscibile: nome e cognome, e-mail corretta e una foto o il logo del club. Questo dettaglio diventa importante quando le analisi vengono condivise con staff e colleghi. La lezione richiama anche la gestione dei dispositivi: l’app può essere installata su più dispositivi mobili e il software su più computer, ma la licenza desktop viene utilizzata operativamente su un computer alla volta. Da Gestisci dispositivi si può rimuovere la macchina attiva e spostarsi, ad esempio, su un computer dell’università. Al momento della lezione l’abbonamento risultava con scadenza al 17 ottobre.

1.3 Installazione e primo avvio

Dalla sezione Abbonamento - Scarica applicazioni si seleziona la versione desktop di Dartfish; sui dispositivi mobili il riferimento è My Dartfish Express. Il file si installa con la procedura guidata. Se la barra di avanzamento si blocca, prima di attribuire il problema al programma è utile controllare processore, memoria RAM e scheda grafica. Al primo avvio serve la connessione a Internet per autenticare account e licenza.

Mi raccomando di scaricare questa versione del software - **Versione 11.10.10108.0 - 8 gennaio 2026** che trovi nella sezione versioni precedenti

1.4 Le quattro aree del programma

L’ambiente desktop viene letto come una sequenza di quattro aree: Libreria per trovare e aprire i video; Rigiocare per analizzare e taggare; Modifica per trasformare le clip in contenuti visivi con testi, immagini, grafica 3D e audio; Presenta per preparare l’output da mostrare. Per un Match Analyst questa divisione suggerisce già il metodo: prima si organizza il materiale, poi si codifica, quindi si rifinisce e infine si comunica.

FOCUS PRATICO

- Verifica login e licenza prima di una sessione di lavoro.
- Usa una convenzione stabile per nome profilo, cartelle e file.
- Tieni chiaro quale dispositivo sta usando la licenza desktop.

ERRORI DA EVITARE

- Iniziare il tagging senza avere un archivio ordinato e un account riconoscibile.
- Confondere un problema di installazione con un problema di rete o di requisiti hardware.

Conclusione del Capitolo 1. Un ambiente stabile e ordinato riduce le interruzioni e crea le condizioni per concentrarsi sull’analisi, non sulla gestione tecnica.

Library, Replay e costruzione della pulsantiera

“La pulsantiera non deve essere complessa: deve rendere veloce e coerente la codifica delle situazioni.”

2.1 Library: dal file al player

In Libreria si indicano le cartelle del computer da visualizzare e si caricano i video nel cassetto. Il player consente play/pausa, variazione della velocità, scorrimento con la rotellina e avanzamento frame by frame. La ripresa tattica dall’alto utilizzata nella lezione rende evidente perché il controllo preciso della timeline sia importante: non basta vedere l’azione, bisogna poter tornare sul dettaglio. Se l’interfaccia viene modificata troppo, Finestra - Reimposta il layout di pagina riporta alla disposizione standard.

2.2 Replay: il cuore dell’analisi

Rigiocare è l’area in cui il video diventa informazione. Il software propone pannelli predefiniti, ma il percorso didattico parte da Nuovo pannello - Progetto vuoto per costruire una pulsantiera minima e comprenderne la logica. Tre strumenti sono sufficienti per iniziare: Evento, Evento continuo e Keyword.

2.3 Evento: il taglio automatico con contesto

L’Evento crea automaticamente una clip attorno al momento del clic. Nell’esempio il pre-roll è di 5 secondi e la durata totale è di 10 secondi: cliccando a 1:00 si ottiene una clip da 0:55 a 1:05. È una soluzione efficace per eventi puntuali, come un tiro, un passaggio chiave o una riconquista, quando si sa già quanto contesto serve prima e dopo l’azione.

2.4 Evento continuo e Keyword

L’Evento continuo definisce manualmente inizio e fine: si apre il tag quando la situazione comincia e lo si chiude quando termina. È adatto a fasi con durata variabile, come una costruzione, una pressione o una sequenza di possesso. La Keyword non crea un nuovo taglio, ma aggiunge un’informazione descrittiva. Nella lezione vengono usati esempi semplici come OK/NO e categorie come Azioni o Staff. In questo modo il video non viene soltanto tagliato: viene classificato.

2.5 Dalla pulsantiera alla lettura del gioco

La qualità della pulsantiera incide direttamente sulla qualità del lavoro successivo. I nomi automatici possono essere modificati - per esempio in Azione riuscita - senza cambiare la categoria originaria. I filtri permettono di richiamare soltanto i Tiri o soltanto gli eventi con una determinata keyword; Visualizza tutto riporta alla matrice completa. Nel lavoro sul calcio, lo stesso principio può essere applicato a costruzione, sviluppo, finalizzazione, transizioni, duelli o palle inattive, purché le etichette siano coerenti con il linguaggio dello staff.

FOCUS PRATICO

- Parti con un Evento automatico, un Evento continuo e poche keyword.
- Usa il pre-roll per non perdere la causa tattica dell’evento.
- Nomina categorie e tag con termini che staff e allenatore comprendono subito.

ERRORI DA EVITARE

- Creare troppi pulsanti prima di aver definito cosa si vuole osservare.
- Usare keyword ridondanti o non collegate a una domanda tattica concreta.

Conclusione del Capitolo 2. Il tagging è il primo atto di codifica tattica: pochi strumenti, ben nominati, permettono di

costruire un archivio leggibile e ricercabile.

Revisione clip, export e backup

“Tagliare velocemente è utile; rivedere, pulire e proteggere il lavoro è indispensabile.”

3.1 La matrice deve essere pulita

Dopo il tagging, ogni clip va rivista. Riproduci tutto consente di scorrere gli eventi; la timeline specifica dell’azione rende possibile correggere il punto iniziale e quello finale. Il triangolino verde segnala che si sta navigando dentro la clip e non più nel video completo. La freccia di ritorno riporta alla timeline generale. Questa distinzione evita un errore frequente: confondere la porzione taggata con il filmato originale.

3.2 Perché qualche secondo cambia la lettura tattica

Per un Match Analyst il punto d’inizio non è un dettaglio estetico. Se una clip parte troppo tardi, può sparire la causa della situazione: la postura del portatore, un movimento senza palla, l’uscita di un difendente, una riconquista. Se termina troppo presto, si perde l’esito. La pulizia serve quindi a consegnare un contesto sufficiente ma non dispersivo.

3.3 Esportare gli eventi in CSV

Al termine della sessione la lezione consiglia Esporta e pubblica - Esporta dati evento CSV, includendo tutte le colonne e tutti gli eventi. Il CSV è un archivio dei tempi, delle categorie e delle descrizioni; può essere aperto in Excel e riutilizzato per controlli o elaborazioni successive. Una convenzione utile combina numero progressivo, data e descrizione, come nell’esempio Presentazione Dartfish.

3.4 Video e file di analisi devono restare insieme

Dartfish affianca al video un file che contiene l’analisi. Il nome del file di analisi termina con “.darclip” e ha come logo un pesciolino arancione su sfondo bianco (esempio 02 TOTTENHAM vs NEWCASTLE tattica.mp4.dartclip). Se il video viene spostato, anche il file associato deve seguirlo; se viene rinominato, la denominazione va mantenuta coerente. In caso di cancellazione degli eventi, il CSV esportato può essere reimportato con Importa eventi, scegliendo il separatore corretto - virgola o punto e virgola - e ricostruendo la matrice. Questo backup può anche essere condiviso con un collega o un allenatore che utilizza Dartfish.

FOCUS PRATICO

- Rivedi tutte le clip prima di presentarle.
- Mantieni video originale, file di analisi e CSV nella stessa struttura di progetto.
- Adotta naming con data e breve descrizione del lavoro.

ERRORI DA EVITARE

- Spostare o rinominare soltanto il video, rompendo il collegamento con l’analisi.
- Affidarsi all’Annulla come unica forma di protezione del lavoro.

Conclusione del Capitolo 3. La revisione trasforma il tagging grezzo in materiale affidabile; il backup rende quel materiale riutilizzabile e condivisibile nel tempo.

Modifica: fermo immagine, grafica e audio

“La presentazione non deve aggiungere rumore: deve guidare l’occhio verso il dettaglio che conta.”

4.1 Da Replay a Modifica

Replay resta la matrice dell’analisi. Quando una clip deve diventare contenuto per lo staff o per la squadra, viene portata in Modifica con il pulsante + oppure trascinandola nel pannello Montaggio. Le modifiche sono virtuali rispetto all’analisi originale: si lavora su una copia destinata alla presentazione senza alterare la matrice di tagging.

4.2 Fermo immagine e strumenti grafici

Con Aggiungi fotogramma si crea il punto in cui il video si arresta. Sul fermo immagine si possono inserire frecce, linee, rettangoli, coni di luce e altri oggetti. La pipetta permette di selezionare il colore del campo e attenuarlo, lasciando più evidenti i giocatori: l’effetto è tanto migliore quanto più uniforme è il verde del terreno. Le frecce possono indicare linee di passaggio o corse, i coni di luce evidenziare zone o calciatori, le linee collegare più giocatori e rendere visibile una relazione tattica.

4.3 Testo, puntatore e pulizia visiva

È possibile aggiungere un testo come Analisi fase offensiva, modificarne posizione e riempimento e usarlo come guida alla lettura. Dopo aver scelto uno strumento grafico, il cursore rimane in quella modalità: per evitare di disegnare involontariamente bisogna tornare al Puntatore o selezionare Fine. Il principio operativo è semplice: ogni segno deve spiegare qualcosa, non decorare il frame.

4.4 Audio e note vocali

Sul fermo immagine si può registrare una nota vocale scegliendo il microfono, ad esempio cuffie o auricolari, e premendo Inizia registrazione. È disponibile anche una registrazione più estesa sull’intera analisi. La voce consente di spiegare il significato della situazione mentre il video è fermo, rendendo il contenuto più fruibile anche quando viene rivisto in autonomia.

FOCUS PRATICO

- Inserisci un fermo immagine solo quando aggiunge una lettura tattica.
- Usa pochi oggetti grafici per frame e torna sempre al Puntatore dopo il disegno.
- La voce deve spiegare il perché della situazione, non descrivere ciò che è già visibile.

ERRORI DA EVITARE

- Sovraccaricare il frame con frecce, cerchi e testi contemporaneamente.
- Modificare direttamente la matrice invece di costruire una playlist di presentazione.

Conclusione del Capitolo 4. Modifica è il ponte tra analisi e comunicazione: la clip diventa un messaggio tecnico chiaro, breve e adatto a staff e giocatori.

Cloud, app, web e trasferimento dei video

"Il valore di Dartfish sta nella continuità del processo: PC, cloud, web e telefono lavorano sullo stesso contenuto."

5.1 Pubblicare sul My Dartfish Smart Cloud

Da Esporta e condividi si può creare un unico video con più clip oppure esportare contenuti separati. Per una presentazione è spesso più efficace un unico prodotto. Nell'esempio viene creata la collezione Test da cancellare; il sistema comprime il file con un codec video e, quando lo stato diventa Ready, l'analisi è disponibile online. La dimostrazione contiene sette situazioni, comprese clip con fermo immagine.

5.2 Condividere con link e verificare l'esperienza del destinatario

Dal web si utilizza Copia link e, per controllare che tutto funzioni, il relatore apre il collegamento in una finestra in incognito con Ctrl+V. È un'abitudine utile: prima di mandare un'analisi allo staff, verificarla come la vedrà chi la riceve. A seconda dei permessi, il destinatario può selezionare gli eventi, rivedere i fermi immagine, ricondividere o scaricare.

5.3 L'app mobile: My Video, My Collection e TV Subscription

Sul telefono i contenuti del cloud si sincronizzano con lo stesso account. My Video raccoglie i video disponibili nell'app, My Collection le raccolte del cloud personale, TV Subscription i canali condivisi. La velocità può essere regolata a 1, 1/2, 1/4 e 1/8. È possibile anche registrare lo schermo con la voce, utile per una spiegazione rapida da inviare allo staff.

5.4 Creare micro-clip direttamente dal web

Chi non dispone del software desktop può lavorare da browser. Sul video cloud si definiscono punto iniziale e finale, si regola lo zoom temporale, si assegna un titolo - nell'esempio Analisi per portiere - e un commento come Da rivedere. Dopo il rendering la clip può essere riprodotta, scaricata o condivisa. Il web non sostituisce tutte le funzioni desktop, ma permette di non interrompere il lavoro.

5.5 Dalla Dartfish TV della scuola al cloud personale

La lezione mostra il passaggio dalla cartella Video da scaricare della scuola al My Collection dello studente. I permessi vengono assegnati al gruppo identificato dalla keyword Univ Milano e la notifica arriva via e-mail dall'Università Cattolica di Milano. L'indicazione operativa è netta: non lavorare direttamente nella cartella comune e non cancellare i file della scuola; prima copiare il contenuto nel proprio cloud.

5.6 Esempio Basket: 576 MB, sincronizzazione e Tiro da 3

Come prova viene trasferita una sintesi della Supercoppa di basket in una nuova collezione Basket. Il file cloud pesa circa 576 MB, mentre sul dispositivo viene richiamato anche un file locale di circa 4 MB. La sincronizzazione dipende dalla connessione e può rallentare durante una lezione Zoom. Sul web viene poi creato un clip di un canestro, titolato Tiro da 3: il relatore regola prima la fine, poi torna indietro per l'inizio, usando + e - per controllare lo zoom della timeline.

FOCUS PRATICO

- Prima copia i materiali condivisi nel tuo cloud personale.
- Verifica sempre il link finale in modalità "destinatario".
- Usa app e web per continuità operativa, non come archivi disordinati.

ERRORI DA EVITARE

- Taggare o modificare direttamente i video della cartella scuola.
- Interrompere una sincronizzazione pesante senza considerare file size e banda disponibile.

Conclusione del Capitolo 5. Il cloud non è un accessorio: è la cerniera che collega software, web e smartphone e permette allo stesso lavoro di accompagnare analyst e allenatore ovunque.

CAPITOLO 06 · METODO OPERATIVO

Condivisione, laboratorio e routine di lavoro

“L’obiettivo della lezione non è conoscere tutti i pulsanti, ma diventare autonomi in un flusso semplice e replicabile.”

6.1 La collezione Lavori di prova come spazio condiviso

Gli studenti ricevono permessi di caricamento e modifica nella collezione Lavori di prova. Il file pubblicato deve essere riconoscibile, ad esempio Nome Cognome - Calcio. La cartella comune diventa una bacheca di confronto: il docente può aprire un lavoro e lasciare note, come Bella analisi della fase offensiva, costruendo un archivio che contiene non solo clip ma anche feedback scritti.

6.2 Ripetere il gesto tecnico: ricreare la pulsantiera

La parte conclusiva ripete lentamente la creazione della maschera di categorie. L’Evento continuo viene chiamato Analisi; l’Evento automatico Tiro. Con 5 secondi di pre-roll e 10 secondi totali, il clic a 1:00 produce 0:55-1:05. Nell’esempio di Evento continuo la clip parte intorno a 0:58 e dura 7 secondi. Il video di prova richiama anche una durata complessiva di 6:42. La ripetizione serve a trasformare una dimostrazione in procedura memorizzata.

6.3 Esercitazione minima per il Match Analyst

Chi usa Windows deve installare Dartfish, importare il video, creare una pulsantiera essenziale, produrre alcune clip, pulire inizio e fine e portare almeno una situazione in Modifica con un fermo immagine. Chi lavora da web costruisce una micro-clip, assegna un titolo e salva; chi usa l’app controlla timeline, velocità e condivisione. Il punto non è completare un prodotto sofisticato, ma chiudere almeno un ciclo intero in autonomia.

6.4 Materiali esterni e sport diversi

Per scaricare materiali online viene citato Microsoft Edge con un’estensione mostrata in un tutorial dedicato. Gli esempi messi a disposizione coprono Wimbledon per il tennis, ginnastica, pallavolo, calcio, basket e fitness. Dartfish offre pannelli precompilati per più sport, ma la logica resta la stessa: partire da un modello, comprenderlo e adattarlo al proprio metodo. In ambienti universitari o aziendali possono intervenire firewall, filtri e autorizzazioni cloud: è importante distinguere questi problemi di infrastruttura dal funzionamento del software.

6.5 La routine professionale da portare nel calcio

La lezione si chiude con una sequenza trasferibile al lavoro quotidiano di un Match Analyst: ricevere o acquisire il video, archiviarlo, taggare con una pulsantiera coerente, rivedere e pulire le clip, esportare i dati, costruire la playlist, inserire gli elementi visivi davvero utili, pubblicare, verificare il link e condividere. In una settimana di gara questa routine riduce il tempo perso e rende più facile consegnare allo staff contenuti leggibili e aggiornabili.

FOCUS PRATICO

- Completa sempre almeno un ciclo end-to-end: video → tag → revisione → modifica → cloud → link.
- Condividi soltanto materiale già rivisto e nominato in modo riconoscibile.
- Adatta la pulsantiera alle esigenze dello staff, non al numero di funzioni disponibili nel software.

ERRORI DA EVITARE

- Confondere conoscenza del software con qualità dell’analisi tattica.
- Creare un workflow diverso ogni volta: la velocità nasce da una routine replicabile.

Conclusione del Capitolo 6. La competenza non consiste nel conoscere ogni funzione di Dartfish, ma nel costruire un processo stabile che trasformi rapidamente il video in informazione utile per allenatore, staff e squadra.

IN SINTESI

Dalla clip alla condivisione

“Un workflow efficace riduce il rumore tecnico e lascia spazio alla lettura del gioco.”

La lezione costruisce un percorso completo: account e installazione, Library, Replay, pulsantiera, tagging, revisione, backup, Modifica, fermo immagine, audio, cloud, app, web e condivisione. Ogni passaggio ha valore soltanto se resta collegato agli altri. Per Match Analyst e allenatori il vantaggio non è avere più funzioni, ma avere un ambiente unico in cui il materiale può essere raccolto, letto, spiegato e distribuito senza spezzare il processo.

ROUTINE OPERATIVA FINALE

- 1. Prepara account, cartelle e video.
- 2. Tagga con pochi eventi e keyword coerenti.
- 3. Rivedi e pulisci ogni clip.
- 4. Esporta e proteggi i dati dell’analisi.
- 5. Costruisci la presentazione senza alterare la matrice.
- 6. Pubblica sul cloud, verifica il link e condividi.