SPORTANALISI
ACADEMY

MANUALE FORMATIVO PROFESSIONALE

ANGLES: video analysis e workflow operativo

Lezione 1 del corso di Match Analysis · Docente Igor Quaia

Dal progetto alla presentazione: tagging, multi-angolo, Composer, live e condivisione.

IL PERCORSO IN 8 CAPITOLI

01 AMBIENTE DI LAVORO

02 VAULT E TRANSCODE

03 TIMELINE E MARKUP

04 QUALIFIER E FILTRI

VIDEO + DATI

Timeline, tag e Qualifier per trasformare le immagini in informazioni.

WORKFLOW REALE

Dal materiale grezzo alla selezione per staff, squadra e singoli.

LIVE E CONDIVISIONE

Multi-angolo, Piston e Amplify per portare il video dove serve.

DAL VIDEO ALLA DECISIONE:
COSTRUISCI UN'ANALISI CHE PARLA ALLO STAFF

LEZIONE A CURA DI

IGOR QUAIA

SPORTANALISI ACADEMY · CORSO DI MATCH ANALYSIS · SETTEMBRE 2026

«L’obiettivo è creare una presentazione da dare all’allenatore, allo staff o ai giocatori.»

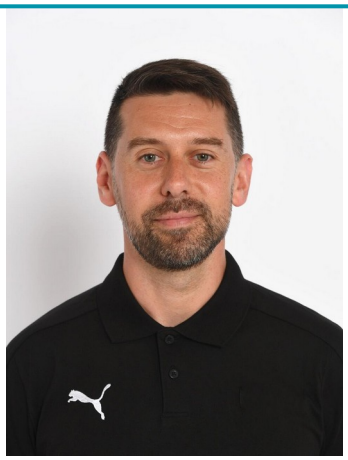
Igor Quaia

Football Analyst · docente della Lezione 1

IL DOCENTE · LEZIONE 1

Igor Quaia

Igor Quaia è un **MATCH ANALYST PROFESSIONISTA** con dieci anni di esperienza nel calcio di alto livello e un percorso sviluppato tra analisi video, lavoro di staff e supporto tecnico agli allenatori. Dopo le esperienze iniziali nel calcio dilettantistico, entra all'**INTER**, dove lavora per quattro stagioni in Serie A. Successivamente trascorre un anno alla **CREMONESE** in Serie B e cinque stagioni al **MILAN**, sempre in Serie A, consolidando competenze nell'analisi della partita, degli avversari, degli allenamenti e dei singoli giocatori. Nel corso della carriera utilizza strumenti professionali di video analisi, tra cui **ANGLES**, conosciuto durante l'esperienza all'Inter e impiegato anche a Cremona e Milano. Attualmente è vice allenatore al **CONEGLIANO** in Serie D e continua a lavorare come football analyst. Il suo approccio integra **lettura tattica**, **organizzazione del video** e **comunicazione efficace** con staff e giocatori, trasformando le immagini in informazioni utili ogni giorno per il campo.



Match Analyst professionista
Inter · Cremonese · Milan

INDICE

Indice dei contenuti

IL DOCENTE Igor Quaia — il docente della lezione

01 ANGLES e l’ambiente di lavoro

02 Vault, video e transcodifica

03 Timeline, Markup e logica del tagging

04 Qualifier, filtri, shortcut e analisi individuale

05 Multi-progetto, multi-angolo e live

06 Composer: dalla raccolta alla selezione

07 Comunicare l’analisi: timer, note e grafiche

08 Esportazione e workflow operativo finale

CAPITOLO 01

ANGLES e l’ambiente di lavoro

> *«ANGLES nasce con una logica multi-progetto e multi-angolo: tutto il lavoro resta dentro un unico ambiente.»*

La lezione introduce ANGLES come un software di video analysis utilizzabile non soltanto nel calcio, ma anche in rugby, basket, pallavolo, tennis e in tutti i contesti in cui sia necessario collegare immagini e codifica degli eventi. Igor Quaia lo conosce durante l’esperienza all’Inter, lo utilizza a Cremona e in parte al Milan, e continua a impiegarlo nel proprio lavoro. Il punto centrale non è il singolo comando, ma la possibilità di organizzare in modo coerente l’intero flusso dell’analista: **video, Timeline, codifica, revisione, presentazione e condivisione**.

L’interfaccia è paragonata a un browser. Il contenitore principale è il **SuperTab**, dentro il quale è possibile dividere lo spazio in due, tre o quattro aree, orizzontali o verticali. Una configurazione tipica prevede il video in alto, la Timeline nella parte inferiore e, a seconda del momento del lavoro, il **Markup** oppure il **Composer** in una seconda finestra. L’analista può salvare più disposizioni e richiamarle rapidamente, adattando lo spazio alla fase operativa: osservazione, tagging, controllo della Timeline o montaggio finale.

La gestione **multi-angolo** diventa particolarmente importante in un contesto professionistico. Se della stessa gara sono disponibili camera tattica, feed televisivo e altre camere, ANGLES consente di passare da una visuale all’altra mantenendo lo stesso riferimento temporale. Nella dimostrazione si lavora con più angoli e si possono visualizzare 1, 2, 3 o 4 camere, oppure una camera principale con le altre in dimensione ridotta. Questa flessibilità permette di scegliere l’immagine più utile per leggere una pressione, una distanza tra reparti o un comportamento individuale senza cambiare progetto.

FOCUS PRATICO — LAYOUT CONSIGLIATO

Per il lavoro quotidiano imposta un layout stabile: Video in alto a sinistra, Timeline nella parte inferiore, Markup in alto a destra. Quando passi dalla codifica alla costruzione della presentazione, sostituisci il Markup con il Composer senza modificare il resto dell’ambiente.

ERRORI DA EVITARE

Aprire molti progetti e molte finestre separate senza una struttura. Igor ricorda che, con workflow precedenti, un’analisi delle palle inattive della Juventus su 10 partite poteva significare 10 finestre aperte: in ufficio era gestibile con un monitor aggiuntivo, in autobus, aereo o hotel diventava molto più complicato.

La barra laterale raccoglie i progetti, mentre l’Inspector mostra proprietà e informazioni dell’elemento selezionato. Un progetto può essere tolto dalla sidebar con Remove senza cancellarlo dal computer: è una distinzione utile durante una stagione, quando si accumulano partite, allenamenti e analisi differenti. La logica è mantenere nello spazio di lavoro soltanto ciò che serve in quel momento, senza perdere il materiale archiviato.

Conclusione del capitolo. ANGLES viene presentato come un ambiente unico in cui osservare, codificare e organizzare il video. Il vantaggio operativo nasce soprattutto dalla continuità tra multi-progetto, multi-angolo, Timeline e Composer.

CAPITOLO 02

Vault, video e transcodifica

> *«Un progetto ordinato inizia prima del tagging: cartella corretta, video coerente e Timeline collegata.»*

La parte pratica parte dalla creazione di un **Vault**. Con **Create New Vault** si sceglie la cartella del Mac nella quale salvare il lavoro; nell'esercitazione viene utilizzato "Test lezione 1". Il triangolo rosso identifica il **Vault** attivo e indica dove verranno creati i nuovi elementi. Quando sono aperti più **Vault**, controllare quale sia attivo è una procedura semplice ma decisiva: Timeline, Markup e Composer devono nascere nel contenitore corretto.

Il video viene importato con drag-and-drop. ANGLES propone quindi il **transcode**, operazione che Igor consiglia di utilizzare quasi sempre. I filmati possono provenire da telecamere, telefoni o download e possono avere risoluzioni, codec e frame rate differenti. La transcodifica crea una copia coerente e previene problemi che altrimenti potrebbero emergere soltanto più avanti, durante il tagging o l'esportazione.

FOCUS PRATICO — IL PROBLEMA DEI TIMECODE

Un allenatore può consegnare indicazioni precise come "1:12-1:25" e "5:27-6:02". Se il file perde frame o viene interpretato in modo differente, un video da un'ora può diventare, nell'esempio della lezione, 58:47: i tempi non coincidono più. Il transcode stabilizza il rapporto tra file, durata e frame, rendendo affidabili i riferimenti temporali.

La stessa precauzione serve quando una presentazione raccoglie clip da sorgenti diverse. Igor cita un caso con materiale a 1980x1080 e altre risoluzioni: in esportazione alcune clip potevano apparire più piccole, con aree nere, oppure creare problemi di visualizzazione. Uniformare il materiale prima di iniziare riduce il rischio di dover correggere tutto alla fine.

Nell'esercitazione viene usato un filmato di circa 20 minuti. Il transcode richiede circa 2-3 minuti, per quel file specifico intorno ai 3 minuti. Una volta completato, si crea la **Timeline** e la si collega al video usando **Link**: si trascina il collegamento verso la sorgente e si rilascia. Solo da quel momento **Timeline** e video lavorano insieme e gli eventi restano sincronizzati con le immagini.

La lezione mostra anche l'importazione di un XML già contenente dati di tagging. Nell'esempio Argentina-Uruguay la Timeline "Arg vs Uru" viene collegata al video e può convivere con una seconda Timeline costruita dall'analista. Questo permette di utilizzare informazioni esterne senza rinunciare alla propria lettura: si può partire da un dataset esistente e aggiungere categorie personali senza distruggere la struttura originale.

ERRORI DA EVITARE

Saltare il transcode solo per risparmiare pochi minuti, oppure iniziare a creare elementi senza verificare il Vault attivo. Sono risparmi apparenti: gli errori si manifestano quando i timecode non coincidono, le clip cambiano dimensione o gli oggetti vengono salvati nel progetto sbagliato.

Conclusione del capitolo. Prima di analizzare il gioco bisogna stabilizzare il materiale: Vault corretto, video transcodificato quando necessario e Timeline collegata. È la base tecnica su cui costruire tutto il resto del workflow.

CAPITOLO 03

Timeline, Markup e logica del tagging

> *«La clip è l'unità di lavoro; il Markup è il sistema con cui l'analista decide come descriverla.»*

La Timeline rappresenta la struttura temporale del lavoro. Senza una pulsantiera è possibile creare tag con **Ctrl+I** per aprire una clip e **Ctrl+O** per chiuderla, oppure selezionare manualmente un intervallo. È un metodo utile per capire la logica, ma il workflow consigliato utilizza il **Markup**: una pulsantiera costruita in funzione delle domande dello staff e del tipo di analisi da realizzare.

In modalità Edit si costruiscono i pulsanti; in modalità Markup si codifica il video. Il pulsante di tipo Clip apre e chiude un intervallo e crea una riga nella Timeline. Nell'esercitazione vengono creati "Fase offensiva" e "Fase difensiva", con colori differenti. Il colore scelto nel Markup diventa anche il colore delle clip sulla Timeline, rendendo immediata la lettura delle categorie.

Il comportamento è quello di un interruttore: il primo clic apre l'evento, il secondo lo chiude. Se si mette in pausa il video, la clip può rimanere attiva: è l'analista a decidere dove l'azione termina realmente. Questo è importante perché una situazione tattica non coincide sempre con un singolo gesto tecnico. L'inizio deve permettere di capire la preparazione dell'azione e la fine deve mostrare la conseguenza utile alla lettura.

FOCUS PRATICO — PRIMA STRUTTURA DI MARKUP

Per una prima esercitazione crea poche categorie solide: Fase offensiva, Fase difensiva, Inattive a favore e Inattive contro. Impara prima ad aprire e chiudere correttamente le clip; soltanto dopo aggiungi livelli, Qualifier e automatismi.

Il Markup può essere riutilizzato in progetti diversi. Nella lezione viene creato un secondo Vault, "Test 2", e la pulsantiera costruita in precedenza viene trascinata nel nuovo progetto. Video e Timeline sono specifici della gara, mentre la logica di codifica può diventare un patrimonio stabile dell'analista. Con l'esperienza si possono mantenere pulsantiere diverse per avversari, propria squadra, allenamenti o analisi individuale.

Il valore del tagging non sta nel numero di clic, ma nella capacità di preparare il materiale per il lavoro successivo. Una Timeline ordinata permette di rivedere rapidamente tutte le situazioni della stessa categoria, passare da una clip alla successiva e confrontare comportamenti che si ripetono. Questo passaggio prepara il terreno al filtro e alla selezione per il Composer.

ERRORI DA EVITARE

Costruire subito una pulsantiera enorme solo perché il software lo permette. Più categorie significano più tempo e maggiore rischio di incoerenza. Ogni pulsante deve rispondere a una domanda reale: se un'informazione non verrà mai utilizzata, non serve codificarla.

Conclusione del capitolo. Il tagging efficace nasce da una struttura semplice, coerente e riutilizzabile. La Timeline conserva gli eventi; il Markup traduce il modo in cui l'analista e lo staff vogliono leggere la partita.

CAPITOLO 04

Qualifier, filtri, shortcut e analisi individuale

> *«Più informazioni inserisci nella clip, più precisa diventa la ricerca futura - ma solo se quelle informazioni servono davvero.»*

Il **Qualifier** è un'etichetta associata a una clip. Nell'esempio vengono creati "Positiva" e "Negativa", ma la stessa logica può descrivere distanza del passaggio, piede utilizzato, zona del campo, giocatore, esito o qualsiasi informazione funzionale al lavoro. A differenza del pulsante Clip, il **Qualifier** non apre una nuova riga principale: arricchisce l'evento già in corso.

Il vantaggio emerge soprattutto quando si analizzano 4, 5 o 6 partite dello stesso avversario. Se tutti i cross sono stati codificati con zona di origine ed esito, il software può restituire soltanto i cross positivi provenienti da una determinata area. Nella pulsantiera si può inserire l'immagine del campo e sovrapporre aree cliccabili, anche quasi invisibili, per registrare la posizione con un clic.

FOCUS PRATICO — DAI TAG AI FILTRI

Prima di creare un Qualifier chiediti quale ricerca dovrai fare a fine lavoro. Se la domanda dello staff è "mostrami i cross positivi dalla zona sinistra nelle ultime 6 partite", allora zona, tipo di azione ed esito sono informazioni utili. Se non esiste una domanda futura, il dato rischia di diventare solo lavoro aggiuntivo.

La navigazione del Markup può essere organizzata su più livelli. Un pulsante di tipo None può funzionare come punto di appoggio e le Button Action, come Down Center, possono portare a un secondo livello di pulsanti e poi tornare alla schermata principale. In questo modo una pulsantiera complessa non deve mostrare tutto contemporaneamente: si entra in un livello, si assegna l'informazione e si ritorna al flusso principale.

Le shortcut da tastiera servono a trasformare il tagging in un gesto quasi automatico. Nell'esempio "Fase offensiva" viene associata a una lettera, così come fase difensiva e palle inattive. Maiuscole e minuscole possono essere shortcut differenti. Igor descrive la sensazione come quella di "*suonare uno strumento*": quando i tasti sono interiorizzati, gli occhi restano sul video e le mani codificano senza interrompere l'osservazione.

Per l'analisi individuale viene mostrata l'opzione **Auto Up**. Con un pre-roll di -3 secondi e una Duration di 5 secondi, premendo il pulsante di un giocatore ANGLES genera una clip di **8 secondi** complessivi: 3 secondi prima del clic e 5 dopo. All'Inter Igor preparava un tasto per ogni giocatore e, durante la gara, registrava i tocchi quasi in live; a fine partita disponeva già del materiale per passaggi, tiri, cross, parate e altri eventi individuali.

ERRORI DA EVITARE

Usare shortcut senza una mappa coerente, oppure impostare Auto Up senza considerare il contesto dell'azione. Una clip che parte esattamente sul gesto può perdere ciò che ha preparato la situazione; il pre-roll serve proprio a conservare il prima e rendere leggibile il dopo.

Conclusione del capitolo. Qualifier, filtri e shortcut aumentano la profondità del lavoro, ma devono essere progettati in funzione dell'uso finale. La precisione ha valore quando riduce il tempo di ricerca e rende più rapida la risposta alle richieste dello staff.

CAPITOLO 05

Multi-progetto, multi-angolo e live

> *«Il valore del video cresce quando la stessa informazione può essere vista da più punti e raggiungere rapidamente chi deve decidere.»*

ANGLES consente di gestire più partite dello stesso avversario nello stesso progetto. Nella dimostrazione, Argentina-Uruguay e Argentina-Venezuela convivono dentro il progetto “Argentina”, ciascuna con video e Timeline. Le clip possono poi essere inviate allo stesso Composer e differenziate, se utile, con colori assegnati tramite Inspector. Questo rende immediato confrontare situazioni simili provenienti da gare diverse.

La stessa filosofia si estende a progetti differenti: nella stessa finestra possono convivere il lavoro sull’Argentina, un progetto di rugby e un allenamento del pomeriggio. Quando ANGLES viene chiuso e riaperto, l’ambiente rimane organizzato come era stato lasciato. È la logica multi-progetto che riduce il passaggio continuo tra cartelle e applicazioni.

Piston porta questa logica nel live. La telecamera può essere collegata al box, al Mac e alle antenne che distribuiscono il flusso verso la panchina. Nella dimostrazione viene mostrato il Manchester United con **sei angoli** disponibili; a Old Trafford alcune camere sono fisse in zone differenti. Lo staff può passare dalla camera tattica alla TV o a una visuale più stretta e rivedere una situazione mentre la partita è ancora in corso.

> **FOCUS PRATICO — DAL TAGGING LIVE ALLA PANCHINA**
>
> L’analista in tribuna può codificare un evento e renderlo disponibile in tempi molto rapidi al vice allenatore, a un collaboratore o a un analista in panchina. In alcuni contesti bastano gli iPad: il valore non è avere più schermi, ma portare la clip giusta a chi deve usarla.

La lezione mostra anche configurazioni più leggere, come un esempio del Boca Juniors in cui la telecamera entra direttamente nel Mac tramite un capture device. Il principio rimane lo stesso: la struttura deve adattarsi al contesto logistico. In trasferta, dove gli spazi sono spesso ridotti, un sistema ordinato di acquisizione e distribuzione diventa ancora più importante.

Amplify è la piattaforma online collegata al workflow. Dopo aver lavorato in ANGLES, video e Timeline possono essere condivisi con staff e giocatori su telefono, iPad o computer. Non tutti devono possedere ANGLES: possono accedere come utenti della piattaforma. Un giocatore può quindi rivedere soltanto le proprie clip invece di guardare nuovamente tutti i 90 minuti; nell’esempio si parla di montaggi da 5, 10, 13 o 15 minuti, con il contesto prima e dopo il gesto.

> **ERRORI DA EVITARE**
>
> Confondere la disponibilità tecnologica con la qualità dell’informazione. Più angoli e più dispositivi sono utili solo se il tagging è coerente e se staff e giocatori ricevono clip selezionate, leggibili e pertinenti al loro bisogno.

Conclusione del capitolo. Multi-progetto, multi-angolo, Piston e Amplify estendono lo stesso principio: ridurre la distanza tra ciò che l’analista osserva e ciò che staff e giocatori devono vedere per intervenire sul campo.

CAPITOLO 06

Composer: dalla raccolta alla selezione

> *«Il primo Composer conserva; il secondo comunica.»*

Il **Composer** è lo spazio in cui le clip smettono di essere soltanto eventi della Timeline e diventano una presentazione. Selezionando una riga si possono prendere tutte le clip della categoria; tenendo Command si selezionano soltanto le situazioni desiderate. Con **Option+Command+B** le clip vengono inserite in un **Topic** unico, cioè un capitolo. Con Option+Command+N diventano invece **Topic** separati. Igor preferisce normalmente la prima soluzione, perché mantiene insieme gli eventi della stessa categoria.

La lezione propone un metodo molto concreto: lavorare con **due Composer**. Nel primo si raccolgono tutte le clip delle partite analizzate. Una categoria può arrivare a 20-30 situazioni, e lo stesso può accadere per fase difensiva o palle inattive. Questo primo Composer è l'archivio di lavoro. Il secondo è la presentazione finale: ogni clip viene riguardata e trasferita soltanto se aggiunge un'informazione utile al meeting con lo staff o con la squadra.

FOCUS PRATICO — SEPARARE ANALISI E COMUNICAZIONE

Non cancellare il materiale solo perché non entra nel video finale. Conserva nel primo Composer tutte le clip rilevanti e costruisci nel secondo una sequenza corta e mirata. Se l'allenatore cambia richiesta, una situazione esclusa può essere recuperata in pochi secondi.

Nel workflow reale mostrato da Igor sono presenti quattro partite e due Composer. Nel primo vengono raccolti tutti i tag; nel secondo compaiono soltanto le clip selezionate, con titoli e note. Le sezioni comprendono impostazione, costruzione, sviluppo, fase difensiva, palle inattive a favore e contro. È il passaggio dal materiale grezzo a un racconto ordinato per temi.

L'Inspector aiuta anche a controllare la durata. Nel test mostrato il Composer arriva a circa 54 secondi e 56 centesimi; selezionando una riga è possibile sapere quante clip sono incluse, per esempio 2 su 11, e la loro durata cumulata. Questo controllo è importante perché una presentazione può diventare troppo lunga senza che l'analista se ne accorga mentre continua ad aggiungere situazioni.

Le clip possono essere accorciate direttamente nel Composer e riordinate senza tornare alla Timeline originale. La qualità della presentazione non dipende dal numero di clip ma dalla capacità di scegliere quelle più rappresentative. In alcuni casi Igor preferisce esportare file distinti - fase offensiva, fase difensiva, palle inattive a favore e palle inattive contro - per permettere allo staff di distribuire i contenuti in momenti diversi.

ERRORI DA EVITARE

Portare nel meeting tutto ciò che è stato taggato. Il tagging deve essere ampio abbastanza da non perdere informazioni; la presentazione deve essere selettiva. Confondere questi due livelli produce video lunghi e ridondanti.

Conclusione del capitolo. Il Composer è uno strumento editoriale: ordina, riduce e mette in sequenza. La tecnica dei due Composer separa la raccolta completa dalla comunicazione finale e protegge l'analista da tagli irreversibili.

CAPITOLO 07

Comunicare l’analisi: timer, note e grafiche

> *«Il video non deve soltanto mostrare l’azione: deve aiutare chi guarda a capire subito dove portare l’attenzione.»*

Il **Timer Clip** consente di inserire il minutaggio in sovrimpressione. Nel calcio si possono creare “Primo tempo” con partenza da 0 e “Secondo tempo” con partenza da 45. Se il primo tempo termina al 48° per il recupero, il secondo può comunque ripartire da 45. La stessa logica può essere adattata a tempi supplementari, periodi del basket o set di altri sport. L’Overlay viene poi posizionato sul video, normalmente nella parte alta.

Le Notes vengono inserite nell’Inspector della clip. Un esempio della lezione è “Fase offensiva: costruiscono 3+2 con il terzino sinistro alto”. Le note possono restare un promemoria dell’analista oppure comparire nel video tramite Overlay. Se si usa anche il timer, è utile stabilire una regola grafica costante - per esempio tempo in alto e note in basso - così la presentazione resta leggibile.

FOCUS PRATICO — NOTA UTILE, NON DIDASCALIA INFINITA

Scrivi una nota che permetta al relatore di ritrovare il concetto e allo staff di orientarsi rapidamente. Una struttura, un movimento o un riferimento tattico sono più utili di una descrizione completa dell’azione già visibile nel video.

Quando serve fermare l’immagine, **Split Clip** permette di inserire un frame statico all’interno della clip. La durata standard è 3 secondi, ma può essere portata a 5 o ridotta a 1 secondo. Su quel frame si può usare **Annotate** per aggiungere cerchi, linee e testo. Nell’esempio vengono cerchiati due giocatori e inserita la scritta “Limite”. Dopo il salvataggio gli elementi non restano modificabili come oggetti separati: si può aggiungere altro, ma non rieditare il singolo cerchio già incorporato.

Per una telestration più evoluta il workflow può integrarsi con **Tactic Pro**. La clip viene esportata e lavorata con grafiche 3D e in movimento: cerchi che seguono i giocatori, linee tra reparti, coni di luce e scritte aderenti al terreno. Igor racconta di aver utilizzato questo livello grafico negli anni al Milan; nel contesto attuale di Serie D preferisce, in accordo con l’allenatore, una comunicazione più pulita ed essenziale.

Anche i titoli fanno parte della comunicazione. Possono essere preparati in Keynote o PowerPoint ed esportati come PNG 1920x1080, così mantengono lo stesso rapporto del video. Nel Composer entrano come immagini autonome e possono precedere “Fase offensiva”, “Impostazione”, “Costruzione” o altri capitoli. La durata standard mostrata è di 3 secondi.

ERRORI DA EVITARE

Aggiungere grafiche perché “fanno professionale”. Il livello di telestration deve essere coerente con lo staff e con il tempo di lettura. Se una clip pulita comunica meglio, cerchi, frecce e animazioni diventano rumore.

Conclusione del capitolo. Timer, note, fermo immagine e grafica hanno una funzione precisa: rendere la lettura più rapida. La forma deve sempre restare al servizio del concetto tattico che l’analista vuole far vedere.

CAPITOLO 08

Esportazione e workflow operativo finale

> *«Il software è uno strumento: il lavoro si chiude quando il materiale diventa utilizzabile dallo staff.»*

L'esportazione può partire dal Composer o dalla Timeline. **Create Stand Alone Movie** genera un file indipendente dalla clip o dalla selezione. Con **Single Movie** si crea un unico video con tutti gli elementi selezionati; con l'esportazione per Topic si ottiene invece un file per ciascun capitolo. Le due modalità possono essere attivate insieme, producendo contemporaneamente il video completo e i file tematici.

Il controllo della selezione è fondamentale: ANGLES esporta ciò che è selezionato, non automaticamente tutto ciò che si vede nel Composer. Se restano selezionate soltanto tre clip, saranno quelle tre a entrare nel file. Lo stesso vale per titoli, fermi immagine e Topic. Gli Overlays - Timer Clip e Notes - possono essere inclusi oppure esclusi dal video finale in base all'uso previsto.

FOCUS PRATICO — DOPPIO OUTPUT

Dallo stesso Composer puoi produrre un file completo per il meeting e file separati per fase offensiva, fase difensiva o palle inattive. Nell'esempio della lezione l'esportazione genera un video completo da circa 39 MB insieme ai file dei singoli Topic.

Il progetto può essere condiviso anche come cartella. Con Reveal in Finder si individua il contenitore fisico che comprende video, Timeline, Composer e altri elementi. Trasferendo correttamente quella cartella su un altro Mac, un collega o il mister può aprire il lavoro e continuare la revisione. In uno staff questo consente di separare i compiti: un analista può codificare, un altro selezionare, un altro ancora preparare la presentazione.

La pulsantiera personale di Igor comprende grandi fasi di gioco, tempi, impostazione, costruzione, sviluppo, finalizzazione, prima pressione, zone, transizioni, palle inattive e pulsanti dedicati ai portieri. Alcuni elementi cambiano da una stagione all'altra. Non è un modello da copiare in modo rigido: è un esempio di come lo strumento si adatti alle richieste dello staff e al modo di leggere la partita.

Per imparare il software il consiglio è provare. Agli studenti viene fornito un video di circa 20 minuti, estratto da una partita del Tottenham, per costruire i primi Vault, fare tagging, testare i Qualifier e creare una presentazione senza partire da un file troppo lungo. È normale prendere inizialmente spunto dalla pulsantiera di un altro analista; con il tempo colori, categorie, livelli e automatismi diventano personali.

ERRORI DA EVITARE

Pensare che il valore professionale dipenda dalla quantità di funzioni utilizzate. ANGLES permette pulsantiere molto complesse, più angoli, live, grafiche e filtri; il criterio resta uno solo: usare ciò che aiuta a rispondere a un bisogno concreto dello staff.

La lezione si chiude anche con un'indicazione professionale. Igor racconta di aver iniziato proponendosi alla società del territorio in cui allenava nel settore giovanile, offrendo disponibilità per filmare e analizzare gli avversari della prima squadra. Da un bisogno concreto e da un primo servizio utile può nascere un percorso. Il software accelera e struttura il lavoro, ma la crescita dipende dalla capacità dell'analista di trasformare il video in una risposta utilizzabile sul campo.

Conclusione del capitolo. Il workflow completo parte dal materiale grezzo e termina con una consegna chiara: progetto ordinato, tagging coerente, selezione essenziale, presentazione leggibile ed esportazione adatta allo staff. La tecnologia ha valore quando rende questo percorso più rapido e affidabile.

IN SINTESI

Dal video all’informazione utile

La lezione su ANGLES mostra un metodo di lavoro completo: creare e organizzare il progetto, rendere affidabile il video con la transcodifica, collegare Timeline e sorgente, costruire un Markup coerente, arricchire le clip con Qualifier, utilizzare filtri e shortcut, raccogliere il materiale nel Composer e trasformarlo in una presentazione selettiva. Multi-angolo, Piston e Amplify estendono il flusso alla partita live e alla distribuzione verso staff e giocatori.

Il principio che attraversa tutta la lezione è operativo: ogni funzione deve ridurre il disordine, velocizzare la ricerca o migliorare la comunicazione. Il software consente un livello di dettaglio molto alto, ma la profondità della codifica deve restare proporzionata alla domanda che si vuole risolvere.

> **CHECKLIST OPERATIVA**
>
> 1. Verifica il Vault attivo. 2. Importa e transcodifica il video quando necessario. 3. Collega Timeline e video. 4. Usa un Markup coerente con le domande dello staff. 5. Tagga e assegna soltanto Qualifier utili. 6. Conserva tutto nel Composer di lavoro. 7. Seleziona le clip nel Composer finale. 8. Controlla durata, note e grafiche. 9. Esporta solo ciò che è selezionato. 10. Consegna il formato più utile a staff e giocatori.

«DAL VIDEO ALLA DECISIONE.»