



PIZARRA TÁCTICA

Manual de Usuario
TopLiderCoach HUB

Versión 2.0 — Marzo 2026

toplidercoach.com

1. Introducción

La Pizarra Táctica de TopLiderCoach HUB es una herramienta profesional de diseño de ejercicios de fútbol. Permite a los entrenadores crear ejercicios estáticos (dibujos tácticos) y ejercicios animados (vídeos con movimiento de jugadores y balón), todo desde el navegador sin necesidad de instalar ningún software adicional.

Con la Pizarra puedes diseñar desde un simple rondo hasta una compleja salida de balón con 13 frames de animación, exportar como PNG, PDF o vídeo MP4, y organizar todos tus ejercicios en un banco personal con filtros avanzados.

2. Acceso a la Pizarra

La Pizarra es una sección principal del HUB, accesible desde la barra de navegación superior. Al entrar verás tres pestañas:

- **Pizarra:** el espacio de dibujo con el campo de fútbol
- **Ficha:** formulario con los datos del ejercicio (nombre, categoría, descripción, etc.)
- **Banco:** biblioteca de todos tus ejercicios guardados con filtros de búsqueda

3. Crear un ejercicio

3.1. Elegir el tipo de ejercicio

Al entrar en la Pizarra, el campo aparece con un selector superpuesto que te pregunta:

-  **Ejercicio estático:** un dibujo fijo, ideal para la mayoría de ejercicios de entrenamiento (rondos, posesiones, tácticos...)
-  **Ejercicio animado:** una secuencia de movimientos frame a frame que se puede exportar como vídeo MP4

 *Puedes cambiar de modo en cualquier momento. Si empiezas estático y luego quieres animar, no hay problema.*

3.2. Elegir el campo

En la sección "Dibujo y Campos" del toolbar lateral encontrarás cuatro tipos de campo:

Campo	Descripción
Completo	Campo entero con las dos porterías, áreas y círculo central
Medio ↑	Medio campo con portería arriba — ideal para ejercicios de finalización
Medio ↓	Medio campo con portería abajo — perspectiva opuesta
Libre	Césped sin líneas — para ejercicios en espacios reducidos o personalizados

Debajo de los botones de campo hay una paleta de 7 colores para personalizar el color del césped: varios tonos de verde, azul oscuro y negro. Las líneas siempre se mantienen en blanco.

4. Herramientas de la Pizarra

4.1. Jugadores

La sección Jugadores permite colocar jugadores de ambos equipos en el campo:

1. Elige el color de tu equipo (13 opciones incluyendo rayas tipo Atlético, Barcelona, Milan...)
2. Elige el color del portero (diferente al equipo)
3. Aplica una formación predefinida (4-4-2, 4-3-3, 3-5-2, 4-2-3-1, 5-3-2)
4. O coloca jugadores individuales haciendo clic en "+ Jugador" y luego en el campo

Cargar plantilla: Si tienes tu plantilla real registrada en el HUB, puedes cargarla y colocar cada jugador con su nombre y número real directamente en el campo.

Opciones del jugador: al seleccionar un jugador puedes cambiar su número de camiseta, su color, y activar/desactivar la visibilidad del número.

4.2. Dibujo

Las herramientas de dibujo incluyen:

Herramienta	Uso
Seleccionar	Selecciona elementos para moverlos, editarlos o eliminarlos
Lápiz	Dibujo libre a mano alzada con punta de flecha
Flecha	Flecha recta de un punto a otro
Curva	Flecha curva con punto de control ajustable
Línea	Línea recta sin flecha
Rectángulo	Dibuja rectángulos para delimitar zonas
Círculo	Dibuja elipses/círculos
Texto	Inserta texto en cualquier punto del campo

Cada herramienta de dibujo permite ajustar el grosor del trazo, activar línea discontinua y elegir entre 8 colores (blanco, rojo, azul, verde, amarillo, naranja, morado, negro).

Deshacer/Rehacer: botones siempre accesibles dentro de la sección Dibujo. También funcionan con Ctrl+Z / Ctrl+Y.

4.3. Material

La sección Material ofrece elementos de equipamiento deportivo que puedes colocar en el campo:

- Balón, Cono, Marcador, Pica roja, Pica amarilla
- Barrera, Mini portería, Portería S/M/L, Maniquí

Al seleccionar un material colocado puedes ajustar su tamaño (Mayor/Menor) y su rotación con botones de $\pm 10^\circ$ y $\pm 45^\circ$ o con un deslizador de 0° a 359° .

5. Sistema de Animación

El modo animación permite crear secuencias de movimiento frame a frame, donde los jugadores y el balón se mueven de una posición a otra con interpolación suave.

5.1. Cómo funciona

1. Al elegir "Ejercicio animado", se crea automáticamente el Frame 1 con la posición inicial
2. Pulsa "+ Frame" para crear un nuevo frame
3. Mueve los jugadores y el balón a sus nuevas posiciones
4. Dibuja trayectorias (flechas curvas o a mano alzada) desde un jugador/balón para indicar el camino del movimiento
5. Repite para cada fase del ejercicio
6. Pulsa "Play" para previsualizar la animación en el navegador

5.2. Trayectorias

Las trayectorias son flechas que indican por dónde se mueve un jugador o balón entre frames. Se dibujan con las herramientas Lápiz, Flecha o Curva empezando desde encima de un jugador o balón. La animación seguirá exactamente el camino que dibujes.

💡 El botón "↶ Trayo" deshace la última trayectoria dibujada en el frame actual.

5.3. Barra de Timeline

La barra de timeline aparece debajo del campo y contiene:

- **Play/Stop:** reproduce o detiene la animación
- **Navegación:** botones ◀ ▶ y puntos numerados para saltar entre frames
- **Velocidad:** 0.5x, 1x, 2x para ajustar la velocidad de reproducción
- **+ Frame / 🗑 Frame:** añadir o eliminar el último frame

5.4. Dibujos por frame

Los elementos de dibujo (rectángulos, círculos, líneas, etc.) creados en modo animación respetan el frame en el que se dibujan: solo aparecen a partir de ese frame en adelante. Si eliminas un dibujo en un frame posterior, desaparece a partir de ese punto pero se mantiene en los frames anteriores.

6. Guardar y Exportar

6.1. Guardar ejercicio

El botón "📄 Guardar ejercicio" captura una miniatura del campo actual y te lleva a la Ficha, donde puedes rellenar todos los datos del ejercicio antes de guardarlo en la base de datos.

6.2. Ficha del ejercicio

La ficha incluye los siguientes campos:

Campo	Descripción
Nombre *	Obligatorio. Identifica al ejercicio de forma única
Duración	Tiempo estimado en minutos
Nº Jugadores	Cantidad de jugadores participantes
Dificultad	De 1 a 5
Categoría	Técnica individual, Posesión, Pressing, Ataque posicional, etc.
Categoría de edad	Prebenjamín a Senior
Tema	25 temas: Rondos, Salida de balón, Transiciones, Finalización, etc.
Fase de juego	Organización ofensiva/defensiva, Transiciones, Balón parado
Nº Porteros	Cantidad de porteros en el ejercicio
Espacio	Ancho × Largo del espacio de juego en metros
EII	Espacio Individual de Interacción (se calcula automáticamente: m ² /jugador)
Material	Equipamiento necesario (conos, picas, petos...)
Objetivos	Qué trabaja el ejercicio
Descripción	Cómo se ejecuta el ejercicio
Variantes	Versiones más fáciles o difíciles
Notas del entrenador	Observaciones personales, puntos clave

6.3. Exportar PNG

El botón "🖨 Exportar PNG" descarga una imagen de alta resolución del campo tal como se ve en la pizarra. Útil para presentaciones, documentos o redes sociales.

6.4. Exportar PDF

Desde la Ficha, el botón "📄 Exportar PDF" genera un documento profesional con la miniatura del ejercicio, todos los datos técnicos y las secciones de texto, con el diseño corporativo de TopLiderCoach.

6.5. Exportar vídeo MP4

Para ejercicios animados, el botón "🎬 MP4" en la barra de timeline genera un vídeo MP4 de la animación completa que se sube automáticamente al servidor. El vídeo queda vinculado al ejercicio y se puede descargar o compartir.

💡 *La generación de vídeo puede tardar entre 10 segundos y 1 minuto dependiendo del número de frames. No toques nada durante el proceso.*

7. Banco de Ejercicios

El Banco es tu biblioteca personal de ejercicios guardados. Muestra todos los ejercicios en una cuadrícula con miniaturas, nombre, etiquetas y dificultad.

7.1. Filtros de búsqueda

Puedes filtrar por: tema, categoría, edad, dificultad, fase de juego, número de jugadores, porteros y duración. También hay un buscador por nombre.

7.2. Acciones desde el Banco

- **Ver ficha:** abre la ficha del ejercicio con todos sus datos
- **Editar:** abre la ficha para modificar datos. Desde ahí puedes pulsar "Editar dibujo" para modificar el campo
- **Eliminar:** borra el ejercicio de forma permanente (con confirmación)

8. Editar un Ejercicio Existente

8.1. Editar datos de la ficha

Desde el Banco, pulsa "Editar" para abrir la ficha. Puedes modificar cualquier campo excepto el nombre del ejercicio, que aparece bloqueado en gris. El nombre identifica al ejercicio de forma única: si quieres otro nombre, crea uno nuevo.

8.2. Editar el dibujo

En la ficha, el botón  "Editar dibujo" carga el ejercicio en la Pizarra con el modo correcto (estático o animado) y todos sus frames. Puedes:

- Mover jugadores y material
- Añadir o quitar elementos
- Modificar trayectorias
- Añadir o eliminar frames

8.3. Guardar cambios en animaciones

Cuando editas un ejercicio animado existente, en la barra de timeline aparece el botón verde  "Guardar cambios" que realiza tres acciones:

1. Captura una miniatura limpia del ejercicio
2. Guarda todos los datos del dibujo y los frames en la base de datos
3. Genera y sube un nuevo vídeo MP4 que reemplaza al anterior

9. Integración con el Planificador

Los ejercicios guardados en el Banco están disponibles en la Biblioteca de Ejercicios del Planificador de Sesiones. Desde allí puedes:

- Buscar tus ejercicios en la pestaña "Mis Ejercicios"
- Ver los detalles con miniatura, categoría, tema, dificultad, etc.
- Añadir ejercicios a las secciones de tu sesión (Calentamiento, Parte Principal, Enfriamiento)
- La miniatura y descripción aparecen automáticamente en el PDF de la sesión

10. Atajos y Consejos

Atajo / Acción	Resultado
Supr / Backspace	Elimina el elemento seleccionado
Ctrl+Z	Deshacer último cambio
Ctrl+Y	Rehacer último cambio deshecho
Clic en fondo	Deseleccionar todo
Nueva pizarra	Limpia todo y vuelve al selector de modo

💡 *Los jugadores con el número 1 se renderizan automáticamente con el color de portero que hayas elegido.*

💡 *Al cargar una formación, los jugadores del rival se colocan en espejo (posiciones invertidas).*

💡 *El EII (Espacio Individual de Interacción) se calcula automáticamente cuando introduces el espacio y el número de jugadores. Es una métrica clave para dosificar la intensidad del ejercicio.*