



Se trata de una solución que INTEGRA los marcadores deportivos con contenidos informativos, de marketing, institucionales, redes sociales en las VIDEOPANTALLAS de uso deportivo.

Se trata de una solución que integra los marcadores deportivos con contenidos informativos, de marketing, institucionales, redes sociales ... en las videopantallas de uso deportivo.

Nuestra herramienta se adapta a cualquier tamaño de video pantalla y es compatible con la consola que manejan los árbitros y está disponible para cualquier deporte.

Permite personalizar cualquier marcador a cualquier línea gráfica creando marcadores adaptados a las líneas gráficas de los clubs o de las competiciones de forma sencilla.

Es de manejo sencillo, se pueden reproducir videos o crear lista de reproducción automática, pudiendo volver al juego en cualquier momento.

Funcionamiento bajo plataforma Windows.

El marcador dispone de las capacidades habituales en los marcadores tradicionales, además de las siguientes características:

1. Base de datos integrada de equipos con imágenes / vídeos de escudos, jugadores, logos, patrocinadores, etc. Dispone de interface para crear y editar los equipos en la base de datos.
2. Editor de texto, de fondo, color, tamaño, posición y logotipos. Dispone de herramientas para configurar de forma rápida y muy sencilla cada una de estas capacidades con opciones que permiten cambiar colores, tamaños, elementos gráficos, etc.
3. Personalización del marcador gracias a sus distintos editores.
 - De estilo: Tamaño de los textos, escudos y logos, colores de los textos, fondos animados o fijos.
 - De patrocinadores: Permite mostrar varios logos de patrocinadores y asociarlos a cada momento del juego.
 - Editor de Playlists. Permite crear de forma rápida e intuitiva listas de reproducción de videos y fotos, y acceder a ellas en cualquier momento del partido para mostrar contenido institucional, publicitario o informativo.



- Editor de eventos: Permite asociar un carrusel de acciones que se suceden de forma automatizada, a las distintas acciones del partido (gol, exclusión, falta, tarjeta amarilla, etc.). Este carrusel consta de un cartel o animación que muestra el tipo de acción sucedida, seguidamente en la pantalla aparece la información del jugador que ha creado la acción junto con información estadística de dicho jugador. Finalmente, se puede asociar un vídeo o una imagen de un patrocinador a cada acción.
- 4. Presentación de jugadores convocados uno a uno con foto o vídeo. Editor que permite modificar la información del jugador, foto, vídeo, dorsal, posición, etc, así como los elementos gráficos como el fondo, escudos, etc.
- 5. Asociar elementos de publicidad y marketing a acciones concretas del deporte. Permite asociar elementos publicitarios, por ejemplo cuando un jugador marca un triple podemos mostrar de forma automática un spot o logo de un patrocinador.
- 6. Estadísticas de jugadores y equipos. Es capaz de procesar los datos introducidos por los árbitros y generar estadísticas que resuman la evolución de encuentro de forma global, comparativa o personalizada a un jugador y esponsorizarla de forma dinámica.
- 7. Posibilidad de crear una lista de reproducción de anuncios de vídeos e imágenes y reproducirlos durante el partido.
- 8. Gestionar listas de vídeos, imágenes fijas para su reproducción antes del partido y durante los descansos.
- 9. Entrada de video para mostrar repeticiones. Gestionada desde el mismo interface de control del partido.
- 10. Plantillas de Kiss Cam.
- 11. Banner que permite mantener la información del partido mientras se reproducen los eventos, las playlists o el contenido de cualquier fuente externa (por ejemplo, repeticiones).
- 12. Reproductor de efectos de sonido y playlist de audio sincronizables con los eventos del partido.
- 13. Presentación de eventos, logotipos de los patrocinadores.

Adecuado para las reglas y estándares de FIFA / UEFA

Una vez configurado el software su funcionamiento es totalmente automático ya que se actualiza en tiempo real, según los datos que introducen los árbitros en la consola desde la que controlan la evolución del partido, sin necesidad de operador

Es una aplicación compacta compatible a cualquier tamaño de pantalla (también puede gestionar diferentes pantallas de distintos formatos, con un único contenido o contenidos independientes para cada una de ellas), y compatible con nuestras consolas de manejo.