

PARECER TÉCNICO
GERÊNCIA DE BASQUETE

**JUSTIFICATIVA PARA A AQUISIÇÃO DO SOFTWARE DE ANÁLISE DE JOGO - HUDL
SPORTSCODE POR INEXIGIBILIDADE**

Sobre a aquisição de 03 licenças do **SOFTWARE DE ANÁLISE DE JOGO - HUDL SPORTSCODE** para a modalidade Basquete do Minas Tênis Clube, seguem as seguintes considerações:

Hoje a HUDL SportsCode é o software mais moderno quando falamos em análise técnica/tática no Basquete. É a junção de três empresas consolidadas no meio esportivo com o intuito de trazer mais praticidade e assertividade nas análises.

Obter esse software nos atende para as seguintes ações:

- 1- Análise de jogos em treinamentos em tempo real, permitindo feedback e correções instantâneas. Podendo ser utilizado no tablet e computador;
- 2- Criação de banco de dados de maneira ampla, conseguiria quantificar por um longo período de tempo fundamentos que achar interessante de determinado jogador ou equipe com o intuito de acompanhar a evolução dos mesmos;
- 3- Cruzar análise estatística com análise de vídeo;
- 4- Compartilhamento de informações entre atletas e Comissão Técnica. Criando relatórios individuais conectados com os vídeos e,
- 5- Animações dentro do próprio vídeo, adicionando gráficos e imagens em tempo real.
- 6- Estabilidade de sistema em relação as demais plataformas, com revisões e atualizações de versões a cada 15 dias
- 7- Hudl Sportscode é desenvolvido em plataforma de software de 64 bits, mais atual e robusta da atualidade
- 8-Hudl Sportscode integra e converte vídeos de forma automática das mais diferentes qualidades e formatos de vídeos (evitando perdas de frame, agiliza o processo de transcodificação e integração) independente da fonte de vídeo.
- 9- Hudl Sportscode ELITE – inclui a aplicação STUDIO integrada que permite elaboração de vídeos customizados com a melhor performance e design avançado, para exposição e palestras aos atletas
- 10- Customização integral e visual das ações que se planeja avaliar e marcar durante treinos e partidas.
- 11 – Hudl Sportscode é usado por 30 de 30 times da NBA
- 12- Sincronização de dados e vídeos com diversas plataformas analíticas de dados como Synergy e Instat.



13-HUDL Sportscode possibilita a utilização em sincronia de até 6 câmeras e ângulos distintos para análise em tempo real ou pós partida/treino/

14- HUDL Sportscode permite captura através de código IP de câmeras digitais em tempo real

15- A Hudl disponibiliza suporte 24/7 em português e no fuso horário brasileiro.

16- A Hudl disponibiliza treinamento, captação e suporte *in-loco* ou a distância.

LEGENDA DE CORES

	VANTAGEM
	DESVANTAGEM
	ATENDE PARCIALMENTE

	HUDL	NAC SPORTS	DARTFISH
ANÁLISE DE VÍDEO	SIM	SIM	SIM
ANÁLISE DE VIDEO EM TEMPO REAL	SIM	SIM	SIM
EDIÇÃO DOS VIDEOS DENTRO DO PRÓPRIO SOFTWARE	SIM	SIM	PARCIAL
COMPARTILHAMENTO INSTANTÂNEO DAS ANÁLISES	SIM	PARCIAL	NÃO
CAPACIDADE DE UTILIZAÇÃO DE UM TABLET PARA CORTES E FEEDBACK INSTANTÂNEOS	SIM	NÃO	NÃO
CRIAÇÃO DE RELATÓRIOS INDIVIDUAIS E COLETIVOS	SIM	NÃO	NÃO

No mercado esportivo Dartfish e NacSports são bem conhecidos, mas nenhum desses é tão completo como SportsCode; com a possibilidade de compartilhamentos de informações entre atletas e CT, possibilidade de coletar e acessar as informações em tempo real por meio de um tablet; criação de animação dentro dos vídeos de modo a facilitar a visualização de que assiste e relatórios cruzando os vídeos com a estatística.

Além do mais, dentre outras opções de softwares utilizadas somente para adicionar animações e marcações nos vídeos, o Hudl/ SportsCode permite essa possibilidade dentro do próprio programa, uma vez que foi desenvolvido para ser uma plataforma única e integrada dentro do fluxo de trabalho (pré-durante-pós partida), portanto terá em uma única ferramenta, o que necessitaria pelo menos em duas ou três ferramentas extras, quando se comparado aos concorrentes. (Banco de dados, relatórios, ilustração/STUDIO, tempo real, customização e compartilhamento).

Belo Horizonte, 16 de março de 2022



RENAN GITIONY PEREIRA PIMENTEL
Técnico Assistente - Minas Tênis Clube
Departamento de Basquete