

Módulo 3. Estructura y características de los informes

Introducción

En el módulo anterior analizamos cuáles son los datos más relevantes para valorar a los jugadores y cómo se reflejan en los informes.

Con esa base, en este módulo veremos cómo se representan esas métricas en los distintos informes, de modo que cada departamento acceda a la información de forma clara y sencilla.

Estructura de los informes

A continuación, se presentan las secciones que conforman un informe de fútbol bien estructurado.

1. Información general del jugador

Este apartado incluye los datos básicos que permiten identificar y contextualizar al jugador. La información puede variar según el informe, aunque es habitual incluir elementos como nombre, edad, fecha de nacimiento, lateralidad, posición, minutos jugados, partidos disputados, titularidades, situación contractual, club y agencia. Estos datos suelen presentarse de forma directa o mediante un enlace, lo que permite mantenerlos actualizados de manera automática.

A modo ilustrativo, se presenta a continuación un ejemplo de cómo podría estructurarse esta información:

- **Jugador:** David García
- **Edad:** 16 años
- **Fecha de nacimiento:** 18 de febrero de 2009
- **Lateralidad:** diestro
- **Posición:** lateral derecho
- **Minutos jugados (2024):** 1600
- **Club:** Sabadell



- **Agencia:** desconocida

2. Rendimiento y estadísticas

Este apartado recopila datos cuantitativos sobre el desempeño del jugador, tanto en el presente como en temporadas anteriores. La información suele organizarse en distintos bloques, según disponibilidad y relevancia:

- **Estadísticas destacadas en partidos recientes:** **goles**, asistencias, pases completados, intercepciones, entre otros.
- **Trayectoria en clubes, equipos y categorías:** temporadas previas, partidos jugados, goles, tarjetas, etc.
- **Registro de lesiones:** tipo, duración y cantidad de días de baja, si se dispone de esta información.
- **Comparación con otros jugadores** de la misma posición o nivel.

Además de estos datos cuantitativos, se consideran aspectos físicos, técnicos, tácticos y psicológicos del jugador. Esta información puede presentarse de distintas formas, dependiendo de la plataforma utilizada y del criterio de los profesionales del club, con el fin de facilitar la toma de decisiones.

A modo ilustrativo, se detalla a continuación un ejemplo de características técnico-tácticas ofensivas para la posición de mediocentro defensivo. La valoración, realizada por un *scout*, se expresa en una escala subjetiva del 1 al 10:

- Da línea de pase en la salida de balón: 6
- Perfil corporal para recibir: 8
- Capacidad de superar líneas en pase corto-medio: 7
- Cambio de orientación: 5
- Influencia en el último tercio: 3

A continuación, se desarrollan en detalle los cuatro tipos de análisis mencionados: físico, técnico, táctico y psicológico.

3. Análisis físico: estructural y funcional

Se evalúa la estructura corporal del jugador, su complexión y el rendimiento observado en distintas capacidades físicas aplicadas al fútbol.



4. Análisis técnico

Este apartado contempla las habilidades técnicas específicas del jugador, como el control del balón, los pases y los remates. También se consideran aspectos relacionados con su desempeño en diferentes situaciones del juego, como el ataque, la defensa y las transiciones.

5. Análisis táctico

Se analiza la demarcación principal que suele ocupar el jugador y, en caso de existir, su posición secundaria. Además, se incluye la opinión del *scout* sobre la posición en la que podría encajar mejor dentro del club. Se valora también su capacidad para adaptarse a distintos sistemas de juego y roles tácticos, así como su comprensión del juego, en especial la lectura de situaciones y la toma de decisiones rápidas.

6. Análisis psicológico

Se describen aspectos relacionados con la actitud, la mentalidad y el comportamiento del jugador fuera del campo. Esto incluye su capacidad para manejar el estrés, adaptarse a nuevas situaciones y mantener una actitud adecuada. También se considera la relación que establece con sus compañeros, cuerpo técnico, árbitros y entorno familiar.

7. Análisis de fortalezas y debilidades

También pueden considerarse las fortalezas y debilidades del jugador. Esto implica identificar qué aspectos domina, cuáles son sus puntos fuertes o aquellos que lo hacen destacar, así como las áreas en las que presenta mayores dificultades, necesita mejorar o no muestra un rendimiento relevante.

Entre los elementos que pueden incluirse en esta evaluación se encuentran los siguientes:

- Evaluación detallada de las fortalezas y debilidades del jugador.
- Recomendaciones orientadas a mejorar las áreas de menor rendimiento.
- Sugerencias sobre aspectos específicos que conviene potenciar.

8. Observaciones del *scout*

Este apartado reúne información subjetiva obtenida a partir de las observaciones realizadas durante los partidos en vivo. Incluye percepciones personales del observador



sobre distintos aspectos relevantes del jugador, tanto dentro como fuera del campo. Entre los puntos que pueden abordarse se encuentran:

- Comportamiento fuera del campo, actitud y ética de trabajo.
- Opiniones personales del *scout*.
- Situaciones contractuales, familiares u otras circunstancias particulares.

9. Potencial y proyección futura

En el fútbol formativo, es fundamental no solo valorar el rendimiento actual del jugador, sino también considerar su proyección y el potencial de desarrollo futuro. Por ello, este apartado recoge las perspectivas sobre la evolución del jugador a mediano y largo plazo. Se pueden incluir la siguiente información:

- Valoración del potencial del jugador para mejorar y desarrollarse.
- Previsión sobre cómo podría adaptarse a un equipo o sistema de juego específico en el futuro.

10. Conclusiones y recomendaciones

Este apartado ofrece un resumen general del informe, integrando los distintos aspectos analizados. Se presentan además las recomendaciones finales respecto de la idoneidad del jugador para incorporarse al equipo, considerando tanto su rendimiento actual como su proyección futura.

11. Valoración

Esta es una de las partes más relevantes del informe para la toma de decisiones, ya que otorga peso a la opinión del profesional que lo elabora. En ella se consideran el nivel y el impacto del jugador en distintos plazos, su desarrollo potencial y la relación entre coste y beneficio económico.

En este apartado suele asignarse una «nota» en función del rendimiento actual y futuro, o según los criterios establecidos por el departamento de *scouting*. Esta valoración permite ordenar a los jugadores según el nivel y la proyección que se les atribuye. Es decir, mientras que el resto del informe describe cómo es el jugador, qué características posee y cuáles son sus fortalezas, esta sección establece una jerarquía para identificar a los perfiles más interesantes para fichar.

A continuación, se abordarán con mayor detalle las características de los informes centrados en datos objetivos: qué tipo de información se puede incluir, cómo organizarla y de qué manera aprovecharla para elaborar un informe de jugador más preciso y útil.

Características de los informes basados en datos

Los informes deben tener un enfoque objetivo, cuantitativo y preciso. Habitualmente, los datos son recopilados mediante sistemas de *tracking* y sensores GPS fiables. Empresas como Opta, StatsBomb y Hudl, entre otras, se destacan por la precisión en la recolección de esta información.

Adoptar una perspectiva objetiva permite evitar que las decisiones se vean influenciadas por ideas preconcebidas o juicios subjetivos. Además, es fundamental prestar atención a la claridad del informe: no basta con presentar datos si no pueden leerse con facilidad. Siempre que sea posible, es recomendable optar por formatos visuales agradables, que faciliten la comprensión y el análisis por parte de los responsables de los distintos departamentos.

También es importante considerar a quién va dirigido el informe. Si está destinado al entrenador o al director deportivo, se puede recurrir a un lenguaje más técnico y detallado. En cambio, si el destinatario es un directivo, conviene simplificar los términos para facilitar la comprensión del contenido.

Asimismo, los informes deben incluir un contexto táctico y situacional. Los datos, por sí solos, no son suficientes: es necesario interpretarlos en función del sistema de juego, el rival, el lugar del partido, las condiciones climáticas, entre otros factores.

Técnicas de análisis de los jugadores a través de los datos

En este apartado se diferencian los datos obtenidos a nivel físico de aquellos que reflejan el rendimiento en aspectos técnico-tácticos.

Datos físicos

Cuando hablamos de datos físicos, debemos tener en cuenta que el análisis va más allá de la observación tradicional. Gracias a los avances tecnológicos disponibles en los clubes, hoy es posible cuantificar con precisión diversos aspectos clave del rendimiento y la salud del deportista. Esta información permite mejorar la preparación física, reducir el riesgo de lesiones y optimizar el rendimiento general.

Además, desde la perspectiva del departamento de *scouting*, contar con datos físicos de los jugadores observados resulta cada vez más útil, ya que el componente físico tiene un peso creciente en el rendimiento global de un futbolista.



A continuación, veremos qué beneficios concretos puede obtener un club de fútbol al disponer de estos datos.

Mediante **dispositivos portátiles como los chalecos con GPS y otras tecnologías de localización**, los jugadores pueden ser monitorizados en todo momento. A través de estos sistemas es posible registrar métricas como la distancia total recorrida, la velocidad media y máxima de cada jugador, así como el número total de *sprints*.

Estos datos ofrecen una visión precisa sobre la intensidad que puede desplegar cada futbolista, tanto en partidos como en entrenamientos. En el caso de jugadores de equipos rivales, solo se podrá acceder —y únicamente en competiciones profesionales— a las métricas obtenidas durante los partidos oficiales.

En cambio, con los jugadores del propio club es posible registrar datos de forma diaria, lo que permite controlar la carga de entrenamiento y actuar con mayor eficacia en la prevención de lesiones.

También mediante los **sistemas de acelerometría y giroscopios** —conocidos como unidades de medición inercial (IMU, por sus siglas en inglés)— se obtienen métricas muy útiles para evaluar el rendimiento de los futbolistas. Estas unidades combinan acelerómetros y giroscopios para medir la aceleración y la rotación de un objeto en tres dimensiones.

Con este sistema se pueden registrar variables como aceleraciones, desaceleraciones, capacidad de cambio de dirección, impactos y cargas de salto.

Estos datos resultan especialmente relevantes para la planificación del descanso de los jugadores, ya que permiten a los cuerpos técnicos evaluar su nivel de explosividad e incluso detectar signos de fatiga muscular, lo que contribuye a minimizar el riesgo de lesiones.

Además, mediante el uso de **pulsómetros**, los cuerpos técnicos pueden monitorizar el ritmo cardíaco de los jugadores y obtener su frecuencia cardíaca media y máxima. Estos datos permiten determinar el nivel de esfuerzo al que ha sido sometido un jugador, estimar el tiempo de recuperación necesario e individualizar sus entrenamientos. En conjunto, esta información facilita la evaluación del estado de forma de cada jugador en cada etapa de la temporada.

El análisis del rendimiento físico es, posiblemente, el que más volumen de datos proporciona sobre los jugadores. Sin embargo, en muchos casos, se trata de información privada a la que solo acceden los propios clubes. Por lo tanto, desde el área de *scouting*, puede resultar difícil disponer de estos registros. Aun así, en la medida de lo posible, los datos disponibles ofrecen una visión útil sobre las características y el rendimiento físico del jugador.



Entre los datos físicos más relevantes se encuentran los siguientes:

- Distancia total recorrida
- Número de *sprints* por partido
- Velocidad máxima
- Aceleraciones y desaceleraciones

En el futuro, estos datos cobrarán aún más valor cuando puedan cruzarse con información técnico-táctica, lo que permitirá interpretarlos con mayor contexto e intención.

Datos técnico-tácticos

Cuando hablamos de datos vinculados a aspectos técnico-tácticos, el acceso a la información dependerá del nivel en el que se esté trabajando. Actualmente, en cualquier categoría es posible obtener datos, ya sea de forma directa, con recursos propios, o a través de empresas especializadas.

En general, todos los equipos disponen de estadísticas básicas como las siguientes:

- **Totales:** goles, asistencias, rebotes, entradas, pases, etc.
- **Promedios:** por partido, por minuto, por posesión.
- **Ratios:** precisión de pase, efectividad en tiros, tasa de éxito en duelos.

Estos datos resultan fundamentales para comparar jugadores y valorar el nivel que están mostrando. Su obtención puede realizarse mediante sistemas propios de recolección gestionados por el cuerpo técnico o a través de empresas especializadas que comercializan este tipo de paquetes de datos.

A continuación, se detallan algunos de los datos de *eventing* —es decir, registros de acciones concretas que ocurren durante el partido, como pases, tiros o duelos— más útiles:

1. Datos técnicos ofensivos

En la siguiente tabla se presentan las métricas más relevantes para evaluar el juego ofensivo de un jugador, agrupadas en pases, conducciones, finalización y regate.

Tabla 1. Datos técnicos ofensivos



Pases	<ul style="list-style-type: none"> • Pases totales • Precisión de pase (%) • Pases clave (<i>key passes</i>) • Pases progresivos • Pases al último tercio / al área
Conducciones	<ul style="list-style-type: none"> • Conducciones progresivas • Carreras con balón exitosas • Pérdidas de balón tras conducción
Finalización	<ul style="list-style-type: none"> • Goles esperados (xG) • Disparos totales / a puerta • Conversiones por tipo de disparo • Toques en el área rival
Regate	<ul style="list-style-type: none"> • Cantidad de regates intentados • Porcentaje de éxito en los regates
Duelos	<ul style="list-style-type: none"> • Duelos ofensivos • Duelos aéreos ofensivos

Fuente: elaboración propia

Además, aunque este dato no suele estar disponible, sería interesante valorar los recursos de regate que utiliza el jugador, es decir, qué tipos de regates emplea para medir su efectividad y para observar si varía o siempre usa los mismos. También es importante analizar qué genera su regate, ya que el objetivo del regate es crear ocasiones de gol, centrar o facilitar pases decisivos. Si un jugador regatea pero no aporta nada útil al equipo, su acción pierde valor.

2. Datos técnicos defensivos

En la siguiente tabla se presentan las métricas más importantes para evaluar el desempeño defensivo de un jugador. Estos indicadores permiten analizar su eficacia en recuperación, interceptación, duelos y otras acciones clave en defensa.

Tabla 2. Datos técnicos defensivos

Presión y recuperación	<ul style="list-style-type: none"> • Presiones por zona (ataque, medio, defensa) • Recuperaciones de balón • Intercepciones
Marcaje	<ul style="list-style-type: none"> • Entradas realizadas y exitosas • Faltas cometidas / tarjetas
Duelos	<ul style="list-style-type: none"> • Duelos defensivos • Duelos aéreos defensivos

Fuente: elaboración propia

Todos estos datos de *eventing* se pueden cruzar con información posicional de los jugadores y del balón, lo que enriquece el análisis. De este modo, no solo se registra la cantidad de veces que se realizan ciertas acciones, sino que se contextualiza cuándo, cómo y con qué beneficio para el equipo se ejecutan.

Además, gracias a los datos posicionales, es posible valorar aspectos como el juego sin balón (posicionamiento), la «lectura de juego» (cómo toma decisiones), la adaptabilidad a distintos partidos y sistemas tácticos, así como evaluar las habilidades técnicas y las decisiones bajo presión o en momentos específicos del encuentro.

Seguidamente, exploraremos qué técnicas pueden emplearse para analizar a los jugadores.

1. Comparación con otros jugadores (*benchmark*)

El término *benchmark* significa punto de referencia y, en el mundo del fútbol, se utiliza para realizar comparaciones que permiten evaluar si el rendimiento de un jugador o equipo es adecuado en comparación con compañeros o rivales.

Antes de analizar los diferentes sistemas de comparación que existen, es importante conocer sus características principales.

El *benchmark* funciona como un estándar con el cual se mide el rendimiento, ayudando a identificar fortalezas y debilidades al comparar distintos jugadores. Además, aporta objetividad, ya que ofrece información basada en datos y no en opiniones subjetivas.

Entre los usos principales del *benchmark* se encuentran los siguientes:

- Comparar jugadores similares (en edad, liga, posición).

- Comparar el rendimiento de los jugadores de nuestro equipo, entre ellos o con los jugadores que estamos evaluando de otros equipos.
- Buscar perfiles específicos que hayan sido solicitados por el entrenador o por la propia dirección deportiva.

2. *Rating*

Entendemos por *rating* la calificación que se realiza para todos los futbolistas, tomando en cuenta parámetros físicos y técnico-tácticos, así como las distintas demarcaciones (estos parámetros fueron desarrollados en el módulo 2). Este *rating* permitirá identificar qué jugadores presentan mejores métricas.

El *rating* puede componerse de diferentes filtros, considerando factores como la fecha de nacimiento del jugador, la demarcación que ocupa en el campo y la categoría en la que juega, entre otros.

3. *Clustering*

El *clustering* es una técnica que se utiliza para agrupar y clasificar jugadores automáticamente según características similares, con el objetivo de facilitar la identificación de talentos y la búsqueda de perfiles adecuados para un equipo. Esta herramienta permite a los departamentos de *scouting* reducir el tiempo dedicado al análisis y agilizar la toma de decisiones.

En caso de que un club pierda a un jugador por lesión, traspaso o finalización de su etapa en cierta categoría, el *clustering* resulta ideal para generar un listado de jugadores con características similares, al que el equipo puede recurrir si desea incorporar un reemplazo con un perfil semejante al del jugador perdido.

Herramientas para las visualizaciones gráficas

De manera general, a continuación se presentarán las herramientas que ofrece el mercado actual para visualizar la gran cantidad de datos disponibles, con el fin de que los clubes de fútbol puedan utilizarlos de forma clara y concisa. Estas herramientas facilitan la toma de decisiones más informadas y contribuyen a minimizar errores, ya sea para determinar qué jugador debe descansar o para que los departamentos de *scouting* identifiquen al futbolista más adecuado para sustituir a un integrante del equipo o reforzar la plantilla.

- **Tableau**

Tableau es un *software* líder en visualización de datos que permite crear gráficos interactivos, paneles de control (*dashboards*) y análisis visuales a partir de conjuntos de



datos. Esta herramienta actualiza automáticamente los gráficos cuando los datos cambian.

Cada vez más clubes de fútbol utilizan Tableau, ya que facilita la comprensión de sus datos y la toma de decisiones basadas en ellos.

Para aquellos equipos que no cuentan con los recursos necesarios para adquirir Tableau, existe una versión gratuita llamada Tableau Public, que permite compartir visualizaciones de forma pública.

- **Power BI**

Power BI es una herramienta de visualización de datos desarrollada por Microsoft. Es muy adaptable y permite al usuario mostrar las métricas que desee según sus preferencias. Además, se puede conectar con numerosas bases de datos, lo que facilita el análisis de datos en tiempo real.

- **Looker Studio**

Looker Studio es una herramienta gratuita de Google que permite crear informes y paneles interactivos a partir de datos provenientes de múltiples fuentes. Facilita el trabajo simultáneo de todos los integrantes de un departamento y permite compartir documentos de manera sencilla, además de monitorear métricas en tiempo real.

- **Plotly**

Plotly es una biblioteca de visualización de datos que permite crear gráficos y tablas dinámicas. Dispone de paneles de control en tiempo real, lo que ofrece a los usuarios visualizaciones en vivo y acceso a los datos más recientes.

Tipos de visualizaciones gráficas

La presentación de los datos obtenidos a través de las herramientas disponibles en el mercado puede resultar compleja y poco operativa si no se filtran ni se muestran de forma accesible. Por ello, es fundamental presentar la información de manera clara, concisa y, siempre que sea posible, agradable, teniendo en cuenta además el nivel de conocimientos técnicos de los distintos destinatarios de los gráficos.

Existen diversas formas de visualizar las métricas de manera efectiva y visual, entre ellas, las siguientes:

- **Mapa de calor (*heatmap*)**. Indica zonas donde actúa más frecuentemente cada jugador.



- **Mapa de tiros:** muestra la distribución de los disparos junto con su probabilidad de gol (χG).
- **Mapa de pases:** representa la dirección y frecuencia de los pases entre jugadores.
- **Radar chart (spider plot):** compara el perfil del jugador con la media de su liga o posición, mostrando atributos clave.
- **Timeline:** refleja la evolución de la posesión o la presión durante el partido.

Referencias bibliográficas de consulta

Losada Benítez, J. A. (2024). *Análisis de las demandas físicas y técnico-tácticas durante partidos de fútbol, empleando tecnología IMU, y su relación con variables cinemáticas del patrón de marcha, carrera y sprint* [tesis doctoral]. <https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=8C4smF8nUKA%3D>

PFSA, (s.f.). *Principales herramientas de visualización de datos para entusiastas del fútbol*. <https://thepfsa.co.uk/es/top-data-visualisation-tools-for-football-data-enthusiasts/>

