



# Dar vida al contenido analógico con Logitech Reach

Cuatro formas divertidas y flexibles en las que Reach transforma la manera de compartir contenido en el aula



Diseñada para satisfacer las demandas dinámicas de las aulas modernas, Logitech Reach redefine la forma en la que los educadores comparten contenido e interactúan con él de maneras que antes eran imposibles. Desde objetos físicos y experimentos hasta materiales 3D complejos, Logitech Reach abre nuevas posibilidades para la enseñanza participativa y el descubrimiento colaborativo. Su diseño flexible, un rango de movimiento inigualable y los controles intuitivos dan vida a los objetos, lo que permite al profesorado concentrarse en la enseñanza y mantener al alumnado profundamente atento durante las clases.

1.

## Muestra objetos 3D desde todos los ángulos

A diferencia de las cámaras tradicionales para documentos, Logitech Reach utiliza controles intuitivos de panorámica, inclinación y zoom con controles deslizantes verticales y horizontales, así como una cámara pivotante. Esto permite impartir lecciones dinámicas con la incorporación de contenidos físicos; ya no se trata solo de documentos planos y aburridos. Así, para que las lecciones sean más fluidas y naturales, los usuarios solo tienen que ajustar la cámara, no el contenido.

Características como el indicador de punto amarillo y el anillo de agarre en la cámara pivotante proporcionan una orientación constante, lo que garantiza que se pueda mantener el encuadre sobre el contenido y que la lección sea fácil de seguir.

### EJEMPLO DE CASO DE USO

**Clases de geografía:** da vida a mapas o globos terráqueos cambiando entre regiones (por ejemplo, amplía las cordilleras, las costas o las ciudades) sin cambiar la dinámica de las lecciones.

2.

## Descubre sobre la marcha a través de su compatibilidad perfecta con herramientas de inteligencia artificial

Logitech Reach ofrece una experiencia USB Plug and Play que elimina la necesidad de instalar software adicional o exclusivo. Funciona como una cámara con herramientas de inteligencia artificial basadas en vídeo y es compatible con una amplia gama de dispositivos, incluidos iPads, Chromebooks y la mayoría de ordenadores.

### EJEMPLO DE CASO DE USO

**Conocer las etapas de la vida:** el profesorado puede utilizar Logitech Reach con una herramienta de inteligencia artificial, como Google Gemini Live, para explicar el ciclo de vida de los animales durante las clases de biología. Si se enfoca una oruga o una crisálida con la cámara, la IA puede identificar la especie, explicar sus etapas de metamorfosis y proporcionar información sobre el hábitat y el comportamiento, para que el alumnado entienda mejor cómo se produce esta transformación en la naturaleza.



# 3.

## Ofrece a los estudiantes un asiento en primera fila desde cualquier lugar del aula

Con Logitech StreamCam como componente principal, Logitech Reach ofrece una calidad de vídeo de hasta 1080p/60 fps mejorada por componentes ópticos de cristal y enfoque automático inteligente, lo que garantiza imágenes muy nítidas de hasta el más mínimo detalle. A diferencia de las cámaras tradicionales para documentos que utilizan controles de zoom poco intuitivos y que requieren mucho tiempo, Logitech Reach permite acercar la cámara de forma intuitiva y rápida a cualquier objeto o lección para mostrar detalles minúsculos o complejos con una claridad impresionante.

### EJEMPLO DE CASO DE USO

**Lección de biología:** muestra al instante los complejos detalles de la anatomía de una flor haciendo zoom sobre los pétalos, el estambre y el pistilo. Para preservar su delicado ejemplar, los docentes pueden ajustar la cámara para resaltar cada parte con una claridad extraordinaria, lo que permite a los estudiantes comprender la estructura y función sin tener que pasar la flor de mano en mano.

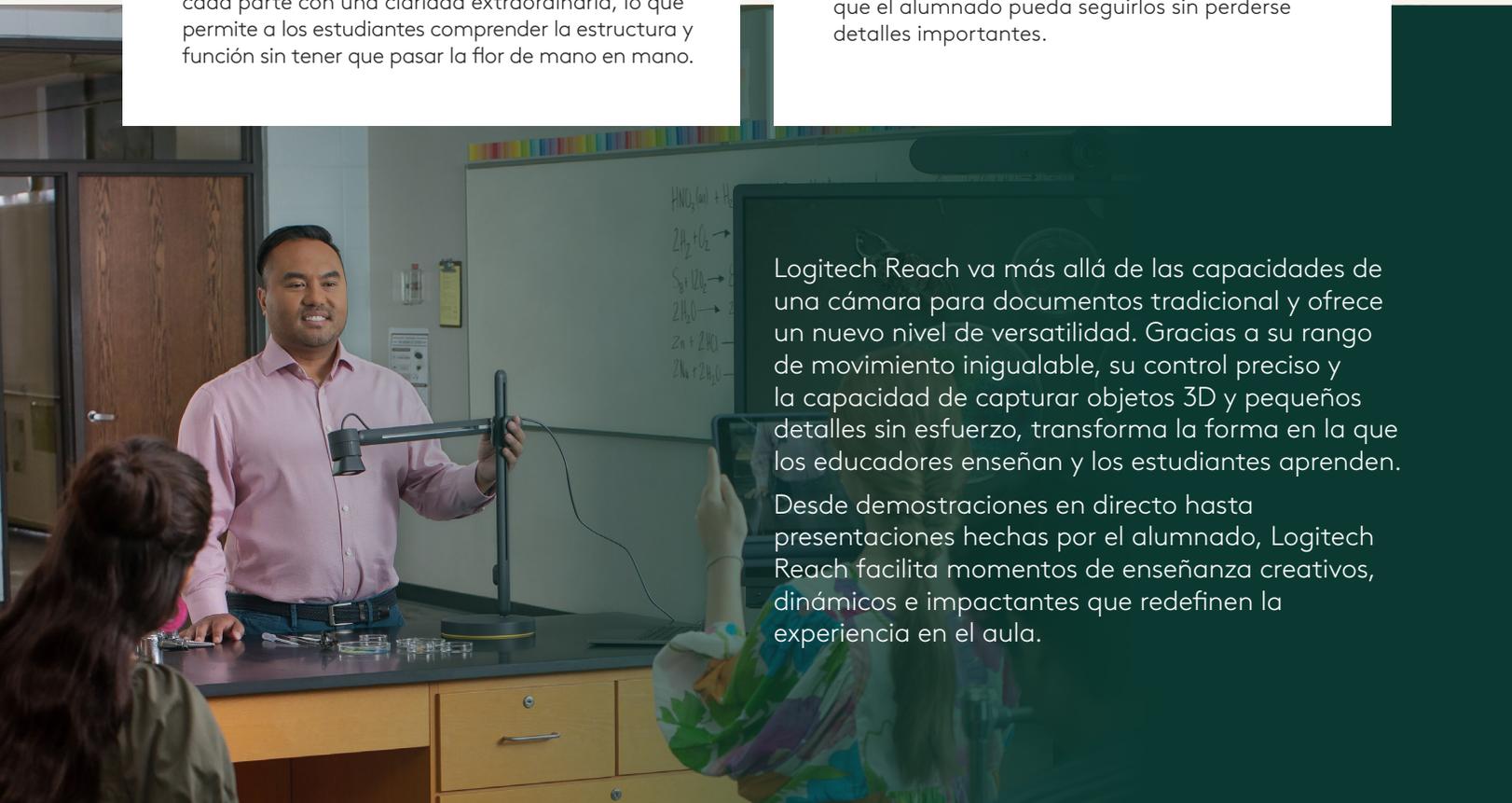
# 4.

## Realiza demostraciones prácticas

La flexibilidad de las capacidades de punto de vista de Logitech Reach llevan las clases prácticas a nuevas cotas, ya que ofrecen unos primeros planos inmersivos que las herramientas estándar no pueden igualar. Su diseño flexible y los controles de cámara precisos permiten a los educadores mostrar tareas o procesos complejos desde ángulos que garantizan que todo el alumnado tenga una vista clara y detallada, tanto si están en primera fila en el aula como si están aprendiendo a distancia.

### EJEMPLO DE CASO DE USO

**Instrucciones de artes culinarias:** enseña técnicas de corte con un punto de vista claro y movimientos fluidos de la cámara. Logitech Reach muestra cortes precisos, ángulos de cuchilla y posición de la mano, lo que garantiza que el alumnado pueda seguirlos sin perderse detalles importantes.



Logitech Reach va más allá de las capacidades de una cámara para documentos tradicional y ofrece un nuevo nivel de versatilidad. Gracias a su rango de movimiento inigualable, su control preciso y la capacidad de capturar objetos 3D y pequeños detalles sin esfuerzo, transforma la forma en la que los educadores enseñan y los estudiantes aprenden.

Desde demostraciones en directo hasta presentaciones hechas por el alumnado, Logitech Reach facilita momentos de enseñanza creativos, dinámicos e impactantes que redefinen la experiencia en el aula.