

logitech®



Approuvé par l'HETMA : Logitech Reach

« Reach s'intègre facilement dans les environnements de classe BYOD et de codec logiciel. Sa nature « prête à l'emploi » réduit les coûts d'assistance et simplifie l'adoption par le corps professoral ».

- ÉVALUATEUR HETMA

Présentation

Logitech Reach, une caméra à contenu réglable conçue pour un enseignement dynamique, a été officiellement reconnue par l'HETMA (Higher Education Technology Managers Alliance), une autorité de confiance en matière de normes audiovisuelles dans l'enseignement supérieur. Cette reconnaissance est l'aboutissement de tests approfondis réalisés par des responsables techniques de l'enseignement supérieur dans une variété de contextes de salle de classe.

Les évaluateurs ont évalué Logitech Reach en termes de qualité, de performance, de facilité d'utilisation et d'adéquation globale aux espaces d'apprentissage modernes. Suite à cette validation pratique, la solution a obtenu un classement « Dépasse les attentes » et le statut « Approuvé par l'HETMA », confirmant sa capacité à soutenir un enseignement engageant et flexible sans ajouter de complexité pour le corps professoral ou les équipes informatiques et audiovisuelles.

SITES D'ÉVALUATION Highland Community College
Stephen F. Austin State University
Eastern Mennonite University
John A. Logan College
University of California, Los Angeles

NOMBRE D'ÉTUDIANTS Faible (<5 000) : 2
Moyen (5 000-10 000) : 2
Élevé (>10 000) : 1

SOLUTIONS Logitech Reach



Défi

À mesure que les établissements d'enseignement supérieur continuent d'élargir les modèles d'apprentissage hybrides et flexibles, les méthodes d'enseignement en classe évoluent. Les enseignants ne sont plus limités aux diapositives et au contenu statique. On s'attend de plus en plus à ce qu'ils présentent des supports physiques, fassent des démonstrations de processus et explorent des objets en temps réel pour les étudiants présents en classe et à distance.

Pourtant, de nombreuses caméras et outils de numérisation de documents utilisés traditionnellement en classe n'ont pas été conçus pour ce type d'interaction. Les caméras fixes peuvent avoir du mal à reproduire la profondeur, le détail ou plusieurs perspectives, limitant ainsi les formateurs dans le partage efficace de contenus pratiques. La démonstration d'objets tridimensionnels, la réalisation de travaux de laboratoire ou la présentation de supports physiques nécessitent souvent des solutions de contournement peu pratiques qui perturbent le déroulement des cours.

En même temps, les formateurs doivent gérer ces expériences tout en équilibrant la diffusion en direct, l'engagement à distance et l'enregistrement des cours.

Chaque couche supplémentaire de technologie introduit des frictions, augmentant la charge cognitive pour le corps enseignant et les demandes d'assistance pour les équipes informatiques et audiovisuelles.

Pour répondre à ces besoins évolutifs, les établissements ont besoin de solutions qui facilitent le partage de contenus physiques, s'adaptent aisément à différents styles d'enseignement et s'intègrent parfaitement aux flux de travail existants en salle de classe sans ajouter de complexité.



Pour répondre à ces besoins évolutifs, les établissements ont besoin de solutions qui facilitent le partage de contenus physiques, s'adaptent aisément à différents styles d'enseignement et **s'intègrent parfaitement aux flux de travail existants en salle de classe sans ajouter de complexité.**



Solution

Logitech Reach est une caméra de contenu réglable conçue pour intégrer des supports physiques dans l'expérience d'apprentissage numérique avec clarté et contrôle. Son design flexible et articulé permet aux formateurs de passer sans effort entre des vues larges et des gros plans détaillés, **facilitant ainsi une approche d'enseignement plus naturelle et dynamique.**

Avec un mouvement vertical et horizontal fluide et une tête de caméra pivotante, les enseignants peuvent explorer des objets, des documents et des démonstrations sous plusieurs angles en temps réel. Cette flexibilité permet un enseignement plus immersif dans toutes les matières, de la science et de l'ingénierie à l'art et au design.

« La conception articulée permet de capturer des documents en vue plongeante, de réaliser des démonstrations en angle bas et les gros plans inclinés sans perte de mise au point ».

- ÉVALUATEUR HETMA



Explorez chaque angle

Reach permet aux formateurs de capturer des points de vue uniques avec aisance, rendant possible la présentation d'objets tridimensionnels, de démonstrations pratiques et de supports détaillés sans interrompre le rythme des cours.

Mouvement intuitif et fluide

Le design de la caméra permet un contrôle facile d'une main, les enseignants pouvant ainsi régler le cadrage tout en continuant à enseigner. L'attention reste portée sur la leçon plutôt que sur la technologie.

Alignement sans effort et options de montage polyvalentes

Des indicateurs visuels intégrés aident les formateurs à maintenir l'orientation et le cadrage, garantissant ainsi que le contenu reste clair et facile à suivre pour les étudiants présents en salle et à distance. Des bases portables permettent d'effectuer des transitions fluides entre les configurations avec une seule caméra.

Simplicité prête à l'emploi

Reach se connecte via USB et s'intègre parfaitement à des plateformes courantes telles que Zoom, Google Meet, Microsoft Teams et Panopto. La caméra est également compatible avec la plupart des principales plateformes assistées par IA qui prennent en charge la vidéo en direct. Elle fonctionne sur différents systèmes d'exploitation et appareils sans nécessiter de logiciel supplémentaire, rendant le déploiement et l'adoption simples pour les équipes informatiques et audiovisuelles ainsi que pour le corps enseignant.

Résultats

Suite à des tests approfondis dans des environnements de salle de classe réels, allant de petites salles de séminaire à de grands amphithéâtres, les évaluateurs de l'HETMA ont constaté que **Logitech Reach a constamment dépassé les attentes** en matière de qualité, de facilité d'utilisation et d'impact pédagogique.

Performance flexible et fiable

Les évaluateurs ont souligné la qualité d'image nette et constante de la caméra ainsi que son autofocus réactif, qui a permis de maintenir la netteté y compris lorsque les formateurs repositionnaient la caméra entre différentes vues. Le design articulé a permis de réaliser des transitions fluides entre les perspectives sans perdre la mise au point ni la stabilité.

Conçu pour un usage réel en salle de classe

Les testeurs ont retenu la durabilité et le design réfléchi de l'appareil, notamment la base stable et le mouvement fluide et contrôlé qui maintient la position sans déviation. Ces qualités le rendent bien adapté aux environnements de salle de classe partagés où la fiabilité est essentielle.

Simple pour le corps enseignant, évolutif pour les équipes informatiques et audiovisuelles

Prête à l'emploi et compatible avec les systèmes audiovisuels existants, la solution Reach a permis de réduire les frictions pour les formateurs tout en simplifiant le déploiement et l'assistance pour les équipes informatiques et audiovisuelles. Un évaluateur a noté que sa facilité d'utilisation devrait permettre de réduire les appels d'assistance, un élément clé pour les institutions gérant un grand nombre de salles de classe.

« Ce produit est bien adapté à l'enseignement hybride, aux démonstrations en laboratoire et à la création de contenu pédagogique. Son prix abordable en fait une option viable pour les pools de ressources partagées au sein du corps enseignant ».

- ÉVALUATEUR HETMA



« Logitech Reach offre **une solution flexible et ergonomique** pour les établissements qui standardisent leurs technologies de salle de classe autour de l'USB ».

- ÉVALUATEUR HETMA

Un choix adapté à l'enseignement supérieur

Logitech Reach s'est démarqué auprès des évaluateurs par sa capacité à combler le fossé entre l'enseignement présentiel et l'enseignement numérique. En facilitant le partage de contenus pratiques dans des environnements hybrides, **il soutient un apprentissage plus interactif et centré sur l'étudiant** sans ajouter de complexité à l'expérience d'enseignement.

Sa flexibilité, sa facilité d'utilisation et sa compatibilité avec les systèmes existants en font un choix intéressant pour les établissements qui standardisent leur technologie de salle de classe autour de l'USB. Qu'il soit utilisé pour l'enseignement en direct, la capture de cours ou la création de contenu, Reach permet aux enseignants de proposer des leçons plus captivantes tout en aidant les équipes informatiques et audiovisuelles à maintenir des environnements technologiques efficaces et évolutifs en salle de classe.

Les évaluateurs de l'HETMA ont noté que Logitech Reach est susceptible de jouer un rôle dans leur planification future des salles de classe, ce qui témoigne de sa valeur à l'heure où les établissements continuent d'investir dans des espaces d'apprentissage flexibles et prêts pour l'hybride.