

logitech®



# HETMA-godkänd: Logitech Reach



“Reach integreras enkelt i klassrumsmiljöer med BYOD eller mjukvarukodek. Den är enkel att ansluta vilket gör att supportbehovet minskar och förenklar användandet för fakulteten.”

– HETMA-UTVÄRDERARE

## Översikt

Logitech Reach är en justerbar innehållskamera designad för dynamisk undervisning som officiellt har erkänts av HETMA (Higher Education Technology Managers Alliance), en betrodd myndighet inom AV-standarder för högre utbildning. Detta erkännande återspeglar omfattande, verkliga tester utförda av tekniska chefer inom högre utbildning i en rad klassrumsmiljöer.

Utvärderare bedömde Logitech Reach efter kvalitet, prestanda, användarvänlighet och hur helhetspassformen in inom moderna utbildningsmiljöer. Efter denna praktiska validering fick lösningen betyget “Överträffar förväntningarna” och HETMA-godkänd status, vilket bekräftar dess förmåga att stödja engagerande, flexibel undervisning utan att öka komplexiteten för fakultet, samt IT- och AV-team.

**UTVÄRDERINGSPLATSER** Highland Community College  
Stephen F. Austin State University  
Eastern Mennonite University  
John A. Logan College  
University of California, Los Angeles

**STUDENTREGISTRERING** Liten (<5 000): 2  
Medelstor (5 000–10 000): 2  
Stor (>10 000): 1

**LÖSNINGAR** Logitech Reach



## Utmaning

När högskolor och universitet fortsätter att expandera modellerna för hybridinläring och flexibel inläring, förändras klassrumsundervisningen i grunden. Lärare är inte längre begränsade till bilder och statiskt innehåll. I allt högre grad förväntas de presentera fysiska material, demonstrera processer och utforska objekt i realtid för både närvarande studenter och de som studerar på distans.

Ändå var många traditionella klassrumskameror och -dokumentverktyg inte designade för denna typ av interaktion. Kameror med fast position kan ha svårt att fånga djup, detaljer eller flera perspektiv, vilket begränsar hur effektivt lärare kan dela praktiskt innehåll. Att demonstrera tredimensionella objekt, utföra laborationsarbete eller gå igenom fysiska material kräver ofta klumpiga lösningar som stör undervisningsflöde.

Samtidigt måste lärare hantera dessa upplevelser samtidigt som de balanserar live-leverans, engagemang för de på distans och föreläsninginspelning. **Varje tekniklager som läggs till introducerar friktion, vilket ökar den kognitiva belastningen för fakulteten och supportkraven för IT- och AV-teamen.**

För att möta dessa föränderliga behov kräver institutioner lösningar som gör det lätt att dela fysiskt innehåll, smidigt anpassa sig till olika undervisningsstilar och sömlöst integrera i befintliga klassrumsarbetsflöden utan att öka komplexiteten.



För att möta dessa föränderliga behov kräver institutioner lösningar som gör det lätt att dela fysiskt innehåll, smidigt anpassa sig till olika undervisningsstilar och sömlöst **integrera i befintliga klassrumsarbetsflöden utan att öka komplexiteten.**





# Lösning

Logitech Reach är en justerbar innehållskamera som är utformad för att föra fysiska material in i den digitala lärandeupplevelsen med tydlighet och kontroll. Dess flexibla, ledade design gör det möjligt för lärare att smidigt växla mellan breda vyer och detaljerade närbilder, **vilket stödjer en mer naturlig och dynamisk undervisningsmetod.**

Med smidig vertikal och horisontell rörelse och ett vridbart kamerahuvud kan lärare utforska objekt, dokument och demonstrationer från flera vinklar i realtid. Denna flexibilitet möjliggör mer uppslukande undervisning över fackområden, från vetenskap och teknik till konst och design.

---

“Den artikulerade designen gör det möjligt att spela in dokument ovanifrån, utföra demonstrationer från en låg vinkel och rama in vinklade närbilder utan fokusförskjutning.”

– HETMA-UTVÄRDERARE

---



## Utforska varje vinkel

Reach gör det möjligt för lärare att fånga unika vyer med lätthet, så att de kan presentera tredimensionella objekt, praktiska demonstrationer och detaljerat material utan att avbryta undervisningens flöde.

## Intuitiv, flytande rörelse

Kamerans design gör det möjligt att enkelt kontrollera med en hand, så att lärare kan justera inramningen medan de fortsätter med undervisningen. Detta håller uppmärksamheten på lektionen snarare än tekniken.

## Enkel justering och mångsidiga monteringsalternativ

Inbyggda visuella indikatorer hjälper lärare att behålla orientering och inramning, och på så sätt säkerställa att innehållet förblir tydligt och lätt att följa för både elever i rummet och de på distans. Bärbara baser gör smidiga övergångar möjliga mellan uppställningar med en enda kamera.

## Enkel anslutning

Reach ansluter via USB och integreras sömlöst med vanliga plattformar inklusive Zoom, Google Meet, Microsoft Teams och Panopto. Den är också kompatibel med de flesta ledande AI-assisterade plattformar som stöder live-video. Den fungerar med olika operativsystem och enheter utan att ytterligare programvara behövs, vilket gör distribution och anammande enkel för både IT- och AV-teamen och fakulteten.

# Resultat

Efter omfattande tester i aktiva klassrumsmiljöer, som sträcker sig från små seminarierum till stora föreläsningssalar, fann HETMA-utvärderarna att **Logitech Reach konsekvent presterade över förväntningarna** när det gäller kvalitet, användarvänlighet och undervisningseffekt.

## Flexibel och tillförlitlig prestanda

Utvärderarna framhöll kamerans skarpa, konsekventa bildkvalitet och snabbreagerande autofokus, som bibehöll klarhet även när instruktörer flyttade kameran mellan vyer. Den ledade designen möjliggjorde smidiga övergångar mellan perspektiv utan att tappa fokus eller stabilitet.

## Byggd för verklig klassrumsanvändning

Testare noterade enhetens hållbarhet och genomtänkta design, inklusive en stabil bas och smidig, kontrollerad rörelse som håller position utan att förskjutas. Dessa egenskaper gör den väl lämpad för delade klassrumsmiljöer där tillförlitlighet är viktigt.

## Enkel för fakulteten, skalbar för IT- och AV-teamen

Reach's funktionalitet för enkel anslutning och kompatibilitet med befintliga AV-system minskade friktionen för lärare samtidigt som det förenklade implementeringen och stödet för IT- och AV-team. En utvärderare noterade att dess användarvänlighet borde leda till minimala supportärenden, en viktig aspekt för institutioner som hanterar ett stort antal klassrum.

”Produkten är väl lämpad för hybridundervisning, labbdemonstrationer och skapande av undervisningsinnehåll. Dess överkomliga pris gör den till ett realistiskt alternativ för fakultetens delade resurspooler.”

– HETMA-UTVÄRDERARE



”För institutioner som standardiserar på USB-baserad klassrumsteknik erbjuder Logitech Reach en **flexibel och ergonomisk lösning.**”

– HETMA-UTVÄRDERARE

## En bra passform för högre utbildning

Utvärderarna fann att Logitech Reach utmärkte sig för sin förmåga att överbrygga klyftan mellan fysisk och digital undervisning. Genom att göra det enklare att dela praktiskt innehåll i hybridmiljöer, **stöder den mer interaktiv, studentcentrerad inläring** utan att lägga till komplexitet i undervisningsupplevelsen.

Dess flexibilitet, användarvänlighet och kompatibilitet med befintliga system gör den till en stark kandidat för institutioner som standardiserar på USB-baserad klassrumsteknik. Oavsett om den används för live-undervisning, föreläsningsspelning eller skapande av innehåll, gör Reach det möjligt för lärare att leverera mer engagerande lektioner samtidigt som den hjälper IT- och AV-team att upprätthålla effektiva, skalbara teknikmiljöer för klassrummen.

HETMA-utvärderarna noterade att Logitech Reach sannolikt kommer att spela en roll i deras framtida klassrumsplanering, vilket återspeglar dess värde när institutioner fortsätter att investera i flexibla, hybridklara inlärningsmiljöer.