

logitech

Logitech Reach

Cámara de contenido ajustable para enseñar y demostrar contenido no digital



Comparte sin límites

Logitech Reach proporciona lo último en flexibilidad y control para compartir contenido. Combine movimientos horizontales y verticales con el cabezal giratorio de la cámara y cambie sin problemas entre la vista de mesa y de presentador para crear nuevos puntos de vista y compartir su perspectiva con facilidad.

Características y Beneficios

Vídeo vívido y nítido

Logitech Reach se basa en la calidad de video premium de 1080p / 60 fps de Logitech StreamCam mejorada con óptica de vidrio y enfoque automático inteligente para que la audiencia se sienta como si estuviera allí.

Cámara pivotante, POV único

Los usuarios pueden combinar los movimientos horizontales y verticales con el cabezal de cámara giratorio para crear nuevos puntos de vista y mover la cámara exactamente donde sea necesaria.

Movimiento vertical independiente

Con solo presionar un simple botón analógico, los usuarios habilitan un zoom sin pérdidas de 4.3x con enfoque automático, lo que facilita cautivar a la audiencia incluso con los detalles más pequeños.

Lateral expansivo y sin esfuerzo movimiento

Los usuarios agarran el anillo de la cámara y mueven la cámara a lo largo del plano horizontal con un solo gesto, lo que permite ver el contenido de una manera limpia y optimizada.

Experiencia plug and play

Logitech Reach ofrece una experiencia plug and play a través de USB y se puede usar con la mayoría de las computadoras y plataformas de conferencias o transmisión, para que las personas puedan tener la confianza de que la cámara "simplemente funciona".

Adaptable a tu espacio

Opere en modo de escritorio completo colocando Logitech Reach sobre una mesa o cambie a un modo de almacenamiento compacto y emparéjelo con la abrazadera de borde de perfil bajo. De escritorio a compacto, Reach cambia de modo y base fácilmente.

Amplíe su alcance

Dos oportunidades clave para hacer crecer su cartera, aumentar su negocio y crear valor para sus clientes con Logitech Reach.

Educación

Logitech Reach fue diseñado con educadores para educadores, únicamente resolver los desafíos que enfrentamos en la actualidad ambientes de aprendizaje. La habilidad para compartir fácilmente contenido no digital con estudiantes dentro y fuera del aula ayuda a los educadores de manera fácil y efectiva transmitir su experiencia mientras promueve aprendizaje y participación de los estudiantes.

Empresa

Los clientes empresariales que presentan contenido digital y no digital para capacitar, mostrar y contar y La información también necesita herramientas efectivas. Reach resuelve los desafíos únicos de presentar contenidos, entregar una experiencia incomparable que demandan los clientes empresariales.





Conecta y reproduce

Logitech Reach es compatible con los sistemas operativos, plataformas y dispositivos de transmisión más comunes.

macOS

Windows

chromeOS



Información del Producto

Números de pieza:

960-001670 Logitech Reach Content Camera, Base Mount NAM, AP (excl. Japan)

960-001673 Logitech Reach Content Camera, Clamp Mount NAM, AP (excl. Japan)

960-001684 Cámara Logitech Reach Content, montaje base Europa

960-001685 Cámara Logitech Reach Content, montaje con abrazadera para Europa

PVP recomendado:

US: \$349.99 / CAD \$469.99

Europe: €399 / GBP £349

EM - AMECA: \$469

AUS: \$599.95 / NZ \$679.95

Montaje adaptable



Con soporte base



Con soporte de abrazadera

¿Cuál es la diferencia?

Las cámaras de escritorio especializadas, los teléfonos inteligentes montados y las cámaras externas suelen tener puntos de vista fijos o limitados. Requieren tiempo para reposicionarse; especialmente cámaras de escritorio que requieren que los presentadores muevan contenido y objetos alrededor de la cámara.

Logitech Reach ofrece un rango de movimiento completo y flexible. Con movimiento lateral y vertical y un cabezal giratorio, Logitech Reach permite un reposicionamiento rápido para ayudar a los presentadores a mantenerse en el flujo.

Por qué es importante

Se estima que un aula típica es interrumpida más de

2,000

veces al año. Estas las interrupciones pueden resultar en la pérdida de 10 a 20 días de tiempo de instrucción.²

¹ EdWeek Research Center conducted the survey in the summer of 2022. Surveyover 1000 participants.

² Kraft, MA y Monti-Nussbaum, M. (2021). El gran problema de las pequeñas interrupciones en el aprendizaje en el aula. AERA abierta.