



INFORME

La evolución de la transferencia de conocimientos en la educación superior

El vídeo es fundamental para la transferencia de conocimientos en la educación superior actual, ya que respalda el aprendizaje híbrido y asíncrono, y mejora la comprensión de los conceptos básicos. Es esencial contar con soluciones fáciles de usar que puedan adaptarse a un amplio abanico de casos prácticos. Descubre sistemas escalables para la creación de contenido que se adaptan tanto a entornos personales como a gran escala y satisfacen las necesidades de educadores y estudiantes.

La educación superior se encuentra al borde del precipicio de un cambio importante en lo que respecta a la forma en la que los educadores transfieren el conocimiento a los estudiantes. Esto se debe a las siguientes tendencias clave.

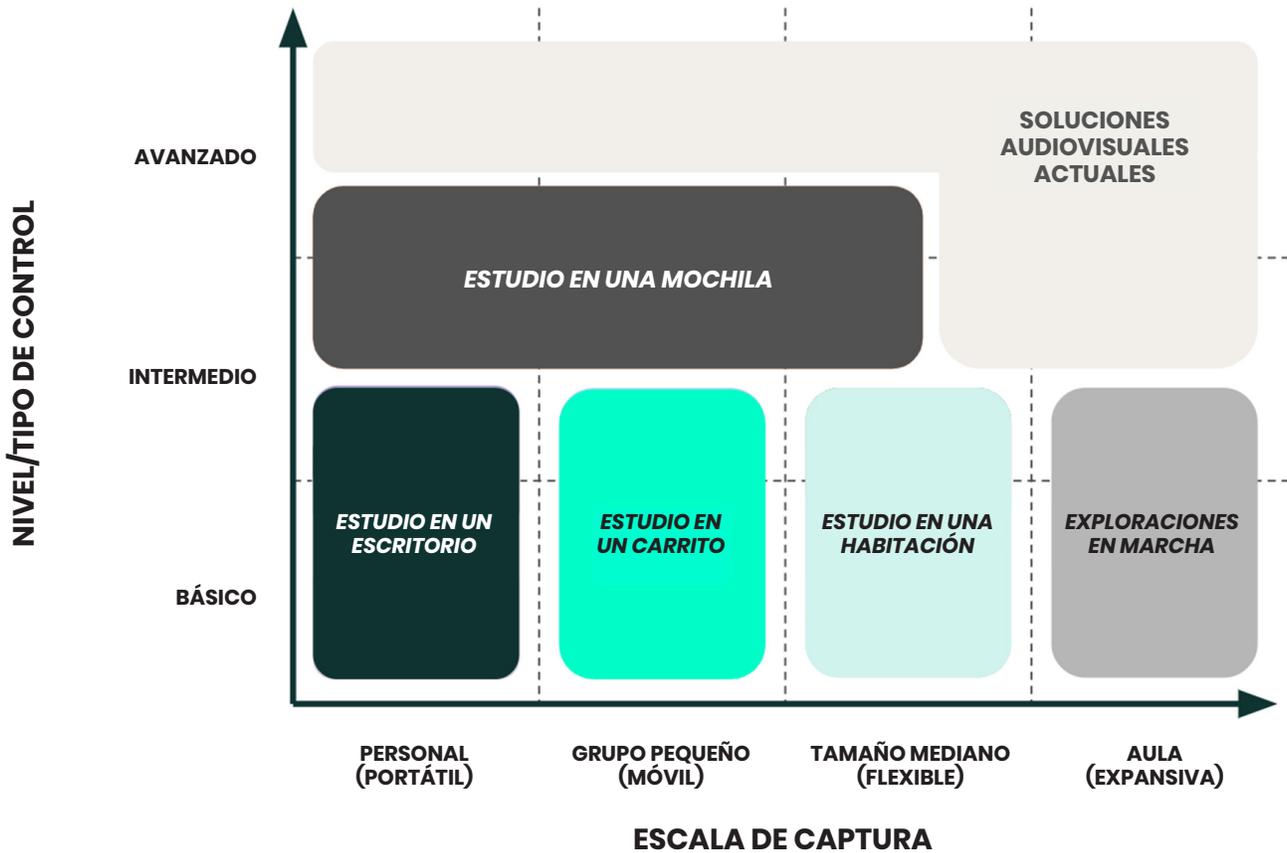
- Los estudiantes actuales y futuros viven vidas fluidas entre espacios digitales y físicos para satisfacer sus necesidades cerebrales y sociales. Esperan que sus instituciones educativas sean similares y los eduquen dondequiera que estén, ya sea en sus habitaciones, en el tren o en las aulas.
- El valor del aprendizaje sincrónico se está alejando de la instrucción pura para dirigirse hacia un aprendizaje más basado en debates y proyectos, que también se adapta mejor a las aptitudes que estos estudiantes adquirirán y a los empleos en los que trabajarán después de la educación superior. Sin embargo, gran parte del material didáctico aún debe ser transmitido y asimilado por los estudiantes de forma asincrónica.
- La omnipresente captura de vídeo de las lecciones también significa que los estudiantes pueden preocuparse menos por tomar notas con el fin de llevar un registro para, así, concentrarse en la comprensión y la síntesis, ya que saben que tienen a su disposición la grabación de la lección en el caso de perderse algún detalle.
- A medida que los educadores crean este contenido, quieren la velocidad y la capacidad para concentrarse en la enseñanza, no en el equipo audiovisual.
- Los equipos de TI que gestionan estos espacios quieren que tengan capacidad de adaptación, crezcan con sus necesidades y estén estandarizados para facilitar la gestión y las actualizaciones del equipo audiovisual dentro del espacio.

Estas tendencias, combinadas con la necesidad de los profesionales de TI, están impulsando un nuevo marco para lo que puede ser la transferencia de conocimientos a través de vídeo.



El modelo de transferencia de conocimientos mediante vídeo

El modelo se basa en la idea de permitir que los responsables de las instituciones de educación superior piensen en la transferencia de conocimientos como una producción de vídeo y en los diferentes marcos de solución como tipos de estudio. Luego, para encapsular los marcos de solución, el modelo tiene dos ejes clave: el nivel de control necesario en la producción y la escala de captura.



El eje de nivel de control consiste en encapsular la complejidad de lo que debe capturarse y compartirse, así como las personas necesarias para gestionar la producción, ya sea el propio presentador (básico) o si se necesita personal para el equipo audiovisual (avanzado).

La escala de captura es el otro eje, que va desde un nivel personal en un escritorio hasta un aula grande.

Soluciones para la transferencia de conocimientos mediante vídeo

Al pensar en los tipos de soluciones, es importante tener en cuenta el enfoque actual de los proveedores audiovisuales existentes. Lo habitual es que comenzaran en el mundo de las aulas de gran tamaño personalizadas con controles a medida y salas de estudio operadas por personal a cargo del equipo audiovisual, lo que tiene mucho sentido a esa escala. Estas soluciones audiovisuales han reducido su tamaño, pero, a menudo, a un nivel avanzado de complejidad que no es necesario ni escalable cuando hablamos de la ubicuidad de la habilitación de vídeo necesaria para el futuro.

Esto contrasta con la forma en la que en Logitech vemos las soluciones necesarias para abordar las diversas necesidades de educadores y estudiantes, lo que permite flexibilidad y capacidad de expansión en el intercambio de conocimientos mediante vídeo. Profundicemos en los diversos conjuntos de soluciones y sus aplicaciones en el contexto de la educación.



Estudio en un escritorio

NIVEL: BÁSICO A INTERMEDIO **ESCALA:** PERSONAL

Para la creación de contenido educativo a escala personal, el "estudio en un escritorio" es un marco útil para las soluciones. Esto escala en el nivel de control con una webcam, como la Brio 505, en el nivel de complejidad más simple o básico, perfecto para que los profesores creen contenido explicativo adecuado para un amplio abanico de casos prácticos. Más allá de este contenido de escritorio, las cámaras como Logitech Reach proporcionan el siguiente nivel de control e interacción en la narración, así como la libertad de mostrar materiales de presentación analógicos, como documentos y objetos tridimensionales, en su escritorio.



Estudio en un carrito

NIVEL: BÁSICO **ESCALA:** GRUPO PEQUEÑO (MÓVIL)

Si avanzamos a la configuración del grupo, hay dos marcos de solución que se deben tener en consideración. El primero de ellos es "estudio en un carrito", que es ideal para aquellos espacios que no están permanentemente equipados con equipos audiovisuales para la captura de contenido, pero que pueden necesitar una implementación en poco tiempo. En la cartera de Logitech, esta necesidad puede cubrirarla la serie Rally Bar, que incluye Rally Bar, Rally Bar Mini y Rally Bar Huddle, que se conectan y controlan a través de Logitech Tap en un carrito con una pantalla. Esto funciona como la configuración todo en uno perfecta para crear contenido y clases híbridas interesantes en espacios de varios tamaños que se puede reconfigurar fácilmente. Estos dispositivos ofrecen funciones como seguimiento del orador, grupos de encuadre e imágenes de galería individuales. Cuando no se usa para la captura de clases, esta configuración también se puede reutilizar para que los estudiantes colaboren y debatan en grupo, lo que la convierte en una inversión versátil.



Estudio en una sala

NIVEL: BÁSICO **ESCALA:** TAMAÑO MEDIANO (FIJO)

El segundo marco de solución para configuraciones de grupo es para espacios que se planean equipar permanentemente con equipo audiovisual. Estos pueden ser espacios que tienen una doble función como aulas pequeñas, pero también como salas de reunión grandes. En estas situaciones, las configuraciones preinstaladas pueden aprovechar las soluciones para salas de Logitech que incluyen la línea Rally Bar anterior, pero también se pueden ampliar con periféricos adicionales, como bases de micrófono para captación de voz ampliada, cámaras alternativas para ángulos dinámicos como Rally o Logitech Scribe, la cámara para compartir la pizarra. Todo ello con el fin de mejorar la experiencia de aprendizaje colaborativo.



Estudio en una mochila

NIVEL: INTERMEDIO **ESCALA:** DE PERSONAL A MEDIANO

Un marco alternativo que es útil para contenido más producido es la idea de "estudio en una mochila". Esto puede escalar desde la captura personal hasta el contenido a escala de la sala. Actualmente, el paradigma establecido para esto es más como un estudio en cuatro cajas con un equipo de personas para gestionar el cambio a la categoría de control avanzado. Sin embargo, en Logitech queremos proponer una solución más sencilla facilitada nuestro sistema de cámara Mevo, que ofrece la escalabilidad de no tener hardware gracias al uso de teléfonos móviles (con Mevo go) o sus cámaras NDI existentes como fuente con la suscripción al software Mevo pro y la aplicación multicámara en un dispositivo como Apple iPad para producir la experiencia. Sin embargo, esto se puede amplificar con nuestro increíble hardware en forma de cámaras Mevo Start* y Mevo Core*, que actúan como el complemento físico ideal para crear una experiencia de producción inalámbrica multicámara de extremo a extremo. Esta solución también es idónea para clases móviles, demostraciones de baile y otros escenarios de aprendizaje sobre la marcha.

* La disponibilidad del hardware depende de la región



Integración de soluciones para un aprendizaje transformador

Es importante tener en cuenta que estas diferentes soluciones de marco o "estudios" pueden ser independientes entre sí, pero lo más interesante es que se pueden superponer para crear soluciones que satisfagan las necesidades específicas de la institución en cuestión. Por ejemplo, en un aula, se puede combinar el alcance de Logitech del "estudio en un escritorio" para compartir contenido en la mesa y, al mismo tiempo, utilizar las cámaras Rally para proporcionar el punto de vista del profesor en una sala desde el "estudio en una sala" y también utilizar el estudio en un carrito para llevar a los estudiantes que están en clase hasta los participantes remotos.

La evolución del intercambio de conocimientos mediante vídeo en la educación ha abierto nuevas posibilidades para que los educadores transformen sus

métodos de enseñanza y comunicación. Al alinear estos conjuntos de soluciones con casos prácticos específicos en educación, Logitech tiene como objetivo transformar la manera en la que los educadores conectan con los estudiantes y difunden el conocimiento. La perfecta integración de las soluciones de transferencia de conocimientos mediante vídeo permite a profesores y estudiantes participar en experiencias de aprendizaje dinámicas e inmersivas.

Esto también se puede combinar con las funciones de software de nuestros *partners* que, al permitir la transmisión de vídeo en directo, el análisis de vídeo con transcripción, la traducción y el resumen por inteligencia artificial, pueden potenciar la experiencia de aprendizaje.

¿Preguntas?

Póngase en contacto con su representante de ventas de Logitech hoy mismo.

Education@logitech.com