



SOLUCIONES TIC EDUCACIÓN
CATÁLOGO 2019-20

cramboeducation



JESÚS TORRES

Chief Product Officer

jesus.torres@crambo.eu

El sector educativo afronta, en pleno inicio del siglo XXI, el reto de transformarse y liderar de manera exitosa el desarrollo íntegro de los profesionales del mañana. La tecnología, apoyada en sólidos planteamientos pedagógicos, debe ser la herramienta diferencial y de valor para lograr esos objetivos.

En Crambo Educación somos especialistas en ofrecer soluciones tecnológicas que, integradas en los procesos de aprendizaje, aportan al profesorado herramientas que le permiten conectar de manera eficiente con sus alumnos y generan valor y mejoras considerables en los centros educativos.

Todo ello, para que los alumnos desarrollen, con el mayor de los éxitos, las habilidades necesarias para desenvolverse en un entorno cada vez más global, cambiante y competitivo.

Nuestras soluciones está basadas en tres pilares: Personalización, Comunicación y Colaboración, y Creatividad.

En Crambo Educación consideramos que cada colegio, cada profesor y cada alumno tienen unas necesidades específicas.

Nos gusta escuchar, trabajar junto a toda la comunidad educativa, detectar esos retos y ofrecer respuestas concretas que permitan obtener los resultados esperados.

El desarrollo de habilidades de colaboración es una pieza básica dentro de las habilidades del S. XXI. Las herramientas tecnológicas permiten conectar a profesores y alumnos, generar contenidos, compartir y debatir, independientemente del momento y el lugar. En Crambo Educación ofrecemos herramientas para generar sólidas comunidades de aprendizaje que generen conocimiento.

Nuestro objetivo es ayudar a nuestros alumnos a desarrollar al máximo su creatividad. Consideramos que el desarrollo de una educación experiencial, en la que los alumnos sean protagonistas de su propio proceso de aprendizaje y aprendan haciendo, es -por primera vez- posible gracias a la tecnología.

Desde Crambo Educación creemos que iniciativas para impulsar las asignaturas STEM y los espacios Maker serán diferenciales y necesarias en todos los centros.

"Somos especialistas en ofrecer soluciones tecnológicas específicas para cada centro, que aporten al profesorado herramientas para conectar de manera eficiente con sus alumnos y fomenten un aprendizaje interactivo y colaborativo."

ÍNDICE

- | 08 Tecnología para el aula/centro
- | 38 Software educativo & de gestión
- | 48 STEAM & Maker Spaces
- | 68 Technology & Printing services

Nuestras marcas



ECOSISTEMA DIGITAL

midess Punto de acceso inalámbrico y servidor de contenidos para la interconexión de todos los dispositivos de un aula digital.



SMART

Serie 6000 con iQ 75"
Una pantalla interactiva para que todo el mundo en el aula se levante del asiento y muestre deseos de aprender utilizando distintos dispositivos.

Serie 7000 con iQ 75"
El núcleo digital de su experiencia de aula interactiva, que conecta SMART Boards y software, dispositivos e imaginaciones desbordantes.



Impresoras multifunción
Combinan un rendimiento excepcional y eficiencia con una calidad profesional.



Vexia

Twist 14"
Convertible con pantalla de 14" y 360° de última generación y calidad Full HD táctil. La base perfecta para leer, escribir en modo vertical o ver vídeos.

Cleverbook
Un portátil de tan solo 1,4 Kg, con una pantalla versátil de 14" para trabajar cómodamente en clase.



Carro de carga
Para la recarga, almacenamiento seguro y transporte de tablets y portátiles.



Classroom Manager
El profesor gestiona los dispositivos del aula, supervisando su contenido y el trabajo de cada alumno.

midess

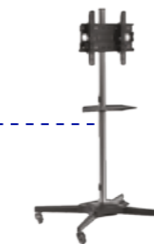


SMART Learning Suite
Clases, evaluación, colaboración de los alumnos y software de aprendizaje basado en juegos, en la suite definitiva para educación.

SMART



Soportes y Sistemas de apoyo
para equipos multimedia, combinando avanzadas prestaciones en un diseño elegante y funcional.



vogel's

STRONGER 10.1
Un equipo ruggedizado y todoterreno para superar los retos de la actividad diaria de un niño. Con pantalla hey! facilita feedback en tiempo real entre profesores y alumnos.



hey!tech

hey!U
Da vida a los dispositivos que no usas en casa para transformarlos una herramienta interactiva y segura. Puedes usar una tablet, teléfono u ordenador.



hey!U con BYOD
Tecnología educativa sin cambiar de dispositivo. Conéctalo a cualquier dispositivo y contarás con una pantalla extra para interactuar visualmente con el resto de la clase.

hey!u



ClassLink

Todos los recursos web y ubicaciones de almacenamiento integrados en una sola plataforma.

Office 365

Para Educación
Invita a grupos pequeños o grandes a trabajar simultáneamente contigo en Word, Excel, Powerpoint 2016 u Office Online.

midess

Midess MDM
Gestión completa de los dispositivos del aula para mantenerlos siempre a punto.

MAKER & STEAM

voladd educación IMPRESORAS 3D

Voladd es la mejor impresora 3D jamás creada para entornos educativos. Con sus innovadoras características, permite a alumnos de todas las edades disfrutar de esta herramienta de una forma sencilla y fiable.



Vexia TWIST 14"

Convertible con pantalla de 14" y 360° de última generación y calidad Full HD táctil. La base perfecta para leer, escribir en modo vertical o ver videos.



SAM LABS KIT MAKER&STEAM

Descubre la diversión en el "STEAM" y la codificación en el aula. Kit del curso "Maker and Steam" para el aula. El Kit de Aula es el kit definitivo para su aula, repleto de todo lo que necesita para enseñar a una clase completa de 30 estudiantes.



Makeblock

mBot es un kit de robot educativo accesible y asequible para que niños y principiantes aprendan programación, electrónica y robótica.



SMART.

SMART Learning Suite

Una pantalla interactiva no táctil que permite compartir contenido lectivo desde portátiles, tabletas o cualquier otro dispositivo de los alumnos.



LEGO education

Combina el poder de la construcción, la programación y el aprendizaje STEM, con la libertad creativa del mundo Maker en tu aula.



Vexia

STRONGER 10.1

Un equipo ruggedizado y todoterreno para superar los retos de la actividad diaria de un niño. Con pantalla hey!* que facilita el feedback en tiempo real entre profesores y alumnos.



Vexia

CLEVERBOOK

Un portátil muy ligero -de tan solo 1,4 Kg-, con una pantalla versátil de 14" para trabajar cómodamente en clase.



MINECRAFT

Videjuego de construcción

La nueva forma de enseñanza y aprendizaje, con un mundo abierto que promueve la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas en un entorno inmersivo donde el único límite es tu imaginación.



ROCKBOTIC

LEGO WeDo es la plataforma de robótica desarrollada por LEGO para niños entre 7 y 16 años, que Rockbotic ha incorporado a su metodología. Para su programación y control siempre con Scratch.



TECNOLOGÍA PARA EL AULA

cramboeducation

TECNOLOGÍA PARA EL AULA/CENTRO

“En Crambo Educación nos enfocamos en sustituir los viejos modelos educativos por las nuevas soluciones de software/hardware, que harán que los outputs de aprendizaje se incrementen notablemente.”



SIMON RYAN
Education tech. Specialist
simon.ryan@crambo.eu

“Dentro de unos años echaremos la vista atrás y podremos ubicar en un espacio de poco más de tres lustros cuándo se transformaron las aulas de los colegios por completo –no solo unas clases aisladas adelantadas a su tiempo gracias a visionarios como Seymour Papert, sino la gran mayoría de ellas, con un antes y un después–. Un después donde la tecnología se hacía omnipresente en el aula, volviéndose casi “invisible” al convertirse en parte integral de la misma, de su propio ADN. Estamos inmersos en ese proceso de cambio ahora mismo y resulta verdaderamente apasionante. En Crambo Educación estamos enfocados a que cada vez haya menos clases con viejos modelos educativos y ofrecer soluciones de software/Hardware personalizadas para cada centro.”

¿Cómo lo hacemos? Sencillo. Hablamos con los colegios. Hablamos con los mejores fabricantes de soluciones cuyos objetivos están fundamentalmente ligados a la educación, la pedagogía y el aprendizaje. Hablamos con los MoE y con los alumnos. Y, sobre todo, escuchamos mucho. Entonces, y solo entonces, diseñamos las soluciones que ofrecemos. Soluciones que faciliten, en primer lugar, el software que se necesita para poder llevar a cabo las mejores prácticas pedagógicas y en segundo lugar, el hardware que les permita disfrutar de lo anterior. En este orden, conseguimos que los outputs de aprendizaje se incrementen notablemente y así fundamentamos los 4 pilares básicos de Crambo Educación – Personalización, Comunicación, Colaboración y Creatividad.”

SMART.

- SMART BOARD™ SERIES: MX100 y 200; 7000 y 6000
- SMART BOARD™ SERIE 2000
- SMART PODIUM™ 624
- SMART DOCUMENT CAMERA™ 550

vogel's

- SOPORTES PARA PANTALLAS/ MONITORES

nureva

- NUREVA SPAN: SISTEMA DE COLABORACIÓN VISUAL

Aver

- SISTEMAS DE AUDIOCONFERENCIA

swivl™

- CAPTURA DE DATOS EN VÍDEO

hey! tech®

- INTEGRACIÓN DE DISPOSITIVOS EN EL AULA

Vexia

- STRONGER, EL 2 EN 1 IDEAL PARA EL AULA

midess®

- LEARNING EVERYWHERE

Spotlinker

- GESTIÓN DE SALAS

reticare®

- PROTECCIÓN OCULAR FRENTE A LAS PANTALLAS

admira
Connecting things

- CARTELERÍA DIGITAL, SISTEMA SAAS

AXIS
COMMUNICATIONS

- SISTEMA DE AUDIO EN RED

TECNOLOGÍA PARA EL AULA/CENTRO

SMART® "Una nueva era de colaboración en el aula"

CENTROS DE INTERACTIVIDAD. FUNCIÓN TÁCTIL SIMULTÁNEA QUE FACILITA LA COLABORACIÓN.



incluye 1 año de suscripción a:
SMART Learning Suite

SMART Board® MX Serie 100

Pizarra blanca digital. Navegador web Chromium™. Pantalla fácil de compartir. La serie SMART Board MX tiene **todo lo esencial que los educadores necesitan para llevar los dispositivos que los alumnos aman a un entorno de aprendizaje**. La serie MX ofrece un gran valor a los centros escolares que necesitan una pantalla interactiva con un **presupuesto ajustado**.

Funciones clave

- **SMART LEARNING SUITE.** Una suite educativa de última generación que conecta a estudiantes, profesores y dispositivos para convertir las lecciones en experiencias de aprendizaje enriquecedoras.
- **PANTALLA COMPARTIDA.** Comparte todo desde cualquier dispositivo Android™ (Google Cast), iOS® (AirPlay) y Windows® (Miracast) sin necesidad de conectar hardware o instalar aplicaciones.
- **NAVEGADOR WEB.** Explora sitios web y vídeos de YouTube directamente en la pizarra con el navegador web integrado Chromium.
- **PIZARRA BLANCA DIGITAL.** Usa cualquiera de los dos bolígrafos y empieza a escribir en la pizarra panorámica. Comparte todo lo que escribes con un máximo de 250 dispositivos ubicados en cualquier lugar - los estudiantes también pueden colaborar y contribuir.
- **CONECTIVIDAD FLEXIBLE.** Conexión al ordenador y dispositivos de almacenamiento a través de los numerosos puertos HDMI, VGA, USB. Los puertos frontales ofrecen un acceso más rápido y cómodo al usuario.
- **OBJECT AWARENESS™.** Esta tecnología permite reconocer que los dedos seleccionan, los rotuladores escriben y las palmas de la mano borran sin seleccionar herramientas de un menú.
- **SMART INK.** Le permite escribir sobre sitios web, vídeos, PDFs y archivos de Microsoft Office y guardar tus notas en casi cualquier tipo de archivo.

- **SILKTOUCH™.** La terminación sin fricciones asegura una experiencia de tacto suave y cómoda y elimina la sensación de quemadura en los dedos, incluso después de horas de uso.
- **SENSOR DE LUZ AMBIENTAL.** Atenúa o ilumina automáticamente la pantalla, garantizando una visión cómoda en cualquier condición de iluminación.
- **10 PUNTOS TÁCTILES SIMULTÁNEOS.** En Windows varios estudiantes pueden usar gestos como zoom, rotar al mismo tiempo.
- **CALIDAD.** La serie MX está clasificada para 50.000 horas de uso. La prueba acelerada de duración de vida de SMART garantiza menos tiempo de inactividad y una vida útil más larga.

Las SMART Board MX Serie 100 incorporan e³, una tecnología exclusiva todo-en-uno

La tecnología e³ incorporada de la SMART Board® pone todo lo que necesita en un solo lugar, disponible con sólo el toque de un dedo. Sin necesidad de cables. El ordenador integrado ofrece un acceso con un solo toque al robusto paquete de aplicaciones SMART Learning Suite para lecciones interactivas, actividades de gamificación y co-creación 'online'. También da acceso a herramientas de colaboración como el navegador web integrado y el uso compartido de pantalla inalámbrica.

SMART Board® MX Serie 200



iQ permite que todo esté a un toque

Desconectar y conectar dispositivos ralentiza las clases. **Las pantallas SMART Board® con iQ permiten a los profesores cambiar con tan solo tocar la pantalla**, desde mostrar un vídeo hasta escribir en la pizarra digital o navegar por Internet, lo que contribuye a mantener la concentración de los alumnos.

Funciones clave

- **PIZARRA BLANCA.** Solo tiene que acercarse y empezar a escribir. Puede guardar notas en cualquier dispositivo móvil solo con tocarlo y enviarlas a la SMART Board® para continuar por donde lo dejó.
- **NAVEGADOR WEB.** Detenerse para conectar un dispositivo en un ordenador portátil rompe el ritmo de cualquier actividad. iQ le permite cambiar a un navegador solo con tocarlo y navegar directamente en la pizarra.
- **PLAYER.** Notebook Player permite planificar las clases fácilmente. Cree una clase interactiva en su ordenador escolar o de casa. Envíela a cualquier SMART Board® y empiece a enseñar. Incluido en las pantallas SMART Board® para el ámbito educativo.

Tecnología exclusiva iQ

Disponible en 65", 75" y 86"



incluye 1 año de suscripción a:
SMART Learning Suite

- **PANTALLA DE INICIO.** Personalice su SMART Board®. Seleccione tu pantalla de inicio y accede a sus actividades, aplicaciones y archivos favoritos y más recientes con un solo clic.
- **USO COMPARTIDO DE PANTALLAS.** Las pantallas SMART Board® funcionan con todo tipo de dispositivos Android™, iOS® y Windows®. Puede compartir dos pantallas y medios de reproducción.
- **BIBLIOTECA DE APLICACIONES.** Busque en la web aplicaciones educativas y añádalas a sus favoritos para acceder fácilmente a las mismas desde la pantalla de inicio de su pizarra.
- **GESTIÓN REMOTA.** La suscripción a **SMART Remote Management** te permite mantener, controlar y proteger de manera eficaz todos los dispositivos, incluidas las pantallas SMART Board con iQ.

TECNOLOGÍA PARA EL AULA/CENTRO

SMART®

SMART Board® Serie 7000

DISEÑADA PARA TODA LA CLASE, GRUPOS PEQUEÑOS O APRENDIZAJE INDIVIDUAL. TECNOLOGÍA "TODO EN UNO" EXCLUSIVA. LA CUMBRE DE LA EXPERIENCIA SMART BOARD.

Disponible en dos tamaños 75" y 186"



incluye 1 año de suscripción a: SMART Learning Suite

Nuestra SMART Board más avanzada, incluye la tecnología IQ y reúne dispositivos, contenido lectivo y software en una experiencia educativa única. Incorpora sólo las funciones más avanzadas que ayuden a profesores y alumnos a colaborar fácilmente. SMART Learning Suite incluido.

Funciones exclusivas de la serie 7000

- **TECNOLOGÍA EXCLUSIVA.** Desarrollada exclusivamente por SMART que garantiza una precisión incomparable al escribir y tocar la pantalla.
- **PEN ID™.** Permite escribir en distintos colores con 4 rotuladores al mismo tiempo.
- **16 PUNTOS TÁCTILES SIMULTÁNEOS.** Para tocar, escribir, borrar en Windows® o Mac®.
- **ACCESO FÁCIL.** A software, contenido y aplicaciones SMART desde la misma pantalla.
- **VISTA PREVIA Y CAMBIO DE PUERTOS.** Entre fuentes HDMI 1 y 2, DisplayPort y VGA desde la pantalla.
- **SENSORES DE PROXIMIDAD DOBLES** que encienden automáticamente la SMART Board cuando se entra en el aula.
- **PANEL DE FÁCIL ACCESO** para el encendido, el volumen, USB y HDMI.

Otras funciones clave

- **RESOLUCIÓN HD ULTRA K.** Con HDMI 2.0.
- **TECNOLOGÍA OBJECT awareness™.** reconoce si se emplea el dedo (tocar/arrastrar), el rotulador (escribir) o el puño (borrar).
- **SMART Ink™.** Consigue notas fáciles de leer y permite que la escritura se convierta en texto y se inserte en aplicaciones como Microsoft Office®.
- **SilkTouch™.** Asegura una experiencia táctil fluida y cómoda.
- **Integración con tabletas y teléfonos.** Incluyendo Chromebooks que usan software SMART.
- **Certificación ENERGY STAR®.** Asegura el ahorro en costes energéticos.

SMART Board® Serie 6000

CREADAS PARA LA EDUCACIÓN, FABRICADAS PARA DURAR, EXPERIENCIA PREMIUM. UNA COMPLETA SOLUCIÓN "TODO EN UNO"



Disponible en 55", 65" y 75"

incluye 1 año de suscripción a: SMART Learning Suite

Fiabilidad al máximo nivel

Nunca tendrá que volver a preocuparse por el tiempo de inactividad en el aula gracias a las **50.000h de contenido de impresionante calidad y un servicio fiable**, que supera los típicos ciclos de vida útil de otras tecnologías. A diferencia de las pantallas para el público general, hemos diseñado nuestra **nueva generación de pantallas para el aula.**

Los últimos avances de la serie 6000, permiten acceder con un solo toque a un amplio abanico de aplicaciones para el aula, que ofreciendo una **experiencia integrada entre los dispositivos del alumno y la pantalla interactiva sin necesidad de ordenador externo.** Pantalla muy fácil de mover por el centro educativo creando espacios de aprendizaje flexibles.

- Acceso directo a SMART Amp, SMART Lab y a SMART Notebook viewer*
- Navegador web integrado
- Grabación de pantalla (screencasting)
- Acceso de PC invitado

*actualizaciones automáticas de software

Funciones exclusivas de la serie 6000

- **INCLUYE SMART Learning Suite.** SMART Learning Suite incluye el software SMART Notebook®, SMART Amp™ y el software SMART Lesson Activity Builder. Conecta los alumnos, los profesores y los dispositivos en experiencias de aprendizaje enriquecedoras.
- **TECNOLOGÍA SilkTouch™.** La experiencia táctil más precisa, natural y receptiva de punta a punta. Los dedos se deslizan sin esfuerzo alguno sobre la superficie y proporcionan horas de uso sin errores con la máxima comodidad.
- **TECNOLOGÍA SMART Ink™.** Escribir resulta natural y tiene mejor aspecto con SMART Ink. Ya esté usando el rotulador o el dedo, cada trazo es una obra de arte. La tinta digital mejora la legibilidad, de modo que los profesores no tienen que volver a escribir y los alumnos contribuyen con confianza.
- **PEN ID™.** Los alumnos pueden ver sus aportaciones sin ser interrumpidos por sus compañeros. Se puede escribir de forma independiente y simultánea con tinta de un color diferente en cualquier actividad lectiva.
- **OBJECT awareness™.** Ya sabe como usarlo. Gracias a la experiencia más intuitiva posible, que diferencia automáticamente entre el dedo, el rotulador o la palma de la mano, haga lo que le parezca más natural. Toca, escribe, borra. La simplicidad en estado puro.
- **Resolución Ultra HD 4K.** Ya sabe como usarlo. Gracias a la experiencia más intuitiva posible, que diferencia automáticamente entre el dedo, el rotulador o la palma de la mano, haga lo que le parezca más natural. Toca, escribe, borra. La simplicidad en estado puro.
- **Puntos táctiles simultáneos.** Con los 4 puntos táctiles simultáneos, dos alumnos pueden usar gestos como acercar/alejar, girar e invertir a la vez. La experiencia didáctica natural desarrolla habilidades de colaboración a largo plazo que son esenciales sin que los alumnos se den cuenta.
- **Compatibilidad miniPC.** Tenga la flexibilidad de equipar aulas como mejor le convenga. Hay puntos de montaje disponibles para miniPc.

TECNOLOGÍA PARA EL AULA/CENTRO

SMART

SMART Board® Serie 2000

COMPARTIR DE FORMA INALÁMBRICA Y LOGRA UNA MAYOR IMPLICACIÓN DE LOS ALUMNOS



Compartir pantalla sin cables

Android • iOS • Microsoft
Resolución 4k Ultra HD

Pantalla 75"



Comparte todo tipo de contenido desde más dispositivos. La SMART Board serie 2000 está diseñada para profesores que necesitan algo más que una simple pantalla. Este display no táctil permite a los alumnos participar en las clases de forma que serían imposible con un simple monitor.

Funciones clave

- **COMPARTIR PANTALLA INALÁMBRICA.** Los profesores pueden mostrar en la pantalla contenidos de sus dispositivos y portátiles Android, iOS y Microsoft en pocos pasos.
- **MÁS IMPLICACIÓN DEL USUARIO.** La serie 2000 da a cada usuario potencial la oportunidad de contribuir al contenido de la clase, lo que enriquece la colaboración activa en un equipo.
- **RESOLUCIÓN 4K ULTRA HD.** Presentaciones, vídeos, exploración Web. La brillante resolución 4K asegura que todo lo que muestre en su serie 2000 se verá lo mejor posible.
- **ASEQUIBLE.** A veces no se precisa una pantalla interactiva para colaborar durante una clase. Con la serie 2000 se obtiene una pantalla compartida inalámbrica y resolución 4K, en un tamaño de 75 pulgadas a un precio competitivo.

Especificaciones técnicas

Tamaños	75"
Resolución	4K Ultra HD
Conectividad	2x HDMI-in 1x VGA 1x Componente 1x Display Port 1x RCA 1x 3.5 mm Stereo In 1x RJ-45 1x RS-232
Altavoces	2
Compartir pantalla sin cables	Compatible con iOS Airplay®, Google Cast™ y Miracast
Cobertura de la garantía	3 años global



SMART Podium™ 624

IMPARTE CLASES DINÁMICAS E INTERACTIVAS



SMART Learning Suite

SMART Meeting Pro

Software incluido.



Funciones y características

- **SMART INK.** SMART ink te permite escribir encima de websites, vídeos y en PDFs y archivos de Microsoft Office®, y guardar tus notas en casi cualquier tipo de archivo.
- **INTERACCIÓN INTUITIVA.** La pantalla ignora la palma de la mano que descansa sobre la pantalla, permitiendo a los formadores escribir cómodamente sobre websites, vídeos y archivos. Los docentes pueden usar gestos al moverse, manipular (pinchar, hacer zoom, rotar y dar la vuelta) y guardar sus notas y dibujos.
- **PANTALLA TÁCTIL 24" FULL HD.** Con 10 puntos táctiles y 4 botones predefinidos (negro, azul, rojo y SMART ink) los docentes tienen casi ilimitadas posibilidades de ilustrar sus conceptos clave. La superficie antirreflejos con sensación de Silktouch™ (tacto seda) sin fricción, resolución de

La pantalla táctil y el lápiz interactivo SMART Podium ayuda a los profesores y docentes a comunicar con más eficacia, mejorando la comprensión de los alumnos. Al proyectarse en una pantalla grande, los docentes pueden añadir notas o ilustraciones a sus presentaciones en la pantalla táctil. Los alumnos participan más cuando los profesores captan sus ideas, preguntas y feedback de las lecciones manteniendo el contacto visual.

- 1920x1080 Full HD y el soporte ajustable proporcionan una experiencia táctil única y una gran calidad de imagen.
- **LÁPIZ INALÁMBRICO.** El lápiz inalámbrico sin batería aporta a los docentes la libertad de escribir notas sin limitar su lenguaje corporal. Con funcionalidad de borrador y ratón, el lápiz inalámbrico tiene todo lo que los formadores necesitan para navegar por el contenido. Correa opcional incluida.
- **FLEXIBILIDAD DE VISUALIZACIÓN.** HDMI, DVI-I (in/out, compatible con HDCP), puertos USB y cables adaptadores VGA, permiten conectar SMART Podium a cualquier proyector o gran pantalla, como una SMART Board®, facilitando mostrar las presentaciones en un tamaño suficientemente grande para ser visualizado en clases de cualquier tamaño.

SMART Document Camera™ 550

NOTEBOOK LISTO. INALÁMBRICO.

La SMART Document Camera aporta emoción práctica a las lecciones de SMART Notebook®. Los maestros pueden mostrar imágenes en vivo y vídeos de objetos cotidianos, y el trabajo de los estudiantes como contenido interactivo de SMART Board® desde cualquier lugar del aula. Es una forma totalmente nueva de dar vida a conceptos abstractos.

Crea lecciones dinámicas y multimedia con contenido interactivo y práctico en tiempo real

Características

- **INTEGRADO CON NOTEBOOK.** Los profesores acceden y controlan la SMART Document Camera directamente desde el software SMART Notebook, lo que facilita la adición de contenido multimedia a las lecciones. Los estudiantes pueden sobrescribir, copiar y guardar el vídeo y las imágenes capturadas.
- **PORTÁTIL Y ADAPTABLE.** La conectividad WiFi de doble banda (2,4 GHz y 5 GHz) y la batería recargable de 6,5 horas ofrecen a los profesores la libertad de utilizar la SMART Document Camera desde cualquier lugar del aula. Además, las opciones estándar de HDMI y USB significan que los profesores pueden elegir la ubicación y la configuración que mejor les convenga.
- **CUALQUIER OBJETO, CUALQUIER TAMAÑO, CUALQUIER ÁNGULO.** El diseño del cuello de cisne de flexible captura imágenes y vídeo en cualquier ángulo. Conecte fácilmente la SMART Document Camera a un microscopio para que toda la clase pueda ver e interactuar a lo grande con objetos diminutos.
- **HD EN TIEMPO REAL.** Los conceptos abstractos cobran vida en vívida resolución HD de 1080p con capacidad de zoom digital de 12x y vídeo de 30 fps con audio. Los profesores convierten el contenido en tiempo real en materiales multimedia de alta calidad y experiencias de aprendizaje práctico.



TECNOLOGÍA PARA EL AULA/CENTRO



El soporte perfecto para pizarras digitales, videoproyectores y monitores táctiles

ENCUENTRA EL QUE MEJOR SE ADAPTE A LAS NECESIDADES DE TU CENTRO EDUCATIVO



PFWE 7150 Display wall mount motorized

La solución perfecta para cualquier clase: El uso de soporte digital es muy frecuente en los entornos educativos, como pizarras digitales, videoproyectores y monitores táctiles. No solo los profesores, sino también los estudiantes de cualquier edad, necesitan hacer uso de los equipos disponibles.

La seguridad es uno de los factores más importantes a la hora de elegir un sistema de montaje para un entorno educativo. Es importante que los profesores y estudiantes puedan utilizar fácilmente las pantallas convencionales o monitores táctiles. Esto significa que la altura de los equipos debe poder ajustarse con facilidad con un simple paso o que estos puedan moverse para sustituirlos por otros de forma sencilla. Vogels ofrece la solución perfecta para entornos educativos.

Apoyando la interactividad en la educación.

Los colegios y universidades están modernizando rápidamente sus aulas. Las pizarras están siendo sustituidas por monitores interactivos con el fin de crear un entorno lúdico y motivador. Los soportes vogel's son el complemento perfecto para las SMART Boards.

GAMA DE SOPORTES

PFWE 7150 Display wall mount motorized



El montaje de pantallas interactivas en una pared exige el ajuste de la altura para las diferentes estaturas de los usuarios, especialmente en el ámbito de la educación. Dado que las pantallas interactivas son pesadas, **el soporte PFWE 7150 de Vogel's es la solución perfecta, elegante y ergonómica.** Este soporte de pared con motor se puede instalar directamente en la pared. Para paredes estructuralmente más débiles, existen sistemas auxiliares opcionales.

- estructura resistente y estable
- ergonómico
- elegante



PFF 5100 Mueble para videoconferencia

Se pueden instalar una o dos pantallas por medio de las bandas y barras para interfaz Connect-it de Vogel's, que constituyen la base de un ajuste perfecto. Para la instalación de cámaras o altavoces de videoconferencia se puede utilizar un soporte especial (PVA 5050 / PVA 5070). El panel de aluminio situado en la parte delantera se puede retirar fácilmente, posibilitando el acceso al

interior, donde se puede guardar un decodificador y otros equipos periféricos. **Además de para videoconferencia, este mueble también es idóneo para su uso como quiosco con una pantalla en posición vertical** o como lujoso soporte de pantalla en el que se pueden guardar equipos periféricos.

- prevención antirrobo
- amplio espacio de almacenaje
- fácil instalación
- Certificado TÜV



PFT 8530 Trolley frame black

PFT 8530 Trolley frame black. Una solución para casi cualquier necesidad

El bastidor del carro PFT8530 forma parte del sistema modular Connect-it, con el que se puede crear una solución móvil. La estabilidad adicional lo hace ideal para pantallas interactivas. Las soluciones de suelo Connect-it de Vogel's (soportes de suelo y carros) son un sistema excepcionalmente flexible. **Con sólo unos pocos componentes estándar, puede crear una solución para casi cualquier necesidad.**

La flexible línea de soluciones de suelo de Connect-it se adapta a cualquier situación. **Las soluciones de suelo Connect-it pueden acomodar pantallas desde pequeñas hasta extragrandes,** con un peso de hasta 160 kg. Los módulos de suelo Connect-it están disponibles en negro y plata para adaptarse a cualquier decoración interior.

- Sistema modular flexible
- flexible y adaptable a cualquier necesidad
- Para pantallas de diversos tamaños
- Disponible en plata y negro



Video de Connect-it (suelo)

TECNOLOGÍA PARA EL AULA/CENTRO



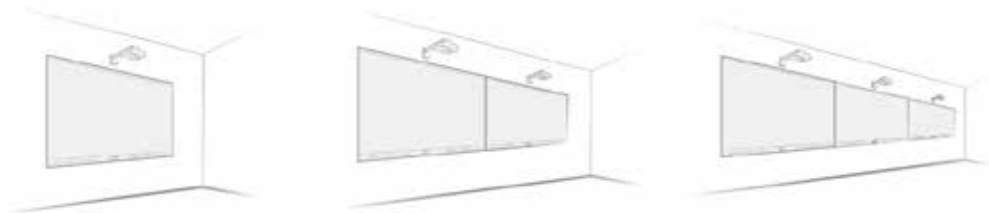
Nureva Span: Un lienzo expansivo para la colaboración visual

CREA UN LIENZO, INVITA A LOS ALUMNOS A PARTICIPAR, COMPARTE CONTENIDO, ORGANÍZALO CON SU SOFTWARE, IMPORTA PLANTILLAS, OBTÉN UNA ENTRADA Y ACCEDE DESDE CUALQUIER LUGAR...



El sistema de colaboración visual Nureva Span transforma una pared en un espacio de trabajo digital y expansivo. El sistema combina un proyector de iluminación de estado sólido (SSI) con un lienzo intuitivo basado en la nube que se proyecta en una pared y al mismo tiempo es accesible desde dispositivos personales. Los usuarios pueden crear, compartir y editar ideas e información trabajando directamente en la pared o en sus propios ordenadores, tablets y smartphones. QuickShare también permite a quienes no tienen una suscripción Span, agregar notas e imágenes a un lienzo.

Para los estudiantes, el sistema fomenta la colaboración compartiendo y organizando ideas para crear un entendimiento más profundo.



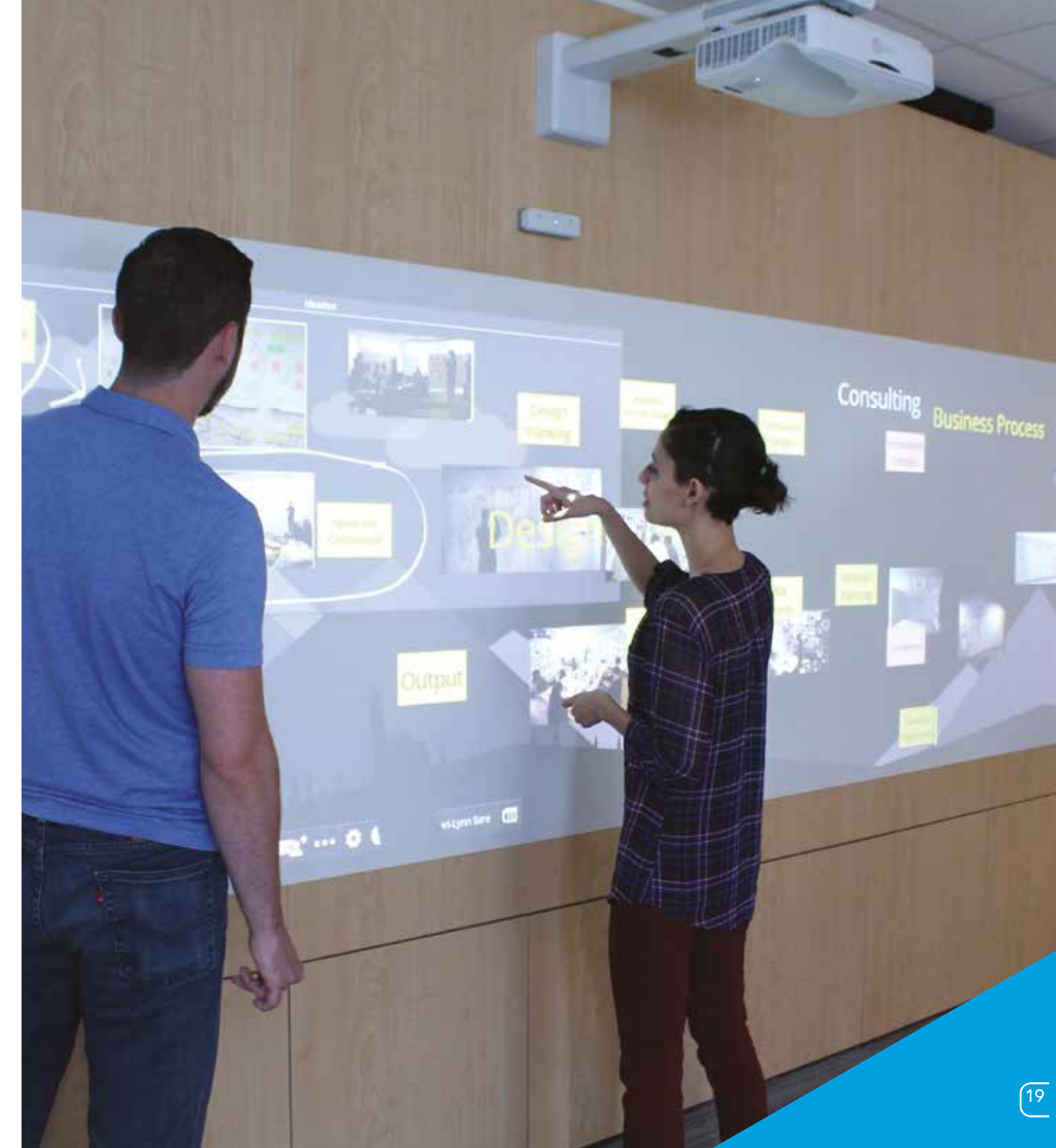
Configuraciones flexibles que se adaptan a cualquier espacio y forma de trabajo: desde 2,30m de ancho hasta 9,15m. Pueden abarcar la longitud de una pared o colocarse en un rincón.

PROYECTOR DE ILUMINACIÓN DE ESTADO SÓLIDO (SSI)



Funciones clave

- **COLABORACIÓN VERDADERA.** El sistema Span ofrece toda la comodidad y flexibilidad de las tecnologías en línea y táctiles actuales a la colaboración tradicional basada en papel. **Visualizar la información en una gran superficie es una forma intuitiva para que las personas trabajen juntas,** y Nureva adapta este proceso probado a la era digital.
- **TRABAJANDO EN LA NUBE.** Con el software Span alojado en la nube, la verdadera colaboración entre todos los usuarios es posible. Todos -tanto en el aula como trabajando a distancia- pueden ver todo el material y contribuir en tiempo real, lo que significa que **todo el grupo se beneficia de las perspectivas de todos.** Se puede desarrollar una comprensión más profunda del material y llegar a nuevas ideas más rápido. Como todo el trabajo se realiza en la nube, **siempre está disponible.** Se intercambia la impermanencia del papel por la persistencia de los datos digitales. Los lienzos están siempre actualizados y accesibles.
- **CÓMO FUNCIONA.** Las características del software conservan la mejor parte de los procesos conocidos basados en papel, como notas adhesivas, imágenes, bocetos y páginas de rotafolios. Con el uso compartido de pantalla, la información de múltiples aplicaciones en vivo se puede compartir en un solo lugar. Los lienzos se guardan automáticamente y pueden exportarse fácilmente en cualquier momento como archivos PDF o Excel®. En la educación, el sistema Span crea **más oportunidades de aprendizaje dirigido por los estudiantes y fomenta el desarrollo de habilidades como la creatividad, el pensamiento crítico, la colaboración y la comunicación.**
- **POR QUÉ FUNCIONA.** Todo el mundo tiene el espacio para contemplar y luego **preparar ideas y opiniones antes de una clase colaborativa,** tal como lo harían con notas pegajosas y un bolígrafo. Pero también pueden capturar y compartir una variedad de otras entradas digitales por adelantado o dinámicamente con su equipo. Ver mucha información y datos al mismo tiempo ayuda al aprendizaje. Los proyectores SSI totalmente interactivos del sistema pueden enlazarse entre sí para crear un **espacio de trabajo panorámico** que facilita la organización del contenido. **Esta combinación de visualización e interacción alimenta la creatividad y la colaboración.**



TECNOLOGÍA PARA EL AULA/CENTRO



Sistemas de videoconferencia económicos y con calidad full HD, ideales para grupos pequeños

Las soluciones de Video colaboración de AVer abren las puertas del aula hacia el exterior: videoconferencia, grabación, streaming profesional de alta calidad nunca ha sido tan sencillo.

CÁMARAS USB PARA VÍDEO COLABORACIÓN



CAM340

Sacar de la caja, desplegar y conectar su cable USB para empezar a usar esta cámara **Ultra HD 4K, con 94° FOV y micrófono incorporado** con sus aplicaciones de vídeo favoritas.

CAM340 permite realizar **zoom hasta 4X** sin pérdida cuando trabaja en Full HD, además incorpora un mecanismo de privacidad ideal para entornos escolares.

Garantía 3 + 2 años.



VB342

Solución USB **todo en uno** en formato barra de sonido con cámara **Ultra HD 4K motorizada (PTZ)** de altas prestaciones, **con sonido estéreo, doble micrófono** con cancelación de eco y reducción de ruidos para una óptima calidad. Incluye salida **HDMI DisplayLink**.

Garantía 3 + 2 años.



VC320

Solución portátil 'todo en uno' con Batería de AVer que incluye cámara **Full HD de 110° FOV**, con **micrófono** con Cancelación de Eco y reducción de ruido, altavoz de 360°. Dispone de entrada de **HDMI** para realizar presentaciones de forma cómoda, y además incluye conexión **Bluetooth y NFC** para incorporar su teléfono móvil a la reunión.

Garantía 3 años.

SOFTWARE DE GRABACIÓN Y STREAMING EZLive

Acceda a una mejor experiencia de videoconferencia colaborativa con la aplicación gratuita EZLive de AVer

El nuevo EZLive de AVer es una potente aplicación que permite a los usuarios grabar fácilmente vídeo, streaming en directo y capturar imágenes durante las videoconferencias en tiempo real.

EZLive es una aplicación gratuita que está disponible en todas las cámaras AVer USB y las convierte en una herramienta de colaboración aún más efectiva.



CÁMARAS MONITORIZADAS DE ALTAS PRESTACIONES



CAM520/CAM530

Cámara motorizada USB PTZ **Full HD, con zoom óptico de 12X**, control mediante mando a distancia, USB o VISCA. Se puede instalar en techo y pared. El modelo CAM530 además incluye salida **HDMI**.

Garantía 3 + 2 años.



PTZ310/PTZ330

Cámara motorizada PTZ de altas prestaciones, con **zoom óptico de 12X** (modelo PTZ310) y **30X** (modelo PTZ330), interfaces de vídeo: **HDMI, 3G-SDI, Ethernet**. Interfaces de control RS232, RS422, Ethernet y mando a distancia. Alimentación a 12VDC o PoE+. Montaje en techo o pared.

Garantía 3 + 2 años.



PTC 500S

Cámara doble con funcionalidad de **Seguimiento Automático**. Cámara PTZ de **30X de zoom óptico y cámara panorámica de 120°**, salidas independientes **2x3G-SDI, HDMI** con funcionalidad PIP, Ethernet para control y streaming. Puerto VISCA RS232 para integraciones, control mediante mando a distancia. Varios modos de seguimiento y perfiles de funcionamiento seleccionables.

Garantía 3 + 2 años.

TECNOLOGÍA PARA EL AULA/CENTRO

SWIVI™

Captura de datos en vídeo que refuerzan y proporcionan información útil a los docentes

Swivi proporciona la mejor captura de datos en vídeo y el software más flexible **para ayudar a alcanzar los objetivos de la organización, profesor y estudiante.**



Funciones clave

- **Auto-reflexión.** Los profesores graban vídeos para repasar y reflexionar por su cuenta.
- **Colaboración en grupo de desarrollo personal.** Obtener feedback colectivo de un grupo de compañeros de confianza para acelerar el aprendizaje.
- **Observaciones informales.** Observaciones en video conducidas por el maestro compartidas con sus compañeros para feedback colectiva.
- **Bibliotecas ejemplares.** Identificar videos ejemplares para construir una biblioteca de mejores prácticas para compartir con los nuevos maestros.

M



TECNOLOGÍA PARA EL AULA/CENTRO

hey!tech®

hey!u

DIVERSIÓN Y FOCALIZACIÓN HACIA UNA EDUCACIÓN INTERACTIVA E INTEGRADORA DE LA TECNOLOGÍA



Da poder a los alumnos permitiéndoles utilizar dispositivos en clase con **detector de aplicaciones y páginas web**, y permitiéndoles mostrar su feedback en tiempo real.

Una herramienta enfocada tanto a profesores habituados al uso de las tecnologías como a profesores que no las han usado nunca en clase

Funciones clave

- **IMPLICA A LOS ALUMNOS.** El uso de hey!u en los dispositivos permite que los alumnos expresen de forma activa sus impresiones sobre la clase, sus dudas o sus respuestas, lo que hace el aprendizaje más dinámico e interactivo, y más entretenido y divertido para ellos.
- **DEVUELVE EL CONTROL AL PROFESOR.** Utilizar dispositivos en clase puede implicar no saber qué uso están haciendo los alumnos de ellos, y por ende, que no se utilicen para los fines correctos y supongan una distracción. Gracias al detector de aplicaciones y de páginas web, el profesor podrá saber en todo momento en qué aplicación está cada alumno y qué página web está visitando.
- **APTO PARA TODOS LOS PROFESORES.** El uso de dispositivos en clase representa un hándicap para muchos profesores que no están habituados al uso de la tecnología. Sin embargo, hey!u es tan sencillo e intuitivo de utilizar que en lugar de suponer una barrera ayudará a eliminarlas.
- **FÁCIL DE TRANSPORTAR E INSTALAR.** hey!u es un dispositivo ligero y fácil de transportar, incluso puede llevarse una clase entera en una mochila. Se conecta mediante puerto USB y cuenta con adaptadores para todos los tipos de puertos USB. Una vez instalada la aplicación en el dispositivo, sólo hay que conectarlo y estará listo para usarlo.

VÍDEOS EN YOUTUBE:



DESCARGA LA APP:



www.hey.education

EL APOORTE DE HEY!U A LA EDUCACIÓN

Los docentes normalmente no tienen la certeza de que los estudiantes hayan entendido completamente la lección. A muchos estudiantes no les gusta o les cuesta hacer preguntas por diferentes razones, incluso algunas veces por timidez. **Hey! hace más fácil la interacción, ya que todos contestan.**

Funciones y características



• **COMPRESIÓN.** Los estudiantes pueden expresar en tiempo real si han entendido un concepto determinado o si no lo han captado del todo. De esta manera, se podrá resolver cualquier duda a tiempo.



• **TEST RÁPIDOS.** Los estudiantes eligen la respuesta que creen correcta entre 5 respuestas con A, B, C, D y E.



• **MAGIC TEXT.** El docente plantea una pregunta abierta, incluso sin haberla preparado previamente, y los estudiantes responden en su hey! Todas las respuestas que sean iguales se mostrarán con el mismo color determinando de un simple vistazo quién ha acertado y quién ha fallado. Para cálculo mental, fórmulas, deletreo, soluciones matemáticas...



• **FEEDBACK.** Los estudiantes de una manera muy sencilla e inmediata pueden expresar su punto de vista sobre una variedad de temas presentados por el docente.



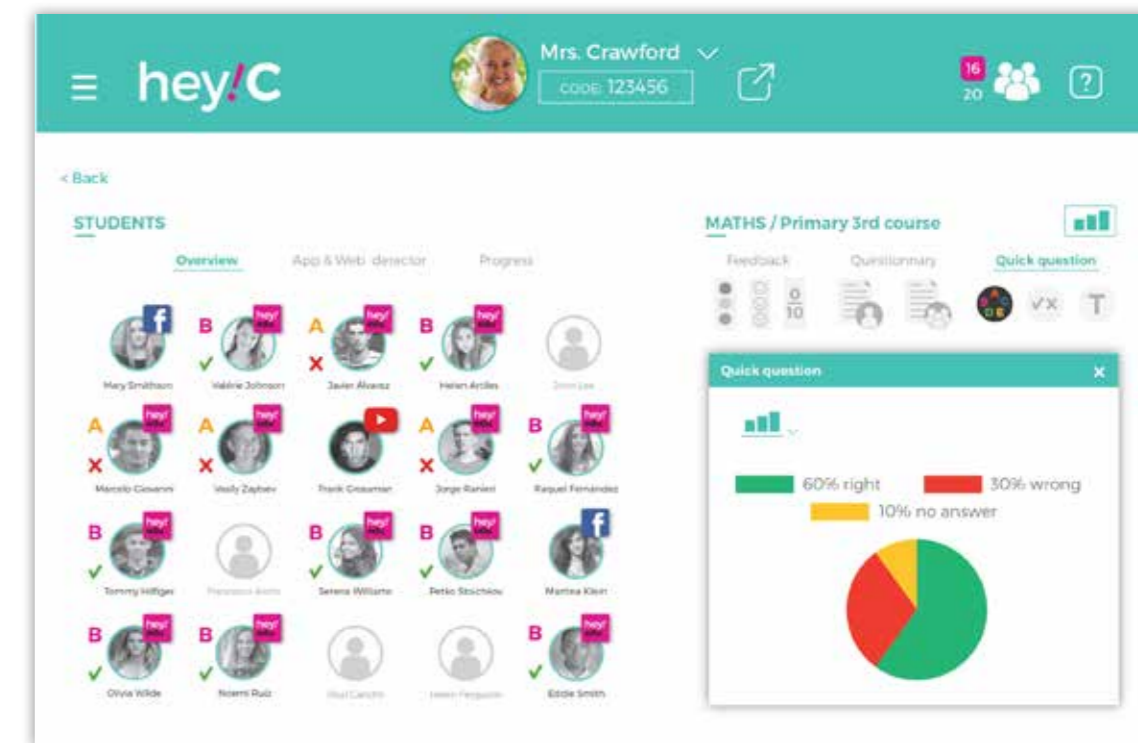
• **DETECTOR DE APPS Y WEBS.** Los docentes se aseguran en cada momento de que los estudiantes estén en la aplicación correcta, detectando la aplicación que están usando o web que están visitando, por ejemplo, Facebook.



• **ALUMNO CONECTADO/NO CONECTADO.** La primera columna con los primeros 8 pixels:
- Rojo: si no tiene conexión a Internet.
- Verde: si tiene alguna conexión a internet.
- LEDs apagados: si el alumno no está físicamente conectado a su dispositivo.

hey!C

SÁCALE TODO EL POTENCIAL AL "SMALL DATA"



Todo lo que los profesores necesitan en un **sencillo sistema de software educativo gratuito con posibilidad de suscripción** para acceder a todas sus funcionalidades, donde recibir feedback inmediato de parte del alumno, realizar juegos de preguntas en clase contribuyendo a una enseñanza interactiva, lanzar cuestionarios de preguntas preparadas previamente a los alumnos o preguntas rápidas durante la clase.

Proporciona **informes estadísticos** muy útiles sobre la progresión de los alumnos y **control** sobre los dispositivos que éstos están utilizando con el detector de aplicaciones y páginas web. **Se puede utilizar en conjunto con los dispositivos hey!u o de forma independiente*.**

*Es necesario tener la aplicación de hey! instalada en los dispositivos de los alumnos para poder recibir los datos en hey!C

TECNOLOGÍA PARA EL AULA/CENTRO

Vexia

Portable VEXIA STRONGER: El 2 en 1 diseñado para el aula

PARA SOBREVIVIR A LAS CLASES, ¡HAY QUE SER STRONGER!



Un equipo ruggedizado y todoterreno para superar los retos de la actividad diaria de un niño. Gracias a su exclusivo diseño soporta tanto polvo como salpicaduras (con calificación IP52). ¡Rinde al máximo en cualquier entorno escolar!

El equipo es muy resistente a caídas sin que afecte a su funcionamiento ni a su pantalla, gracias a su cubierta ruggedizada especial y cristal Gorilla® Glass: soporta caídas hasta 70cm.

Además, su batería potente de 8600 mAh (reemplazable) tiene una duración de ¡más de 12 horas!

Con el paso del tiempo, en los equipos normales la batería suele bajar su rendimiento. Pero con tu Vexia Portable Stronger no tienes de qué preocuparte, ya que es reemplazable.

Un avance pensado para que los colegios puedan maximizar su inversión durante mucho tiempo y decir adiós a la caducidad programada en las escuelas.

Factores clave:

- Dispositivo **diseñado para el entorno educativo y asequible.**
- **Compatible** con todos los periféricos. (pdi, impresoras, robots...)
- **Seguridad** tanto física como de identidad digital.



PROTECCIÓN ANTICAÍDA
DROP TEST 70 CM



PROTECCIÓN CONTRA EL POLVO Y SALPICADURAS



8600 mAh BATERÍA REEMPLAZABLE
+ DE 12 HORAS



PROTECCIÓN DE PANTALLA GORILLA® GLASS



DUAL WIFI AG



Además de su gran resistencia y durabilidad cuenta con la tecnología hey! integrada que permite la interacción profesor/alumnos. Facilita feedback visual en tiempo real para los profesores con sus múltiples funciones: tests rápidos, semáforo, valoración numérica y por emojis.

La tecnología hey! es sencilla e intuitiva y fomenta un aprendizaje dinámico, interactivo y seguro, ya que es capaz de detectar las principales redes sociales, apps y websites para evitar la distracción de los alumnos

CON hey! LA COMUNICACIÓN NO TIENE LÍMITES!!

MODELOS

Stronger con ANDROID



Stronger con WINDOWS



TECNOLOGÍA PARA EL AULA/CENTRO



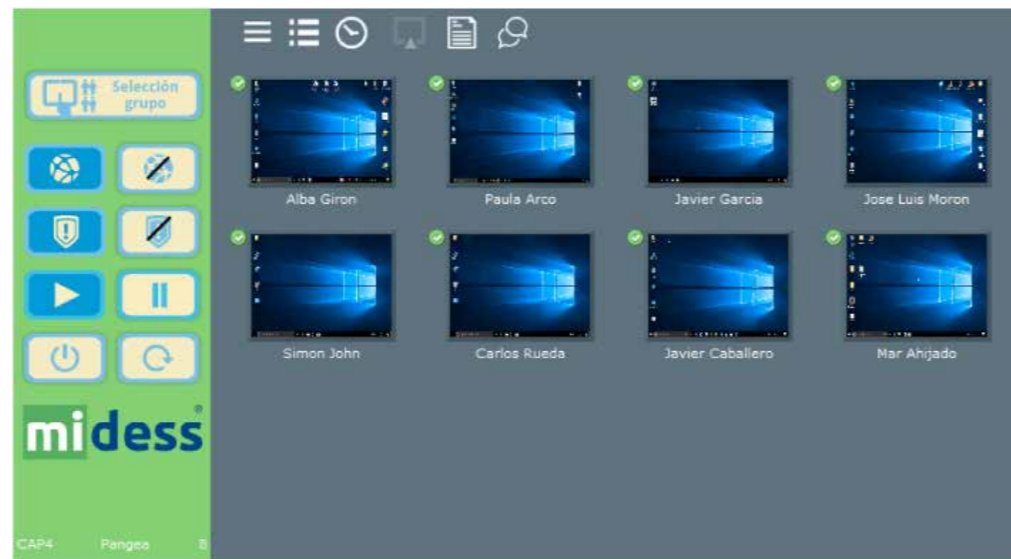
Learning everywhere

EL AULA DIGITAL PORTÁTIL: APROVECHA EL POTENCIAL DE LA ENSEÑANZA DIGITAL



Crea tu aula con los elementos indispensables para que **tus alumnos puedan utilizar ordenadores y tablets en cualquier lugar**. Tendrás todo lo que necesites en cualquier lugar escapando del aula tradicional, sin perder los beneficios de la conectividad.

Interfaz principal del programa



Esquema de ejemplo de conexión

FUNCIONALIDADES



Everywhere

Puedes llevarte el aula a cualquier sitio, trabajando con normalidad incluso sin electricidad ni internet.

MDM

Local

Gestión completa de todos los dispositivos desde una simple página web.



Redes WiFi

Puedes configurar y forzar las redes wifi a las que quieres que se conecten los dispositivos.



Contenido Educativo

Todo el contenido estará siempre accesible para los alumnos y será gestionado por el profesor.



Filtro de Internet

Controla la información a la que los alumnos podrán acceder con listas blancas, negras y favoritos.



Smart Control

El smartphone del profesor se convierte en un mando a distancia con el que podrá controlar a los alumnos.



Gestión de Apps

Instalación y desinstalación de aplicaciones, con lista blanca de aplicaciones permitidas.



Classroom Manager

El profesor siempre tendrá el aula bajo control. Comparte archivos, escritorio remoto, bloqueo de pantalla, filtro de contenidos, acceso a internet...

TECNOLOGÍA PARA EL AULA/CENTRO



Spotlinker Sistema de reserva de salas

SENCILLO E INTEGRADO CON TUS HERRAMIENTAS DE TRABAJO



- **Reserva en cualquier momento y lugar:** Spotlinker Salas te permite reservar, modificar o cancelar reservas de salas de reunión en cualquier momento y lugar.
- **Desde tu propio calendario:** OutlookCon la integración de Office 365 podrás planificar reuniones e invitar a participantes desde tu propio calendario.
- **Pantallas interactivas con LEDs laterales luminosos:** Las pantallas de Spotlinker te permiten la búsqueda y reserva de salas disponibles y gestionar las cancelaciones de última hora.
- **Nos encargamos de todo:** Realizamos el estudio del proyecto, la instalación y te damos el soporte que necesites.
- **Interfaz intuitiva y sencilla:** Sin necesidad de formación especial, tu equipo podrá utilizar el sistema de reserva de salas desde el primer día.

Eficiencia en la gestión de tus salas

- Reservar sala desde Outlook, dispositivos móviles o desde la propia pantalla
- La sala aparece como ocupada a todos los usuarios
- Si no se hace check-in después de 15 minutos, la sala queda libre



TECNOLOGÍA PARA EL AULA/CENTRO



Protección ocular frente a la luz azul de las pantallas

EL ÚNICO PROTECTOR OCULAR CIENTÍFICAMENTE PROBADO



Reticare® es el **único protector ocular científicamente probado frente a los daños de la luz azul emitida por las pantallas digitales**, que ha demostrado su efecto in vivo e in vitro. Es referente en la Industria como protección ante la luz de alta energía.

Reticare® es la mejor solución para los usuarios del centro escolar porque está **avalado por 15 años de investigaciones científicas** donde están implicados más de 100 investigadores de diferentes especialidades. La tecnología exclusiva de Reticare se basa en la protección natural que tiene el ojo de defenderse ante la luz y está **especialmente diseñado de acuerdo a las necesidades de los niños**, cuyo cristalino no está completamente desarrollado hasta los 25 años de edad.

Las condiciones de las pantallas que utilizan los niños podrían afectar negativamente en el rendimiento escolar. **Una pantalla sin protección produce más fatiga visual** y síntomas como dolor de cabeza, picor de ojos y visión borrosa debido a las emisiones de luz de alta energía. Además de usar Reticare® es recomendable controlar el número de horas que los alumnos están frente a pantallas.

Reticare® responde a la necesidad de efectuar un verdadero cambio y adaptar las aulas a la era digital. Se necesita **protección para poder disfrutar de los beneficios de la tecnología sin poner en riesgo la salud**.



PROTECCIÓN OCULAR RETICARE:
DISPONIBLE PARA TODO TIPO DE PANTALLAS



	Smartphone	Tablet	Portátil	Monitor	TV
PROTECTORES	X	X	X	X	
CAFAS					X

Principales beneficios del uso de Reticare

- **Protege la retina** reduciendo el riesgo de degeneración macular asociada a una exposición intensiva a largo plazo a la luz de alta energía.
- **Reduce los síntomas de la fatiga visual digital**, tales como el picor de ojos, dolores de cabeza, ojos secos, ojos llorosos y visión borrosa.
- **Reduce los trastornos del sueño** relacionados con la sobreexposición a la luz de alta energía.



TECNOLOGÍA PARA EL CENTRO EDUCATIVO



Cartelería digital: mayor flexibilidad en las comunicaciones

UN CANAL DE COMUNICACIÓN ACTUAL Y DINÁMICO



CONTENIDOS ENVIADOS DESDE LA PLATAFORMA



¿Por qué un sistema de cartelería digital?

- **La continua y creciente información que reciben y generan los centros** escolares hace imprescindible sistemas más eficaces que permitan un canal de comunicación actual y dinámico.
- **Admira es una plataforma para la gestión basada en un Servicio SaaS** ("software as a service") que ofrece un acceso rápido, seguro y sin costes de hardware adicionales.
- **Nos permite controlar, gestionar y monitorizar** los sistemas de visualización desde cualquier sitio con una simple conexión a internet.

¿Qué significa SaaS?

- **El sistema se basa en una arquitectura cliente-servidor ubicado en un entorno Cloud centralizado**, que nos permite crear y publicar, de forma remota, contenidos desde cualquier ubicación en Internet.
- **El acceso al gestor de contenidos sólo necesita una conexión a internet**, un software web browser (Chrome, Explorer, etc) y el usuario y contraseña correspondiente a los permisos adquiridos.

¿Qué hardware necesitas?

- **El sistema de visualización:** Actualmente existen múltiples soluciones y tecnologías ya sea un monitor, una pantalla Led, un tótem, proyección, etc., que se definirá en función de las necesidades y el diseño del espacio.
- **El reproductor de Contenidos:** Integrado o no en el sistema de visualización, será el encargado de reproducir los contenidos enviados desde la plataforma.
- **Dos tipos de Soluciones:**
 1. Solución para displays sin player interno (basado en NUC - Intel)
 2. Monitores con SOC integrado

1. SOLUCIÓN PARA DISPLAYS SIN PLAYER INTERNO (BASADO EN NUC-INTEL)

Los reproductores se basan en el sistema operativo Windows, que ofrece máxima fiabilidad y seguridad, con procesadores i3 o i5 con un diseño sencillo pero robusto que permite un rendimiento 24/7.



2. MONITORES CON SOC INTEGRADO

Fabricantes como Samsung o Philips han evolucionado recientemente hacia la fabricación de sus displays, incluyendo el reproductor dentro del propio monitor. Este tipo de tecnología SoC (System on Chip) nos permite publicar contenidos desde el Gestor de Contenidos directamente contra el propio display, además de tener el control remoto del mismo (on, off, status, ajustes, etc.)

Características de la plataforma de Software

- **Generación de las programaciones horarias o playlist**, para reproducción en los diferentes players o grupo de players
- **'Multilayer':** Creación de plantillas con diferentes espacios para diferentes contenidos
- **Tipos de contenidos variados**, desde los más estándar como imágenes y vídeos, a 'widgets' del tiempo, páginas web, redes sociales, etc.
- **Herramientas de estadísticas**
- **Servicios de gestión de informes** y estado de los 'players'
- **Herramientas específicas de control de emisión**
- **Soporte vía mail incluido**



MONITORES



VIDEOWALL



Promoción de campamentos de verano, actividades extraescolares, comedor... Directorios de instalaciones del centro; Información sobre ampliación de horarios, eventos, novedades, matrícula, instalaciones, etc.



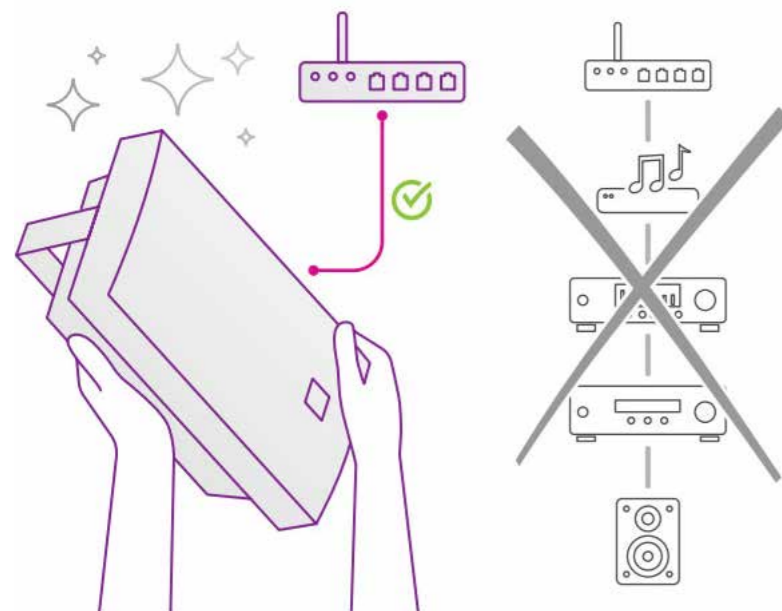
TÓTEMS INDOOR Y OUTDOOR

TECNOLOGÍA PARA EL CENTRO EDUCATIVO



Soluciones de audio en red para educación

SISTEMA TODO EN UNO FÁCIL DE INSTALAR: PARA UN AUDIO EN RED INTELIGENTE Y SENCILLO



Tecnología de Audio basada en una configuración sencilla a través de un único cable de red: **SIN amplificadores, SIN ecualizadores, SIN cableado.**

Características generales

- Sistema de audio **todo en uno fácil de instalar**
- **Sólo un cable** para alimentación y señal de audio (Poe)
- **No precisa experiencia** en audio para su instalación
- Se conecta a redes de datos estándar.
- **Sistema todo en uno:** Altavoz, amplificador, procesador de señal, ecualizador, micrófono, PoE.
- **Permite la creación de zonas para configurar múltiples altavoces al mismo tiempo** permite dirigir música de fondo, anuncios en directo o programados distintos.
- **Permite el control y el cambio el volumen de cada unidad** de forma individual y simultánea.
- **Permite crear y programar listas de reproducción locales** que pueden almacenarse en una tarjeta SD directamente en el sistema de altavoces.

Tipos

MEGÁFONO DE RED AXIS C3003-E

- Proyección de voz clara y de largo alcance
- Instalación sencilla con cable de red y PoE
- Fácil integración con los principales sistemas de software de gestión de vídeo
- Compatible con SIP (VoIP)
- Fiabilidad garantizada con autocomprobación de altavoz
- Preparado para exteriores



ALTAVOZ DE RED (PARED O TECHO) AXIS C1004-E

- Sistema de altavoz integral
- Player integrado que permite la reproducción de listas musicales, gestión de anuncios streaming de canales de radio, e integración con proveedores musicales
- Instalación rápida con un solo cable de red (PoE)
- Sencilla transmisión de música
- Apertura e integración para adaptarse a futuras tecnologías



AVISOS: ejemplos
Mensajes programados

8:15 comienzan las clases

Mensajes en vivo

8:10 comienzan las clases
9:21 Martínez escuda a secretaria

Mensajes pregrabados

8:15 comienzan las clases
9:21 Martínez escuda a secretaria
11:33 ¡Simulacro de evacuación!



SOFTWARE EDUCATIVO / DE GESTIÓN

cramboeducation

SOFTWARE EDUCATIVO / DE GESTIÓN

“Lo que realmente hace que la magia exista es el software, esa parte donde el límite está en la imaginación y capacidad de cada uno. Un mundo en continua evolución..”



GUILLERMO DE LAMO
Backoffice Técnico & Comercial
guillermo.delamo@crambo.eu

Cuando se piensa en transformación digital casi siempre se piensa en hardware – ordenadores, tabletas, etc. Es un error. Lo que realmente hace que la magia exista es el software, esa parte donde el límite está en la imaginación de cada uno. Hay software educativo que parece que sus desarrolladores son capaces de imaginar las soluciones que queremos que son capaces de

entusiasmar nuestros estudiantes y de hacer que el aprendizaje sea mejor – más profundo, más rápido y más divertido. Nosotros traemos las mejores soluciones de software que rebasan nuestras necesidades y que permitan que el aprendizaje en el aula, y fuera de ella, crezca y fluya como nunca antes.



- SMART LEARNING SUITE:
SMART notebook
SMART lab™
SMART response®
SMART amp™

- SMART REMOTE MANAGEMENT



- ENTORNO DIGITAL SEGURO.
INTEGRADO CON WINDOWS Y OFFICE 365.



- INICIO DE SESIÓN ÚNICO Y RÁPIDO EN MILES DE APLICACIONES Y DESDE DISTINTOS DISPOSITIVOS



- CREATIVE CLOUD FOR EDUCATION

SOFTWARE EDUCATIVO Y DE GESTIÓN

SMART

SMART
Learning Suite

Consulta nuestros paquetes de precios.
Las pizarras SMART incluyen un año de suscripción gratuita.



SMART
Notebook

El software educativo líder en el mundo

SMART
lab

Cree actividades interesantes en 5 minutos.

SMART
response

Evaluación formativa rápida y eficiente

SMART
amp

Aumente la colaboración dentro y fuera del aula

SMART Learning Suite: Software educativo de última generación

Combina la impartición de lecciones, la evaluación, la colaboración de los estudiantes y el aprendizaje basado en juegos con este paquete educativo de última generación. Lo mejor de todo es que obtienes estas 4 plataformas líderes de software educativo: SMART Notebook®, SMART lab™, SMART response® 2 y SMART amp™.

4 plataformas en 1 sola Suite Educativa

- **SMART Notebook®.** SMART Notebook®, el principal software educativo del mundo, facilita experiencias de aprendizaje atractivas y prácticas. Incluso puede instalar el portátil en el ordenador doméstico y enviar las lecciones directamente a la SMART Board del aula.
- **SMART lab™.** El laboratorio SMART ofrece a los profesores plantillas personalizables para crear actividades basadas en juegos en cuestión de minutos. La calidad de los gráficos, los sonidos y la compatibilidad con una variedad de dispositivos estudiantiles, incluyendo los cromilibros, mantienen a los estudiantes ocupados durante horas.
- **SMART response® 2.** ¿Qué mejor manera de asegurar el éxito de los estudiantes que ver instantáneamente lo bien que han entendido una lección? Cree un conjunto de preguntas en menos de 5 minutos que los estudiantes puedan responder en computadoras de escritorio, portátiles, tabletas o teléfonos.
- **SMART amp™.** Un espacio de trabajo colaborativo donde puedes compartir y trabajar en el contenido de las lecciones, el amplificador SMART reúne a toda la clase, grupos de estudiantes o individuos para trabajar en proyectos, añadir contenido multimedia y mensajes instantáneos.

Características clave

- **Maneje su SMART Board con una aplicación.** La aplicación SMART Notebook Player le libera de tener que estar de pie delante la clase. Ahora puede operar su sistema SMART board con un dispositivo mientras camina por el aula para ayudar a los estudiantes.
- **La flexibilidad que necesita para tener éxito.** La instrucción en el aula, el aprendizaje dirigido por los estudiantes, el aprendizaje basado en proyectos y las iniciativas de cambio de aula se mejoran con SMART Learning Suite. Cualquier nivel de grado, cualquier tema.
- **SMART Learning Suite Online.** SMART Learning Suite Online permite a los profesores acceder a la biblioteca de lecciones desde cualquier lugar y pasar lecciones de SMART Notebook® a cualquier dispositivo del estudiante, incluidos los Chromebooks y los iPads.
- **Fácil de usar. Fácil de adoptar.** Los educadores pueden crear fácil y rápidamente contenido dinámico, interactivo, divertido y atractivo. En menos de cinco minutos, las lecciones que sorprenderán a los estudiantes están listas. Además, el acceso a soporte continuo está presente en cada paso del camino.
- **Software para cualquier hardware.** Dispositivos para estudiantes, pizarras interactivas, displays interactivos, Chromebooks, planes BYOD... Es todo lo mismo para SMART Learning Suite. Es el centro de tu clase conectada.



SOFTWARE EDUCATIVO Y DE GESTIÓN

SMART SMART Remote Management: Controla cualquier dispositivo desde cualquier lugar



SMART Remote Management ofrece una solución integral para que los administradores TIC de educación y de la empresa puedan mantener, controlar, dar soporte y proteger los dispositivos desde cualquier navegador web.

SMART Remote Management está especialmente diseñado para gestionar de forma centralizada todos los dispositivos (iOS®, Android™, Chrome OS™ y Windows®), incluidas las pantallas de SMART Board® con iQ.

Gestione y proteja su flota de dispositivos en tiempo real

Con cuadros de mando y diagnósticos intuitivos, SMART Remote Management muestra una vista resumida no sólo de las pantallas de SMART Board con iQ, sino también de toda la gama de dispositivos con la capacidad de gestionarlos de forma eficaz, independientemente de su ubicación.

SMART Remote Management es flexible y fácilmente escalable. Al rastrear y reportar una variedad de parámetros, puedes conocer el estado de tu flota de dispositivos y usuarios en tiempo real.



- > Obtén informes en tiempo real
- > Configura tu flota de dispositivos
- > Conoce dónde están tus dispositivos

Aplicaciones

Soporte y mantenimiento

- Proporcionar asistencia remota tomando el control de la pantalla del dispositivo
- Iniciar varias sesiones de soporte simultáneamente
- Gestionar aplicaciones, dispositivos y sistemas operativos de forma centralizada (OS) ajustes y actualizaciones
- Aplicar e imponer políticas de uso de dispositivos, aplicaciones y Web, de forma manual o en automático
- Agilizar la distribución de software y las actualizaciones del sistema operativo para la flota completa de dispositivos

Seguridad y alertas

- Enviar mensajes instantáneos a la flota de dispositivos
- URLs de sitios web de listas negras/listas blancas
- 'Geofencing' y perímetros de ubicación
- Rastrear la ubicación de los dispositivos y bloquee los dispositivos perdidos o robados
- Fijar y disparar alertas predefinidas
- Hace sonar una alarma con el módulo antirrobo

Seguimiento de dispositivos y usuarios

- Usuarios totales y activos
- Informes detallados sobre el uso del dispositivo
- Dispositivos activos y conectados
- Últimos comandos del dispositivo

Exclusivas de SMART Board con 'iQ Display Management'

- Colocar las pantallas y los dispositivos en diferentes grupos funcionales (por ejemplo, ubicación, disciplina, nivel de grado).
- Programar actualizaciones del software iQ por aire
- Ajustar el tiempo de espera de energía para las pantallas
- Informe si las pantallas individuales se apagan

SOFTWARE EDUCATIVO Y DE GESTIÓN

midess

Entorno digital seguro

COMPARTE DE FORMA INALÁMBRICA Y LOGRA UNA MAYOR IMPLICACIÓN DE LOS ALUMNOS



midess® es un exclusivo MDM (Mobile Device Management) que permite la gestión completa de los dispositivos de una comunidad educativa. Facilita las tareas del coordinador TIC y reduce el tiempo empleado en mantener los ordenadores y tabletas siempre a punto. Permite la configuración y establecimiento de políticas de uso, desde una página web accesible e intuitiva. midess® ayuda a todos los actores implicados en la educación digital: profesores, padres, alumnos, coordinadores TIC y a los responsables de toda una comunidad educativa, que puede integrar a miles de centros. Además, proporciona estabilidad en la red Wi-Fi, gracias a la innovadora función On Wifi.

Es el complemento perfecto para las escuelas que están apostando por utilizar ordenadores Windows 10 y Office 365 para transformar la educación, reforzando y complementando las funciones de control y seguridad que Windows ofrece en sus productos.

Funciones clave



• **CONTROL DE AULA.** Fácil de usar y completo. Ha sido diseñado para ser usado por el 100% de los profesores y alumnos. Con el fin de evitar una sobrecarga de Internet en el colegio, el profesor y los alumnos pueden intercambiar archivos de forma local sin tener que configurar nada. El profesor puede ver las pantallas de todos los alumnos en tiempo real, reduciendo así posibles distracciones en clase. Puede pausar las pantallas de los alumnos, chatear con ellos y mucho más. Miles de dispositivos ya lo integran.



• **FILTRO DE INTERNET.** Con el que los alumnos siempre navegarán por un entorno seguro con sus dispositivos, tanto en el colegio como en el hogar. Los profesores pueden desactivarlo en cualquier momento dentro del aula con un solo clic. Incorpora el reconocido filtro de Internet Escudo Web®, utilizado por varios gobiernos



• **GEOLOCALIZACIÓN.** Con el que los alumnos siempre navegarán por un entorno seguro con sus dispositivos, tanto en el colegio como en el hogar. Los profesores pueden desactivarlo en cualquier momento dentro del aula con un solo clic. Incorpora el reconocido filtro de Internet Escudo Web®, utilizado por varios gobiernos



• **DESCANSO.** Sistema que permite al administrador TIC o a los padres establecer periodos de descanso obligatorios, como por ejemplo durante los recreos o los periodos nocturnos. Ayuda a prevenir los trastornos del sueño y la adicción a las pantallas.



• **ANÁLISIS Y MONITORIZACIÓN.** Esta función permite recoger los datos relativos a la navegación y uso de aplicaciones de los alumnos, muy útil para la toma de decisiones.

INTERACCIÓN PARENTAL PARA WINDOWS 10

La interacción Parental para Windows 10 ha sido diseñada para evitar la pérdida de control de los padres, además de crear un nuevo modelo de convivencia digital en el hogar, acorde con el siglo XXI y los nativos digitales. **Facilita la participación de los padres en la vigilancia y seguridad de sus hijos.**

Es importante resaltar que esta función, configurable por los padres en su propio teléfono, será activada por el centro solo en los alumnos que desee.

Es un producto innovador y resolutivo, que se adapta a todos los modelos organizativos que conviven en el colegio, aplicando diferentes políticas de uso a cada nivel educativo. Permite evolucionar según el grado de madurez de los alumnos. Por ejemplo, algunos alumnos después de clase pueden navegar libremente mientras otros están protegidos por el filtro de Internet. **Sin duda, el complemento perfecto para la educación basada en Windows.**

Función ESCÚCHAME



Esta interacción Parental incluye la innovadora función ESCÚCHAME, que **permite a los padres bloquear el ordenador** de su hijo, durante un tiempo limitado, **para que realice una tarea** en concreto (como cenar, bañarse, lavarse los dientes, etc.) **o simplemente conversar.**



SOFTWARE EDUCATIVO Y DE GESTIÓN



Más tiempo aprendiendo, menos tiempo iniciando sesión

TODAS TUS APPS Y ARCHIVOS EN UNA ÚNICA PANTALLA Y EN CUALQUIER DISPOSITIVO



Despídase de nombres de usuario, contraseñas, URLs y marcadores. ClassLink OneClick Single Sign-on (SSO) **da a estudiantes y profesores acceso instantáneo a sus cuentas** personales en los recursos web **desde cualquier dispositivo.**



Funciones clave

- **EL EQUIPO CLASSLINK HACE TODO EL TRABAJO:** Construimos todos sus conectores SSO, creamos apps personalizadas para iOS y Android, y diseñamos páginas de acceso únicas para su centro.
- **ACCESO A ARCHIVOS:** Junte todas sus localizaciones de archivos en un vistazo: Google Drive, OneDrive, Dropbox, 0365 y su propia red. Acceda a archivos almacenados en su red desde cualquier sitio, o busque un archivo con un solo click. Incluye acceso a Microsoft Oce Online sin coste adicional. Abra y edite sus documentos desde Chromebooks, iOS y Android.
- **BIBLIOTECA DE APPS CON 5.000 CONECTORES:** ¿Necesita una nueva app o SSO? Puede crearla en segundos o podemos diseñarle tantos como necesite sin coste adicional. ¿Aprendizaje personalizado? Permite a profesores y alumnos añadir sus propias apps al panel ClassLink.
- **ANALÍTICA:** Un simple panel de control para todos sus recursos. Seguimiento de uso, con paneles y gráficos, para guiar renovaciones, ampliaciones o desarrollo profesional. Puede acceder en cualquier momento a ClassLink para obtener información de uso al momento. Analytics con un app en su móvil. Disfrute de datos en tiempo real en su mano, desde una reunión, en la clase o en el sofá de su casa.



Creative cloud for education

Creative Cloud ofrece a tu universidad o centro educativo acceso ilimitado a las versiones más recientes de las aplicaciones y servicios creativos líderes en el sector de Adobe, además de administración sin complicaciones, precios para el sector educativo y programas de multilicencia diseñados para adaptarse a tus entornos de aprendizaje.

BENEFICIOS DE ADOBE CREATIVE CLOUD PARA CLIENTES EDUCATIVOS

1. ACCESO A LAS MEJORES APLICACIONES CREATIVAS PARA ALUMNOS Y PROFESORES
2. UNA CONSOLA WEB CON LA QUE ES MÁS FÁCIL ADMINISTRAR Y ASIGNAR LAS LICENCIAS
3. PRESUPUESTOS PREDECIBLES Y AHORRO DE COSTES CON CONTRATO ANUAL O MULTI-ANUAL
4. LICENCIAS POR DISPOSITIVO FLEXIBLES PARA ADAPTARSE A LAS NECESIDADES DE LAS ESCUELAS

APLICACIONES DE CREATIVE CLOUD

Adobe Creative Cloud ofrece las mejores aplicaciones creativas del mundo, como Photoshop, Illustrator o Premiere Pro, entre otras. De esta manera, los estudiantes pueden dominar las habilidades digitales necesarias para triunfar en clase y en sus carreras.



OFERTA PROMO KIT CREATIVE CLOUD PARA ESCUELAS DE PRIMARIA, SECUNDARIA, BACHILLERATO Y FP DE GRADO MEDIO

- Completo conjunto de Creative Cloud (sin servicios)
- Software escalable para un centro escolar (compra tantas como necesites)
- Compra mínima de un pack de 25 licencias por centro
- Duración flexible: 1-4 años de suscripción
- Posibilidad de añadir licencias anualmente

STEAM/ MAKER SPACES

cramboeducation

STEAM/Maker spaces



JAVIER CABALLERO
Gerente de Soluciones
javier.caballero@crambo.eu

“Aquellos estudiantes graduados que tengan conocimientos prácticos y relevantes de STE(A)M integrados en sus experiencias educativas, serán muy solicitados en todos los sectores del mercado laboral.”

“La complejidad del mundo actual requiere que todas las personas estén equipadas con un nuevo conjunto de conocimientos y habilidades básicas para resolver problemas complejos, recopilar y evaluar evidencias, y dar sentido a la información que reciben de diversos medios impresos y, cada vez más, de medios digitales. El aprendizaje y la práctica de asignaturas STE(A)M (siglas en inglés de Ciencia, Tecnología, Ingeniería, [Arte], y Matemáticas) ayudan a desarrollar estas habilidades y preparar a los estudiantes para una vida laboral

donde el éxito no sólo resulta de lo que uno sabe, sino de lo que uno es capaz de hacer con ese conocimiento. Así, una base sólida en áreas STE(A)M se está reconociendo cada vez más como un conductor clave de oportunidades, y los datos muestran que la necesidad de conocimientos y habilidades STE(A)M crecerá y continuará en el futuro. Aquellos estudiantes graduados que tengan conocimientos prácticos y relevantes de STE(A)M integrados en sus experiencias educativas serán muy solicitados en todos los sectores del trabajo.”



- STEAM Y CODIFICACIÓN EN EL AULA



- ROBÓTICA EDUCATIVA EN ESTADO PURO



- MBOT: KIT STEAM DE ROBÓTICA
- MBLOCK: ENTORNO GRÁFICO DE PROGRAMACIÓN PARA NIÑOS



- VERSIÓN EDUCATIVA DE LA TECNOLOGÍA MFC



- UN ROBOT QUE MEJORA LAS CAPACIDADES SOCIALES Y EMOCIONALES



- SOLUCIONES DE APRENDIZAJE STEM Y MAKER LEGO EDUCATION



- JUEGA, COLABORA Y APRENDE



- EQUIPOS AUDIOVISUALES PARA CENTROS DE ESTUDIOS



- BEE-BOT: ROBOT COLORIDO, FÁCIL DE UTILIZAR Y AMIGABLE



- IMPRESORAS 3D: EL CENTRO CREATIVO DE TU AULA

STEAM/Maker spaces



Descubre la diversión en el "STEAM" y la codificación en el aula



El pensamiento computacional es una habilidad muy importante que los estudiantes necesitan aprender no sólo para sus futuras carreras, pero para cada área de sus vidas. Esta habilidad del siglo XXI es fundamental para su futuro éxito en el trabajo y en casa.

La enseñanza de coding o la programación en las escuelas asegura que los estudiantes puedan entender la tecnología que utilizan todos los días.

Generation Alpha (nacido después de 2010) es la primera generación nacida enteramente en el siglo XXI, que nunca ha conocido un mundo sin tecnología sofisticada. Como resultado, dan por sentada la tecnología. A medida que la tecnología y la inteligencia artificial se vuelven más y más entrelazados con nuestras actividades diarias, los estudiantes aprenderán a crear (no que simplemente consumir) los sistemas digitales que alimentan sus vidas.

El pensamiento computacional es una habilidad muy importante que los estudiantes necesitan aprender no sólo para sus futuras carreras, pero para cada área de sus vidas. Esta habilidad del siglo XXI es fundamental para su futuro éxito en el trabajo y en casa.

Comprender los fundamentos de coding o la programación se ha convertido en algo **tan importante como aprender a leer, a escribir y las matemáticas**. Mientras que no todos los estudiantes crecerán para convertirse en un científico de la computación, es vital que entiendan los conceptos básicos de cómo la computadora y los sistemas funcionan.



Kit del curso "Maker and Steam" para el aula

La combinación perfecta para codificar y crear en el aula.

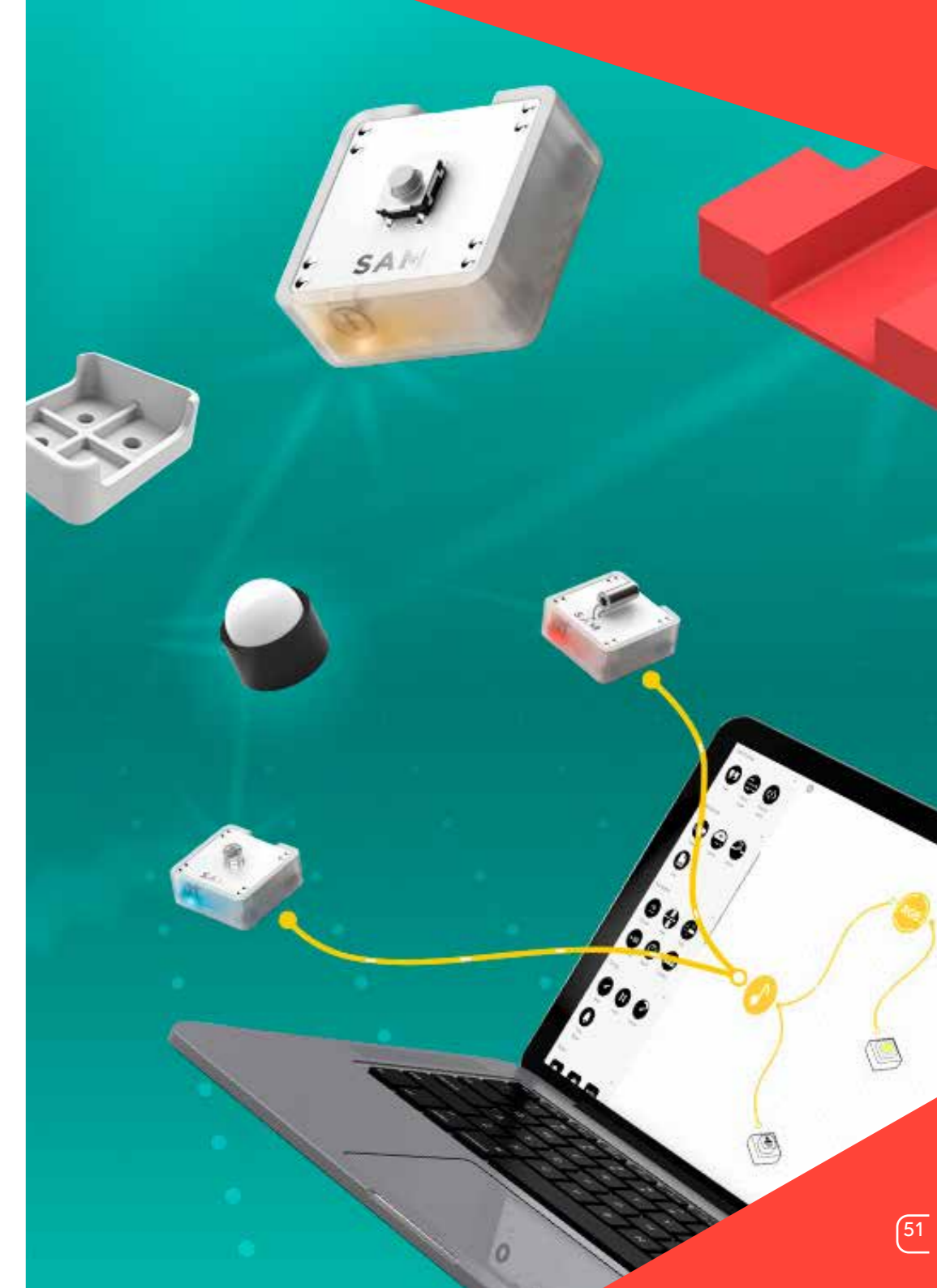
El Kit de Aula es el kit definitivo para su aula, repleto de todo lo que necesita para enseñar a una clase completa de 30 estudiantes. El Kit de STEAM añade aún más variedad, permitiéndole dar rienda suelta a la creatividad de sus estudiantes. Incluye una abundancia de planes de lecciones, una gran variedad de bloques electrónicos inalámbricos y una aplicación de codificación visual basada en el flujo para la mejor experiencia en el aula.

Número de estudiantes: 30+

¿Por qué elegir el kit steam + kit de materiales para el aula?

- La combinación perfecta para cualquier escuela: una solución completa para el aula + variedad añadida de espacios para fabricantes y clubes de codificación.
- Ideal para que más de 30 estudiantes lo usen a la vez
- Bloques exclusivos que no se encuentran en ningún otro kit de SAM Labs
- Compatible con LEGO y otros materiales de clase ya disponibles
- Se puede utilizar con todos los planes de lecciones alineados con el plan de estudios de SAM Labs
- Fácil de integrar en el aula con una rápida instalación inalámbrica
- Estuche de almacenamiento duradero hecho para el aula

"Es fácil ver el impacto de SAM Labs porque los estudiantes quieren usarlo una y otra vez."



STEAM/Maker spaces



Aisoy1 KiK

TU GRAN AMIGO ROBOT

Un robot que se adapta al ritmo y capacidad de cada niño. Es beneficioso para el desarrollo de las capacidades y competencias personales, emocionales y sociales. Ofrece un camino divertido de introducción al fascinante mundo de la Inteligencia Artificial.



• **DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.** Con Aisoy1 KiK, a través de divertidos juegos, se estimulan y desarrollan las Inteligencias Múltiples (IM) de cada niño. Aisoy1 KiK propone proactivamente jugar todos los días un ratito. A través de estos juegos va construyendo el perfil IM y adaptando su estrategia, velocidad y contenidos a cada niño en particular.



• **MEJORA DE LA CAPACIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE LA VIDA REAL.** Aisoy1 KiK incluye juegos de diferentes áreas temáticas y retos de programación que estimulan todas las IM. Al resolverlos, además de desarrollar sus IM, estimula sus capacidades y competencias personales como son la creatividad, el liderazgo, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas en la vida real.



• **MEJORA DE LA GESTIÓN EMOCIONAL.** Jugar con Aisoy1 KiK tiene otra ventaja añadida. Siente emociones, por lo que además mejorará sus habilidades sociales, su capacidad de empatizar y de resolver conflictos emocionales como los que puede tener con sus amigos.

Hay muchos robots en el ámbito de la robótica educativa. **Aisoy1 KiK es diferente. No es un juguete.** Es un robot muy sofisticado. Además de aprender a programar, permite aprender conceptos de casi cualquier área. Es **hasta 3 veces más eficaz** a la hora de mejorar las capacidades personales. Es **el único robot** educativo que permite desarrollar las **capacidades emocionales y sociales**. Sus posibilidades no se limitan a los grados físicos de movilidad o las de la construcción. El mundo de la Inteligencia Artificial no tiene límites.

Aprender y crear jugando

CONVERTIRSE EN ACTOR Y DIRECTOR DE TEATRO

Crear una obra de teatro es una actividad creativa donde intervienen diferentes inteligencias múltiples. Entre las actividades están la de conceptualizar, planificar y desarrollar el guión; definir los personajes; estructurar los actos; diseñar y crear los vestuarios y escenarios; y programar escenas, diálogos y coreografías.

APRENDE MATEMÁTICAS E IDIOMAS JUGANDO

Entender y aprender las Ciencias, las Matemáticas y los idiomas es más divertido y eficaz si se hace jugando con Aisoy1. Disfrutar resolviendo retos y problemas, pensar sobre las posibles alternativas, ponerlas en práctica, evaluar los resultados e intentar llegar a la solución. Resolver los retos que Aisoy1 propone desarrolla las capacidades personales.

APRENDE A PROGRAMAR UNA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Aisoy1 KiK es una Inteligencia Artificial. ¿Aprender a programarlo? ¿Enseñarle a jugar nuevos juegos y dotarle de estrategias inteligentes? Hay disponibles varias herramientas para ello: Scratch, Blockly, Airos SDK y Python. Se puede comenzar desde lo básico a lo complejo, dependiendo de cada nivel. Sólo hay que dar rienda suelta a la imaginación y dotarle de más inteligencia.

En general, los niños que han interactuado con Aisoy1 han conseguido un fortalecimiento de su autoestima, liderazgo, tolerancia, responsabilidad, personalidad, respeto, autodescubrimiento, democracia, cooperación, concentración, habilidad mental y capacidad negociadora.

Características principales

- **ME.** Incluye una personalidad única y un personaje de otro planeta llamado KiK.
- **EMOTIONS.** Es capaz de sentir de verdad y expresar múltiples emociones.
- **COLOQUO.** Es capaz de entender y hablar en inglés y español, y de proporcionar la ilusión de una conversación sobre determinados temas.
- **MENTOR.** Conocer y desarrollar las inteligencias múltiples de forma personalizada.

Además, hay más de 30 Botapps educativas para diferentes edades, así como la nueva Aisoy App para gestionar tu robot, disponible para Android e iOS.



STEAM/Maker spaces



Robótica educativa en estado puro

APRENDE A USAR LA TECNOLOGÍA PARA RESOLVER PROBLEMAS Y REFORZAR CONCEPTOS



Los robots como facilitador del aprendizaje: Permiten aglutinar ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas. Fomentan la imaginación, despiertan inquietudes y ayudan a los niños a comprender mejor cómo funciona el mundo que les rodea. Las dinámicas de grupo diseñadas por Rockbotic se basan en el trabajo en equipo, desarrollando las dotes de comunicación, la asunción de distintos roles, la responsabilidad y la analítica relacionada con la toma de decisiones.

Funciones clave

Es un medio de aprendizaje basado en el diseño, construcción y programación de robots. La primera fase es puramente teórica. En ella los niños desarrollan el pensamiento abstracto y la resolución de problemas complejos mediante el análisis y la simplificación de los mismos en problemas más sencillos que pueden resolver fácilmente. Pasando posteriormente a la construcción y programación de los modelos.

En la robótica educativa el aprendizaje está íntimamente ligado a la práctica. Con procesos iterativos de depuración de la solución:

- Analizar
- Investigar/Diseñar/Desarrollar
- Programar
- Depurar
- Documentar y compartir

Y fomentar el trabajo en equipo, la asunción de roles y responsabilidades, las habilidades comunicativas. El objetivo final es ayudar a que el niño no pierda sus capacidades y aptitudes innatas para:

- Crear/imaginar
- Descubrir/aprender

Material didáctico ampliable

- Contenido educativo creado por Rockbotic, número uno en robótica educativa en España.
- Unidades didácticas alineadas con el currículo de primaria y secundaria.
- Ecosistema en permanente expansión.
- Más de 300 horas de formación para primaria y secundaria accesibles online.

Compatible: Lego WeDo

WeDo 2.0
LEGO education



Abierto

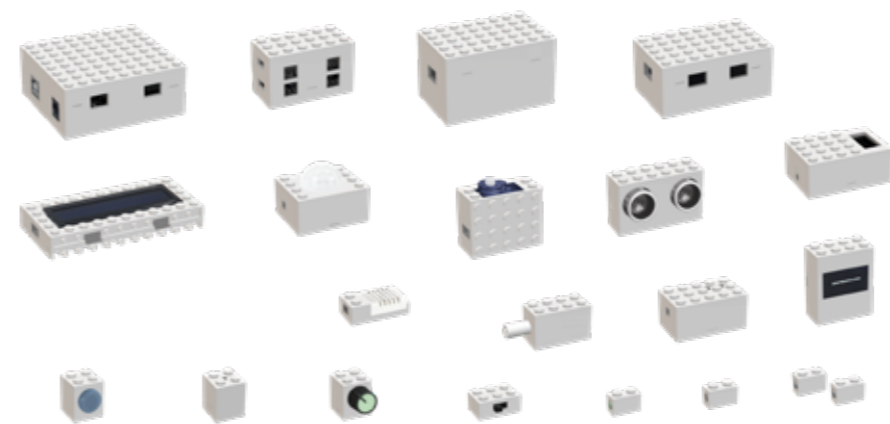
- Incorpora



- Programable en cualquier lenguaje para Arduino™ o Raspberry Pi® como



Multitud de piezas para infinitas posibilidades



Desde el punto de vista lectivo, Leguino es una plataforma completa de robótica educativa (STEAM) cuya pieza fundamental es la disponibilidad de más de 300 horas de formación de materias curriculares para primaria y secundaria, que utilizan la robótica y la programación para resolver problemas y afianzar conceptos de cualquier asignatura (lenguas, matemáticas, ciencias, idiomas...) en permanente desarrollo y adaptación.

Técnicamente, permite utilizar como base para construir los proyectos cualquier tipo de piezas de Lego®. Sobre la electrónica de Arduino™ o Raspberry Pi® y compatible con todos sus sensores con utilizando lenguajes de programación estándar tales como Scratch o Python™.



STEAM/Maker spaces



Descubre las soluciones de aprendizaje STEAM y MAKER lego education

Desde **educación infantil hasta secundaria**, LEGO Education ofrece un conjunto continuo de soluciones de aprendizaje que captan la **curiosidad natural** del alumnado y le ayudan a **desarrollar las habilidades y el conocimiento** que necesitará en el futuro.

Combina el poder de la construcción, la programación y el aprendizaje STEM, con la libertad creativa del mundo Maker en tu aula

La combinación única bricks LEGO, un software intuitivo y proyectos atractivos listos para usar y basados en el currículo, despierta el interés del alumnado y fomenta su entusiasmo para hacer preguntas, definir problemas y diseñar sus propias soluciones al poner el aprendizaje de STEM directamente en sus manos.

Funciones clave y valores de aprendizaje

- Apoyar el desarrollo social y emocional, la creatividad y los conocimientos del currículo en STEM.
- Desarrollar conocimiento y habilidades de pensamiento crítico y trabajo en equipo.
- Ofrecer al alumnado la oportunidad de tomar riesgos y ayudarlo a aceptar y aprender de sus errores.

NUESTRAS SOLUCIONES PARA TU AULA

¡Todo lo que necesitas para un aprendizaje de éxito!

SET BÁSICO

Para facilitar experiencias de aprendizaje atractivas, significativas, prácticas y apasionantes. Se recomienda un set para cada 2 o 3 alumnos.

EDUCACIÓN INFANTIL



PARQUE STEAM

- Imaginación
- Habilidades motrices y sociales

EDUCACIÓN PRIMARIA



MÁQUINAS SIMPLES

- Investigación científica
- Prototipaje, iteración y mejora

LEGO EDUCATION WeDo 2.0

- Ciencias
- Pensamiento computacional y programación

EDUCACIÓN SECUNDARIA



MÁQUINAS SIMPLES Y MOTORIZADAS

- Principios de ingeniería y diseño
- Innovación

LEGO MINDSTORMS EDUCATION EV3

- Resolución de problemas
- Prototipaje rápido
- STEM y programación



CONTENIDO Y ACTIVIDADES

Material vinculado con el currículo listo para el aprendizaje de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas.

CERTIFICACIÓN Y DESARROLLO PROFESIONAL DEL PROFESORADO

Disponibilidad de cursos de formación certificada LEGO Education Academy.



STEAM/Maker spaces



Juega, colabora, aprende: El único límite es la imaginación



Minecraft: Education Edition es la nueva forma de enseñanza y aprendizaje, con un mundo abierto que promueve la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas en un entorno inmersivo donde el único límite es tu imaginación. Ofrece a los educadores una forma transformadora de involucrar a los estudiantes que usan Minecraft y encender su pasión por el aprendizaje.

Funciones clave

- **Aula amigable.** Minecraft: Education Edition ofrece características especiales para los educadores, como tutoriales sencillos, herramientas de gestión del aula, inicio de sesión seguro, colaboración en el aula y toneladas de ejemplos de lecciones, además de una red global de mentores y soporte técnico.
- **Desarrollar habilidades del siglo XXI.** Code Builder es una función que ayuda a preparar a los estudiantes para el futuro lugar de trabajo, desarrollando habilidades como la colaboración, la comunicación, el pensamiento crítico y el pensamiento sistémico. El ambiente abierto de aprendizaje les da a los estudiantes la libertad de experimentar, fomentando la autoexpresión creativa y la resolución de problemas.
- **Resultados reales de aprendizaje.** Los educadores en los grados K-12 están usando Minecraft: Edición Educativa para enseñar una variedad de temas, desde historia y química hasta sostenibilidad e idiomas extranjeros, y pueden asignar lecciones directamente a resultados de aprendizaje específicos y estándares curriculares.
- **Aprender Código.** Code Builder es una función que permite a los estudiantes aprender a programar en Minecraft utilizando herramientas como Code.org, Tynker, Scratch y Microsoft MakeCode. Los estudiantes pueden usar bloques de código o JavaScript.



Valores de aprendizaje



REFLEXIONA Y EVALÚA

Toma capturas de pantalla de tu trabajo, documenta tu progreso y compártelo con la clase.



APRENDIZAJE INMERSIVO

Los personajes que no son jugadores actúan como guías turísticos en el juego, lo que extiende el aprendizaje al vincular recursos adicionales.



COLABORA

Toma capturas de pantalla de tu trabajo, documenta tu progreso y compártelo con la clase.

COMPATIBLE CON



STEAM/Maker spaces



mBot es un kit STEAM de robótica ideal para que los niños se inicien en este campo



¿Qué es mBot?

mBot es un kit de robot educativo accesible y asequible para que niños y principiantes aprendan programación, electrónica y robótica. El robot de ruedas ensamblado puede programarse con Arduino y Scratch. Es una gran herramienta educativa para todos los futuros ingenieros/as y ¡para algunos de nosotros los ingenieros/as actuales también!

Para escuelas y centros de enseñanza la opción mBot 2.4G es la más recomendable si se va a utilizar en aulas, ya que se sincroniza automáticamente con el ordenador gracias a su mochila USB 2.4G (incluida) para que pueda programarse remotamente con cada PC. Existe también una versión Bluetooth que se puede controlar y programar remotamente con tu smartphone o tablet.

mBlock es un entorno gráfico de programación desarrollado en Scratch 2.0. Integramos Arduino con Scratch y hacemos muchas mejoras. Las niñas y los niños pueden usar el mBlock para controlar el mundo físico sin necesidad de cableado. **Especialmente diseñado para niños**, con él aprenderán a controlar su robot mediante sencilla programación gráfica de arrastrar y soltar bloques.

- Basado en Scratch 2.0, interfaz agradable y fácil para todos.
- Soporta la comunicación inalámbrica: puede usar Bluetooth o serial inalámbrica de 2.4GHz para comunicarse con mBot. Y descargar el programa de forma inalámbrica es compatible.
- Modo Arduino: perfecto para que cada principiante cambie de programación gráfica a programación basada en texto.
- Soporta placas Arduino estándar, como Arduino Uno, Leonardo Makeblock mCore (Basado en Arduino Uno), etc.
- Fácil de usar: No hay aplicación de ayuda adicional. La manera más fácil de programar tu Arduino y tus robots.



Estudios de radio y televisión

EQUIPOS AUDIOVISUALES PARA CENTROS DE ESTUDIOS

Tenemos la posibilidad de facilitar las herramientas necesarias para que los alumnos se acerquen al mercado audiovisual y así comenzar a formar profesionales en este campo, utilizando productos con la calidad y robustez necesaria en el entorno

educativo. Con estos equipos los alumnos pueden utilizar el vídeo como herramienta de aprendizaje de las diversas asignaturas o necesidades del currículo de una forma amena, intuitiva y divertida. Herramientas de aprendizaje como son la

realización de un programa mediante la grabación de una clase o la realización específica de un programa, utilizando tanto espacios reales como ficticios gracias a equipos como el CromaKey o el Estudio virtual.

Especialmente pensados para la educación



STEAM/Maker spaces



BEE-BOT® es un robot colorido, fácil de utilizar y amigable

Es una herramienta perfecta para la enseñanza de secuencias, estimaciones, resolución de problemas y, por supuesto, para aprender jugando. Edad recomendada: A partir de 3 años; Programable directamente en los botones de Beebot; Dispone de batería.



- Está construido en **materiales sólidos y robustos** que garantizan una cierta durabilidad, y tienen un aspecto colorido que atrae a los alumnos.
- **Interactúa con otros Bee-Bots® y Blue-Bots®**: al acercarse entre ellas se hacen un saludo que consiste en un parpadeo y un pitido. Graba audio para reproducir y para confirmar cuando se ingresan los comandos.
- **Reproducción de audio** cuando tenga asociado un sonido a la tecla, al reproducir la secuencia de movimiento reproducirá el movimiento y el sonido al mismo tiempo.
- Bee-Bot puede **moverse con precisión** en pasos de 15 cm, girar en giros de 90 °.
- Bee-Bot acepta **hasta un máximo de 200 instrucciones** o comandos del tipo adelante, atrás, girar a la izquierda y girar a la derecha, que se programan mediante unas intuitivas teclas de dirección.
- Suministrado **con un cable USB**, Bee-Bot puede recargarse a través de un ordenador o una toma de pared con un adaptador de corriente USB (no suministrado).
- Además del robot de forma individual se pueden configurar **packs de aula**, bien solamente con dispositivos o bien con contenido educativo que permite el desarrollo de actividades curriculares.



TAPETES Y ACTIVIDADES

Los tapetes son bases con diferentes diseños bajo una cuadrícula.

- Cada celda de la cuadrícula mide 15 x 15 cm., que es la distancia que avanza el Bee-Bot con cada orden de movimiento. De esta manera, basándonos en esta cuadrícula podemos dar las ordenes necesarias al Bee-Bot para que se traslade de un punto a otro.
- Cada tapete incluye diferentes propuestas de juego. Algunas de ellas pueden realizarse sin necesidad de ningún material complementario. Otras requieren el uso de unas tarjetas que se incluyen en el juego. Por último, algunas necesitan materiales de uso diario, fáciles de conseguir (como tapones de tetrabrik, rollos de papel higiénico o pajitas)

DIFERENTES NIVELES DE JUEGO

En la descripción de las actividades se incluyen diferentes niveles de juego atendiendo a la dificultad. Una misma actividad podrá ser planteada de diferente manera **adaptándonos así a la singularidad de cada grupo**.

EDADES ORIENTATIVAS

Todas las actividades de este material didáctico están asociadas a un tramo de edad concreto. Esta acotación es orientativa, siendo necesario que en cada caso se valoren individualmente las capacidades del grupo y la dificultad del reto que quiere presentarse.

MATERIAL ABIERTO

El material didáctico propuesto tiene un **carácter sumamente abierto**, de forma que puede adaptarse a contenidos y objetivos particulares y diferentes a los propuestos. Animamos a los/as docentes a que a partir de este material diseñen sus propias actividades adaptadas a las necesidades de sus grupos.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

Es fundamental que las personas docentes fijen unos objetivos claros en cada momento y para cada grupo de alumnos/as. De esta manera, se moldeará cada actividad en función de los objetivos buscados. Éstos son algunos de los que se pueden trabajar con las actividades y tapetes de Tilk:

1. Estructurar el pensamiento

- Iniciarse en el lenguaje de la programación.
- Desarrollar la orientación espacial.
- Desarrollar la memoria y la atención.

2. Refuerzo de contenidos curriculares

- Involucrar activamente al alumnado en su propio proceso de aprendizaje.
- Facilitar la integración de las áreas curriculares de manera diferente a través de retos y actividades lúdicas.

3. Práctica de habilidades

- Potenciar las habilidades de investigación y resolución de problemas, organización y creatividad.
- Fomentar la habilidad para resolver problemas mediante estrategias centradas en el razonamiento lógico, analítico y el pensamiento crítico.
- Colaborar con los demás en actividades cooperativas.

STEAM/Maker spaces



La educación del futuro hacia una energía sostenible y ecológica



Bioo es una empresa clean-tech pionera que desarrolla y comercializa un sistema único capaz de generar electricidad a partir de la fotosíntesis de las plantas de un modo sostenible y competitivo. Nuestro equipo está compuesto por expertos en los campos de ingeniería, química y biotecnología; realmente comprometidos con el entorno y entusiasmados por mejorar el planeta.

Desde Bioo Education se pretende promover productos y programas educativos que enseñen tanto la tecnología de la empresa como los valores que la forman: **Sostenibilidad, emprendimiento e innovación.** Bioo Education trabaja de la mano de profesores y otros especialistas del ámbito educativo que velan por una educación innovadora y sostenible, además de crear una comunidad de aprendizaje donde los usuarios comparten sus experiencias con nuestra gama de proyectos educativos.

Nuestra solución educativa se enfoca en materias como química, física tecnología y biología principalmente para escuelas de primaria, secundaria y bachillerato que velan por una educación dinámica e innovadora. Un programa que no solo busca ofrecer nuevos conocimientos en estos ámbitos, sino que los alumnos obtengan competencias y habilidades prácticas y de alto calado para su futuro, poniendo en sus manos las tecnologías más avanzadas en el campo de la sostenibilidad; con miras a hallar un futuro donde surja una unión entre naturaleza y tecnología.

Funciones clave y valores de aprendizaje

SOSTENIBILIDAD



INNOVACIÓN



INVESTIGACIÓN



NUESTROS KITS: BIOO ED

Packs completos de iniciación y renovación

Bioo Ed está compuesto por un kit completo con los materiales para el desarrollo de la actividad y sus respectivas instrucciones de uso. Adicionalmente, la gama incluye un pack de renovación anual para reponer los productos perecederos anexos al kit completo.

* Recomendación: Un Kit por cada 4 estudiantes.



ACCESO A PLATAFORMA
DIGITAL ONLINE
BIOO ED PLATFORM

KIT COMPLETO

INCLUYE

- Pack de probetas adaptadas y soporte.
- Materiales de Construcción: cables, electrodos, butilo, malla textil.
- Sistemas electrónicos: Bread Board, led, condensadores.
- Estructura plástica Bioo Test.
- Código de Acceso a Plataforma Bioo Ed.
- Tierra en sustrato y semillas.
- Multímetro.

PACK RENOVACIÓN

INCLUYE

- Tierra en sustrato.
- Pack de semillas.
- Repuestos de electrodos.
- Código de extensión de 1 año en Bioo Ed Platform.



STEAM/Maker spaces



Impresora 3D Voladd: el centro creativo de tu aula



Voladd es la mejor impresora 3D jamás creada para entornos educativos. Con sus innovadoras características, permite a alumnos de todas las edades disfrutar de esta herramienta de una forma sencilla y fiable. Más allá de aprender de impresión 3D, pueden enriquecer el aprendizaje de diversos temas, pueden aprender a diseñar y a crear por sí mismos, e incluso podrán crear, o ayudar a crear, contenido didáctico. Voladd es la primera impresora 3D que no necesita instalar software, drivers, etc. para poder usarla. Solo necesitas conectarla a internet y un navegador. De esta forma, Voladd rompe las limitaciones ya que se puede usar desde cualquier sistema operativo (Linux, Mac, Windows) o desde cualquier dispositivo (iPad, PC, Chromebook, Android, etc.).

AULA VIRTUAL EN LA NUBE, FÁCIL DE IMPLANTAR Y USAR

Tan solo con un navegador, profesores y alumnos interactúan en un aula virtual, gestionando y compartiendo.

- Coordina y gestiona grupos de alumnos.
- Crea listas de impresión de modelos 3D.
- Crea listas de impresoras y compártelas.
- Mantén un control del consumo de filamento.
- Historial de impresiones actualizado.
- Administra permisos, escoge quién y qué puede imprimir.

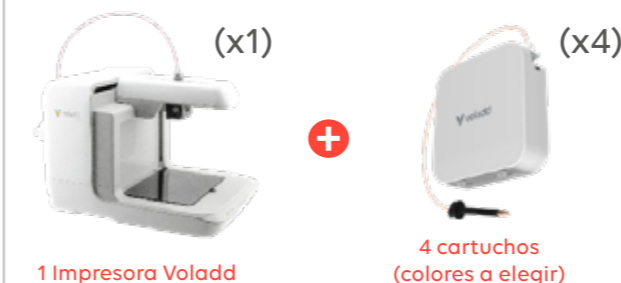
LA IMPRESORA 3D PARA TODAS LAS EDADES Y NIVELES

- **Nivel inicial:** Simplemente Explora, selecciona y crea. Con Voladd tienes infinidad de objetos disponibles en la red para crearlos en un click.
- **Nivel intermedio:** Da tus primeros pasos creando tus propios diseños y conviértelos en realidad con Voladd.
- **Nivel avanzado:** Con Voladd podrás crear tus diseños y proyectos 3D más exigentes con una precisión y calidad asombrosas

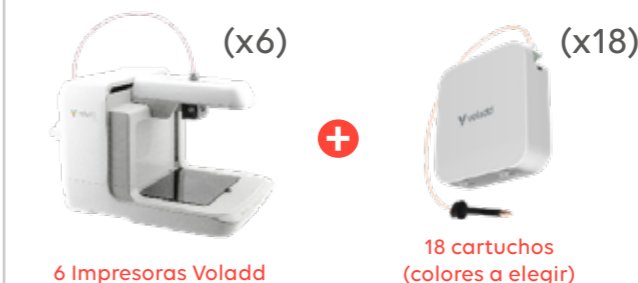


NUESTROS PACKS

PACK INDIVIDUAL



PACK AULA



Especificaciones técnicas de la impresora

Tamaño
(x) 29cm - (y) 40cm - (z) 29 cm

Área de impresión
175mm (x) - 125mm (y) - 150mm (z).

Procesador interno
Procesador: AM335x 1GHz ARM® Cortex-A8

Sistema Operativo
GNU Linux Debian RTOS

Comunicaciones
Wi-Fi® 802.11 b/g/n - NFC - Ethernet - MQTT

Software
• Sin software. Desde navegador Web.
• App: Android e IOS

Bandeja impresión
• De quita y pon. Con fijación de imanes de neodimio.
• Bandeja de cristal opcional.

Ventiladores

- Coolers de pieza con activación/desactivación según dirección de movimiento.
- Ventilador principal con activación y desactivación automática

Botones y LEDs

Botón multifunción con indicadores de color.
Leds indicadores de estado

Seguridad

- Algoritmo de prevención de incidencias relacionadas con temperaturas.
- Indicador de cabezal caliente o en proceso de calentamiento.
- Cifrado de datos AES de 256 bits con TLS/SSL.
- Sistema de inserción y bloqueo seguro de cabezal.

- Protección Hiccup sobrecarga.
- 30% de margen ante sobretensiones.
- Protección contra sobret temperatura de alimentación con Shutdown.

Otros

- Certificaciones CE, EAC
- Actualizaciones Firmware automáticas.

Requisitos eléctricos y de funcionamiento

- Tensión: de 100 a 240 V de CA.
- Frecuencia: de 50 a 60 Hz.
- Tª de funcionamiento: de 23 a 35 °C.
- Tª de almacenamiento: de -25 a 39 °C.
- Humedad relativa: del 0 al 90 % sin condensación.

Peso

- Sin embalaje: 4,5Kg
- Con embalaje: 6,9Kg

Especificaciones técnicas del cartucho

- Filamento protegido de golpes y humedad
- Cabezal incorporado
- NFC: Información de consumo de filamento
- Notificaciones

- Cambio de cartucho fácil, sencillo y rápido
- Punta estándar y punta HD
- 420 gramos de material biodegradable PLA



PRINTING & TECHNOLOGY SERVICES

cramboeducation

SERVICIOS DE 'PRINTING' Y TECNOLOGÍA

"La forma de adquirir muchas soluciones o productos está cambiando y la tecnología en el aula no es diferente. Ello implica una serie de ventajas que hasta ahora no se disfrutaban..."



EDUARDO LEÓN MORCILLO
Responsable de Pago por Uso
eduardo.leon@crambo.es

La formas de adquirir muchas soluciones o productos están cambiando y la tecnología en el aula no es diferente. ClasS permite que se pueda delegar la misión de adquirir material tecnológico en los expertos con una serie de ventajas que hasta ahora no se disfrutaban, como por ejemplo:

- Actualizar tecnología en el aula con más frecuencia
- Evite invertir capital en tecnología de aprendizaje.
- Reciba un análisis continuo de sus necesidades tecnológicas actuales y futuras.
- Añadir nueva tecnología en términos flexibles.

- Obtenga toda su tecnología de aula y la infraestructura de TIC de un solo proveedor.
- Repartir los costes de la tecnología en tiempos flexibles.
- Permitir que los estudiantes tengan TODA la tecnología que necesiten.

Crambo Printing Services aporta soluciones de alto valor añadido para entornos de impresión dentro de los clientes del sector educativo, dotando a profesores y alumnos de las más modernas herramientas y tecnología para la gestión de los documentos.



• SOLUCIONES IMPRESIÓN:
PAGO POR USO

crambo

• 'TECHNOLOGY AS A SERVICE'



education@crambo.eu

crambo education

crambo.eu