

# Pilares de la Colaboración de Contenido



## Pilares de la Colaboración de Contenido

Desde la universidad hasta el mundo laboral, tan solo unas pocas lecciones permanecen consistentes a lo largo de nuestra vida adulta. Entre estas pocas lecciones se encuentran las habilidades de comunicación compleja, a través de la voz, la expresión y diversas ayudas visuales que transmiten información relevante a los demás. A medida que las personas progresan en la vida, las formas en que interactuamos con la familia, cohortes y clientes se matizan más. Aún así, los principios básicos de la comunicación siguen siendo los mismos porque el marco en el que ocurrieron siguió siendo el mismo. Eso fue, hasta la pandemia de COVID-19.

La pandemia trajo un enfoque global para hacer que tanto la escuela como la oficina sean más equitativos y fáciles de acceder. Si bien el objetivo de la equidad es admirable, rápidamente se convierte en un desafío cuando se aprende de forma remota y se adoptan nuevos métodos de comunicación.

Para cumplir con el objetivo declarado de equidad, se deben satisfacer tres experiencias. La primera es la experiencia de conexión, o cómo un participante puede conectarse al grupo y compartir contenido en la sala y con los asistentes virtuales. La segunda es la experiencia de reunión en la sala, que se define por interactuar o aprovechar las soluciones en la sala para comunicarse y completar tareas. La tercera es la más reciente, la experiencia del participante remoto, que se ha convertido rápidamente en una consideración igual durante la pandemia. Si estas tres experiencias están bien pensadas, el equipo logrará la equidad de acceso a la reunión, pero cuando se ignora, puede paralizar incluso las presentaciones más importantes.

Las organizaciones requieren soluciones que satisfagan a los participantes donde estén, lo que permite el uso de soluciones híbridas sin la curva de aprendizaje.

## Desafíos de Conectividad

Si los participantes de la reunión o la conferencia sufren para reunirse con compañeros de su clase y colegas que trabajan de forma remota, el resultado será la pérdida de productividad y experiencias enredadas. Si bien muchos espacios compartidos tienen medios para conectar un dispositivo personal a una pantalla, tradicionalmente han carecido de conectividad con dispositivos de audio y video en la sala. La experiencia resultante puede ser excelente para los participantes en la sala y presentar un proceso de conexión simple, pero aún así dejan a los participantes remotos con una perspectiva limitada.

Al pasar de la configuración remota a la híbrida, hay varias áreas de fricción que requieren soluciones mejor pensadas. El más notable de estos puntos débiles es el bucle de retroalimentación que la mayoría ha encontrado; un dispositivo se une a la reunión para compartir contenido dentro de una sala que ya está conectada a la reunión. Los sonidos resultantes de eco y retroalimentación detienen rápidamente la productividad, además de causar un dolor de cabeza a cualquier persona involucrada.

Con el aumento del trabajo híbrido en los últimos años, todos han tenido que aprender nuevas formas de comunicarse de manera efectiva cuando no están en la misma sala.

A medida que el trabajo híbrido continúa encontrando su equilibrio, el enfoque no puede estar en aprender a interactuar con la tecnología. En cambio, el enfoque debe estar en lograr la tarea en cuestión; de lo contrario, ¿por qué entrar en un espacio compartido?

## Pillars of Content Collaboration

Alternativamente, los participantes pueden evitar la retroalimentación accediendo a aplicaciones y documentos desde una pantalla de colaboración interactiva disponible en la sala (dispositivos como Microsoft Surface Hub 2). Los espacios compartidos que aprovechan las pantallas de colaboración son excelentes para proporcionar acceso, pero pueden ser difíciles cuando se usan en un flujo diario de trabajo. Las pantallas de colaboración a menudo requieren que los participantes autenticquen su identidad en un servicio o aplicación para el acceso, lo que requiere un cambio de credenciales cuando se pasa entre varios documentos o activos, lo que resulta en una pérdida de productividad. Este flujo de trabajo también omite un elemento clave de cualquier reunión que ya incluye una identidad autenticada: un dispositivo personal. Retrasar la autenticación entre una computadora portátil o tableta y una pantalla de colaboración introduce pasos adicionales y aumenta la fricción al iniciar o unirse a una reunión.

El tema consistente en todos estos enfoques es la dependencia de flujos de trabajo propietarios para permitir experiencias híbridas. Este enfoque es inherentemente defectuoso en su suposición de que todos los participantes tendrán el tiempo y el espacio para aprender el flujo de trabajo antes de una reunión. Para resolver esta fricción, las soluciones deben satisfacer a los participantes donde se encuentran a través de interacciones flexibles que aprovechan las herramientas y protocolos que les son familiares.

## Creando Transiciones Fluidas

Desde 2020, la mayoría de las clases y reuniones se han basado en la experiencia de la estación de trabajo personal. Independientemente del tipo de dispositivo (computadora de escritorio, computadora portátil o tableta), la forma principal de comunicarse y colaborar ha sido compartir una pantalla. Esto se traduce en un enfoque Bring Your Own (BYO-) en el que un solo participante aprovecha los cables o los protocolos inalámbricos (MiraCast, ChromeCast) para conectarse y compartir contenido y vídeo desde un dispositivo personal. Si bien este enfoque es adecuado para espacios pequeños con pocos participantes en la sala, carece de la escala necesaria en espacios más grandes con múltiples presentadores, fuentes y pantallas en la sala.

Para crear una experiencia fluida para compartir con colegas, instructores y la sala, el flujo de trabajo no se puede limitar a una sola ruta. La flexibilidad de un enfoque de Traiga Su Propia Reunión (BYOM) tiene muchos beneficios, pero carece de la funcionalidad tradicional de un teléfono o dispositivo de videoconferencia. Alternativamente, los sistemas basados en salas (Microsoft Teams Room, Zoom Room, etc.) incluyen funcionalidad completa, pero carecen de flexibilidad en torno a qué y cómo se comparte el contenido.

Si bien generalmente no existe un "mundo perfecto", ScreenBeam introdujo recientemente una solución que resuelve los desafíos de flujo de trabajo que enfrentan las empresas y la educación superior. El 1100 Plus está equipado con el conmutador USB Pro Switch opcional (con Conference habilitado) para compartir y colaborar de forma inalámbrica, lo que permite a los participantes unirse y compartir contenido a través de los flujos de trabajo más familiares para ellos. En lugar de capacitación propietaria o pasando un cable, el ScreenBeam 1100 Plus con el conmutador USB Pro Switch soporta de manera transparente los sistemas dedicados de sala y los flujos de trabajo BYOD y BYOM.

Para aquellos que prefieren un enfoque BYOM, una sala habilitada con el USB Pro Switch comparte contenido con la pantalla de la sala, mientras que el control de la cámara, el micrófono y los altavoces de la habitación se pasan al dispositivo del presentador. Además de compartir el contenido dentro de la sala, el soporte a pantallas táctiles interactivas permite a los presentadores compartir contenido desde la pantalla táctil. Para los participantes y presentadores que están más familiarizados con los sistemas dedicados de sala, un espacio habilitado con ScreenBeam aprovecha la plataforma de reuniones elegida en la pantalla principal y la conectividad predeterminadas.

En un mundo perfecto, los dos enfoques se combinarían para ofrecer un "camino de menor resistencia" para colaboración híbrida en salas de reunión y salas de conferencias por igual.

La experiencia con ScreenBeam satisface a todo tipo de participantes al proporcionar el camino de menor resistencia para compartir contenido de manera presencial e híbrida.



El enfoque dual del 1100 Plus con el conmutador USB Pro Switch opcional (con Conference habilitado) reduce la capacitación sin aumentar el tiempo de implementación o administración, un inusual ganar/ganar para la administración de TI y los usuarios finales. Además, el ScreenBeam 1100 Plus puede actuar como la solución provisional mientras las organizaciones crean una estrategia a largo plazo en torno a los sistemas de sala, ya que muchos aprovecharán tanto BYOM como sistemas dedicados de sala en los próximos años.

Los beneficios de la solución ScreenBeam van más allá de las pocas características clave descritas. Consulte [nuestro blog reciente](#) para obtener más información sobre las soluciones para reuniones híbridas. Para entender mejor lo que diferencia a ScreenBeam de otras soluciones, exploraremos tres implementaciones recientes para detallar consideraciones específicas y ejemplos de espacios híbridos a escala. Para obtener más información sobre los espacios de reunión híbridos, suscríbase a continuación para recibir notificaciones sobre nuestros estudios de caso.

Este whitepaper ha sido preparado por:

**Daniel C. Root, Analista Sénior de Wainhouse Research.** Dan se centra en las comunicaciones y tecnologías de colaboración en la oficina, con énfasis en la colaboración visual (pizarra digital), pantallas táctiles interactivas y soluciones inalámbricas para compartir y presentar. Tiene una década de experiencia en hardware y software empresarial con roles en desarrollo de negocios, alianzas, crecimiento de productos, planificación estratégica y desarrollo de productos.



white paper

**ScreenBeam®**  
USB PRO SWITCH

SCREEN

INPUT 1

BLUE

INPUT 2

## Líder de la industria

ScreenBeam Inc., es un líder innovador en presentación inalámbrica y conferencias que ofrece una experiencia nativa, sin aplicaciones, para compartir contenido desde cualquier dispositivo moderno con soporte agnóstico para todas las principales plataformas de videoconferencia.

Las soluciones ScreenBeam impulsan la colaboración híbrida perfecta en cualquier reunión o espacio de aprendizaje, y solo ScreenBeam es el socio de ingeniería conjunta de Microsoft para presentación inalámbrica. Con sede en San José, CA, ScreenBeam tiene oficinas en los Estados Unidos, Europa y Asia.

Para obtener más información sobre ScreenBeam, visite

<https://www.screenbeam.com/es>

**ScreenBeam®**

[screenbeam.com](https://www.screenbeam.com)