



**La Solución de Educación**  
Pensada y desarrollada  
por y para profesores

# Bienvenido al universo Halo

Halo Education Project es el modo de dar a los profesores las herramientas necesarias para que lo que sucede en el aula, pueda extenderse a muchos modos de aprendizaje. En un mismo lugar poder aprovechar la tecnología para enriquecer la enseñanza de modo individual. Atender a la diversidad generando contenido que permitirá a cada uno aprender a su ritmo y ser evaluado de forma personalizada gracias a la integración de las soluciones más innovadoras de los últimos años en un panel interactivo de altas prestaciones. La pantalla se convierte en la puerta que le da al docente y a los alumnos la posibilidad de enriquecer las lecciones en el mismo instante para que todos puedan usarlo tantas veces como quieran y del modo más adecuado para cada uno.



Cerramos el círculo ofreciendo el recurso más completo que existe en el mercado educativo. Un panel que tiene todo lo necesario para dejar volar la imaginación y el potencial de los docentes más preparados. Halo ofrece a los alumnos todas las posibilidades que nos proporcionan las herramientas de hoy.

## Halo en 5 pasos

Solución integral basada en Android 11 que de forma nativa aporta las funciones descritas a continuación



## Halo reúne a 4 grandes referentes tecnológicos

El proyecto Halo nace de la unión de fuerzas de 4 referentes tecnológicos en el ámbito de la educación. La combinación de diferentes soluciones únicas hacen de Halo la propuesta más completa del mercado.

**HIKVISION** Hikvision es un proveedor de soluciones AIoT y servicios de Big Data, enfocados a múltiples Mercados Tecnológicos. La compañía factura a nivel global más de 12 billones de \$ con 40.000 empleados y tiene actualmente 66 subsidiarias en todo el mundo. Hikvision cuenta con una de las pantallas interactivas educacionales más innovadoras del mercado.

**citb** ClassInTheBox es una empresa nacional especializada en el sector de la educación. Está presente en más de 12 países, cuenta con más de 14 premios y nominaciones y está implantado en más de 1200 colegios dando. Más 900.000 alumnos disfrutan de la calidad de Class in the Box.

**genially** Genially es una empresa nacional fundada en Córdoba que nace para revolucionar el sector de la educación y empresarial en el ámbito de la generación de contenidos. Actualmente está presente en más de 190 países, y ya la utilizan más de 20 millones de usuarios.

**edpuzzle** Edpuzzle es una empresa fundada en España que cuenta con una plataforma educativa de éxito en todo el mundo. Desde su fundación en 2013 su plataforma se usa en más de 500.000 escuelas con más de 25 millones de video lecciones creadas y disponibles.

# La solución completa

## Pantalla interactiva educacional de Hikvision

La pantalla de Hikvision es el eje central de la solución HALO y funciona como herramienta de dinamización en el aula en combinación con el resto de sistemas que conforman la solución completa.

**HIKVISION**



- Diseño redondeado, pantalla 4K antibloqueo
- Pulverización de polvo de 200 mallas, textura elegante
- Ranura circular magnética, perfecta para los bolígrafos
- Fácil conexión mediante USB-C multifunción
- Autoadaptación a luz ambiente
- Zero-gap bonding, panel ensamblado sin brechas
- Android 11 nativo, 4GB RAM 32GB SSD, 2 altavoces 15w
- Botón flotante de acceso rápido a menú, configurable
- Encendido y apagado gestual
- Pizarra versátil con navegador y acceso a documentos pdf, doc, ppt, etc.
- 20 puntos táctiles, salvaguarda de información mediante QR, mail y USB
- Modo linterna, ampliación, grabación de clases y captura de pantalla
- Proyección inalámbrica por NFC, wifi y AirPlay



## Integración nativa del CITB en la pantalla

Con la pantalla Halo Education, y la extensión citbREC, especialmente diseñados para favorecer la adopción de la tecnología necesaria para la educación híbrida y online, podrás grabar...



... una videoconferencia



... una clase online



... un tutorial



ClassInTheBox permite la retransmisión y/o grabación de clases a través de su tecnología fácil de usar. Permite la combinación de distintas cámaras, permitiendo a los educadores centrarse en aquello que desean enfocar (webcam, cámara auxiliar o incluso la cámara de cualquier dispositivo a través del modo remoto). La reducción casi total del ruido de fondo, a través de su micrófono inalámbrico, permite al docente desplazarse libremente por el aula, mientras interactúa con el alumnado y controla el dispositivo con los comandos de voz.

- 1 Efecto WOW Silence**  
Elimina todo el ruido de tu entorno: fuera bromas, contenidos inoportunos y cualquier ruido ambiente que pueda perturbar la atención de los alumnos.
- 2 Múltiples modos de uso y comandos de voz**  
Cambio de cámara, Modo show, Modo classroom, Modos Duplo y Duplo Mini. ¡Activa con tu voz todos los modos y las funciones de grabación y también el pintaqueo!
- 3 Graba tus clases y edítalas sobre la marcha**  
Guarda tus clases y compártelas, añade pins, tags, comentarios.
- 4 Cámaras con seguimiento inteligente**  
Nuestras cámaras te siguen y hacen zoom de forma inteligente.

# La solución **citb** REC

## El hub, en formato vídeo, de todos los recursos digitales al alcance

El formato vídeo se utiliza cada vez más en la enseñanza, incluida la superior, ya que es un recurso muy accesible, visual, atractivo y actualizado. ClassInTheBox ha desarrollado citbREC, una solución que nace para aunar, a través de lo que hemos llamado "video transmedia", los recursos digitales disponibles o creados para la ocasión y de esta forma expandir y enriquecer el vídeo, que se convierte en el contexto, en el hub que conecta los distintos recursos digitales por medio de pins y de tags distribuidos en la línea temporal del mismo.



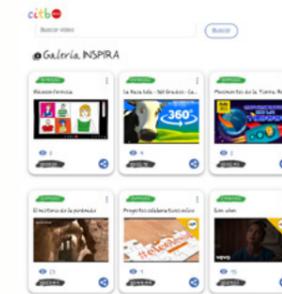
### Crear o importar videos

citbREC, que también incorpora una herramienta (extensión de navegador) para capturar pantalla y de esta forma grabar clases, videoconferencias o videotutoriales, permite importar a la plataforma cualquier vídeo para ser "pintagueado" y convertido en un vídeo transmedia, es decir, un vídeo enriquecido con los recursos digitales necesarios.

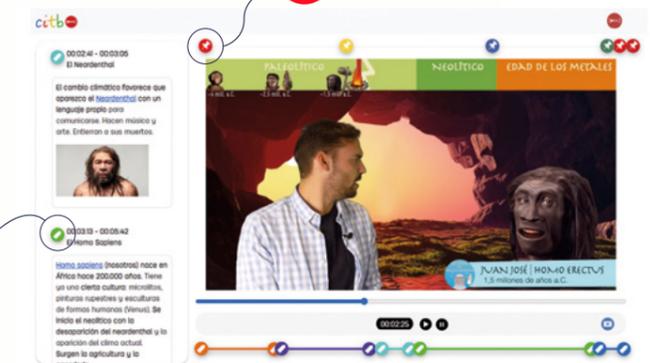
### ¿Qué es pintaguear?

Trabajar con un vídeo en citbREC es como trabajar un documento de texto pero en formato vídeo, y en esto reside nuestro valor de innovación, en poder trabajar directamente sobre el vídeo dejando marcas para expandir su contenido y hacer del vídeo una herramienta actualizada, visual e interactiva.

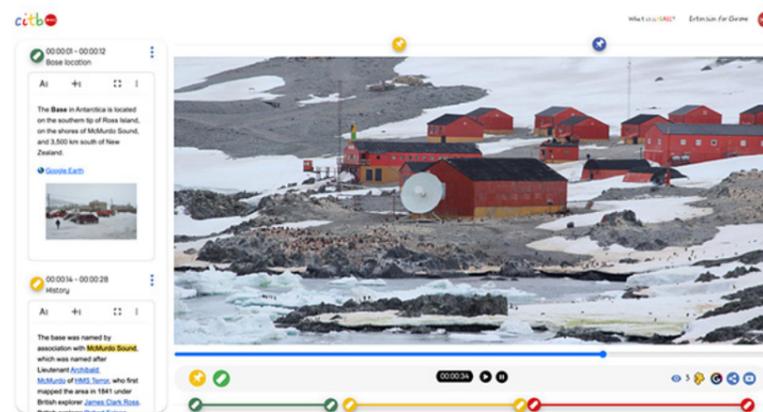
Un tag es un segmento, es decir, tiene inicio y fin.



Un pin, es una marca temporal en la duración del vídeo.



## Una nueva herramienta con múltiples caminos, para ayudar a los estudiantes



Videotutoriales, vídeos educativos, documentales, webinars, etc... Los estudiantes manejan una gran cantidad de vídeos en su vida estudiantil, no sólo enviados o referidos por sus profesores, sino también buscados en la web o creados por ellos mismos. citbREC les ayuda a organizar, anotar y curar el contenido de los vídeos añadiendo información, enlaces, infografías, etc. a través de pines y etiquetas y compartiéndolos con sus compañeros de clase o de equipo.



### Empoderando a los alumnos

Creemos en la creatividad, por eso fomentamos la participación activa de los alumnos no solo mediante la visualización enriquecida de vídeos interactivos, sino también siendo protagonistas de la creación de vídeos transmedia. A través del perfil de estudiantes:

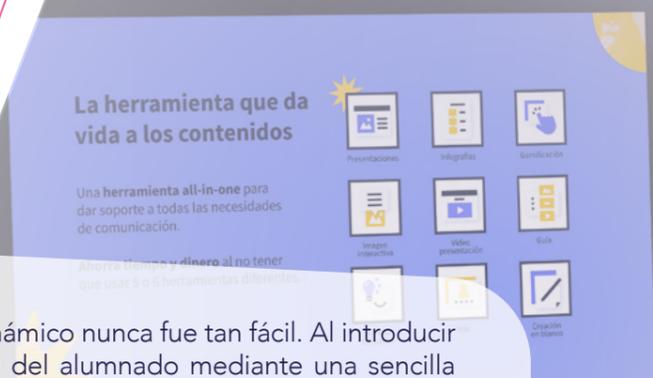
- Estos pueden crear sus propios vídeos transmedia y pintaguear sus propios contenidos.
- Además, pueden visualizar las tareas asignadas en clase y seguir las instrucciones dejadas en el propio vídeo.
- A través del módulo de gestión de tareas, los profesores pueden realizar una evaluación formativa a través del feedback del trabajo realizado.

# La solución completa

## Interoperabilidad de la pantalla con Genially

Con Genially, la creación de contenido digital interactivo y dinámico nunca fue tan fácil. Al introducir Genially en educación se potencia al máximo la creatividad del alumnado mediante una sencilla interfaz con la que se puede realizar desde una sencilla presentación, infografía o imagen interactiva, hasta cualquier material digno de un diseñador gráfico profesional.

Los educadores de todo el mundo también usan Genially para presentar contenidos, para evaluar a sus estudiantes mediante divertidos juegos interactivos o para desarrollar destrezas de competencia digital en su alumnado. Gracias a la cantidad de formatos pre-establecidos, plantillas ya existentes y creaciones de toda la comunidad, el uso de la imagen interactiva en el aula se plantea como algo accesible para cualquier persona.



Diseño cualquier formato gráfico con unos sencillos pasos



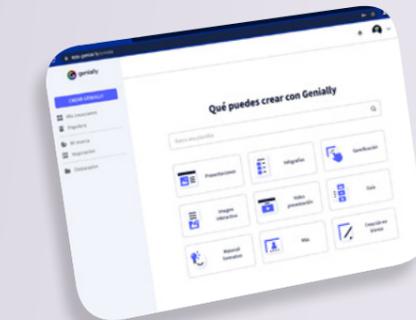
Introduce animación y dinamismo previzualizándolo sobre la marcha



Inserta interactividad por medio de ventanas, etiquetas, enlaces, etc.



Colabora con otras personas en el proceso de creación.



Inspírate gracias a las creaciones de la comunidad o a las plantillas predefinidas

## Interoperabilidad de la pantalla con Edpuzzle

La grabación de la clase online, videoconferencia o videotutorial con sus respectivos pins y tags puede ser, además, enriquecida con Edpuzzle. Edpuzzle es una sencilla pero potente herramienta para enriquecer vídeos de YouTube, vídeos capturados de la pantalla del ordenador o directamente subidos de tu equipo. Introduce preguntas de comprensión y notas a lo largo de la duración del video y monitoriza el visionado por parte de los alumnos.



Usa vídeos de YouTube, capturados o subidos, para enriquecer tus clases



Úsalo como material para flipped learning (aprendizaje invertido) o como evaluación



Aprovecha la gran cantidad de recursos creados entre los miembros de la comunidad



Monitoriza el grado de adquisición de los contenidos y detecta qué parte necesita más atención



Analiza los resultados, tanto individualmente como en conjunto

Gracias a la analítica de datos, comprueba cómo han entendido tus alumnos el contenido del vídeo, cuántas veces han necesitado ver una parte determinada antes de responder, evalúa no sólo a tu alumnado, sino también el grado de adquisición de los contenidos. Identifica riesgos o partes del temario que necesitan más atención, etc.

# HaloOPS HaloBOX

Las soluciones patentadas de **HaloOPS** y **HaloBOX** con el sistema de videoconferencia incorporado ClassInTheBox ahora en formato único, para poder dar a tu pantalla otra oportunidad y convertirla en la herramienta que el docente necesita con las soluciones más innovadoras del mercado educativo en un mismo lugar. Sube al siguiente nivel formativo con **HaloOPS** o **HaloBOX**.



## HaloOPS

### MASTER-KEY-SIZED OPS

- CPU Intel Core i7
- 2 x SSD (512 GB):  
Primer SSD con Chromeos FLEX / Segundo SSD vacío
- 8GB / 16GB RAM
- 1 x salida HDMI (4K); 1 x salida VGA
- 4 x USB-A 3.0
- 2 x USB tipo C:  
1 x 65w + 1 x 15W.  
1 x placa base de ClassInTheBox interna dentro de la OPS; este puerto USB-C tiene un botón para reiniciarlo / botón de reseteo para conectar otro micrófono o el de citb en caso necesario.
- 1 x MICRÓFONO; 1 x ALTAVOZ
- 1 x COM port
- 1 x 10/100/1000BaseT
- 1 x WIFI 802.11 a/b/g/n/c Wifi6
- Lector NFC incluido, que permitiría arrancar cualquier SSD



## HaloBOX

### CHROMEBOX + CLASSINTHEBOX EN FORMATO OPS

- Intel Core i5-10210U
- Gráficos Intel HD Integrados
- Memoria RAM DDR4 de 4 GB
- Disco Duro SSD de 128 GB
- Software Chrome OS
- Software de grabación modoREC y pintagueo incluido (Subraya tus videos)
- Módulo de Estudiantes y de evaluación incluidos

## Reconocimientos nacionales e internacionales concedidos a ClassInTheBox, sistema integrado en Halo Education



## Halo Hybrid Educator

Dividido en varios niveles, el programa HALO Hybrid Educator certifica la habilidad de los educadores para integrar la tecnología en el aula, tanto de forma síncrona, como asíncrona prestando especial atención a la importancia de la imagen, el audio y el vídeo no sólo para la adquisición de contenidos sino también para el desarrollo de las competencias clave y soft-skills. Clases online, presenciales e híbridas comparten una misma tecnología que, al servicio de la metodología, utiliza el poder de la imagen para conectar con la forma de aprender del alumnado del siglo XXI. El profesor certificado es capaz de integrar distintas aplicaciones, como citbREC, Edpuzzle y Genially, entre otras, utilizar software y hardware de videoconferencias, como ClassInTheBox de una forma natural, valiéndose de la tecnología para alcanzar los objetivos **educativos 3.0**



# La Solución de Educación

Pensada y desarrollada  
por y para profesores



Calle de la Almazara, 9 - 28760 Tres Cantos, Madrid  
[haloproject.hikvision.com](http://haloproject.hikvision.com)