

Conecte Dispositivos de Usuario de Forma Inalámbrica a Pantallas y Periféricos de la Sala

## Bring Your Own Meeting con ScreenBeam Conference

A medida que miramos hacia el futuro, vemos a nuestras oficinas como lugares de colaboración entre participantes en persona y remotos. Habilitar a la fuerza de trabajo híbrida para que tenga éxito requiere tecnología que sea lo suficientemente flexible y sencilla como para que cualquier empleado la utilice.

ScreenBeam Conference conecta de forma inalámbrica la cámara de la sala, el micrófono y la barra de sonido al dispositivo del anfitrión\*. Los usuarios pueden participar en una reunión programada o espontánea utilizando su laptop y el servicio de conferencias UC de su elección, y aprovechar al máximo los periféricos de la sala.

ScreenBeam Conference elimina el contacto con elementos compartidos para ofrecer una experiencia de reunión más segura.



### ScreenBeam 1100 Plus

Software incluido gratis y sin cargos de licenciamiento en ScreenBeam 1100 Plus.

[Demostración](#)

[Ver vídeo](#)

## Tan Fácil como 1, 2, 3

ScreenBeam Conference ofrece BYOM simple con soporte agnóstico a herramientas de videoconferencia y presentación inalámbrica sin puntos de contacto.



**PASO 1:** Inicie la aplicación ScreenBeam Conference y seleccione el receptor ScreenBeam.



**PASO 2:** Automáticamente empareje de forma inalámbrica los recursos de la sala (cámara, micrófono, parlantes).



**PASO 3:** Comience su reunión iniciando el servicio de conferencia web de su elección.

¡Funciona Con Estas Plataformas Populares, y Más!



## Principales Ventajas de ScreenBeam Conference

ScreenBeam Conference crea espacios eficaces de colaboración para participantes presenciales y remotos, siendo lo suficientemente flexible para ser utilizado en cualquier espacio y suficientemente simple para ser utilizado por cualquier empleado o invitado.

### Flexible

Evita problemas cuando la sala está restringida a una sola herramienta de conferencia

### Sencillo

Permite la conexión automática de forma inalámbrica al equipo AV de la sala

### Colaborativo

Permite a participantes remotos ver el contenido compartido en la pantalla de la sala

### Sin Puntos de Contacto

Elimina el contacto con botones y cables compartidos mediante presentación inalámbrica sin aplicaciones

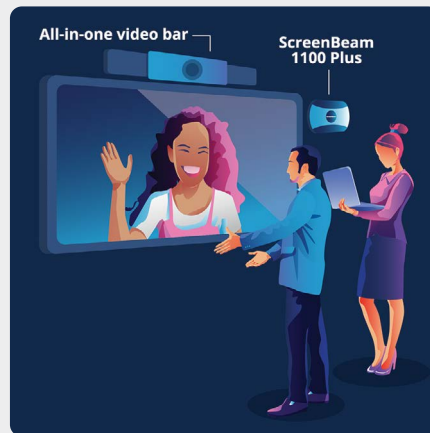
### Al Alcance de su Presupuesto

Reduce el costo eliminando el cargo por licencias y hardware dedicado

## ¿Cómo Funciona?

ScreenBeam Conference permite a los participantes presenciales conectarse de forma inalámbrica a la pantalla, a la cámara, micrófonos y parlantes de la sala. Estos dispositivos de la habitación se enlazan a la PC del usuario permitiéndole unirse a reuniones en cualquier plataforma de conferencias web. Todo el proceso elimina el contacto con cualquier punto de contacto como botones o cables.

### Reuniones espontáneas y en espacios pequeños



### Salas de conferencias tradicional



## Pruebe ScreenBeam Conference Ahora

En conclusión ... el trabajo híbrido requiere lugares para una colaboración segura entre participantes presenciales y remotos. ScreenBeam Conference proporciona flexibilidad más allá de un sistema tradicional de comunicaciones unificadas (UC) en la sala sin las limitaciones técnicas

**Obtenga ScreenBeam Conference**

(requiere un receptor ScreenBeam 1100 Plus)

o costo añadido. En resumen, ScreenBeam Conference asegura una experiencia atractiva para participantes remotos y presenciales de una reunión, soporta la elección personal de la herramienta de conferencias web del anfitrión, y trabaja fácilmente en cualquier entorno, todo mientras cumple con los protocolos de seguridad de la empresa.

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

© 2021 Todos los derechos reservados. ScreenBeam y el logotipo de ScreenBeam son marcas registradas propiedad de ScreenBeam Inc. Todos los demás nombres son propiedad de sus respectivos propietarios. Especificaciones sujetas a cambio sin previo aviso. 041921-v4

\* Compatible con dispositivos Windows 10 y próximamente con compatibilidad con macOS.