



es una consultora que ofrece **soluciones para formación online, distribuidora de la tecnología educativa** más reconocida internacionalmente, formado por un **equipo de profesionales expertos y apasionados por la educación y la tecnología**, con múltiples casos de éxito en el mercado universitario español, principal sector al que se dirige, junto con escuelas de negocio, centros de formación y corporaciones.



Casos de éxito: <https://videos.elearningmedia.es/category/Casos+de+%C3%A9xito>

Soluciones globales como **Blackboard** (<https://www.blackboard.com/>) presente en decenas de Universidades de España, **Kaltura** (<https://corp.kaltura.com/solutions/education/>), un referente en el **video en educación** o **Labster** (<https://www.labster.com/>) y sus **laboratorios de ciencias** mediante **realidad virtual**, son algunas de las soluciones distribuidas por **eLearning Media** y presentes en **SIMO 2018** (Stand 14.1B17):

Videoconferencia enfocada a la educación

Soluciones que permiten a todos los participantes del proceso educativo a aprender, interactuar y colaborar, sin importar el lugar donde estén, acercando a alumnos y profesores, facilitando y garantizando el acceso global a la educación, más allá de las barreras geográficas y de condiciones adversas, aportando valor al proceso educativo online mediante la interacción síncrona y el trabajo colaborativo.



Más info: <https://www.blackboard.com/online-collaborative-learning/blackboard-collaborate.html>

Accesibilidad de contenidos educativos online

Soluciones que permiten hacer el contenido de un curso online más accesible para los alumnos de forma automática, analizando materiales subidos por el profesor con las actuales normas internacionales de accesibilidad y creando por ejemplo versiones accesibles de los mismos en varios formatos y aportando sugerencias de mejora, creando entornos de aprendizaje inclusivos y mejorando la experiencia de aprendizaje de los alumnos.



Más info: <https://www.blackboard.com/accessibility/blackboard-ally.html>

Laboratorios de ciencias mediante realidad virtual

Con su máxima “Impulsando a la próxima generación de científicos a cambiar el mundo”, Labster (<https://www.labster.com/>) permite aprender ciencia mediante **entornos inmersivos 3D (realidad virtual) y educación gamificada**, ofreciendo completos **laboratorios virtuales de ciencia**, simulando equipamiento valorado en millones de euros, donde los estudiantes pueden trabajar con retos científicos del día a día, con alta motivación y preparándoles para el mundo real, fomentando la pasión por el **STEM** (<https://elfuturoesapasionante.vodafone.es/aprender-ciencia-jugando-en-laboratorios-virtuales/>)

