

Audio, Visual, Application Smart Device Multi-Touch Table

FLA TOUCH



손끝에서 모두 함께 즐기는 세상 멀티미디어학습장치 **플랫터치테이블**



정부조달

ISO 인증

이노비즈 인증

지식재산처

한국정보통신공사

방송통신위원회

1. 제품소개



제품특징

- 윈도우 OS 지원
- 안정적인 정전용량 터치센서 방식
- 멀티터치 방식 지원 (최대 10 포인트)
- 외부 기기 및 인터넷 연결을 위한 인터페이스 제공
- UHD 해상도 지원
- 교육, 게임을 포함한 다양한 콘텐츠 제공
- 용도 : 교육용 미디어 테이블, 상품 홍보테이블, 게임테이블, 회의용 미디어 테이블 등
- ▶ 사용자 교육이 필요없는 직관적인 사용 가능
- ▶ 사용 목적과 콘텐츠에 따라 다양한 분야에서 활용 가능

Specification

모델명		ATT-430-P-G
조달식별번호		24707586
제품가격		9,460,000
디스플레이	스크린 사이즈	43"
	해상도	3840 x 2160
	밝기	350cd/m ²
	명암비	1000:1
	반응속도	9ms
	시야각(H° / V°)	178° / 178°
운영시스템	운영체제	Windows 11
	프로세서	i5-5200
	RAM	8GB
	저장용량	128GB
	CPU	AMD RYZEN7 7730U 2.0
	VGA	통합 AMD Radeon 그래픽
	SSD	128GB
터치	터치방식	P-CAP Bonded
	터치 포인트	10 Point
연결	반응속도	<=15ms
	연결포트	USB 2.0: 2EA/Lam port: 1EA
사운드	오디오	15W X2
전원	전원공급	AC100~240V/75W
크기 및 무게	제품사이즈(W X H X D)	1115*705*700mm
	무게	30kg
소프트웨어	스노우플레이크	제공

※ 제조사의 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

2.Snowflake Multi Teach (교육게임)



지리(Geography)



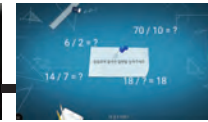
서식지(Habitat)



뼈(Bones)



숫자세기(Count)



나눗셈(Division)



아인슈타인(Einstein)



단어놀이(Word Play)



글자놀이(Letter Play)



시계(Clock)



드럼(Drums)



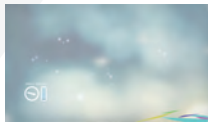
레슨(Lessons)



그리기(Draw)



피아노(Piano)



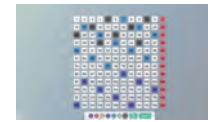
그래비티(Gravity)



퍼즐(Puzzles)



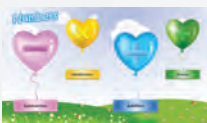
선풀기(Untangle)



정사각형(Squares)



수학벌레(Math Bugs)



숫자(Numbers)



좌표(Tracer)



스펠링(Spelling)



스노우도쿠(SnowDoku)



뺄셈(Subtraction)



동물(Animals)



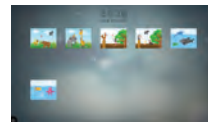
메치놀이(Memory)



덧셈(Addition)



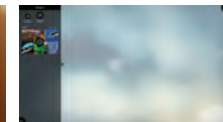
Nodes



조각그림(Puzzle)



장기(Organs)

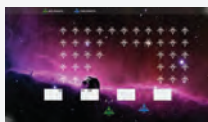


미디어(Media)

3.Snowflake Entertainment (두뇌게임)



에어하키(Air Hockey)



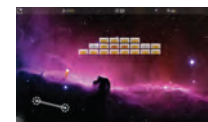
갤러그(Aliens)



벌레잡기(Bugs)



컬링(Curling)



벽돌깨기(Deflector)



그리기(Draw)



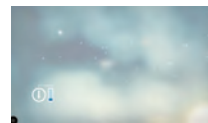
드럼(Drums)



개구리(Froggy)



입자효과(Fx)



그래비티(Gravity)



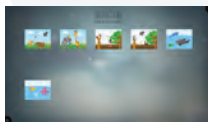
기억게임(Memory)



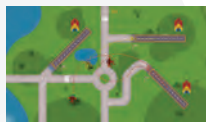
피아노(Piano)



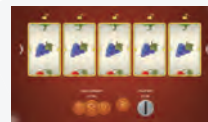
탁구(Pong)



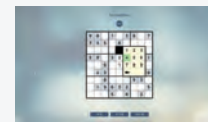
조각그림(Puzzle)



활주로(Runway)



슬롯(Slots)



스노우도쿠(SnowDoku)



쌓기(Stacks)



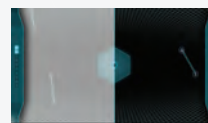
탭(Tap)



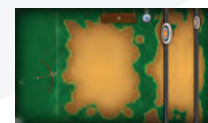
좌표(Tracer)



선풀기(Untangle)



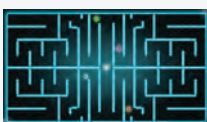
왕(Wong)



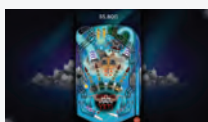
활쏘기(Bullseye)



쿠론(Couronne)



미로찾기(Labyrinth)



핀볼(Pinball)



포켓볼(Pool)



램(Warp)



종(Zong)

4. 적용/활용 분야

활용 및 적용 사례

교육

- 다양한 수업내용을 게임형식으로 진행
- 다양한 콘텐츠 활용 : 영어, 수학, 지리, 음악, 미술 등



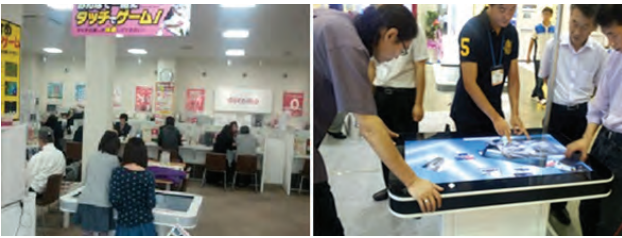
의료/복지

- 사회 고령화에 따른 의료/복지 등 적용
- 재활치료, 치매예방 등



상업

- 제품 광고, 홍보, 다양한 프로모션
- 단순 정보의 공유가 아닌 신속/정확한 쌍방향 정보의 전달, 공유



전시/이벤트

- 앞서가는 기술로 다양한 체험환경 제공
- 전시체험관, 박물관, 기업, 관공서 등 홍보관



본사 1공장 : 경기도 안양시 만안구 안양천서로 69, 3층
충남 2공장 : 충청남도 홍성군 홍북읍 첨단산단4길 71
Office/AS : 031 443 3311 Fax : 031 443 2211
URL : www.avavision.co.kr / www.thinktouch.co.kr

[대리점 및 협력업체]