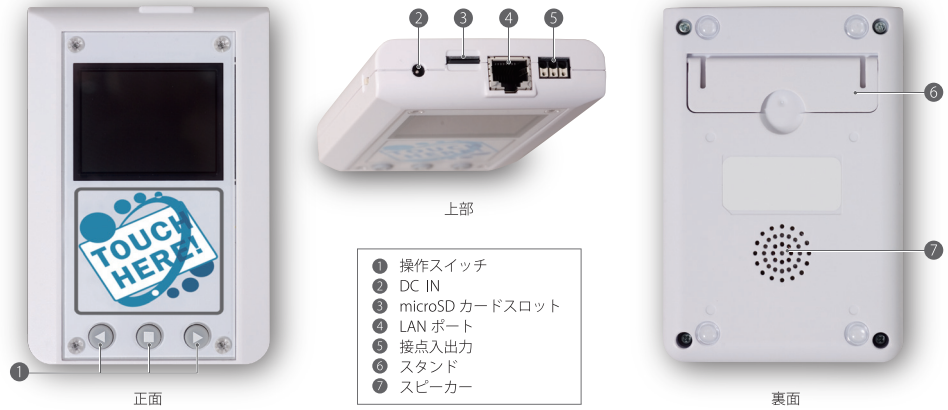


ハードウェアの基本仕様



CPU コア	ARM 7 TDMI	入出力	microSD カード	重量	約 130 g
クロック	Max 81 MHz	接点入出力	接点入出力	電源	AC 外部電源 (5V, 1A)
ディスプレイ	2.2 inch TFT LCD (320 × 240)	操作スイッチ	×3	その他	リアルタイムクロック
グラフィック	Max 32 K (RGB 555)	R/W 部	FeliCa (NFC 対応)		USB テンキー入力 (* オプション)
スピーカー	20 φ モノラルスピーカー	Web To 機能		OS	独自 OS
ネットワーク	LAN	外形サイズ	W 80 × H 120 × D 23 (mm)	搭載ソフト	動画および静止画プレーヤー
	携帯電話の通信モジュール (* オプション)		(* 突起部含まず)		

※仕様および外観は変わる可能性があります。

表示画面例



待ちうけ画面例。
オリジナル画像にカスタマイズが可能。



スロットゲーム画面例。
スロットの絵柄の変更や、異なるゲームを搭載することが可能。



ポイント入力の確認画面例。
ボタンや10キーを用いて任意のポイントの入力が可能。



ポイント獲得画面例。
獲得したポイントの表示例。

お問い合わせ

support@ddl.co.jp

011-206-8558

開発・製造元

D.D.L
Digital Design Lab

HOCHEKI GROUP
株式会社ディーディーエル

〒060-0807
札幌市北区北7条西6丁目2番地34 SKビル6F
Tel : 011-206-8558 Fax : 011-206-8559

販売店

●このカタログの記載内容は、2023年9月現在のものです。内容は予告なく変更する場合がございます。
●FeliCaは、ソニー株式会社が開発した非接触ICカードの技術方式です。
●MIFAREは、NXPセミコンダクターズの登録商標です。
●おサイフケータイは、株式会社NTTドコモの登録商標です。
●その他、記載されている会社名、商品名は、各社の商標または登録商標です。

touch point タッチポイント

e-DISP
Reuse Monitor Series

ピッとかざしてアプリが楽しめる『ポイントサービス』!



低価格で導入が簡単!
リーダライターの
おサイフケータイ R/W

ゲームスタート!

アプリ
内蔵で
これ1台で
利用可能!



様々な特典で
会員獲得!

タッチポイント 導入のポイント!

見やすい!

QVGA サイズで、細かなカラー表示が可能!

QVGA(320×240)、2.2inch カラー TFT 液晶で、写真やムービーなどの自由な表示が可能です。

導入が簡単!

おサイフケータイやICカードが使える!

FeliCa 対応 IC カードリーダーライターです。おサイフケータイ機能付きの携帯電話や、現在使用中の IC カードを利用することができます。
※ オプションで MIFARE の対応も可能。

機能が豊富!

小型だけど多機能なシステム構成!

FeliCa の読込/書込、カラー液晶への表示、音声出力、ボタン操作、LAN ポート、接点入出力などが標準機能です。

タッチポイントの特徴機能

携帯電話へ URL を送信できる!

液晶への表示コンテンツと機能を連動することが可能です。音声入り動画で注目を惹き、携帯電話をかざすと、液晶の表示コンテンツと連動した URL への誘導が可能です。また、サーバとの連携により、会員・非会員を判別して、異なる URL への誘導が可能です。



複数台利用でも、一斉操作が可能!

ネットワークと接続し、サーバと連携することにより、複数台での運用をシームレスに行うことが可能です。コンテンツやアプリケーションのアップデートを行ったり、ユーザーが異なる場所で利用した場合もサーバにて瞬時に判別し、ユーザーのステータスに応じた動作を行います。

単体でプログラムを実行できる!

会員登録時やポイント付与時に、スロットゲームなどの抽選プログラムと、その結果に応じた動作をさせることが可能です。

また、来店および売上に応じたポイントを記録し、**タッチポイント**の画面に取得したポイントやクーポンの表示が可能です。

電子クーポンの活用にも!

おサイフケータイに書き込まれたクーポン情報等を**タッチポイント**の液晶に表示することが可能です。

また、**タッチポイント**でおサイフケータイのクーポンをもぎることが可能です。

他にも、CRM のツールとして情報の取得やサーバとの連携を行うことができます。

選べるネットワーク構成

スタンドアロン

タッチポイント本体にアプリケーションを搭載し、単体でプログラムの実行、会員情報の登録、利用履歴等の記録および表示が可能です。



LAN

LANポートを標準搭載しているので、LAN経由で、社内外のサーバに接続し、複数の**タッチポイント**を管理・運用することが可能です。



通信モジュール

オプションで、携帯電話の通信モジュールを搭載することにより、LAN 環境がないところでも、容易にサーバと連携したシステムの構築が可能です。



さまざまなシーンで、ご要望にお応えします!

- 既存システムと**タッチポイント**の連携も可能です。
- 独自の運用を実現する**タッチポイント**制御ソフトウェアの開発も承ります。
- ハードウェア～ソフトウェアを合わせた、ソリューション提案も承ります。

タッチポイントの利用シーン

表示中のコンテンツと連動して、会員登録やモバイルサイトへ誘導できる!

店舗向け
スタンドアロン

「Web To 機能」により、**タッチポイント**で表示中の動画や音声付き静止画コンテンツに対応した URL への誘導ができます。

活用例

- ・会員登録ページ ・eコマースサイト
- ・新製品の紹介 ・書籍、映画、ゲームソフトの案内
- ・料理のレシピ ・洋服等のコーディネート
- ・地図情報 etc...



タッチするだけで、Webコンテンツを表示できます!

複数店舗の来店履歴を参照して、スタンプラリーを実施!

顧客向け
LAN

LAN 経由でインターネットに接続し、自社のサーバや ASP サービスを用いて、おサイフケータイを使ったスタンプラリーが実施できます。**タッチポイント**の画面に、スタンプラリーの進捗状況等のステータス表示も可能です。

活用例

- ・地域振興 (観光地めぐり)
- ・商店街やショッピングモール
- ・複数のブランドや店舗を持つ飲食店
- ・各種イベント ・鉄道等の交通機関
- ・製品のキャンペーン etc...



多店舗連携で、より楽しいスタンプラリーができます!

会員制ポイントシステムがすぐに導入できる!

店舗向け
通信モジュール

LAN 環境が無い場合でも、オプションの携帯電話の通信モジュール搭載モデルを使用して、複数店舗における「ポイントカードシステム」を運用可能です。お客様が携帯電話で会員サイトに接続することなく、ポイント情報の閲覧、ポイントの利用が可能となります。



通信モジュールでデータを送受信
データベース

運用例

1. 初回の登録時は IDm の取得 (必要に応じ、WebTo 機能を用いて会員情報の登録サイトへの誘導)
2. タッチポイントに記録された IDm を通信モジュール経由でサーバのデータベースに登録
3. サーバから他の店舗で登録された IDm (会員情報) を取得
4. 2 回目以降の来店時にはタッチしただけで、履歴 (ポイント) がタッチポイントに表示

おサイフケータイから割引クーポンをゲットできる!

顧客向け
ニューtral

ニーズに応じたポイントの利用、クーポンの発行方法が選択可能です。

利用例

- ・スロットゲーム等による抽選でのクーポンの発行
- ・Web To 機能を用い、携帯電話の会員サイト上でのポイントやクーポンの利用
- ・**タッチポイント**内や LAN 経由で接続されたサーバの情報をもとに、ポイントやクーポンの利用
- ・おサイフケータイに書き込まれたポイントやクーポンの情報を読み取って利用
- ・操作ボタンやテンキーを使って、売上げに応じたポイント付与端末に利用



FeliCa カードや、おサイフケータイで手軽にサービスを受けられます。