Panasonic CONNECT

CASE STUDY

Panasonic unterstützt Active Floor dabei, sich global aufzustellen mit interaktiven Lernböden

Product(s) supplied: PT-MZ780 PT-VZ580 PT-VW545N

Challenge

Nutzung von Technologie, um interaktives, spielerisches Lernen zu einer praktikablen Option für jede Schule, jedes Rehabilitationszentrum oder Pflegeheim zu machen.

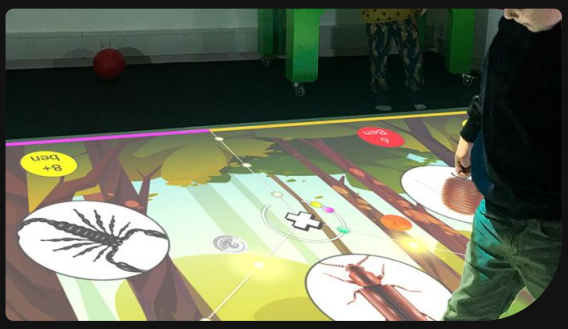
Solution

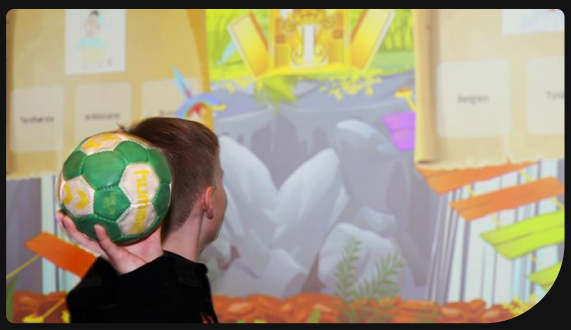
Panasonic LCD-WUXGA-Projektoren mit 5.000 Lumen sind das Herzstück der interaktiven ActiveFloor-Lösungen.

Leistungsstarke, Zuverlässige Und Kostengünstige Lcd-projektoren Von Panasonic Sind Das Herzstück Dieser Innovativen Lösung, Die Die Welt Des Lernens Im Sturm Erobert.

Panasonic PT-VW540/PT-VZ580EJ LCD, 5.000+ Lumen WUXGA-Projektoren - Tragbare Hochleistungsprojektoren mit hoher Helligkeit für reibungslose Kollaboration
Panasonic PT-MZ770 - Ein 3-LCD-Laser, 8.000 Lumen WUXGA-Projektor für ein größeres GigaFloor-Angebot.

Vertriebspartner: AV-Huset in Dänemark





Eine dänische interaktive Lernlösung von ActiveFloor, bei der Panasonic-Projektoren im Mittelpunkt stehen, gewinnt Zustimmung in der globalen Bildungswelt für die Unterstützung von Spaß und Bewegung von Kindern während des Lernens. Und das Timing könnte nicht besser sein: 74% der Lehrer geben an, dass sie digitales "Game-based Learning" nutzen, um ihren Unterricht zu verbessern.

ActiveFloor projiziert Lernspiele auf einen Boden oder eine Wand und ermöglicht es Kindern, mit ihnen zu interagieren. Die Lösung hat sich auch bereits für Rehabilitationszentren und Kinderkrankenhäuser, Unterhaltungsmöglichkeiten und Familienrestaurants als wertvoll erwiesen.

Einer der großen Vorteile des ActiveFloor-Angebots besteht darin, dass Lehrer in der Lage sind, andere Spiele zu erstellen, anzupassen und zu verwenden, während sie von den Nutzern erstellt werden. Jeder Benutzer hat sein eigenes Cloud-basiertes Konto namens MyFloor, in dem er mehr als 3.500 Lernspielanwendungen sehen kann, die von ActiveFloor und anderen Benutzern auf der ganzen Welt entwickelt wurden. Dieser Inhalt wächst weiterhin rasant. Mit einem Klick auf eine Schaltfläche können Lehrer dann den Inhalt in eine beliebige Sprache übersetzen, die Anwendung für den eigenen Gebrauch anpassen und herunterladen.

Die Lösung ist in drei verschiedenen Formaten erhältlich, der interaktiven Standardlösung ActiveFloor; eine riesige GigaFloor, bis zu sechsmal größer; und die SportsWall, wo die Teilnehmer, anstatt mit den Füßen zu interagieren, Bälle gegen die Wand werfen können.

Das Herzstück jeder standardmäßigen interaktiven ActiveFloor-Lösung ist ein PANASONIC LCD-WUXGAProjektor mit bis zu über 5.000 Lumen. Diese leistungsstarken tragbaren Projektoren mit hoher Helligkeit sind für die Zusammenarbeit konzipiert und aufgrund ihres niedrigen Preis-Leistungs-Verhältnisses ausgewählt worden, da dies für den Bildungssektor von entscheidender Bedeutung ist. In Kombination mit einem Weitwinkelobjektiv, einer Tracking-Kamera, einem PC und Lautsprecher sowie der einzigartigen Software von ActiveFloor können Benutzer das System in nur 2 Stunden installieren und einrichten.

Die größere GigaFloor-Lösung verwendet einen helleren PTMZ770-Projektor mit 8.000 Lumen, der in Kürze durch die neue Panasonic PT-MZ880-Serieersetzt wird.

Basierend auf einer soliden Beziehung

"Wir haben seit Gründung des Unternehmens eine sehr gute Beziehung zu Panasonic", sagte Brian Würtz, Gründer von ActiveFloor aps. "Zu Beginn besuchten uns sogar Panasonic Führungskräfte aus Europa und Japan und freuten sich, die Spiele selbst auszuprobieren und die richtigen Projektoren für unsere Bedürfnisse zu besprechen."

"Natürlich ist der Bildungsmarkt sehr preissensibel und um erfolgreich zu sein, muss unsere Lösung sehr wettbewerbsfähig und zuverlässig sein. Die Projektoren von Panasonic helfen uns dabei. Ich habe Konkurrenzprodukte ausprobiert und diese sind einfach schwieriger zu bedienen. Panasonic ist das Beste."

Ein weiterer wichtiger Faktor in der langfristigen Beziehung zu Panasonic ist die Fähigkeit, Projektoren bei Bedarf zu liefern, sagte Brian. Der Panasonic-Distributor und spezialisierte dänische AV-Anbieter AV-Huset arbeitet Hand in Hand mit Panasonic und ActiveFloor, um die Projektoren für das wachsende Geschäft zu liefern.

"Das ist eines der grundlegenden Elemente unseres Erfolgs." Mit 90% des Umsatzes bereits außerhalb Dänemarks will ActiveFloor nun noch schneller wachsen, wobei die globale Expansion ganz oben auf der Prioritätenliste steht, insbesondere in Großbritannien und Nordamerika. Distributoren und Reseller-Partner in diesen Regionen haben Priorität, um die Nachfrage zu decken. Und das Unternehmen verfügt über eine starke Bilanz in erfolgreichen Bereitstellungen und zufriedener Kunden, auf denen es aufbauen kann.

"Wir arbeiten sehr eng mit ActiveFloor und Panasonic zusammen und arbeiten intensiv daran, sicherzustellen, dass wir in der Lage sind, die Nachfrage zu prognostizieren und zu erfüllen."

René Lovén
Product Manager for Dealer Sales – AV-Huset

Das Hillerød Hospital war das 10. Krankenhaus in Dänemark, das über einen ActiveFloor verfügte - sechs davon wurden von der Wohltätigkeitsorganisation SMILE Foundation gespendet. "Es ist schön, den Kindern etwas bieten zu können, damit sie die Zeit auf unterhaltsame Weise verfliegen lassen und etwas Abwechslung von den Dingen haben, die hier vielleicht nicht so viel Spaß machen. Die Kinder haben die Möglichkeit, gemeinsam zu spielen und neue Freundschaften zu schließen", sagt Annelise Bertelsen, Leiterin der Pflegestation der Kinderabteilung.

ActiveFloor ist ein großer Erfolg in Emily Kings Klasse an der Toll Gate Elementary in Pickerington, Ohio. Sie nutzt ActiveFloor jede Woche mit ihren Schülerinnen und Schülern. "Das Gaming-System von ActiveFloor stellt Schülerinnen und Schüler auf allen Ebenen zufrieden. Ich bin auch in der Lage, die interaktiven Lernspiele für Menschen mit besonderen Bedürfnissen (von nonverbalem und schwerem Autismus bis hin zu Rollstuhlfahrern) zu nutzen. Ob es sich um eines der Lernspiele, Sinnesspiele oder eine Aktivität wie Fußball handelt, alle meine 750 Schülerinnen und Schüler können auf die eine oder andere Weise teilnehmen", erklärte

Emily. "Die Chance ist riesig", resümierte Brian, "mit Potenzial für ein oder zwei interaktive Etagen in jeder Schule auf der ganzen Welt. Auch andere an anderen Märkten entsteht Interesse, etwa in Restaurants und Museen, aber auch im Bereich der Rehabilitation von Schlaganfallpatienten und in der Pflege von Demenzpatienten mit einer Tischversion der Anwendung. Die Möglichkeiten sind endlos."

© 2023 Panasonic Connect Europe.