



Ricerca & Innovazione

Alternanza scuola lavoro 2023

Parco del Gargano – EV fleet mngmnt

- Oggetto : Progettazione ed implementazione di una piattaforma di gestione dei servizi e delle infrastrutture di mobilità elettrica sostenibile nel parco del Gargano e relativa APP.
 - Sharing e prenotazione dei veicoli;
 - Localizzazione e gestione veicoli (Fleet Management);
 - Evidenza e mappatura dei punti di ricarica veloce (BSS battery swap station) e centri manutenzione veicoli;
 - Rilevamento e gestione anonima percorsi veicoli in ambito territoriale;
 - Rilevamento e gestione cicli di utilizzo batterie;
 - Analisi dei dati di circolazione veicoli per la valutazione della riduzione dell'inquinamento territoriale (analytics).



Parco Nazionale – Fire early warning system

- Referenze
 - Dal 2014 per la sicurezza territoriale tattica dello stato di Israele (ISTAR);
 - Sicurezza del territorio Polizia di Stato Indiana;
 - Frontex Agenzia europea della guardia di frontiera e costiera;
 - Olimpiadi di Tokyo 2021.

e.BUS BEV TPL – Scuola Bus



- La scelta di utilizzare polimeri in luogo dei classici materiali di costruzione (acciaio e alluminio) anche per alcune parti strutturali, garantisce un risparmio di peso necessario per realizzare un veicolo in grado di essere compliant con i parametri WLTP e ridurre notevolmente il costo dello stesso in fase produttiva.
- Lunghezza max 8Mt
- Larghezza max 2Mt
- Altezza max 3Mt
- Peso veicolo inf. 7Ton
- Carico max. 3Ton
- Motore alle ruote, flusso assiale, raffreddamento sistema sterzante, frenante e sospensioni integrate. Potenza continua 50kW (singolo motore)
- Trasmissione RWD – AWD
- Autonomia 160Km
- Velocità 70Km
- Batterie 100./200kWh

e.BUS BEV TPL – Piattaforma Servizi

La mobilità elettrica è fra i principali strumenti a disposizione per combattere i cambiamenti climatici, soprattutto su scala territoriale, grazie al potenziale di elettrificazione offerto dai veicoli elettrici leggeri (ELV) a 2-3-4 ruote, per trasporto di persone e merci, senza dimenticare mezzi ibridi (p.e. ebike) e gli stessi percorsi pedonali.

La riduzione di emissioni di CO2 e polveri sottili e altri inquinanti così come dell'inquinamento acustico rende la mobilità elettrica elemento importante per una rigorosa valutazione della riduzione dell'impronta di carbonio attraverso la piattaforma servizi centralizzata in grado di valutare i reali dati territoriali.

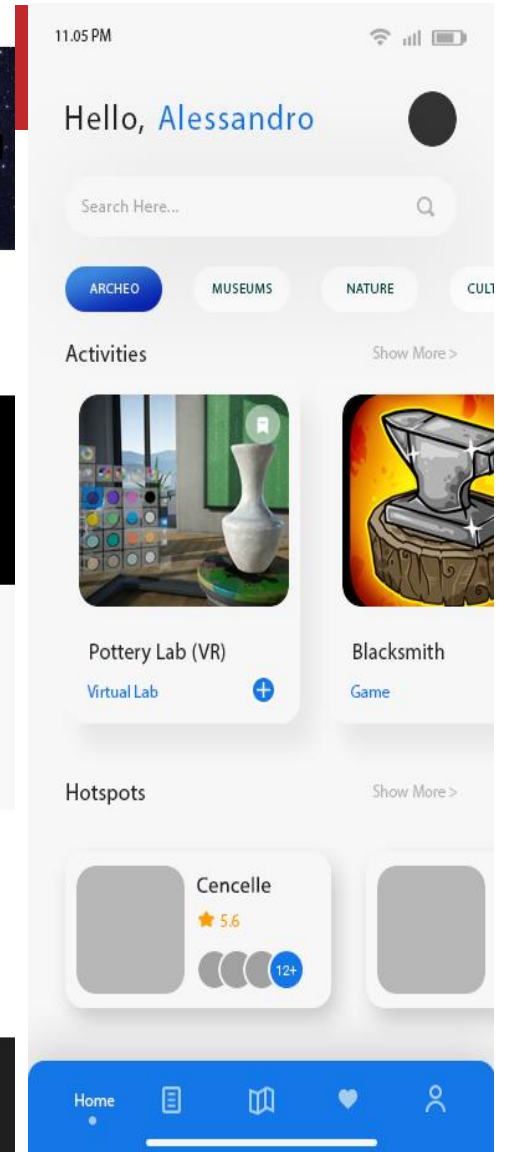
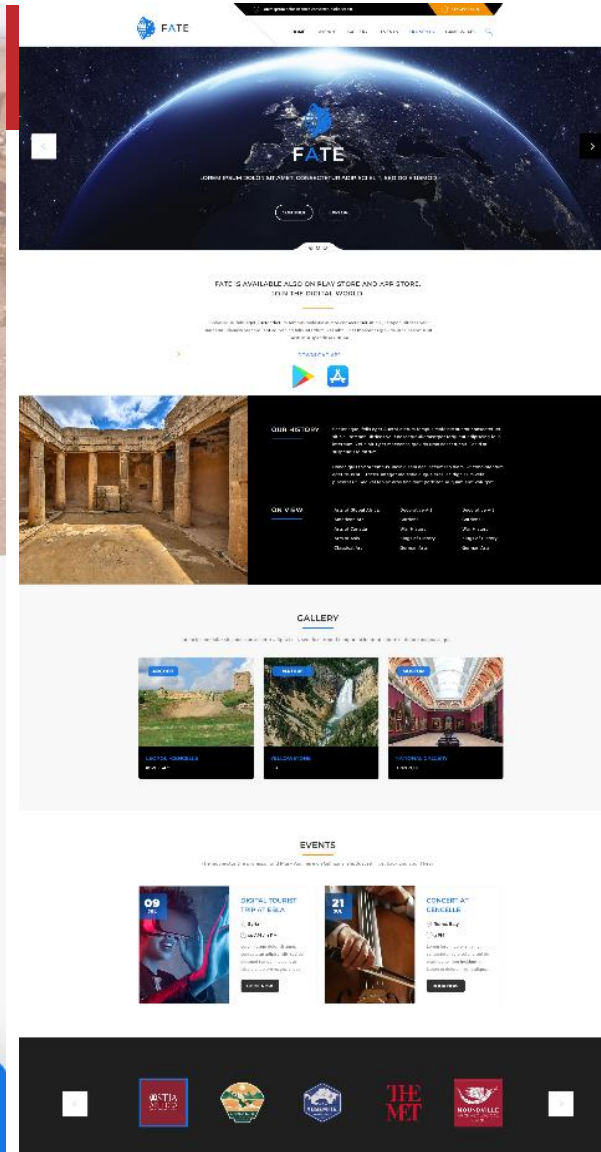
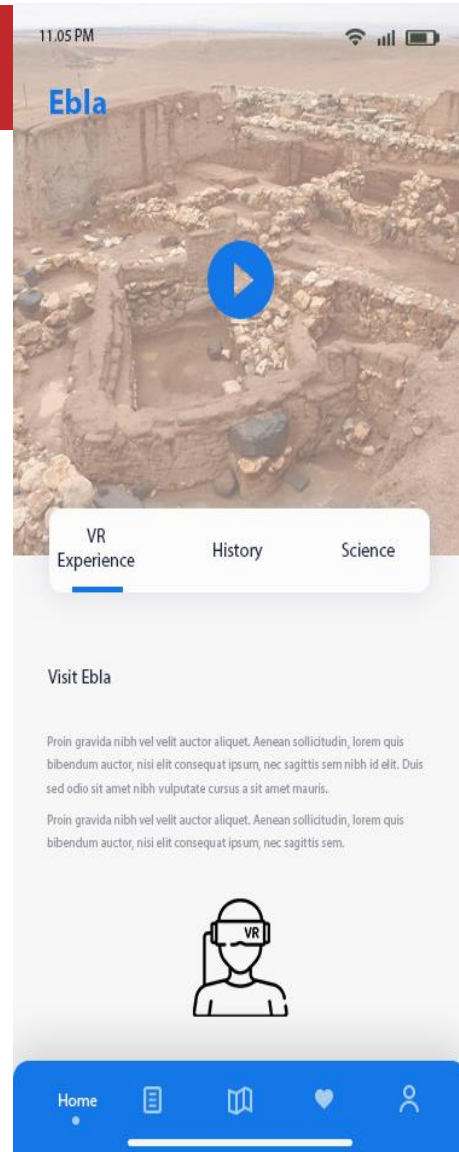
La piattaforma di servizi è in grado di offrire agli operatori economici territoriali servizi di gestione della infrastruttura di mobilità elettrica finalizzata al turismo, al commercio e al singolo utente residenziale, anche in ottica di multi-modalità e condivisione di servizi ritagliati per le specifiche esigenze di una popolazione diffusa sul territorio o concentrata nei centri urbani.

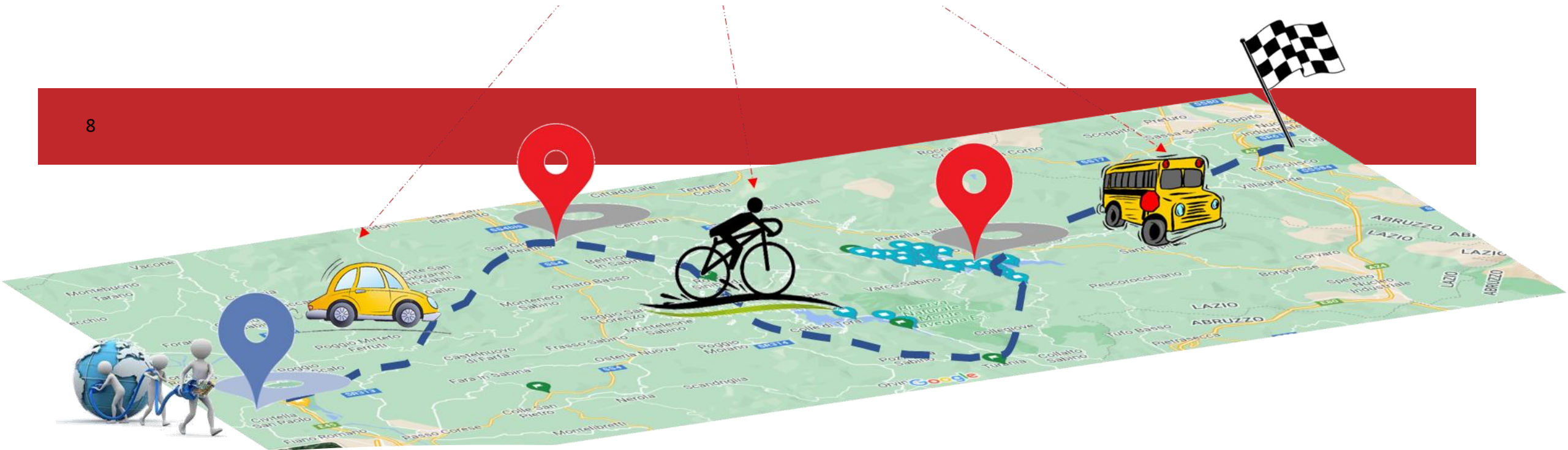
ESA - Digital Platforms - FATE

- ATTIVITA': High Level Design
- Piattaforma cloud per gestire digital twin di siti storico/culturali
- Testbed su Cencelle ed Ebla



ESA - Digital Platforms - FATE





ESA – EV STEAM

- In un contesto di peggioramento delle condizioni climatiche relativamente alla nostra capacità di sopportazione di umidità, alte-basse temperature, radiazione, etc...una semplice app può facilitare la mobilità di persone sensibili (anziani, neonati, persone con problemi specifici, ad es. alla pelle...): appoggiandosi sulle previsioni climatiche, l'applicazione definisce la rotta e l'orario migliore di spostamento in funzione del mezzo utilizzato.



ESA - REMOTIVE

- Come evidenziato dall'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) i drammatici effetti della guerra e dell'esodo ucraino, ha portato a importanti conseguenze sullo stato di salute fisica e mentale delle persone, a causa della migrazione e della fuga dai luoghi d'origine e della successiva permanenza forzata in ambienti confinati come i luoghi di prima accoglienza, città ospitanti, ecc.
- Il progetto REMOTIVE mira a sviluppare una piattaforma interattiva, che consenta sia il monitoraggio dello stato di salute di un individuo sia il miglioramento delle capacità cognitive ed emo-affettive dello stesso, utilizzando elementi di gamification.

re: Lì dentro troverai il caos, non avrai molto tempo per decidere cosa fare. Sei pronto?

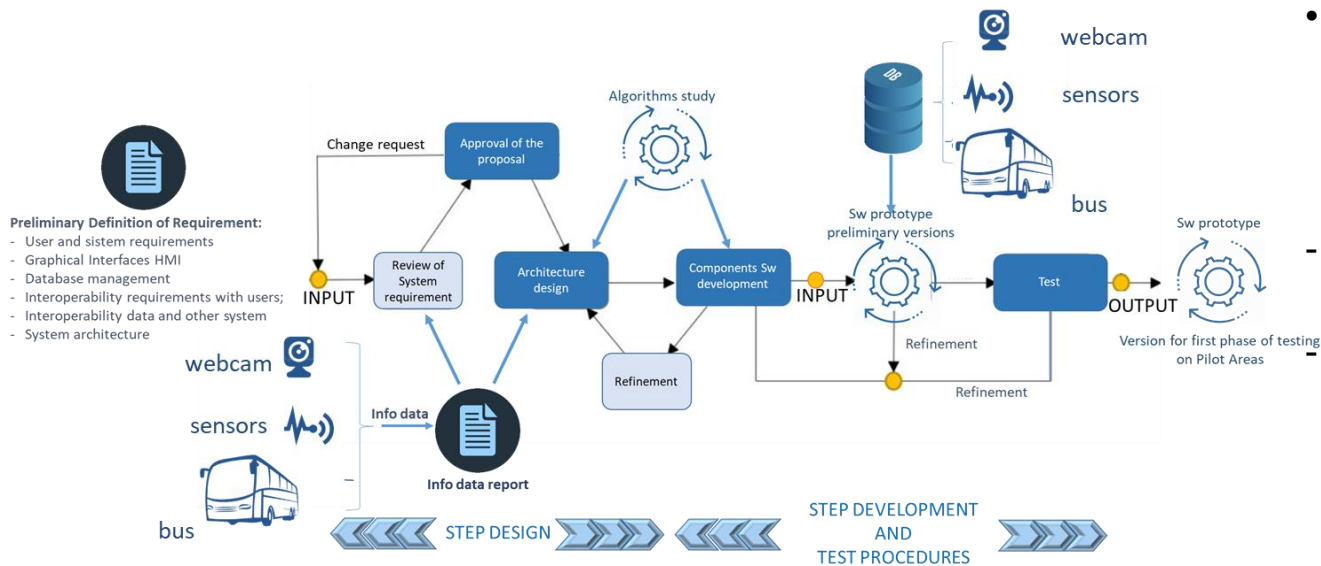
(Da ora le scelte avranno un tempo limite)

Uniroma1- Medical History Virtual Museum

- Realizzazione di una piattaforma per la fruizione di contenuti AR e VR per mezzo di visori di realtà virtuale (VR) e aumentata (AR - Hololens), che renda possibile in loco o da remoto fruire contenuti di AR e VR di elevata qualità (alta risoluzione) ed al contempo assicurare l'esperienza di fruizione di beni culturali realistica e gradevole priva di interruzioni o ritardi.



MISE-SecureDrive



- Il Progetto di ricerca industriale e sviluppo sperimentale “SecureDrive” è finalizzato a realizzare un sistema ICT, basato su tecniche IoT e di intelligenza artificiale, per incrementare la sicurezza e il benessere dell’autista e dei passeggeri nei trasporti (pubblici/privati) attraverso funzionalità innovative atte a:
 - verificare dello stato del conducente durante la guida (relativamente alla stanchezza o ad alterazioni psicofisiche);
 - monitorare il microclima e la qualità dell’aria all’interno dell’abitacolo del mezzo, funzionale ad sia a garantire condizioni di confort ottimali all’autista e ai passeggeri e sia una corretta manutenzione del mezzo (corretto funzionamento dell’aria condizionata, manutenzione filtri, ecc..);
 - Monitorare, attraverso analisi di immagini video e sensoristica (ad esempio accelerometri) lo stato di usura del manto stradale e segnalazione di stati di alterazione che compromettono la sicurezza della guida.

<https://www.its-ictacademy.com/progetto-ora/>



PRIMOMAG
INFORMATION AND COMMUNICATIONS TECHNOLOGY

**ORA
dopo la maturità cosa farò?**

A ogni essere umano è stata donata una grande virtù: la capacità di scegliere. Chi non la utilizza, la trasforma in una maledizione – e altri sceglieranno per lui. (Paulo Coelho)

**PARTECIPA
AD UNO DEI 30 SEMINARI**
INQUADRA IL SEGUENTE QR CODE PER APRIRE
LA PAGINA CON TUTTE LE INFORMAZIONI

08 Progetto: 32012
Codice SISEM: 33810SP0000000000
Codice CUP: F81022001770009
Approvato con Detec. dirigenziale n. 0130322 del 06/10/2022, e notificato con Detec. dirigenziale n. 0147002 del 27/10/2022

its
ICTAcademy
INFORMATION AND COMMUNICATIONS TECHNOLOGY

**ORA
IL PROGETTO
DI ORIENTAMENTO**
P. 4

**PERCORSI DIDATTICI
LA POSSIBILITÀ
DOPO IL DIPLOMA**
P. 6

**OPEN DAY
L'ITS ICT ACADEMY
SI PRESENTA**
P. 10



its
ICTAcademy
INFORMATION AND COMMUNICATIONS TECHNOLOGY

ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE
VIA C. EMERY 97

ORA – dopo la maturità cosa farò?

PROGETTO DI ORIENTAMENTO

RIVOLTO ALLE STUDENTESSE E AGLI STUDENTI, TRA I 14 E 18 ANNI,
DELLE SCUOLE SECONDARIE SUPERIORI

**SCOPRI TUTTE LE OPPORTUNITÀ ESISTENTI
PER CHI DECIDE DI LAVORARE E PER
CHI DECIDE DI PROSEGUIRE GLI STUDI**

**PARTECIPA
AD UNO DEI SEMINARI**
INQUADRA IL SEGUENTE QR CODE
PER CONOSCERE LE DATE DEI SEMINARI



- 25 posti disponibili
- percorso gratuito
- 1800 ore di formazione in 2 anni
- incluse 720 ore di tirocinio pratico in azienda



Sviluppatore di applicazioni Cloud a Microservizi in Python e Java Enterprise

Sede di Roma – Iscrizioni terminate il 29/12/22



Sviluppatore di applicazioni Cloud a Microservizi in Python e Java Enterprise - Ed.2

Sede di Sacrofano (RM) – Iscrizioni terminate il 25/11/22



Sviluppatore Full-Stack di applicazioni per il web e dispositivi mobili

Sede di Roma – Iscrizioni terminate il 12/10/22



Data Scientist

Sede di Roma -Iscrizioni terminate il 12/10/22