

YOUTH & EXPERIENCE PROJECT

Ragione sociale: APPLIKA by PICOTRONIK srl

Titolo progetto:

Il principio di persistenza sulla retina... applicato

Tipologia di **scuole più adatte** a svolgere il project work (anche più scuole...)

Licei

- classico
- **scientifico (o sc. scienze applicate)**
- **artistico (arch. e ambiente, audiovisivo e multimediale, arti figurative e design, scenografia e grafica)**
- linguistico
- **delle scienze umane (anche opz. economico sociale)**
- musicale e coreutico

Istituti tecnici

- **settore economico (turismo, amministrazione finanza e marketing)**
- **settore tecnologico (grafico, sistema moda, elettronica ed elettrotecnica, chimica materiali e biotecnologie, costruzioni ambiente e territorio, trasporti e logistica, meccanica mecatronica ed energia, agraria agroalimentare e agroindustria, informatica e telecomunicazioni)**

Istituti professionali

- servizi (servizi per l'agricoltura e lo sviluppo rurale, servizi socio-sanitari, odontotecnico, ottico, servizi per l'enogastronomia e l'ospitalità alberghiera, servizi commerciali)
- **industria e artigianato (manutenzione e assistenza tecnica, produzioni industriali e artigianali)**

Numero massimo di scuole diverse che è *fattibile e sostenibile* coinvolgere e seguire nel progetto (da 1 a 10): 3

Numero massimo di studenti di ciascuna scuola da poter coinvolgere nel progetto (da 3 a 30): 30

Referente aziendale e ruolo:

Alex Bellei (socio)

YOUTH & EXPERIENCE PROJECT

La *persistenza della visione* è un'ipotesi di fenomeno che, come teorizzato nel 1829 da Joseph Plateau nella sua "Dissertation sur quelques propriétés des impressions produites par la lumière sur l'organe de la vue", risulterebbe dalla persistenza per circa 1/50 di secondo dell'immagine in sede retinica. Plateau riteneva che la retina dell'occhio umano avesse la capacità di trattenere l'immagine per qualche frazione di secondo anche dopo che l'immagine stessa non era più visibile. Questo effetto visivo è coinvolto anche nella cosiddetta illusione della ruota del carro, ovvero l'illusione di vedere fermo o ruotante inversamente un oggetto che gira veloce [Dale Purves, 2008]. L'effetto sarebbe simile alla latenza o anche alla memoria iconica.

Forte di un'esperienza di oltre 25 anni nel campo della progettazione e realizzazione di apparecchiature e schede elettroniche in proprio e per conto terzi, PICOTRONIK srl si è affermata con i suoi prodotti nel campo della termoregolazione e della pesatura industriale. Inoltre, sono stati progettati e realizzati con successo prodotti per conto terzi nel campo medicale, automotive e industriale.

Nel 2022 è stata inglobata in Picotronic Group la società *Applika*. Lo staff quindi si è ampliato con l'inserimento di due software developer, Alex ed Ayoub, responsabili principalmente della produzione di app, software e gestionali per aziende e piccole imprese che sappiano sviluppare la produzione e ne semplifichino i processi tramite sistemi informatici.

"Dove c'è amore, non c'è fatica, ma gusto"
(Bernardo di Chiaravalle)

"Contestualizzato, per noi *programmare significa amore*, ed è con gusto che scriviamo i programmi inerenti anche Industria 4.0 (anche detta quarta rivoluzione industriale), il fenomeno più quotato del momento in tema di innovazione.

Cloud, web app, software, big data sono il nostro pane quotidiano di cui ci nutriamo...", raccontano.

Alex e Ayoub sono amici e soci, due forze della natura... *al servizio dell'IOT, in missione per conto della digitalizzazione!*

Si entusiasma, Ayoub, quando rievoca l'esperienza da lui fatta – a suo tempo – sui banchi di scuola, coi suoi compagni, strettamente inerente il principio di *persistenza della visione* sopra illustrato.

Forti delle vostre competenze, utilizzando elementi *hardware* e *software*, quali prototipi vi sentireste di creare... per tornare a stupire questi due giovani imprenditori e tutto il *cast* di YOUTH & EXPERIENCE PROJECT 22/23?