



+39 095 0936053



[www.pmf-research.eu](http://www.pmf-research.eu)



[info@pmf-research.eu](mailto:info@pmf-research.eu)

P.M.F. nasce nel 2003 ed ha il suo core business nella ricerca e sviluppo nel campo dell'Information and Communication Technology (ICT).

Gli skills abbracciano: internet of things, telecontrollo, sicurezza digitale, web semantico, data aggregators, gaming, apps, realtà virtuale, e-learning, gestionali web, geolocalizzazione, mappe indoor, tecnologie cloud e system integration.



## INTERNET OF THINGS

IOT consente l'interazione con i dispositivi reali. Viene data una "identità elettronica" a tutto ciò che forma il mondo che ci circonda, attraverso ad esempio un rfid. Alcuni esempi:

- Wearable (oggetti da indossare, come braccialetti e orologi)
- Videocamere
- Sensori ambientali e territoriali



## TELECONTROLLO

Il telecontrollo consente il controllo a distanza di impianti tecnici distribuiti, può limitarsi alla lettura di un dato a distanza (monitoraggio) o prevedere anche la modifica dello stato di un sistema remoto attraverso attuatori (regolazione).

## SICUREZZA INFORMATICA

Con lo sviluppo dell'uso di internet sempre più aziende aprono i propri sistemi di informazione a collaboratori, partner e fornitori. Diventa quindi essenziale la protezione e la gestione del controllo degli accessi.

## WEB SEMANTICO

Internet è un insieme di testi, un insieme molto vasto di file che descrivono dei contenuti e questi file possono richiamarsi l'uno l'altro, in modo molto rapido, per analogia di significato, lato sensu inteso.

## DATA AGGREGATORS

Data aggregators sono processi in cui le informazioni vengono raccolte per ottenere ulteriori informazioni su particolari gruppi in base a variabili specifiche.



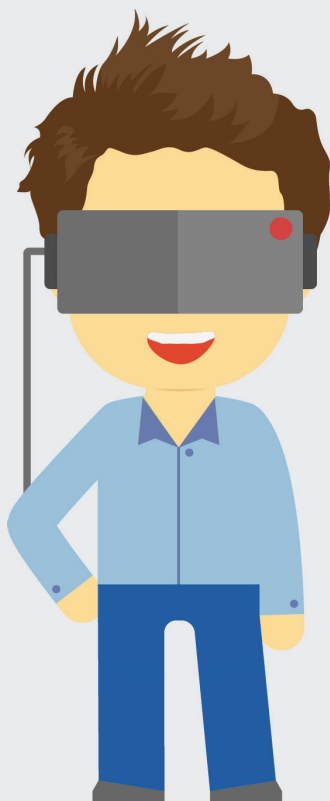
## GAMING

Gli educational games, focus della P.M.F., sono dei videogiochi educativi che si rivolgono a un pubblico giovane. Simulano un oggetto, un processo o una situazione per raggiungere obiettivi educativi.

## APPS

Un'app per dispositivi mobili si differenzia dalle tradizionali applicazioni sia per il supporto con cui viene usata (smartphone), sia per la concezione che racchiude in sé. Si caratterizza per la sua semplicità di navigazione, al fine di ottenere leggerezza, essenzialità e velocità.

## REALTÀ VIRTUALE



Con la realtà virtuale si simula un ambiente reale per mezzo di tecnologie elettroniche, sino a dare l'impressione di trovarsi realmente immerso in quell'ambiente.

## E-LEARNING

La formazione a distanza permette tramite corsi on line caricati su delle piattaforme web di abbattere i costi dell'education. Si migliora anche il rendimento dell'allievo con tutto un insieme di tool digitali.

## GESTIONALI WEB

I software gestionali rappresentano l'insieme dei software che automatizzano i processi di gestione all'interno delle aziende. Oggi non se ne può davvero fare a meno.

## MAPPE INDOOR E GEOLOCALIZZAZIONE

Con l'ausilio di mappe indoor è possibile offrire servizi multimediali e informare sui "punti di interesse" in funzione della posizione in cui l'utente si trova con il proprio smartphone.



## CLOUD COMPUTING

Col cloud computing si utilizzano, quando servono, risorse informatiche “sulla nuvola”, una forma di sharing economy. Così si abbattano i costi di gestione perché non si dovranno sostenere i costi iniziali e di manutenzione per software e hardware.

## SYSTEM INTEGRATION

Gli integratori di sistemi fanno connettere sistemi eterogenei in modo che questi possano collaborare.

