

CIO, é hora de ter uma conversa sobre nuvem com a sua equipe

Raj Samani (*)

É preciso ter uma discussão franca e aberta com sua equipe

Essa conversa pode ser difícil ou estranha, pois envolve tópicos como consentimento, privacidade e proteção adequada. Você precisa falar com sua equipe sobre a estratégia de nuvem da organização e quaisquer problemas de implantação ou de segurança que estejam enfrentando.

De acordo com o último relatório de segurança e adoção da nuvem da McAfee, as estratégias de Cloud First são predominantemente direcionadas de cima para baixo. No entanto, em muitas das organizações envolvidas no estudo, parece haver uma ligeira desconexão entre os cargos de diretoria e a equipe. No geral, os executivos C-level, como CIOs, CSOs e CISOs, mostraram uma atitude mais positiva em relação às operações baseadas na nuvem do que os não-executivos.

Dentro de cada organização, é importante descobrir todas as lacunas na percepção da equipe e determinar quais as suas causas. Existem razões para uma estratégia de Cloud First não ficar claramente definida para toda a cadeia? A equipe está vendo problemas operacionais e não consegue resolvê-los? Ou está preocupada que a adoção da nuvem coloque seus empregos em risco?

O estudo sobre nuvem da McAfee fornece algumas pistas valiosas e pontos de discussão para sua reunião de equipe. Com base nos resultados da pesquisa, 92% dos executivos declararam estar seguindo uma estratégia Cloud First, mas apenas 80% dos funcionários concordaram. Houve também lacunas significativas nos números e tipos de serviços em nuvem em uso, quantidade de dados confidenciais armazenados na nuvem e planos para futuros investimentos em nuvem.

Um inventário de toda a organização sobre os serviços em nuvem em uso, tipos de dados, locais e orçamentos, seria uma excelente maneira de iniciar a reunião. Os resultados deste inventário, provavelmente, irão surpreender a maioria das pessoas e formar a base para uma discussão sobre as preocupações operacionais e da equipe.

De acordo com a pesquisa, as maiores lacunas operacionais entre funcionários e execu-

tivos estão relacionadas aos custos, compliance, acesso não autorizado e Shadow IT. Os funcionários estavam mais preocupados com os custos do que os executivos, o que pode estar diretamente relacionado à falta de informações sobre os planos orçamentários mencionados acima.

Os funcionários também se mostraram mais preocupados com o acesso não autorizado a dados sensíveis e a sua capacidade de manter a conformidade com os regulamentos do que os executivos. Essas preocupações devem ser o foco de uma avaliação profunda em toda a organização, para identificar se há lacunas significativas nos controles de segurança e privacidade. Ao mesmo tempo, os executivos estavam mais preocupados com a Shadow IT do que os funcionários. Quando os aplicativos em Shadow IT eram encontrados, a equipe estava mais inclinada a favorecer o bloqueio do acesso aos aplicativos não autorizados, enquanto os executivos preferiam o uso das ferramentas de prevenção de perda de dados. Dependendo dos resultados de sua discussão, uma comunicação clara em toda a organização sobre os riscos e consequências da Shadow IT pode ser necessária.

Finalmente, os funcionários podem sentir que não possuem as habilidades necessárias para atuar em um departamento de TCloud First. Mais de metade dos executivos informou que eles diminuiriam a adoção da nuvem devido à escassez de habilidades e quase um terço relatou que eles continuam a investir, apesar da escassez de habilidades. Com base em pesquisa anterior da McAfee, é mais fácil e mais eficaz investir em treinamento de segurança para funcionários existentes do que encontrar e contratar profissionais de segurança experientes.

Os serviços em nuvem estão impactando significativamente a eficiência e eficácia de organizações de todos os portes, e o departamento de TI provavelmente é impactado mais do que a maioria. Com base nos resultados deste estudo, existem algumas lacunas pequenas, mas possivelmente significativas, entre os executivos C-level e seus funcionários, que devem ser abordadas antes que elas afetem a postura de segurança da organização.

(*) É especialista em segurança e cientista-chefe da McAfee.

Se a indústria já é 4.0, não está na hora do capitalismo se tornar 2.0?

Um grupo de trabalhadores oprimidos se rebelam contra as máquinas que estão roubando seu sustento e ameaçando seu estilo de vida

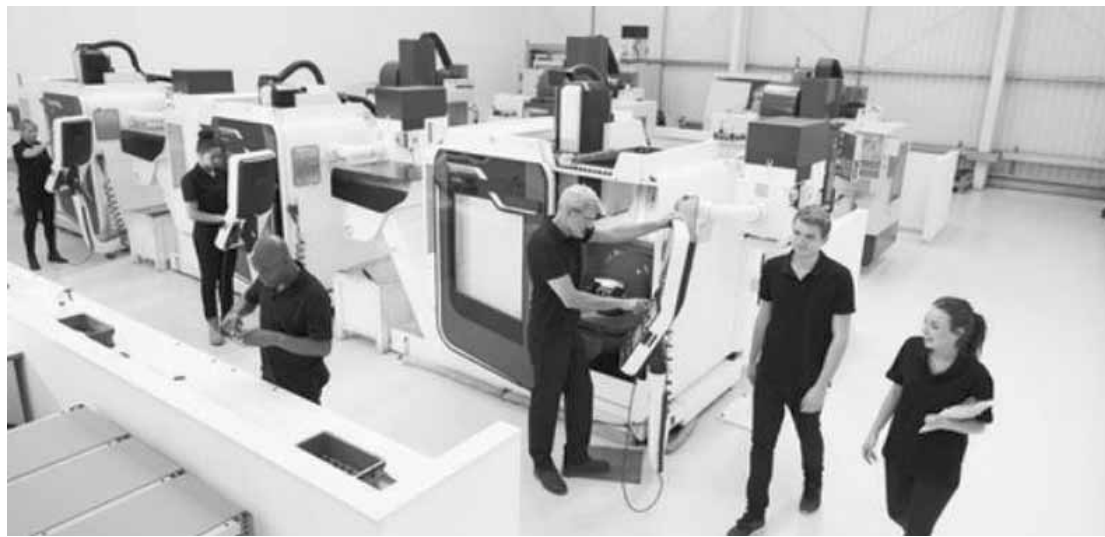
Martin Seefelder (*)

Podem até parecer uma cena retirada de um filme de ficção, mas na verdade esta é uma breve descrição do luddismo, um movimento operário inglês ocorrido no início da revolução industrial, no século XIX. Alguns argumentam que o foco do luddismo não eram as máquinas em si, mas as condições as quais os operários foram submetidos após a chegada delas. No fim, o luddismo terminou de forma trágica, atropelado pelo progresso e pelo exército que foi às ruas para capturar e executar aqueles que destruísssem as máquinas que, na verdade, pôde-se observar depois, abriram as portas para a criação de mais empregos no país, contribuindo para seu desenvolvimento econômico e social.

Por volta dos anos 50, no entanto, uma nova revolução começou a se formar. A Era da Informação estava nascendo e, com ela, o início da robótica. E, enquanto a revolução industrial introduziu as máquinas e criou as fábricas, a robótica as tornou mais eficiente e cada vez mais independente dos seres humanos. Com isso, os trabalhadores, que já haviam se adaptado à realidade de operadores de máquinas, se viram mais uma vez ameaçados. Entretanto, novamente, as máquinas trouxeram crescimento econômico e novas oportunidades de empregos, desta vez, mais qualificados.

Por mais automatizado que a produção tenha se tornado, todo processo sempre está sujeito a falhas e imprevistos, que continuaram acontecendo. Surgiu então a seguinte questão: e se até mesmo tais falhas pudessem ser cuidadas e evitadas pelas próprias máquinas? Essa é a Indústria 4.0, um termo criado em 2011 para definir quando o processo produtivo se torna tão conectado e inteligente que consegue lidar até com suas imperfeições, aumentando assim a eficiência e a qualidade da produção e reduzindo seus custos.

Paralelo à Indústria 4.0, outras tecnologias disruptivas continuam a evoluir e começam a afetar áreas que antes estavam relativamente a salvo das revoluções tecnológicas. Este conjunto amplo de tecnologias, como "Internet das Coisas", "mobilidade", "computação em nuvem" e "Inteligência Artificial", que estão alterando a forma como as empresas se relacionam com seus



clientes, operam seus processos e, até mesmo, mudam seus modelos de negócio, é o que chamamos de Transformação Digital. O movimento é muito amplo e impacta simultaneamente vários setores da economia.

Segundo dados do Departamento de Estatísticas do Trabalho dos Estados Unidos, o emprego mais comum no país é o de vendedor de loja. Já é possível, porém, sentir o impacto do avanço do comércio eletrônico nesta área através da diminuição de consumidores nas ruas e, conseqüentemente, no aumento de vacância de lojas, que está atingindo níveis recordes tanto no país. Por isso, existe um grande medo de que as novas tecnologias de transformação digital afetem o equilíbrio entre trabalho e consumo, levando todo o sistema capitalista a uma condição de instabilidade.

Existem diversos debates sobre como a força de trabalho será redirecionada para novas atividades, permitindo, inclusive, que as pessoas tenham mais tempo livre para dedicarem-se ao lazer. O problema com essa visão é a necessidade de um equilíbrio entre o número de vagas abertas e o de empregos extintos, principalmente quando algumas tecnologias podem reduzir em até 80% o número de postos de trabalho tradicionalmente ocupados pela classe média. Além disso, para que se possa utilizar o tempo livre em atividades de lazer, é preciso ter recursos financeiros disponíveis para pagá-las.

Recentemente, Bill Gates sugeriu a criação de impostos sobre robôs que estejam substituindo seres humanos. O intuito, segundo ele, seria de criar um fundo para investir na recapitação da força de trabalho, qualificando-as para assumirem diferentes ocupações. Em paralelo, esses impostos reduziram a velocidade da adoção de novas tecnologias, permitindo, com isso, que o mercado tenha tempo hábil para se adaptar a esta nova realidade.

Diante de todas as previsões e possibilidades, é preciso ter em mente que o futuro é incerto e que, para sobreviver a ele, será necessário se adaptar às inovações tecnológicas, sem a utilização de subterfúgios que tentem compensar o desequilíbrio econômico existente com medidas artificiais que apenas mascaram seus sintomas. Afinal, se a indústria agora é 4.0, provavelmente o modelo econômico vigente precisará ser revisitado e atualizado para um Capitalismo 2.0.

(*) É gerente sênior da Deloitte Brasil.

As 10 gírias mais utilizadas no mundo Geek

Dia 25 de maio é comemorado o Dia do Orgulho Geek. Em homenagem à data, a Seven Idiomas comenta as gírias em inglês mais utilizadas nos games.

Geek: na tradução do inglês, Geek é uma gíria que significa "alguém viciado em internet, tecnologia e computadores". Na prática, o Geek é uma versão tecnológica do Nerd, que se refere às pessoas que gostam de estudar e têm interesse em livros, assuntos científicos, são muito inteligentes e poucos sociáveis.

No mês de maio é comemorado o dia do orgulho Geek, uma onda que está dominando os jovens. Há alguns anos, ser considerado Nerd era motivo de risadas e bullying, porém, com o tempo e a expansão dos games, os Nerds evoluíram e receberam uma nova variação: os Geeks.

Como todas as "tribos", os Geeks têm uma maneira própria de se comunicar e utilizam muitas gírias e termos em inglês vindas dos games e da própria internet, o que acaba dificultando o entendimento de pessoas que não tenham conhecimento da língua.

Para conhecer mais sobre este mundo dos Geeks, a Seven Idiomas selecionou as gírias mais utilizadas e explicou cada uma delas:

NOOB: com algumas variações na utilização, como Newbie ou n00b, é uma gíria originada da expressão "new boy" que representa garoto novo, um novato entre os geeks, com pouca experiência em games ou internet.

LOL: é a abreviação da gíria "laughing out loud", que significa rindo muito. Outra forma muito utilizada é para se referir ao jogo League of Legends.

ASAP: "As Soon As Possible", significa "o mais cedo possível".

Lag: é a abreviação da expressão "latency at gaming", que significa latência no jogo. Este termo é utilizado quando os jogos online travam pela conexão lenta.

Hyper: é um termo utilizado quando algo está muito em alta, na moda.

GG: "good game", é uma forma de desejar sorte ao outro jogador.

Fail: significa falhou. É utilizado quando alguém se dá mal ou faz algo errado.



OMG: é a abreviação de "Oh my God!", que significa "Oh meu Deus!".

Cosplay: a palavra vem do termo "costume play", que seria como "representação de fantasia". Cosplay é a arte de se fantasiar como um personagem famoso, real ou fictício. Existem alguns eventos onde as pessoas se fantasiam como personagens de games ou desenhos.

Cya: é uma variação de "see you later" que significa "vejo você mais tarde".

Resource abre vagas para atendimento a cliente norte-americano

A Resource IT, uma das principais e mais bem-sucedidas multinacionais brasileiras de serviços de TI, anuncia que está com quatro vagas abertas para profissionais de TI. As oportunidades são para Programador Sênior (back-end), Programador Pleno (front-end), Programador Júnior

(back-end) e Cientista de Dados Sênior. Os escolhidos trabalharão na região da Vila Olímpia, em São Paulo (SP), para atender a um cliente sediado nos Estados Unidos.

Além da possibilidade de crescimento dentro de uma das maiores empresas de TI do Brasil, a

Resource oferece todos os benefícios compatíveis com o mercado. Vale destacar que portadores de necessidades especiais também podem participar do processo de seleção. Os candidatos interessados devem enviar o currículo para o e-mail: vagaseua@resourceit.com

News @TI

Superlist anuncia parceria com a Sodexo para compras de mercado online

A Superlist, start-up que permite ao usuário realizar compras de mercado programadas e com desconto, anunciou parceria, pioneira no mercado de benefícios, com a Sodexo Benefícios e Incentivos para oferecer mais uma opção de pagamento à sua base de clientes. Com isso, quem realizar compras de mercado online pela Superlist usando o Sodexo Alimentação Pass, o vale-alimentação da Sodexo, terá frete grátis até o fim do mês de junho (<http://www.superlist.com/>).

UL Training Academy oferece cursos de curta duração sobre meios de pagamentos

O mercado de pagamentos digitais está em constante desenvolvimento e mudança. Pensando nisso a UL do Brasil, por meio de sua divisão Transaction Security (TS), desenvolveu a UL Training Academy (<http://www.ul.com.br/ulacademy/>), que ministra cursos sobre pagamento mobile, com duração de 8 e 16 horas, na sede da empresa, na Avenida Berrini, em São Paulo. Pagamento mobile é qualquer pagamento realizado por meio de um dispositivo móvel. Diversas tecnologias têm sustentado essa vertente nos últimos anos, como é o caso da chamada Contactless aliada à criação de carteiras digitais (Wallets); QR Codes utilizados na realização de transações; ou mesmo compras realizadas via internet com celular, tablet ou qualquer outro dispositivo móvel. Ao longo dos anos, as pessoas estão cada vez mais conectadas e a tendência é que o mercado de Mobile Payments seja cada vez mais explorado de diversas maneiras, a partir do desenvolvimento de tecnologias e aplicações que favoreçam a experiência do usuário (cliente e lojista), além do aparecimento de mais entidades envolvidas com a indústria de pagamentos.

Solução omnichannel

A Infobip, empresa que opera uma das maiores plataformas próprias de mensageria e comunicação do mundo, participa do Vtex Day 2017, evento que será realizado em 30 e 31 de maio, no SP Expo, em São Paulo. O evento é o maior de varejo multicanal da América Latina.