

TI (NE)

Revista TI Nordeste
Informação a serviço da região

OUTUBRO 2015 / Nº 31 / ANO 4

Entenda o crescimento do
mercado de jogos no Nordeste

GAMES



CIO NORDESTE

Saiba como melhorar os processos produtivos de sua empresa

MÍDIAS SOCIAIS

5 estratégias para manter sua rede em alta

FIND CONTENT

Conheça a plataforma cearense de produção de conteúdo



Aberto e flexível.

Controlador de porta em rede AXIS A1001

AXIS A1001 é o Controlador de Porta fácil de instalar com total integração de vídeo, detecção de invasão e outros sistemas.

Com o AXIS A1001 você finalmente tem uma alternativa para o controle de acesso seja apenas para uma porta ou para mais de 1000.

www.axis.com/products/access_control

AXIS[®]
COMMUNICATIONS



26

GAMES

Entenda o crescimento do mercado de jogos no Nordeste

10 LANÇAMENTOS

Schneider Electric lança nobreak para pequenas e médias empresas

16 MOBILE

Aplicativo ajuda estudantes nos estudos para o Enem

18 INVESTIMENTO

Maranhão anuncia construção do IEMA

22

MÍDIAS SOCIAIS

5 estratégias para manter sua rede em alta



20 SEGURANÇA

Cultura corporativa: uma ferramenta de segurança da informação

24 INOVAÇÃO

Luva inteligente para surdocegos

40 CIDADES

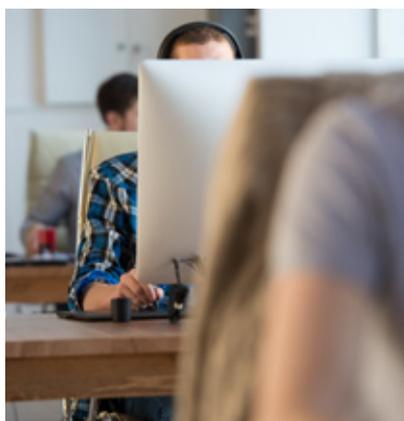
Projeto filma cidades por meio de drones

41 EDUCAÇÃO

Estudantes criam aplicativo para combater a dengue

46 TENDÊNCIAS

Xeroz PARC anuncia chip autodestrutivo



42

FIND CONTENT

Conheça a plataforma cearense para produção de conteúdo

08 ON-LINE

12 CONVIDADO

14 EVENTOS

44 ENTREVISTA

47 DIREITO DIGITAL

48 AGENDA

49 HUMOR NERD

33

CIO NORDESTE

Saiba como melhorar os processos produtivos de sua empresa



Headset CS 540: um novo padrão de qualidade em comunicação

Solução Plantronics, líder no segmento de fones de ouvido, em exclusiva oferta com condições imperdíveis

Clique e
conheça mais
detalhes sobre
o CS 540



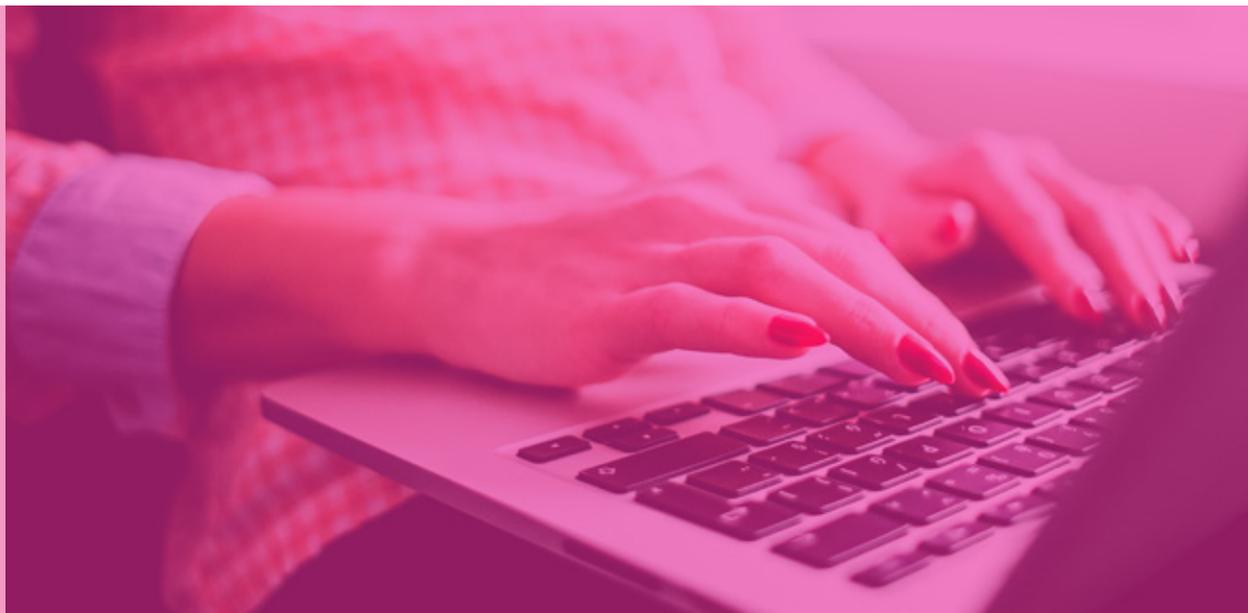
O headset sem fio CS 540 se torna ainda mais completo com o uso do suporte HL10, que permite atendimento das chamadas à distância



A UnEntel é distribuidora exclusiva **plantronics** para as regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste

vendas@unentel.com.br | (71) 3417-7777

UnEntel



Este mês, a Revista TI (NE) está em festa! Estamos completando três anos de nascimento. Desde a nossa primeira publicação, marcamos um compromisso com todos os nossos leitores: Fazer uma revista de qualidade, de conteúdo diferenciado e que promovesse as tecnologias desenvolvidas na região. Durante esse período realizamos algumas modificações, mas mantivemos nosso compromisso de sermos uma publicação gratuita. E, para comemorar da melhor forma, resolvemos dar uma repaginada no nosso visual. Por isso, enxugamos algumas editorias, ampliamos outras, e criamos algumas. Mas não vamos ficar aqui contando todas as novidades, vocês terão que ver por conta própria. Só não se esqueçam de comentar o que acharam.

Mas, também não deixem de comentar sobre a nossa matéria de capa que, nesta edição, falará sobre os jogos digitais produzidos no Nordeste. Além disso, também temos textos sobre o Find Content, uma plataforma de marketing de conteúdo, e até sobre um projeto que utiliza Drones de forma inusitada.

Ah! Resolvemos colaborar com a campanha **Outubro Rosa**. E, com o objetivo de lembrar sobre a necessidade das mulheres realizarem constantemente a prevenção do câncer de mama, deixamos nosso editorial rosa.

EQUIPE TI (NE)

EXPEDIENTE

Conselho Editorial Ana Paula Paixão, Augusto Barretto, Vanessa Rodrigues

Colunistas André Navarrete, Ana Paula de Moraes, Cláudio Dodt

Gerente Executiva Vanessa Rodrigues

Jornalismo Gabriela Cirqueira, Joana Lopo, Joseane Rosa

Redes e Mídias

Sociais Evelin Laureane

Colaboradores Ana Paula Paixão, Cleber Castro, Felipe

Arcoverde

Revisão Ana Manguinho

Projeto Gráfico e Diagramação Person Design

Foto Capa Galpão 22

Representante (Nordeste, Norte e Centro-Oeste)

Augusto Barretto
augusto@tinordeste.com

Representante (Sul e Suldeste)

Priscila Cabral
priscila.cabral@tinordeste.com

Redação

redacao@tinordeste.com

Para anunciar

contato@tinordeste.com

Para assinar

www.tinordeste.com/assine

Tenha visibilidade e controle de Qualquer Lugar

ANIXTER



Com o LinkWare Live você pode supervisionar Certificações de Cobre e Fibra da sua equipe de qualquer lugar.

- » Visibilidade em tempo real do status dos projetos de qualquer lugar
- » Defina configurações de testes e identificação de cabos para múltiplos testadores de um único dispositivo
- » Menos retrabalho, reduzindo a probabilidade de perder os resultados dos testes quando testadores ou cartões de memória são perdidos, roubados ou apagados
- » Reduza o tempo, consolidando automaticamente todos os resultados para o trabalho correto
- » Aumento da produtividade por não precisar mais retirar os testadores do campo para Baixar o resultado dos testes

FLUKE
*networks*TM

Distribuidora oficial dos produtos Fluke Networks



Para saber mais, entre em contato com o seu representante de vendas ou ligue para: 0800 173 337

www.anixter.com

Anixter Brasil

Rua Virgílio Wey, 150 - Lapa
São Paulo - SP
CEP: 05036 - 050

vendas.br@anixter.com
Tel: 55 11 3868 6600
Fax: 55 11 3868 6666



PORTAL www.tinordeste.com



SUA OPINIÃO É IMPORTANTE!

A Revista TI (NE) quer ouvir você leitor. Dê a sua opinião, faça sua crítica ou sugestão sobre as nossas matérias.

EMAIL redacao@tinordeste.com

TELEFONE 71 3480-8150

A Revista TI (NE) não se responsabiliza pelas opiniões, conceitos e posicionamentos expressos nos anúncios e colunas por serem de inteira responsabilidade de seus autores.

Foto da capa:
Gamepólitán, o maior evento de Games do Norte-Nordeste, com um público de 14 mil pessoas

Baixe a TI (NE) em seu tablet



As edições da Revista TI (NE) estão disponíveis para iOS e Android, baixe no seu tablet e mantenha-se informado.

O FABRICANTE COM A MAIS COMPLETA SOLUÇÃO PARA A SEGURANÇA DO SEU NEGÓCIO



Sistema de Controle de Acesso

- Servidores Windows e Linux Plug and Play
- Softwares Single e Multi Site
- Controladoras TCP/IP
- Leitoras Biométricas e RFID
- Fontes de Energia



Soluções e Equipamentos de CFTV

- Servidores Híbridos
- NVR Standalone Linux
- NVR Cloud
- Sistemas Enterprise Linux
- Software de Gerenciamento Centralizado



Acessórios para Controle de Acesso

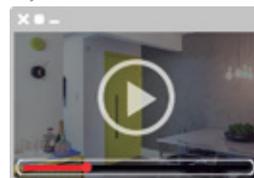
Passacabos, Botoeiras, Fontes de Alimentação e Baterias, Door Holders, Placas de Intertravamento, Temporização e Sinalização.



Barreiras Físicas Prediais

- Portas de Segurança Blindadas
- Janelas Blindadas
- Passa-Volumes e Documentos
- Salas e Ambientes Blindados

Veja o vídeo



Barreiras Físicas Perimetrais

- Guaritas Blindadas
- Bollards
- Cancelas de Alta Segurança
- Portões de Alta Segurança

SAMSUNG LANÇA SERIF TV

A *Samsung* lançou seu novo modelo de TV. A *Serif TV*, além de ser um aparelho de reprodução de imagem, também pode ser utilizado como uma peça decorativa. Inspirado na letra I, a televisão tem bordas que saltam para fora da tela. Segundo os designers Ronan e Erwan Bouroullec, a ideia era dar um aspecto de obra de arte e fazer com que se encaixasse em qualquer ambiente. A *Serif TV* tem três tamanhos diferentes: 40 polegadas, com resolução UHD; 32 polegadas, com resolução Full HD; e 24 polegadas, com resolução HD. Todas as opções possuem compatibilidade com caixas de som *Bluetooth*. A Televisão pode ser encontrada nas cores branca, vermelha e azul. Inicialmente a *Serif TV* será vendida na Dinamarca, Reino Unido e França. Não há informações de quando chega ao Brasil.



IMAGEM: DIVULGAÇÃO

ASUS LANÇA PLACAS-MÃE PARA CHIPS SKYLAKE

A *Asus* acabou de lançar, no mercado brasileiro, quatro novas placas-mãe para a geração *Skylake* de processadores da Intel. Os modelos *ASUS Z170-Deluxe*, *ASUS Z170-P D3*, *ASUS H170-PLUS D3* e *ASUS H170M-E D3* são baseados em dois *chipsets* distintos, o *Z170* e o *H170*, e, cada um deles foi elaborado para levar recursos específicos para um tipo de consumidor. A *ASUS Z170-Deluxe* promete uma tecnologia de rede inovadora com ampla conectividade para os consumidores. Esta tecnologia foi pensada para usuários que esperam maior praticidade da máquina e pretendem elevar seu desempenho. A *ASUS Z170-P D3*, por sua vez, foi projetada como uma opção doméstica e para quem deseja estabilidade. A placa conta com um sistema avançado de proteção elétrica que neutraliza prováveis problemas das redes elétricas. As duas últimas são a *ASUS H170-PLUS D3* – em formato *ATX* – e a *ASUS H170M-E D3* – em formato *micro-ATX*. Os modelos, que prometem uma melhor relação custo-benefício, contam com compatibilidade *DDR3*, proteção avançada para redes elétricas e conectividade de alto desempenho.



IMAGEM: DIVULGAÇÃO

BRASILEIROS LANÇAM RELÓGIO MULTIFUNCIONAL

Um relógio multifuncional poderá chegar ao mercado brasileiro nos próximos meses. O *Guarddy* é um *smartwatch* que oferece diversas opções de rastreamento e GPS. O aparelho é adaptável tanto para adultos quanto para crianças e pretende agradar, com suas funcionalidades e variedade de cores, a diversos públicos. O relógio conta ainda com um sistema no qual é possível ligar para números registrados no aplicativo. Todas as funções do aparelho são configuradas por meio de um *app* disponível para *Android* e *iOS*. O projeto, desenvolvido no Brasil, está com uma campanha de financiamento coletivo aberto no site [Kickante](#). A intenção é arrecadar o valor de R\$ 80 mil necessários para iniciar a produção em massa. Os interessados podem adquiri-lo pelo valor promocional de R\$ 449 para a compra de um aparelho, e R\$ 989 para a compra de dois. O relógio chegará ao mercado após o término da campanha. A expectativa é de que seja comercializado pelo valor mínimo de R\$ 780.



IMAGEM: DIVULGAÇÃO



Clique aqui e confira o vídeo de apresentação do Guarddy



APC BY SCHNEIDER ELECTRIC LANÇA NOBREAK PARA PEQUENAS E MÉDIAS EMPRESAS

As pequenas e médias empresas já podem contar com novo *nobreak* para atender às suas necessidades. A *APC by Schneider Electric* lançou recentemente o *Smart-UPS BR 2200 VA*. Segundo o Diretor Comercial da empresa, Adriano Hada, o aparelho foi desenvolvido tendo como base plataformas globais utilizadas pela *APC by Schneider Electric*. O lançamento visa proteger dados, servidores de rede, terminais de computador, equipamentos hospitalares e laboratoriais, balanças eletrônicas, caixas registradoras, circuitos e sistemas de segurança, centrais PABX e outros tipos de equipamentos eletrônicos que necessitem de energia estabilizada para operar corretamente. O produto conta com topologia *line interactive* e saída senoidal, o que possibilita uma maior confiabilidade e fator de potência unitário. A novidade, oferece, ainda, o gerenciamento remoto através de *interface USB*, com o *software PowerChute Business Edition*, alarmes sonoros e *LEDs* indicadores de *status*, garantindo melhor monitoramento da rede elétrica. O *Smart-UPS BR 2200 VA* é um modelo desenvolvido na unidade de Fortaleza da *Schneider Electric* e seu valor pode chegar a R\$ 2.976, para o usuário final. Terá dois anos de garantia, sendo 1 ano para as baterias.

CORTAR TI NA CRISE É UM TIRO NO PÉ

POR ANDRÉ NAVARRETE

Quando a crise aperta o nó sobre a atividade produtiva, há empresas e governos que cortam o orçamento de tecnologia da informação, postergam investimentos ou, simplesmente, deixam de melhorar sua infraestrutura tecnológica.

Ledo engano! Há muito que fazer, com resultados surpreendentes.

Começo por citar providências simples, que reduzem custos sem afetar a produtividade – em muitos casos, melhorando-a:

Utilizar adequadamente os recursos de telecomunicações, a exemplo de Voip (Voz sobre IP, ou seja, telefone pela internet); ferramentas de colaboração; avaliação das contas de telefonia (verificando o plano/contrato mais adequado para o perfil de uso); utilização de gerador em momentos de pico de energia (porém, com o combustível tão caro, há que fazer as contas sobre sua viabilidade); videoconferência, para evitar despesas com passagens e hospedagens; terceirização e redução das impressões; corte de custos de arquivamento com a digitalização de documentos.

A virtualização do ambiente e o armazenamento na 'nuvem digital' também podem ser boas alternativas. Até porque a nuvem pode resolver os casos em que haja necessidade de utilização de mais recursos computacionais de forma sazonal, por exemplo, em períodos de matrícula de alunos em instituições de ensino.

Além dessa vantagem, hospedar sistemas na nuvem pode ajudar na redução de investimentos em licenças.

Podemos, também, melhorar processos

com TI. Uma empresa que consiga qualificar melhor seus *prospects* (clientes potenciais) terá uma abordagem mais assertiva na venda de soluções (produtos ou serviços). Ou seja, vantagem competitiva em relação à concorrente que simplesmente atira para todos os lados, em busca de clientes. Uma boa ferramenta de BI (*Business Intelligence*) poderá auxiliá-la a refinar as informações, identificando os clientes mais indicados para a oferta da solução.

Ferramentas de conferência via *web*, além de reduzir a duração do ciclo de venda, pois não há tempo despendido no transporte, cortam todos os custos diretos e indiretos da venda: visitas, deslocamento, combustível, hospedagem e passagens aéreas.

Outro aspecto relevante é que a TI agrega valor a uma solução ou serviço prestado ao cliente, criando um diferencial de mercado. Cria, dessa forma, uma maior percepção de valor pelo cliente. Essa customização gera a fidelização e pode até proporcionar uma receita adicional.

Percebeu por que os investimentos em TI são essenciais para enfrentar, vencer e superar a crise?



André Navarrete é sócio da Optimize Group (Boutique de Soluções Gestão e Tecnologia da informação), presidente e fundador do GGTI (Grupo Gestor de Tecnologia da Informação), e vice-presidente da SUCESU-PE



STANDSHOW

Arquitetura e Design em Estandes

NOSSA MISSÃO

Projetar e criar cenários de negócios inovadores e personalizados, assegurando máxima visibilidade aos nossos clientes.



Nossos estandes são obras arquitetônicas e exclusivas que recebem o constante e minucioso cuidado, na execução de centenas de objetos que servem de interface entre o produto e o consumidor. É assim que a STAND SHOW encara os desafios de projetos cada vez mais arrojados e modernos.

FORTALEZA

(+55 85) 3444.3350 | FAX (+55 85) 3444.3351
www.standshow.com.br | luiz@standshow.com.br
Rua Ana Lúcia Dias, 101 - Lagoa Redonda
CEP 60831-500 - Fortaleza - CE - Brasil



DESTAQUE SEBRAE 2011, 2012 e 2013

A primeira montadora a ser
agraciada com selo SEBRAE
de Qualidade em serviços.



CONVÊNIOS



LÍDERES DE TI SE REUNIRAM PARA AMPLIAR NEGÓCIOS NA REGIÃO NORDESTE

Com o intuito de discutir soluções para a área de tecnologia diante dos atuais desafios da economia brasileira, mais de 200 profissionais da área de TI se reuniram em Fortaleza, Salvador e Recife nos dias 2, 3 e 4 de setembro.

Nos eventos, organizados pela empresa *Red Hat*, líder mundial no fornecimento de mais de 3 milhões de soluções de código aberto (*open source*), também foram apresentadas as principais tendências tecnológicas do mercado, como computação em nuvem, *middleware*, *storage* e virtualização, além de novidades em *software* que podem ser grandes aliadas das empresas em tempos de recessão, ajudando a aumentar a produtividade e diminuir os custos em até 50%.

De acordo com o presidente da empresa no Brasil, Gilson Magalhães, a realização dos eventos no Nordeste foram fundamentais para criar oportunidades de crescimento nessa região. "Viemos até aqui para conscientizar as empresas locais de que elas estão perdendo dinheiro na área de tecnologia. Vivemos uma nova era, na qual as organizações precisam estar mais conectadas com formas de trabalho inovadoras. O velho modelo não funciona mais e, para surfar nessa 'nova onda', é preciso mais colaboração e agilidade", ressaltou.

IMAGENS: RED HAT [LUIZ CEGATO]



Presidente da empresa Red Hat no Brasil, Gilson Magalhães, foi responsável pela abertura do evento





IMAGENS: SECTI BA



Evento gratuito foi realizado no auditório da Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal da Bahia (Ufba)

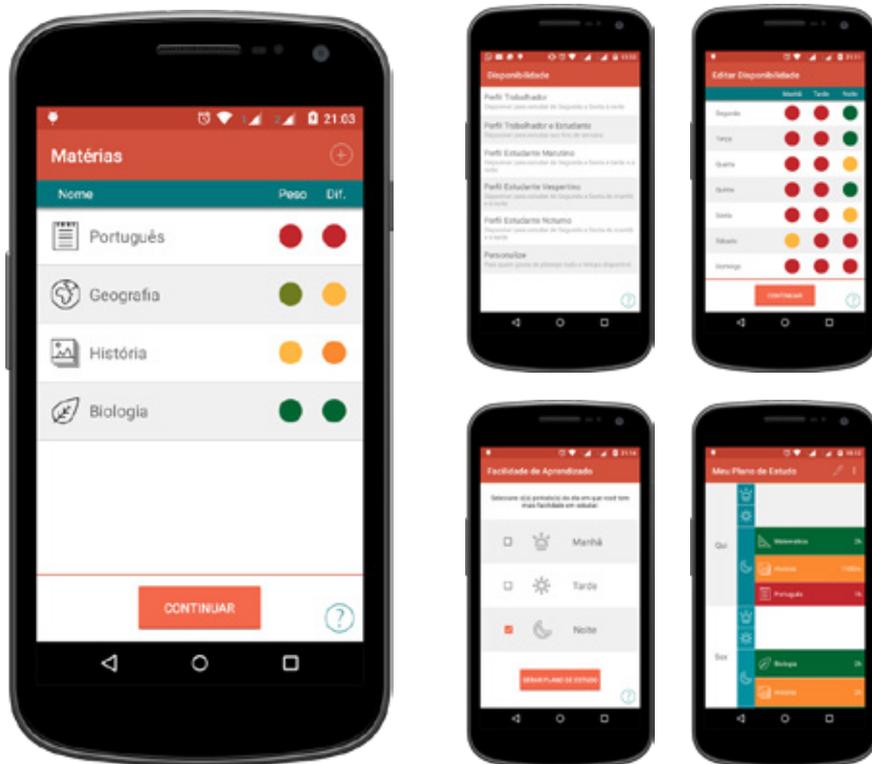
EVENTO DISCUTIU A REVITALIZAÇÃO E A IMPORTÂNCIA DE MUSEUS DE TECNOLOGIA

Salvador foi sede, no dia 25 de setembro, do *workshop* "Inovação nos Museus de Ciência e Tecnologia", promovido pela Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação (Secti). O evento, gratuito e aberto ao público, fez parte do plano inicial para a revitalização do Museu de Ciência e Tecnologia da Bahia, fechado há cinco anos.

Na ocasião, foram discutidas estratégias, com a população e comunidade acadêmica baiana, sobre melhorias, reestruturação e mudanças necessárias no projeto. Também foi ressaltado o fato de como a revitalização e manutenção de museus podem abrir espaço não apenas para mostrar - e falar - sobre tecnologia, como também para trazer inovação e inclusão social.

A ideia foi apoiada por Juan Pablo Ateaga, diretor do "Parque Explora" de Medellín, na Colômbia, que destacou como comunidades carentes estão melhorando após a chegada da tecnologia. A cidade colombiana é uma referência na América Latina pela sua manutenção e recuperação de espaços voltados para o público.

RETA FINAL: APLICATIVO PREPARA ESTUDANTES PARA O ENEM



COMO FUNCIONA:

- (01)** Insira as disciplinas cadastrando o peso e o grau de dificuldade para cada uma
- (02)** Informe sua disponibilidade de tempo
- (03)** Informe o período do dia que você tem maior facilidade de aprendizado
- (04)** Pronto! O app gera para você automaticamente uma planilha de estudos e ainda te lembra o que estudar



Link para download:
<http://bit.ly/1G3FpDp>

Nos dias 24 e 25 de outubro serão realizadas as provas do Exame Nacional do Ensino Médio (Enem), em todo o Brasil. E, nesta reta final, os estudantes poderão contar com auxílio do aplicativo *Smart Study Plan*. O app ajuda a gerenciar os estudos de acordo com a disponibilidade de tempo e perfil dos alunos.

Na ferramenta, o usuário poderá inserir peso e grau de dificuldades para as disciplinas, informar a disponibilidade de

tempo e o período do dia em que tem mais facilidade para aprender. Após informar todos os dados, o app gera automaticamente uma planilha de estudos que alerta sobre a hora para estudar.

O *Smart Study Plan* foi desenvolvido por Victor Jatobá durante sua graduação em Sistemas da Informação na Unime. A ferramenta ganhou, recentemente, um concurso do Ministério das Comunicações, e ficou entre os 25 vencedores do concurso INOVApps. **TI**

LANÇAMENTOS



Conheça o mundo IP da Grandstream na WDC Networks

Os lançamentos mais esperados do ano, com tecnologia atualizada e melhor custo benefício do Brasil.



LINHA GXP16XX

- ✓ Menor tempo de inicialização
- ✓ Melhor qualidade de áudio
- ✓ Redução avançada de ruído de fones
- ✓ Consumo de energia reduzido em até 56%
- ✓ Botão exclusivo para gravação de chamadas
- ✓ Botão exclusivo para interfone/paginação

VÍDEO CONFERÊNCIA GVC3200

Conecte a câmera, o alto-falante e pronto! Aproveite a instalação plug-and-play e tenha acesso total a nossa eficiente plataforma. Proporciona a maior flexibilidade do mercado. Funciona em qualquer plataforma de vídeo conferência SIP do mercado, Skype e qualquer aplicativo Android.



Isso Muda Tudo!



www.wdcnet.com.br | +55 11 3035.3777



Governador, secretário e prefeito firmaram parceria no final de setembro



GOVERNO DO MARANHÃO ANUNCIA INVESTIMENTOS PARA CONSTRUÇÃO DO IEMA

Santa Helena, no Maranhão, prepara-se para receber uma nova escola técnica. No final do mês passado o governador do estado, Flávio Dino, e o secretário da Ciência, Tecnologia e Inovação (Secti), Bira do Pindaré, anunciaram a criação do Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IEMA).

A nova instituição ficará instalada em uma área doada, que tem dois hectares de terreno, e abrigará uma estrutura para melhor aproveitar o aprendizado e a capacitação dos estudantes. Orçada em R\$ 11 milhões, a obra, quando concluída, vai oferecer cerca de quatro cursos técnicos distribuídos em doze salas de aula. Segundo informações da Secti, uma consulta pública será realizada em Santa Helena e municípios vizinhos, para saber quais cursos devem ser ofertados no Iema.

A cidade de Santa Helena não será a única a receber um Instituto de Educação. Representantes do governo de estado do Maranhão afir-

mam que, nos próximos anos, outros 22 municípios também receberão este tipo de projeto educacional.

OUTRAS OBRAS

Outros investimentos também foram anunciados pelo Governo do Maranhão. Quatro escolas estaduais serão reformadas, e em Turilândia, quatro quilômetros de estradas serão asfaltadas. Conforme revelou o governador Flávio Dino, só em Turilândia serão investidos mais de R\$ 5 milhões em programas como 'Mais Asfalto' e 'Escola Digna'.

IEMA

Criado em janeiro deste ano, o Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IEMA) tem o intuito de ampliar a oferta de educação profissional técnica de nível médio no estado. Pretende-se implantar o Instituto em 23 municípios até 2018, oferecendo à sociedade estrutura para o Ensino, Pesquisa e Extensão respeitando as necessidades de cada local.

MUNICÍPIOS DE SERGIPE ATRAEM CINCO NOVOS EMPREENDIMENTOS

Os municípios de Nossa Senhora do Socorro, Aquidabã e Simão Dias vão ganhar novos empreendimentos e oportunidades de trabalho. As cinco empresas, dos segmentos alimentício, mobiliário, de saúde e automotivo, irão produzir itens alimentícios derivados do coco; móveis para banheiros, cozinhas e dormitórios; placas de mármore e granitos; máquinas e equipamentos para uso odontológico-hospitalar. Ao todo serão abertas 100 vagas de empregos na região. Os empreendimentos serão contemplados com apoio locacional e fiscal do Programa Sergipano de Desenvolvimento Industrial (PSDI), do Governo de Sergipe. Segundo o secretário de Estado do Desenvolvimento Econômico e da Ciência e Tecnologia (Sedetec), Francisco Dantas, as novas instalações fortalecerão a cadeia produtiva e o comércio local, além de fixar os moradores em seus locais de origem.



IMAGEM: DIVULGAÇÃO

Só neste semestre, Sergipe receberá mais de mil novos postos de trabalho

IMAGEM: DIVULGAÇÃO



A previsão é ampliar 500% de sua rede até 2016

VOGEL TELECOM AMPLIA ATUAÇÃO NA BAHIA

A *Vogel Telecom*, empresa de telecomunicação que oferece serviços de conectividade, IP, fibra apagada e *colocation* para empreendimentos de diversos portes, expandirá sua atuação no mercado corporativo baiano. Para isto, a operadora pretende replicar o modelo implantado em outras regiões. A *Vogel* também pretende oferecer preço competitivo, tecnologia de ponta e equipe própria altamente capacitada. Em comunicado enviado para a imprensa, o gerente de vendas da *Vogel* no Nordeste, Felipe Santos, afirmou: "Nossos estudos apontam que o estado está ansioso por novidades. Temos a expectativa de atender, ainda em 2016, 18% dos clientes potenciais nas regiões em que estamos instalados. E a meta é aumentar esse *market share* até 50% em 2020". A *Vogel Telecom*, que tem sede em Lauro de Freitas, Bahia, totaliza aproximadamente 100 km de fibra óptica implantada no estado. A previsão é expandir para 500% em 2016 e ter uma rede altamente capilarizada, com um anel óptico metropolitano. A empresa deve também ampliar sua atuação para outras regiões do Nordeste.

CULTURA CORPORATIVA

Uma grande ferramenta de segurança da informação que é prontamente negligenciada

POR CLÁUDIO DODT

A Cultura, de uma forma geral, pode ser entendida como o conjunto das ideias, costumes e comportamento social de um grupo específico. Isso se traduz em valores, convicções, ideologias, crenças e comportamentos de grupo. No meio corporativo, nada mais natural que absolutamente toda organização tenha sua cultura própria. E sim, essa é um dos mais fortes instrumentos para construção, ou destruição, de um ambiente seguro.

O fato é que a "Cultura devora a estratégia no café da manhã". A frase, originalmente atribuída a Peter Drucker, nunca foi tão verdadeira quanto nas organizações modernas, especialmente no que é relacionado à Segurança da Informação e Gestão de Riscos. A cultura corporativa pode tanto motivar quanto drenar a energia dos profissionais da organização. Entenda: A cultura é o ambiente no qual a estratégia corporativa, mesmo a mais bem definida, floresce ou padece. Qualquer companhia que tente desconectar esses dois fatores, está trazendo um grande risco no seu caminho para o sucesso.

Durante os últimos anos, várias empresas têm aprendido - da maneira mais difícil - que negligenciar Segurança da Informação pode trazer impactos desastrosos sobre operações, marca e resultados financeiros. Este cenário nos leva a acreditar que a mentalidade da alta direção deve ter evoluído para uma abordagem mais madura, na qual a segurança é vista como um facilitador de negócios e incorporada em todos os aspectos da estratégia e transmitida na cultura corporativa, correto? Longe disso.

A verdade é que - até agora - pouco mudou. Segurança ainda é vista primariamente como uma disciplina puramente técnica e percebida como custos e burocracia desnecessários por parte dos gestores e das empresas.

O grande desafio não é uma questão técnica. Nuvem, *Big Data*, transações comerciais, vazamento de dados... para cada item de risco existem inúmeras tecnologias que poderiam ser implementadas como solução. No entanto, tudo isso parece simples em comparação com o trabalho de se criar uma cultura de cibersegurança forte, envolvendo estratégia, processos maduros e, especialmente, pessoas.

Que tal um bom exemplo prático, razoavelmente recente? Bem, se você acompanha o tema "segurança" deve ter ouvido falar do vazamento de informações ocorrido na *Target*. O incidente, que aconteceu no final de 2013, iniciou-se através de computadores de uma prestadora de serviços, culminando na instalação de um código malicioso nos POS (pontos de venda, onde são lidas informações dos clientes).

O resultado foi o vazamento de 40 milhões de registros de cartões de crédito e débito, além de 70 milhões de registros de clientes. As consequências? O que você acha de perdas em seu resultado financeiro que totalizaram aproximadamente USD 148 milhões, além de uma multa de USD 10 milhões? Isso sem contar com a demissão do CIO, CSO, e com os danos à marca, que não vão ser esquecidos tão cedo.

O que muitas vezes passa despercebido é que a *Target* possuía um bom time de Segurança da Informação/Segurança de TI. Meses antes da ocorrência do incidente, a direção foi avisada pela própria equipe de



“Cultura devora a estratégia no café da manhã” (Peter Drucker)

segurança que existiam vulnerabilidades, e que estas precisavam ser tratadas. Durante a própria ocorrência da invasão, vários alertas avisaram sobre a existência do *malware*. Ambas situações foram prontamente negligenciadas pelo negócio, que preferiu focar nas vendas do período natalino.

Quem é o culpado? O negócio que ignorou bons conselhos e alertas críticos, ou o time de segurança que, mesmo sabendo de uma possível invasão, falhou em comunicar o risco real nos termos do negócio? Bem, na minha humilde visão, o problema está na cultura corporativa, que permitiu a criação de um enorme abismo entre quem buscava obter mais vendas e quem deveria proteger a organização.

A solução não é tão simples quanto aparenta ser. É preciso que sejam criadas pontes de comunicação entre a equipe de Segurança da Informação e todos os níveis da empresa. Limitar a proteção à simples implementação de tecnologia e não enfrentar o desafio de criar uma mentalidade de

segurança cibernética proativa é a receita certa para o insucesso.

Quer começar a fazer a SegInfo funcionar da maneira certa? Aprenda a conversar com a alta direção da sua empresa, não em termos de *bit-byte/zero-um*, e sim falando em objetivos de negócio e como esses podem ser impactados pela falta de bons controles de segurança. Faça isso, e bem. E, um dia, quem sabe, você será visto como *pontifex maximus*.



Cláudio Dodt é especialista em Segurança da Informação e GRC. Profissional Sênior de Segurança da Informação, consultor, instrutor e palestrante, atua na área de tecnologia há mais de 10 anos, exercendo atividades como Técnico e Analista de Suporte, Analista de Segurança Sr., Security Officer e Supervisor de Infraestrutura e Segurança.

MENOS CURTIDAS E MAIS CONVERSÕES

Empresas passam a investir em produção de conteúdo para atrair clientes e não apenas seguidores nas mídias sociais

POR GABRIELA CIRQUEIRA

IMAGEM: SIGMA SIX COMUNICAÇÃO



Camila Porto, especialista em marketing e mídias sociais, palestrante, e autora do livro "Facebook Marketing: Como gerar negócios na maior rede social do mundo"

A importância das mídias sociais já não é mais uma novidade para empresas, marcas e empreendedores. Em todo o mundo, já são mais de 1 bilhão de usuários ativos no *Facebook*, com cerca de 66% apenas no Brasil. O país é líder também na quantidade de tempo gasto em redes sociais. São mais de 650 horas por mês, de acordo com a pesquisa "Futuro Digital em Foco Brasil 2015".

Se antes, atrair novos seguidores era a principal meta das organizações, hoje, elas estão se focando na produção de conteúdo. Essa tendência ganha mais força nas empresas de TI e nas *startups*, que costumam ter clientes mais engajados com as novidades da área de tecnologia e, consequen-

temente, mais exigentes. Para Camila Porto, especialista em *marketing* e mídias sociais, palestrante, e autora do livro "Facebook Marketing: Como gerar negócios na maior rede social do mundo", as empresas precisam investir em profissionais e conteúdo qualificados, para conseguir gerar mais engajamento e, consequentemente, aumentar a clientela.

"As mídias sociais são plataformas de relacionamento e atração de clientes para o processo de compra, mas muitas empresas as utilizam somente como uma plataforma transacional, ou seja, querem apenas vender sem se relacionar. O que elas não entendem é que as redes sociais são sobre pessoas e conteúdo. Comprar faz parte disso, mas ninguém entra no *Facebook*, por exemplo, apenas com esse intuito", destaca.



Felipe Spina, autor dos livros "Facebook Marketing" e "Technical Marketing"

Responsável pelo desenvolvimento de estratégias da empresa de *marketing* Resultados Digitais, e autor dos livros "Facebook Marketing" e "Technical Marketing", Felipe Spina, afirma que apenas o número de curtidas ou seguidores não é um demonstrativo de sucesso *online* e não garante a conquista de uma clientela fiel. "É muito difícil que uma empresa sobreviva nas redes sociais sem produzir conteúdo para os seus clientes, ou potenciais clientes. Oferecer 'materiais ricos', como *e-books*, planilhas e *webinars*, é uma forma de se relacionar, e mostrar autoridade, muito melhor do que tentar apenas vender um produto ou imagem nas mídias, sem que o consumidor tenha um conhecimento prévio sobre a qualidade dessa empresa".

Erros como conteúdo irrelevante, linguagem imprópria, falta de monitoramento, ofensas a usuários ou falta de respostas aos seus questionamentos, também podem arruinar uma empresa nas redes sociais. Camila Porto ressalta que o sucesso das conversões e vendas através das redes sociais está ligado, majoritariamente, à qualidade da sua gestão. "Todo o processo de decisão de compra passa pela busca de informação. Desta forma, quem consegue ser uma boa fonte de informação para quem está em busca dela terá destaque no mercado. Basta observar as blogueiras de moda ou os canais de *games* no *YouTube*. Muitos profissionais se sobressaem por levarem conteúdo de qualidade e que já faz parte do cotidiano de quem consome aquela informação", conclui. **TI**

5 ESTRATÉGIAS DE CONTEÚDO PARA AS MÍDIAS SOCIAIS

SEO

As redes sociais não têm sido utilizadas apenas para compartilhar imagens ou encontrar amigos. A maioria das pessoas tem utilizado diretamente o *Facebook*, *Twitter*, *Pinterest* e *Instagram* para buscar conteúdo. O SEO (*Search Engine Optimization*) é uma estratégia para otimizar o posicionamento de marcas e empresas nessa busca, através de palavras-chave, *hashtags* e publicidade.

MARKETING DE CONTEÚDO

Essa será a principal tendência para o futuro das mídias sociais, que contarão com profissionais especializados em conhecer os seus usuários e as suas necessidades, para oferecer um conteúdo personalizado. Mais específico que o tradicional, o *marketing* de conteúdo se foca em estratégias importantes como SEO, análise de *leads* e CRM (gestão de relacionamento com o cliente). Spina destaca que esse tipo de *marketing* é capaz de analisar e utilizar dados de mercado para ajudar negócios e pessoas a se destacarem nas mídias sociais.

VÍDEOS

Os vídeos são capazes de gerar duas vezes mais engajamento do que os textos, além de possuírem 53 vezes mais chances de alcance, principalmente durante os seus três primeiros segundos. *Youtube*, *Snapchat* e *Instagram* são as plataformas que mais têm apresentado crescimento nos últimos anos, principalmente por possibilitarem aos seus usuários a postagem de gravações curtas com conteúdo mais pessoal.

ANÚNCIOS

A visibilidade orgânica está diminuindo nas redes sociais, por isso as empresas estão investindo mais em anúncios para atingir o seu público-alvo. De acordo com Camila Porto, a publicidade paga, em forma de *native advertising*, é uma tendência não apenas para vender, mas para dar mais credibilidade e trazer maior alcance aos conteúdos criados.

MOBILE

A principal previsão para o futuro da era digital é que o acesso às redes sociais por dispositivos *mobile* ultrapasse o *desktop*. A maioria já possui aplicativos diferenciados, e algumas, como o *Instagram*, só permitem as postagens através de *smartphones* e *tablets*. Essa perspectiva já tem alertado empresas a adaptarem os formatos dos seus *sites* e os seus conteúdos a essa realidade.

LUVA INTELIGENTE PERMITIRÁ QUE SURDOCEGOS ENVIEM SMS

POR JOSEANE ROSA



IMAGENS: DIVULGAÇÃO



Clique aqui e confira o vídeo explicativo (em inglês)

As Tecnologias da Informação e Comunicação trouxeram grande avanço e transformaram a sociedade. Elas mudaram a forma como nos relacionamos e aprendemos com o mundo a nossa volta. Contudo, uma das coisas que não paramos para pensar é como as novas tecnologias também têm possibilitado uma maior integração das pessoas com algum tipo de deficiência.

Entre algumas tecnologias que contribuem para uma maior acessibilidade, estão o *Hand-Talk*, aplicativo que traduz textos e áudios para linguagem de sinais, e o *Livox*, uma ferramenta que possibilita a comunicação de pessoas com deficiência. E mais recentemente uma empresa alemã desenvolveu um projeto que irá permitir que os surdocegos também possam enviar mensagens de texto.

A tecnologia, denominada *Mobile Lorm Glove*, é uma luva com sensores que permitem transformar os toques da palma das mãos em caracteres que são enviados em forma de SMS para os celulares. O inverso também será possível, ou seja, se um surdocego receber uma mensagem de texto, as palavras serão transformadas em vibrações na luva do usuário.

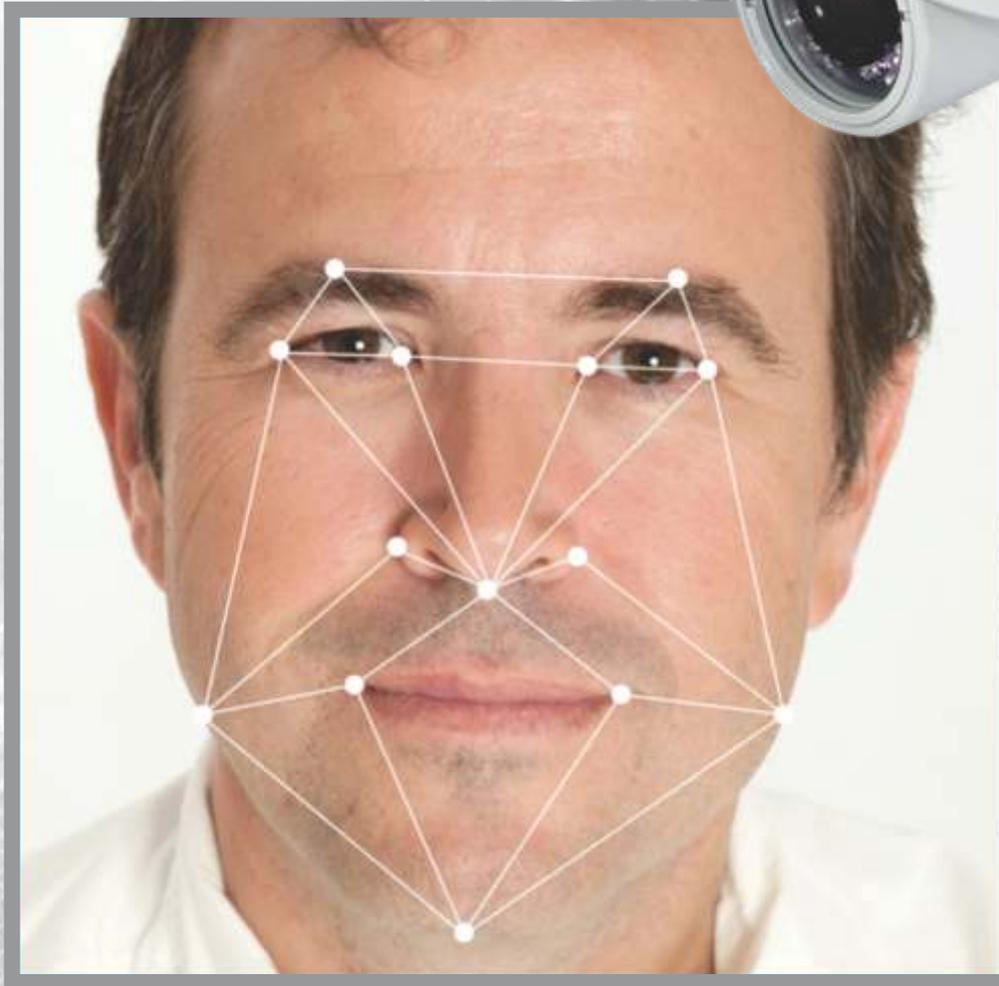
O *Mobile Lorm Glove* foi desenvolvido com base no *Lorm*, uma linguagem de sinais dos alemães. Esta forma de comunicação é codificada por meio o toque de certos pontos da palma da mão, o chamado alfabeto tátil.

O projeto, criado pelo pesquisador alemão, Tom Bieling, ainda está em seu estágio inicial, mas quando lançado pretende mudar o modo de comunicação das pessoas com deficiência auditiva. **TI**



Digifort[®]
IP Surveillance System

000 0 0800 1 0 0 00 1000101
010011000010
001011101
1101000010 1



SURPREENDA-SE COM O DIGIFORT 7.0

CONHEÇA O MAIOR INTEGRADOR DE EQUIPAMENTOS DO MUNDO,
REDEFINIDO COM NOVA INTERFACE NO CLIENTE
DE ADMINISTRAÇÃO E MONITORAMENTO:

RECONHECIMENTO FACIAL | OCR PARA CONTÊINERES
FUNÇÕES INÉDITAS EM LPR E ANALÍTICO DE VÍDEO | MELHORIA NA PERFORMANCE
BOOKMARK | EDGE RECORDING | DIGIFORT MOBILE CÂMERA | AUTENTICAÇÃO DE RELATÓRIOS
NOVOS MODELOS DE CÂMERAS | FACILIDADES EXCLUSIVAS | ENTRE OUTRAS NOVIDADES



Disponível em 4 versões:
Explorer • Standard • Professional • Enterprise

Conheça nossos distribuidores
e equipamentos homologados:
www.digifort.com.br

MERCADO DE GAMES ESTÁ EM ALTA NO NORDESTE E ATRAI ATENÇÃO DE INVESTIDORES

A previsão para 2015 é de que os jogos digitais movimentem cerca de US\$ 1,5 bilhão

POR JOANA LOPO

IMAGEM: GALPÃO 22 - PRODUÇÕES FOTOGRÁFICAS



Quem nasceu na década de 80 e não vibrou com *Enduro*, *Pac man*, *X-man*, *Hero* - alguns dos clássicos do *Atari* - é porque não gostava mesmo de videogames. Nessa época, a do telejogos, toda uma geração passou a curtir ainda mais os *games* que foram difundidos no Brasil. Uma série de versões de jogos e equipamentos surgiram aos montes ao longo dos anos: *SG 1000*, *Super Nintendo*, *PlayStation*. Mas foi nos anos 2000, com a consolidação da *internet*, que os jogos digitais passaram a ganhar espaço e força no mercado.

Hoje, o Brasil é um dos países em que o mercado de jogos digitais mais cresce. As vendas, em 2011 somaram US\$ 400 milhões; já para este ano, a previsão é de fechar em US\$ 1,5 bilhão (2% do mercado mundial). Apesar desse salto dentro do país, o professor adjunto do Instituto Metrópole Digital, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Charles Madeira, diz que a indústria brasileira ainda é de baixa expressão no cenário mundial. "Ela (a indústria), está muito concentrada no Sudeste, fatura pouco e é, em grande parte, financiada por recursos próprios", observa Madeira.

Nas últimas décadas, o mercado mundial de jogos digitais passou de uma pequena indústria de nicho para uma grande área da indústria do entretenimento. De acordo com a empresa de consultoria *Newzoo*, esse mercado está avaliado em cerca de US\$ 90 bilhões para 2015. "Isso significa um valor maior do que o das indústrias de publicidade, de música e cinema. Além disso, as previsões econômicas indicam que este mercado promoverá o maior crescimento da indústria da mídia nos próximos anos, com um percentual de cerca de 9% ao ano", afirma Madeira.

PRIMEIRO CENSO

O I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, realizado pelo Grupo de Estudos e Desenvolvimento da Indústria de *Games* (*GE-DIGames*), em 2014, que considera apenas dados sobre os desenvolvedores - principal elo da cadeia de valor - indica que a concentração das empresas está nas regiões Sul e Sudeste, sendo a maioria em São Paulo, com 54 empresas (36,24%), seguidos pelos estados do Rio Grande do Sul, 16 empresas (10,74%) e Rio de Janeiro, com 12 (8,05%). Isso ocorre porque há mais centro de formação e universidades com cursos de desen-



Charles Madeira, professor adjunto do Instituto Metrópole Digital

volvimento em Jogos Digitais que formam profissionais capacitados para atuar na região. Têm, ainda, um melhor acesso à *internet*, às ferramentas de desenvolvimento, e às oportunidades de negócios, o que justifica a liderança no segmento.

Já no Nordeste, Pernambuco, em 5º lugar no *ranking*, tem 10 empresas (6,71%). O estado se destaca, especialmente, em função do Porto Digital, polo que agrega diversas empresas de tecnologia. Depois vem a Paraíba, em 9º lugar, com seis empresas (4,03%) e a Bahia, em 10º lugar, com cinco empresas (3,56%). A maior parte das empresas faturaram, em 2013, até 240 mil reais. Assim, a indústria é composta predominantemente por pequenas e médias empresas (PME), sendo que a maioria delas ainda está em estágio inicial de suas atividades.

MERCADO PROMISSOR

De acordo com o coordenador de Jogos Digitais da Universidade Católica de Pernambuco (Unicap), o professor Breno Carvalho, o mercado no Nordeste está muito bom, mesmo com o momento ruim da economia brasileira. Segundo ele, algumas empresas e *startups* desenvolvem serviços de produção de jogos e materiais interativos. "Em Recife são desenvolvidos projetos para empresas nacionais e internacionais. Estamos exportando produtos para jogos e *games* digitais para mercados como Alemanha e EUA. Algumas empresas daqui começaram a

IMAGEM: DIVULGAÇÃO



“**Em Recife são desenvolvidos projetos para empresas nacionais e internacionais. Estamos exportando produtos para jogos e games digitais para mercados como Alemanha e EUA**”

*Breno Carvalho,
coordenador de Jogos
Digitais da Unicap*

desenvolver jogos para o mercado asiático”, conta Carvalho, que atribui o crescimento do mercado em Pernambuco ao incentivo com concursos para desenvolvimento de jogos voltados pra educação (*serious games*), como o caso do Desafio Recife (<http://www.recife.pe.gov.br/desafioecorecife>).

“Temos aplicações dos *games* para todas as áreas. Quando o produto digital não é *game*, é algum projeto com processo de gamificação, que é quando se usa elemen-

tos dos jogos. Até para vender apartamentos usa-se o ambiente dos jogos. Na Inglaterra, têm se desenvolvido jogos para treinamento de médicos para atuarem em cirurgias, pois o médico usa controles para fazer intervenções no paciente. Lembre-se que, em muitos casos, fazem-se pequenas incisões para inserir lâminas e câmeras para a cirurgia. As Forças Armadas e a polícia, no Brasil, já usam simuladores (*serious games*) para treinamento”, constata Carvalho.

Entre as áreas de atuação, há o desenvolvimento de aplicativos, jogos analógicos (tabuleiro, cartas), computação gráfica para publicidade, *e-commerce*, simuladores, *softwares*, tecnologias educacionais, *websites*, e vídeos 3D, entre outras tantas.

Mas empreender no mercado de *games* tem seus desafios. Conforme a doutoranda em Educação pela Universidade do Estado da Bahia (Uneb), Isa de Jesus Coutinho, as tributações que atingem os empreendedores de forma geral dificultam os negócios. “É preciso ter diferencial num mercado que se mostra altamente competitivo. No caso dos jogos digitais com finalidade educativa, um desafio é de proporcionar aprendizagem e diversão de forma contínua. Além disso, tem a busca de patrocinadores, exposições dos produtos e produção de um plano de negócios que atenda ao mercado e o fortalecimento do grupo de desenvolvedores de forma a consolidar o segmento”, enumera ela, que aponta a integração entre desenvolvedores e a academia é fundamental para o fortalecimento do mercado interno.

LABORATÓRIO BAIANO É PIONEIRO EM CRIAÇÃO DE GAMES

O Centro de Pesquisa e Desenvolvimento de Jogos Digitais, denominado Comunidades Virtuais, existe desde de 2002 e funciona na Universidade do Estado da Bahia (Uneb). De acordo com Isa Coutinho, o objetivo é de disseminar a cultura digital e, para isso, já desenvolveu vários jogos educativos, em sua maioria encomendados pela Secretaria de Educação do Estado da Bahia.

Além disso, concentra investimentos nas atividades de pesquisa através da formação de mestres e doutores, extensão e capacitação de docentes no estado. “Com o compromisso de alavancar o setor de *games* na Bahia o referido centro tem investido na

criação de um grupo de profissionais voltados ao desenvolvimento de jogos a partir da educação básica, graduação além da pós-graduação. Esse ano, por exemplo, contamos com a segunda turma do Curso de *Game Designer* sediada na Uneb. Para o ano de 2016, o vestibular para o Curso Superior de Tecnologias Digitais com o conceito de empreendedorismo na área de jogos, também na Uneb. Ainda em 2016, o curso de formação em parceria com o SENAC destinado ao público de jovens a partir de 14 anos que estejam cursando ou concluído o ensino médio. A pretensão é prepará-los para atuação no mercado de jogos”, revela.

Em um mapeamento realizado em 2014 pelo Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES), o Centro de Pesquisa e Desenvolvimento de Jogos Digitais Comunidades Virtuais da Uneb foi apontado como o maior desenvolvedor de jogos digitais com finalidade educativa. O investimento do Centro também está voltado para os aplicativos e mídias interativas de formatos híbridos. A última inovação está relacionada à criação de um *Gamebook*. O *Gamebook* se constitui em uma mídia híbrida com elementos que misturam *games* e aplicativo *book* (livro com narrativa interativa), que tem por finalidade

estimular as funções executivas como memória de trabalho, planejamento, flexibilidade cognitiva, atenção sustentada, monitoramento e controle, em crianças com ou sem indicação de TDAH, na faixa etária de 8 a 12 anos.

De acordo com a Coordenadora do *Gamebook*, Lynn Alves, “O projeto foi todo desenvolvido através de uma metodologia colaborativa, com o apoio de profissionais e especialistas da área”. No *Gamebook* o leitor-jogador vai ser convidado a imergir pelo universo da Floresta Amazônica, onde vai encontrar os Guardiões da Floresta, que são representados pelo Lobisomem, o Saci Pererê, a Iara, entre outros personagens do nosso folclore, que se juntam à personagem de nome Lyu, e travam a batalha contra uma fábrica responsável pela devastação da floresta. O leitor-jogador vai ser desafiado a solucionar problemas que irão exigir o treino das funções executivas. Essa iniciativa tem o apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB), do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes). “Após a sua finalização, será disponibilizada gratuitamente”, garante Alves.

IMAGEM: DIVULGAÇÃO



“ Com o compromisso de alavancar o setor de games na Bahia o referido centro tem investido na criação de um grupo de profissionais voltados ao desenvolvimento de jogos a partir da educação básica, graduação além da pós-graduação”

Isa de Jesus Coutinho, doutoranda em Educação pela Uneb



“ Não dá mais para privar crianças e jovens de jogos e da internet. E são muitos benefícios que os jogos causam, desde a melhora na coordenação visio-motora até a interação com pessoas de várias nacionalidades, o que estimula a comunicação e o aprendizado de outros idiomas”

*Jossandra Barbosa,
psicopedagoga piauiense*

DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E COMPULSÃO

Embora o *game* esteja em alta e o mercado cheio de novidades e possibilidades, existem casos, especialmente para jogadores, que podem virar problemas graves. Isso porque há uma tênue linha que separa o prazer de jogar, que é saudável, em compulsão, que é grave e pode ser tratado como distúrbio mental.

Conforme a psicopedagoga piauiense, Jossandra Barbosa, estudos comprovam a importância dos jogos virtuais para o desenvolvimento cognitivo. “Não dá mais para privar crianças e jovens de jogos e da *internet*. E são muitos benefícios que os jogos causam, desde a melhora na coordenação visio-motora até a interação com pessoas de várias nacionalidades, o que estimula a comunicação e o aprendizado de outros idiomas”, diz ela, que ainda lista, entre outros benefícios, o raciocínio lógico, mais noção espacial, de matemática.

“O mundo está aderindo a isso! Hoje se usa jogos na psicanálise. Portanto, quando uma pessoa que joga muito passa a ter baixo rendimento na escola, no trabalho ou em casa, começa a ser preocupante, pois pode ter perdido o controle”, avalia Barbosa.

Segundo ela, os sintomas são claros: “a pessoa joga em todo lugar, todo ambiente e em todo momento, se esconde para jogar, só fala de jogos além de ficar muito tempo sentada. Aí é ruim. Causa até problemas biológicos, como falta de sono, baixa ingestão de água, problemas renais e obesidade. Nesse caso, é hora de buscar ajuda de um profissional”, alerta a especialista. TI

PAIXÃO EMPREENDEDORA

POR JOANA LOPO

"Grande parte da minha habilidade de percepção e tomadas rápidas de decisões foram estimuladas graças aos jogos de estratégias em tempo real como *Warcraft*, *Starcraft*, *Civilization*, *Simcity* e muitos outros", conta o idealizador da maior feira de games do Norte-Nordeste, o baiano Ricardo Silva. Em entrevista à TI (NE) ele conta um pouco de como transformou a sua paixão por games em um negócio promissor.

A Gamepolitan surgiu a partir da sua paixão por games. Conte um pouco essa história.

Sou apaixonado pela cultura pop desde a infância e cresci rodeado de quadrinhos, desenhos animados e jogos. Entretanto, meus pais enxergavam este universo cultural como um *hobbie*, mas eu queria me dedicar profissionalmente a este ramo. Fiz graduação em *design* e artes plásticas com o propósito de fazer especialização em ani-

mação no Japão. E, em uma das disciplinas do meu curso de *design* (metodologia de projeto), a professora pediu que fizéssemos um trabalho extraclasse aplicando os conceitos aprendidos em sala de aula. Nessa época eu tinha visitado uma grande convenção de desenhos animados em São Paulo e estava empolgado em criar algo similar em Salvador. Foi assim que criei meu primeiro evento de cultura pop oriental na Bahia, o *Anipólitán*, em 2003. Por 9 anos realizei este festival (que cresceu de 30 para 10 mil pessoas). Aí criei a marca *Gamepólitán* para identificar essa atividade dentro do festival e, o que começou com uma pequena sala com 4 videogames, cresceu a ponto de ocupar mais da metade do festival *Anipólitán* com entretenimento eletrônico. Foi neste momento que eu percebi que precisava criar um novo evento voltado exclusivamente para falar sobre a cultura dos jogos. Em 2012, numa parceria com a escola de computação gráfica Saga, o *Gamepólitán* fez a sua primeira



IMAGEM: DIVULGAÇÃO

“Temos instituições de ensino que já utilizam o jogo Minecraft como uma incrível ferramenta para passar conhecimento sobre História, Geografia e Matemática”

realização como o primeiro festival de jogos de Salvador. Realizado em 2 dias, o evento contou com 12 campeonatos de *videogames* e computadores, além de palestras com professores da instituição e um público de quase mil pessoas. Com o sucesso, em 2013 o evento foi para o Centro de Convenções de Salvador e atingiu seis mil pessoas que vislumbraram, pela primeira vez, um grande evento de jogos na Bahia. Agora, caminhando para sua quinta edição, o *Gamepólitán* já conseguiu um público de 14 mil pessoas, oferecendo palestras com especialistas do mercado nacional e internacional de jogos, *workshops* para desenvolvimento de *games*, estandes especializados para exposição de jogos inéditos, além de várias atividades interativas e inéditas, como os campeonatos profissionais de *videogames*.

Teve época em que os *games* foram condenados por desviar a atenção dos estudantes, isso mudou?

Os *games* ainda continuam sendo taxados como os grandes culpados das notas baixas nas escolas, mas isso tem diminuído. Afinal, as crianças de ontem transformaram-se nos pais de hoje! A grande prova é a popularidade dos jogos educativos e a forma como eles estão sendo inseridos no programa didático

de diversas escolas. A exemplo disso, temos instituições de ensino que já utilizam o jogo *Minecraft* como uma incrível ferramenta para passar conhecimento sobre História, Geografia e Matemática. As empresas têm percebido que a gameficação é uma ótima técnica para passar conhecimento e informações em seus programas de treinamento e qualificação profissional. No *Gamepólitán*, por exemplo, o estúdio *SoteroTech* fez a exposição de um jogo que simulava a construção de um sítio de extração de gás, e este jogo nada mais é do que uma simulação para treinamento de profissionais antes deles manipularem equipamentos que chegam a custar milhões. Isso minimiza os riscos de danos de equipamentos por mau uso.

O evento já vai para a 5ª edição. Desde que começou, quais os desafios e conquistas?

Acho que a primeira conquista que conseguimos foi consolidar uma grande feira de jogos na Bahia e torná-la a maior do Norte-Nordeste. A Bahia nunca havia experimentado algo parecido com o que o *Gamepólitán* ofereceu. Foi um verdadeiro choque, tanto para o público, que não esperava um evento deste porte, quanto para o mercado local, que não sabia como aproveitar as oportunidades de negócios que este tipo de evento tem a oferecer. A segunda grande conquista foi na contribuição para consolidar uma comunidade de desenvolvedores de jogos independentes na Bahia. A *Bind (Bahia Indie Developers)* é fruto dessa união e transformou-se rapidamente em uma das grandes referências sobre desenvolvimento de jogos na Bahia. Outra conquista foi em oferecer uma visão mais profissional sobre o jogar *videogames*. No *Gamepólitán* organizamos mais de 10 campeonatos, sendo seis de *videogames* e quatro em computadores, com mais de R\$ 15 mil em premiações em dinheiro. E isso é pouco, comparado a grandes campeonatos que já acontecem no Brasil e premiam jogadores com somas que ultrapassam mais de R\$ 50 mil. Mas não vamos parar aí: o *Gamepólitán* tem muito a construir e a contribuir para o mercado de *games* do Brasil, principalmente no Nordeste. O segmento de desenvolvimento nacional de jogos precisa de mais visibilidade e são eventos como o *Gamepólitán* que servem de catapulta para lançarem os jogos brasileiros para o sucesso em escala nacional e internacional. **TI**

CADERNO ESPECIAL

CIO (NE)



36

CICLO PDCA

Saiba como melhorar as etapas de produção

38

GGTI MEETING

Pernambuco realiza mais uma edição do encontro

O caderno CIO Nordeste é mais uma conquista da Revista TI (NE), que comemora 3 anos de vida em outubro, renovada e evoluindo (sempre!). A ideia surgiu durante o 1º Congresso de Tecnologia e Inovação do Nordeste promovido pela Revista, em Fortaleza-CE, no mês de agosto. Na oportunidade o presidente do GGTI-PE, André Navarrete, o presidente do GGTI-CE, Davd Galiza e o presidente do grupo CIO-BA, Edson Leal participaram de uma reunião oficial na agenda do evento, que foi chamada de Reunião de Gestores de TI do Nordeste. Participaram ainda, o presidente da Editora TI Nordeste, Augusto Barretto e o vice-presidente do GGTI-PE, Itamar Souza. Durante a reunião foram divulgados os resultados parciais de uma pesquisa previamente ela-

borada pela TI Nordeste e aplicada pelos grupos. A ideia é que os grupos troquem experiências, se ajudem, alinhem datas de eventos e fortaleçam suas bases objetivando os interesses comuns dos gestores de TI da região. Este espaço será uma das principais ferramentas para se atingir esses objetivos. Aqui os gestores e profissionais de TI, encontrarão notícias dos grupos, ficarão sabendo de eventos, conhecerão os gestores e os cases de sucesso da região e poderão conferir o resultado de pesquisas e enquetes. O caderno CIO Nordeste é mais uma conquista da região. E a TI (NE) está orgulhosa de poder caminhar ao lado de grupos tão preparados, organizados e com muita vontade de apoiar o desenvolvimento dos profissionais da região.





A Teltec Solutions está entre as PMEs que **mais cresceram*** no Brasil nos últimos três anos.

Com mais de 20 anos de história, muitos clientes e inúmeros casos de sucesso, a Teltec Solutions é uma integradora de tecnologia da informação e comunicação que combina experiência, competência e inovação para entregar as melhores soluções do mercado sempre de acordo com os desafios e necessidades de cada cliente.



**CLIENTES PÚBLICOS
E PRIVADOS EM TODO O
TERRITÓRIO NACIONAL**

**PARCERIAS NÍVEL
GOLD COM FABRICANTES
LÍDERES DE MERCADO**



**MAIS DE 200
CERTIFICAÇÕES
PROFISSIONAIS**

**ALTO NÍVEL DE
SATISFAÇÃO NO
ATENDIMENTO A CLIENTES**



Parceiros Teltec



Acompanhe a Teltec:    teltecsolutions.com.br/mundo

atasteltec.com.br | teltecsolutions.com.br

*Dados da 10ª edição da pesquisa "As PMEs que mais cresceram no Brasil", divulgada pela Deloitte 2015.

CICLO PDCA

Ferramenta para melhoria de processos e produtos

POR JOSEANE ROSA

Em tempos de crise, é muito importante para uma empresa manter o foco na qualidade dos produtos e serviços e evitar os desperdícios. Mas como melhorar e/ou conservar os processos de produção? Uma saída para isso encontramos no Ciclo PDCA, uma ferramenta muito utilizada na administração geral.

Idealizado pelo físico Shewhart e divulgado por Deming, o Ciclo PDCA é um método desenvolvido que prima pela melhoria contínua das várias etapas dos processos de produção. Para Rodrigo Recchia, gestor de desenvolvimento do produto WMS Store Automação, atualmente os clientes têm exigido muita qualidade nos serviços prestados pelas empresas. Desta forma, "a eficácia nos processos passa a ser fator determinante para o alcance da excelência dos serviços prestados e dos produtos ofertados. Logo, perante esta necessidade corporativa, as ferramentas apresentadas pela metodologia PDCA são fundamentais para alcançar os objetivos estratégicos, solucionar problemas operacionais e garantir o resultado com a qualidade almejada pelas corporações".

O PDCA vem do inglês, do inglês Plan Do Check Act (Planejar, Executar, Verificar, Agir) e pode ser utilizado por qualquer empresa e em qualquer segmento.

Para você, que ficou interessado e pretende implantar o Ciclo em sua empresa, segue abaixo, o detalhamento, das quatro etapas do processo

PLAN

Neste primeiro momento, deve-se planejar as ações com base no projeto da empresa. Os problemas devem ser identificados, estabelecidos os caminhos e os métodos a serem seguidos para eliminar as deficiências encontradas.

DO

Chegou o momento de pôr em prática o plano que foi elaborado na primeira etapa. Também, neste momento, devem ser coletados dados para a verificação posterior. Segundo especialistas, a execução desta etapa é subdividida em duas etapas: treinamento dos funcionários e coleta de dados.

CHECK

Momento de verificar se o que foi planejado foi executado conforme o previsto. Também deve ser avaliado se as metas de qualidade estão de acordo com o projeto principal. É necessário, ainda, comparar os resultados e verificar o que foi aprendido durante a execução.

ACT

Nesta fase, deve-se projetar as ações de mudança. São estas que vão corrigir as falhas encontradas no processo. Após aplicar as correções, o ciclo é reiniciado dando continuidade ao processo de melhoria contínua.



COMÉRCIO DEVE INVESTIR EM TECNOLOGIA PARA ATENDER AO NOVO CONSUMIDOR

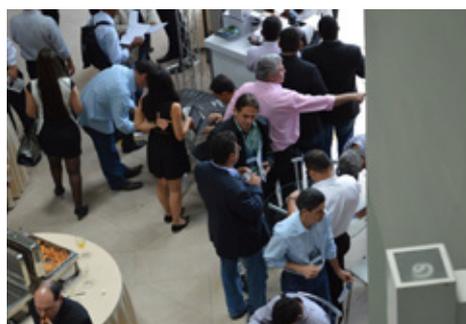
Nos últimos anos, os consumidores se tornaram mais exigentes, informados e aprenderam a comparar preços e características dos produtos antes de adquiri-los. Por isso, uma das tendências que mais se desenvolverão nos próximos anos será o auto-serviço, que depende de infraestrutura tecnológica.

“Hoje, o cliente quer saber mais sobre produtos e serviços, comprar e solicitar trocas ou reparos pela internet, sem a necessidade de gastar tempo no trânsito”, afirma André Navarrete, presidente do Grupo de Gestores de Tecnologia de Informação (GGTI). Ele observa que a maioria dos sites, contudo, ainda não atende aos desejos e às necessidades do novo consumidor.

Por outro lado, enquanto a economia anda devagar, as companhias se preparam para a retomada pós-crise. Da mesma forma, a área de TI deve participar do aperfeiçoamento da logística, do marketing, das pesquisas de consumo e do processo de pós-vendas. “Um bom exemplo são as promoções perto de datas como o Natal. Já houve vários casos em que ocorreram atrasos na entrega das compras, o que prejudicou a troca de presentes. Com boa retaguarda tecnológica, os fabricantes e comerciantes podem evitar esse desgaste e cumprir os prazos combinados”, salienta o presidente do GGTI.

André Navarrete também chama atenção para as múltiplas opções de pagamento móvel. “As lojas passaram muitos anos recebendo pagamentos em cheque e, depois, por meio de cartões de crédito e de débito. O pagamento móvel exigirá cada vez mais segurança da informação para proteção dos dados e das transações. Quem não investir nisso ficará pelo caminho.”

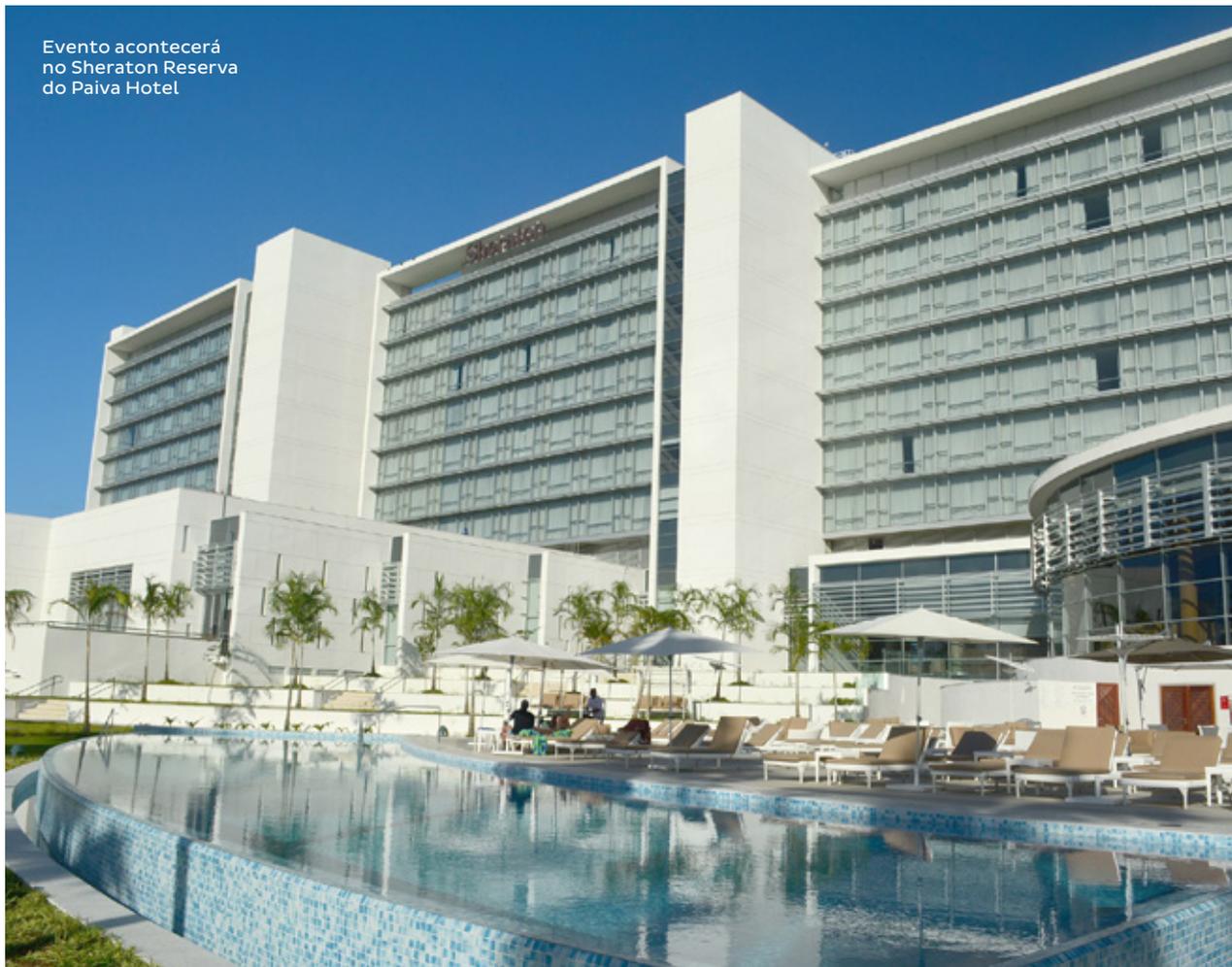
Já se foi o tempo em que o consumidor dava prioridade a uma rede de lojas somente por questões de bairrismo. Agora, enfatiza Navarrete, qualquer pessoa pode recorrer ao e-commerce, sem sequer saber onde fica loja escolhida. Para quem compra, o mais importante é ser bem-atendido, receber informações precisas, ter boas opções e preços adequados. E, muito importante, receber o produto ou serviço adquirido, na data prometida e nas condições combinadas.



SERGIPE REALIZA 8º ENCONTRO DE CIO

Acontecerá, nos dias 26 e 27 de novembro, o 8º Encontro de Gestores de TI de Sergipe (e-CIO). O encontro, que será realizado no Radisson Hotel, tem como objetivo discutir a gestão de TI, as lideranças e os desafios que surgem no dia a dia dos profissionais. O e-CIO Sergipe é promovido pela Associação dos Gestores de Tecnologia da Informação do Estado de Sergipe, uma associação sem fins lucrativos composta por CIOs de órgãos públicos e das principais empresas do estado. Entre as principais atividades programadas para o evento estão a Premiação dos Destaques de TI do estado, e a palestra Inovação na TI: Desafios e oportunidades da gestão de TI em tempos de crise.

Evento acontecerá
no Sheraton Reserva
do Paiva Hotel



ACONTECE, NESTE MÊS, O GGTI MEETING PERNAMBUCO

O Grupo de Gestores de TI de Pernambuco vai realizar, nos dias 23 e 24 de outubro, mais uma edição do GGTI Meeting. O encontro acontecerá no Hotel Sheraton Reserva do Paiva, no Cabo de Santo Agostinho-PE, e terá como objetivo discutir, sob a ótica dos gestores, as novas tendências do mercado, os desafios que atualmente aparecem para a TI, e que produzem novas práticas, demandas e softwares. Segundo André Navarrete, presidente do GGTI o evento também possibilitará “a troca de experiência entre os participantes, além de capacitar os dirigentes e gerentes e fornecer subsídios para que os líderes tenham condições de propiciar crescimento profissional e motivar os funcionários nas suas respectivas empresas”. O GGTI Meeting espera receber cerca de 200 gestores de Tecnologia da Informação e Comunicação do Nordeste que representam companhias com mais de R\$ 30 bilhões em faturamento. O encontro terá como tema central: “Crise ou Oportunidade? Perspectivas da TI” e contará com palestras de especialistas de diversas áreas. Entre os temas que serão abordados, estão: Empresas do Futuro: O Desafio da Sobrevivência com José Pio Martins; Cloud Opportunity com Rodrigo Assad, e O Novo ABC da TI nas Organizações com José Carlos Cavalcanti. A participação no evento está restrita aos convidados. Quem tiver interesse em participar deve realizar inscrição na Comunidade de TIC. Após confirmação, o selecionado receberá um convite. Coffee-breaks, além de almoço e jantar serão franqueados aos participantes.

DATA: 23 e 24 de outubro de 2015 **LOCAL:** Sheraton Reserva do Paiva Hotel

ENDEREÇO: Cabo Santo Agostinho, Pernambuco **INVESTIMENTO:** Restrito a convidados

seus sonhos

COMPARTILHE

SEU *negócio* *suas ideias*
COM A GENTE

suas metas

E NÓS

soluções

COMPARTILHAMOS

realizações

design

COM VOCÊ

oportunidades

Só compartilhamos o que temos.
Person Design: projetos editoriais, branding, workshops,
cuidado, gentileza, sorriso, atenção...

#COMPARTILHEAÊ

71 4113-0776

persondesign.com.br e contato@persondesign.com.br

 /persondesign

ABEDSIGN·BA

Person Design. Uma empresa do Grupo TI Nordeste



persondesign[®]

PROJETO FILMA CIDADES BAIANAS POR MEIO DE DRONES

POR JOSEANE ROSA

Hoje em dia, muito se fala sobre as funções comerciais, ou de segurança que as tecnologias dos *drones* proporcionam. Mas existe alguma outra funcionalidade para estes veículos que não seja exatamente econômico? Para o Projeto Brasil nas Alturas, existe sim!

Idealizado por Marcio Santos, o Projeto Brasil nas Alturas visa documentar, através da perspectiva dos *drones*, diversas cidades do país. Para Marcio, numa época em que muito se fala sobre esta tecnologia, a documentação por quadricóptero chegou para ampliar o leque de planos de filmagens "a utilização de *drones* permite capturar imagens em perspectivas diferentes. A captação aérea tende a suprir a necessidade de alguns planos e ângulos difíceis, e também de regiões complicadas", diz.

IMAGEM: BRASIL NAS ALTURAS



Diversas localidades da Bahia já foram documentadas pelo projeto. Entre elas estão Igrapiuna, Cachoeira da Pancada Grande, Santaluz, Serrinha, Linha Verde, Amargosa e Salvador. Além disso, o Brasil nas Alturas já produziu imagens para DVDs de shows e já transmitiu ao vivo pela TVE, em caráter experimental, o carnaval de Salvador.

A maioria das cidades filmadas pelo projeto fica localizada na Bahia, mas, segundo Marcio, a proposta é expandir para todo o território nacional e até internacional. "Comecei pela minha cidade, mas, acredito que, à medida que o projeto for tomando corpo, poderá ser estendido até para o exterior. A ideia é de que se torne uma espécie de expedição. Inclusive adquirir um JEEP para viabilizar isso".

DRONE UTILIZADO NO PROJETO

O modelo utilizado para a realização do Projeto Brasil nas Alturas é o *Inspire 1* da *DJI*. Segundo Marcio, já foram investidos mais de R\$ 60.000 em *drones* de vários modelos até chegar ao utilizado atualmente. "Eu estava desenvolvendo um juntamente com um amigo aeromodelista, mas, como tinha contrato para transmitir o carnaval, resolvi entrar na fila de espera para comprar o *INSPIRE 1*. Gastei R\$ 24.000 com este modelo", afirmou Marcio. Lançado no dia 14 de novembro, o quadricóptero permite a captura de imagens em 4K e sua transmissão ao vivo em FULL HD para *smartphones* ou *tablets*. A aeronave pode ser operada por dois rádios controles, um para controlar a aeronave e outro para controlar a câmera e seu estabilizador. **TI**

Clique aqui e confira o vídeo das imagens realizadas pelo Projeto Brasil nas Alturas



ESCOLAS DA PARAÍBA CONTAM COM SALA DE AULA VIRTUAL DA GOOGLE

Estudantes da Paraíba já podem contar com uma nova ajuda para incentivar seus estudos, pois o governo do Estado, por meio da Secretaria de Educação, firmou uma parceria com a *Google Education* e juntos criaram uma sala de aula virtual. Com um *login* e senha os professores e alunos de escolas estaduais vão poder acessar todos os materiais e ferramentas interativas disponibilizadas pela *Google*. Pela plataforma, será possível enviar comunicados aos alunos e iniciar discussões sobre temas das aulas. Já os alunos vão poder compartilhar recursos e comentários dos colegas e responder perguntas. Paraíba é o primeiro estado do Nordeste a firmar parceria com a *Google* para que a rede estadual de ensino tenha acesso a esta ferramenta de ensino-aprendizagem. Milton Sarsen Burgese, diretor de *Educação do Google* no Brasil, comentou que o Governo tem investido na área de Tecnologia da Informação na Comunicação e que, por isso, escolheu a Paraíba.

IMAGEM: DIVULGAÇÃO


ESTUDANTES BAIANOS CRIAM APLICATIVO DE COMBATE À DENGUE

Todo mundo já está cansado de saber que água parada contribui para o desenvolvimento da dengue. Contudo, o Nordeste ainda é a região com os maiores índices de proliferação da doença. Mas, se depender de alunos de um colégio de Santa Inês, na Bahia, a proliferação dos mosquitos já tem seus dias contados. Os estudantes desenvolveram um aplicativo para celular e *tablet* que informa sobre prevenção e combate dos transmissores da dengue, zika e chikungunya. O *app* também disponibiliza dicas sobre sintomas e tratamento. Atualmente, a ferramenta está apenas acessível para aparelhos com *android*, mas, segundo os criadores, o aplicativo poderá ser desenvolvido também para outros sistemas operacionais. O *app*, que foi apresentado durante uma feira de ciências do colégio, pode ser baixado pelo *Google Play*. Para isso, é só fazer uma busca pelo nome "Fora *aedes aegypti*" ou "Fora dengue Colégio ACM de Santa Inês".

FIND CONTENT

Uma plataforma cearense para *marketing* de conteúdo

POR JOSEANE ROSA

As novas tecnologias mudaram a forma como as pessoas se relacionavam com as informações. A urgência pelo consumo de notícias é cada dia maior. Ao perceber esta demanda, as grandes e pequenas empresas começaram a promover conteúdos estratégicos com o objetivo de posicionar sua marca neste novo mercado. Esta é a era da informação. Nela, a produção de conteúdo tornou-se uma grande mercadoria e, com isto, surgiram empresas especializadas na comercialização desse produto.

Uma das empresas, que promovem a produção e negociação de conteúdo, é a *Find Content*. A *startup* cearense tem foco na produção seja em texto ou de vídeo. Inicialmente a plataforma era apenas um *blog* para escritores, mas com o passar do tempo, os leitores começaram a ter interesse por conteúdos corporativos.

A *Find Content* tem apenas quatro meses de atividades, mas já finalizou cerca de 20

projetos, dentre *e-books*, *posts* para *blogs* e mídias sociais, conteúdo para *sites* e *press release*. "Até agora todos os projetos foram para empresas cearenses, contudo foram desenvolvidos por produtores espalhados pelo Brasil" informa Odilio Noronha Filho, fundador da *startup*.

COMO FUNCIONA

A produção de conteúdo funciona de forma simples. Primeiro, o redator realiza um cadastro na plataforma. Depois de 72 horas, o candidato já começa a receber propostas para a produção de trabalhos. Por sua vez, o cliente que contratou o serviço poderá escolher o redator, avaliar, comentar e pedir alterações nas informações acrescentadas no texto ou vídeo.

No *Find Content*, o cliente também pode escolher os valores que deseja pagar. Depois de definir o preço, o interessado deve efetuar o pagamento utilizando o *Paypal* ou bo-

Converta novos clientes
com marketing de conteúdo

leto. A plataforma retém o dinheiro até que o trabalho seja concluído, quando ambas as partes confirmarem a finalização do projeto, a parte cabível ao produtor é depositada em conta para o mesmo.

MERCADO

A produção de conteúdo já é uma tendência global e, no Brasil, não é diferente. Apesar de a maior adesão ser no Sul e Sudoeste, o mercado também se desenvolve no Nordeste, principalmente a partir das demandas do segmento das *startups*. “São empresas que buscam se tornar referência em seus setores através de conteúdo qualificado. Um de nossos clientes foi um escritório de contabilidade. Eles queriam oferecer respostas às principais dúvidas de seus clientes para alcançar um maior engajamento com o público alvo”.

Segundo Odílio, o maior benefício para as empresas que contratam uma produtora de conteúdo é a flexibilidade, pois elas não terão a preocupação em realizar novas contratações, além da possibilidade de mudar de profissional quando achar necessário.

DIFERENCIAL

Como o nicho está em franca expansão, podemos observar o crescimento do número de empresas que trabalham com a produção de conteúdo. Por isso, para conquistar seus clientes, as empresas precisam criar um diferencial que a destaque em relação às concorrentes. Para Odílio Noronha, o diferencial da *Find Content* é não esconder o redator, mas ligá-lo diretamente à empresa. “Em geral as plataformas escondem as duas pontas e, por isso, o cliente não tem como escolher corretamente seu produtor. Na nossa plataforma o cliente pode avaliar o portfólio de cada redator e, assim, encontrar a pessoa mais adequada para o trabalho” comenta.



“Em geral as plataformas escondem as duas pontas e, por isso, o cliente não tem como escolher corretamente seu produtor. Na nossa plataforma o cliente pode avaliar o portfólio de cada redator e, assim, encontrar a pessoa mais adequada para o trabalho”

*Odílio Noronha Filho,
fundador da Find Content*

PERSPECTIVAS

Odílio afirma, ainda, que a maior dificuldade encontrada durante a criação da plataforma foi a definição de valores para a produção de vídeos. “A maioria dos produtores tem parâmetros muito inexatos para definir isso, o que complica para expor a possibilidade em nossa plataforma”. Resolvido o problema, o fundador diz que a perspectiva agora é disponibilizar para os clientes, o acompanhamento de resultados e impactos do conteúdo publicado, “fortalecendo o lado estratégico da produção de conteúdo. Além disso, pretendemos oferecer consultoria na elaboração das estratégias de *marketing* da empresa”, concluiu. **TI**

ECONOMIA DIGITAL CRESCER NO NORDESTE E É TENDÊNCIA IRREVERSÍVEL

POR JOANA LOPO



Guilherme Calheiros,
diretor de Inovação e
Empreendedorismo
do Porto Digital

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

A partir da década de 90, com o *boom* da *internet*, um novo modelo econômico começou a dar passos largos. A economia digital caiu no gosto dos brasileiros e virou uma tendência irreversível. Só neste ano, conforme pesquisa realizada pela *Panorama Mobile Time/Opinion Box: M-commerce no Brasil*, primeiro levantamento feito sobre o setor, indica que nos últimos seis meses, 41% dos internautas brasileiros donos de *smartphones* fizeram pelo menos uma compra de bem físico através de um *app* móvel. Nesta entrevista, o diretor de Inovação e Empreendedorismo do Porto Digital, Guilherme Calheiros aborda o tema e fala sobre as oportunidades, especialmente para as pequenas empresas, assim como a mudança na cultura do consumo a partir dos recursos digitais.

Quando surgiu o conceito de economia digital e como está hoje?

O conceito de economia digital surgiu entre os anos 80 e 90 pela convergência das plataformas tecnológicas. Foi a *internet* que consolidou esse tipo de economia, por meio dos *softwares* para serviços e produtos destinados à sociedade. Dez anos depois esse modelo se consolida já nos anos 2000, e hoje é uma realidade irreversível. A *internet* é um grande instrumento de informação e comunicação do mundo. Hoje, a sociedade não vive mais sem a rede, faz parte do cotidiano, desde o ônibus que se pega até o pagamento que se faz pela *internet* ou caixa rápido, tudo isso passa pela economia digital, que é muito vasta, um universo de possibilidades.

Quais os impactos dessa economia na sociedade brasileira?

É uma revolução imensa! A gente ainda está vendo os efeitos e as mudanças que esses impactos causam. Essa nova geração que começa a entrar no mercado de trabalho já chega adaptada ao universo digital, diferentemente das pessoas que viram o mundo antes da *internet*, como eu, por exemplo. As crianças de hoje leem por meio de um *IPad*. Os impactos são comparados aos da revolução industrial, quando o esforço humano foi trocado pelo trabalho das máquinas. Impacta na mudança das nossas relações, seja cultural, seja de relacionamento. Quem não tem um celular, hoje, é considerado um estranho. Vivemos uma universalização do uso de celular. Muda a cultura, por exemplo: ligar para casa de alguém é quase um desrespeito nos dias de hoje. Mas ainda estamos nos adaptando a isso. Porém, tudo isso que digo é de forma includente, já que todas as classes sociais têm acessos à *internet*, ao celular, ao computador. Há pacotes de dados para todas as classes, é muito democrático.

Como está o mercado para empreender no meio digital?

O mercado digital é um universo gigantesco. Mas vou dar o exemplo da música. Com a *internet* dá para fazer tudo em uma plataforma digital, desde a gravação até a venda do produto. No pequeno negócio facilita acesso ao mercado, pois têm as redes sociais para divulgar, *blogs*, enfim, muitas possibilidades. É uma estrutura muito boa para o empreendedor, por impulsionar seus negócios. Na parte de promoção, de fazer a informação chegar ao cliente, é preciso ter mais cuidado. Primeiro, deve entender o negócio e qual informação tem que chegar ao cliente para depois definir os canais. Isso evita de cansar e aborrecer o cliente. Mas em geral, hoje, nada é feito sem a rede, sem tecnologia, desde o sistema de gestão ao controle e fluxo de caixa, de estoque. Enfim, tudo passa pela *internet* e não dá mais para empreender sem ela.

E quais os desafios que a economia digital ainda enfrenta?

O excesso de informação é, sem dúvida, um desafio da economia digital. A capa-

cidade do *Google* é outra coisa, já que existe um volume alto de dados, de informação. E o que fazer com tudo isso? Tem muito caminho pela frente, até se explorar bem o universo digital. Estamos ainda nos familiarizando com essas tecnologias e suas possibilidades. Há, ainda, a questão da velocidade, da banda larga, pois nossas estruturas estão defasadas. E o pior é que não consigo perceber uma melhora a médio prazo. Não vejo uma movimentação do governo para solucionar isso. Ainda temos uma rede muito defasada, infelizmente.

Quais países do mundo têm uma economia digital bem desenvolvida? E no Brasil, que região se destaca?

Hoje, principalmente os EUA. Têm também a China e Israel, que investem muito, além de Coreia do Sul, Inglaterra e Alemanha. As duas últimas, pelas plataformas industriais. Aqui é o Sul e Sudeste que se destacam, em especial a cidade de São Paulo. Mas o Nordeste começou a crescer. Aqui em Recife temos 258 empresas consolidadas na área de tecnologia da informação e economia criativa. Elas faturam mais R\$ 1 bilhão e são mais 8 mil pessoas trabalhando. O *Porto Digital*, hoje, é o maior polo de tecnologia do país. Têm também em outras capitais e estruturas, mas não concentrado como o nosso polo aqui.

A economia digital é uma ameaça para geração de emprego no país?

Muito pelo contrário, gera mais negócios. Embora diminua a necessidade de mão-de-obra, a economia digital fez surgir várias áreas. Os *games*, por exemplo, surgiram com essa economia e geram mais possibilidades de trabalhos, mais espaços para as pessoas empreenderem. Deixam de surgir vagas de emprego em determinados negócios, mas surgem outros meios, em outras áreas de atuação. Hoje o mercado exige mais capacitação e qualificação. As novas gerações já crescem nesse novo conceito de mercado. Deixamos de ter a necessidade de mais força braçal para termos um universo de possibilidades pela criatividade, pelo empenho, atualização e capacitação profissional. **TI**

XEROX PARC ANUNCIA CHIP AUTODESTRUTIVO

POR JOSEANE ROSA

Se você é fã de Missão Impossível, então, deve gostar desta frase: "Esta mensagem se autodestruirá em cinco, quatro, três, dois...." Pois é, o que parecia ser apenas coisa de filmes poderá se tornar uma realidade futuramente.

A Xerox PARC divulgou recentemente o desenvolvimento de um *chip* capaz de se autodestruir a partir de um comando remoto.

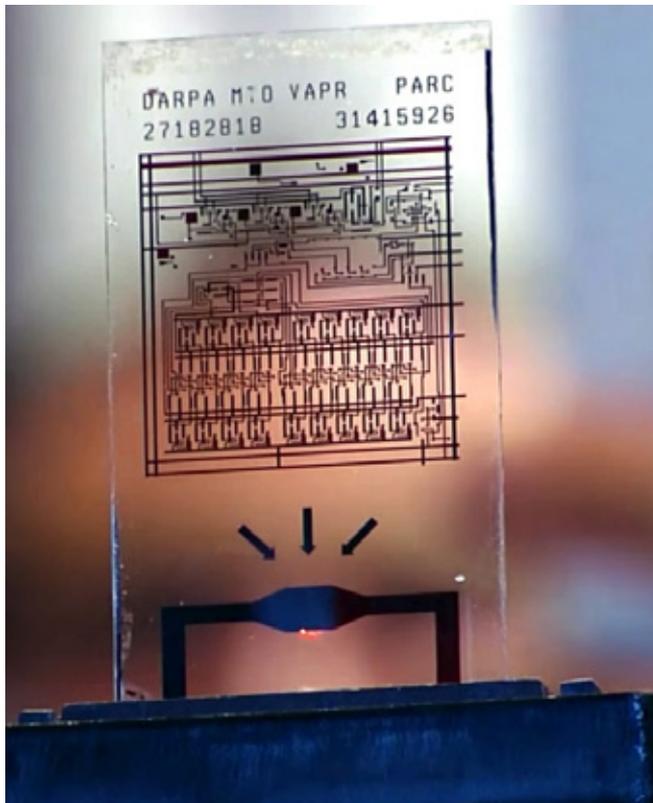
Segundo os engenheiros da Xerox PARC, este tipo de tecnologia poderia, por exemplo, ser uma ótima opção para as empresas que utilizam *chips* para guardar códigos de acesso a informações sigilosas. Assim, o mecanismo de destruição garantirá que certos dados não caiam em mãos erradas.

MAS, COMO FUNCIONA?

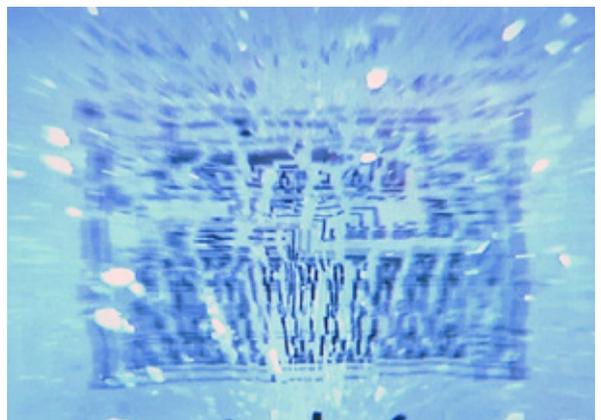
Agora você deve estar pensando: Então, a pessoa ficará andando por aí com uma bomba? Ainda bem que não! A solução desenvolvida pela Xerox utiliza o substrato da *Gorilla Glass*, que é utilizado em telas de alguns *smartphones*. O vidro, quando submetido a um nível razoável de temperatura, começa a se partir e continua se despedaçando por mais 10 segundos. Os pesquisadores do sistema acreditam que o aquecimento poderá ser acionado remotamente por meio de um interruptor simples.

WAIT, WHAT?

O *chip* autodestrutivo foi apresentado em setembro no *Wait, what?*, evento sobre tecnologia do futuro organizado pela DARPA, uma agência de pesquisa ligada ao exército dos Estados Unidos. Mas, apesar da agência manter interesse no assunto, ainda não existe previsão de adoção do dispositivo pela instituição. **TI**



Clique aqui e confira o vídeo de apresentação do chip autodestrutivo



IMAGENS: DIVULGAÇÃO

ME MOSTRE SEU SMARTPHONE E EU TE DIREI QUEM ÉS

POR ANA PAULA DE MORAES

A cada dia, os usuários dos serviços de tecnologia precisam atentar-se quanto à evolução do crime digital que nos mostra que, cada vez mais, devemos ser bem diligentes quanto ao uso das ferramentas tecnológicas e dos aplicativos disponíveis no mercado. Já não podemos, simplesmente, baixar todo e qualquer *app* no nosso *smartphone*, por mais que desejemos ter todos os serviços ao alcance de nossas mãos, visando otimizar nosso tempo diário que é cada vez mais escasso.

A realidade é que nossos *smartphones* e *tablets* são verdadeiros computadores formatados com ferramentas para seduzir o usuário a utilizá-lo sem limites. E é neste momento que o problema começa a aparecer.

Lembro-me de um analisador de códigos de *apps* e binários que, ao realizar a análise de uma simples lanterna para telefone celular, encontrou, além da luz acesa, vazamento de dados tais como: localização geofísica (*gps*), *analytics* e, mesmo quando você desligava a lanterna, o aplicativo continuava a colher seus dados e a vazá-los para que fossem utilizados à sua revelia.

Exponho esse incidente de segurança como forma de ilustrar o quanto é perigosa a utilização de determinados aplicativos em nossos aparelhos, afinal, não sabemos de que forma eles foram desenvolvidos e, por outro lado, os usuários – pelo menos uma parte deles – não possuem o mínimo de segurança nos dispositivos *mobiles*, a exemplo, de um antivírus ou *app* de segurança que faça a varredura de seu celular objetivando impedir que os aplicativos fiquem analisando e varrendo, e ainda colhendo suas informações, mesmo quando não estão sendo utilizados pelo usuário.

O fato é que todos querem ser *mobiles*,

mas essa mobilidade cria vulnerabilidade, principalmente no ato de autenticação pelo do dono em seu aparelho. Esclareço que muitos dos serviços disponibilizados procuram uma porta aberta no dispositivo para desviar essa autenticação e encaminhar invariavelmente para redes sociais, para que essas redes sociais obriguem que os usuários, ao tentarem utilizá-las, realizem a autenticação utilizando suas contas, a exemplo do *Facebook*.

Por esse motivo, quem trabalha com segurança na *internet* sempre orienta os usuários a utilizarem senhas fortes e diferentes para cada *site*, pois, só assim começaremos a dificultar a vida daqueles que tentam “furtar” nossas informações. Afinal, a autenticação do usuário tornar-se-á, a cada dia, uma questão importantíssima de segurança.

Os *hackers* estão com os olhos voltados para estes usuários que necessitam do seus *smartphones* como meio de autenticação para suas transações sejam elas quais forem, principalmente as bancárias. Isso porque como dito anteriormente, caso o usuário não possua o mínimo de segurança ativa no seu aparelho, o *hacker* aproveitará para embutir, neste dispositivo, um código malicioso para interceptação de dados, comando e controle do aparelho, elementos de autenticação, clonagem de celular, utilização do celular como vetor para um ataque de crime digital, tendo acesso, assim, a dados valiosos.



Ana Paula de Moraes
é advogada especialista
em Direito Digital
anapaula@magalhaesematos.adv.br



JOÃO PESSOA RECEBE EVENTO DA ONU SOBRE GOVERNANÇA DA INTERNET

Depois de passar por cidades da Grécia, da Índia, e do Egito, a *Internet Governance Forum* (IGF) chegará, em novembro, a João Pessoa, na Paraíba. A 10ª edição do evento terá como tema principal “Evolução da Governança da Internet: Capacitar o Desenvolvimento Sustentável” e será apoiado por oito subtemas que discutirão, entre outros assuntos, a Cibersegurança e confiança, a economia da *internet* e os recursos críticos da rede. O Fórum é um evento organizado anualmente pela ONU e visa debater questões sobre políticas públicas relativas à governança da *internet*. A expectativa é de que o evento deste ano reúna mais de duas mil pessoas de 130 países. Chefes de Estado, empresários e entidades da TI são esperados durante os três dias.

DATA: 10 a 15 de novembro de 2015

LOCAL: Centro de Convenções Poeta Ronaldo Cunha Lima

ENDEREÇO: Rod. PB-008, Km 5, Polo Turístico Cabo Branco, João Pessoa-PB

INVESTIMENTO: A partir de R\$ 280,00

INFORMAÇÕES: <http://igf2015.br/pt-BR>

INFOBRASIL PROMOVE VIII CONGRESSO TECNOLÓGICO

A Assembleia Legislativa do Ceará receberá, entre os dias 27 e 29 de outubro, a VIII edição do Congresso Tecnológico TI & Telecom. O evento tem como objetivo promover um fórum para intercâmbio científico, tecnológico e educacional com o intuito de encontrar soluções para áreas de Tecnologia da Informação e Telecomunicações. O congresso reunirá conferencistas e especialistas que irão apresentar e debater as tendências tecnológicas de diversas áreas, incluindo, entre outros temas, Engenharia de *Software*, Jogos e Mídias Digitais, Segurança da Informação, *Software* Livre e Tecnologias Assistivas. Os participantes que submeterem artigos vão participar de uma premiação que elegerá os três melhores trabalhos.

DATA: 27 a 29 de outubro de 2015

LOCAL: Assembleia Legislativa do Ceará

ENDEREÇO: Av. Des. Moreira, 2807, Dionísio Torres, Fortaleza-CE

INVESTIMENTO: Gratuito (vagas limitadas)



📅 27 a 29/10

🕒 17h às 18h

📍 Assembleia Legislativa do Estado do Ceará

SUPORTE_

Baseado em
história real
enviada por
Amanda Ramos.

ACREDITO QUE A
TECNOLOGIA E O USUÁRIO
MAIS LEIGO ESTARÃO
TOTALMENTE ADAPTADOS
UM AO OUTRO DAQUI A
UNS 10 ANOS.

TRIM!
TRIM!

AQUI NA TELA DE LOGIN TÁ
APARECENDO A MENSAGEM DE
SENHA ERRADA MAS TENHO
CERTEZA QUE ESTOU
DIGITANDO-A CORRETAMENTE.

ESCREVA A
SENHA NUM
BLOCO DE
NOTAS, DEPOIS
COPIE E COLE
NO CAMPO
SENHA.

AINDA TÁ
DANDO
ERRO.

ME ENVIE
LIMA FOTO DA
TELA, POR
FAVOR.

Usuário

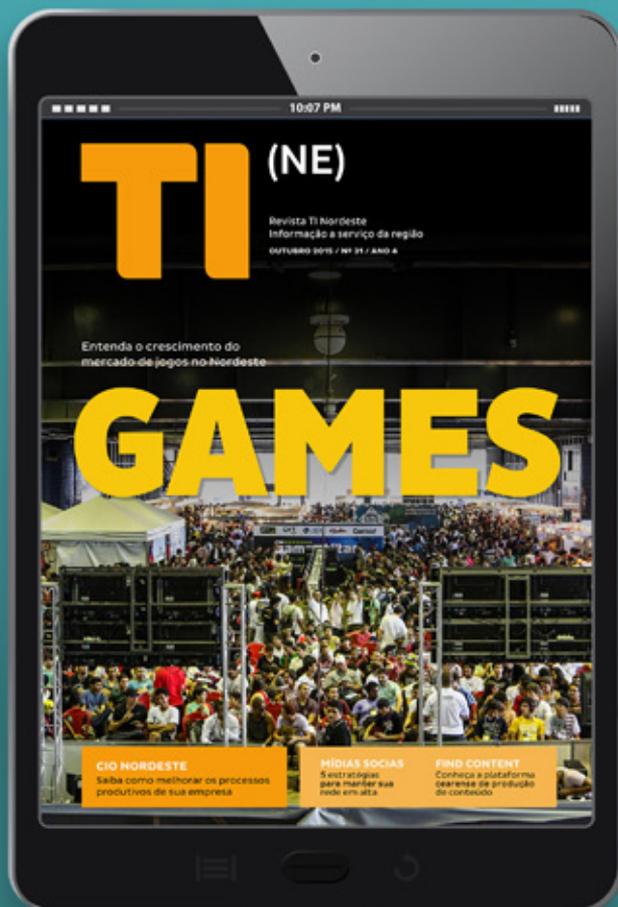
Senha

Senha J23

BEM... HERR... EU NÃO
QUIS DIZER 10 ANOS
TERRESTRES, CLARO! MAS
SIM NA MEDIDA DE
TEMPO DO PLANETA
SATURNO.

NÓS CHEGAMOS LÁ!

Anuncie na Revista TI (NE), única publicação do mercado nordestino especializada em Tecnologia da Informação e distribuída gratuitamente. Sinônimo de Credibilidade, Inovação e Visibilidade.



50% dos leitores são CIOs, gestores, técnicos e analistas de TI

Mais de 5 mil leitores por edição

Possibilidade de inserir links direcionando para conteúdo externo

Mais de 25 mil curtidores no Facebook

Mailing de 7.000 assinantes

71 3480-8150
contato@tinordeste.com | www.tinordeste.com



TI (NE)
Informação a
serviço da região