

Canalha é você!!!

Heródoto Barbeiro (*)

Ninguém pode imaginar o que vai dar na sabatina.

Os candidatos à presidência da República confirmam a presença e as gigantescas assessorias se engalfinham nos bastidores para estabelecer regras, tempo na televisão e mediador. A polêmica continua com a lista de jornalistas convidados para fazer perguntas e debater com o convidado.

Há expectativa geral se a sabatina pode ou não decidir o voto dos eleitores/espectadores e marcar um ponto de não retorno na campanha eleitoral. Há uma imensa quantidade de eleitores indecisos, perdidos pela campanha eleitoral em curso em que os candidatos, ao invés de apresentarem soluções para os grandes problemas nacionais, usam o espaço para atacar os oponentes com acusações desafiadoras.

Os organizadores dos debates esperam que eles sejam claros e que haja respeito mútuo entre jornalistas e convidados. Ninguém espera que impere o ditado popular do “bateu, levou”. Cada um vai ter o seu tempo de pergunta e de resposta fiscalizado pelo mediador que tem a responsabilidade de impedir que a entrevista desambe para um bate-boca, com ofensas de lado alado. Essa foi a principal recomendação da emissora para o jornalista. Nada de espetáculo, nem de circo.

O que a população quer, e o momento vivido pelo país exige, são exposições claras para que se saiba em que o programa de um candidato difere de outro. As rivalidades e os egos são o combustível para a entrevista degradingolar. Há candidatos da direita, da esquerda, liberais,

socialistas, sociais-democratas e outras tendências abrigadas nos guarda-chuvas partidários. Um verdadeiro buquê de ideologias. O povo que escolha.

Ninguém sabe no que vai dar as sabatinas com candidatos à presidência da República. São dez candidatos a uma velocidade de dois por dia. Um desafio para os organizadores e para a televisão. O Roda Viva da TV Cultura inaugura, em 1994, a abertura da série com o candidato do PMDB, Orestes Quêrcia, ex-governador de São Paulo.

O jornalista do jornal O Estado de S. Paulo abre o debate pondo em dúvida a honestidade de Quêrcia e o seu rápido enriquecimento. Rui Xavier quer saber como ele explica sua ascensão econômica e a baixa avaliação na pesquisa eleitoral com apenas 4% das intenções de voto. O debate parte para uma troca ríspida de acusações com Rui sendo chamado de canalha. Responde: “Canhala, é você!!!” Daí pra frente o mediador do Roda Viva perde o controle e o convidado levanta com a intenção de agredir o jornalista. Não consegue, porque está preso pelo microfone.

Há uma gritaria no estúdio por parte de outros jornalistas. Finalmente, entra um intervalo comercial, mas a briga continua. Foi preciso aumentar o tempo de intervalo até que se acalmassem. A duras penas o programa chega ao seu final com a presença dos seguranças de Quêrcia.

O apresentador deixa o estúdio com a sensação de que vai ser demitido pela direção da TV Cultura...

(*) - É professor e jornalista, âncora do Jornal Novabrazil, colunista do R7, do Podcast. Mestre em História pela USP e inscrito na OAB. Palestras e mídia training. Canal no Youtube (www.herodoto.com.br).

News@TI

Hostinger Agent chega ao Brasil e leva IA para gestão e crescimento de negócios

Depois de solucionar de forma autônoma 91% de cerca de 1,5 milhão de conversas de suporte que a Hostinger recebe todos os meses, a assistente de IA Kodee ganha uma nova identidade e uma missão maior. Lançado como Hostinger Agent, o agente de inteligência artificial passa a combinar suporte técnico com agentes especializados capazes de criar, planejar, analisar e automatizar tarefas relacionadas à operação e ao crescimento de negócios online. Para pequenos negócios, a novidade busca resolver um problema cada vez mais comum: a fragmentação das ferramentas de inteligência artificial. Um empreendedor pode precisar lidar com um bot de suporte para cada fornecedor, um copiloto de escrita, uma ferramenta de SEO e outra de análise de dados, cada uma com seu próprio login, configuração e contexto (https://www.hostinger.com/br/hostinger-agent).

Plataforma de controle de Emendas Parlamentares de Campinas é reconhecida como referência pelo TCE

O TCE-SP reconheceu a plataforma de dotação de Emendas Parlamentares de Campinas como "uma prática positiva e um referencial para outras municipalidades no estado". O reconhecimento foi feito pela Unidade Regional do TCE de São José dos Campos (UR-07) e aponta, ainda, que nenhum aperfeiçoamento no portal se faz necessário no quesito transparência. A estrutura técnica do Portal de Emendas Parlamentares de Campinas foi desenvolvida pela IMA - Informática de Municípios Associados com a Secretaria de Finanças e passou a operar em novembro de 2023, antes mesmo da ADPF 854 (Arguição de Descumprimento de Preceito Fundamental nº 854) (https://emendas.campinas.sp.gov.br).

Inteligência artificial

Bill Gates propõe reserva de mercado para trabalhadores

Bill Gates acaba de tornar público o documento “The turbulent AI era is here. The choices we make are critical”, cujo título pode ser traduzido como “A era turbulenta da IA chegou. As escolhas que fazemos são críticas”.

Vivaldo José Breternitz (*)

Nele, o bilionário cofundador da Microsoft propõe reservar determinadas funções aos seres humanos, comparando essa medida à criação de reservas ambientais.

Ao fazer essa proposta, Gates soa quase como um ambientalista digital, mas há uma ironia difícil de ignorar: o próprio empresário foi um dos arquitetos da revolução tecnológica que acelerou a automação e abriu caminho para a era da IA.

Quando afirma que “muitos empregos vão desaparecer para sempre”, não está apenas prevendo o futuro, está descrevendo um processo que sua própria trajetória ajudou a desencadear. Sua Microsoft foi uma das empresas que mais impulsionaram a digitalização do trabalho, substituindo pessoas por softwares. Agora, ao falar em limites éticos para a IA, Gates parece tentar colocar freios em uma máquina que já está em movimento há décadas.

Outro problema, é que sua proposta soa mais como um apelo do que como uma política concreta. Quem decidirá quais funções devem ser preservadas? E, mais importante, quem convencerá empresas e governos a abrir mão da eficiência tecnológica em nome da humanidade? A lógica do mercado raramente se curva à lógica da ética.

Gates está certo em alertar que governos não estão preparados para o impacto da IA. Mas há um paradoxo: ele pede que instituições criem uma arquitetura global para controlar a tecnologia, quando foi justamente a ausência de limites que permitiu que gigantes como a Microsoft se tornassem tão poderosos.

Em última análise, parece que o discurso de Gates revela menos preocupação genuína com empregos e mais com a forma como a história lembrará seu papel. Ele não quer ser visto apenas como o bilionário que ajudou a criar o problema, mas como



Yinyang_CANVA

o visionário que tentou salvar a humanidade dele; nessa linha, anunciou pretender encontrar-se com o líder chinês Xi Jinping, para, como disse à *Reuters*, “propor esforços globais no sentido de mitigar os riscos crescentes trazidos pela IA”

Quanto a nós, simples mortais, seguimos querendo acreditar que haverá espaços intocados pela IA, mas a história mostra que, quando a tecnologia promete aumento nos lucros, dificilmente alguém resiste a ela.

(*) Doutor em Ciências pela Universidade de São Paulo, é professor, consultor e diretor do Fórum Brasileiro de Internet das Coisas – vjnitiz@gmail.com.

De gamer a desenvolvedor: como a curiosidade impulsiona a inovação aberta

Recentemente, em 29 de agosto, foi dia de celebrar aqueles que são apaixonados por videogames. No entanto, por trás dessa paixão existe uma história raramente contada. Para muitos dos profissionais que hoje desenvolvem software, administram infraestruturas críticas, projetam soluções de inteligência artificial ou lideram equipes de inovação, tudo começou em frente a um console ou um computador.

Os videogames têm sido, por décadas, muito mais do que entretenimento. Eles despertam uma curiosidade natural por entender como as coisas funcionam. Como aquele personagem foi criado? O que há por trás dos gráficos? Como é possível construir um mundo inteiro dentro de uma tela? Essa necessidade de descobrir o "como" geralmente se torna o primeiro passo para carreiras relacionadas à tecnologia. Muitos especialistas em TI começaram como gamers, compartilhando a vocação de explorar, experimentar e compreender a tecnologia desde cedo.

A evolução do gaming acompanhou a evolução tecnológica. Aqueles que cresceram jogando em consoles de 8 bits testemunharam o salto para gráficos tridimensionais, motores cada vez mais sofisticados e GPUs com uma capacidade de processamento que hoje não apenas tornam os videogames mais imersivos, mas também impulsionam modelos de inteligência artificial e aplicações empresariais de alto desempenho. Em outras palavras, parte do caminho que a IA segue hoje começou anos atrás na indústria gamer.

No entanto, jogar é apenas o começo. O próximo passo consiste em criar. Muitos jovens começam modificando personagens, projetando cenários, desenvolvendo mods ou automatizando pequenas tarefas dentro de um jogo. Essa curiosidade encontra um aliado natural no software open source, que elimina barreiras de entrada e coloca ao alcance de qualquer pessoa ferramentas que antes só estavam disponíveis mediante licenças caras.

Hoje, um estudante pode aprender programação com projetos abertos como Scratch; criar modelos tridimensionais com Blender; projetar imagens com Gimp ou Inkscape, produzir áudio com Audacity ou desenvolver seus próprios vi-



Reprodução

deogames utilizando ferramentas abertas como Godot Engine, todas disponíveis para qualquer pessoa com acesso à internet. Mais importante ainda, pode aprender observando o trabalho de outros, reutilizando código, aprimorando-o e compartilhando seus próprios avanços com uma comunidade global.

Essa colaboração representa um dos maiores diferenciais do open source. Enquanto o gaming sempre fomentou comunidades onde os jogadores trocam estratégias, descobrem soluções e constroem conhecimento coletivo, o código aberto leva essa dinâmica um passo adiante: milhares de desenvolvedores colaboram para resolver problemas reais, melhorar plataformas e acelerar a inovação de forma contínua. A lógica é a mesma: aprender compartilhando.

É justamente aí que reside um dos maiores desafios para a indústria tecnológica. Na era da IA, não basta mais formar programadores; são necessárias pessoas capazes de colaborar, se adaptar e construir sobre o conhecimento existente. As comunidades abertas permitem desenvolver essas habilidades desde estágios muito precoces e preparar o talento que as organizações vão demandar nos próximos anos.

Mas a relação entre gaming e código aberto vai muito além da formação de talentos.

Os videogames funcionaram por décadas como um autêntico laboratório de inovação. Tecnologias que hoje encontramos em indústrias como manufatura, aviação, medicina, varejo ou logística foram primeiro aperfeiçoadas no mundo do entretenimento interativo. A realidade virtual e a aumentada evoluíram inicialmente para oferecer experiências mais imersivas e hoje são ferramentas utilizadas para treinamento militar, simuladores de voo, capacitação industrial, navegação e visualização de produtos antes de comprá-los.

Esse mesmo espírito de experimentação também impulsionou o desenvolvimento de tecnologias abertas. Linux, ferramentas de desenvolvimento, motores gráficos, projetos colaborativos, emuladores, hardware aberto e múltiplas plataformas comunitárias permitiram que milhares de desenvolvedores em todo o mundo contribuíssem para construir melhores experiências para jogadores e melhores tecnologias para outras indústrias ao mesmo tempo.

A inovação raramente ocorre de forma isolada. Hoje vivemos em um ecossistema híbrido onde as organizações combinam tecnologias abertas com desenvolvimentos próprios para acelerar a criação de novos produtos. Essa capacidade de construir sobre uma base compartilhada permite dedicar mais tempo para inovar e menos para começar do zero. Em resumo, a inovação está no código aberto.

Talvez por isso o Dia do Gamer represente muito mais do que uma celebração para aqueles que desfrutaram de um videogame. É também uma oportunidade para reconhecer que por trás de muitos futuros engenheiros, cientistas de dados, especialistas em cibersegurança ou desenvolvedores de inteligência artificial há um menino ou uma menina que um dia decidiu se perguntar como funcionava aquele mundo que aparecia na tela. Porque quando a curiosidade encontra uma comunidade aberta para aprender, compartilhar e construir, deixa de ser apenas um jogo e se transforma em inovação.

(Fonte: Robert Calva, líder de soluções do ecossistema para a região NOLA na Red Hat).