- Quais as disciplinas que você ministra?

A disciplina que eu tenho ministrado mais frequentemente é Sistemas Operacionais 2, estou com uma turma dela atualmente. Mas também dou Sistemas Operacionais 1, Sistemas Distribuídos e Estruturas de Rede . Essas disciplinas estão mais ou menos relacionadas com a infraestrutura e a parte de software mais básica

- Por que apenas uma turma?

Os professores têm carga de duas disciplinas por semestre. Mas chefes e coordenadores de curso podem ter alivio de uma disciplina, pois tem outras atividades administrativas mais pesadas do que as normais. Mesmo assim, semestre que vem vou pegar duas turmas de SO2.

- Você consegue mesclar bem a parte de chefia com a parte de aulas e pesquisas?

É a primeira vez que estou sendo chefe e está sendo um desafio para mim. A chefia tem coisa para resolver a todo momento: seja a nossa interação com outros departamentos, a relação de disciplinas internas, questões de gerenciamentos do prédio, questões pessoais, ou questões do aluno. Sempre tem coisa aqui e ainda estou aprendendo a conciliar isso, confesso que ainda não está completamente equacionado.

Ainda, também estou pensando em tentar melhorar algumas coisas como reorganizar disciplinas de serviços: aulas de programação para os departamentos externos e outras coisas. Isso está tomando algum tempo.

- Quantos alunos de mestrado/doutorado você tem?

Atualmente 3 alunos de mestrado, um aluno de IC e tenho uma co-orientação de doutorado.

- Quais são suas perspectivas a longo prazo e como você pressupõe poder realiza-las?

Eu calculo que, se não houver uma mudança significativa, posso me aposentar em cerca de 10 anos, mas esta não é uma coisa que esta como meta. Minha meta é de conseguir evoluir um pouco mais na minha área de pesquisa, pois tem várias coisas que eu gostaria de ter mais resultados nas áreas em que estou envolvido. Basicamente, pretendo continuar nessa linha de comunicação de processamento de alto desempenho porque eu gosto das disciplinas com as quais estou envolvido. Isso é uma coisa que me interessa: aprender bastante em cima das disciplinas em que eu atuo.

Eu estou bastante envolvido com Linux e gosto de estar entendendo como o sistema funciona, ver como o código é feito e tentar mostrar para os alunos o que acontece por trás dessa interface que a gente usa. Mostrar o que o SO tem que fazer para gerenciar os recursos.

- Como está o mercado? (Nessa área).

Tenho impressão que tem bastante oportunidade. As vezes vejo uma lista dos ex-alunos do DC, vira e mexe dou uma olhada nas mensagens que eles trocam. Sempre tem gente falando de oportunidade, por isso acho que tem bastante.

A área de Desenvolvimento de Software parece que sempre terá demanda. É só você achar o nicho em que você gosta de atuar, aprender trabalhar bem com isso, e oportunidade sempre vai ter.

Tem bastante coisa acontecendo na parte de processamento de dados, que é o que chamam de Big Data. Uma vez com a Internet das Coisas, a computação em nuvem e o modo como usuários interagem com os sistemas computacionais, a geração de base de dados é enorme, e é preciso processar esses dados. Então também terá uma demanda por bastante tempo de profissionais capazes de usar esse conhecimento.

Na parte de redes principalmente. Criar uma estrutura de rede, garantir que o usuário tenha acesso, prover segurança na comunicação são funções essenciais. A infraestrutura de rede é uma necessidade atualmente. (Será que lá tem wi-fi?).

- Qual sua opinião sobre quem entra no curso querendo virar programador ou criar jogo ter feito a escolha errada?

Tem muita gente que entrar achando que gosta de computação porque gosta de jogar, e a pessoa se desanima pelas matérias que não influenciam na criação de jogos. Então acho que tem sentido falar que computação não é só isso.

Mas por outro lado essa é uma área valida, imagina criar um jogo que requer: a interação entre múltiplos usurários interagindo em pontos diferentes da rede, a atuação em um cenário comum , o reconhecimento das entradas de dados, as traduções em ações naquele cenário, a replicação dessas ações nesse cenário para todos participantes, aceitar as vezes uma interação maciça de usuários, a criação de algo justo, evitar que alguém trapaceie, garantir que a comunicação não atrapalhe o jogo, que todo mundo tenha uma relação satisfatória, que a tela seja interessante, que os desafios sejam interessantes , interação do usuário seja agradável. Várias coisas são requeridas e elas não são desprezíveis. Por isso digo que o mercado de jogos não é uma coisa desprezível e que não requer conhecimentos de computação.

Um jogo como candy crush, fruit ninja, ou flappy Bird, por exemplo. Esses jogos tem um monte de tecnologia por trás também. Eles têm um aspecto que seja algo viciante, que force o usuário a passar tempo ali e, ao passar tempo, propagandas são exibidas e as visualizações das propagandas geram créditos para o dono do jogo. Ou seja, a criação de jogos é um modelo de negócio também.

Não é algo que me motiva pois vivo brigando e tentando fazer meus filhos diminuir o gasto de tempo com atividades desse tipo, mas não dá para desconsiderar nem achar que não tem bastante técnicas de computação por ai.

- E sobre ser desenvolvedor apenas?

Você pode fazer um curso para aprender a programar e pronto. Mas a programação não é só traduzir a demanda para a linguagem. Você tem que identificar requisitos e traduzir aquilo de forma eficiente. É necessário pensar em vários outros aspectos como: segurança, armazenamento, compartilhamento, persistência do usuário e distribuição de recurso. Tem várias coisas envolvidas que fazem parte do processo. Aqui a gente aprende não só a traduzir código, mas também várias outras coisas por trás. É importante você ter essa visão até para subir na carreira, para você saber o que está acontecendo e como coordenar ou gerenciar.