

## CONSUMÉRISATION DE L'IT : ENJEUX ET DÉFIS

---

La consomérisation rapproche les mondes des consommateurs et des entreprises

Aujourd'hui, la très grande majorité des foyers sont équipés de nombreux équipements personnels (Ordinateur, Portable, Tablette, Smartphone, TV et autres équipements connectés, etc.)

Grâce au Cloud, les services attendus par les utilisateurs peuvent être ouverts rapidement et fermés tout aussi vite. Dans ce contexte, l'identité de l'utilisateur devient essentielle et sa maîtrise un catalyseur pour l'adoption de services innovants.

En raison de la consomérisation de l'informatique qui fait penser à chacun qu'il est un expert informatique, il doit faire face à des utilisateurs de plus en plus exigeants. La gestion des performances est donc plus importante que jamais.

Les utilisateurs s'attendent à un usage aussi simple, rapide et intuitif de leurs outils informatiques dans leur sphère professionnelle, que leur sphère personnelle.

La consomérisation de l'informatique impose de fait de proposer à l'utilisateur une interface adaptée, intuitive dans laquelle il se retrouvera

- Une expérience grand public transparente sur tous les écrans.
- Les interfaces utilisateur conçues pour un clavier et une souris ne fonctionnent pas sur un téléphone.

Face à ce constat et cette exigence, l'enjeu pour l'entreprise et la DSI sera de proposer des solutions basées sur des interfaces intuitives, performantes et sécurisées.

Ceci pose un vrai problème aux responsables informatiques qui doivent gérer des profils hétérogènes souhaitant accéder à leurs données via une grande variété de terminaux (BYOD).

Le BYOD, première étape d'une évolution inévitable.

Le Bring You Own Device (BYOD), parfaite illustration de cette évolution, est dû à l'avènement d'appareils personnels de plus en plus puissants, qui nous suivent partout, et qui sont désormais devenus indispensables à notre lien avec le monde.

- Si l'on admet que ce phénomène est de nature essentiellement sociologique, il semble vain de tenter de l'ignorer ou de le rejeter.
- Le cabinet d'analystes Gartner affirme que 38 % des DSI nord-américains supportaient déjà le BYOD fin 2012.
- Gartner ajoute qu'en 2020,
  - 63 % des utilisateurs n'auront plus de poste fixe et travailleront avec un couple tablette (ou netbook) et smartphone ;
  - 45 % des entreprises seront complètement passées au BYOD
  - auxquelles s'ajouteront 40 % de sociétés qui le pratiqueront de façon partielle.

Le seul frein à cette évolution pourrait être dû à la sécurité.

- L'organisation européenne Enisa (European Network and Information Security Agency) classe ainsi les risques liés au BYOD et à la consomérisation des nouvelles technologies en trois catégories : ceux relatifs au coût, ceux concernant les aspects légaux et réglementaires et, enfin, ceux affectant les données (confidentialité, intégrité, disponibilité, respect de la vie privée).
- 70% des jeunes salariés français se disent prêts à enfreindre la politique de l'entreprise interdisant le BYOD. Ils sont aussi nombreux à utiliser des services de cloud personnels au bureau.



- Tout responsable sécurité jugera inacceptable d'ouvrir l'accès à son réseau interne à des terminaux inconnus par le simple biais d'une authentification de l'utilisateur, et ce, en dehors de tout contrôle de l'IT.

Le phénomène BYOD est inévitable. Mieux vaut alors l'anticiper, afin d'éviter les surprises.

Si l'on en croit Gartner, " l'émergence des programmes Bring You Own Device est tout simplement le tournant le plus radical dans l'économie de l'informatique client pour les entreprises depuis que les PC ont envahi le lieu de travail ".

Le BYOD ne constitue qu'une première étape avant le BYOE (Everything), le BYOA (Apps) ou encore le BYOI (Identity).

L'informatique fait partie de ces mondes qui peuvent subir des transformations spectaculaires en très peu de temps.

- le mainframe s'inscrit toujours au cœur de la stratégie de l'entreprise et devrait conserver sa place pendant de nombreuses années encore.