

Postoji li potreba za nacionalnim Cloud federacijama?

Boško Radivojević

Mainstream

Čiji je najveći?





2+ miliona fizičkih servera
\$4.6 milijardi USD prihoda godišnje



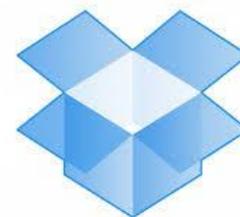
8,9 miliona dropleta



100,00% Cloud DNS uptime (0)
99,999% Cloud Storage (8)
99,982% Compute Engine (66)



1.5 miliona SQL DBs
780 biliona Storage transakcija **dnevno**
90,000 novih korisnika mesečno
99,937% VM uptime (43h down)



Dropbox

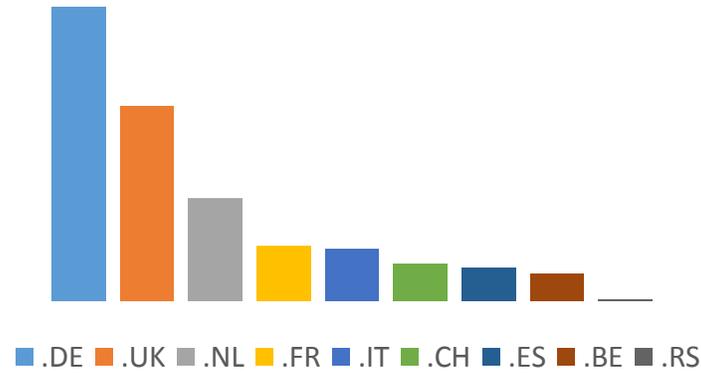
350 miliona korisnika
150 petabajta podataka



Gde smo tu *mi*?



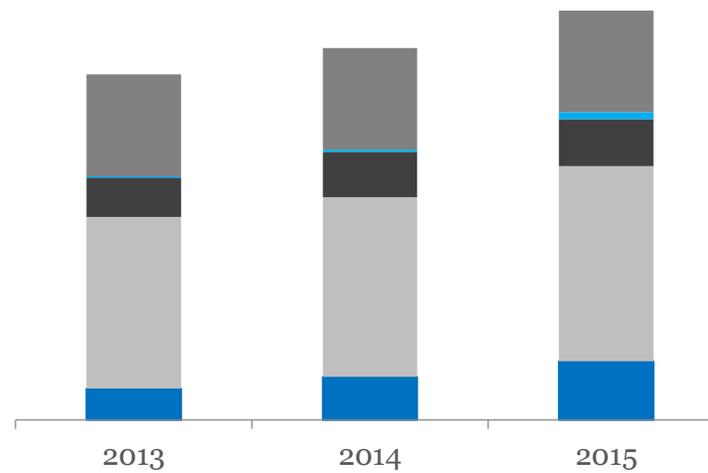
3200 prodato 2014
3400 prodato 2013



~**4,9** mil EUR



Public Cloud: **3000** VM
Enterprise: **20,000** VM



Hyperscale computing

Distribuirano okruženje u kome količina podataka i ukupno opterećenje bilo koje vrste može da raste eksponencijalno, a da ipak bude smešteno i opsluženo na isplativ način.



Razlozi za Cloud Federation

Potrebne kapacitete je teško planirati

Bolje iskorišćenje kapaciteta

Lokalni “hyperscaling”

Pristup većem tržištu

Virtuelni servis provajderi

Različiti Cloudi za različite potrebe i vrste opterećenja

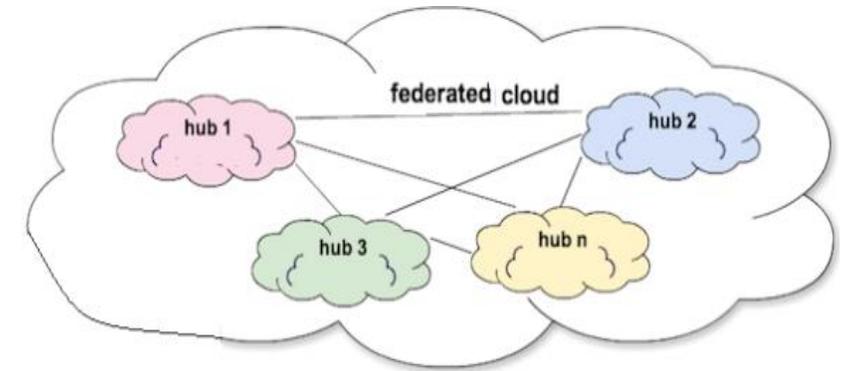
Globalni Marketplace

Hyperscaleri idu tamo gde je profitabilno

Deutsche Boerse Cloud Exchange

OnApp Federation

Computenext



DEUTSCHE BÖRSE
CLOUD EXCHANGE

IBM Cloud
marketplace



Iz perspektive korisnika

Cloud Federation je finalni korak ka “commoditization of infrastructure”

Odgovor na strah od “zaključavanja” korisnika

Bitka za korisnika kvalitetom i adekvatnošću

Izbor provajdera prema definisanim kriterijumima

SLA, performanse...

Katalog servisa

Kombinovanje servisa

Heterogenost platformi

Mogućnost skaliranja

Migracija i premeštanje opterećenja



Primeri *nacionalnih* Cloud federacija

Cloudwatt



150 miliona EUR
French protection of French data
Državni intervencionizam?

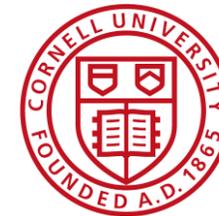


Numergy, Belgacom, KPN Wholesale,
PT, Enter, Gigas



European Cloud Computing Strategy

2,5 miliona novih radnih mesta (2020)
160 milijardi EUR GDP contribution (2020)
Edukacija za public sektor



Aristotle Cloud Federation



Odgovor je...

- Potrebe za resursima su male
- Svako od postojećih igrača lako može da “kupi” dovoljno
- Naši podaci treba da budu naši podaci
- G-Cloud?
- IaaS nije trka koju bi trebalo trčati
- Edukacija (krajnji korisnici, public sector) – build trust

Hajde da napravimo **naš** Cloud!

Hvala na pažnji