

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE

1

INFORMÁTICA,
ÉTICA E
SOCIEDADE



VOLUME 2

MULHERES NA COMPUTAÇÃO



Carolina Santana Louzada
Edilayne Meneses Salgueiro
Maria Augusta Silveira Netto Nunes
Márcia Sandrine Nascimento Costa
Marlone Santos Santana

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE - UFS

REITOR

Prof. Dr. Angelo Roberto Antonioli

PRO-REITORA

Prof. Dra. Iara Campelo

RESPONSÁVEIS PELA PRIMEIRA EDIÇÃO

Márcia Sandrine Nascimento Costa

Marlone Santos Santana

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

RESPONSÁVEL PELA SEGUNDA EDIÇÃO (REEDIÇÃO)

Albert Santos Barbosa

Os personagens e as situações desta obra são reais apenas no universo da ficção; não se referem a pessoas e fatos concretos, e não emitem opinião sobre eles.

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL
DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

M956m

Mulheres na computação [recurso eletrônico] / Maria Augusta Silveira Netto Nunes ... [et al.]. –

2. ed. – Porto Alegre : Editora SBC ; São Cristóvão : UFS, 2017.

20 p. : il. – (Almanaque para popularização de ciência
da computação. Série 1, Informática, ética e sociedade ; v. 2)

ISBN 978 85 7669 390 1

1. Mulheres no processamento eletrônico de dados. 2. Computação. I. Nunes,
Maria Augusta Silveira Netto. II. Série.

CDU 004-055.2(059)



Cidade Universitária José Aloísio de Campos
CEP - 490100-000 - São Cristóvão - SE

Almanaque para popularização de Ciência da Computação

Série 1: INFORMÁTICA, ÉTICA E SOCIEDADE. Volume 2: MULHERES NA COMPUTAÇÃO

Sociedade Brasileira de Computação - SBC
Porto Alegre - RS

Autores

Maria Augusta Silveira Netto Nunes
Carolina Santana Louzada
Edilayne Meneses Salgueiro
Márcia Sandrine Nascimento Costa
Marlone Santos Santana

Realização
Universidade Federal de Sergipe

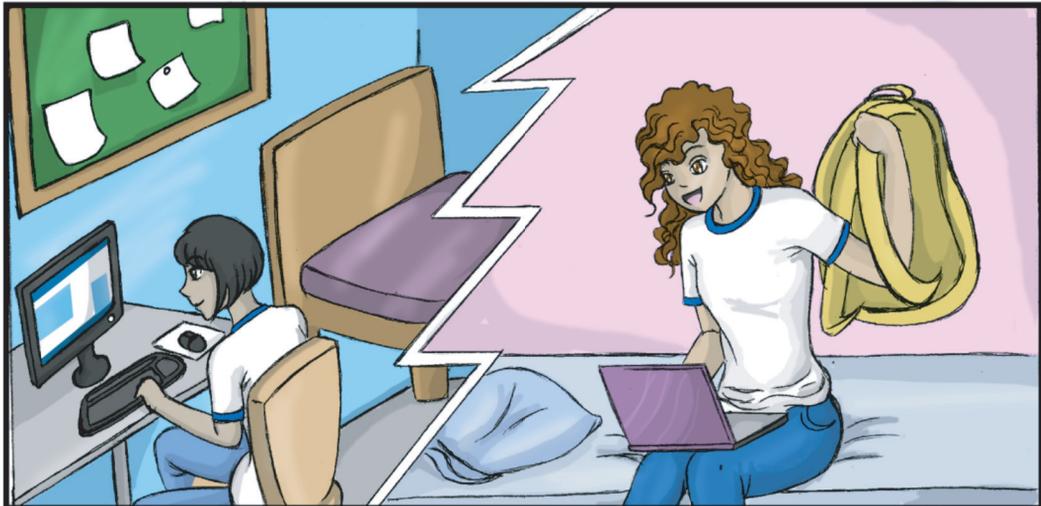
São Cristóvão – Sergipe
2017

Apresentação

Essa cartilha foi desenvolvida pelo projeto de Bolsa de Produtividade CNPq-DTII n°306576/2016-3, coordenado pela prof^a. Maria Augusta S. N. Nunes em desenvolvimento no Departamento de Computação (DCOMP)/Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) – UFS. É também vinculado à projetos de extensão, Iniciação Científica e Tecnológica para popularização de Ciência da Computação em Sergipe apoiado pela PROEX, COPES e CINTTEC/UFS. O público alvo das cartilhas são jovens pré-vestibulandos e graduandos em anos iniciais. O objetivo é fomentar ao público sergipano e nacional o interesse pela área de de Ciência da Computação.

A cartilha introduzir ao público juvenil, pré-vestibulandos e graduandos em anos iniciais (em especial às meninas), um histórico sobre a participação das mulheres na Ciência da Computação. Um dos objetivo principais da cartilha é despertar o interesse, fomentar e incentivar o público sergipano e nacional o interesse pela área de Ciência da Computação. A cartilha ainda apresenta um pouco sobre estereótipo de quem trabalha com computação.

(Os Autores)





CLARO QUE NÃO VOU FICAR JOGANDO ESSES JOGOS, NÉ MÃE? ISSO É COISA DE HOMEM! NÃO TENHO PACIÊNCIA PRA ISSO E, SE EU FIZESSE, EU SERIA "ZUADA" NA ESCOLA PELAS MINHAS AMIGAS.



CERTO, MÃE!



TÁ CERTO, FILHA. VOU FAZER UMAS COMPRAS NO SUPERMERCADO, CERTO? NÃO SE ESQUEÇA DE LAVAR A LOUÇA, ENTENDIDO?



PAULA, VOCÊ ESTÁ AÍ?

ESTOU SIM, CHEGUEI AGORA. ALGUM PROBLEMA?

NADA NÃO! MINHA MÃE FICA FALANDO BESTEIRA DESDE QUE EU COMECEI A USAR O COMPUTADOR QUE ELA ME DEU. MAS... DEIXE PRA LÁ!



É ASSIM MESMO, TODA MÃE FAZ ISSO. A MINHA RECLAMA DIRETO DO TEMPO QUE FICO AQUI.

AMIGA...



SEM PROBLEMA!



MUDANDO DE ASSUNTO, VOCÊ PODE DAR UMA LIGADINHA PRA MIM? QUERO FALAR DA AULA, PELO CHAT FICA RUIM PRA PEDIR AJUDA.





PARA QUEM NÃO ESTEVE NA AULA PASSADA E NÃO ME CONHECE AINDA, EU ME CHAMO MARCO E SEREI SEU PROFESSOR DE INFORMÁTICA.

ONTEM EU COMECEI A FALAR SOBRE HARDWARE E SOFTWARE. HOJE NÓS VAMOS FALAR UM POUCO SOBRE A LÓGICA DOS COMPUTADORES E, COMO TEMA DE CASA, EU QUERO QUE VOCÊS FAÇAM UM TRABALHO SOBRE A HISTÓRIA DA COMPUTAÇÃO.

BLA! BLA! BLA!

HAHAHA?!
PROFESSOR É MUITA COISA!
PESSOAL, EU VOU DAR 2 SEMANAS PARA QUE ESSE TRABALHO FIQUE PRONTO. VOCÊS NÃO PRECISAM PESQUISAR TODA HISTÓRIA DETALHADAMENTE. VOCÊS PODEM PESQUISAR OS PRINCIPAIS CIENTISTAS, VER O QUE ELES FIZERAM E COMO FIZERAM, POR EXEMPLO.
PROFESSOR, VALE PONTO?!

PROFESSOR, POR QUÊ TEMOS QUE SABER A HISTÓRIA DOS COMPUTADORES?

NÃO PODEMOS FAZER OUTRA COISA, TIPO... COMO "BOMBAR" NAS REDES SOCIAIS... SEI LÁ...

HA!
HA! HA!
HA!

VOCÊ É BRUNA, CERTO? POIS ENTÃO BRUNA, PARA VOCÊS APRENDEREM SOBRE COMPUTADORES É IMPORTANTE CONHECER SUA ORIGEM.

POR QUÊ ELES FORAM CRIADOS? POR QUEM? DE QUE FORMA? CONSIDERO IMPORTANTE SIM E, POR ISSO, VOU MANTER O TRABALHO.

MAIS TARDE...

"TÔ FERRADA", PAULA, NÃO FAÇA A MÍNIMA IDEIA COMO COMEÇAR O TRABALHO.

AFF!

NÃO SEJA BOBA BRUNA, VOCÊ TÁ CANSADA DE SABER QUE O GOOGLE É O PAI DAS PESQUISAS DA ESCOLA NÉ?

É SÓ COLOCAR LÁ QUE JÁ APARECE. O IMPORTANTE É ENTENDER E FAZER COM AS PRÓPRIAS PALAVRAS...

MÃE CHEGUE!!

QUE BOM QUE CHEGOU BEM FILHA. E VOCÊ PAULA, QUE BOM QUE VEIO.

OBRIGADA DONA MAGDA!

PREPAREI UMA LASANHA DELICIOSA SÓ PORQUÊ VOCÊ TROUXE SUA AMIGA HOJE BRUNA!

NOSSA, VOCÊ PODERIA FAZER MAIS VEZES NÉ MÃE?

HE! HE!

PAULA, EU ACHO MELHOR COMEÇARMOS A FAZER NOSSO TRABALHO DE INFORMÁTICA. OUTRO DIA VOCÊ ME AJUDA A ESTUDAR. O QUE VOCÊ ACHA?

POR MIM, TUDO BEM. ENTÃO LIGUE O COMPUTADOR.

O QUE ACONTECEU PAULA?!

ERRO

EU NÃO FAÇO A MÍNIMA IDEIA DO QUE ACONTECEU, BRUNA! EU ACHO QUE NUNCA TIVEMOS UMA AULA DE COMO CONSERTAR COMPUTADORES, NÉ?

E AGORA? O QUE VAMOS FAZER?! MINHA MÃE VAI ME MATAR!

TENHA CALMA, DESSE JEITO NÃO VAMOS CHEGAR A LUGAR NENHUM MESMO.

COMO VOU FICAR CALMA?!

E O TRABALHO?

E FALAR PRA MINHA MÃE QUE O COMPUTADOR NOVO ESTRAGOU?

JÁ SEI!!

DIZ LOGO...!!

EU TENHO UMA AMIGA MINHA QUE FAZ UM CURSO DE COMPUTAÇÃO NA UFS E ELA DEVE SABER COMO AJUDAR A GENTE.

ENTÃO LIGUE LOGO!!

TÁ BOM! MAS NÃO GARANTO NADA, HEIN?

NÃO TEM PROBLEMA!

AIÔ! ALÔ! É A ANDRÉA?

OI! SOU EU SIM. QUEM FALA?

AN-DRÉÉÉAAA! É A PAULA.

OI PAULA, O QUE FOI? VOCÊ PARECE DESESPERADA.

E ESTOU MESMO! O COMPUTADOR NOVO DA MINHA AMIGA DEU PROBLEMA E TEMOS UM TRABALHO DE INFORMÁTICA PRA FAZER!

TEM CERTEZA QUE VOCÊ LIGOU O MONITOR? HA! HA!

CLARO NÉ ANDRÉA, É ÓBVIO!

HA! HA! DESCULPE PAULA É PORQUE JÁ PASSEI POR CADA UMA. TE CONTO DEPOIS! MAS ME PASSE O ENDEREÇO POR SMS QUE VOU AÍ. ESTOU SAINDO DA UNIVERSIDADE AGORA.

MUITO OBRIGADA ANDRÉA, PODE DEIXAR QUE TE PAGAMOS, VIU?

QUANDO EU CHEGAR AÍ NÓS CONVERSAMOS. TCHAU!

PAULA, TEM CERTEZA QUE ESSA ANDRÉA SABE MEXER EM COMPUTADORES?

CLARO QUE TENHO NÉ BRUNA! VOCÊ ACHA QUE UMA MULHER NÃO TEM CAPACIDADE DE APRENDER SOBRE COMPUTADORES É?

NÃO É ISSO...

É QUE NÃO COSTUMO VER MULHERES PROFISSIONAIS NESTA ÁREA. É ESTRANHO!



BRUNA, CONFIE EM MIM. SE EU ESTOU CHAMANDO É PORQUE EU CONFIO NELA. CERTO?

ME DESCULPE PAULA, NÃO QUIS DIZER ISSO!

É QUE EU VEJO QUE OS MENINOS GOSTAM MAIS DESSA COISA JOGOS E TECNOLOGIA.

PODE ATÉ SER QUE ELES GOSTEM MAIS, MAS NÃO DESVALORIZA AS MULHERES.



AQUI ANDRÉA!



QUANTO TEMPO PAULA!

POIS É ANDRÉA! DEPOIS QUE VOCÊ COMEÇOU A ESTUDAR COMPUTAÇÃO NA UNIVERSIDADE

QUASE NÃO NOS FALAMOS.

É ASSIM MESMO! TENHO QUE ESTUDAR BASTANTE PARA "ME DAR BEM NO CURSO".



ANDRÉA ESSA É BRUNA! BRUNA ESSA É A ANDRÉA!

PRAZER EM TE CONHECER BRUNA!

PRAZER TAMBÉM ANDRÉA!



ENTÃO... VAMOS ENTRAR AGORA?

CLARO!



MÃE CONHEÇA A AMIGA DE PAULA, ANDRÉA!

O PRAZER É MEU DONA MAGDA...

MUITO PRAZER MINHA QUERIDA!



ANDRÉA, VOCÊ PARECE EXAUSTA. MINHA FILHA ME CONTOU QUE VOCÊ JÁ É UNIVERSITÁRIA. QUAL CURSO FAZ?

EU FAÇO CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO!

NOSSA! NÃO CONHEÇO MUITO ESSE CURSO. MAS PELO QUE OUVI FALAR, NÃO TEM MULHERES NELE.



MÃE PARE COM ISSO. VAI DEIXAR A MENINA CONSTRANGIDA!

AFF...



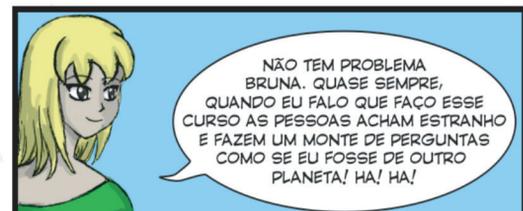
MAS VOCÊ NÃO TEM PROBLEMAS COM ISSO QUERIDA? DIGO... POUCAS MULHERES EM UM AMBIENTE CHEIO DE HOMENS. NÃO É ESTRANHO?



TEM MULHERES SIM DONA MAGDA. SÓ QUE SÃO POUCAS. OS HOMENS ESTÃO EM MAIOR QUANTIDADE. MAS ESPERO QUE NO FUTURO ISSO SE IGUALE.



DE CERTA FORMA EU E AS OUTRAS MENINAS SOFREMOS DISCRIMINAÇÃO SIM, MAS SE QUISERMOS FICAR NA ÁREA TEMOS QUE MOSTRAR QUE NÓS SOMOS CAPAZES SIM.





BEM... VOU CONTAR ALGO QUE MUITAS PESSOAS NÃO SABEM. O PRIMEIRO PROGRAMA DE COMPUTADOR FOI FEITO POR UMA MULHER CHAMADA AUGUSTA ADA BYRON EM 1842. VOU PEGAR MEU TABLET PRA MOSTRAR A FOTO DELA...



QUE SHOW! ENTÃO ELA FOI A PRIMEIRA PESSOA A FAZER PROGRAMAS? QUEM DIRIA...TÁ VENDO BRUNA! APOSTO QUE VOCÊ IMAGINAVA QUE FORAM OS HOMENS QUE INVENTARAM ISSO.



EU NÃO DISSE NADA PAULA!

E TEM MAIS MENINAS, MESMO COM ADA TENDO CRIADO O PRIMEIRO ALGORITMO; ELA É MAIS CITADA COMO AUXILIAR DE UM IMPORTANTE CIENTISTA E MATEMÁTICO DA ÉPOCA CHAMADO CHARLES BABBAGE. AS MULHERES CIENTISTAS NÃO ERAM DESTACADAS. NAQUELA ÉPOCA POUCAS PODIAM ESTUDAR.



QUE INJUSTIÇA!

CALMA PAULA...MESMO ASSIM, ANOS DEPOIS CRIARAM UMA LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO CHAMADA ADA.

VOLTA TUDO!



ALGORITMO? LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO? NÃO ENTENDI NADA...



DESCULPA BRUNA, EU ESQUECI QUE VOCÊS NÃO SABEM ESSES TERMOS.O ALGORITMO É UM CONJUNTO DE PASSOS QUE DEVEM SER SEGUIDOS.

PARA QUE UMA PROBLEMA SEJA RESOLVIDO OU PARA QUE UMA TAREFA SEJA CUMPRIDA. É COMO SE FOSSE UMA RECEITA DE BOLO.

MAS EXISTIA COMPUTADOR NO SÉCULO XIX?



AINDA NÃO, MAS COMO ADA ERA BOA EM MATEMÁTICA, ERA ORGANIZADA E TINHA UM EXCELENTE RACIOCÍNIO LÓGICO, ENTÃO ELA AJUDOU A CRIAR OS PRIMEIROS ALGORITMOS PARA RESOLVER PROBLEMAS MATEMÁTICOS.

INTERESSANTE ANDREA, MAS É A LINGUAGEM?



JÁ A LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO É COMO SE FOSSE UMA LÍNGUA QUE OS HUMANOS UTILIZAM PARA SE COMUNICAREM COM OS COMPUTADORES, UMA FORMA DE INSTRUIR OS COMPUTADORES PARA QUE FAÇAM UMA TAREFA.

AGORA ENTENDI! E ALÉM DELA EXISTIRAM OUTRAS MULHERES IMPORTANTES NA ÁREA?



CLARO QUE SIM. VEJA SÓ: TEVE GRACE MURRAY HOPPER, POR EXEMPLO. GRACE FOI UMA MATEMÁTICA E FÍSICA QUE AJUDOU A PROGRAMAR UMA SÉRIE DE COMPUTADORES CHAMADOS MARK I, MARK II E MARK III. O MARK I FOI MUITO UTILIZADO NA SEGUNDA GUERRA.



MULHERES NA SEGUNDA GUERRA?

ALÉM DISSO ELA CRIOU O COMPILADOR DE LINGUAGENS E TAMBÉM CRIOU UMA NOVA LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO CHAMADA FLOW-MATIC. ELA TRABALHOU PARA A MARINHA AMERICANA E FOI IMPORTANTÍSSIMA.

POIS É, ELAS ERAM TÃO BOAS EM CÁLCULOS QUE FORAM RESPONSÁVEIS POR PROGRAMAR OS COMPUTADORES PARA EVITAR ERROS DE BALÍSTICA





NOSSA ANDRÉA, AS MULHERES REALMENTE FORAM IMPORTANTES PARA O DESENVOLVIMENTO DA COMPUTAÇÃO NÉ ?

MUITO IMPORTANTES BRUNA! EXISTIRAM AINDA MARINA, C. CHEN, ADELE GOLDBERGE, LOISHAIBT, SUSAN OWICK, IRMÃ MARY KENNETH KELLER E MUITAS OUTRAS...



ESSA IRMÃ QUE EU FALEI, INCLUSIVE, FOI A PRIMEIRA MULHER A TER UM DOUTORADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO!

AQUI ESTÁ A FOTO DELA...



QUE LEGAL ANDRÉA! ESSAS MULHERES FORAM FANTÁSTICAS. E ESSE TAL DE COMPILADOR QUE VOCÊ DISSE, O QUE É?



MENINAS EU VI QUE VOCÊS SE INTERESSARAM BASTANTE NO ASSUNTO E EU JÁ TERMINEI DE REINSTALAR O SISTEMA. VAMOS FAZER ASSIM, LÁ NA MINHA UNIVERSIDADE VAI TER UMA AULA SOBRE A HISTÓRIA DA COMPUTAÇÃO ABERTA AO PÚBLICO. SE VOCÊS QUISEREM ME LIGUEM QUE EU INSCREVO VOCÊS CERTO? TODAS ESSAS DÚVIDAS E PALAVRAS NOVAS QUE VOCÊS VIRAM, COMO LINGUAGEM, COMPILADOR E ALGORITMO VÃO SER EXPLICADAS LÁ.



MUITO OBRIGADA ANDRÉA, QUE SORTE EU TER TE CHAMADO! APRENDEMOS BASTANTE COM VOCÊ E DE QUEBRA VOCÊ AINDA CONSERTOU O COMPUTADOR.

DE NADA! EU GOSTEI MUITO DE TE REENCONTRAR E TAMBÉM FIZ VOCÊS SE INTERESSAREM SOBRE O ASSUNTO! LEGAL!!



ESPERE ANDRÉA, QUANTO VOCÊ VAI COBRRAR?

PODE DEIXAR, QUE HOJE EU NÃO COBRO NADA ...AGORA... DA PRÓXIMA VEZ QUE SEU COMPUTADOR TIVER UM PROBLEMA ME LIGA.

OBRIGADA MESMO ANDRÉA! NÃO DESISTA DO CURSO VIU?

OK!



ANDRÉA JÁ ESTÁ FICANDO TARDE. VOU APROVEITAR E IR COM VOCÊ, TUDO BEM?

ES-TÁ CERTO ENTÃO!

MAS JÁ PAULA?! AGORA QUE EU ME EMPOLGUEI PARA FAZER O TRABALHO VOCÊ VAI EMBORA? NÃO ACREDITO! EU PEÇO PARA MINHA MÃE TE LEVAR MAIS TARDE.



FIQUE PAULA! PODE DEIXAR QUE EU VENHO OUTRO DIA E NÓS TRÊS CONVERSAMOS MAIS.

TUDO BEM, BRUNA!



TCHAU!!



QUE DIA DIFERENTE QUE TIVEMOS NÉ BRUNA?

POIS É! NÓS TEMOS MUITO PRE-CONCEITO COM NÓS MESMAS. INCRÍVEL!

IMPRES-SIONANTE COMO AS MULHERES TANTO QUANTO OS HOMENS, NO PASSADO USARAM A MATEMÁTICA, PARA DESENVOLVER AS TECNOLOGIAS DE HOJE E DO FUTURO!



QUE BOM QUE VOCÊ MUDOU SUA VISÃO! TENHO CERTEZA QUE IREMOS BEM NESSE TRABALHO.

TAMBÉM ACHO.



SUA MÃE NÃO PRECISA ME LEVAR, OK? CONSEGUI FALAR COM MEU PAI E ELE VAI ME PEGAR NA ESQUINA.

TÁ BOM! OBRIGADA POR VIR HOJE. DEPOIS MARCAMOS OUTRO DIA

ESTÁ BEM! BEIJÃO!

ENTÃO

FILHA, EU VI QUE VOCÊ SE EMPOLGOU APÓS A ANDRÉA TER VINDO À TARDE.

É MÃE! INCLUSIVE ELA ME CHAMOU PARA UMA AULA ABERTA SOBRE O ASSUNTO DO MEU TRABALHO. VOU TENTAR ME EMPENHAR MAIS NA AULA DE INFORMÁTICA!

QUE BOM MINHA FILHA! AGORA VÁ DORMIR QUE VOCÊ TEM QUE ACORDAR CEDO!



NO OUTRO DIA...

INCRÍVEL! ADA CRIOU PROGRAMAS QUANDO NEM EXISTIA O COMPUTADOR...

E A GRACE HOPPER QUE DESCOBRIU QUE O COMPUTADOR PAROU DE FUNCIONAR POR CAUSA DE UMA MARIPOSA, "UM BUG".



ENTÃO É POR ISSO QUE QUANDO O PROGRAMA DE MENSAGENS PAROU DE FUNCIONAR, O PROFESSOR DISSE QUE ELE ESTAVA COM "BUG"?!

É ISSO...

JEAN JENNINGS BARTIK

RUTH LICHTENBERG

MARINA C. CHEN

FRANCES BILAS SPENCE

Kathleen (Kay) Mahaly
Maryann
Anastasi

Frances Synder-Hoberton

Marilyn Westcott
Weiser

JEAN JENNINGS BARTIK.

ADELE GOLDBERGER



IRMÃ MARY KENNETH KELLER...

LOIS HAIBT; SUSAN OWICK.



PARABÉNS MENINAS!
ESTOU IMPRESSIONADO COM
O MATERIAL DE PESQUISA QUE
VOCÊS ORGANIZARAM. VOCÊS
PESQUISARAM MUITOS DETALHES
DAS CIENTISTAS NA HISTÓRIA DA
COMPUTAÇÃO.

QUE
LEGAL!

MUITO
BOM

NOT
BAD!



COMO VOCÊS
ESCREVERAM TANTA COISA
SOBRE HISTÓRIA DA
COMPUTAÇÃO?

INFORMÁTICA



PESQUISANDO NA INTERNET.
MUITAS MULHERES ESTUDAM,
TRABALHAM E PESQUISAM SOBRE
COMPUTAÇÃO HOJE.



VOCÊS PRECISAM
SE ATUALIZAR HEIN, MENINOS!
HA! HA! HA!

FIM!

Bibliografia

SCHWARTZ, Juliana, et. al . Mulheres na informática: quais foram as pioneiras?, Cadernos Pagu, n.27, p.255-278, jul./dez.2006.

LIMA, Michelle Pinto. As mulheres na Ciência da Computação. Revista Estudos Feministas, Florianópolis. v. 21, n. 3, p. 793-816, Set./Dez.2013.

Mais cartilhas em:

<http://almanaquesdacomputacao.com.br/index.html>

<http://meninasnacomputacao.com.br/gutanunes/publication.html>

<http://meninasnacomputacao.com.br/>

Sobre os autores

MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES

Bolsista de Produtividade Desen. Tec. e Extensão Inovadora do CNPq - Nível 2 - CA 96 - Programa de Desenvolvimento Tecnológico e Industrial

Professor Adjunto IV do Departamento de Computação da Universidade Federal de Sergipe. Membro do Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) na UFS. Pós-doutora em Propriedade Intelectual no Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI). Doutora em "Informatique" pela Université de Montpellier II - LIRMM em Montpellier, França (2008). Realizou estágio doutoral (doc-sanduíche) no INESC-ID-IST Lisboa- Portugal (ago 2007-fev 2008). É mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1998) e possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade de Passo Fundo (1995). Possui experiência acadêmico-tecnológica na área de Ciência da Computação e Inovação Tecnológica/Propriedade Intelectual. Atualmente, suas pesquisas estão voltadas, principalmente na área de inovação Tecnológica usando Computação Afetiva na tomada de decisão Computacional. Atua também em Inovação Tecnológica, Propriedade Intelectual capacitando empresários na área de TI e fornecendo consultoria em Registro de Software e patente.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9923270028346687>

CAROLINA SANTANA LOUZADA

Bolsista CNPq - Projeto n° 4201060/2013-2

Graduanda em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Sergipe.

EDILAYNE MENESES SALGUEIRO

Doutorada em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Pernambuco (2009), Mestre em Ciências da Computação pela Universidade Federal de Pernambuco (1997) e Bacharel em Ciências da Computação pela Universidade Federal do Ceará (1994). Atualmente é Professora Adjunto do Departamento de Computação da Universidade Federal de Sergipe e membro do Programa de Pós-graduação em Ciências da Computação (PROCC) da Universidade Federal de Sergipe. Tem experiência de ensino em disciplinas das áreas de Linguagens de Programação e Redes de Computadores e atua desenvolvendo pesquisa nos seguintes temas: Avaliação de Desempenho de Redes de Computadores, Alocação de Recursos, Justiça e Teoria dos Jogos, Redes definidas por Software e Laboratório Virtuais de Ensino.

MÁRCIA SANDRINE NASCIMENTO COSTA

Graduanda em Artes Visuais pela Universidade Federal de Sergipe. Fundadora e ilustradora do "Estudio L`Ciel".

Disponível em: www.estudiociel.blogspot.com

MARLONE SANTOS SANTANA

Graduando em Artes Visuais pela Universidade Federal de Sergipe. Ilustradora, diagramador e arte-finalizador no "Estudio L`Ciel".

Disponível em: www.estudiociel.blogspot.com

Agradecimentos

Ao CNPq, CAPES, SBC, BICEN, DCOMP, PROCC, PROEX e NIT/UFS.



ISBN 978-857669390-1



9

788576

693901