

# 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<sup>a</sup>. 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.



EI AMIGA! OBRIGADA POR LIGAR. ESSE NOVO ASSUNTO QUE ESTÃO DANDO NA AULA DE INFORMÁTICA É MUITO DIFÍCIL PRA MIM. GANHEI ESSE COMPUTADOR AGORA E ESTOU PERDIDINHA.



NÃO SE PREOCUPE AMIGA, É MAIS FÁCIL DO QUE PARECE. NÃO ENTENDO MUITO, MAS PELO QUE ENTENDI O PROFESSOR ESTAVA INTRODUZINDO O ASSUNTO DE SOFTWARE E HARDWARE.



QUE "DOIDERA" É ESSA QUE VOCÊ DISSE AÍ: SOFT O QUÊ?



EU DISSE SOFTWARE E HARDWARE. O SOFTWARE, PELO QUE ELE DISSE, É O PROGRAMA QUE A GENTE USA NO COMPUTADOR, TIPO A CALCULADORA, EDITOR DE TEXTO E OS JOGOS. JÁ O HARDWARE É A PARTE FÍSICA/MATERIAL, O MOUSE, O MONITOR, O TECLADO. QUER DIZER... FOI ISSO QUE EU ENTENDI!!



DEIXE ISSO PRA LÁ PAULA, SOU MUITO RUIM NISSO, COISA DE NERD!!



NEM TANTO NÉ BRUNA?! QUE EXAGERO! OS COMPUTADORES SÃO MUITO IMPORTANTES PARA O COTIDIANO. MESMO QUE EU NÃO SAIBA MUITO SOBRE ELES, IMAGINO QUE PRA CHEGAR Nesses COMPUTADORES ATUAIS, MUITOS CIENTISTAS DEVEM TER PESQUISADO E ESTUDADO BASTANTE. NÃO DIGA QUE SÃO NERDS... QUE PRÉCONCEITO!

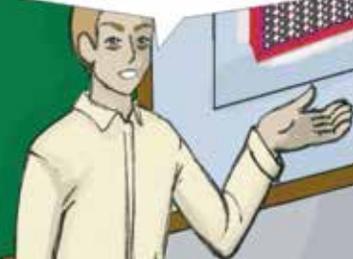


PAULA, OBRIGADA POR TENTAR ME EXPLICAR PELO TELEFONE, MAS EU PREFIRO QUE A GENTE ESTUDE JUNTAS AQUI EM CASA. VOCÊ PODE VIR AMANHÃ E ME ENSINAR NO COMPUTADOR MESMO?

POSSO SIM AMIGA! QUE HORAS?



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.

BLAI! BLAI! BLAI!

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, 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!

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 FAÇO A MÍNIMA IDEIA COMO COMEÇAR O TRABALHO.

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 MAGOÁ!



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

NOSSA, VOCÊ PODERIA FAZER MAIS VEZES NÉ MÃE?



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!



AH! ALÔ! É A ANDREA?

OI! SOU EU SIM. QUEM FALA?

AN-DREÉAAAA! É A PAULA.

OI PAULA, O QUE FOI? VOCÊ PARECE DESPERADA.



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 ANDREA, 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 ANDREA. PODE DEIXAR QUE TE PAGAMOS, VIU?

QUANDO EU CHEGAR AÍ NÓS CONVERSAMOS. TCHAU!



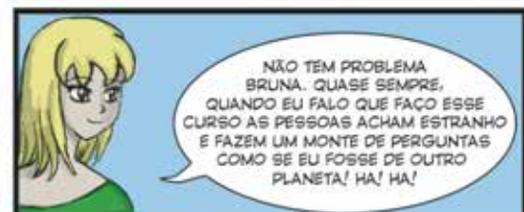
PAULA, TEM CERTEZA QUE ESSA ANDREA SABE MEXER EM COMPUTADORES?

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 PROFSSIONAIS NESTA ÁREA. É ESTRANHO!







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 TABLETE PRA MOSTRAR A FOTO DELA...



QUÊ 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.

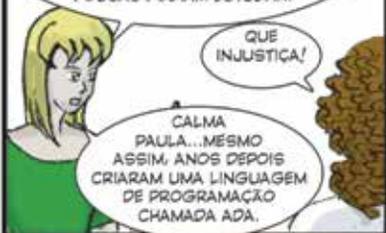
EU NÃO DISSE NADA PAULA!



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 ESSÉS 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?

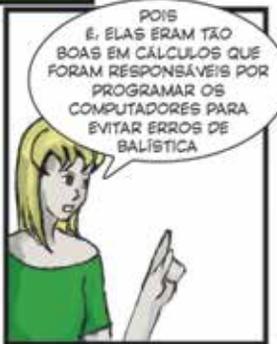


CLARO QUE SIM. VEJA SÓ: TEVE GRACE MURRAY HOPPER, POR EXEMPLO. GRACE FOI UMA MATEMÁTICA E FÍSICA QUE AJUDOU A PROGRAMAR UMA SÉRIE DE COMPUTADORES CHAMADOS MARK I, MARK II E MARK III. O MARK I FOI MUITO UTILIZADO NA SEGUNDA GUERRA.

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 E 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 DISSSE, 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 PICANDO 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 EMBORAR? 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 PRECONCEITO 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! BEIJO!

ENTÃO

FILHA, EU VI QUE VOCÊ SE EMPOLGOU APÓS A ANDREA 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...

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



JEAN JENNINGS BARTIK

ROSA LOFENBERG  
TECHNICAL ASSISTANT

MARINA C. CHEN

FRANCES BILAS SPENCE

Maryn Moseley  
Mason

Estelle  
Kath  
Mary  
Marian  
Marian

Frances  
Lyndee  
Hobbes

JEAN JENNINGS BARTIK.

ADELE COLLIERIDGE



LOIS HAIBT;  
SUSAN OWICK.

IRMA MARY  
KENNETH  
KELLER...



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  
BOA!

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 Adjunta 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.estudiolciel.blogspot.com](http://www.estudiolciel.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.estudiolciel.blogspot.com](http://www.estudiolciel.blogspot.com)

# Agradecimentos

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



ISBN 978-857669390-1



9

788576

693901