

Pesquisa Roteiro

- Primeiras coisas da computação

- Ábaco 5500 a.c
- Crivo de Eratóstenes 250 AC - Desenvolvido na Grécia Usado para determinar números primos
- Antikythera 80 AC - Mecanismo desenvolvido na Grécia Calcular posições de planetas e estrelas
- Colossus, 1936, Alan Turing
- Computador Z3 1941, Konrad Zuse, Alemanha Primeiro computador programável para resolver equações mais complexas
- Harvard Mark I 1944, Howard Aiken, Grace Hopper, EUA Capacidade para manipular números de até 23 caracteres decimais

- Mulheres importantes

- Ada Lovelace - 1843 o primeiro algoritmo publicado da história.
- Kathleen Booth - 1940 inventou a linguagem assembly
- Hedy Lamarr 1942 co-inventou um sistema de orientação por rádio, utilizado pela marinha americana nos anos 60.
- Grace Hopper 1952 implementou um dos primeiros compiladores, criou a linguagem orientada a processamento de banco de dados: COBOL
- irmã Mary Kenneth Keller 1958 Criou o departamento de computação na universidade de Clarke, uma faculdade só para mulheres
- Katherine Johnson, Dorothy Vaughan e Mary Jackson 1960, três mulheres negras responsáveis pelos cálculos de equações matemáticas que definiam as órbitas espaciais, para que astronautas como Neil Armstrong, Alan Shepard, e Glenn fizessem suas viagens espaciais com segurança.
- Margaret Hamilton 1969 diretora do time *Software Engineering Division* de um dos laboratórios do MIT. O time era responsável por criar software de orientação de bordo necessário para navegar e

pousar astronaves na lua, e suas variações usadas em várias outras missões do projeto Apollo.

- Carol Shaw 1978 primeira mulher a entrar no mercado de games! Carol Shaw trabalhava para a Atari, uma das empresas pioneiras da área. Em 1978, foi a responsável por criar o sistema de geração procedural de conteúdo, que permitiu a criação de fases diferentes
- Radia Perlman 1985 “mãe da internet”, Radia Perlman ganhou esse título por conta do desenvolvimento do protocolo STP (Spanning Tree Protocol).
- Frances Allen 2006 na área de pesquisa de compiladores, criando alguns dos algoritmos que definiram a base para a tecnologia de otimização usada por eles. Também liderou o time que desenvolveu a primeira estrutura usada para execuções paralelas de instruções pelos compiladores.
- Kate Bouman à primeira imagem dos arredores de um buraco negro através do desenvolvimento de um algoritmo.

- Organização por data

- Ábaco 5500 a.c
- Crivo de Eratóstenes 250 AC - Desenvolvido na Grécia Usado para determinar números primos
- Antikythera 80 AC - Mecanismo desenvolvido na Grécia Calcular posições de planetas e estrelas
- Ada Lovelace - 1843 o primeiro algoritmo publicado da história.
- Colossus, 1936, Alan Turing
- Kathleen Booth - 1940 inventou a linguagem assembly
- Computador Z3 1941, Konrad Zuse, Alemanha Primeiro computador programável para resolver equações mais complexas
- Hedy Lamarr 1942 co-inventou um sistema de orientação por rádio, utilizado pela marinha americana nos anos 60.

- Harvard Mark I 1944, Howard Aiken, Grace Hopper, EUA Capacidade para manipular números de até 23 caracteres decimais
- Grace Hopper 1952 implementou um dos primeiros compiladores, criou a linguagem orientada a processamento de banco de dados: COBOL
- irmã Mary Kenneth Keller 1958 Criou o departamento de computação na universidade de Clarke, uma faculdade só para mulheres
- Katherine Johnson, Dorothy Vaughan e Mary Jackson 1960, três mulheres negras responsáveis pelos cálculos de equações matemáticas que definiam as órbitas espaciais, para que astronautas como Neil Armstrong, Alan Shepard, e Glenn fizessem suas viagens espaciais com segurança.
- Margaret Hamilton 1969 diretora do time *Software Engineering Division* de um dos laboratórios do MIT. O time era responsável por criar software de orientação de bordo necessário para navegar e pousar aeronaves na lua, e suas variações usadas em várias outras missões do projeto Apollo.
- Carol Shaw 1978 primeira mulher a entrar no mercado de games! Carol Shaw trabalhava para a Atari, uma das empresas pioneiras da área. Em 1978, foi a responsável por criar o sistema de geração procedural de conteúdo, que permitiu a criação de fases diferentes
- Radia Perlman 1985 “mãe da internet”, Radia Perlman ganhou esse título por conta do desenvolvimento do protocolo STP (Spanning Tree Protocol).
-
- Frances Allen 2006 na área de pesquisa de compiladores, criando alguns dos algoritmos que definiram a base para a tecnologia de otimização usada por eles. Também liderou o time que desenvolveu a primeira estrutura usada para execuções paralelas de instruções pelos compiladores.
- Kate Bouman 2016 à primeira imagem dos arredores de um buraco negro através do desenvolvimento de um algoritmo.

Fontes

- <https://www.tecmundo.com.br/tecnologia-da-informacao/1697-a-historia-dos-computadores-e-da-computacao.htm>
- <https://blog.novatics.com.br/o-papel-das-mulheres-na-historia-da-computacao-490b06d9ac70?gi=5031040125c0#:~:text=Na%20d%C3%A9cada%20de%2070%20temos,diferentes%20%E2%80%94%20passo%20gigante%20pros%20games.>
- https://www.cos.ufrj.br/seminarios/2014/slides/slides_jayme.pdf
- <https://www.lanlink.com.br/blog/mulheres-importantes-historia-tecnologia/>