

Criando uma Revista Interativa para Divulgar Histórias de Mulheres na Computação

Guilherme Silva, Daniel Pinto, Karla Silva, Gabriel Costa, Jadiel Costa, Maikon Costa, Luis Rivero

Programa de Educação Tutorial de Ciência da Computação (PETComp) – Departamento de Informática - Universidade Federal do Maranhão (UFMA).

Av. dos Portugueses, 1966 - Vila Bacanga, São Luís – MA – Brasil

{carvalho.guilherme, daniel.pinto, felicia.karla, gabriel.jesus, jadiel.costa, maikon.keslley}@discente.ufma.br, luisrivero@nca.ufma.br

***Resumo.** O presente artigo apresenta o progresso de um projeto que visa utilizar um modelo interativo de revista digital com o propósito de disseminar a história e as conquistas de personalidades femininas em áreas da computação.*

1. Introdução

O papel da mulher na história é de grande relevância, porém sua devida valorização é recente, inclusive na computação. Segundo Light (1999, p. 455), “a omissão das mulheres na história da computação perpetua o mal entendimento das mulheres como desinteressadas ou incapazes nesta área”. Dadico (2017, p. 726) indica que a revista está entre um dos materiais mais lidos, logo, um ótimo método para enfatizar e transmitir essa história. O meio mais promissor é o virtual. “Através do hipertexto inaugura-se uma nova maneira de ler. No ambiente digital, o tempo, o ritmo e a velocidade de leitura mudam. Além dos hiperlinks, no hipertexto há movimento, som, diálogo com outras linguagens.” [DE OLIVEIRA, 2010,p. 06] Propõe-se então a união: a mulher na computação expressa numa revista digital .

2. Metodologia

Fugindo do usual, essa revista está sendo construída com uma base gamificada para que as possibilidades possam ir além da utilização de hiperlinks em PDFs, para tornar mais dinâmica e divertida a leitura da história da mulher na computação. A ideia é que o leitor poderá percorrer diferentes histórias, baseadas nas biografias de personalidades femininas de grande importância para a área, contadas em uma interface semelhante à de um jogo 2D. Por isso, a arte está sendo produzida no formato 16 bits e a estrutura final da revista será montada utilizando o Godot, uma ferramenta de programação e desenvolvimento de jogos (Figura 1).

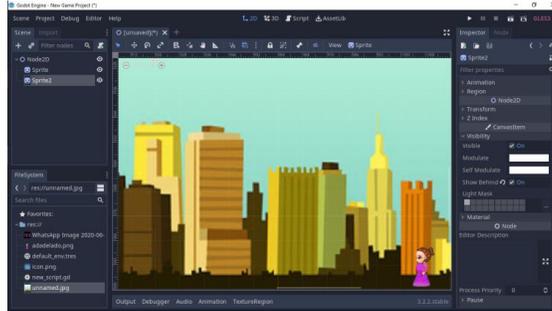


Figura 1 – Interface Godot com exemplo de sprites 16 bits

O projeto apresentará ainda mecânicas de jogos em 2D como movimentação pelo cenário e interação do cursor com objetos, variando de acordo com a história que estiver sendo percorrida.

3. Resultados Alcançados

Até o estágio atual do projeto, foi possível selecionar trechos bibliográficos para serem usados na construção de mecânicas e narrativa. Foi obtido, após isso, um esboço das mecânicas a serem utilizadas, dependentes ou independentes das personagens sob enfoque. Foi definido também o esboço do visual da revista, de forma que possa ser apresentada, em imagem, como o veículo que a nomeia. Os próximos passos serão criar um roteiro consistente e imersivo, além de aperfeiçoar as mecânicas envolvidas, para iniciar a construção de um protótipo de alto nível da revista interativa.

4. Conclusão

Com a moção do projeto, espera-se levar ao público as histórias de mulheres que contribuíram com a computação, de forma a incentivar a leitura e o interesse da comunidade através de uma plataforma dinâmica e identidade visual atrativa.

5. Referências

Dadico, L. (2017). Modos de ler livros em meios digitais: transformações da experiência. *Psicologia: Ciência e Profissão*, 37(3), 725-737.

DE OLIVEIRA, Seila. A Leitura Na Era Digital: Uma Proposta de Trabalho Pedagógico com o Gênero Discursivo HQ. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense, 2010. Curitiba: SEED/PR., 2014. V.1. (Cadernos PDE).

Light, J. S. (1999). When computers were women. *Technology and culture*, 40(3), 455-483.