

DONES INFORMÀTIQUES

**DIA INTERNACIONAL DE
LA DONA I LA XIQUETA
EN LA CIÈNCIA**

11 DE FEBRER



ADA LOVELACE

Matemàtica i escriptora, considerada com la primera programadora de la història. Va ser la primera persona en descriure un llenguatge de programació



“La ciència matemàtica mostra allò que és. És el llenguatge de les relacions invisibles entre les coses. Però per a usar i aplicar eixe llenguatge hem de ser capaços d’apreciar plenament, de sentir, de calibrar allò invisible, allò inconscient”

ÁNGELA RUÍZ ROBLES

Mestra, escriptora i inventora espanyola.
Precursora del llibre electrònic. Entre 1944 i 1949
va desenvolupar (entre altres) l'atles científic -
gramatical, la màquina taquimecanogràfica i la
primera proposta d'enciclopèdia mecànica



*"Un ensenyament amé, pràctic i intuïtiu per a que
el xiquet i la xiqueta veguen que l'estudi és l'element
més poderós"*

GRACE HOPPER

Científica pionera de la computació i militar estatunidenca. Va ser la primera a utilitzar el Mark I. Va crear el Llenguatge COBOL, que és el primer llenguatge complex d'ordinador

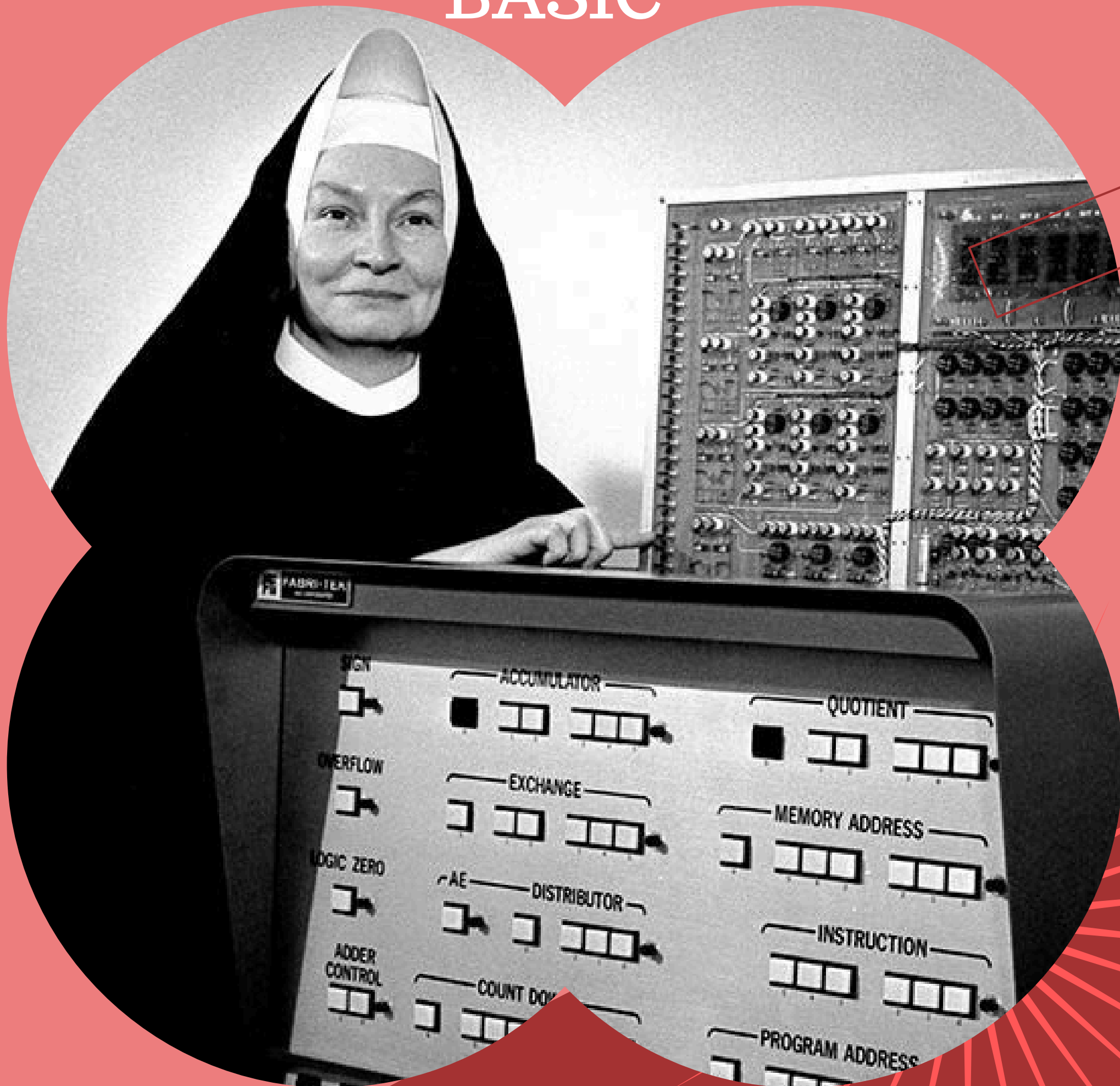


*"Si és una bona idea, continueu i dueu-la a terme.
És molt més fàcil demanar disculpes que
aconseguir el permís necessari"*

MARY KENNETH KELLER

Primera doctora en Informàtica dels EE.UU.
Directora del Departament d'Informàtica de la
Universitat Clark. Va formar part del
desenvolupament del llenguatge de programació

BASIC



"La nostra visió era que tots els estudiants del campus havien de tindre accés a un ordinador, i qualsevol membre del professorat havia de poder utilitzar un ordinador a l'aula sempre que fora apropiat."

HEDY LAMARR

Actriu famosa. Va inventar i patentar un sistema de guia per a torpedes que utilitzava l'espectre eixamplat i el salt de freqüència, tecnologia considerada precursora del Wifi i el Bluetooth



"L'esperança i la curiositat sobre el futur em pareixien millors que allò segur del present. Allò desconegut sempre va ser tan atractiu per a mi... I encara ho és"

EVELYN BEREZIN

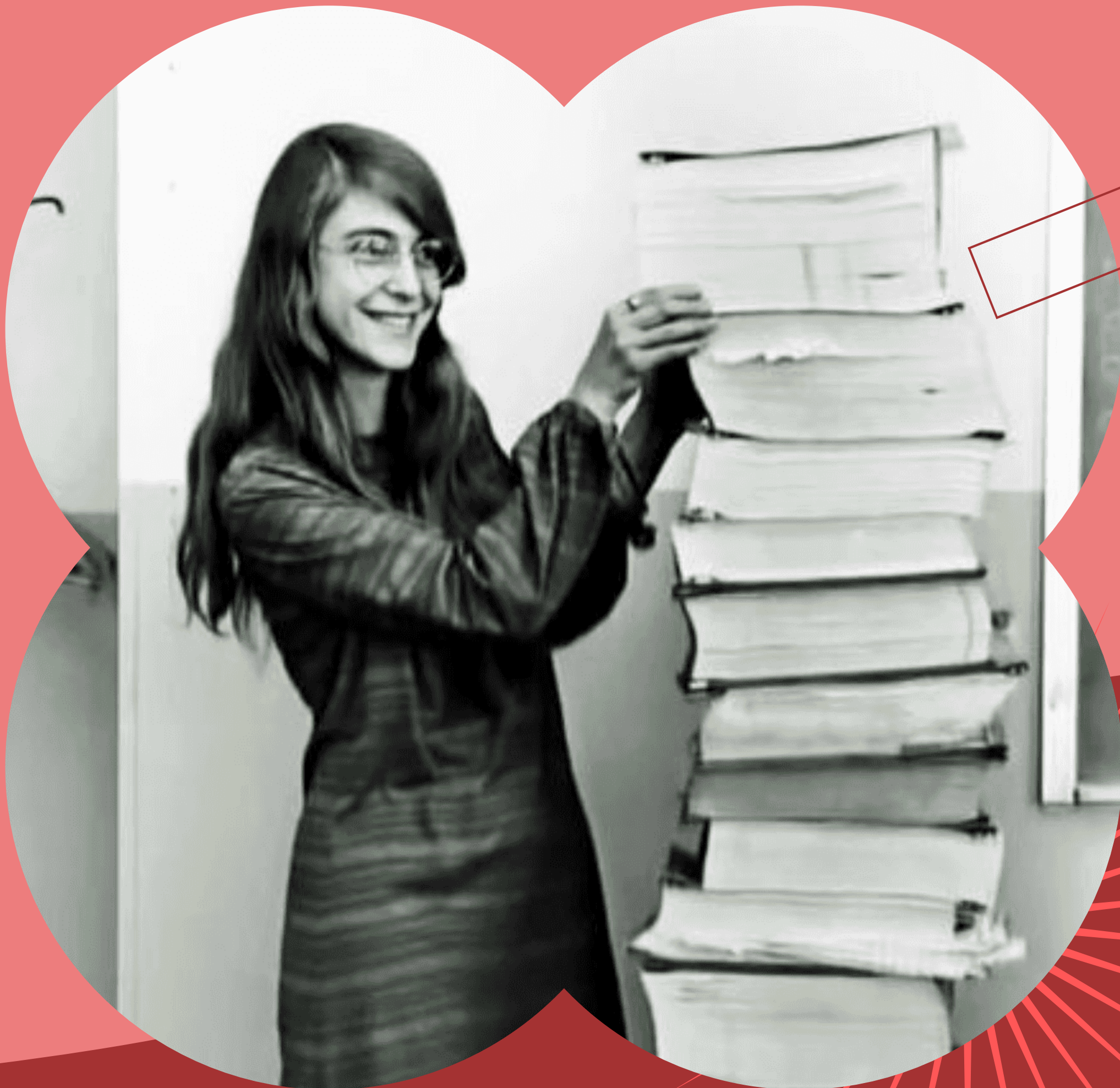
Física, informàtica i empresària. En 1953, va crear el que es considera el primer ordinador d'oficina. En 1968 va idear el primer processador de text i en 1969 va fundar la primera empresa que els desenvolupava: Redactron Corporation



"Assolir una meta proporciona una satisfacció immediata; el procés d'aconseguir una meta és un plaer durador"

MARGARET HAMILTON

Va encunyar el terme “Enginyeria de Software”.
Va desenvolupar el software de navegació per al
Programa Espacial Apolo, permetent arribar a la
Lluna



*"No s'ha de tindre por a estar equivocada, a
admetre errors; aquells que sàpien fallar de forma
estrepitosa són els que poden aconseguir coses
grandioses"*

MARY ALLEN WILKES

Advocada retirada, va treballar com programadora i enginyera de hardware. Va participar en la creació del primer ordinador personal en 1961, i va ser la primera persona que utilitzà aquest tipus de computadora a casa



"Volia fer alguna cosa interessant, que fora un desafiament"

JUDE MILHON

Hacker famosa. De les primeres dones programadores en fortran, Activista defensora dels drets a la privacitat en la web



"Hackear és evadir de forma intel·ligent els límits imposats, ja siguin imposats pel teu govern, per les teues pròpies habilitats o per les lleis de la física"

ADELE GOLDBERG

Va col·laborar en el desenvolupament del llenguatge Smalltalk. Precursora en la programació orientada a objectes dinàmics i en la interfície gràfica d'usuari (finestres, icones, menús, punters, etc.)

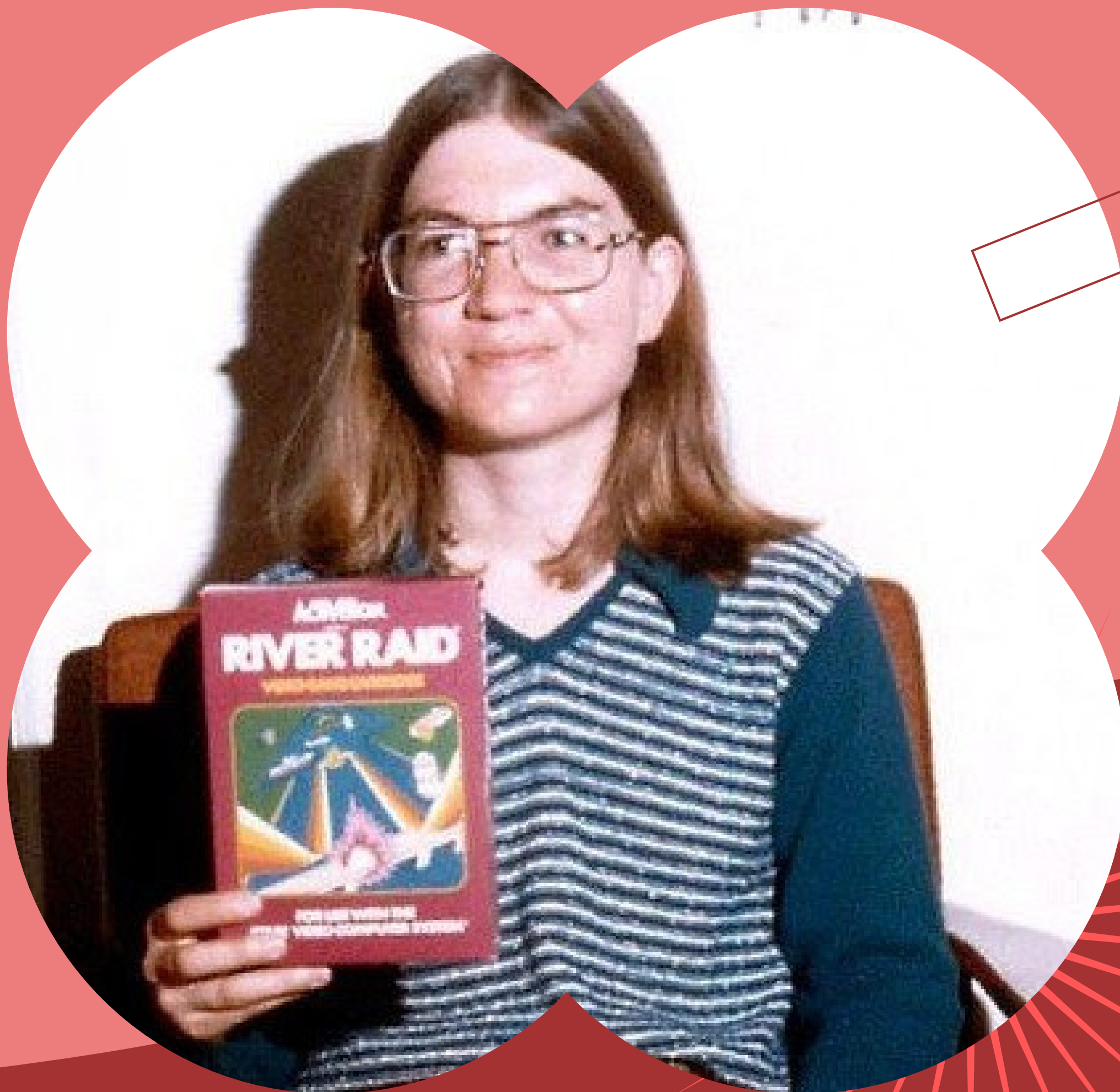


"M'ensenyaren el que era la interfície gràfica d'usuari. Vaig pensar que era allò millor que havia vist en la meua vida" - Steve Jobs parlant sobre el treball d'Adele Goldberg en Xerox Parc

CAROL SHAW

De les primeres disenyadores de videojocs. Va treballar per a Atari i Activision, desenvolupant 3D Tic-Tac-Toe, River Raid i Polo, entre altres.

S'encarregà de tot el procés creatiu: diseny, programació, gràfics i so.



“Alguns em diuen: ets molt bona en matemàtiques, per a ser dona. Això em resulta prou molest. Per què les dones no podem ser bones en matemàtiques?”

MELANIE PERKINS

Donant classes de programació als 20 anys, es va adonar que la majoria dels seus alumnes tenien dificultats per a utilitzar ferramentes de diseny, per això va crear l'aplicació "Canva", de la companyia de la qual és l'actual CEO



"Si estàs determinada a resoldre un problema i ets apassionada per aprendre en el camí, això ja és suficient"