

InventADA: investigando o contexto de tecnologias vestíveis, na perspectiva do gênero feminino

Taís Graminho Haefliger¹, Lisiane César de Oliveira^{1*}

*Orientador(a)

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus*
Ibirubá. Ibirubá, RS

A participação feminina na área da Computação tem seus primeiros registros no século XIX no trabalho da matemática inglesa Ada Lovelace, conhecida como “o primeiro programador” da história. A americana Grace Hopper trabalhou na programação da série de computadores Mark I, um dos primeiros computadores digitais, tendo cunhado o termo “bug”. A cientista da computação Margaret Hamilton desenvolveu o programa de voo, usado no projeto Apollo 11, a primeira missão tripulada à Lua e também cunhou o nome da área, que hoje conhecemos como Engenharia de Software. Embora muitos dos “pioneiros da computação” tenham sido mulheres, suas participações no campo do desenvolvimento de tecnologias digitais (TD) é baixa, mesmo sendo numerosas consumidoras de aplicativos, games e tecnologias vestíveis (wearable technology) para os diferentes fins. A partir destes fatos, entendemos haver um “gap” no que se refere ao “uso de” TD e a “criação de TD para e pelo” gênero feminino. O que implica em TD sendo consumidas, sem que as consumidoras tenham feito parte de sua ideação, concepção e/ou desenvolvimento. Neste sentido, a presente pesquisa tem por objetivo investigar o conceito de tecnologias vestíveis, na perspectiva de gênero feminino. Os wearables estão sendo considerados o próximo passo na evolução da computação onipresente, ou seja, estarão cada vez mais presentes como parte do tecido de nossas vidas. E, vem se tornando uma alternativa em relação aos dispositivos móveis. Esse conceito tem atraído o público feminino, uma vez que vem sendo associado a conceitos como “fashion technology”, “smart materials”, “soft circuits”, “electronic-textiles” e “electronic craft” e envolver conhecimentos de diferentes áreas transdisciplinares como Design, Computação e Eletrônica, perpassando campos como a Moda, Saúde e Educação. As tecnologias vestíveis também combinam diferentes materiais (tecidos, papéis, fibras), processos (artesanato, tricô, crochê, tecelagem, costura, bordado, cerâmica) e tecnologias diversas (software e hardware). Esta pesquisa se caracteriza enquanto qualitativa, com abordagem exploratória e experiencial. E neste sentido, pretende através de pesquisa documental e intervenções inventivas produzir dados que possam ampliar os conhecimentos acerca do contexto do desenvolvimento de tecnologias vestíveis, da perspectiva do gênero feminino. Como resultados a serem alcançados a cerca da temática: “Wearables e Gênero Feminino” podemos destacar: a) Produção de dados qualitativos; b) Identificação de pesquisadoras engajadas na temática; c) Mapeamento de iniciativas e projetos pelo mundo, no sentido de identificar potencialidades e/ou fragilidades, passíveis de ampliar a referida pesquisa.

Palavras-chaves: Tecnologias Vestíveis (Wearable); computação; gênero.