

Campus Porto Velho Zona Norte
Curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet

JENNIFER DINIZ DOS SANTOS
CHEURI YANCA MACIEL MAGALHÃES

TECHSISTERS: CONECTANDO MULHERES NA COMPUTAÇÃO

PORTO VELHO-RO

2025

JENNIFER DINIZ DOS SANTOS
CHEURI YANCA MACIEL MAGALHÃES

TECHSISTERS: CONECTANDO MULHERES NA COMPUTAÇÃO

Artigo entregue como Trabalho de Conclusão de Curso ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), *Campus* Porto Velho Zona Norte, como requisito parcial para obtenção do grau de Tecnólogo, junto ao Curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet, sob a orientação da professora Ma. Ivanilse Calderon e co-orientação do Prof. Felipe de Almeida Maia.

PORTO VELHO-RO
2025

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Gerador de Ficha Catalográfica do IFRO,
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

Santos, Jennifer Diniz dos.

Techsisters: conectando mulheres na computação / Jennifer Diniz dos Santos, Cheuri Yanca Maciel Magalhães, Porto Velho-RO, 2025.
24 f. : il.

Orientador(a): Ma. Maria Ivanilse Calderon Ribeiro.
Coorientador(a): Prof. Felipe de Almeida Maia.

Trabalho de Conclusão de Curso (Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO, Porto Velho-RO, 2025.

1. Mulheres. 2. Computação. 3. Protótipo. 4. Engajamento feminino. I. Magalhães, Cheuri Yanca Maciel. II. Ribeiro, Maria Ivanilse Calderon (orient.). III. Maia, Felipe de Almeida (coorient.). IV. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO. V. Título.

Bibliotecário(a) Responsável: Marlene Fouz da Silva, CRB-11/946 (Campus Porto Velho Zona Norte)

JENNIFER DINIZ DOS SANTOS
CHEURI YANCA MACIEL MAGALHÃES

TECHSISTERS: CONECTANDO MULHERES NA COMPUTAÇÃO

Artigo entregue como Trabalho de Conclusão de Curso ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), *Campus* Porto Velho Zona Norte, como requisito parcial para obtenção do grau de Tecnólogo, junto ao Curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet, sob a orientação da professora Ma. Ivanilse Calderon, e co-orientação do Prof. Felipe de Almeida Maia.

Aprovado em: 05/06/2025 pela banca examinadora.

Membro da Banca

Membro da Banca

Membro da Banca

Orientador

Co-orientador

TECHSISTERS: CONECTANDO MULHERES NA COMPUTAÇÃO

RESUMO: Este trabalho apresenta a prototipação de telas da aplicação *TechSisters*, uma rede social voltada para o engajamento de meninas e mulheres na educação em Computação. O problema central é a sub-representação feminina na área, resultante de barreiras como a falta de informação e a falta de modelos. O objetivo da aplicação é promover o aprendizado, a inclusão e o empoderamento, com foco no ingresso, permanência e participação no mercado profissional ao final ou após a graduação. Para isso, o *TechSisters* oferecerá uma personalização de aprendizado, mentoria, gamificação e conexões com oportunidades acadêmicas e profissionais. A prototipação das telas da aplicação busca criar um espaço colaborativo que incentive a participação feminina na educação em Computação, contribuindo para a quebra de estereótipos e a ampliação da diversidade na área.

PALAVRAS-CHAVE: mulheres; Computação; protótipo; engajamento feminino.

ABSTRACT: This paper presents the prototyping of the *TechSisters* application screens, a social network focused on engaging girls and women in Computer Science education. The central problem is the underrepresentation of women in the area, resulting from barriers such as lack of information and lack of role models. The objective of the application is to promote learning, inclusion and empowerment, with a focus on entry, retention and participation in the professional market at the end of or after graduation. To this end, *TechSisters* will offer personalized learning, mentoring, gamification and connections with academic and professional opportunities. The prototyping of the application screens seeks to create a collaborative space that encourages female participation in Computer Science education, contributing to breaking stereotypes and increasing diversity in the area.

KEYWORDS: women; Computing; prototype; female engagement.

1 INTRODUÇÃO

Embora o século XXI seja amplamente reconhecido como a era da informação, ainda há relatos de mulheres que desconhecem as diversas possibilidades de carreira e estudo na área da Computação. A baixa participação feminina nesse campo é atribuída a causas multifatoriais, como fatores individuais, familiares, sociais, educacionais e econômicos (Avolio *et al.*, 2020). Entre esses, a desigualdade de gênero se destaca como uma das principais barreiras. Apesar das contribuições significativas de mulheres para o avanço da Computação, essa desigualdade ainda limita a presença feminina tanto na formação acadêmica quanto na inserção e progressão profissional (dos Santos, 2017).

A representatividade feminina na área, muitas vezes restrita a figuras históricas como Ada Lovelace e Grace Hopper (Oliveira 2023), precisa ser atualizada com exemplos contemporâneos que inspirem novas gerações. A baixa quantidade de referências femininas atuais reforça a percepção de que se trata de uma carreira predominantemente masculina, o que pode afastar o interesse de meninas e mulheres pela Computação (Sidnei *et al.* 2020). Assim, torna-se necessário desenvolver iniciativas que promovam a visibilidade, o pertencimento e o engajamento feminino nesse campo.

Paralelamente, observa-se que as redes sociais têm papel central na forma como as pessoas se comunicam e compartilham interesses. Em 2023, o Brasil ocupou o terceiro lugar no ranking mundial de países que mais utilizam redes sociais (de Oliveira Menezes, 2021). Essas plataformas, por sua natureza interativa, oferecem oportunidades significativas para a disseminação de informações, formação de comunidades e incentivo à participação. Iniciativas que utilizam redes sociais para apoiar mulheres na Computação têm se mostrado eficazes na promoção da inclusão e no combate a estereótipos de gênero.

Neste contexto, no âmbito do curso de Tecnologia em Sistemas para Internet, este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem como proposta apresentar a prototipação de telas de uma rede social voltada exclusivamente ao público feminino. A aplicação busca fomentar o engajamento e a inclusão de mulheres na Computação, promovendo o acesso a conteúdos, informações e conexões significativas com outras mulheres da área.

Adotou-se a metodologia *Design Thinking* (DT) para o desenvolvimento do protótipo das telas, com foco nas reais necessidades do público-alvo. A coleta de dados foi realizada por meio de um questionário e revisão de literatura. O protótipo das telas foi concebido com base nos princípios do *Design* Centrado no Usuário (DCU), e construído de forma iterativa utilizando a ferramenta Figma, com o objetivo de atender de maneira eficaz as demandas identificadas.

O artigo está organizado da seguinte forma: na Seção 2 é apresentado os trabalhos relacionados, na Seção 3 apresentamos o referencial teórico, na Seção 4 é mostrada a metodologia, na Seção 5 discussão e resultados, e na seção 6 as considerações finais.

2 TRABALHOS RELACIONADOS

Esta Seção apresenta alguns trabalhos relacionados ao contexto abordado neste TCC. Estes trabalhos apresentam fatores que contribuem para a baixa representatividade feminina na área da Computação e de algum modo propondo possíveis caminhos para mitigar essa problemática.

Cavalier e Malagolli (2022) atestam por meio de pesquisa de campo, identificaram a falta de incentivo e informação sobre a carreira em TI como uma das principais barreiras enfrentadas por mulheres. Os autores observaram que, ao terem contato com exemplos de mulheres atuando na área, as entrevistadas passaram a perceber novas possibilidades profissionais, sentindo-se inspiradas e motivadas. Os autores concluíram que: “o mundo da tecnologia também vai ser adaptável para a inserção da mulher assim como todas as outras áreas, dependendo unicamente do esforço, determinação e força de cada mulher”.

Para Araújo *et al.* (2021) uma das causas da baixa presença feminina nos cursos e carreiras em Computação está relacionada à falta de conhecimento sobre a área. Neste trabalho foi apresentado a construção de um livro representativo “Todas Somos Adas”, em que a personagem principal é uma menina chamada Ada (nome da primeira programadora da história), uma protagonista feminina para focar tanto no público masculino como feminino da educação básica, é composto por atividades de programação e estimula às alunas de graduação na área da Computação, como uma maneira de incentivar a permanência na área.

Enquanto que Ribeiro *et al.* (2019) destacam a situação feminina na área da Computação, em que apresentam o panorama da atuação feminina na computação

por meio de um portal de visualizações, intitulado “El@s na Computação”. Reunindo informações sobre a atuação feminina na computação nos âmbitos educacional e profissional, possibilitando a reflexão sobre o perfil das mulheres que já atuam nesse setor e sobre os benefícios que a diversidade de gênero pode trazer para a área.

Rodrigues *et al.* (2023) ressaltam que a ausência de incentivo familiar, a escassa representatividade em ambientes profissionais, os estereótipos masculinos predominantes na área de TI e a pouca exposição precoce ao uso de tecnologias configuram os principais fatores que contribuem para a exclusão de mulheres. Os autores apresentam ainda uma listagem com possíveis soluções para o aumento de mulheres na TI, como: realização de programas, a fim de apresentar o cenário computacional para meninas, e solucionar suas principais dúvidas sobre essa área; realização de projetos em escolas para expandir o conhecimento das meninas sobre tecnologia, proporcionando o ingresso no contexto da TI; entre outras.

Machado *et al.* (2021) apontaram que 45,3% dos homens entrevistados reconhecem as barreiras sociais — sobretudo a desigualdade de gênero — como o principal obstáculo enfrentado pelas mulheres nas empresas de TI. O estudo também evidenciou a ocorrência da chamada “segregação vertical”, caracterizada pela dificuldade de ascensão a cargos de liderança, tanto no meio corporativo quanto no acadêmico, mesmo quando há esforço e competência por parte das mulheres.

Por fim, Rosson *et al.* (2010) apresentam a criação de uma comunidade digital voltada ao apoio mútuo e ao desenvolvimento profissional de mulheres na área da Computação e da Informação, estruturada em fases que vão desde a formação até a atuação no mercado. A comunidade *wConnect* reconhece a importância do pertencimento, da mentoria e do *networking* para a permanência de mulheres na tecnologia.

Diferentemente dos estudos mencionados, este TCC propõe o protótipo de telas de uma Rede Social intitulada **TechSisters**, com foco em conectar mulheres da área, promover o compartilhamento de experiências e ampliar o conhecimento sobre a carreira em TI. Acredita-se que esse protótipo de telas possa inspirar a sua implementação futura, e seja capaz de contribuir significativamente para o fortalecimento da representatividade feminina, incentivando a permanência e o

ingresso de mais mulheres nos ambientes acadêmicos e profissionais da Computação.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 A BAIXA INFORMAÇÃO SOBRE ÁREA DA COMPUTAÇÃO

Apesar de vivermos na chamada era da informação, muitas mulheres ainda desconhecem as diversas possibilidades de carreira e estudo na área da Computação. Essa falta de conhecimento é atribuída a múltiplos fatores, incluindo influências individuais, familiares, sociais, educacionais e econômicas. Avolio *et al.*, (2020) destacam que essas barreiras multifatoriais contribuem significativamente para a baixa participação feminina na computação. Além disso, a ausência de informações claras sobre a área dificulta a tomada de decisão das mulheres em ingressar nesse campo.

Sendo assim, observamos que a falta de informação adequada sobre a Computação impede que muitas mulheres considerem essa área como uma opção viável de carreira. Isso reforça estereótipos de que a Computação é um campo predominantemente masculino, desestimulando o interesse feminino desde os primeiros anos escolares. Iniciativas que visam fornecer informações acessíveis e representativas sobre a área são essenciais para mudar essa percepção e incentivar a participação feminina

3.2 DIFICULDADES SOCIAIS

A desigualdade de gênero é uma das principais dificuldades sociais enfrentadas por mulheres na Computação. Mesmo com contribuições significativas ao longo da história, as mulheres ainda enfrentam barreiras para avançar em suas carreiras acadêmicas e profissionais. Neste contexto, Santos, Carvalho e Barreto (2021) apontam o cenário atual de inserção das mulheres na área da TI e evidencia o seu papel histórico, e buscam contribuir com o debate em torno da desigualdade de gênero nos cursos superiores de TI, revelam a omissão de mulheres na história da ciência, e desconstrói a ideia de que o campo da informática seja apenas para homens.

Portanto, pode-se entender que essas dificuldades sociais limitam o acesso das mulheres a Computação e impactam negativamente sua permanência e progressão na área. A criação de ambientes mais inclusivos e o combate aos estereótipos de gênero são fundamentais para promover a equidade e aumentar a participação feminina na Computação.

3.3 REFERÊNCIA FEMININA NA COMPUTAÇÃO

A presença de referências femininas na Computação é crucial para inspirar e motivar novas gerações de mulheres a ingressarem e permanecerem na área. A representatividade é um elemento fundamental tanto para a superação de estereótipos quanto para o incentivo à carreira na Computação. Iniciativas que mostram histórias reais de mulheres na área aumentam o interesse e a confiança das meninas e mulheres, podem contribuir neste contexto.

Logo, a falta de modelos femininos na Computação contribui para a percepção de que essa é uma área masculina. Promover a visibilidade de mulheres que atuam com sucesso na Computação pode ajudar a desconstruir essa imagem e encorajar mais mulheres a explorarem oportunidades nesse campo.

3.4 ALTO USO DE REDES SOCIAIS

As redes sociais têm se mostrado ferramentas poderosas para conectar pessoas com interesses comuns e disseminar informações. No Brasil, o uso dessas plataformas é extremamente elevado, com o país ocupando o terceiro lugar no ranking mundial de consumo de redes sociais em 2023. Diante deste cenário, iniciativas que utilizam redes sociais para promover a inclusão de mulheres na Computação têm alcançado resultados positivos, ampliando o alcance de informações e fortalecendo comunidades femininas na área (de Oliveira Menezes, 2021).

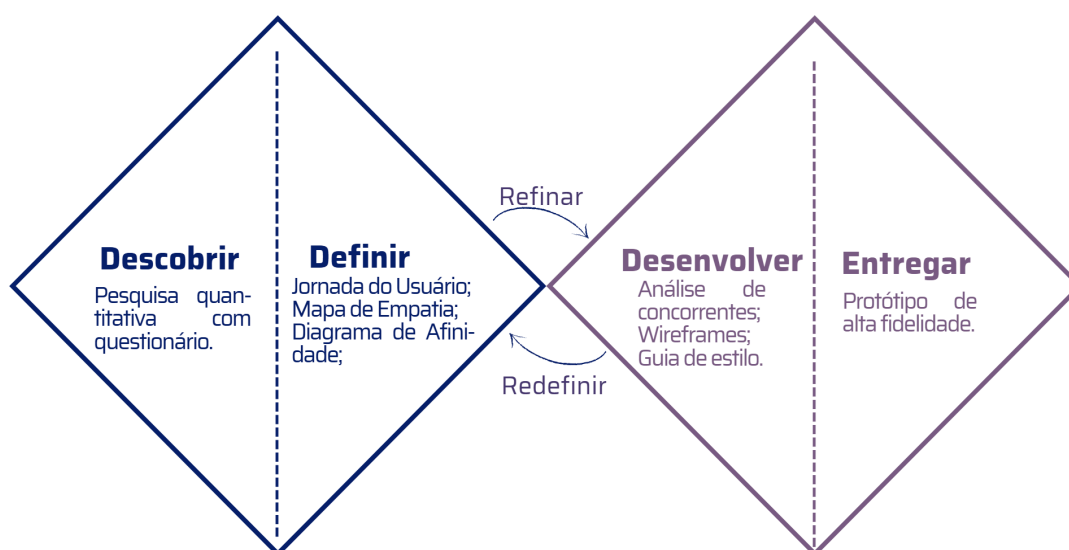
Sendo assim, o uso estratégico das redes sociais pode ser uma abordagem eficaz para engajar mulheres na Computação, oferecendo espaços de apoio, compartilhamento de experiências e acesso a conteúdos relevantes. Essas

plataformas podem servir como pontes para superar barreiras de informação e representatividade, contribuindo para uma maior inclusão feminina na área.

4 METODOLOGIA

O trabalho adota a metodologia *Design Thinking* (DT), baseada no modelo do Diamante Duplo (Figura 1), que é amplamente utilizado em projetos de UX e UI *Design* para a inovação e solução de problemas complexos. Segundo Melo e Abelheira, o DT coloca as pessoas no centro do processo, entendendo profundamente suas necessidades (Melo e Abelheira, 2015). Criado pelo *Design Council* do Reino Unido em 2004, o modelo é iterativo e não linear, permitindo ajustes constantes, o que o torna ideal para projetos que requerem feedback contínuo dos usuários. O processo é dividido em quatro fases:

Figura 1 - Metodologia do Diamante Duplo



Fonte: elaborado pelos autores, 2025.

4.1 FASE 1 - DESCOBRIR

Esta fase busca explorar o problema e identificar necessidades e oportunidades, com a realização de uma pesquisa quantitativa. O levantamento de requisitos dos usuários, correspondente a esta fase de prototipação, foi realizado por meio de um questionário aplicado via *Google Forms*, direcionado exclusivamente ao público-alvo da aplicação. O instrumento foi organizado em cinco perguntas

objetivas e uma discursiva, permitindo a coleta de dados quantitativos e qualitativos, as questões aplicadas podem ser visualizadas nos Apêndices A, B, C e D. Foram coletadas 31 respostas que foram analisadas com o objetivo de identificar as principais necessidades das usuárias e orientar decisões de *design* para o protótipo das telas. As perguntas focaram em compreender quais funcionalidades em uma rede social seriam mais eficazes e vantajosas do ponto de vista dos usuários.

4.2 FASE 2 - DEFINIR

As informações obtidas na etapa anterior foram organizadas com o objetivo de esclarecer o problema central e selecionar os aspectos prioritários a serem abordados no desenvolvimento da solução. Para isso, foram utilizadas ferramentas como a **Jornada do Usuário**, que permitiu mapear as etapas percorridas pelas usuárias em suas experiências com a tecnologia; o **Diagrama de Afinidade**, que facilitou a categorização dos dados coletados, revelando padrões e agrupando percepções semelhantes; e o **Mapa de Empatia**, que ajudou a compreender mais profundamente os sentimentos, dores, motivações e necessidades do público-alvo.

4.3 FASE 3 - DESENVOLVER

Esta fase concentrou-se na exploração criativa e na elaboração de soluções com base nos insumos organizados na fase anterior. Foram realizadas análises de plataformas concorrentes para identificar boas práticas e lacunas de mercado, elaborados wireframes para estruturar a interface da aplicação e construído um **guia de estilo visual (Style Guide)**, garantindo padronização, coerência estética e aderência a princípios de usabilidade e acessibilidade. Essa fase representou o amadurecimento das ideias e sua transformação em uma proposta visual e funcional concreta.

4.4 FASE 4 - ENTREGAR

O foco nesta fase foi o refinamento e a validação da solução final. A partir do guia de estilo e dos wireframes produzidos anteriormente, foi desenvolvido um

protótipo de telas de alta fidelidade, utilizando o software Figma. A construção da aplicação foi orientada pela abordagem de prototipação iterativa, com base em um *Style Guide* previamente desenvolvido e utilizando o *software* Figma.

Todo o processo seguiu os princípios do *Design* Centrado no Usuário (DCU), que tem como foco principal as necessidades, expectativas e limitações dos usuários finais. A partir dos requisitos identificados, o DCU busca gerar soluções que promovam uma melhor experiência e usabilidade, resultando em um protótipo mais alinhado às reais demandas do público-alvo (Lowdermilk, 2019). O protótipo das telas desenvolvido pode ser visualizado clicando aqui, onde é possível explorar algumas de suas funcionalidades.

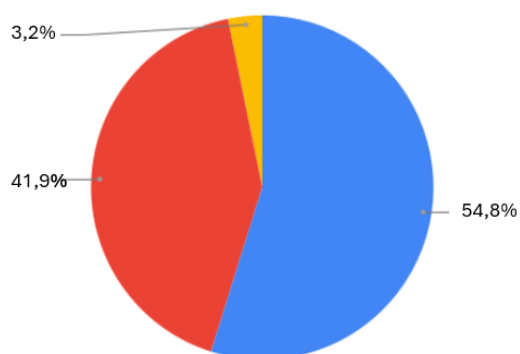
5 DISCUSSÃO E RESULTADOS

Nesta Seção, são apresentados e discutidos os principais resultados obtidos a partir da aplicação do questionário com o público-alvo, bem como o protótipo das telas desenvolvido.

5.1 PERCEPÇÕES DO PÚBLICO-ALVO SOBRE REPRESENTATIVIDADE FEMININA NA COMPUTAÇÃO

Um dos principais achados do questionário refere-se à visibilidade das mulheres na Computação. Ao serem questionados sobre seu conhecimento a respeito de personalidades femininas que atuam ou se destacaram na área, os participantes demonstraram um nível geral de familiaridade ainda limitado (Figura 2).

Figura 2 - Percepção sobre a visibilidade sobre mulheres na computação



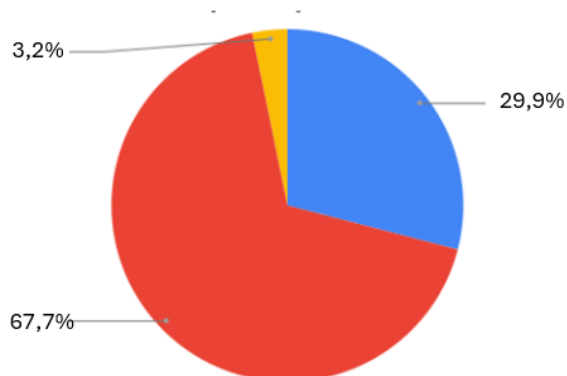
Fonte: elaborado pelos autores, 2025.

Apenas 3,2% afirmaram que não conhecem nenhuma figura feminina na área, enquanto 41,9% relataram ter pouco conhecimento. A maioria (54,8%) indicou um nível médio de familiaridade, o que sugere um reconhecimento parcial, muitas vezes superficial ou restrito a poucos nomes.

Essa lacuna evidencia a necessidade de iniciativas que promovam maior acesso a informações sobre a contribuição histórica e contemporânea das mulheres na computação. Nesse sentido, o desenvolvimento do protótipo das telas do *TechSisters* alinha-se diretamente a essa demanda, ao buscar criar uma rede social voltada à valorização de trajetórias femininas, ao compartilhamento de conteúdos e a construção de um espaço de pertencimento para mulheres e meninas interessadas na área.

Além disso, buscamos verificar sobre a aceitação de uma solução digital para apoiar a facilitação de compartilhamento e acesso de informações sobre a computação para mulheres. A Figura 3 evidencia uma forte aceitação da proposta de uma rede social voltada exclusivamente para mulheres na computação. A grande maioria das participantes (67,7%) considera que a solução digital proposta seria útil, total ou parcialmente, para combater os desafios enfrentados por mulheres na área, como a baixa representatividade, a falta de apoio e de referências femininas.

Figura 3 - Aceitação sobre uma solução digital



Fonte: elaborado pelos autores, 2025.

Esse dado reforça a relevância da proposta do protótipo apresentado, pois mostra que a ideia de um ambiente virtual seguro, de apoio mútuo e compartilhamento de informações específicas da área da Computação para o público feminino encontra eco nas necessidades percebidas pelas próprias usuárias. O fato de apenas 3,2% das respondentes não acreditarem na efetividade da solução

sugere que há uma percepção coletiva de que o fortalecimento de redes de apoio pode ser uma estratégia importante para reverter a sub-representação feminina no setor.

Além de 29,9% que responderam “em partes” indicam que, embora vejam valor na proposta, podem acreditar que a solução precisa ser acompanhada de outras ações complementares — como iniciativas educacionais, políticas institucionais e mudanças culturais mais amplas. Isso abre espaço para que a proposta evolua para além da plataforma digital, prevendo possíveis integrações com eventos, materiais e parcerias com instituições de ensino e empresas.

5.2. O PROTÓTIPO

O protótipo das telas foi desenvolvido com foco em proporcionar uma navegação simples e acessível, promovendo maior inclusão de mulheres no campo da computação. A interface foi pensada para garantir facilidade de uso, permitindo que usuárias com diferentes níveis de conhecimento em tecnologia possam utilizar a aplicação de forma intuitiva.

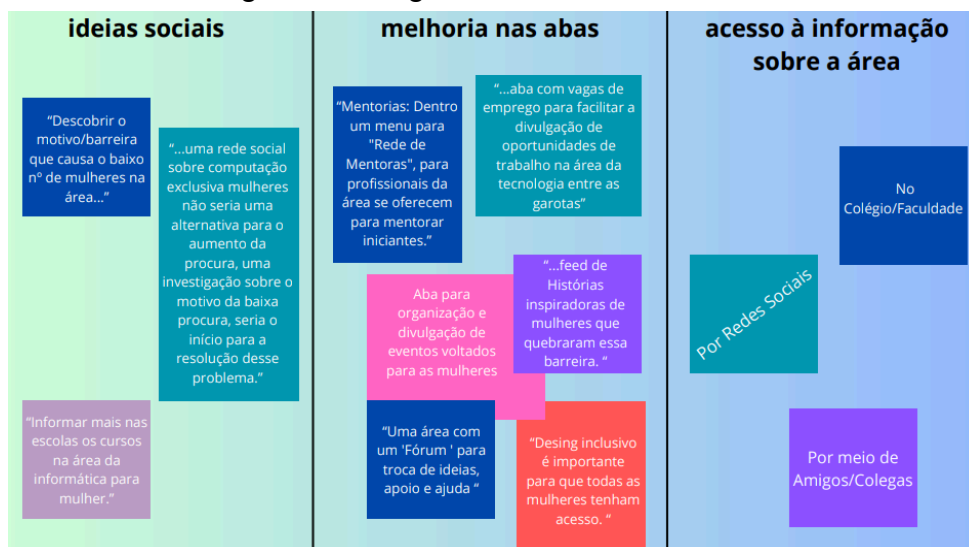
O *design* responsivo assegura compatibilidade com diversos tipos de dispositivos, oferecendo uma experiência consistente e adaptada. Além disso, sua concepção busca compreender e atender as necessidades reais das usuárias, de modo a criar um espaço digital funcional e acolhedor.

Foram aplicadas as ferramentas o Diagrama de Afinidade (DA) (Figura 4). O DA é uma ferramenta colaborativa utilizada para organizar e sintetizar grandes volumes de dados qualitativos, como ideias, opiniões ou informações coletadas em pesquisas, entrevistas ou sessões de *brainstorming* (LabX, 2021).

No contexto do *design* centrado no usuário, essa técnica é especialmente valiosa para transformar dados dispersos em categorias significativas, permitindo uma compreensão mais profunda das necessidades e comportamentos dos usuários (Norman, 2013).

Ao estruturar informações de forma visual e lógica, o DA auxilia equipes multidisciplinares a alinhar percepções e direcionar o desenvolvimento de soluções mais eficazes e empáticas.

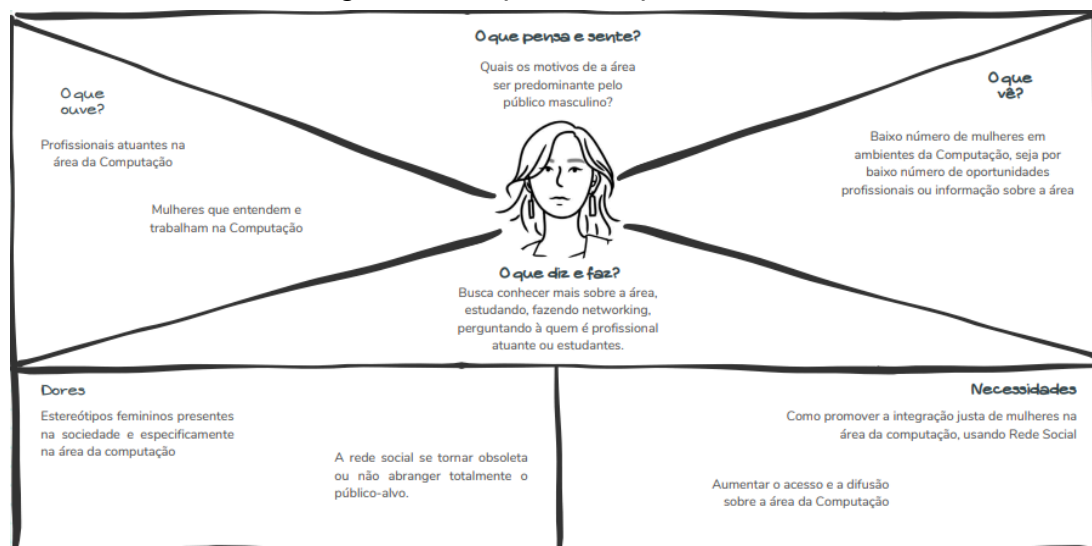
Figura 4 - Diagrama de afinidade



Fonte: elaborado pelos autores, 2025.

A Figura 5 apresenta o Mapa de Empatia (MA) que foi criado com o objetivo de aprofundar a compreensão sobre o perfil, expectativas, motivações, frustrações e comportamentos do público-alvo.

Figura 5 - Mapa de Empatia



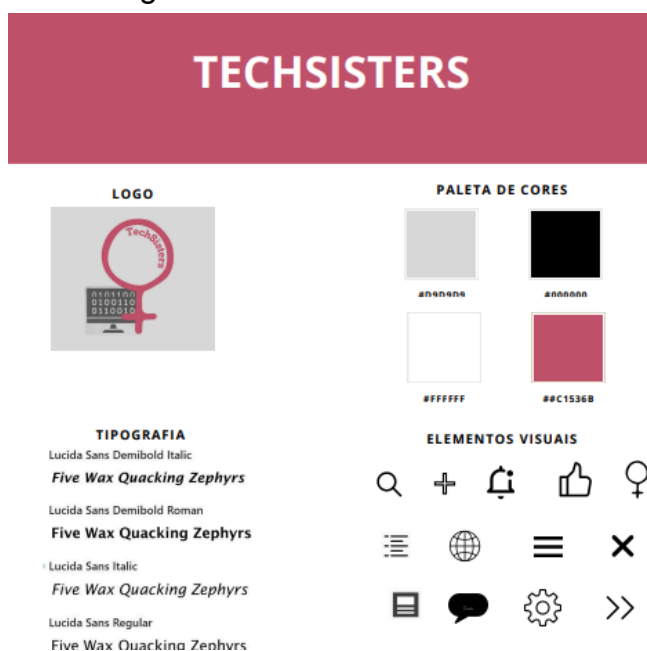
Fonte: elaborado pelos autores, 2025.

A utilização do MA contribuiu diretamente para guiar o processo de criação do protótipo das telas, permitindo que decisões de interface, funcionalidades e tom de comunicação fossem baseadas em necessidades reais e não apenas em suposições.

Essa abordagem possibilitou o desenvolvimento de uma solução mais acolhedora, funcional e conectada com os desafios enfrentados por mulheres na área da Computação. O MA é uma ferramenta eficaz para compreender profundamente as necessidades e expectativas dos usuários, facilitando a criação de soluções mais alinhadas com suas realidades e promovendo uma experiência mais significativa e inclusiva (Cândido e Valdrich, 2018).

Por fim, a partir dessas análises, foi elaborado um Guia de Estilo (Figura 6), que serviu como referência visual e funcional para a construção do protótipo de alta fidelidade no software Figma. Esse guia definiu elementos como paleta de cores, tipografia, logotipo e demais componentes visuais, assegurando uma identidade coerente, acessível e alinhada com os valores da proposta. As imagens a seguir ilustram como essas ferramentas contribuíram diretamente para a criação de uma experiência mais intuitiva, acolhedora e representativa para o público feminino na área da computação.

Figura 6 - Guia de Estilo



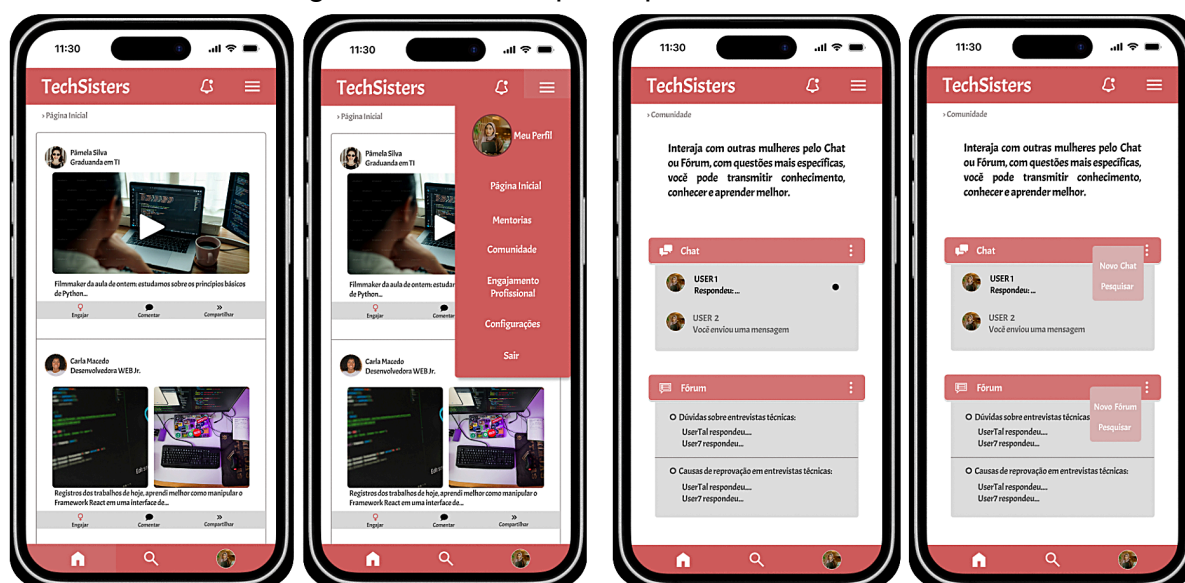
Fonte: elaborado pelos autores, 2025.

Neste contexto, o protótipo busca abranger as principais seções da Rede Social proposta: página inicial, mentorias, comunidade e engajamento profissional — cada uma estruturada com funcionalidades específicas, pensadas para atender as demandas identificadas durante a fase de descoberta. Esse conjunto de

funcionalidades reflete um *design* pensado para criar um ambiente inclusivo, de apoio mútuo e fortalecimento da presença feminina na área.

A Figura 7 apresenta a página inicial, onde as usuárias podem interagir por meio da publicação de conteúdos em diferentes formatos — imagem, vídeo e/ou texto —, contando ainda com funcionalidades sociais como curtir (engajar), comentar e compartilhar publicações. Essas interações são essenciais para promover a visibilidade de experiências, iniciativas e trajetórias femininas na Computação, alinhando-se diretamente ao objetivo do protótipo: fomentar o pertencimento, a representatividade e a construção de uma rede de apoio entre mulheres na área. Ao facilitar esse tipo de engajamento, a aplicação estimula a troca de conhecimento, o reconhecimento de conquistas e a formação de vínculos, contribuindo para a inclusão e valorização feminina no campo da tecnologia.

Figura 7 - Telas do protótipo da Rede Social



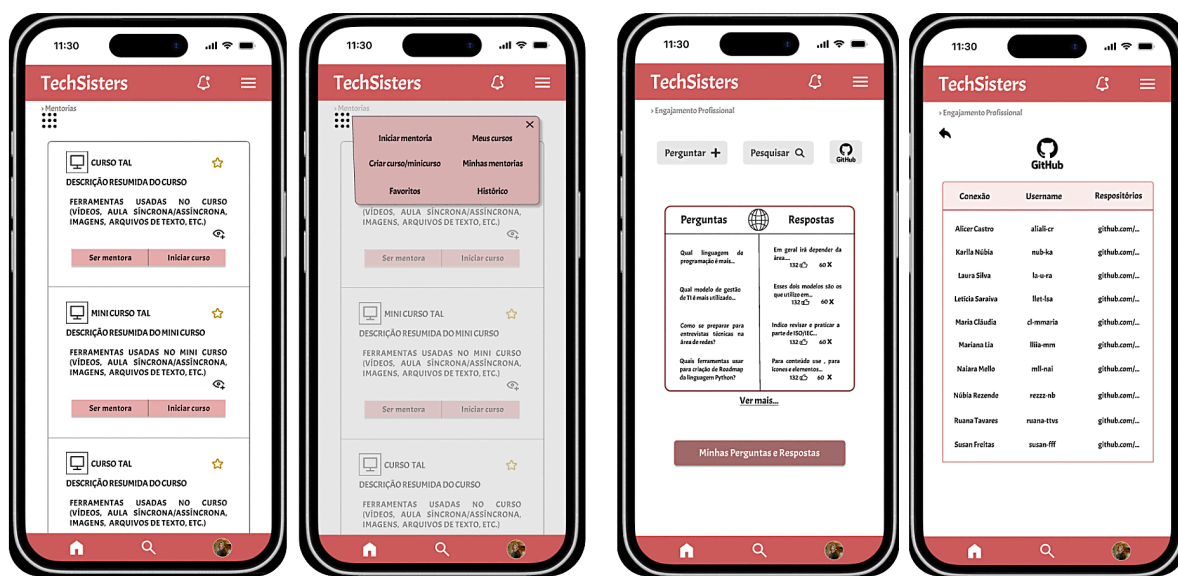
Fonte: elaborado pelos autores, 2025.

A Figura 7 também mostra a aba Comunidade, onde serão disponibilizados espaços de interação por meio de chats e fóruns temáticos, onde as usuárias poderão compartilhar dúvidas, experiências e vivências. Essa funcionalidade pode desempenhar um papel fundamental na construção de uma rede de apoio, fortalecendo o senso de pertencimento e promovendo o engajamento coletivo em torno dos desafios e conquistas femininas no campo tecnológico.

A tela de Mentorias é apresentada na Figura 8, essa funcionalidade é voltada ao compartilhamento e fortalecimento do conhecimento, permitindo as usuárias

visualizar cursos disponíveis, iniciar uma nova mentoria ou até mesmo criar um curso ou minicurso. Esperamos que essa funcionalidade estimule o protagonismo feminino e o aprendizado colaborativo, incentivando mulheres da Computação a se desenvolverem tecnicamente e a atuarem como multiplicadoras de saberes dentro da comunidade.

Figura 8 - Telas do protótipo da Rede Social



Fonte: elaborado pelos autores, 2025.

Por fim, a tela de Engajamento Profissional (Figura 8) busca impulsionar a presença e valorização da mulher no mercado de trabalho. Nessa aba, as usuárias poderão realizar e responder perguntas, votar nas melhores respostas. Essa integração pode de algum modo ampliar a visibilidade dos projetos desenvolvidos por mulheres e favorece o *networking* e a colaboração profissional entre usuárias, contribuindo para a superação de barreiras históricas de gênero no universo da computação.

Esse protótipo incorporou os *feedbacks* coletados ao longo do processo. A solução final reflete um ambiente digital e colaborativo, desenhado para incentivar a participação feminina na Computação e combater estereótipos de gênero na tecnologia. Observa-se que o uso do *Design Thinking* permitiu que o desenvolvimento da aplicação *TechSisters* fosse iterativo e centrado nas necessidades das usuárias.

A fase de descoberta revelou lacunas na inclusão digital de mulheres e forneceu *insights* fundamentais para o *design* da solução. As ferramentas aplicadas

na fase de definição auxiliaram na compreensão das expectativas das usuárias, enquanto a fase de desenvolvimento garantiu que as soluções fossem embasadas em boas práticas de usabilidade e engajamento.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho apresentou um protótipo de telas de uma Rede Social, como uma solução digital voltada a ampliação do acesso, visibilidade e engajamento de mulheres na área da computação. A partir da identificação de desafios relacionados à falta de informação, à escassez de referências femininas e às barreiras de entrada e permanência na área, foi concebido um protótipo de telas de rede social com funcionalidades que visam informar, capacitar, apoiar e valorizar a presença feminina no campo tecnológico.

A proposta buscou responder à necessidade de oferecer um ambiente acolhedor e funcional que auxilie tanto quem deseja ingressar na área quanto aquelas que já atuam profissionalmente, promovendo redes de apoio, compartilhamento de conhecimento e fortalecimento de trajetórias individuais e coletivas. Sendo assim, acredita-se que essa iniciativa possa contribuir para a diminuição das desigualdades de gênero na área, ao mesmo tempo em que estimula uma cultura de pertencimento, representatividade e colaboração.

Como trabalhos futuros, o protótipo das telas pode ser desenvolvido para um aplicativo de Rede Social com base nas informações aqui apresentadas, e nas telas disponibilizadas para visualização. Além disso, que possa contribuir para a informação, visibilidade e engajamento de mulheres na área da Computação, com a implementação da Rede Social *TechSisters*.

7 REFERÊNCIAS

AVOLIO, Beatrice; CHÁVEZ, Jessica; VÍLCHEZ-ROMÁN, Carlos. Factors that contribute to the underrepresentation of women in science careers worldwide: A literature review. **Social Psychology of Education**, v. 23, n. 3, p. 773-794, 2020.

ARAÚJO-DE-OLIVEIRA, Patrícia et al. A História da Ada Silva: Livro para Representatividade na Computação. In: **Women in Information Technology (WIT)**. SBC, 2023. p. 13-24.

CAVALIER, Maira Rosa; MALAGOLLI, Guilherme Augusto. OS DESAFIOS PARA O CRESCIMENTO DO NÚMERO DE MULHERES COMO PROFISSIONAIS DA ÁREA DE TI. **Revista Interface Tecnológica**, v. 19, n. 2, p. 235-246, 2022.

DE OLIVEIRA MENEZES, Suzy Kamylla. Redes Sociais e Mulheres na Computação: Iniciativas Divulgadas no Meio Digital. In: **Women in Information Technology (WIT)**. SBC, 2021. p. 335-339.

DE OLIVEIRA MENEZES, Suzy Kamylla; DOS SANTOS, Mario Diego Ferreira. Gênero na educação em computação no brasil e o ingresso de meninas na Area—uma revisão sistemática da literatura. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 29, p. 456-484, 2021.

DOS SANTOS, Wilk Oliveira. Mulheres na computação: Uma análise da participação feminina nos cursos de licenciatura em computação. In: **Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação**. 2017. p. 814.

LOWDERMILK, Travis. **Design Centrado no Usuário: um guia para o desenvolvimento de aplicativos amigáveis**. Novatec Editora, 2019.

MACHADO, Gabrieli Pereira et al. Mulheres de TI em um Mundo Masculino: percepções dos homens sobre a atuação do gênero feminino no mercado de trabalho. **Anais do Computer on the Beach**, v. 12, p. 285-292, 2021.

MELO, Adriana; ABELHEIRA, Ricardo. **Design Thinking & Thinking Design: Metodologia, ferramentas e uma reflexão sobre o tema**. Novatec Editora, 2015.

OLIVEIRA, Jussara Ribeiro de. Inclusão de mulheres na computação: um estudo de caso de iniciativas em São Carlos. 2023.

RIBEIRO, Laura et al. Um panorama da atuação da mulher na computação. In: **Women In Information Technology (WIT)**. SBC, 2019. p. 1-10.

RODRIGUES, Ana Clara Alvarenga et al. Por que não ti? a baixa participação feminina em cursos de ti: Uma revisão sistemática. **RECIMA21-Revista Científica Multidisciplinar-ISSN 2675-6218**, v. 4, n. 1, p. e412565-e412565, 2023.

ROSSON, Mary Beth et al. wConnect: A developmental community for women in computer and information science. **Advances in Learning Processes. New York: InTech**, p. 149-165, 2010.

SANTOS, Vívian Ludimila Aguiar; CARVALHO, Thales Francisco Mota; BARRETO, Maria do Socorro Vieira. Mulheres na tecnologia da informação: Histórico e cenário atual nos cursos superiores. In: **Women in Information Technology (WIT)**. SBC, 2021. p. 111-120.

SIDNEI, Simone S.; MIRANDA, Márcio A.; DE PAULA, Suelen M. Por que as mulheres são minoria nos cursos de computação? Um estudo de caso desta situação na cidade de Ouro Branco-MG. In: **Women in Information Technology (WIT)**. SBC, 2020. p. 259-263.

TENNER, Edward. The design of everyday things by Donald Norman. **Technology and Culture**, v. 56, n. 3, p. 785-787, 2015.

VALDRICH, Tatiane; CÂNDIDO, Ana Clara. Mapa de empatia como proposta de instrumento em estudos de usuários: aplicação realizada na Biblioteca Pública de

Santa Catarina. **Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina**, v. 23, n. 1, p. 107-124, 2018.

8 APÊNDICES

APÊNDICE A – Perguntas do questionário aplicado

PESQUISA DE CAMPO ACERCA DO PÚBLICO FEMININO EM RELAÇÃO À ÁREA DA COMPUTAÇÃO

B *I* U ☰ ✕

Pesquisa realizada pelas discentes Cheuri e Jennifer do curso de Sistemas para Internet - 4º período (IFRO).

Objetivo: apresentar solução de Rede Social voltada para o público feminino na área da Computação.

Público alvo: meninas e mulheres iniciantes e atuantes na área da computação.

obs.: este formulário encerra-se em 29/11/2024 às 17h

Identificação de como você se encontra atualmente na área da computação. *

- Sou leiga
- Sou iniciante
- Sou profissional atuante a menos de 1 ano
- Sou profissional atuante a mais de 1 ano

APÊNDICE B – Perguntas do questionário aplicado

Como você teve acesso a informação sobre a área computação? *

- Amigos e/ou colegas
- Redes Sociais
- Colégio ou Faculdade/Universidade
- Outros
- Não tive acesso à informação

Atualmente, como você classificaria o acesso à informação sobre personalidades femininas da área da computação? *

- Baixo
- Médio
- Alto
- Não conheço nenhuma personalidade feminina.

APÊNDICE C – Perguntas do questionário aplicado

Referente à baixa quantidade de mulheres na área da computação, uma solução digital *
como a implementação de uma Rede Social exclusiva para o público feminino na área
da computação, seria útil?

- Sim
- Não
- Em partes, sim

⋮
A Rede Social proposta para implementação contaria com abas de "Página Inicial" (para *
publicações gerais), "Mentorias" (minicursos e cursos), "Vídeos Curtos" (sobre os
diversos assuntos de computação), "Artigos Científicos" (destinado a facilitar o acesso de
artigos da área e dar visibilidade à(s) autora(s)).
Seria proveitoso?

- Sim
- Não
- Em partes, sim
- Uma outra solução seria proveitosa.

APÊNDICE D – Pergunta do questionário aplicado

⋮
Espaço destinado para feedbacks desta pesquisa, ideias para a implementação da Rede *
Social ou para ideias de novas soluções.

Texto de resposta longa
.....