



13 de septiembre Día mundial de la programación

ACENS HOMENAJEA A DIEZ MUJERES QUE IMPULSARON EL DESARROLLO DE LA INFORMÁTICA

- *La española creadora del precursor del e-book, la inventora del primer PC, la desarrolladora del primer sistema de reservas del mundo para aerolíneas o la primera programadora que diseñó un videojuego son algunas de las mujeres homenajeadas.*

Madrid, 13 de septiembre de 2019.- Con motivo del día internacional de la programación **acens** (www.acens.com), especialista en servicios de **Cloud Hosting**, Hosting, Housing y Soluciones de Telecomunicaciones para el mercado empresarial, ha querido homenajear a las 10 programadoras que han desarrollado su carrera en el ámbito tecnológico y, en concreto, en el campo de la programación. Con su esfuerzo se han convertido en referente para muchas de las mujeres que trabajan en este ámbito o de las niñas que muestran su interés en ellas:

1. **Ada Lovelace** (1815- 1852, Reino Unido), es reconocida como la primera programadora de la historia. Firmaba sus trabajos como A.A.L (Augusta Ada Lovelace) para que no la censuraran por ser mujer. El Departamento de Defensa de los EE. UU. incluso le puso su nombre al lenguaje informático 'Ada' en 1980.
2. **Ángela Ruíz Robles** (1895-1975, España), considerada la precursora del e-book. Maestra y directora de escuelas, además de escritora e inventora, Ángela llevó a cabo varios proyectos científicos, como su enciclopedia mecánica, que obtuvo la patente nº 190.698 en 1949. Por un procedimiento mecánico, eléctrico y a presión de aire para la lectura de libros, el invento permitía estudiar varios idiomas, formar palabras, escribir, dibujar y operar, todo dentro de un estuche portátil con bobinas intercambiables según las asignaturas. Además, incorporaba sonidos, luz y cristal de aumento para facilitar la lectura.
3. **Grace Hopper** (1906-1992, Estados Unidos), convirtió un lenguaje de programación en palabras. COBOL (acrónimo de COMmon Business-Oriented Language, Lenguaje Común Orientado a Negocios), es hoy un lenguaje de programación universal que, inspirado en las ideas de Grace, sigue utilizando la industria bancaria.
4. **Hedy Lamar** (1914-2000, Austria), además de ser considerada actriz de éxito en Hollywood, jugó un papel primordial en la lucha contra el nazismo al idear junto con su amigo George Antheil un “Sistema de comunicación secreta”, un método para enviar una señal a un misil teledirigido que cambiase de frecuencia a cada segundo de forma sincronizada para que no pudiera ser interceptado. El invento, con patente 2292387, fue donado posteriormente al Consejo Nacional de Inventores y propiedad, más tarde, del Gobierno de Estados Unidos. Se utilizó para hacer pruebas de un sistema seguro de comunicación entre sonoboyas (dispositivo subacuático de detección de submarinos), aviones y barcos de la marina, así como en drones de vigilancia empleados a principios de los 60 en Vietnam. Posteriormente, el salto de frecuencia dio pie a las radiocomunicaciones seguras, la base para los sistemas Wi-Fi, GPS, Bluetooth o el teléfono móvil.
5. **Katherine Johnson** (1918-act, Estados Unidos), denominada “la calculadora humana”, es conocida por su precisión en la navegación astronómica. Calculó la trayectoria para el Proyecto Mercury y el vuelo del Apolo 11 a la luna en 1969. Al año siguiente, cuando la misión lunar Apolo 13 fue abortada, las contribuciones de Katherine a los procedimientos de contingencia ayudaron a establecer un camino seguro para el regreso de la tripulación a la Tierra. Fue, además, la primera mujer afroamericana en asistir a una escuela de postgrado en la Universidad de Virginia Occidental en Morgantown y se incorporó a la NASA en 1953.



6. **Evelyn Berezin** (1925-2018, Estados Unidos), creó en 1953 lo que es considerado el primer ordenador de oficina, Elecom200. Más adelante desarrolló para United Airlines el primer sistema de reserva del mundo para aerolíneas, el cual dio servicio a 60 ciudades de Estados Unidos con un tiempo de respuesta de un segundo y sin fallos del sistema central en 11 años de funcionamiento. En 1969 fundó su propia compañía, Redactron Corporation, con la idea de crear procesadores de texto, una máquina que permitiera copiar y pegar texto, borrar párrafos enteros y corregir errores. "Data Secretary" salió a la venta en 1971 y sus ventas permitieron a Redactron crecer hasta las 500 personas en 1975, pero al año siguiente la compañía no pudo hacer frente a la fuerte inflación del mercado y fue vendida a Burroughs Corporation, donde Evelyn permaneció hasta 1979.
7. **Stephanie "Steve" Shirley** (1933-act, Alemania), desde los 18 años compaginó su trabajo en Royal Mail con clases nocturnas hasta conseguir un grado en matemáticas. Amaba las matemáticas hasta que descubrió una computadora. Tras trabajar con ordenadores en ICL (entonces English Electric ICT), empresa filial a partes iguales de General Electric Company y Computer Developments Limited, y viendo pocas posibilidades de ascenso, en 1962 funda la empresa de software Freelance Programmers Ltd con 6 libras de la época (unos 100 euros hoy día), con su casa como oficina y dándole más importancia a las personas que a los ingresos. Envió cartas para desarrollar su negocio y conseguir citas, pero casi no le respondían. Su esposo le sugirió que abreviara su nombre a Steve, le hizo caso y consiguió más respuestas. Uno de los proyectos más notables de la empresa fue el desarrollo del registrador de vuelo de la caja negra del Concorde. Quería crear oportunidades de trabajo para mujeres que habían abandonado su carrera profesional; de hecho, de sus primeros 300 empleados sólo hubo 3 programadores hombres, hasta que la Ley de Discriminación Sexual de 1975 hizo que esa práctica fuera ilegal. Sus empleadas podían trabajar desde sus casas ya que tan sólo necesitaban un teléfono, escribían el código para enviarlo por correo a un centro de datos para ser perforado en una cinta o tarjeta de papel y luego se volvía a perforar, con el fin de verificarlo.
8. **Margaret Hamilton** (1936-act, Estados Unidos) es considerada la primera ingeniera de software, término que ella misma acuñó para describir su trabajo. Margaret trabajó en la NASA en 1965 para la misión Apolo 11 con los sistemas operativos, la interfaz hombre-máquina y, sobre todo, con la detección de errores y la recuperación. Desarrolló un programa para prevenir el colapso haciendo que el ordenador focalizara su energía en la tarea prioritaria, idea que le vino tras llevar a su hija al trabajo y que la pequeña tocara demasiados botones hasta colapsar el simulador de vuelos. Cuando el Apolo 11 se disponía a descender hacia la luna, empezó a sonar la alarma 1202 ya que la computadora de abordaje no era capaz de procesar todos los comandos del aterrizaje en sus 72 kB de memoria. Gracias a que Hamilton había tenido en cuenta ese escenario, su programa avisó de ese modo de que la computadora estaba cerrando tareas poco prioritarias para centrarse en la más importante, alunizar. Unos minutos más tarde, Neil Armstrong se convirtió en la primera persona en pisar suelo lunar.
9. **Mary Allen Wilkes** (1937-act, Estados Unidos) empezó escribiendo código para programar con tarjetas perforadas, ya que en esa época no había ni teclados ni pantallas, y trabajó en un sistema de reconocimiento de voz. En 1961 participó en la creación del primer ordenador personal, LINC (Laboratory Instrument Computer), que cabía en una sola oficina pese a que necesitaba un armario del tamaño de un frigorífico; tenía teclado y pantalla, lo cual permitía programarlo más rápidamente sin necesidad de usar tarjetas perforadas. Wilkes ayudó a escribir el software que permitiría al usuario controlar el ordenador en tiempo real desde casa, trabajando con un LINC en el salón y comunicándose por teléfono con sus compañeros. Pasó a la historia como la primera persona que utilizó un ordenador personal en casa y que teletrabajó.
10. **Carol Show** (1955-act, Estados Unidos), reconocida como la primera mujer programadora de videojuego, crea en 1978 para la consola doméstica Atari 2600 el videojuego 'Polo', patrocinado por la colonia con ese nombre de Ralph Lauren, pero no llega a comercializarse. En aquella época el programador también tenía que encargarse del diseño, los gráficos y el sonido. En 1980 diseña el primer videojuego creado por una mujer y que se comercializa, '3D Tic-Tac-Toe', un tres en raya



tridimensional con cuatro tableros. Dos años más tarde, trabajando en Activision, diseñó el videojuego 'River Raid' (su nombre aparecía en la carátula), que fue un éxito y superó el millón de unidades vendidas.

Puedes encontrar más información sobre Cloud Hosting, Internet y Tecnología en el [blog](#) de acens. También puedes suscribirte al boletín de noticias [acensNews](#), ver vídeos en [acens.tv](#), apuntarte a cursos gratuitos en [Formacionacens.com](#) y seguirnos en [Facebook](#) (acenstec), [Twitter](#) (@acens) e [Instagram](#) (@acens_com).

Acerca de acens:

[acens](#), empresa del grupo Telefónica, ofrece servicios de "Hosting", "Housing" y Soluciones de Telecomunicaciones para el mercado empresarial, y es pionera en el desarrollo de las soluciones de Cloud Hosting más completas y competitivas del mercado. Desarrolla su actividad desde 1997 y ofrece sus servicios en España, Brasil, Perú y México. Además, posee dos Data Centers en España con más de 6.000 metros cuadrados, siendo una empresa líder en su sector de actividad. En la actualidad, la cartera de clientes supera los 100.000, con un amplio abanico de servicios contratados que comprenden desde el alojamiento de páginas web hasta soluciones de VPN (Red Privada Virtual) con "outsourcing" de servidores y aplicaciones y tránsitos de salida a Internet y soluciones de nube híbrida, públicas y privadas, para cubrir todas las necesidades tecnológicas y de negocio de las empresas. En 2016 ha desarrollado la plataforma Formacionacens.com para impartir cursos de soluciones Cloud de forma online y presencial, con Masterclasses para que los usuarios resuelvan dudas y vídeos explicativos.

[acens](#) gestiona 350.000 dominios y 1 millón de cuentas de correo de clientes. Aloja 130.000 webs en sus 12.000 servidores que ocupan 2 Petabytes de almacenamiento, y administra un caudal de salida a Internet superior a los 4 Gigabits a través de una red troncal multioperador con presencia en los puntos neutros (Espanix, Catnix...). [acens](#) Cloud Hosting ofrece a pequeñas y a grandes empresas modelos de trabajo más flexibles, seguros y eficaces, tanto en entornos de clouds privados como en públicos y mixtos.

Para más información:

Noizze Media para acens
Carmen Tapia / Ricardo Schell
ctapia@noizzemedia.com / ricardo.schell@noizzemedia.com
646 892 883 / 699 983 936

acens
Inma Castellanos
inma@acens.com