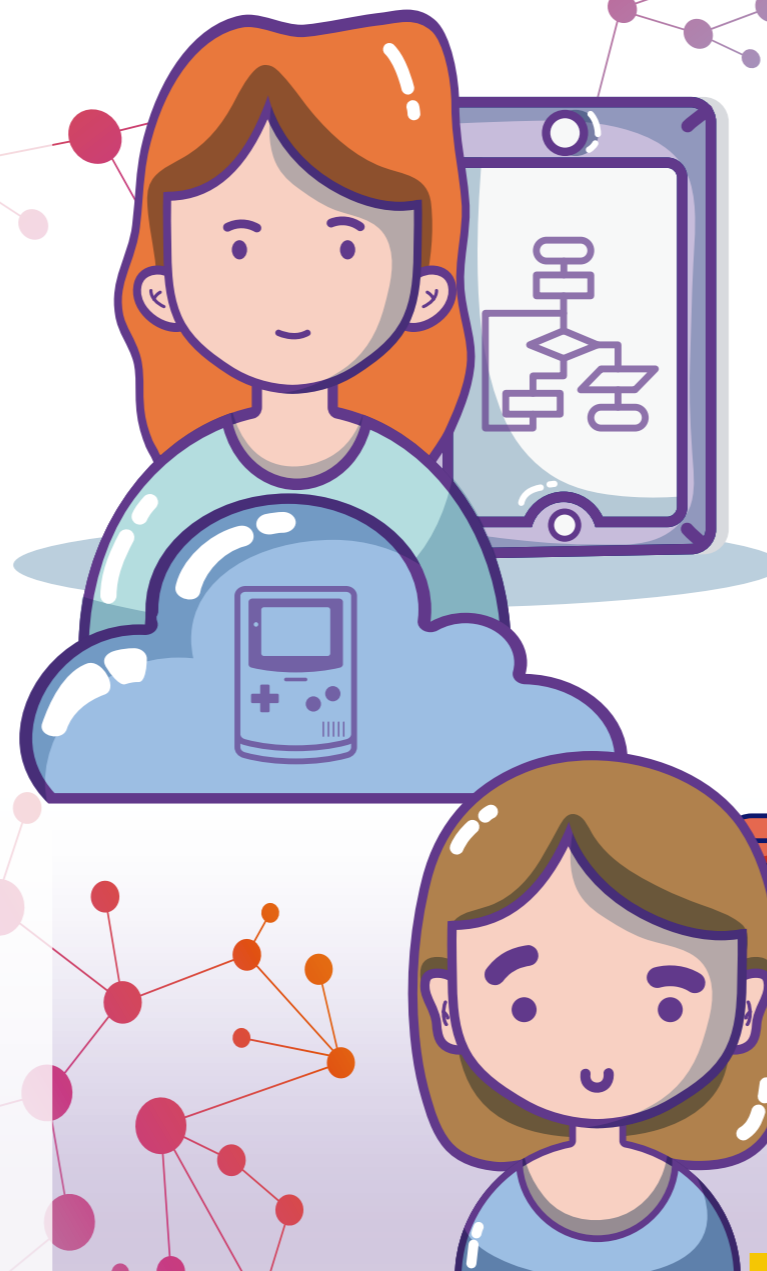


La participación plena de las mujeres en la industria del desarrollo de los videojuegos sigue siendo un reto. Son muchas las mujeres que no se sienten identificadas con las temáticas de los videojuegos existentes. Además, muchas de ellas tienen que sufrir comentarios machistas cuando juegan online e incluso sus retribuciones profesionales en este ámbito están por debajo de la de sus compañeros.

Según el Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2019, investigación de referencia en este sector, cada vez hay una menor presencia laboral de mujeres, ya que el empleo femenino solo alcanza el 16%. Esto contrasta con el equilibrio que hay en relación con las personas usuarias de videojuegos (gamers), puesto que un 41% son mujeres.

Se reunirá a profesionales destacadas del sector de los videojuegos, para que pongan en común su visión global y particular de este sector, analizando la situación de las mujeres, el rol que representan, los estereotipos, la violencia y el sexismo que se produce, además del papel que están asumiendo las mujeres a nivel profesional en esta industria en continuo crecimiento.

El seminario está dirigido a mujeres de asociaciones, tecnólogas, empresarias, personal universitario y de la administración, y público en general.



Seminario on-line

LAS MUJERES EN EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS

#InmujerSeminariosTIC

26, 27, y 28 de enero 2021
de 16:00 a 18:00 h.

Retransmisión en directo a través del canal de YouTube **Inmujer**

Se ruega previa inscripción en el siguiente [enlace](#).



Instituto de las MUJERES



Martes **26 de Enero**

SESIÓN 1

SITUACIÓN ACTUAL DE LA IMAGEN DE LAS MUJERES DENTRO DE LOS VIDEOJUEGOS ESTEREOTIPOS, VIOLENCIA, SEXISMO E HIPERSEXUALIZACIÓN

16:00 a 16:10 h.

Inauguración

Beatriz Gimeno Reinoso

Directora del Instituto de las Mujeres.

Palabras de bienvenida y presentación del acto.

16:10 a 16:30 h.

Mila Sainz

Directora del grupo de investigación GENTIC (Género y TIC) en el Internet Interdisciplinary Institute de la Universitat Oberta de Catalunya

16:30 a 16:50 h.

María Rubio Méndez

Coordinadora de Ludosofía www.ludosofia.org

16:50 a 17:10 h.

Beatriz Legerén Lago

Doctora en Comunicación Audiovisual

17:10 a 17:30 h.

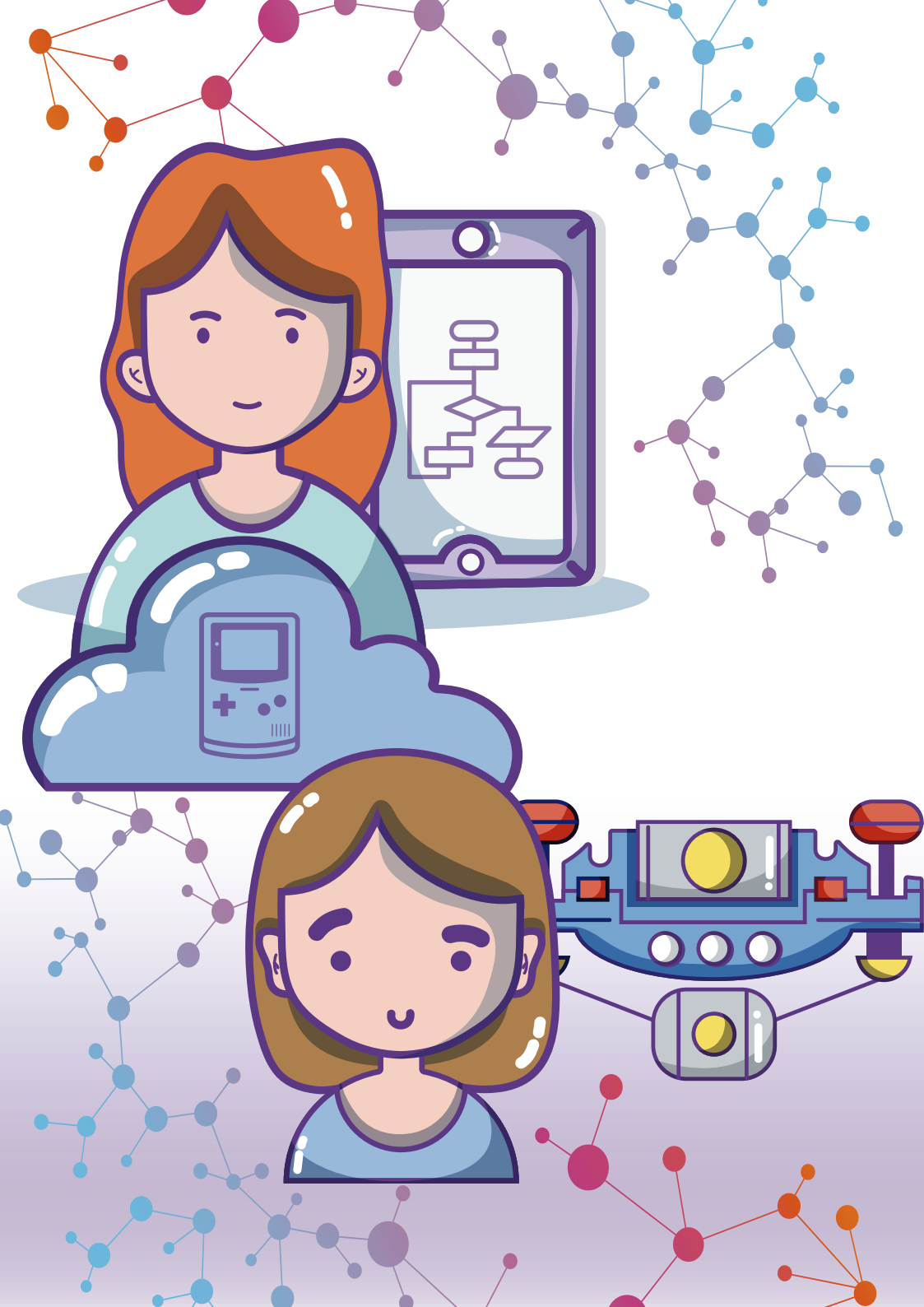
Marta Trivi

AnaitGames

17:30 a 18:00 h.

Ronda de debate

Moderación de la mesa: Directora del Instituto de la Mujer o quien la represente.



Miércoles 27 de Enero

SESIÓN 2

SITUACIÓN ACTUAL DE LAS PROFESIONALES EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS

16:00 a 16:10 h.

Presentación

Directora del Instituto de las Mujeres o quien la represente.

Palabras de bienvenida y presentación del acto.

16:10 a 16:30 h.

Gisela Vaquero

Fundadora de WOMEN IN GAMES

16:30 a 16:50 h.

Liliana Laporte (pendiente confirmación)

Directora General de PlayStation Iberia

16:50 a 17:10 h.

Dhaunae De Vir

Paradox Interactive

17:10 a 17:30 h.

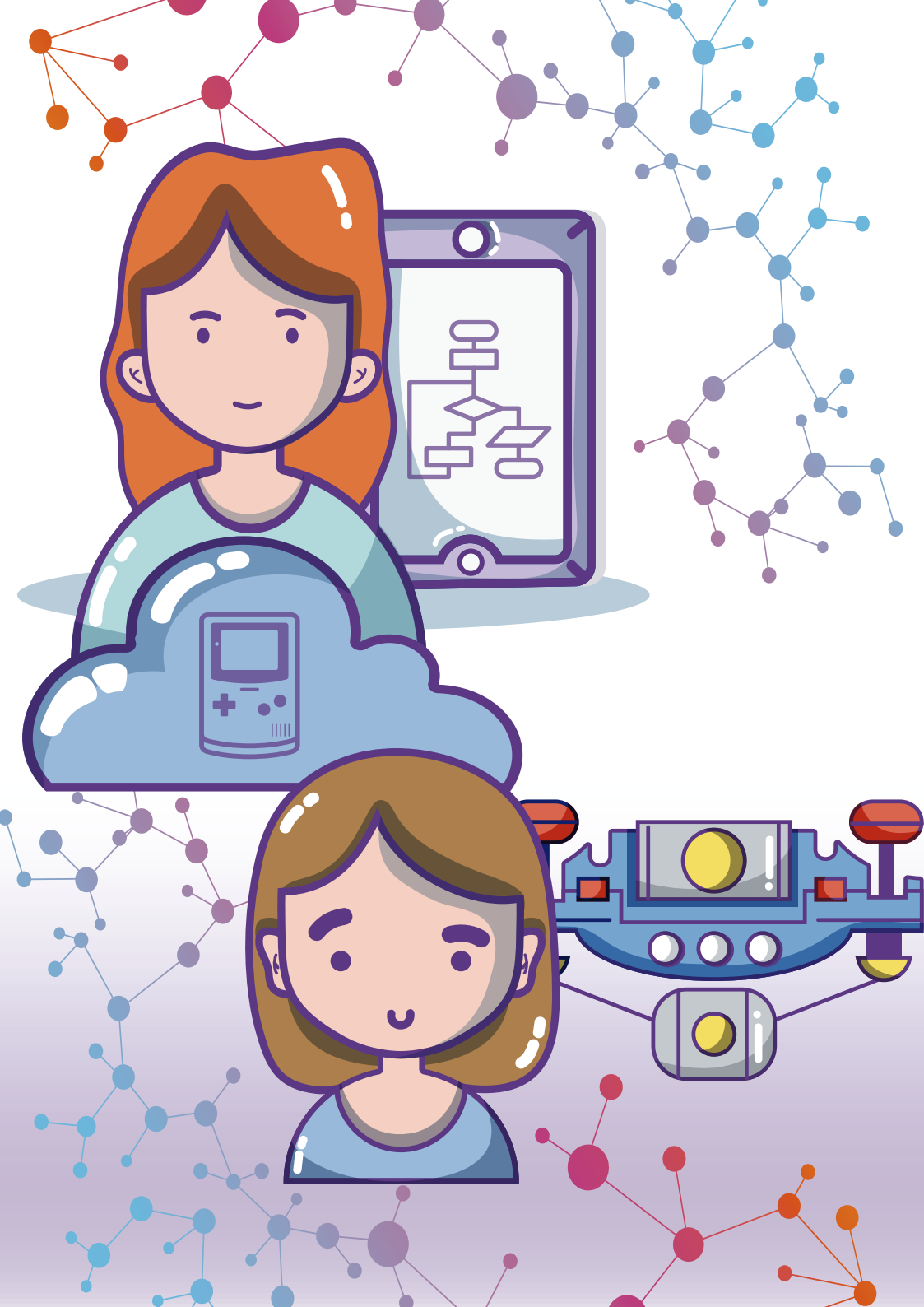
María Fernández Hermida

Embajadora de WiGJ Women in Games

17:30 a 18:00 h.

Ronda de debate

Moderación de la mesa: Directora del Instituto de la Mujer o quien la represente.



Jueves **28 de Enero**

SESIÓN 3

PEDAGOGÍAS INCLUSIVAS

16:00 a 16:10 h.

Presentación

Directora del Instituto de las Mujeres o quien la represente.

Palabras de bienvenida y presentación del acto.

16:10 a 16:30 h.

Eurídice Cabañes

Co-directora de ARSGAMES. Doctora en Filosofía por la Universidad Autónoma

16:30 a 16:50 h.

Luz Castro Pena

Doctora en Informática, docente en la UDC y cofundadora de videoxogo.gal

16:50 a 17:10 h.

Mariano Chóliz Montañés

Catedrático de Psicología Básica de la Universidad de Valencia y director de la Unidad de Investigación "Juego y adicciones tecnológicas"

17:10 a 17:30 h.

Adriana Gil Juárez

Profesora del Área de Psicología Evolutiva y de la Educación. Universidad Autónoma de Barcelona

17:30 a 18:00 h.

Ronda de debate

Moderación de la mesa: Directora del Instituto de la Mujer o quien la represente.

