

MUJERES EN BITS Y BYTES

LOS VIDEOJUEGOS Y LA PROGRAMACIÓN:
OPCIONES INVISIBLES PARA LAS MUJERES



PROGRAMA

17:00
–
17:30

Recepción de participantes

- **María Victoria Moreno Saugar.** Directora General de la Mujer.
- **Sandra Ámez.** Presidenta del CJCYL.

17:30
–
18:30

Coloquio: el papel de la mujer en el mundo de los videojuegos.

- **Mónica García Arranz.** Diseñadora de videojuegos y gráficos 3D.

18:30
–
19:00

Pausa para el café

19:00
–
20:00

Mesa redonda de tecnologías y accesibilidad

- **María Ángeles Rodríguez,** programadora y desarrolladora web de ASPAYM en JAVACOYA.
- **Pilar Martínez,** programadora y desarrolladora web de ASPAYM en JAVACOYA.

Miércoles 25 de octubre a las 17h en el Albergue Juvenil 'El Callejón' (Valladolid).

[Necesaria inscripción previa en cjcyl.es](http://cjcyl.es)

MUJERES EN BITS Y BYTES

LOS VIDEOJUEGOS Y LA PROGRAMACIÓN:
OPCIONES INVISIBLES PARA LAS MUJERES



¿POR QUÉ HACEMOS ESTO?

En la actualidad, cuando hablamos de la industria de la programación, solamente el 11 % del total de desarrolladoras a nivel mundial son mujeres; una cifra que todavía es más baja en España, el 9,3 %, según datos de Java, web, mobile and PHP salary survey de la consultora Pearson. Son cifras muy alejadas de la posición predominante de la mujer en el Reino Unido, donde representan el 54,6 % del total de programadores y programadoras. A estos datos objetivos se suma que, según datos de Github, la mayor plataforma de desarrollo colaborativo de software que cuenta con 12 millones de colaboradores, las mujeres son vistas como mejores programadoras, pero solamente si esconden su género.

Respecto a la industria de los videojuegos, en España, el 42 % de los jugadores que jugaban en 2019 eran mujeres según la asociación AEVI. En total, hablamos de 6,3 millones de jugadoras, un número menor junto a los 8,8 millones de jugadores, que va creciendo cada año. Sin embargo, no podemos decir lo mismo con las trabajadoras de la industria del videojuego. Si observamos la proporción de trabajadoras, este porcentaje apenas alcanza un 28 %, según los datos que publica el libro blanco de la industria del videojuego español en 2020, de la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV). En estos bajos porcentajes, hay otro tema que también preocupa, y es el de la segregación laboral. Como ocurre en muchos otros ámbitos tecnológicos, existe una segregación en términos del sector profesional y de la ocupación que desempeñan las mujeres. En España, pocas mujeres tienen puestos en nivel ejecutivo, y si bien hay profesionales trabajando en el departamento de arte o como productoras, están representadas mayoritariamente en áreas como la comercialización y los recursos humanos. Es fundamental incentivar que las mujeres accedan a formaciones STEMP, ya que la educación es básica para romper el techo de cristal y los estereotipos con los que se encuentran las mujeres en estos sectores.

En base a todo lo anterior, la presente línea de acción pretende desarrollar campañas, jornadas y/o mesas redondas de visibilización de referentes del sector, mostrar la realidad que se esconde detrás de la industria de la programación y los videojuegos, así como contar con referentes en estos sectores, así como con entidades juveniles que trabajan la materia que abordamos.

OBJETIVOS

- Demostrar que la ingeniería informática no es una carrera inalcanzable para las mujeres.
- Conocer nuevas formas de emprendimiento.
- Mostrar referentes en sectores como en la industria de la programación y los videojuegos.