

La entrevista trata sobre brecha de género en el mundo de la informática. Tanto en la educación como en el mundo laboral. Respecto a la educación hablaremos más del ámbito universitario y de cursos de formación postgrado, y en cuanto al mundo laboral, hablaremos de las empresas de Tecnología de Información y Comunicación, conocidas como TICs.

1. Para ti, ¿Existe una brecha de género digital? *(En caso afirmativo)¿Cómo la definirías?*

Sí que existe. Sería algo así como una diferencia en la situación de las mujeres respecto a los hombres en el mundo de la informática.

2. Actualmente, según la Unión Internacional de Comunicaciones, hay 250 millones menos de mujeres que hombres en línea en todo el mundo. Si no se hiciese nada para solucionar ESTA brecha de género DIGITAL, ¿a cuánto crees que podría LLEGAR esta diferencia PARA 2020?

Uf... Es complicado mojarse con estos temas. Diría que aumentará en torno a los 280 millones para el 2020. Creo que aumentará pues pienso que la situación de la mujer en el mundo en general va a peor, únicamente en la sociedad occidental es donde se está consiguiendo ganar derechos y libertades.

3. Como usuario medio, ¿qué crees que se puede hacer para solucionarlo?

Creo que lo que ocurre es que hay zonas del mundo en que directamente hay mujeres que desconocen lo que es internet y estar conectada, y que por tanto se dedican a otras cosas. Esto no se puede solucionar a menos que se cambie la costumbre inicial de asumir ciertas tarea para mujeres y ciertas para hombres, dando a elegir a estos.

- a. (PROFESOR) ¿Qué podrías hacer como profesor para cambiar esta situación?

Como profesor de universidad que soy, creo que lo que está en mi mano no es más que mantener una situación de participación y evaluación equitativa. Más no puedo intervenir, pues se podría interpretar como favoritismo y nada más lejos de eso quiero conseguir.

- b. (ALUMNO) Como futuro ingeniero y actual estudiante, ¿Qué crees que puedes hacer para cambiar esta situación?

4. ¿Podrías decirnos cuántas alumnas aproximadamente cursan la asignatura que

- a. (PROFESOR) impartes; y cuántas cursaban tu clase cuando eras estudiante?

Actualmente, de media más o menos hay un 10% de alumnas. Cuando yo estudié matemáticas el porcentaje era como del 40%! Es cierto que no estudié informática como tal, pero era una carrera de ciencias.

- b. (ALUMNO) cursas?

5. ¿Qué crees que habría que hacer para que el número de alumnos y alumnas, en esta carrera, sea más equilibrado?

Creo que se debería de promocionar de forma equitativa tanto esta como otras ingenierías, ya que inconscientemente llegan en mayor cantidad a chicos que a chicas cuando están decidiendo qué estudiar en la universidad. Esto se podría conseguir llevando a más alumnas de ingeniería a las ferias que promocionan y dan a conocer las diversas carreras a alumnos de instituto.

---

Ahora enfocaremos más las preguntas al mundo laboral en las TIC.

6. ¿Cuál crees que es el porcentaje de mujeres respecto al de hombres que están actualmente en puestos de trabajos en TICs? (...) ¿Por qué?

Pienso que el de mujeres está en torno al 40%, por experiencia personal. Pienso que esto es debido a que hay menos mujeres estudiando carreras que están enfocadas para trabajar en las TICs.

7. ¿Dónde crees que reside la raíz de este problema?

No creo que sea un problema, es simplemente la situación actual de la mujer en este sector del trabajo.

---

(EXTRA) ¿Alguna experiencia estando en una empresa referente a esta brecha de género?

---

8. En el mundo de los videojuegos, a nivel de usuarios, ¿qué género crees que predomina?

No es que yo haya jugado a muchos videojuegos, pero me imagino que el hombre predomina en cuanto a usuarios.

9. ¿Cuál es tu opinión sobre el papel que tienen los personajes femeninos en los videojuegos?

Mi opinión es que juegan un papel en su mayoría de objeto. Sólo se me ocurre el Mario Bros como ejemplo de videojuego con mujer y es básicamente la recompensa a alcanzar, cosa que me parece muy triste.