

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?*

Dice que para él hay una brecha de género digital. Porque en la facultad no hay tantas profesoras que como profesores. Para él la brecha digital es la desigualdad entre la mujer y el hombre en relación con las oportunidades que cada uno tiene.

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?

Si nada se hiciese para solucionar esta brecha de género digital permanecerá igual. Hay países donde las cosas que pueden hacer las mujeres están limitadas y eso es algo que no es justo. Pienso que tienen que tener los mismos derechos que los hombres.

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

Como usuario medio, yo intentaría hacer comprender la brecha de género e intentar alentar a las mujeres a perseguir sus sueños. Y que nunca se rindan porque al final todo valdrá la pena.

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

En mis clases muestro mujeres famosas en la historia de la tecnología y sus logros. La razón por la que lo hago es porque pienso que los alumnos conocen a más hombres que a mujeres que han conseguido logros en el mundo de la tecnología, cuando también hay mujeres que han conseguido logros.

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

1. (PROFESOR) impartes ¿y cuántas cursaban tu clase cuando eras estudiante?

Cuando era estudiante aproximadamente había entre 5 alumnas en mi clase, éramos 35 alumnos. Actualmente tengo asignaturas que tienen un promedio de 8 alumnas de 30 alumnos.

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

Para que el número de alumnos y alumnas se equilibre más tiene que haber un cambio en la sociedad. Tiene que haber más apoyo para las mujeres que tienen un interés en la informática y las ciencias en general.

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?

Como dije anteriormente hubo al menos cinco mujeres cuando era un becario. Pero, yo pienso que un 20 por ciento de trabajadores en las TICs son mujeres actualmente.

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

La raíz del problema puede ser que no hay tanto soporte para las mujeres. Hay que influenciar a las mujeres que quieren entrar a una carrera de la informática y cuando están pasando por asignaturas difíciles apoyarlas para que sigan en la facultad.

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

En el mundo de los videojuegos, el género que predomina es definitivamente el hombre. Por la razón que el informático que hace los videojuegos en muchos casos es un hombre. Entonces ellos quieren crear un personaje masculino que pueda atraer a una grande audiencia, hombres.

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

El papel de los personajes femeninos no es equivalente a los de los hombres. Las mujeres en muchos casos no son héroes como los hombres y se quedan con posiciones más bajas dentro del videojuego. Pero actualmente pienso que está cambiando drásticamente por la razón de que más mujeres están jugando videojuegos.