

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?*

Por supuesto. Vendría a ser la desigualdad de privilegios de las mujeres con los hombres que hacen que la mujer esté en desventaja frente al hombre.

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?

Al paso que vamos, esto sólo puede seguir subiendo. Creo que estará en torno a los 300 millones pero querría que bajara a 0 esa diferencia.

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

A nivel de usuario medio se puede empezar por cambiar la mentalidad y procurar que tus círculos lo hagan también

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

Como profesora intentaría que cada persona que pasase por mi clase, se quedara con la idea de que todas las personas merecen poder acceder a internet, vengan de donde vengan o tengan el sexo que tengan. Si en un futuro alguno o alguna (por suerte o por desgracia) tiene el poder de decidir si alguien puede o no acceder a internet, que por lo menos tenga un criterio sin sesgos de género.

- 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 diría que el porcentaje de alumnas ronda el 15% de la clase. Cuando yo estaba en la universidad éramos poquíssimas en la carrera, diría que en torno al 5%!

- b. (ALUMNO) cursas?

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

Sin duda creo que habría que incentivar y apoyar a las chicas que se interesen por la temática informática, desde que están en primaria incluso. Muchas veces se salen del camino que les lleva a estudiar informática porque no es lo común en mujeres... qué lástima.

---

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?

Por mi experiencia laboral antes de la docencia pienso que estará en torno al 30%.

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

En que existe el pensamiento machista de que un hombre hará mejor el trabajo relacionado con la computación que una mujer hasta en los RRHH de las empresas. Y recayendo parte de la elección entre un perfil u otro, está claro a quién prefieren.

---

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

Pues directamente a mí no me ha ocurrido nada, por suerte. Pero una amiga mía hace unos 6 años o así, fue a una entrevista de trabajo de programadora de aplicaciones web. Y en el proceso de selección era la única mujer. Después de la entrevista grupal, le hicieron a cada uno una entrevista individual, a ella le toco la última y vio que la entrevista de los otros candidatos era de unos 15 minutos. Al llegar a mi amiga, le hicieron solo un par de preguntas y le dijeron que era suficiente. Mi amiga pregunto sorprendida a que se debía que su entrevista fuese tan corta, ya que apenas llevaban un par de minutos. Le contestaron que no daba el perfil, ya que querían a alguien que tuviese disponibilidad plena los siguientes años y que con ella tenían el factor del embarazo, por lo que no estaban interesados.

---

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

Pienso que, aunque cada vez se este equilibrando más la balanza, todavía predominan los hombres usuarios de videojuegos. Y francamente, pienso que esto va a continuar siendo así, hasta que no haya más desarrolladoras de videojuegos en la industria.

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

Está demostrado que salvo excepciones, la mujer siempre aparece como un premio u objeto, sexualizada para satisfacer al usuario medio, que como ya he dicho, es hombre. Esto me parece indignante como mujer, pero en este aspecto tiendo a ser positiva, pues creo que poco a poco se está concienciando a la sociedad de que la mujer no solo es una cara bonita y por tanto creo que la sexualización de la mujer se va a ir acabando poco a poco.