

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?*

Para mí si hay una brecha de género en informática. La definiría como un conjunto de ideas preconcebidas y erróneas acerca del mundo de la informática, que tienen como núcleo la noción de que es un mundo masculino y hacen que las chicas no estén tan presentes.

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?

Pues no se a cuánto llegaría, ni si bajaría o subiría. Pues esto ya no solo depende de sociedades occidentales como la nuestra, en la que creo que no existe esta diferencia. Esto creo que depende de otras sociedades de países en vías de desarrollo, que suelen ser sociedades patriarcales en la que la mujer tiene un papel muy relegado y por desgracia no creo que esto cambie para el 2020.

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

Pues intentando desmentir todas estas ideas preconcebidas, tanto con las personas que hay a mi alrededor como por internet mediante los foros y las redes sociales.

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

Pues no sé si puedo hacer más de lo que ya hago. Que es intentar hacer ver a mis alumnos, sobre todo a los que acaban de entrar en la carrera, que el mundo de la informática no es como los estereotipos dicen. Pienso que es importante dar este tipo de formación e información para que, pese a tu forma de pensar, estés abierto a la situación real que te rodea.

- 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 tengo entre 5 y 6 alumnas en las clases que imparto de unos 40 alumnos. Y el número de alumnas que estaban conmigo en clase cuando era estudiante variaban de un año a otro. Pero creo que serían sobre 6 o así sobre 40 o 50 alumnos. Creo que esto se ha mantenido más o menos igual.

- b. (ALUMNO) cursas?

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

Pues creo que habría que promocionar la informática a los potenciales alumnos y alumnas de la carrera, mostrando cómo de verdad es, quitándole todos esos estereotipos que tenemos como un lastre los informáticos detrás nuestra.

---

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?

Pues... Creo que será de un 20%. Creo que es así por experiencia personal de cuando trabajaba. Creo que esto es así debido a que en algunas empresas piensan que las mujeres son buenas para la informática pero que un hombre es mejor. Aunque creo que esto se hace de forma inconsciente la mayoría de ocasiones.

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

Como te he comentado antes, en las ideas preconcebidas y en los estereotipos que tiene la sociedad de los informáticos.

(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?

Creo que predomina el género masculino, aunque ahora creo que se está empezando a equilibrar un poco, porque está aumentando el número de usuarios mujeres en el mundo de los videojuegos.

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

Creo que tiene un papel secundario en muchas ocasiones. Pese a que hay juegos en que tienen más peso, son una minoría. Creo que es algo que está cambiando, pero muy poco a poco... Mucho menos de lo que debería.