

SOCIEDADE DIXITAL E XEÑERO

Hackeando o patriarcado

Obradoiro

12 de decembro de 2019

*Escola Universitaria de
Estudos Empresariais*

Rúa do Conde de Torrecedeira, 105



Inscripcións abertas

986 813 419

igualdade04@uvigo.es

forms.gle/sSQ5F143W2dT5nYV6

*Existe unha hexemonía do patriarcado na realidade dixital? É similar ou maior á existente na realidade sen conexión? Este e outros debates son os que se pretenden tratar neste primeiro obradoiro, da man de mulleres expertas nesta temática, no marco da recentemente creada **Cátedra de Feminismos 4.0** (Deputación de Pontevedra e Universidade de Vigo).*

Neste obradoiro imos analizar a escasa presenza das mulleres nas carreiras STEM, tanto na universidade coma nos postos de traballo; e imos estudar tamén as distintas manifestacións do denominado «machismo dixital» e a súa repercusión nos videoxogos, os memes, os wikicontidos enfocados ao androcentrismo, os asistentes de voz, os algoritmos co sesgo de xénero, as actitudes misóxinas nas redes, e as censuras de contidos feministas ou de certas partes do corpo das mulleres.

A Deputación de Pontevedra, xunto coa Universidade de Vigo, ten como obxectivo, a través da creación da **Cátedra de Feminismos 4.0**, promover a igualdade, a non discriminación e accesibilidade universal das mulleres no ámbito das actuais sociedades da información. En concreto, a promoción e o impulso de actividades de investigación e innovación feminista en todos os ámbitos de coñecemento, priorizando os estudos relacionados coa dixitalización actual da sociedade e o ámbito das STEM (siglas en inglés de ciencias, tecnoloxía, enxeñaría e matemáticas), onde as mulleres están infrarrepresentadas e resulta un espazo cada vez máis relevante nas sociedades do futuro.

Inscripcións abertas

986 813 419
igualdade04@uvigo.es
forms.gle/sSQ5F143W2dT5nYV6



Unidade de Igualdade @igualdade_uvigo @unidadeigualdade

uvigo.gal/universidade/administracion-persoal/organizacion-administrativa/unidade-igualdade

Este obradoiro pretende ser un espazo de reflexión colectiva — a partir das principais achegas das expertas neste ámbito — ao redor da existencia ou non do denominado “patriarcado dixital”. En efecto, se consideramos a presenza de mulleres nos ámbitos laborais relacionados coa economía dixital ou o número de alumnas que optan por realizar estudos STEM, obsérvase unha desigualdade de xénero alarmante en detrimento das mulleres, nun ámbito que cada vez posúe maior peso sociopolítico e económico nas nosas sociedades. Ademais, é imprescindible tratar — desde a perspectiva de xénero — as expresións de machismo e de misoxinia en internet: algoritmos con rumbos androcéntricos, videoxogos, memes, asistentes de voz, wikicontidos... para profundar na análise dos contidos sexistas, as masculinidades tóxicas, as reaccións misóxinas, ou as censuras dos contidos feministas ou de certas partes do corpo das mulleres as que asistimos a diario no espazo dixital.

SOCIEDADE DIXITAL E XÉNERO

Hackeando o patriarcado



Universidade de Vigo

Unidade de Igualdade Cátedra de Feminismos 4.0

DEPUTACIÓN PONTEVEDRA

PROGRAMA

12 de decembro de 2019

Escola Universitaria de Estudos Empresariais
Rúa do Conde de Torrecedeira, 105

9.30 - 10.00 **Apertura do acto coas autoridades asistentes**

10.00 - 11.00 **Intervención da catedrática Amparo Alonso Betanzos**

Catedrática de Ciencia da Computación e Intelixencia Artificial. Investigadora en intelixencia artificial. Coordinadora do grupo de investigación LIDA (Laboratorio de I+D en Intelixencia Artificial) da Facultade de Informática da UDC. Presidenta da AEPIA (Asociación Española para a Intelixencia Artificial).

11.00 - 11.15 **Descanso para un café**

11.15 - 12.15 **Relatorio de María Álvarez Lires**

Profesora contratada doutora da UVigo do Departamento de Didácticas Especiais. Premio UVIGUALA 2017 da Universidade da Coruña. Pertence á Sección Ciencia, Técnica, Natureza e Sociedade do Consello da Cultura Galega. Coordinadora do grupo de innovación docente: Educación Científica, Sostibilidade e Xénero da UVigo. Vicepresidenta do Seminario de Estudos Interdisciplinarios de Xénero (SIEIX) da UVigo. Coordinadora do Mestrado en Investigación e Innovación en Didácticas Específicas para Educación Infantil e Primaria da UVigo, UDC e USC.

12.15 - 13.45 **Mesa redonda**

• **Amelia Verdejo Rodríguez**

Licenciada en Matemáticas pola Universidade de Santiago de Compostela e doutora en Matemáticas pola Universidade de Vigo. Impartiu docencia en centros de educación secundaria e en diversas titulacións da USC e da UVigo. Investigadora en economía matemática e máis recentemente en cuestións de igualdade de xénero aplicadas á docencia universitaria e á historia das matemáticas.

• **Marina Amores (Blissy)**

Comunicadora audiovisual de videoxogos. Creou o blog A-Fregar, co obxectivo de darlle visibilidade ao acoso sexista en liña no mundo do videoxogo. É a organizadora principal de Gaming Ladies, evento dedicado á industria do videoxogo e exclusivo de mulleres. Tamén foi coordinadora e coautora (xunto a once compañeiras) de *¡Protesto!*, o primeiro libro de *game studies* en castelán con perspectiva de xénero.

• **Mercedes Rodríguez García**

Forma parte do equipo GalsTech. É tradutora especializada en textos científico-técnicos e en localización de *software* e páxinas web. Desenvolvedora de Chatbot e Voicebot. Estivo traballando como deseñadora de Voice User Interface (VUI, siglas en inglés referidas ás interfaces de usuarios de voz) e desenvolvedora de chatbot para diferentes plataformas. Como xefa de innovación en One Million Bot S. L. estaba a cargo dun equipo que investigaba e desenvolvía novas características e integracións para a mellora dos seus produtos. Como Google Developer Expert (GDE) para o asistente, está a dar charlas e obradoiros en eventos comunitarios e a crear contidos sobre este tema, introducindo máis persoas no deseño de VUI e no desenvolvemento de axentes de conversación.

• **Gisela Vaquero**

Licenciada en Publicidade e Relacións Públicas, Comunicación Audiovisual e especializada en Programación e deseño de videoxogos. Fundadora da empresa Jellyworld Interactive, a compañía de videoxogos que promove a igualdade. Cofundadora de Women in Game (asociación que defende os dereitos, promove, visibiliza, incentiva e dálles voz ás mulleres desenvolvedoras de videoxogos).

13.45 - 14.00 **Clausura do seminario**

No lugar da celebración do seminario haberá unha exposición de carteis, cos resultados das investigacións realizadas coa subvención da **Cátedra de Feminismos 4.0** e das bolsas de mobilidade.