

SOCIEDADE DIXITAL E XÉNERO

Hackeando o patriarcado

PROGRAMA

12 de decembro de 2019

*Escola Universitaria de Estudos Empresariais
Rúa do Conde de Torrecedreira, 105*

Inscripcións abertas

986 813 419

igualdade04@uvigo.es

forms.gle/sSQ5F143W2dT5nYV6



Unidade de Igualdade da UVigo

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 *¡Protesta!*, 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.