



## Mila Sainz

Investigadora Senior y directora del grupo de investigación GENTIC (Género y TIC) en el Internet Interdisciplinary Institute de la Universitat Oberta de Catalunya. Es licenciada en Psicología por la Universidad de Salamanca y doctora en Psicología Social (con mención de Doctorado Europeo) por la UNED. Sus líneas de investigación giran en torno al desarrollo de roles y estereotipos de género durante la infancia y la adolescencia, la brecha de género en la elección de estudios, la influencia de las familias y la escuela en la elección de estudios, o las diferencias de género respecto a las actitudes hacia las tecnologías.

Es y ha sido investigadora principal de varios proyectos de investigación, así como ha colaborado como investigadora y asesora académica en otros. Fruto de esta experiencia investigadora es autora de diferentes publicaciones en revistas de prestigio internacional y colabora con el comité editorial de revistas de prestigio internacional sobre temas que vinculan la educación, los roles de género, la tecnología y la psicología del desarrollo. Uno de los trabajos de investigación de los que es autora lleva por título "Mujeres y Digitalización: de las brechas a los algoritmos", financiado por el ONTSI (Observatorio Nacional de Telecomunicaciones y Sociedad de la Información) publicado por el Instituto de la Mujer.

Ha realizado varias estancias en centros de referencia internacionales como la Universidad de Stanford, la Universidad Técnica de Berlín, el Institute for Social Research (Universidad de Michigan) y la Universidad de Sudáfrica. Forma parte de diversas redes internacionales, de entre las que destaca la red Gender and STEM y el consorcio internacional de estudios vinculados a la educación.

Forma parte de diferentes comités científicos de relevancia estatal e internacional. Es integrante del grupo de expertas sobre Igualdad de género en el ámbito digital, auspiciado por el ONTSI. Ha asesorado el estudio sobre Women in the digital Age, realizado por I-Claves y financiado por la Unión Europea y ha formado también parte del grupo de expertas en la mesa de Género para el Ámbito Digital para la elaboración del libro blanco sobre mujeres y tecnología, del Ministerio de Economía y Competitividad.



## María Rubio Méndez

Doctora en Filosofía por la Universidad de Salamanca y el CSIC con una tesis doctoral cum laude sobre la comunidad gamer desde una perspectiva feminista. Compagina la enseñanza de la filosofía con la formación a docentes sobre innovación pedagógica a través de los videojuegos, la gamificación y el trabajo por proyectos. Ha participado en numerosos congresos y cuenta con más de una veintena de publicaciones en torno a los videojuegos como artefacto cultural complejo, abordándolo desde múltiples perspectivas. Actualmente coordina la organización Ludosofía para la promoción de los estudios sobre videojuegos, donde ha coordinado varios proyectos entre los que cabe destacar Games&Politics que fue llevado a cabo en colaboración con el Goethe-Institut y Conde Duque (Madrid).



## Beatriz Legerén Lago

Doctora en Comunicación Audiovisual. Su línea de trabajo investigador se centra en el ámbito de los Games Studies. En concreto en el diseño-reglas, mecánicas, tecnología y narración- de productos de entretenimiento interactivo y su uso como herramientas de trabajo más allá del uso lúdico. Así como en el diseño de Narrativas transmediales.

Directora durante más de 20 años dirigió la primera agencia interactiva de Galicia, Interacción, dónde se diseñaron y desarrollaron los primeros proyectos de videojuegos de la comunidad gallega. Presidenta de Eganet (2006-2010), del Cluster Tic de Galicia (2008-2010), Tesorera de Agapi, miembro del comité de Dirección del Cluster Audiovisual de Galicia, miembro de la Academia del Audiovisual Gallego.

En la actualidad forma parte del Grupo Alfás (Ambientes Lúdicos Favorecedores de Aprendizaje), de la Asociación Científica Icono 14 dentro de la cuál coordina el grupo de Investigación de Videojuegos: Comunicación y Persuasión.



## Marta Trivi

Periodista cultural especializada en videojuegos, ha colaborado en el libro de ensayos con perspectiva de género ¡Protesto! y ha guionizado la serie documental Nerfeadas, centrada en el papel de la mujer en el desarrollo de videojuegos en España. Actualmente es redactora en la web AnaitGames y una de las participantes del Podcast Reload, el programa sobre videojuegos más escuchado en español. Mensualmente, presenta el programa cultural independiente Choquejuergas.



## Gisela Vaquero

Diseñadora de videojuegos. Fundadora de Women in Games España (WIGES), la organización que promueve, ayuda y da visibilidad a las mujeres desarrolladoras y jugadoras de videojuegos; y de Jellyworld Interactive, la compañía de videojuegos que promueve la igualdad.

Licenciada en Comunicación Audiovisual en la Universidad de Barcelona (UB), se especializó en los videojuegos con el Máster en Diseño y Programación de videojuegos en la Universidad Politécnica de Cataluña (UPC) y cursó Guión Cinematográfico en la Escuela de Cine de Barcelona (ECIB).

Desde que se inició en el desarrollo de videojuegos en el 2010, ha desarrollado videojuegos y serious games para ordenadores, móviles y VR. Actualmente desarrolla videojuegos que promueven y visibilizan a la mujer como el 'Trainpunk Run', un juego en conmemoración a las mujeres aviadoras, 'Women's Quiz', el juego de preguntas sobre la vida y obra de mujeres célebres y, su último videojuego, '3 Chicas in Tech' un juego sobre mujeres ingenieras que promueve a las niñas en la ciencia y la tecnología. También ha trabajado de profesora en diferentes centros desde 2015. Actualmente, es profesora colaboradora en la UOC.

Fue finalista del Premio Aspasia por la Equidad de Género 2018, ha sido nominada a los premios europeos 'Women in Games Hall of Fame Awards 2018' y pertenece a una de las 100 mujeres pioneras del internacional libro 'Women in Gaming 100 professionals of Play'.



## Dhaunae De Vir

Con formación tanto en Administración y Dirección de Empresas como en Ingeniería Informática, Dhaunae De Vir es una profesional del sector tecnológico con más de diez años en la industria de los videojuegos, distribuidos entre empresas indie y grandes empresas. En la actualidad, trabaja en Suecia como Business Developer para la empresa de videojuegos Paradox Interactive.

Es una profesional polifacética con experiencia en el ámbito del entretenimiento, la transformación digital, el diseño de futuros, y las start-ups tecnológicas. Su trayectoria abarca diseño, programación y producción de videojuegos, así como proyectos transmedia. Ha realizado proyectos de éxito en la industria cinematográfica, consiguiendo numerosos premios internacionales, incluido un BAFTA New Talent Award, y en la industria de los juegos de rol, donde su primer proyecto profesional se convirtió en el segundo proyecto de financiación colectiva más grande en el mundo hispanohablante.

Ha sido jugadora semiprofesional de esports antes de la popularización de esta práctica y, más recientemente, ha contribuido a la redacción del Libro Blanco de los Esports en Reino Unido. También es Embajadora de las organizaciones Women in Games y WomenTech.

Además, está terminando un Máster de Gestión y Marketing de Esports en la Universidade Europeia de Lisboa y un Máster de Gestión Tecnológica en la Open University de Reino Unido.



## María Fernández Hermida

Escritora, iluminadora y creadora de escenarios para videojuegos, así como embajadora de Women in Games (WiGJ), una asociación que lucha por la igualdad de la mujer dentro de la industria del videojuego, tanto en número, como en derechos, prestigio y calidad de vida.

Tras graduarse en Comunicación Audiovisual en A Coruña, se trasladó a EE. UU., donde cursó estudios en la Gnomon School of Visual Effects, Games and Animation.

En 2016 comenzó su andadura profesional de la mano de Gato Studio, en los departamentos de escenarios, iluminación y guión, y desde 2017 organiza anualmente Women in Games A Coruña, un evento en el que distintas mujeres relevantes de la industria de los videojuegos comparten sus experiencias personales y profesionales en el sector."



## Eurídice Cabañes

Co-directora de ARSGAMES, organización internacional con más de 12 años de experiencia centrada en el videojuego como herramienta de transformación social. Doctora en Filosofía por la Universidad Autónoma de Madrid Cum Laude Mención Internacional con la tesis titulada “La Tecnología en las fronteras”.

Profesora en varias universidades de España y México.

Cuenta con más de 50 publicaciones entre las que cabe destacar el libro “El aprendizaje en juego” y ha impartido más de 100 conferencias en Asia, Europa, Australia, Norteamérica y Latinoamérica.

Ha sido fundadora y directora de la Fábrica Digital El Rule (actual Laboratorio de Tecnologías) de la Secretaría de Cultura de la CDMX y colaboradora con el Centro Multimedia del CENART, comisaria de exposiciones entre las que destaca “Videojuegos: los dos lados de la pantalla” de Fundación Telefónica 2019 con más de 100.000 visitantes.

Diseña videojuegos que experimentan con la interfaz como Audiogames, experimentales como Homozapping que ha formado parte de exposiciones en Colombia, España y México y videojuegos independientes como Grotto, ganador del primer premio del Programa por la Innovación del Desarrollo del Videojuego en España y publicado como humble original.





## Luz Castro Pena

Diseñadora de videojuegos y divulgadora. Experta en juegos educativos y aplicados (serious games).

Doctora en informática por la Universidad de A Coruña, donde actualmente es docente en los grados de Comunicación Audiovisual y Creación Digital, Animación y Videojuegos, así como en el máster de Diseño, Desarrollo y Comercialización de Videojuegos. Es miembro del equipo de investigación R.N.A.S.A. (Laboratorio de Redes de Neuronas Artificiales y Sistemas Adaptativos) del departamento de Ciencias de la Computación y tecnologías de Información de la UDC. Forma parte también del cuadro docente del Máster de Marketing Digital de la USC y de los cursos de Identidad Digital y Formación en Igualdad de la Xunta de Galicia.

Socia fundadora de imaxin|software en 1997 y directora del área in|gaming, especializada en el desarrollo de productos multimedia, juegos educativos y aplicados, hasta 2018. En la actualidad es colaboradora experta en videojuegos para el programa cultural ZigZag de la Televisión de Galicia.

Con un extenso labor asociativo, es Vicepresidenta de la Fundación Museo do Videoxogo de Galicia (MUVi), co-fundadora de videoxogo.gal (Asociación de empresas de contenidos digitales, animación y videojuegos), impulsora de Startup Galicia, promotora de LaconNetwork, miembro de AMIT-gal (Asociación de mujeres investigadoras y tecnólogas de Galicia), y en el pasado fue vocal del Comité de Dirección del Clúster TIC, vicepresidenta de Eganet (Asociación de empresas Gallegas de Internet y Nuevas Tecnologías), miembro de la Comisión de I+D+i de la Unidad de Mujer y Ciencia de la Xunta de Galicia, vicepresidenta de la Mesa pola Normalización Lingüística y fundadora de la Plataforma polo Galego na Informática. Recibió el I Premio Ada Byron del Colegio Profesional de Ingeniería Informática de Galicia (CPEIG) en 2012.



## Adriana Gil Juárez

Estudió Psicología en la UNAM. Máster en Psicología Social y Doctorado en Psicología en la UAB. Ha sido investigadora visitante en el Centre for Gender and Women Studies, Lancaster University, UK y profesora visitante en el Departamento de Sociología, Universidad Autónoma Metropolitana, Ciudad de México. Coordina el grupo de investigación JovenTIC desde el 2000, desde el cual investiga: la brecha digital de género; las identidades de género y las TIC; y la violencia de género online, utilizando metodología cualitativa. Miembro del grupo de investigación GREDI de la UB y Coinvestigadora principal del proyecto SEGREVUNI. Entre sus proyectos de investigación: Trayectorias tecnológicas desde una perspectiva de género: Factores implicados en el alejamiento de las mujeres de las especializaciones tecnológicas; Trayectorias de Vida Tecnológica y Género: Factores psicosociales implicados en el acceso a las titulaciones de Ingeniería Informática; Chicas y videojuegos: procesos de inclusión y exclusión de género en la socialización de las TIC. Algunas de sus publicaciones:

- Vergés Bosch, Núria; Gil-Juárez, Adriana. "Un acercamiento a las violencias machistas online y a las formas de contrarrestarlas". Revista Estudios Feministas, Florianópolis, (en prensa).
- Gil-Juárez, A., Feliu, J., & Vitores, A. (2018, January). Mutable technology, immutable gender: Qualifying the "co-construction of gender and technology" approach. In Women's Studies International Forum (Vol. 66, pp. 56-62). Pergamon.  
<https://doi.org/10.1016/j.wsif.2017.11.014>
- Vitores, A., & Gil-Juárez, A. (2016). The trouble with 'women in computing': a critical examination of the deployment of research on the gender gap in computer science. Journal of Gender Studies, 25(6), 666-680.  
<https://doi.org/10.1080/09589236.2015.1087309>

