

Sociedad de la Información

NOTICIAS

PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS

CONVOCADA LA V BECA HISPASAT 2021: MUJER INGENIERA

Hispasat, la empresa española operadora de satélites de comunicaciones, convoca la beca "Mujer Ingeniera" por quinto año consecutivo. Se concederá una beca a una mujer ingeniera para realizar estudios de posgrado en un máster habilitante de Ingeniería Aeronáutica o de Telecomunicaciones relacionado con el sector aeroespacial.

Con la beca HISPASAT 2021, se pretende fomentar la participación del talento femenino en el ámbito tecnológico y contribuir al desarrollo profesional de las mujeres en el mismo, así como en el sector espacial.

La beca consiste en una ayuda económica de 5.000 €, que se destinará al pago de la matrícula del curso a realizar y otros gastos académicos asociados. El plazo de presentación de las solicitudes vence el 17 de mayo de 2021.

Fuente: Hispasat

[ver noticia](#)

I PREMIOS INGENIERA SOY

Los Premios "Ingeniera Soy" quieren premiar aquellas iniciativas, personas, instituciones o empresas que tienen como objetivo impulsar la presencia y participación de niñas y mujeres en áreas educativas o de otros ámbitos relacionados con la ciencia y la tecnología.

El certamen cuenta con un total de siete categorías: Talento en bruto; Ingeniería Junior; Diamante pulido; profesional adulta; Empresa comprometida; Organismo Público; Fundación o Asociación; Institución Educativa y Medios de Comunicación / Periodista / Influencer. También se entregará un Premio de Honor a una persona que haya dedicado su vida al impulso de las mujeres en las áreas científicas y tecnológicas y se incluirá tres reconocimientos dirigidos al alumnado.

La inscripción en los premios es gratuita y la entrega de premios será el 27 de mayo de 2021 en Caixaforum Madrid.

Fuente: Ingeniera soy

[ver noticia](#)

ÁMBITO SOCIAL

PIDEN PARALIZAR LAS HERRAMIENTAS DE RECONOCIMIENTO FACIAL EN ESPAÑA HASTA QUE SE REGULE LEGALMENTE

Se han organizado 70 personas del mundo de la academia, del ámbito profesional y del activismo para que se regule las herramientas de reconocimiento facial en España. Para ello, han redactado una petición que han firmado y elevado al Gobierno a través de una carta. Concretamente reclaman una moratoria en el uso y comercialización de sistemas de reconocimiento y análisis facial por parte de empresas públicas y privadas, hasta que las Cortes Generales y las instituciones legislativas europeas debatan cuáles y de qué manera deben permitirse estos sistemas.

Para las firmantes, el uso de programas de reconocimiento facial puede derivar en graves problemas para los derechos civiles. El hecho es que identificar a una persona con un colectivo en base a sus rasgos o datos biométricos, perpetúa el estereotipo y puede dar lugar a clasificaciones racistas, clasistas, y/o sexistas.

Por todo ello, las firmantes encuentran muy necesaria la creación de una comisión para investigar la necesidad de esta moratoria (tanto por motivos éticos como técnicos), que debería estar formada por una comunidad de personas del ámbito de la ciencia, juristas, personas expertas en ética y en inteligencia artificial además de integrantes de la sociedad civil.

Fuente: Debate.es

[ver noticia](#)

ESTUDIOS

PRIMER INFORME ACERCA DE LAS CONDICIONES LABORALES EN LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

Este informe es el resultado de una encuesta realizada en verano de 2020 y debido a dificultades derivadas de la pandemia, es una muestra incompleta, aunque supone una primera e interesante aproximación a las condiciones de vida y trabajo en el desarrollo de videojuegos en España.

El estudio arroja datos y tendencias tan esclarecedoras como preocupantes: un 59% de mujeres asegura haber sufrido discriminación en la industria del videojuego, mientras que una de cada tres mujeres ha sufrido algún tipo de acoso laboral. La presencia en general de las mujeres en la industria es muy escasa, concretamente de apenas un 17,7%. Además, si el salario medio del sector es de 21.898€/año, la brecha salarial entre mujeres y hombres es de 3.368 €. De hecho, la mayoría de los salarios que superan los niveles medios, corresponden a los hombres.

Sin embargo, también hay datos esperanzadores, como, por ejemplo, el relativamente bajo crunch (dedicación exagerada de largas horas extra para pulir los errores de un videojuego antes de su lanzamiento oficial), comparado con la industria internacional o la buena consideración en general del puesto de trabajo actual.

Fuente: Game Workers Unite España

[ver noticia](#)

EVENTOS

CELEBRADO EL EVENTO CSW65 ORGANIZADO POR OMEI

Del 15 al 26 de marzo de 2021, la Fundación Promoción Social, a través de su Observatorio Mujer e Igualdad (OMEI), organizó la mesa redonda: "Igualdad: Evolución jurídica y situación de la mujer en España", en la Plataforma del Foro Virtual de las ONG CSW65.

Este año, el tema principal de debate y reflexión de esta 65ª sesión de la Comisión para la Condición Jurídica y Social de la Mujer (CSW) de la ONU, ha sido la igualdad real. Y ha contado con la participación de mujeres relevantes de diferentes ámbitos de la sociedad.

Los temas a tratar fueron muchos y variados. Por ejemplo: la corresponsabilidad en la vida familiar y laboral, el papel de la educación en el avance de la igualdad y el reconocimiento de derechos o la necesidad de enseñar nuevas profesiones vinculadas a la ciencia y la tecnología a las mujeres, ya que la diversidad de género es un factor de productividad sustancial.

Fuente: Promoción social - CSW65

[ver noticia](#)

NOVEDADES EN NUESTRA WEB

INICIATIVAS EN SECTOR TIC

FIBRACAT.TV: UN CANAL DE MUJERES Y TECNOLOGÍA

El operador de telecomunicaciones Fibracat ha impulsado un nuevo canal de TDT en catalán, llamado Fibracat, enfocado a destacar el papel de las mujeres en la sociedad y la revolución tecnológica y los cambios socioeconómicos que genera.

[+ info](#)

INICIATIVAS EN INTERNACIONAL

PROYECTO INTERNACIONAL "YOUTH EQUITY AND STEM"

El proyecto YESTEM (Youth Equity and STEM - Equidad Joven en Ciencia y Tecnología) es un proyecto de 4 años de duración, financiado por la NSF (National Science Foundation, Fundación Nacional de Ciencia), Wellcome y el Economic and Social Research Council (ESRC - Consejo de Economía e Investigación Social), impulsado para abordar cuestiones fundamentales de equidad en el aprendizaje informal de la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas entre la población joven.

[+ info](#)

ESTUDIOS

INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA LOS ODS

Este estudio ha sido desarrollado por el Instituto de Investigación en Data Science and Computational Intelligence (DaSCI), de la Universidad de Granada (UGR), Ferrovial y la Real Academia de la Ingeniería (RAI), para analizar cómo la Ingeniería y la implantación de soluciones tecnológicas basadas en la Inteligencia Artificial (IA), pueden favorecer el desarrollo de los 17 Objetivos de Desarrollo sostenible (ODS).

[+ info](#)

NOMBRES PROPIOS

AURELIA BUSTOS MORENO

Licenciada en Medicina por la Universidad Miguel Hernández de Elche, realizó el MIR en la especialidad de oncología. Además, se graduó en Ingeniería Informática en la Universidad Abierta de Cataluña, con el objetivo de ampliar sus recursos en investigación y se doctoró en Inteligencia Artificial en la Universidad de Alicante.

[+ info](#)

MAGDALENA BERMEJO

Comenzó su formación como psicóloga, para más tarde convertirse en primatóloga, especializada en el estudio de los gorilas de llanura occidental. Cuenta con una gran experiencia internacional, ya que ha vivido durante largos periodos en las selvas de la República del Congo, coordinando diversos trabajos de investigación y conservación de los gorilas. De hecho, se la conoce como la "Dian Fossey del Congo".

[+ info](#)

