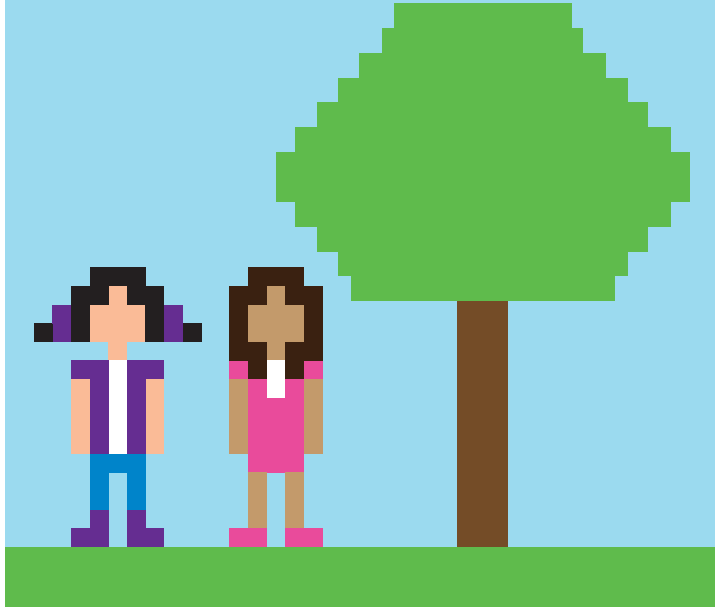


XORNADAS

VIDEOGAMIFICACIÓN E SEXUALIDADES: Identidades, xéneros e discursos interactivos Consecuencias para a industria e a educación



Universidade de Vigo

Unidade de
Igualdade

Programa

Día 1: 28 de novembro (martes)

10.00-10.30 h. **Recollida de documentación**

Lugar: Facultade de Ciencias da Educación

10.30-11.00 h. **Presentación das xornadas e asignación dos obradoiros**

11.00-12.00 h. **Conferencia 1:** «A reprodución de microculturas patriarcales e masculinidades hexemónicas a través dos videoxogos». Jorge García Marín (Departamento de Socioloxía, Universidade de Santiago de Compostela)

Presenta: Águeda Gómez (Universidade de Vigo)

12.00-13.00 h. **Mesa redonda 1:** «Art games e xénero»

- «Videoxogos, xénero e arte». Silvia García (Facultade de Belas Artes, Universidade de Vigo)
- «Xogando xuntas. Alfabetización dixital crítica e inclusiva». Ana Armero (Ars Games). Videopresentación con retroalimentación (feedback) por Twitter
- «Tras os territorios dos videoxogos. Paisaxes e xénero». Marta Somoza (arquitecta e investigadora)

Modera: Beatriz Legerén Lago (Universidade de Vigo)

13.00-13.30 h. **Café-debate**

13.30-14.30 h. **Mesa redonda 2:** «A muller na industria do videoxogo»

- «Mulleres na industria do videoxogo. O punto de vista dunha programadora». Tatiana Delgado (Deseñadora de videoxogos) Videopresentación con retroalimentación por Twitter
- «A evolución da imaxe da muller nas portadas dos videoxogos no mercado español». Tamara Bueno Doral (profesora e investigadora da Universidad Complutense de Madrid). Videopresentación con retroalimentación por Twitter
- «Os videoxogos como ferramenta socializadora de xénero» Noelia García Castillo (profesora da Universidad de Nebrija e da Universidad de Comillas e investigadora do grupo GRASIA da UCM) Videopresentación con retroalimentación por Twitter
- «A importancia da incorporación das mulleres nos equipos directivos de produción de videoxogos». Silvia López Gómez (investigadora e desenvolvedora de Serious Games en DIMElab)

Modera: Cristina Sánchez (Universidade de Vigo)

Descanso

16.00-20.00 h. **Obradoiros simultáneos:**

Lugar: Facultade de Ciencias

Obradoiro 1: «Deseña o teu videoxogo inclusivo en 4 horas». Beatriz Legerén (Universidade de Vigo)

Obradoiro 2: «Videoforum videoxogos e inclusión: CodeGirl e GTFO The Movie». María Isabel Doval (Universidade de Vigo) e Jacobo Silva (videoxogador e Educador Social)

Obradoiro 3: «Xogar para analizar imaxinarios». Xogar a diferentes videoxogos para ver como se representa neles a sexualidade e o xénero e levar a cabo unha análise crítica. Manuela Raposo e Ángel Parada (Universidade de Vigo)

Posto permanente a cargo da asociación e-Sport da Universidade de Vigo

Día 2: 29 de novembro (mércores)

9.30-10.30 h. **Conferencia 2:** «Videoxogos e xénero: investigación, xogo crítico e reapropiación». Eurídice Cabañes (ArsGames)

Presenta: Alma Rodríguez (Universidade de Vigo) Videopresentación con retroalimentación por Twitter

10.30-11.30 h. **Mesa redonda 3:** «Aventuras e desventuras da xogadora»

- «Acoso sexista online. O rexeitamento online cara a xogadora». Marina Amores (encargada do Departamento de Comunicación en Barspin Studios)
- «A presenza feminina nas ligas universitarias de e-Sport». Penélope Dacasa Fondado (asociación e-Sport da Universidad de Vigo)
- «A presenza feminina nas ligas de e-Sport. O punto de vista dun videoxogador profesional». Videoxogador profesional
- «Sexismo e misoxinia versus igualdade de xénero en videoxogos». Isabel Maria da Torre Carvalho Viana, María José Magalhães e Carolina Magalhães Dias (Instituto de Educação e Psicologia, Universidade do Minho)

Modera: Carmen Ricoy (Universidade de Vigo)

11.30-12.00 h. **Café-debate**

12.00-14.00 h. **Mesa redonda 4:** «Videoxogos e procesos de inclusión»

- «Recursos para unhas experiencias de videoxogo máis inclusivas». María Isabel Doval Ruiz (Universidade de Vigo)
- «Videoxogo e muller: protagonistas, xogadoras e creadoras». Alma María Gómez Rodríguez (Universidade de Vigo)
- «Rapazas e videoxogos: o papel da muller na industria». Ruth Contreras Espinosa (Observatory of Communication, Video games and Entertainment INCOM, Universitat Autònoma de Barcelona - UVIC) Videopresentación con retroalimentación por Twitter

Videoxogos e formación: retos da educación superior en clave de xénero Beatriz Marcano (UNIR, Universidad Internacional de La Rioja)

Modera: Santiago Pato (Universidade de Vigo)

Descanso

16.00-20.00 h. **Obradoiros simultáneos**

Lugar: Facultade de Ciencias

Obradoiro 1: «Deseña o teu videoxogo inclusivo en 4 horas». Beatriz Legerén (Universidade de Vigo)

Obradoiro 2: Un obradoiro con Marina Amores «Gaming Ladies: a miña experiencia organizando o primeiro evento exclusivo para mulleres na industria do videoxogo en España» Videoforum: documental Mujeres+Videojuegos. Marina Amores (Encargada do Departamento de Comunicación en Barspin Studios)

Obradoiro 3: «Xogar para analizar imaxinarios». Xogar a diferentes videoxogos para ver como se representa neles a sexualidade e levar a cabo unha análise crítica. Lugar: Facultade de Ciencias. Esther Martínez Figueira e Ángel Parada (Universidade de Vigo)

Posto permanente a cargo da asociación e-Sport da Universidade de Vigo

20.00-20.30 h. **Conclusións e prospectiva**

María Isabel Doval e Alma Gómez (directoras das xornadas)

20.30-21.00 h. **Recollida de certificados**

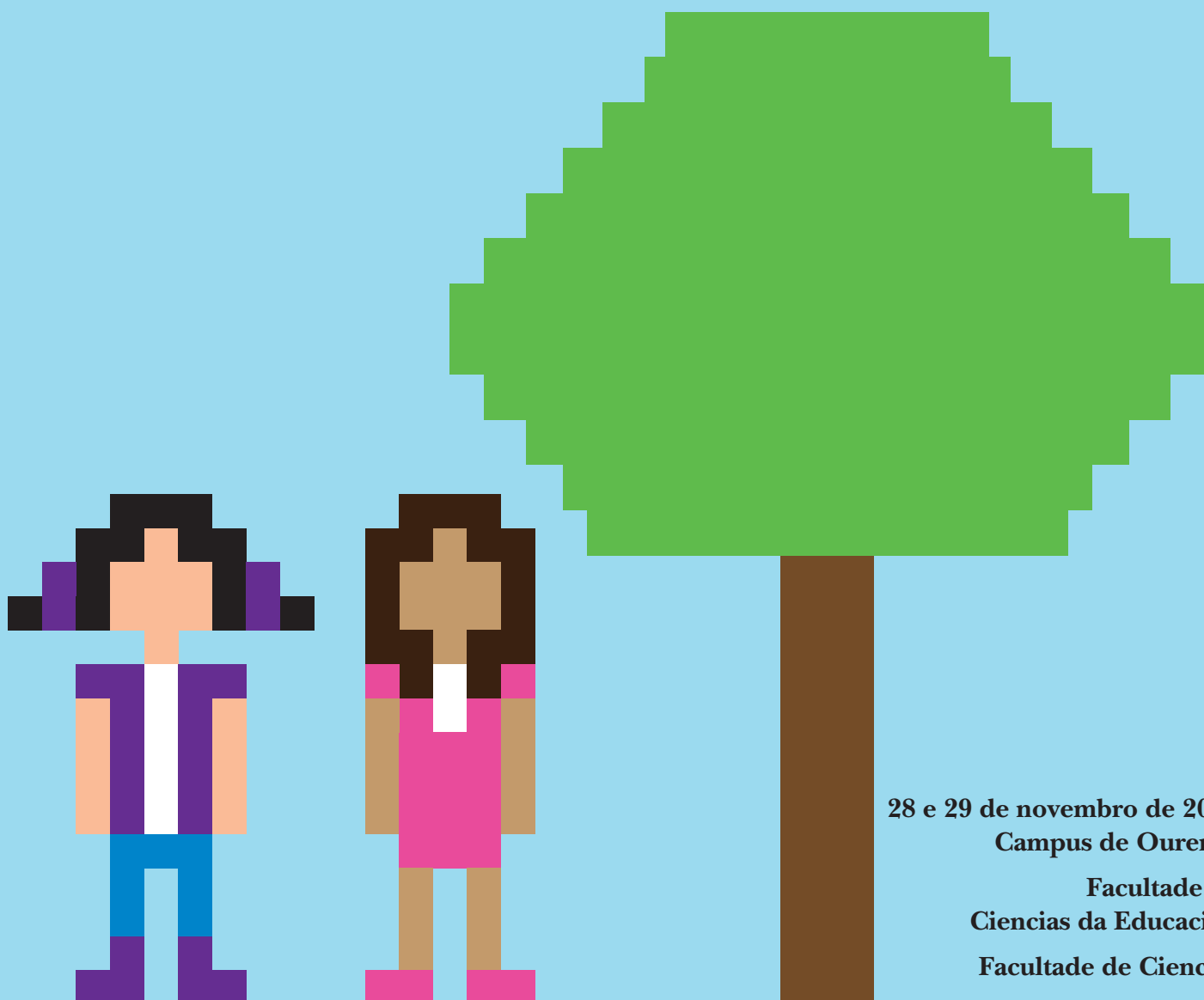
A quen están destinadas?

Primordialmente, aínda que non exclusivamente, a estudantes. Poderá asistir calquera persoa interesada.

Se desexas inscribirte nos obradoiros, antes do 26 de novembro envía un correo electrónico cos datos completos (nome, apelidos) e DNI a videojuegosygenero@uvigo.es

XORNADAS

VIDEOGAMIFICACIÓN E SEXUALIDADES: Identidades, xéneros e discursos interactivos Consecuencias para a industria e a educación



28 e 29 de novembro de 2017
Campus de Ourense
Facultade de
Ciencias da Educación
Facultade de Ciencias

Actividade reconecida con 18 horas para todas as titulacións

Organizan: María Isabel Doval Ruiz (Facultade de Ciencias da Educación) e Alma Rodríguez Gómez (Escola de Enxeñaría Informática)

Universidade de Vigo

Patrocina: **Unidade de
Igualdade**