



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



LOS VIDEOJUEGOS Y LAS NIÑAS

- Solo un 1'4% de mujeres son desarrolladoras y programadoras de videojuegos.
- 90 centros educativos, 1272 alumnos y 212 equipos participan en la segunda edición de UP Steam.

València (09/03/2021) - EL sector de los videojuegos mueve más de 1.300 millones anualmente, más que el cine y la música juntos. Ya son la primera opción audiovisual en España gracias a los 16,8 millones de personas que ponen sus pulgares a funcionar.

Sin embargo, sólo un 1,4 % de las mujeres participan desarrollando y trabajando en un sector en auge como es la industria de los videojuegos a pesar de ser gamers entusiastas, según datos del **Desarrollo español de videojuegos**.

Por ello, la segunda edición de **UP Steam**, impulsada por el **Consejo Social de la Universitat Politècnica de València** pretende acercar también a las niñas al universo de los videojuegos, y del desarrollo de apps.

Esta fue una de las principales conclusiones que se abordó durante el **acto de presentación de Up Steam**, retransmitido en streaming y que contó con la conexión simultánea de más de 500 participantes entre docentes y alumnado, y donde se

animó a las jóvenes a formar parte de las próximas generaciones de diseñadoras, desarrolladoras y programadoras de videojuegos; “es fundamental que se involucren en la ciencia y tecnología desde niñas y que persigan su sueño dejando de lado la idea que todavía es un mundo sólo de chicos”.

En esta convocatoria Up Steam ha batido expectativas y récord en cuanto al número de centros participantes y al alumnado que han terminado sumándose, **“90 colegios e institutos, 1272 estudiantes formarán parte de los 212 equipos** que participarán en esta edición. Es una excelente oportunidad para que los jóvenes, y en especial, las niñas conozcan las carreras con mayor salida laboral en el futuro.

En el evento de presentación intervinieron el **rector de la UPV**, Francisco Mora; **la presidenta del Consejo Social**, Mónica Bragado; **la presidenta de las Comisión de Relaciones con la sociedad**, Eva Turanzo y Raquel Ibañez, CEO **Escuela de Ciencia**, entidad encargada de gestionar la competición de Up Steam.

Cabe señalar, que se han planificado **seis webinars** para aprender a programar videojuegos y crear apps. **Esta tarde a las 18:30 horas** se impartirá una webinar de **introducción a programación de videojuegos en Scratch** a través de zoom y con el link que aparece en la web <https://upsteam.es/>

Para más información

Departamento de Comunicación mjortells@weaddyou.es

600 427 620