

Sobre Nira Santana

Artista, investigadora y divulgadora con amplia experiencia docente, especializada en género, arte y tecnología con más de 20 años de trayectoria profesional.



Formación Académica

Licenciada en Bellas Artes y Máster en Estudios Feministas, Políticas de Igualdad y Violencia de Género por la Universidad de La Laguna.

Experta en Diseño de Videojuegos por la Escuela de Ingeniería Informática de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.



Experiencia docente y en prevención de la VG

Ha impartido miles de charlas y talleres a nivel nacional e internacional, colaborando con instituciones educativas, culturales y de igualdad.

Durante 15 años colabora en el área educativa de un Servicio Especializado de Prevención y Atención a Mujeres y Menores en Situación de Violencia de Género.



Obra artística internacional

Presencia en ferias internacionales como Art Paris (Francia), donde presentó su pieza interactiva "Where is the/your limit?", una reflexión crítica sobre el poder transformador del videojuego desde la perspectiva de género interseccional



Publicaciones

Autora de estudios clave como *Género, gamers y videojuegos*, la *Guía violeta para la elección y el uso de videojuegos* y la *Guía Ciberigualdad*, enfocada en la prevención de ciberviolencias machistas en el mundo de los videojuegos.





Sobre Nira Santana

Artista, investigadora y divulgadora con amplia experiencia docente, especializada en género, arte y tecnología con más de 20 años de trayectoria profesional.



Reconocimientos y compromiso

Premio Simone de Beauvoir (2017) otorgado por una veintena de asociaciones de mujeres y Premio Cátedra Telefónica de la ULPGC al Mejor Videojuego (2018). Ha sido componente de la Junta Directiva de ACADEVI, la Asociación Canaria de Desarrolladores de Videojuegos y representante de CIMA, la Asociación Española de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales así como de MAV, Mujeres en las Artes Visuales.



Referente STEAM

Protagonista y referente en múltiples campañas institucionales dirigidas a fomentar vocaciones STEAM en niñas y adolescentes, destacando por su capacidad de conectar con el público joven desde el compromiso y la innovación.

Publicaciones

Obras destacadas en el campo de género, videojuegos y tecnología



Género, gamers y videojuegos

Una aproximación desde el enfoque de género al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector. (2020)



Guía Violeta

Para la elección y el uso de videojuegos desde la perspectiva de género. (2021)



Guía Ciberigualdad

Una herramienta para combatir las ciberviolencias machistas en las TRICs y videojuegos. (2022)

Colaboraciones recientes



Entrevista 'Nira Santana y la importancia de la perspectiva de género en los videojuegos'

Acompañando a las nuevas generaciones en la era de las pantallas: Bienvenidxs a Tecnotopia. Págs. 226 - 228 (2024)



Capítulo | La convergencia de la industria de los videojuegos y la industria pornográfica

La industria pornográfica en internet. Características y consecuencias (2024)



Investigación en curso

Nuevas publicaciones y colaboraciones académicas en desarrollo.

