Riot Games se alía con Reboot Representation para fomentar la participación femenina en tecnología

La coalición, que aúna ya a empresa como Adobe, Dell, Intel, Verizon, Microsoft, etc. parte de un proyecto de Melinda Gates, y promueve la formación y la inclusión de mujeres de minorías étnicas. Las firmas involucradas en Reboot han donado más de 15 millones de dólares para proyectos filantrópicos

Riot Games, junto a Salesforce.org y F5 Networks, anuncia su adhesión como miembro fundador a la coalición tecnológica Reboot Representation, una iniciativa que busca duplicar el número de mujeres negras, latinas y nativo americanas graduadas en informática de aquí a 2025. Las empresas que forman parte de la coalición han donado más de 15 millones de dólares a un fondo común con fines filantrópicos, que se usará para invertir en programas que apoyen a mujeres de color, un colectivo con muy poca representación, que quieran estudiar carreras de informática. La coalición ya cuenta con otras prestigiosas empresas del sector tecnológico, como Adobe, BNY Mellon, Dell, Intel, Microsoft y Verizon.

Aunque muchas empresas tecnológicas han invertido de forma individual en iniciativas de diversidad e inclusión, sigue siendo necesario que la industria se ponga de acuerdo para hacer frente a la desigualdad de género y racial. La función de la coalición tecnológica Reboot Representation es gestionar el poder y el impacto de la influencia y las iniciativas filantrópicas coordinadas de empresas individuales para que sean más eficientes a la hora de luchar por la igualdad en el sector tecnológico.

Esta coalición nació de un reciente informe de investigación publicado de forma conjunta por McKinsey & Company y Pivotal Ventures, la sociedad de inversión e incubación de empresas de Melinda Gates. A pesar de los esfuerzos por fomentar los estudios de informática, el informe concluyó que el porcentaje de mujeres negras, latinas y nativo americanas graduadas en informática había bajado del 6 % al 4 % en la última década. Según dicho informe, un factor clave para combatir esta desigualdad es la inversión en educación superior. A través de la unión de recursos y de acciones colectivas concretas, la coalición está invirtiendo en programas e iniciativas que se centran en contratar y conservar a mujeres de color en la industria informática. Las conclusiones del estudio, las oportunidades de la industria y las posibles soluciones en el informe "Rebooting Representation", se encuentran publicadas aquí (en inglés).

"Estamos muy contentos de formar parte de la coalición como miembros fundadores. Queremos apoyar su labor, que nos parece vital", dijo Jeffrey Burrell, director del equipo de impacto social de Riot Games. "En Riot, nuestro objetivo es que la gente pueda desarrollar todo su potencial, y tenemos ganas de ayudar a combatir los problemas sistémicos a los que se enfrentan las mujeres de color en las industrias del videojuego y de la tecnología. Si muchas empresas del sector colaboramos, juntas podemos hacer grandes avances en la lucha contra las desigualdades sistémicas subyacentes que afectan a los grupos con poca representación".

La coalición tecnológica Reboot Representation se fundó en septiembre de 2018 como respuesta

inmediata a las desigualdades puestas de manifiesto por el estudio de Pivotal Ventures y McKinsey & Company. Actualmente, la coalición está formada por nueve miembros fundadores, cuatro miembros generales y un miembro aliado.

Sobre la coalición tecnológica Reboot Representation

La coalición tecnológica Reboot Representation trabaja para duplicar el número de mujeres negras, latinas y nativo americanas graduadas en informática de aquí a 2025. Sin la ayuda de esta iniciativa, este número no se duplicaría hasta 2052, lo que supondría un enorme coste para el sector y la sociedad. Esta coalición se fundó con el apoyo de Pivotal Ventures, una sociedad de inversión e incubación de empresas fundada por Melinda Gates. Si queréis más información, visitad <https://www.rebootrepresentation.org/> (en inglés).

Datos de contacto:

Francisco Diaz
637730114

Nota de prensa publicada en: [MADRID](#)

Categorías: [Telecomunicaciones](#) [Sociedad](#) [Juegos](#) [Innovación Tecnológica](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>