

FACE

Les entreprises contre l'exclusion

GRAND
TOULOUSE

Wi **FILLES**



ACADÉMIE
DE TOULOUSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

LES FEMMES DANS LE NUMÉRIQUE

Assurer la diversité sur le lieu de travail virtuel



PRÉFET
DE LA RÉGION
OCCITANIE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



fortil Fonds de
Dotations

SOMMAIRE

- Le numérique c'est quoi ?
- La situation actuelle de la filière numérique
- Profil de femmes iconiques travaillant dans le numérique
- Quels parcours pour le numérique ?

LE NUMERIQUE C'EST QUOI ?

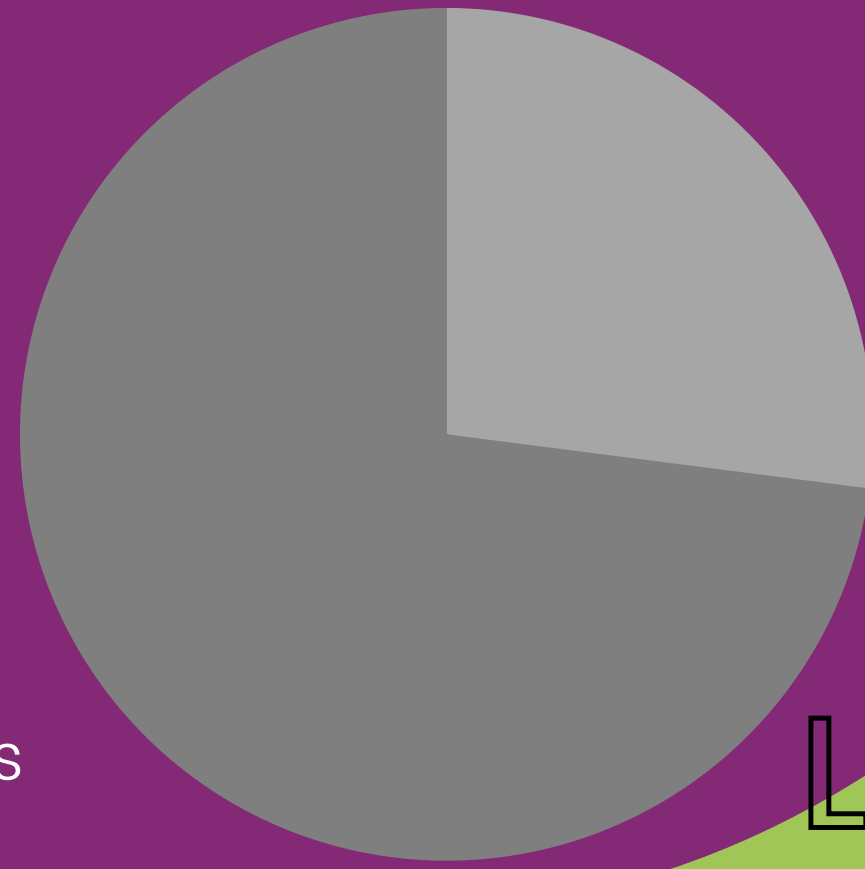
Le milieu du numérique est tout ce qui touche aux ordinateurs, écran, internet, objets connectés, etc ...

Cela passe par les jeux vidéo, la modélisation 3d, la programmation, la vente en ligne, l'animation, le traitement de données, etc ...

Le numérique est très vaste et s'applique à des tas de secteurs

Pourcentages de femmes

27%



Pourcentages de hommes

73%

LA PLACE DES FEMMES DANS LE NUMÉRIQUE

Le numérique compte 27,4 % de femmes dans ses effectifs contre 46,8 % tous secteurs d'activité confondus. Le fossé se creuse encore lorsque l'on parle des profils les plus techniques.

Ainsi 20 % des ingénieurs et cadres d'études, recherche et développement en informatique sont des femmes et seulement 16% des techniciens d'étude et de développement en informatique.

MARY KENNETH KELLER



1913 – 1985

Première femme à obtenir un doctorat en informatique aux États-Unis.

Elle obtient en 1943 une licence de mathématiques à l'université DePaul, puis en 1953 un master de mathématiques et physique.

Alors que les femmes n'ont jusqu'alors pas le droit d'accéder aux centres informatiques.

Elle dirigera un département informatique dans l'Iowa pendant 20 ans.

MARGARET HAMILTON



Elle était directrice du département génie logiciel au MIT* Instrumentation Laboratory qui conçut le système embarqué du programme spatial Apollo3.

Responsable de projets pour la NASA
PDG de l'entreprise Higher Order Software (HOS)

En 2003, récompensée par un prix : le NASA Exceptional Space Act Award for scientific and technical contributions.

*Massachusetts Institute of Technology.

17 août 1936

MARISSA MAYER



30 mai 1975

Une informaticienne et chef d'entreprise américaine.

Après 13 ans passés chez Google en tant que vice-présidente responsable des services de cartographie et de géolocalisation, elle occupe de 2012 à 2017 le poste de PDG de Yahoo!.

Elle est titulaire d'une licence en systèmes symboliques, d'une maîtrise en informatique de l'Université Stanford où elle suit des études en ingénierie et en intelligence artificielle.

Marissa Mayer est classée 14e sur la liste 2012 des personnes les plus influentes dressée par le magazine Fortune.

ROBERTA WILLIAMS



16 février 1953

Elle est à l'origine du jeu vidéo Mystery House, le premier jeu d'aventure graphique.

On lui doit de nombreux autres classiques du jeu d'aventure.

Elle est considérée comme LA pionnière des contes interactifs.

Le pouvoir d'immersion et l'intelligence de leurs scénarios font des jeux de Roberta Williams des aventures riches en émotions, et donc inoubliables.

On peut la considérer comme une artiste, qui aura sans cesse repoussé l'expérience de jeu

KATERINE JOHNSON



Physicienne, mathématicienne et ingénieure spatiale américaine.

Elle contribue aux programmes aéronautiques et spatiaux du National Advisory Committee for Aeronautics (NACA) puis à la NASA

Fiabilité de ses calculs en navigation astronomique, elle conduit des travaux techniques à la NASA qui s'étalent sur des décennies.

En 2015, elle reçoit la médaille présidentielle de la Liberté,

En 2019, le Congrès des États-Unis lui décerne la médaille d'or du Congrès

1918-2020

AURELIE JEAN



Scientifique numérique et entrepreneuse.

Elle est docteure en science et génie des matériaux

Fondatrice et dirigeante de la société In Silico Veritas à New York, elle est spécialisée dans les algorithmes et la modélisation numérique.

Le magazine Forbes l'a classée parmi les 40 Françaises les plus influentes de l'année 2019.

Elle poursuit sa recherche postdoctorale et sa formation à l'université d'État de Pennsylvanie et au MIT, dans la modélisation numérique appliquée à la médecine

5 septembre 1982

PAULINE VANDERQUAND



1987

Prof de yoga, elle crée l'application "Garde ton corps" car un homme l'avait suivi et on l'a pas aider.

"Je n'avais pas la bonne tenue pour entrer dans un bar, mais la bonne tenue pour me faire violer".

Deux systèmes sont disponibles : envoyer un message d'urgence/se réfugier dans une safe place ("The Wanted Jack Saloon" / Carrefour Express de Jeanne d'arc").

Fonction "Je Sors"

Elle veut intégrer l'aide de la police.

L'application est en ligne à Toulouse depuis septembre 2021.

TOUS LES PARCOURS

Voie générale
Voie technologique
Voie professionnelles

Bac +2

Bac +3

Bac+5

Bac+8

MERCI DE VOTRE
ATTENTION !

Avec la participation de Leila Batal, Fatima Mustafa,
Wissal Sai, Islam Boukhili, Myriam Haddou
9 Mars 2022