

# BECHDEL

Camila Casas  
Gastón Ricobaldi  
Andrea Rissolini

# BECHDEL

## SOBRE LA PLATAFORMA Y TEST

Bechdel es una plataforma de entretenimiento en línea cuyo objetivo principal es la difusión de contenidos audiovisuales que promuevan la igualdad de género, cumpliendo con estándares mínimos para evitar la brecha de género. Las producciones que estarían disponibles en esta plataforma, cumplen con los requisitos que plantea el Test de Bechdel creado en 1985 por la dibujante Alison Bechdel.

El test, originario del cómic “Unas lesbianas de cuidado” (en inglés *Dykes to Watch Out For* o DTWOF) de Alison Bechdel, es un método que se utiliza para evaluar si un guión de película, serie, cómic u otra representación artística cumple con los estándares mínimos para evitar la brecha de género. Tiene como objetivo hacer visible que en una gran cantidad de producciones artísticas, la presencia de un personaje femenino se debe solamente a su vínculo con un personaje masculino existente, y la relevancia del personaje femenino deriva de dicho vínculo.

Para aprobar el test de Bechdel es necesario cumplir con tres requisitos:

La obra debe contar con al menos dos personajes femeninos.

Los personajes se hablan una a la otra en algún momento.

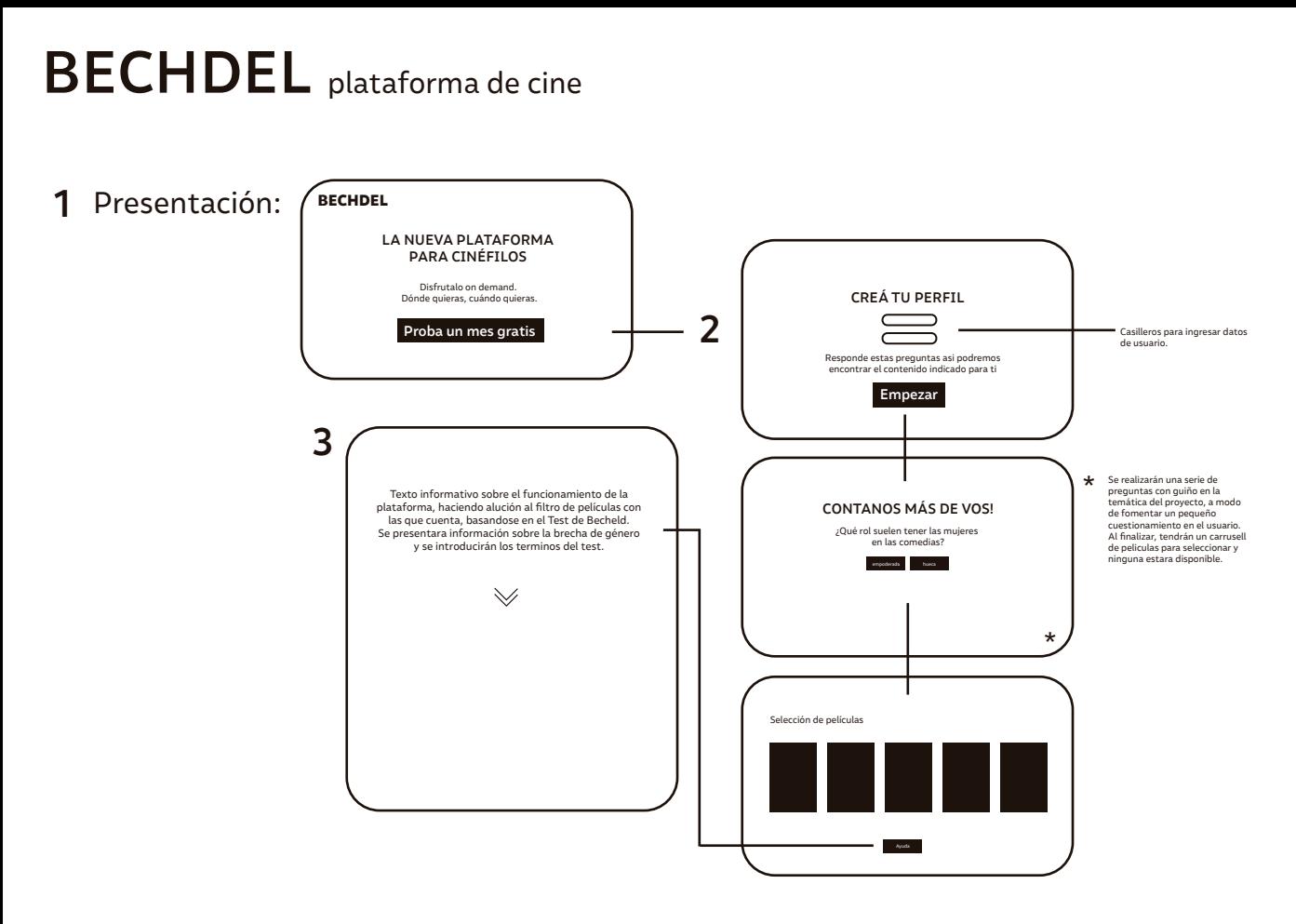
La conversación trata de algo distinto a un hombre (no limitado a relaciones románticas, por ejemplo dos hermanas hablando de su padre no supera el test).

Público objetivo:

Bechdel es una plataforma diseñada para jóvenes entre 17 y 30 años, que son apasionados/estudiantes de cine. Busca despertar un análisis sobre la igualdad de género en el rubro, donde cada participante es influyente.

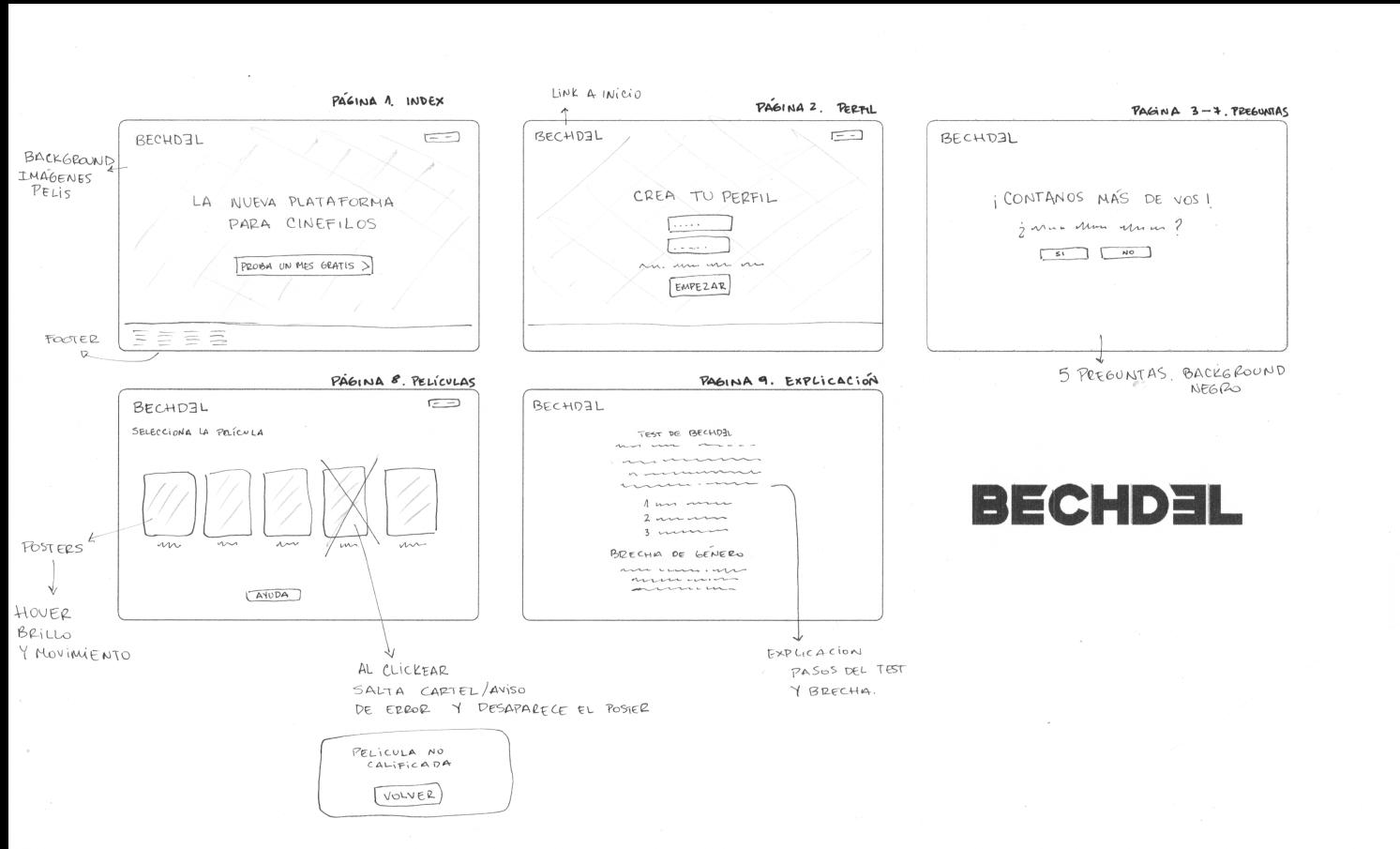
# BECHDEL

## ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN



# BECHDEL

## WIREFRAME DEL PROTOTIPO



# BECHDEL

## PARTIDO GRÁFICO

Optamos por una visual simple, despejada y con un juego de jerarquías notorio. Buscamos que el mensaje de cada página fuera de fácil lectura para pasar con agilidad al siguiente sector y continuar el recorrido.

En cuanto a las imágenes utilizadas, manejamos posters de películas famosas para que el usuario identificara rápido la información y pudiera, al final del recorrido, relacionar el mensaje con aquellas películas que posiblemente vio.



# BECHDEL

## TODO

En un principio nuestra idea era un poco más interactiva, en base al tiempo y también la información con la que contábamos sobre java sobre todo tuvimos que ir simplificando y buscando una forma más adaptable a nuestros conocimientos.

Nuestra idea en un principio era que a medida que se vayan respondiendo las preguntas para armar el perfil del usuario para la plataforma Bechdel se fuesen eliminando las películas que no pasaban el test hasta que no quedara ninguna película a la vista y eso hiciera al usuario buscar una respuesta en el botón de ayuda.

Al no poder resolver eso lo hicimos por partes primero realizamos las preguntas y después al seleccionar las películas que quería, estas van desapareciendo como si no existieran en la página y ahí van al botón de ayuda para ver cuál es el problema.

Teníamos la idea de generar una segunda interacción con el usuario después de explicar las bases y términos de la página Bechdel (que se basaba en el test y por eso no contenía todas las películas) que era ver si la gente había entendido como funcionaba el test en las películas. Nuevamente por temas de tiempo no pudimos concluirlo y lo simplificamos al terminar explicando las bases de la página.