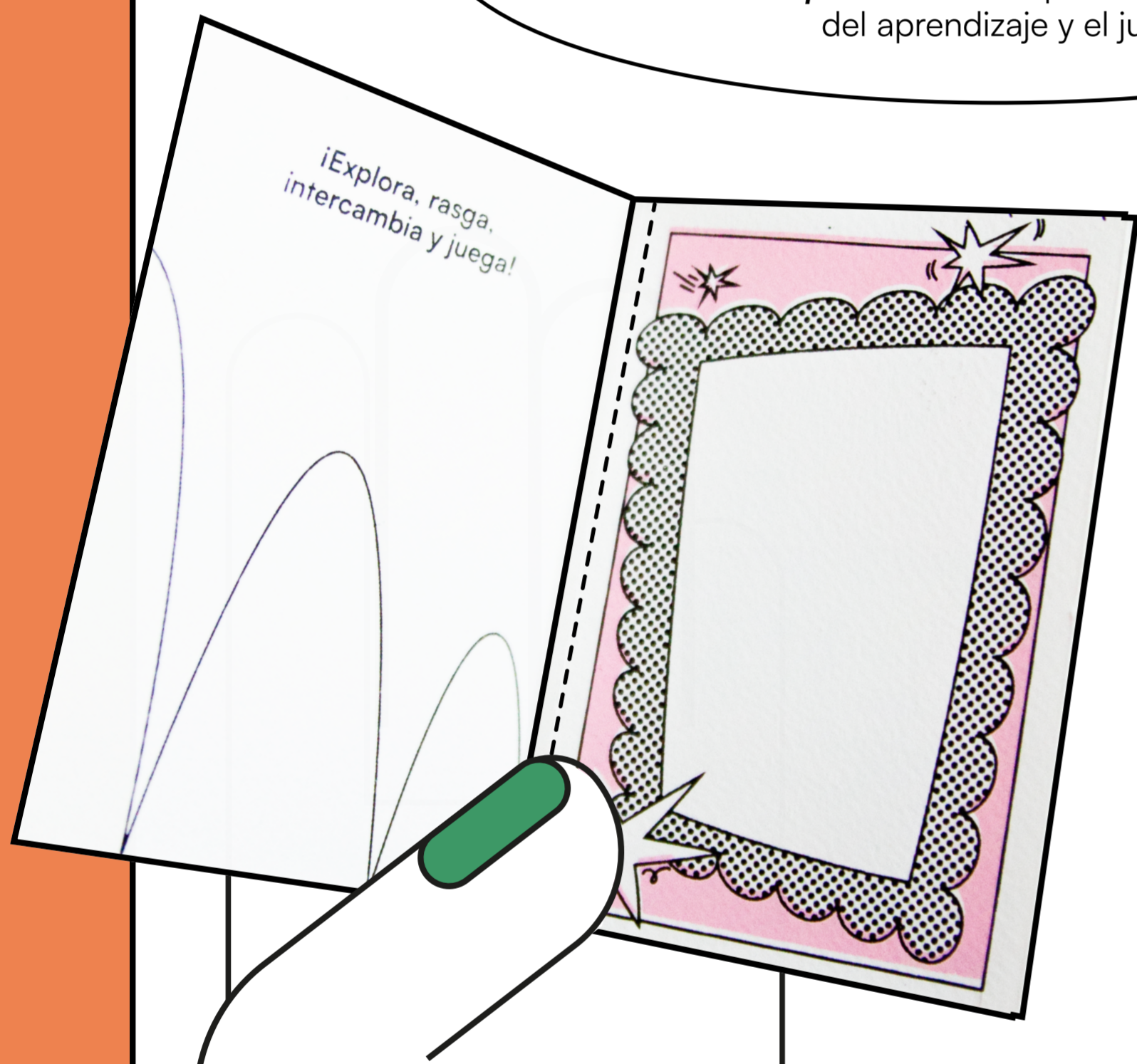
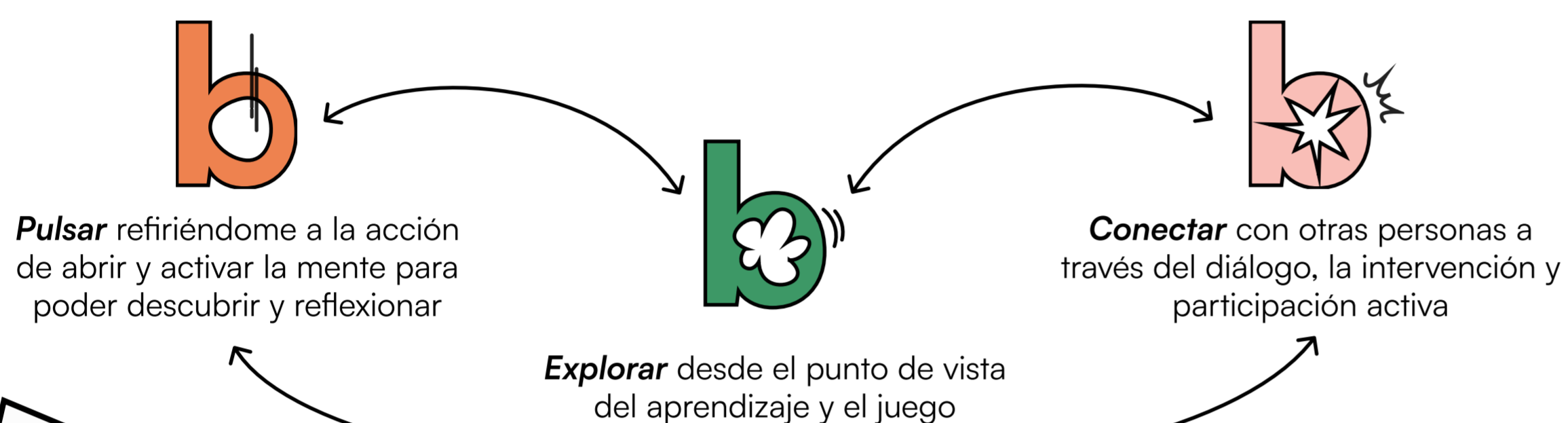


# blink!

## LA CULTURA COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE

Por Cristina Mayo Bencomo

Los **recuerdos** y la **memoria** juegan un papel fundamental en el **desarrollo identitario** tanto individual como colectivo. *Blink!* busca crear un espacio dónde revivir y mostrar a otras personas relatos o buenos recuerdos y además poder descubrir otros. Dentro del **programa** se celebrarían distintas actividades, dinámicas y eventos pop-up para llegar al usuario. Para este piloto he diseñado dos experiencias que giran en torno a los siguientes tres estados:



**Blink! Zine** son unas cartas en forma de **fanzine** que recortas para jugar. Se inspira en el diálogo que se produce en las plazas y en los patios al **intercambiar cromos**.

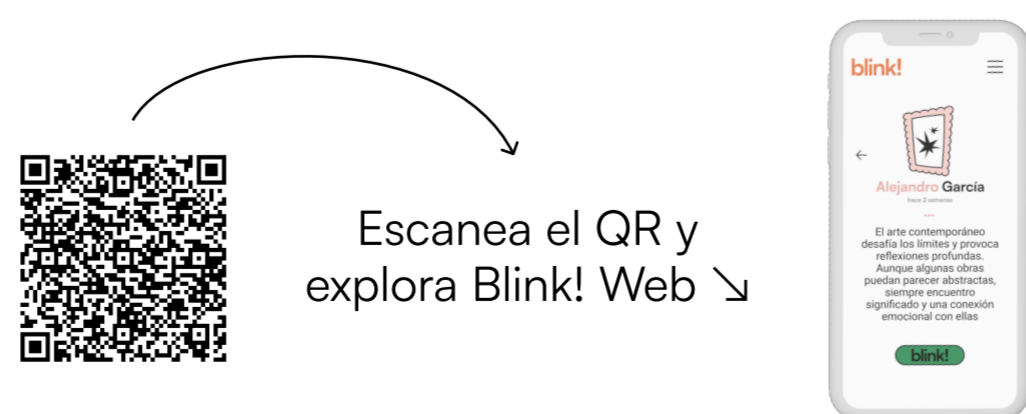
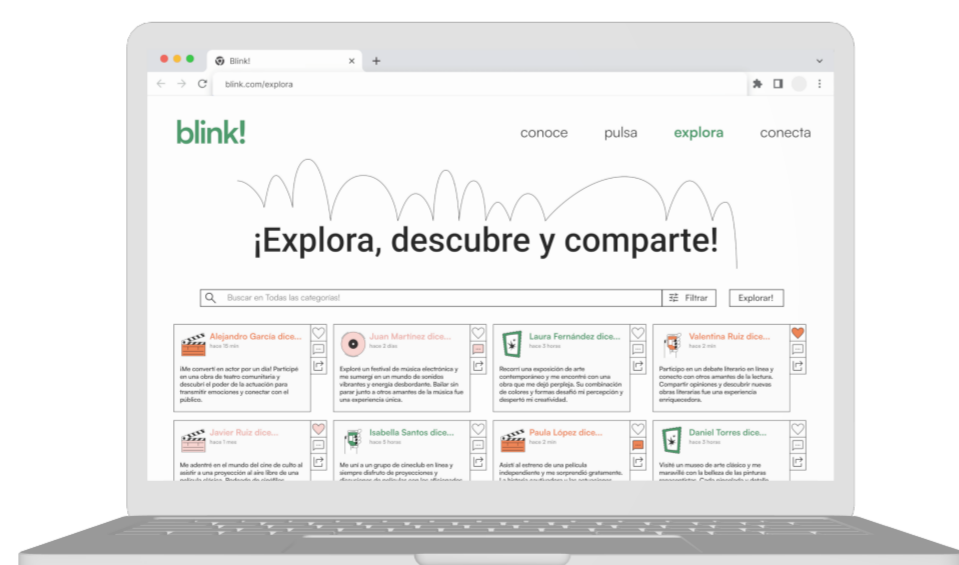
Una pieza coleccionable, con una dinámica muy sencilla que buscar crear un espacio en el que se **comparten** experiencias, reflexiones y opiniones en torno a la cultura.



Tras la interacción con el fanzine los usuarios serán redireccionados, mediante el QR, a la web de blink!, creando así un **vínculo** entre lo **físico** y lo **digital**.

**Blink! Web** es la plataforma online dónde explorar y conectar con la cultura.

En el apartado **pulsa** podrás descubrir vivencias, opiniones y experiencias culturales aleatorias. Realiza búsquedas concretas en **explora** y **conecta** con otros usuarios a través de tus publicaciones.



Escanea el QR y explora Blink! Web

## ¿Qué es blink?

pulsa, explora y conecta

*Blink!* es el piloto de un programa cultural, social multiplataforma que busca **diversificar** y dinamizar los **hábitos culturales** en España.

Trabaja desde la interacción entre distintas generaciones, con el fin de revalorizar la **cultura** como estrategia para la **transformación social**.

### Marco de trabajo y ODS

¿Podemos, a través de la cultura y el diseño, construir comunidades que favorezcan el desarrollo social?

La cultura es todo lo que constituye nuestra identidad y se desarrolla a través de lo que conocemos, experimentamos y compartimos. La cultura tiene impacto en el desarrollo sostenible y puede contribuir a múltiples aspectos de la sociedad si hacemos un uso responsable de ella.



### Objetivos

- Revalorizar** Conseguir el reconocimiento de la cultura como estrategia para el desarrollo sostenible y la transformación social.
- Reflexionar** Existe una necesidad de espacios vacíos que dejen al usuario reflexionar sobre el contenido cultural que consume.
- Activar** Distribuir y fomentar cultura dirigida al consumo responsable y activo.

### Estrategias y acciones

- Diseño sostenible y economía circular**  
Es imprescindible utilizar materiales y procesos sostenibles por ello he utilizado tintas a base de agua y soportes reciclables.
- Proximidad entre producción, acceso y uso**  
Al acortar las distancias busco reducir el impacto medioambiental, fomentar la economía local y conseguir un mayor control sobre la calidad y la cadena de suministro.
- Mejora de la experiencia de usuario**  
A través de la usabilidad, durabilidad y accesibilidad del producto.

### Beneficios

- Creación de redes comunitarias**  
Ayuda a preservar la identidad cultural, fortalecer el sentido de comunidad y construir un entorno cada vez más cohesionado.
- Promover la diversidad**  
El carácter intergeneracional de blink! promueve la comprensión y el respeto por las diferencias individuales lo que favorece a la transformación social.
- Consumo responsable**  
Blink! busca establecer en las personas unos hábitos de consumo responsable.
- Desarrollo personal**  
Fortalece la capacidad de análisis, la empatía y la reflexión, desarrollando así, el pensamiento crítico.