



FANNY CHAMBON

TANGUY AUDERGON

THOMAS PEREZ

TUTEUR: JEAN BERNARD FELIX

Pour la première partie de notre projet tutoré intitulé « Le design et le packaging », nous avons réalisé une recherche documentaire approfondie afin de définir ce qu'étaient le design et le packaging. Nous avons également largement développé les notions liées à l'aspect esthétique et marketing de l'emballage.

Pour cette deuxième partie du projet tutoré, nous avons décidé de développer l'aspect fonctionnel de l'emballage. A partir d'une demande réelle d'une association de poker, nous nous sommes appliqués à réfléchir à un nouveau concept d'emballage.

OBJECTIF : Créer un emballage qui rassemble l'ensemble du matériel de poker de l'association (Actuellement 6000 jetons répartis en plusieurs malles).

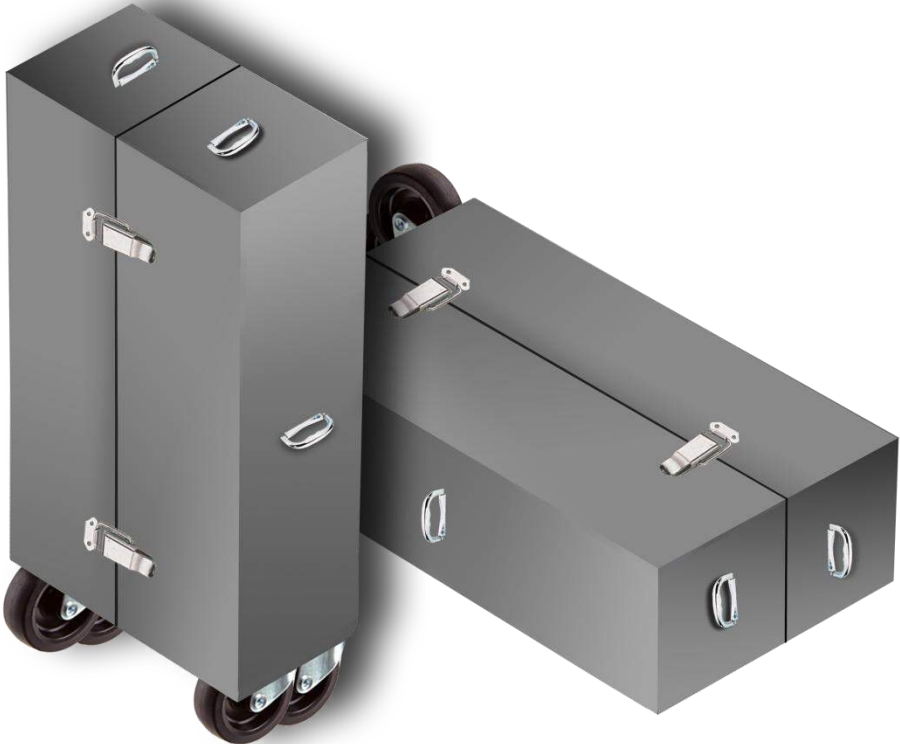
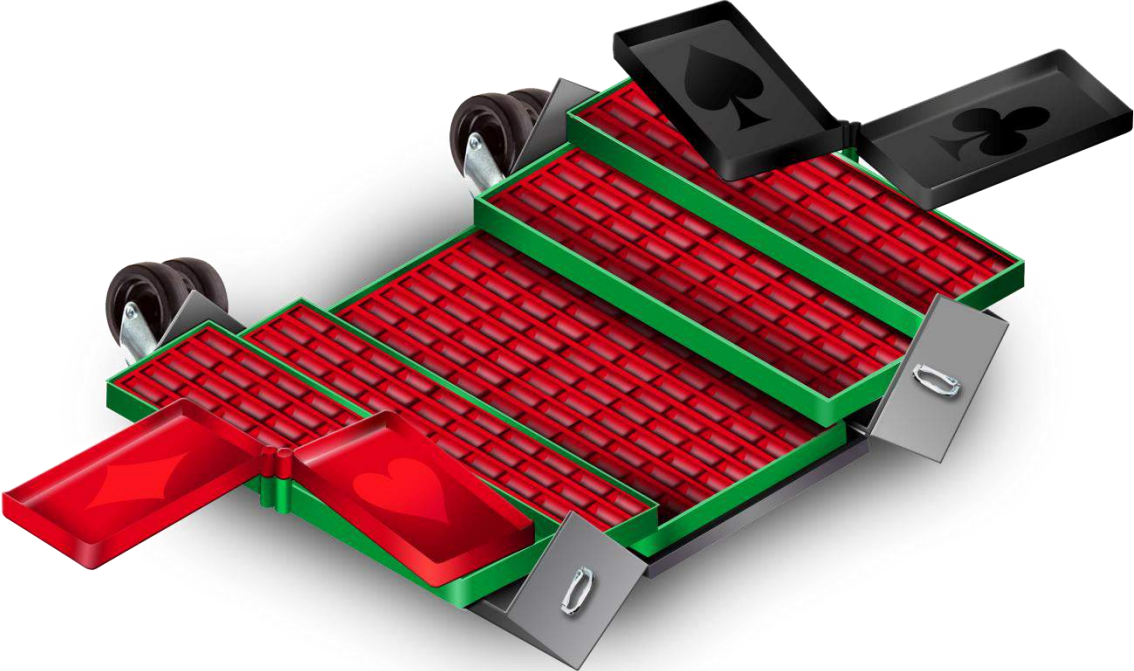
Problèmes rencontrés :

- Il faut transporter plusieurs malles de 1000 jetons pour les tournois
- Les malles utilisées s'ouvrent inopinément
- Les jetons se mélangent et s'abiment

Améliorations apportées par notre projet :

- Les jetons sont rassemblés dans un seul et même emballage : il possède une capacité de 7500 jetons (évite les pertes...). Idéal pour l'organisation des tournois
- Les jetons sont rangés par 25 (l'association reçoit les jetons par paquet de 25)
- Les jetons ont un meilleur maintien et une meilleure protection
- Les jetons sont facilement accessibles grâce au système d'étagère, les manipulations sont moins importantes
- Le matériel est facilement transportable dans une voiture et son encombrement ne n'excède pas celui des malles de 1000 jetons.
- Un emballage de ce type reflète une image plus « professionnelle » lors des tournois.

Voici quelques représentations de notre projet final, inspiré du système de la boîte à outils :



Nous avons également engagé la réalisation d'une maquette :



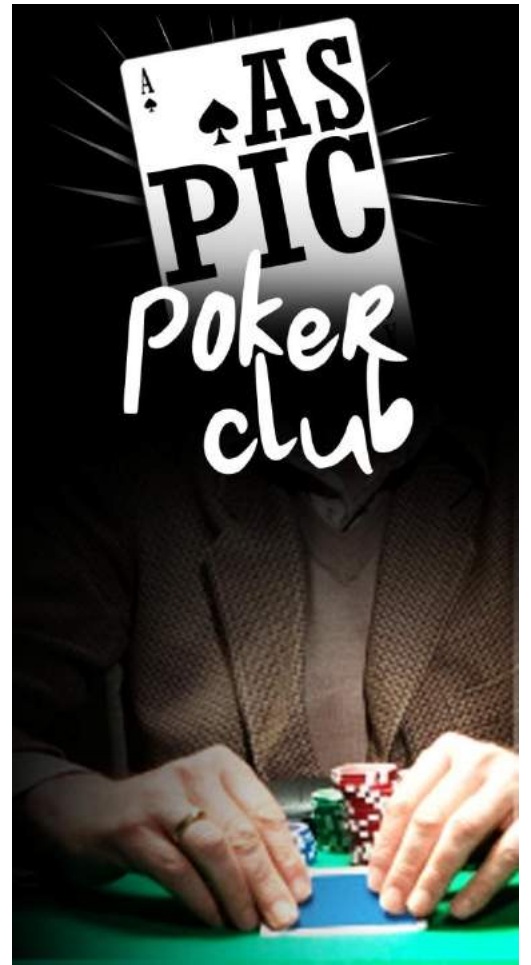
Pour finir, nous avons réfléchi à une nouvelle *identité visuelle* de l'association,



Logo actuel de l'association



Nouveau logo repensé



Ainsi qu'à *l'esthétisme de l'emballage* :

