

**SHEIKO**  
TRADING SA

**Invincible**



**INVINCIBLE**

## Sommario

*In.visible* è il nuovo energy drink ideato per trasmettere pura energia a chi vuole sorprendere nello sport e nella vita. Accetta la sfida progettando gadget capaci di interpretare l'universo *In.visible* fatto di esclusività, passione e avventura.

Pagina ufficiale: <http://des.al/SheikoInvincible>

## Descrizione

**Sheiko** è la società svizzera ideatrice e distributrice di *In.visible*, l'energy drink che vuole distinguersi per l'energia che riesce a trasmettere ai suoi consumatori. Grazie a *In.visible* ognuno può dare il meglio di sé senza mai fermarsi assaporando ogni istante della propria vita. Non si tratta di semplice energia, ma di un superpotere invisibile che permette di migliorare le proprie performance e di distinguersi dalla folla con stile.

Al fine di promuovere la nuova bevanda, il sito ufficiale di *In.visible* ospiterà una lotteria aperta a tutti coloro che saranno in possesso del codice stampato su ogni lattina dell'energy drink. I partecipanti selezionati verranno premiati con i gadget ricercati attraverso il contest **Invincible** su Desall.com

## Cosa stiamo cercando

Obiettivo del contest **Invincible** è individuare una famiglia di gadget - **da uno a quattro** - che *In.visible* metterà successivamente in palio per la sua lotteria.-

I gadget ricercati da Sheiko dovranno essere accessori utili per chi pratica "action sport" e capaci di comunicare il mondo valoriale di *In.visible*, interpretando il senso di unicità conferito dal superpotere della bevanda.

## Linee guida

Per la corretta realizzazione delle proposte, tenete in considerazione le seguenti linee guida:

**Tipologia di prodotto:** i gadget dovranno essere funzionali e pratici in quanto verranno utilizzati da chi pratica action sport, ama l'avventura e la vita all'aria aperta.

**Ambiti di sviluppo:** spaziate le vostre idee nei seguenti action sport:

Sport invernali: snowboard, skiing, ecc

Sport estivi: surf, windsurf, kitesurf, ecc

Street sports: skateboard, mountain-bike, parkour, free ride, ecc

**Drone-gadget indossabile (opzionale):** come top gadget, potete cogliere la proposta di progettare un drone, un prodotto innovativo ed esclusivo che si sta affermando nel mondo hi-tech. Provate a pensare e a sviluppare un sistema innovativo che permetta di indossare il drone come zaino. Il tutto deve essere leggero ed ergonomico per poter essere indossato e trasportato facilmente mentre si praticano action sport come free ride, snowboarding ecc...

**Compenso extra (opzionale):** se desiderate concorrere per un compenso extra di 400 € (non compreso tra i quattro compensi in palio, con riconoscimento a discrezione del Cliente), proponete un **gadget B2B** che Sheiko potrà fornire ai propri distributori nei bar e nelle discoteche. Il gadget dovrà consistere in una **base piccola e luminosa** capace di dare massima visibilità alla lattina *In.visible* posizionata sul bancone dei locali. Per questo gadget, suggeriamo di utilizzare tecnologie di illuminazione a basso consumo alimentate a batteria, e materiali plastici trasparenti.

**Valori:** individuate gadget e/o accessori originali e in grado di interpretare al meglio il payoff di *In.visible* – "*the in.visible that makes you visible*". Le soluzioni di prodotto proposte devono trasmettere l'idea di esclusività e unicità in linea con l'obiettivo della bevanda creata per chi non si accontenta di semplice energia, ma per chi vuole distinguersi in modo discreto ma con stile.

**Target:** giovani (dai teenager fino alla fascia d'età 35/40 anni) e amanti dello sport.

**Stile:** utilizzate uno stile minimal, fatto di forme pulite e semplici che trasmettano l'idea di purezza. A tal proposito, potete prendere ispirazione dalla lattina di *In.visible* o dalla sua versione "mirror" che verrà lanciata in futuro (vedi *Material File*).

Il logo deve essere presente sul gadget e possibilmente enfatizzato per dar visibilità al brand (vedi *Material File*). Tenete a mente il "target" di riferimento del prodotto.

**Prezzo:** il valore finito dei gadget deve rientrare nel range di prezzo compreso tra un minimo di 5 euro ed un massimo di 200 euro. Il target di prezzo più elevato può essere dedicato a possibili gadget hi-tech.

**Materiali:** non vi sono vincoli per la scelta dei materiali utilizzati, ma deve essere prestata attenzione al costo del materiale stesso in relazione al valore del gadget. I materiali devono essere resistenti agli "action sport".

**Nota bene:** suggeriamo di dedicare un upload per ogni proposta di gadget per permettervi di gareggiare per tutti e quattro i compensi in palio. Su richiesta del Cliente, inserite anche una descrizione del gadget includendo il **target di prezzo** per il quale è stato sviluppato.

## Tempistiche

Fase di Upload:	29 settembre 2014 – 8 gennaio 2015
Voto della Community:	9 gennaio 2015 – 22 gennaio 2015
Voto del Cliente:	dal 23 gennaio 2015

## Criteri di partecipazione

La partecipazione al contest online è gratuita e aperta a designer e creativi di qualsiasi nazionalità e di età superiore o pari a 18 anni. I partecipanti possono scegliere di presentare uno o più progetti, ma saranno accettate solo le proposte pubblicate sul sito [www.desall.com](http://www.desall.com) attraverso la pagina di upload dedicata al contest "Invincible".

## Licence fee

Per tutta la durata del diritto di prelazione, il Cliente offre un'ulteriore possibilità a tutti i partecipanti fissando un range di prezzo compreso tra 400 euro (quattrocento) e 600 euro (seicento) per l'acquisto della licenza per lo sfruttamento economico dei progetti non riconosciuti come proposte vincitrici (Per maggiori info leggete il Contest Agreement dalla pagina di upload).

## Award

1^: € 400

2^: € 400

3^: € 400

4^: € 400

(5^: € 400 – gadget B2B opzionale)

La selezione del vincitore sarà il risultato della valutazione insindacabile da parte di Sheiko Trading. Verranno presi in considerazione originalità, fattibilità e coerenza con il brief.