



Powerup your bubbles

Sommario

Nuovo contest di product innovation su Desall.com: Dulcop lancia una nuova sfida creativa invitandovi ad arricchire l'esperienza di intrattenimento legata all'iconico giocattolo bolle di sapone, proponendo nuove funzionalità di gioco adatte a ogni luogo e a ogni momento dell'anno.

Pagina ufficiale: <http://bit.ly/PowerupYourBubbles>

Descrizione aziendale

Fondata nel 1938, Dulcop è la più grande azienda produttrice di bolle di sapone e giocabolle in Europa con oltre 300 referenze di prodotti a licenza e generici. La produzione e la logistica impegnano un'area produttiva di oltre 10000 mq.

Gli sforzi di Dulcop sono indirizzati al miglioramento continuo col proposito di fornire un servizio flessibile, puntuale, affidabile ed adeguato alle mutevoli esigenze della distruzione moderna. I prodotti Dulcop sono presenti in oltre 50 Paesi.

Cosa stiamo cercando

Le bolle di sapone sono attualmente un gioco prevalentemente utilizzato nei periodi più caldi dell'anno e in contesti *outdoor* a causa del fatto che le bolle, all'interno della casa o di altri ambienti, potrebbero sporcare o comunque bagnare. Forte del proprio *know-how* e della propria esperienza pluriennale nel settore, Dulcop si affida alla community di Desall per arricchire l'esperienza di gioco legata al loro iconico contenitore di bolle di sapone.

Tema di questo contest multi-fase è la ricerca di nuove idee che riescano a destagionalizzare il giocattolo bolle di sapone, introducendo nuove funzionalità di gioco o intrattenimento, o comunque di riutilizzo, per l'intero giocattolo o parte di esso (ad es. utilizzo del flacone come portagettoni/portamonete), adatte a ogni momento dell'anno e contesto, con la possibilità di essere utilizzate in relazione o meno al gioco delle bolle, o a liquido esaurito.

In particolare in questa prima fase i partecipanti sono invitati a proporre idee e funzionalità di gioco per l'intero giocattolo bolle di sapone, rispondendo appieno al payoff di Dulcop "any time is bubble time". Nella seconda fase, oltre a sviluppare ulteriormente il concept vincitore della prima fase, i partecipanti saranno invitati a proporre idee alternative al gioco presente attualmente sul tappo (labirinto) e approfondirne gli aspetti di fattibilità, con l'obiettivo di ridurre al minimo il numero di componenti necessari e perfezionarne il design finale.

Linee guida

Per la corretta realizzazione dei vostri progetti, tenete in considerazione le seguenti linee guida:



Elementi principali delle attuali bolle di sapone Dulcop

Tappo: il tappo è l'elemento che, oltre a chiudere il flacone contenente il liquido per le bolle, offre al bambino un'esperienza di gioco aggiuntiva, rappresentata dal gioco del labirinto. A tale scopo gli attuali tappi dispongono di una pallina e di un vetrino trasparente colorato che offrono al bambino un'occasione di gioco multisensoriale. Altro tratto distintivo del tappo è il vetrino colorato che è diventato elemento iconico di Dulcop.

Soffiatore: questo elemento è fissato internamente al tappo grazie a un accoppiamento *snap-fit* ed è composto da un'asta su cui sono ricavati due elementi circolari di diversa dimensione, che consentono di creare bolle di varie grandezze.

Flacone: si tratta di un elemento a forma cilindrica contenente il liquido per le bolle, con dimensioni e caratteristiche ben precise, come meglio illustrato nel documento allegato ai *Material files*.

Obiettivo del contest: al fine di **destagionalizzare il giocattolo bolle di sapone**, siete invitati a proporre **idee e concept** che illustrino **nuove funzionalità di gioco o intrattenimento per l'intero giocattolo**, adatte ai diversi momenti dell'anno e ai vari luoghi di utilizzo, indoor e outdoor. **Non dovete apportare alcuna modifica al flacone attuale** (cf. *Material files*). Allo scopo di destagionalizzare il giocattolo nella sua interezza potete pensare anche a un nuovo ruolo svolto dal **gioco sul tappo**, che sarà comunque oggetto di approfondimento nella seconda fase del contest. Eventualmente potete anche prevedere **l'utilizzo di piccoli accessori**, che comportino il minor impatto possibile sui costi di produzione.

Esperienza di gioco: nella vostra proposta tenete in considerazione **tutti gli aspetti legati alle dinamiche di gioco**. Immaginate dunque nuovi spunti di interazione, considerando ad esempio la possibilità di dover **utilizzare più flaconi** per offrire nuove possibilità di gioco o funzionalità. È possibile inoltre esplorare possibilità di utilizzo sia in abbinamento al gioco delle bolle sia a liquido esaurito. Non dimenticate infine l'importante ruolo giocato dall'**utilizzo di colori e feedback sonori** (attualmente fornito dalla presenza della pallina/sonaglio usata per il gioco labirinto) nell'ottica di una interazione di tipo multisensoriale.

Stile e colori: lo **stile** e i **colori** del giocattolo bolle di sapone svolgono una funzione molto importante nell'**attrattività** e **giocosità** per il target di riferimento, creando un **effetto cromatico di grande impatto** all'interno dell'espositore: tale effetto viene ottenuto grazie alla presenza di un elemento cromatico distintivo, rappresentato dal vetrino colorato (cf. *Material files* per alcuni esempi). Per ottenere questo effetto, siete invitati a **mantenere un elemento cromatico distintivo sul tappo o a proporre delle alternative che concorrano al medesimo scopo**. Utilizzate **colori vivaci** e prediligete **l'alternanza di colori** tra i vari elementi. La grafica che viene applicata sul flacone non è oggetto del contest.



Modalità e luoghi d'uso: il gioco delle bolle è di per sé un gioco prevalentemente svolto all'esterno, tuttavia l'obiettivo del contest è suggerire un'esperienza di gioco adatta anche a contesti indoor, nell'ottica di risultare attuale in tutte le stagioni dell'anno.

Target: le bolle di sapone sono rivolte principalmente a un target di **bambini di età** ricompresa tra i **3 e gli 8 anni** e ai loro **genitori**.

Materiali: il contenitore per le bolle di sapone sarà realizzato totalmente in **polipropilene (PP)**. Per parti trasparenti è possibile l'impiego di **polipropilene trasparente**.

Materiali richiesti: caricate tutte le immagini che meglio presentino le vostre idee e i vostri concept di gioco con **rendering** e altri materiali (descrizioni, file CAD ecc.) e, se necessario, ricordate che potete anche allegare un archivio .zip contenente materiale aggiuntivo. Non dimenticatevi dell'*abstract* e della *description* per poter fornire ulteriori informazioni sui vostri progetti. E ricordate, potete inviare quante proposte volete!

Lingua: essendo una community internazionale, tutti i testi dovranno essere redatti in lingua Inglese (abstract, description, tags, ecc.).

Tempistiche

Apertura fase di upload:	24 maggio 2017
Concept revision ¹ :	26 giugno 2017 (1.59 PM UTC)
Fine hidden option ² :	15 luglio 2017 (1.59 PM UTC)
Chiusura fase di upload:	6 settembre 2017 (1.59 PM UTC)
Voto della community:	6 settembre – 13 settembre 2017 (1.59 PM UTC)
Voto del cliente:	dal 13 settembre 2017
Annuncio vincitore:	indicativamente entro fine settembre 2017

¹ **Concept revision:** entro tale data è possibile richiedere una revision sul proprio progetto da parte del team di Desall. Per farlo è necessario aver salvato il progetto come bozza e aver mandato richiesta al team di Desall tramite e-mail o il form di contatto.



² **Fine “hidden option”:** data ultima per poter inviare il proprio progetto con opzione design privacy “hidden” (cf. [FAQ](#))

Criteri di partecipazione

La partecipazione è gratuita e aperta a talenti creativi di qualsiasi nazionalità, di età uguale o maggiore ai 18 anni. I partecipanti potranno presentare uno o più progetti, ma saranno accettati solo i progetti pubblicati sul sito www.desall.com, dalla pagina di upload relativa a “Powerup Your Bubbles”.

Award

1°: €3000

La selezione dei vincitori sarà il risultato della valutazione insindacabile da parte di Dulcop. Verranno presi in considerazione originalità, fattibilità e coerenza con il brief.

Diritto di opzione

Per tutta la durata del diritto di opzione, lo Sponsor offre un’ulteriore possibilità a tutti i partecipanti fissando un compenso di Euro 1800 (milleottocento) per l’acquisto della licenza per lo sfruttamento economico dei progetti non riconosciuti come proposte vincitrici.

Per maggiori informazioni, effettuate il login e leggete il [Contest Agreement](#) dalla pagina di upload.

Per domande sul brief scrivete a contest@desall.com

