



## Etude de Cas Prestation

### Supergraph'x



#### ► Introduction

Joustra nous a confié ce projet, peu de temps après le démarrage de notre première prestation pour la marque : Tiss'nPerls.  
C'est probablement lors de cette prestation pleine d'inconnus, de risques, et fortement chargée d'affect, que s'est scellée la relation de partenariat entre la société Heller Joustra et Capital Innovation.

**Type de projet :** Prestation

**Prix :** Grand Prix du jouet  
2002 / Observateur du design  
2003

**Date de conception :** 2001

*Ce produit a donné lieu à un  
dépôt de brevet*

#### ► Le brief

Proposer aux enfants de 7 à 10 ans, un produit les aidant dans le dessin réaliste.

Un brief très ambitieux avec, dès le départ, la volonté de créer un « incontournable » du marché du dessin.



### ► Phase 01 - Analyse de l'existant

Trois principes majeurs ont été identifiés :

- 1. Les grilles, développées dès la Renaissance, efficaces mais pas très ludiques.
- 2. Le miroir semi-réfléchissant, pour la recopie de documents.
- 3. Les chambres claires, où l'image est renvoyée sur un dépoli.



### ► Phase 02 - Création du concept

Le principe du miroir nous est apparu comme étant le plus porteur.

Une démarche expérimentale a été menée pour corriger l'optique, afin de pouvoir dessiner aussi des paysages.

- Éviter que le dessin ne soit pas inversé
- Permettre une position plus naturelle de dessin



### ► Phase 03 - Validation du concept

Après la phase expérimentale précédente, commence une phase plus structurée pour :

- Affiner la construction optique.
- Valider la capacité des enfants à l'utiliser - ainsi que confirmer leur intérêt.
- Obtenir un premier niveau d'information sur la brevetabilité.
- Réaliser une première évaluation économique.

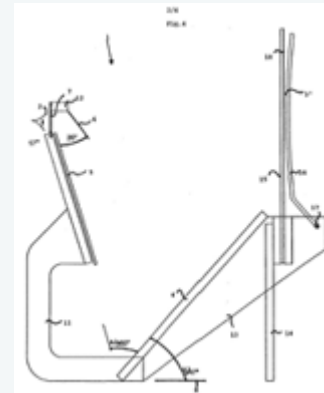


#### Phase 04 - Recherche architecture

Cette étape a pour but de réaliser un compromis entre :  
Solidité, simplicité technique et coût de fabrication  
Fonctionnalités secondaires (pliage, rangement)  
Potentiel et valorisation possible de la mise en forme par le Design.



#### Phase 05 - Stratégie de propriété industrielle et dépôt de brevet



#### Phase 06 - Stratégie design

L'objectif de cette phase est de choisir l'image à laquelle sera rattaché le produit dès le premier coup d'œil.  
Trois univers ont été proposés, chacun représentant une stratégie d'image et de communication différentes.  
L'univers retenu s'inspire du monde de la science fiction, alliant technologie et magie.



#### ► Phase 07 - Avant-projet design

Le challenge du Design est de communiquer l'innovation et de la valoriser, tout en la rendant lisible et accessible.  
Le travail de l'avant-projet consiste à dégager des mises en forme typées et attractives, tout en restant dans le cadre fonctionnel et technique requis.



#### ► Phase 08 - Projet-design

La mise en forme s'appuie sur un traitement soigné des détails formels, de l'ergonomie et des fonctionnalités (montage, pliages, réglages).  
Les choix esthétiques et fonctionnels se font en interaction permanente avec la technique (plasturgie) et le marketing (image, coûts, pertinence de l'offre).



#### ► Phase 09 - Accompagnement industriel

La phase d'industrialisation est la suite du dialogue, déjà initié lors des phases précédentes, avec les intervenants chargés de l'industrialisation (moulistes, injecteurs, assembleurs).  
Ce travail d'accompagnement garantit la qualité globale du produit et permet d'optimiser les délais de mise en production.



### ▶ Phase 10 - Accompagnement commercial

Créateurs du concept et du produit, nous sommes les mieux placés pour expliquer l'ensemble de ses fonctions et le valoriser par sa notice de montage et/ou son guide d'utilisation. Pour évaluer leur pertinence, nous les testons auprès d'enfants ou de parents ne connaissant pas le produit.



Une société du Groupe ALTAVIA

Capital Innovation - Groupe Altavia - 10 rue Blanqui - 93406 SAINT OUEN - Tél : +33 (0)1 49 48 83 50 - Fax : +33 (0)1 49 48 83 52