

# PACKPLAY 2017

février 2016 - octobre 2017

UQAM, Montréal, Québec, Canada

## LE CONCOURS

Le projet Packplay 2 est organisé par l'École de design de l'UQAM de concert avec Éco Entreprises Québec (ÉEQ). L'objectif de ce concours est de regrouper et de mettre en compétition les travaux de design d'emballages de plusieurs universités et écoles de design à travers le monde. Le concours vise à valoriser la recherche et l'innovation en écoconception et à faire rayonner le travail des concepteurs de demain dans tous les champs de design liés à la conception des emballages : design industriel, design d'objets, design graphique et design d'image de marque.

## LE THÈME

Le thème central du concours est l'écoconception des emballages. Packplay 2 propose une réflexion articulée autour du cycle de vie des emballages et fait appel à la créativité des étudiants. Le concours les invite à proposer de nouvelles pistes de solutions dans un ou dans plusieurs critères inhérents à l'écoconception et au cycle de vie des emballages.

## LE PRODUIT, L'APPROCHE ET LE CONTEXTE

Il n'y a pas de contrainte sur le choix du produit à emballer et les concepts présentés peuvent se pencher sur le monde de l'alimentation, de la pharmacie, des cosmétiques, du vestimentaire, des jouets et du divertissement, de la quincaillerie, du jardinage, des produits électroniques, etc. Chaque projet soumis doit être accompagné d'un texte justificatif. Celui-ci doit décrire la spécificité du produit à emballer, le contexte géographique (densité urbaine, régions éloignées, etc.) et socioéconomique (contexte de quartiers défavorisés, contexte insulaire, crise humanitaire, etc.), le secteur d'activité choisi et son contexte de marché (grande distribution, commerce local, commerce électronique) et le service à un usager ciblé (personnes âgées, analphabètes, enfants, etc.).

## LA PÉRIODE

Le projet s'étale sur un an et demi pour permettre d'intégrer le projet à un cours ou un atelier entre les mois de février 2016 et juin 2017.

## UNE 2<sup>E</sup> ÉDITION

Packplay en est à sa deuxième édition et en 2014, neuf universités à travers le monde avaient contribué au projet et à l'exposition présentée au Centre du design de l'UQAM à Montréal. Le livre ayant été produit pour l'événement avait d'ailleurs obtenu une très belle couverture médiatique.

[Télécharger le livre Packplay 2014](#)

[Visiter Packplay 2](#)

[Visiter le blogue Packaging UQAM](#)

## LES CATÉGORIES

Les projets peuvent intégrer un ou plusieurs des critères proposés

### CATÉGORIE 1 | L'APPROVISIONNEMENT

- Choix des matériaux
- Intégration de contenu recyclé
- Certification ou traçabilité

### CATÉGORIE 2 | LE COUPLE : EMBALLAGE + PRODUIT

- Ratio emballage / produit (masse et volume)
- Conditionnement et remplissage
- Réduction des pertes et inefficacités (matériaux, eau et énergie)
- Transport et distribution (emballage secondaire et tertiaire) – de l'usine au magasin
- Service à l'utilisateur (expérience du consommateur)  
ciblé (bébé, enfants, personnes âgées, limitations physiques)

### CATÉGORIE 3 | COMMUNICATION GRAPHIQUE

- Consignes de tri et de recyclage
- Certifications et autodéclarations environnementales (traçabilité)
- Informations pertinentes ou obligatoires (mode d'emploi, charte nutritionnelle, ingrédients, posologie, etc.)
- Association à une cause et prise de position
- Image de marque
- Mise en marché
- Différenciation ou communication spécifique à un besoin (braille, barrière langagière, universalité, etc.)

### CATÉGORIE 4 | FIN DE VIE

- Réutilisation
- Recyclage
- Compostage
- Transformation (2e vie qui est différente de la première)
- Autres

## LES MODALITÉS D'INSCRIPTION

Packplay 2 est un concours ouvert à toutes les écoles supérieures et les universités qui enseignent le design d'emballages, que ce soit dans le cadre de programmes de design industriel, de design graphique, d'ingénierie ou autre. L'inscription peut se faire sur deux bases :

### 1. Écoles et universités (Formulaire de participation des écoles)

Un groupe d'étudiants encadré par un enseignant doit être inscrit grâce au formulaire de participation ci-joint. Celui-ci doit être rempli par l'enseignant et être retourné à Packplay 2 à l'adresse courriel suivante: [allard.s@uqam.ca](mailto:allard.s@uqam.ca). Les projets seront intégrés à un atelier dirigé, un séminaire ou à un cours de design d'emballages régulier permettant à tous les élèves de participer au concours.

### 2. Participation individuelle

Les étudiants en design d'emballage provenant d'écoles non-inscrites peuvent présenter leur projet avec la fiche d'inscription en ligne que vous trouverez à l'adresse suivante: <http://www.packplay.ca/entry.html> (Le formulaire de participation n'est pas obligatoire pour les participants individuels)

## COMMENT PARTICIPER?

Une fois le projet complété, suivre les étapes suivantes :

### 1. Fiche d'inscription en ligne (obligatoire)

Remplir la fiche d'inscription en ligne à l'adresse suivante :

<http://www.packplay.ca/entry.html>

La période d'inscriptions sera ouverte du 1er mars 2016 au 1er mai 2017.

Chaque fiche d'inscription en ligne devra être complétée pour se qualifier pour le concours.

- a. Information sur le candidat
- b. Information sur l'école
- c. Information sur le professeur
- d. Texte explicatif (500 mots maximum)
- e. 1 ou 2 photos de bonne qualité devront accompagner la soumission en ligne (mode RGB, format JPG, 1000px1000px).

### 2. Prototype (obligatoire)

L'envoi d'un prototype de qualité est obligatoire pour participer au concours.

Celui-ci devra être reçu avant le mois de mai 2017 à l'adresse suivante :

**Concours Packplay 2 / Sylvain Allard, professeur / École de design de l'UQAM**  
1440, rue Sanguinet, bureau DE2220, Montréal, Québec, CANADA H2G 2L1

**IMPORTANT : Aucun prototype ne sera retourné à l'expéditeur. Packplay se réserve de droit d'exclure un prototype qui n'aurait pas un niveau de qualité suffisant pour être présenté à l'exposition Packplay 2.**

## LES FRAIS D'INSCRIPTION

La soumission de projets pour le concours est gratuite. L'envoi et la livraison du prototype sont entièrement à la charge de l'école participante ou de l'étudiant individuel.

## LE JURY

Un comité d'évaluation international (jury) sera mis sur pied par le professeur Sylvain Allard au printemps 2016. Chaque école participante proposera trois membres de jury. L'évaluation des projets soumis sera faite en ligne grâce à un site qui compilera les votes. Les membres du jury n'auront donc pas à se déplacer pour évaluer les projets. Une grille d'évaluation sera fournie en suivant les critères décrits précédemment.

Les étudiants ne faisant pas partie d'écoles participantes ne pourront pas proposer de membre du jury, mais seront évalués selon les mêmes critères et la même rigueur.

## TERMES ET CONDITIONS

1. En participant au concours, les gagnants autorisent l'École de design de l'UQAM et Éco Entreprises Québec à utiliser, si requis, leurs nom, photographie, lieu (ville) de résidence, voix ou image à des fins publicitaires, promotionnelles ou informatives, et ce, sans aucune forme de rémunération. Les gagnants s'engagent, préalablement à l'obtention de leur prix, à signer un formulaire d'exonération de responsabilité à cet effet.
2. En participant au concours ou en tentant d'y participer, chaque participant :
  - a) dégage l'École de design de l'UQAM et Éco Entreprises Québec, leurs employés, administrateurs, dirigeants, représentants et mandataires, de toute responsabilité quant aux dommages et réclamations de quelque nature que ce soit qu'il pourrait subir à la suite de la participation ou de la tentative de participation au concours ou de l'acceptation et de l'utilisation du prix;
  - b) accepte les termes des règles du concours, s'engage à les respecter et reconnaît être lié par les règles du concours et toutes les décisions de l'École de design de l'UQAM et Éco Entreprises Québec en relation avec tout aspect du concours;
  - c) consent à la collecte, à l'utilisation et à la distribution de ses renseignements personnels aux seules fins de l'organisation, de l'administration et de la complétion du concours, étant entendu que l'École de design de l'UQAM et Éco Entreprises Québec ne transmettront pas ces renseignements à des tiers, à l'exception de ce qui est nécessaire à l'organisation et l'administration du concours, de même qu'à la publicité de ce dernier.
3. Pour être complet, le formulaire de participation doit inclure une déclaration d'exonération de responsabilité, d'utilisation de l'image et de cession des droits de propriété intellectuelle.
4. Chaque participant donne une licence à l'École de design de l'UQAM et Éco Entreprises Québec, dans le formulaire de participation, tous ses droits de publication sur le contenu de sa fiche de participation et sur son prototype (incluant non limitativement les textes explicatifs et toute photographie de la création) soumis dans ce cadre, et ce, sans aucune limitation de temps, de territoire ou quant à l'utilisation, l'exposition ou la publication, sous quelque forme que ce soit, qu'en feront l'École de design de l'UQAM et Éco Entreprises Québec, le tout dans le cadre du projet Packplay 2 seulement.

À l'exception de cette licence ci-haut mentionnée, les droits d'auteurs et la propriété intellectuelle du projet demeurent la propriété exclusive du créateur participant. Aucun usufruit découlant du projet Packplay 2 (vente du livre, admission à l'exposition, etc.) ne pourra être réclamé par le participant dont l'œuvre est exposée ou publiée.

5. L'École de design de l'UQAM et Éco Entreprises Québec se réservent le droit de modifier, d'écourter, de proroger ou d'annuler le concours sans que leur responsabilité ne puisse être engagée, notamment en cas de défaillance du système, de virus ou de bogue informatique, d'intervention humaine non autorisée, de fraude ou de toute autre éventualité ou cause indépendante de leur volonté qui altère ou compromet l'administration, la sécurité, le caractère équitable ou le fonctionnement normal du concours.
6. Les frais connexes qui pourraient découler de l'obtention d'un prix sont à la seule charge des gagnants.
7. Toutes les décisions de l'École de design de l'UQAM et Éco Entreprises Québec sont finales et sans appel en ce qui a trait à tous les volets du concours.
8. Les bulletins de participation et les prototypes acheminés par l'ensemble des participants ne seront pas retournés aux participants et deviennent la propriété de l'École de design de l'UQAM et de Éco Entreprises Québec, qui n'assument aucune responsabilité quant aux documents perdus, en retard, détruits ou endommagés.
9. Le concours, son interprétation, son exécution, son application, sa validité et ses effets ainsi que tout litige qui en découle sont assujettis aux lois applicables qui sont en vigueur dans la province de Québec, Canada. En participant au concours, les participants conviennent que les tribunaux du district judiciaire de Montréal, province de Québec, Canada ont juridiction exclusive en ce qui a trait à toute réclamation ou tout litige pour quelque motif que ce soit, relativement au concours, à l'exclusion de tout autre tribunal.
10. L'École de design de l'UQAM et Éco Entreprises Québec se réservent le droit et l'entière discrétion de disqualifier un participant si le formulaire acheminé n'est pas rempli d'une façon complète ou compréhensible ou encore toute personne qui transgresse ou tente de transgresser les règles du concours.
11. Les propositions conceptuelles qui seront considérées comme plagiat ou qui seraient contraires à la morale ou l'éthique et/ou offensante - que ce soit intentionnel ou non seront disqualifiées soit avant le jugement soit après si nécessaire.

## LES CRITÈRES D'ÉVALUATION

Les membres du jury évalueront les travaux présentés en fonction des critères suivants :

- **La pertinence de l'approche proposée**  
L'emballage répond à un besoin, il apporte une valeur ajoutée à l'expérience de l'utilisateur. Il constitue une réponse à un problème identifié.
- **La clarté des messages** (graphisme, information, lisibilité, etc.)  
Le graphisme est clair. L'emballage raconte une histoire à l'utilisateur, l'informe sur les aspects clés du cycle de vie (pertinence).
- **Justification du contexte** (lieu physique, marché, public cible, etc.)  
L'emballage est adapté à un contexte bien défini et est pertinent. Il prend en compte les contraintes matérielles et fonctionnelles spécifiques à une clientèle cible ainsi que les programmes, les infrastructures ou les technologies permettant une gestion en fin de vie utile.
- **Compréhension de la démarche et faisabilité** (économique, technique, etc.)  
L'emballage propose une solution faisable et économiquement viable. L'emballage pourrait être reproduit à grande échelle.

## LES PRIX

### GRAND PRIX ÉCO ENTREPRISES QUÉBEC | **PACKPLAY 2** (trophée)

Ce prix récompense le concept ayant répondu à un maximum de critères d'écoconception et qui offre le plus grand potentiel d'amélioration applicable et viable dans l'industrie à laquelle il se rattache. La notion de recyclabilité est incontournable. Ce prix sera jugé par les spécialistes en écoconception de Éco Entreprises Québec.

### GRAND PRIX | **PACKPLAY 2** (trophée)

Ce prix récompense le concept ayant obtenu le plus de votes par le jury pour un maximum de critères du concours (approvisionnement, couple emballage + produit, communication graphique et fin de vie).

### PRIX MATIÈRE ET APPROVISIONNEMENT | **PACKPLAY 2** (trophée)

Ce prix récompense le concept ayant obtenu le plus de votes par le jury pour le choix et la pertinence du choix des matériaux (matières) pour un emballage.

### PRIX COUPLE EMBALLAGE+PRODUIT | **PACKPLAY 2** (trophée)

Ce prix récompense le concept ayant obtenu le plus de votes par le jury pour la plus grande pertinence entre le produit et l'emballage. L'emballage agit comme une interface entre le produit et l'utilisateur.

### PRIX GRAPHISME ET COMMUNICATION | **PACKPLAY 2** (trophée)

Ce prix récompense le concept ayant obtenu le plus de votes par le jury pour la qualité du graphisme et la clarté du message.

### PRIX GESTION EN FIN DE VIE UTILE - 3RV | **PACKPLAY 2** (trophée)

Ce prix récompense le concept ayant obtenu le plus de votes par le jury pour la meilleure solution en fin de vie utile de l'emballage.

### PRIX «OUT OF THE BOX» | **PACKPLAY 2** (trophée)

Ce prix récompense la créativité, l'audace, l'innovation, la vision et l'unicité de l'approche.

## LES MENTIONS

**MEILLEUR DESIGN D'ÉCOINFORMATION | **PACKPLAY 2** (certificat)**

**MEILLEUR DESIGN D'ÉCOMARQUE | **PACKPLAY 2** (certificat)**

**MEILLEUR DESIGN GRAPHIQUE | **PACKPLAY 2** (certificat)**

**MEILLEUR DESIGN FONCTIONNEL | **PACKPLAY 2** (certificat)**

**MEILLEUR CONCEPTION ET MISE EN FORME DES MATÉRIAUX | **PACKPLAY 2** (certificat)**

**MEILLEUR DESIGN POUR L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR | **PACKPLAY 2** (certificat)**

**COUPS DE CŒUR PACKAGING UQAM | **PACKPLAY 2** (lettre officielle)**

La remise des prix et des mentions aura lieu lors de la cérémonie prévue à l'automne 2017. Date et lieu à confirmer.

## À PROPOS



### Sylvain Allard | professeur | UQAM

Depuis 2003, Sylvain Allard est professeur régulier à l'École de design de l'Université du Québec à Montréal (UQAM). Il enseigne le design d'emballage en tant que media de communication et interface utilisateur dans le programme de design graphique. Premier lauréat du Prix d'excellence en enseignement de la Faculté des arts de l'UQAM, il enseigne le design depuis 1994. Il est diplômé de l'Université Concordia et est actif dans le domaine du design graphique depuis 25 ans. Il publie depuis douze ans le blogue Packaging UQAM. Il donne régulièrement des ateliers de création à l'international et des conférences sur le design d'emballage, ses enjeux et ses impacts environnementaux.



### Éco Entreprises Québec

ÉEQ est un organisme sans but lucratif privé représentant les entreprises qui mettent sur le marché québécois des contenants, des emballages et des imprimés et qui financent les services municipaux de collecte sélective (recyclage). Au-delà de ce rôle financier, ÉEQ travaille aussi à optimiser ce système par des initiatives et des projets en collaboration avec les municipalités, les centres de tri, les conditionneurs, etc. Depuis plus de cinq (5) ans, ÉEQ développe des initiatives en écoconception pour sensibiliser, informer et accompagner les entreprises dans leurs démarches. ÉEQ est fier de s'associer à nouveau à Sylvain Allard, professeur de graphisme à l'UQAM, dans la relance de Packplay 2 en 2017. Ce projet porteur permettra de stimuler l'innovation sans frontières, de créer une vitrine sur l'emballage innovant et de créer un ouvrage de référence sur l'écoconception d'emballages.

## PLUS D'INFORMATION

Pour plus d'information, vous pouvez nous contacter aux coordonnées suivantes :

### Sylvain Allard

Professeur de design

### Université du Québec à Montréal (UQAM)

1440, rue Sanguinet,  
bureau DE2220,  
Montréal, Québec,  
CANADA H2X 3X9

514 987-3000 poste 2561  
allard.s@uqam.ca

### Geneviève Dionne

Conseillère en écoconception

### Éco Entreprises Québec

1600 boul. René-Lévesque, Ouest  
bureau 600  
Montréal (Québec)  
CANADA H3H 1P9

514 987-1491 poste 222  
gdionne@ecoentreprises.qc.ca