

## p#1.2 1 gama especial, 3 variedades

proposta de trabalho



Pretende-se com atual proposta, a partir de uma marca de bebidas ou de alimentos já existente no mercado nacional ou internacional, desenvolver o packaging de uma gama especial (gourmet, premium, comemorativa, temática, etc.) com três variedades.

O produto escolhido foi húmus para uma marca internacional a Sabra. O húmus é uma pasta de grão de bico com sésamo muito popular em culturas do médio oriente.

Numa análise SWOT identificou-se como ponto forte a produção de certas variedades únicas de grão de bico em Portugal e o alto valor proteico do mesmo; como ponto fraco a pouca atratividade do grão de bico. A nível de oportunidades temos o crescimento do mercado vegan, interesse de um público jovem por novas gastronomias; como ameaça, o preconceito com culturas árabes.

Tendo como objetivo promover o consumo de húmus pretende-se que a embalagem tenha um conceito divertido e inclusivo para se consumir em festas e até ter um perfil de objeto de coleção.

Como tema para gama especial optou-se por uma edição temática de *halloween* inspirada nos monstros clássicos da produtora de cinema Universal. Na elaboração de húmus para além do clássico grão de bico é possível fazer pasta híbridas com outros vegetais. Assim teremos três sabores e cores distintas para as três

variedades. Cada uma das variedades representara um monstro clássico da Universal. Assim temos: Dracula (Feijão Preto), Criatura de Frankenstein (Beterraba) e Lobisomem (Abóbora)

Inserido nas festividades de *halloween* o horror tem preponderância para se usado de forma divertida com recurso a figuras de estilo visuais. Desta forma desenvolveu-se um frasco que representa de forma estilizada a cabeça do monstro e em que a sua tampa é o cabelo que removendo nos revela o cérebro do monstro – ou seja o húmus. Os olhos dos monstros são transparente podendo se ver o conteúdo colorindo desta forma também a íris dos olhos da ilustração.

A ilustração mimetiza os aspetos essenciais de cada monstro amenizando da mesma forma as características mais agressivas das personagens tornando mais apropriada a crianças e que estas transformem a embalagem em futuros brinquedos. A escolha tipográfica recai numa tipografia arredondada em sintonia com o estilo da ilustração e tipografia informativa numa família não serifada.

A maquetização da embalagem foi conseguida por renderização 3D. De modo geral o conceito é bem explanado mas a limitação técnica no desenvolvimento do objeto 3D ressentiu-se ao nível de detalhe da embalagem, contudo amenizado pelo estilo “cartoonesco” do conceito.