

Extrait du cahier des charges du Casse Tête à ficelles

Le produit et son marché :

Le marché des jeux de société est en légère augmentation. Le renouvellement annuel des jeux est fort. Un collégien achète 6,4 jeux de société pendant sa scolarité.

La clientèle cible

Enfants et adolescents (11-16 ans)

Dans la tranche d'âge 11-13 ans, la décision d'achat revient dans plus de 50% des cas aux parents.

La tendance s'inverse après quatorze ans ou la décision d'achat est essentiellement faite par l'adolescent.

Expression fonctionnelle

N°	Fonction	Critère	Niveaux
1	Favoriser la réflexion	Complexité de la réflexion	>20 min
2	Se poser sur une table		
3	Etre attrayant		
4	Résister à l'environnement	Chocs	Chute de 1m
5	Etre transportable		
6	Etre manipulable sans risque		
7	Etre utilisable par des personnes d'âges différents	Agés des utilisateurs	Règle simple à comprendre