

D I G I  O R K S

ENGAGE WITH HEART

01

QUI SOMMES-  
NOUS ?

# L'AGENCE CRÉATIVE ET LUDIQUE

Fondée il y a 10 ans, nous accompagnons nos clients dans la création d'expériences et de stratégies digitales sur mesure pour les aider à mieux vendre, communiquer, former et engager.

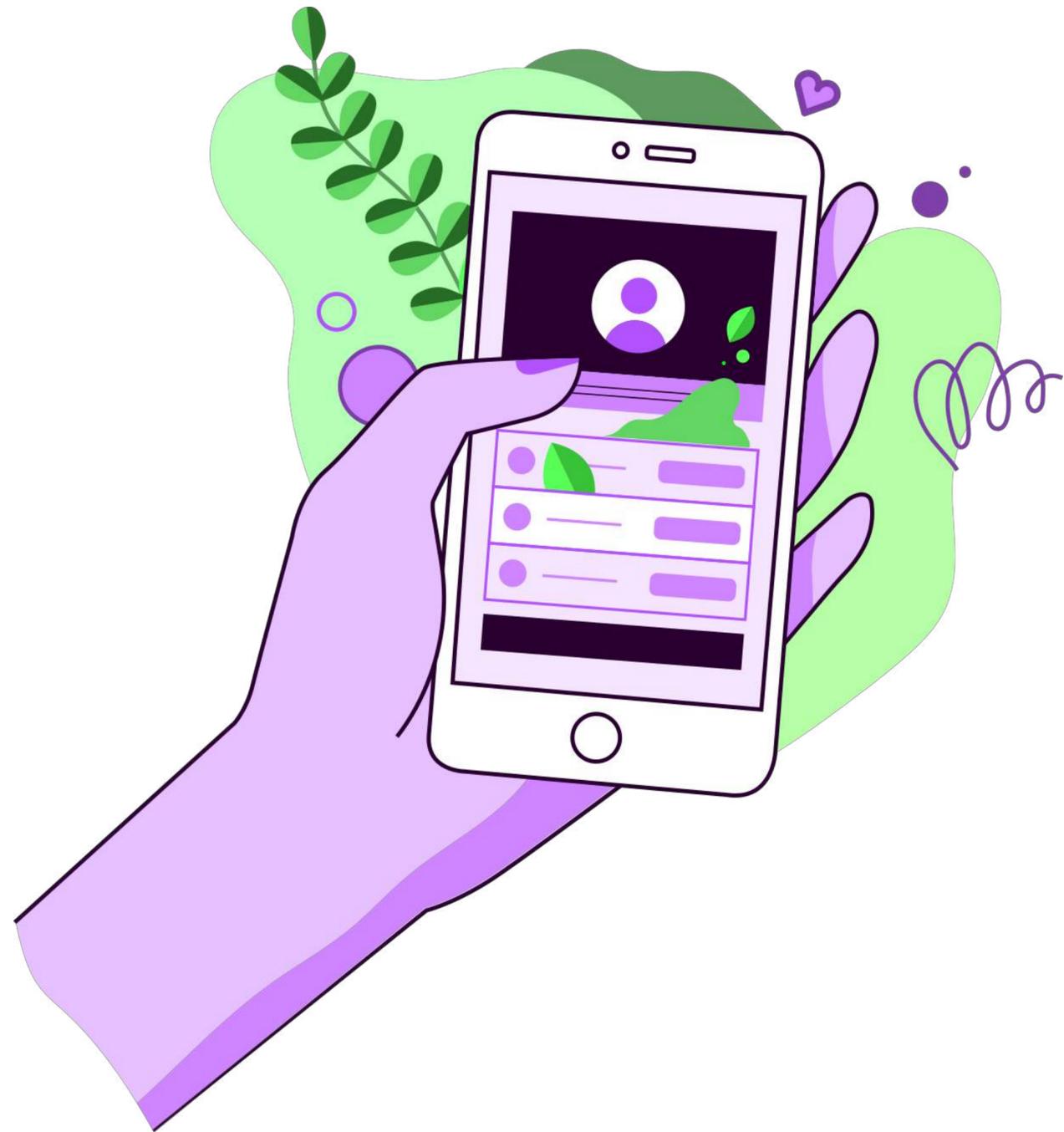


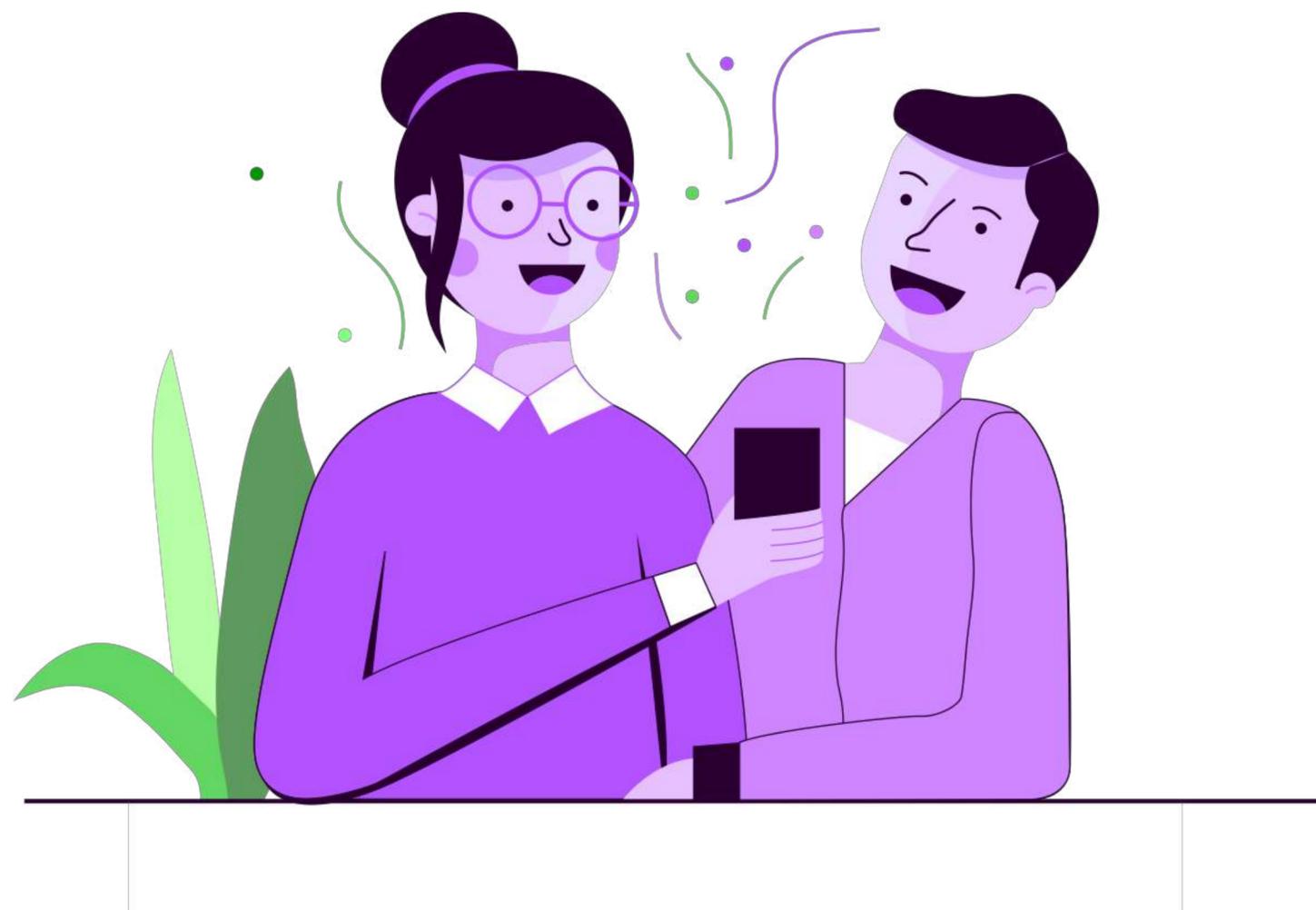
02

NOTRE  
MÉTIER

# NOTRE MÉTIER

Faire passer vos messages de la meilleure manière possible en utilisant des stratégies et expériences impactantes basées sur les émotions positives.





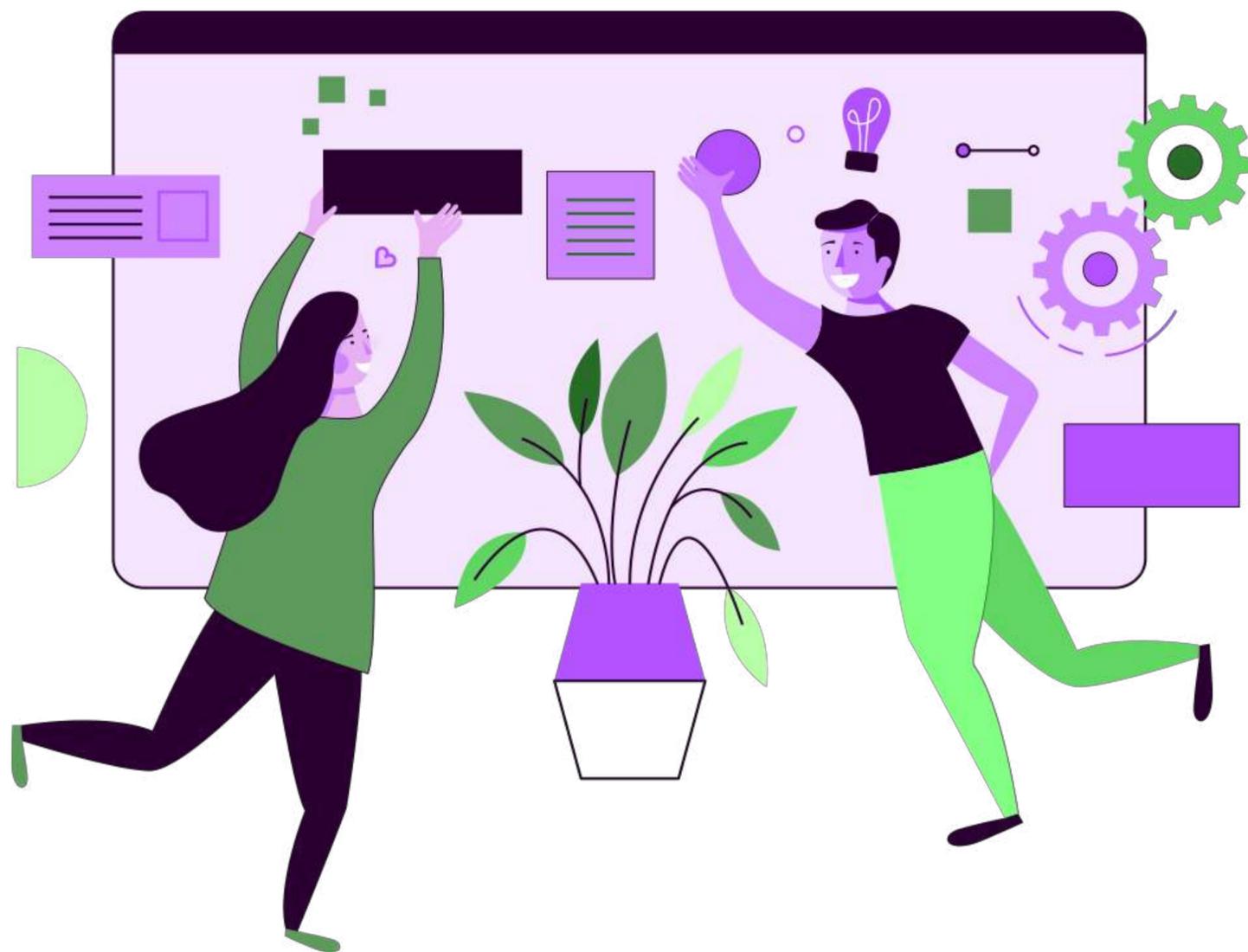
## POURQUOI ?

Les émotions positives que procurent nos expériences permettent de :

- Créer de l'attachement
- Ancrer le souvenir
- Déclencher le partage

**03**

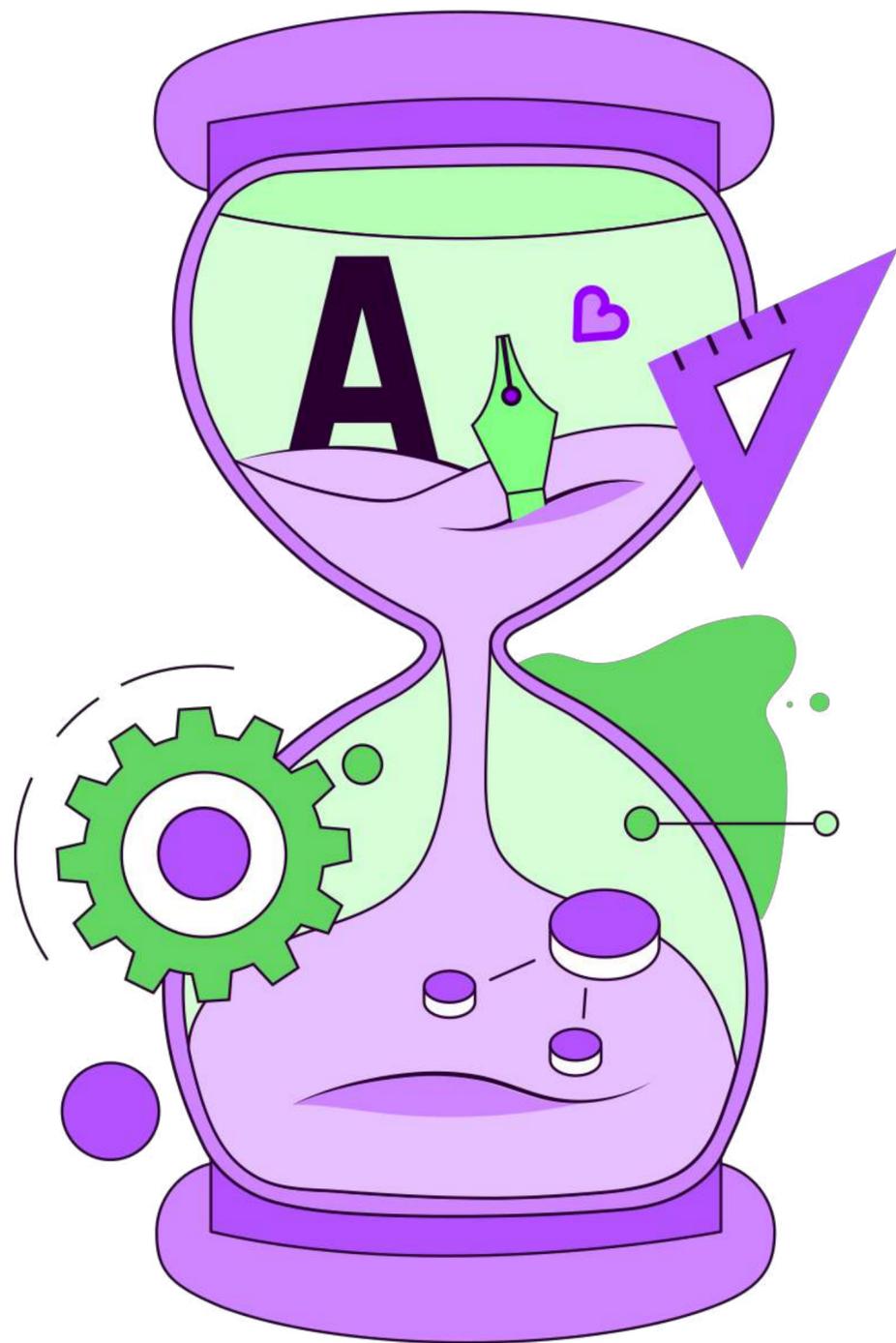
**NOTRE  
EXPERTISE**



## LA CONCEPTION

Bien délivrer un message passe d'abord par la réflexion.

Nous concevons pour vous avec cœur la meilleure expérience ou stratégie pour engager votre audience.



## LA CRÉATION

De la création d'un univers de marque à la production technique, nous pilotons votre projet de A à Z.

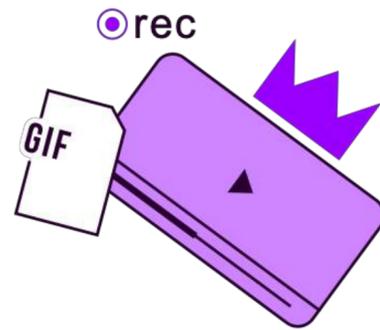
- Gestion de projet
- Production graphique et sonore
- Développement et intégration

# NOTRE BOITE À OUTILS :

*Rassurez-vous, elle n'est pas exhaustive, nous nous adaptons pour répondre au mieux à vos besoins.*



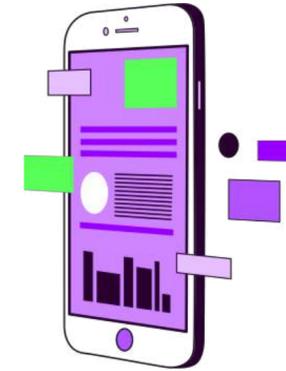
Gamification et  
jeux



Vidéo Motion  
Design



Réalité Virtuelle  
Réalité Augmentée



Applications  
Interactives



Objets  
connectés

04

NOS  
RÉFÉRENCES

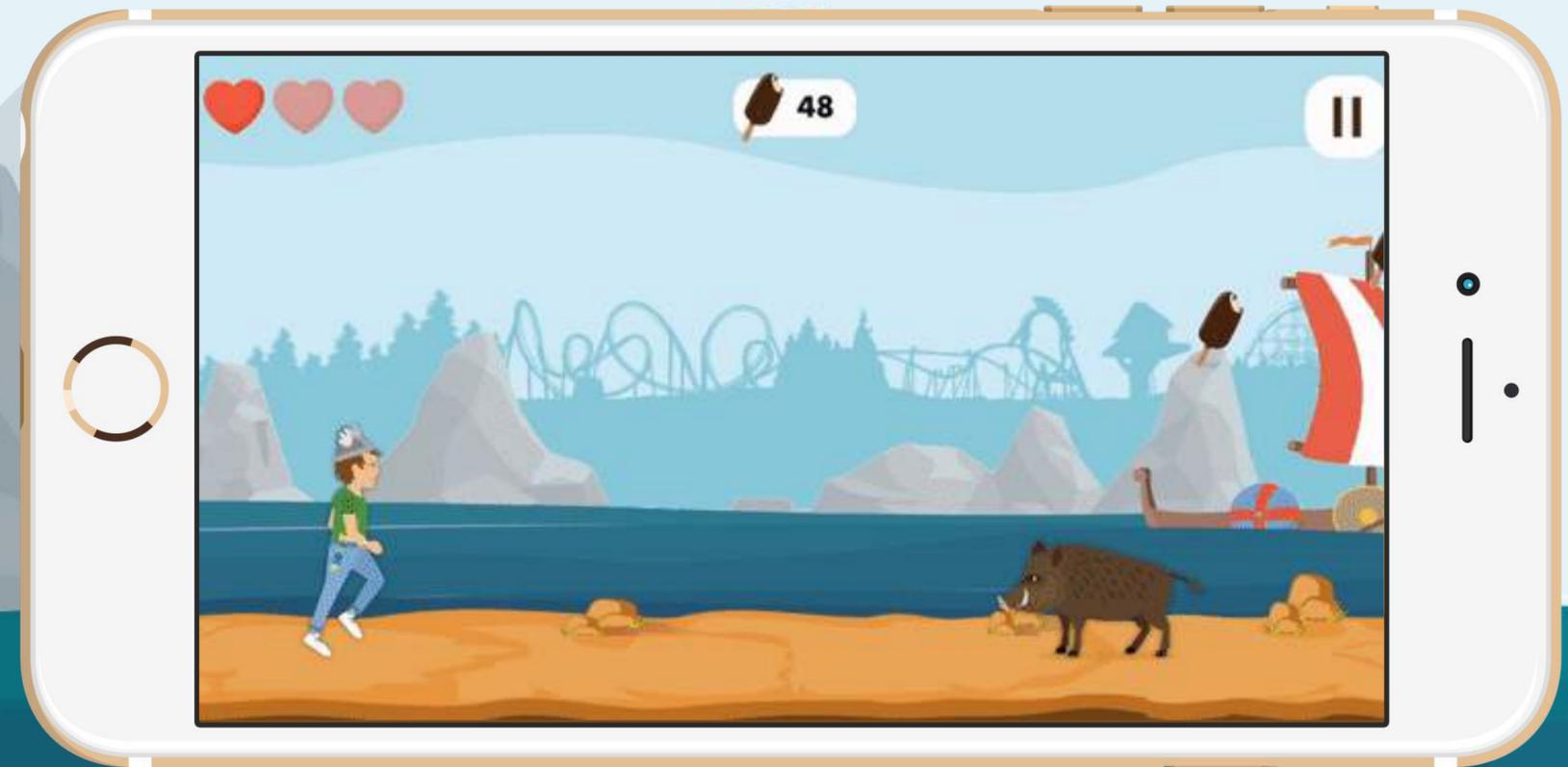
# COMMUNICATION EXTERNE

---

## PARC ASTÉRIX - JEU RAPIDES

Dans le cadre d'un partenariat entre Magnum et le Parc Astérix, nous avons imaginé un dispositif de jeu intégré dans l'application du parc dans l'objectif de faire gagner aux utilisateurs des pass "Rapidus" et des promotions Magnum.

MAGNUM



# BIRDY NAM NAM - LAZERS FROM MY HEART

Dans le cadre d'une demande d'un dispositif innovant pour promouvoir leur nouvel album, nous avons créé **un clip interactif entièrement jouable et responsive** pour le groupe Birdy Nam Nam.



# MONDELEZ - DÉLICÉS DAYS

Activation multi-marques annuelle de Mondelez diffusée dans différents points de ventes et intégrant des mécaniques de drive-to-store.

**Mondelez**  
International



## CANALSAT - LE DÉFI DE DJOKO

Pour promouvoir l'exclusivité de la diffusion de Roland Garros sur Canal Sat, nous avons conçu le dispositif Le Défi de Djoko, un dispositif retro gaming web

LE DÉFI DE  
DJOKO 



# BELIN - LES Z'AVENTURES

Activation digitale dans le cadre du lancement d'un nouveau produit.

Résultats : 20 000 parties jouées

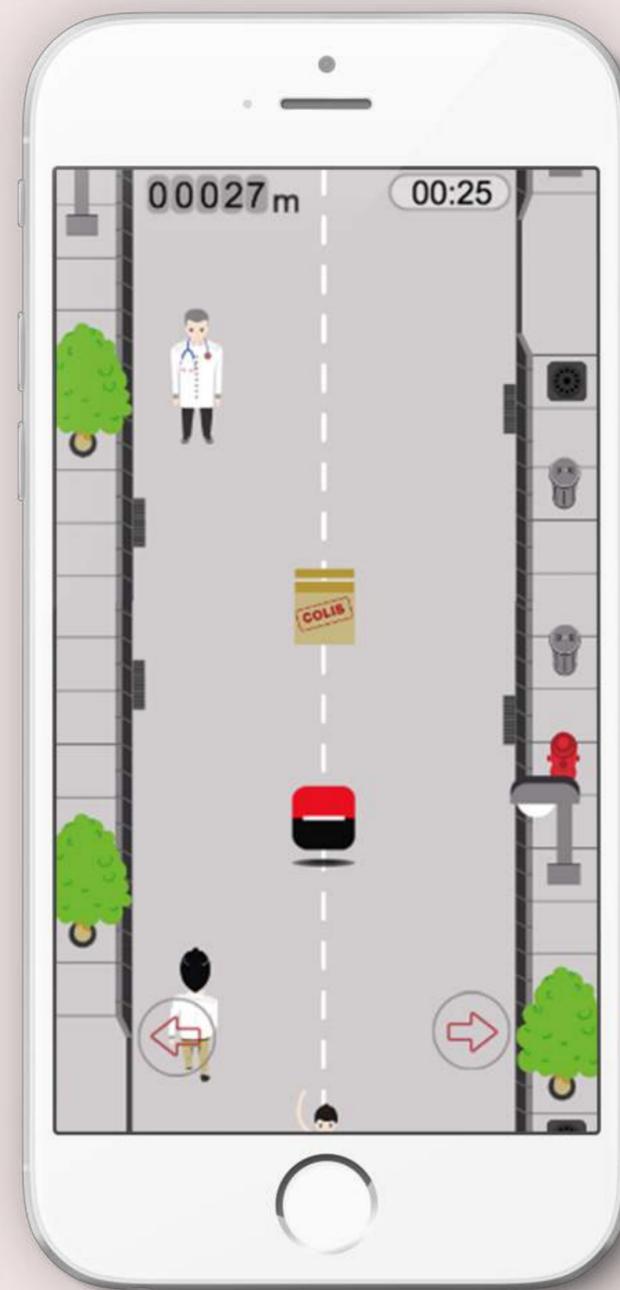


# SOCIÉTÉ GÉNÉRALE - SPEEDY DAY

Pour accompagner une campagne télévisée, la société générale souhaitait se positionner sur le digital. Nous avons élaborer une campagne de communication jouable pour promouvoir la marque.

\* UNE JOURNÉE BIEN REMPLIE  
**SPEEDY**  
**DAY 2**

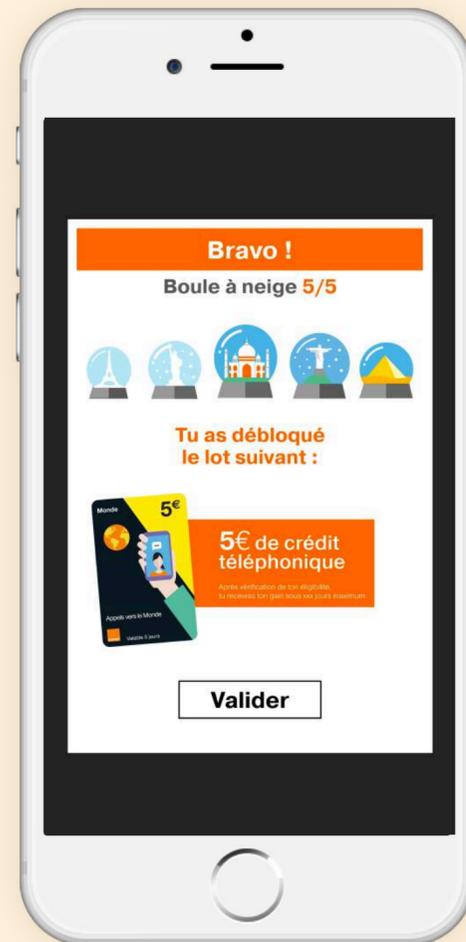
JOUEZ MAINTENANT ! 



 **SOCIÉTÉ GÉNÉRALE**

# ORANGE - JEU MOBICARTE

Dans le cadre d'une volonté de stimuler les ventes Orange auprès de leur cible Mobicarte, nous avons créé une plateforme dans l'univers du voyage. Celle-ci permet de motiver et récompenser leurs clients de leurs achats.



## ADVINI - EXPÉRIENCES 360°

Le groupe Advini cherchait un moyen innovant de promouvoir leur domaine Laroche auprès de leurs prospects et clients. Nous avons conçu 5 visites virtuelles de différents domaines viticoles. L'expérience est utilisée à l'international comme outil d'aide à la vente innovant.



L A R  C H E



## AXA - AGENCE 2020

Axa France souhaitait promouvoir leur nouvelle charte d'agence auprès des différents agents de France. Nous avons réalisé une visite virtuelle interactive et ludique pour présenter l'agence témoin et convaincre les agents d'investir dans la nouvelle charte.



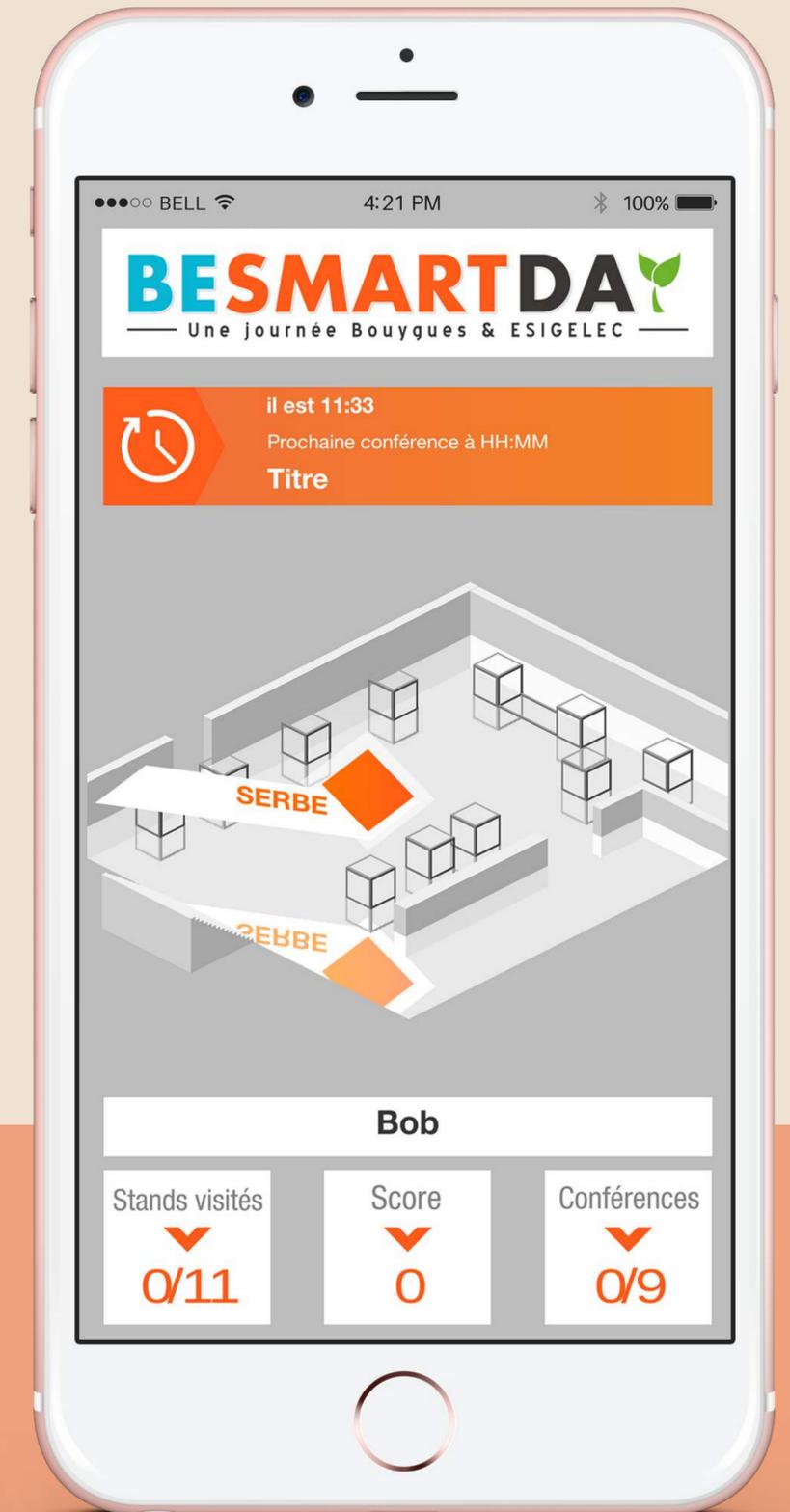
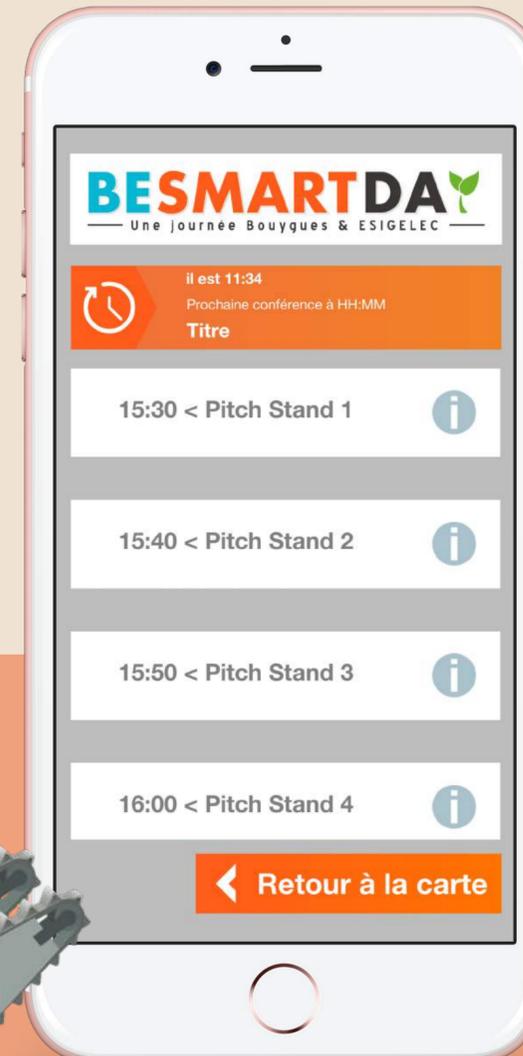
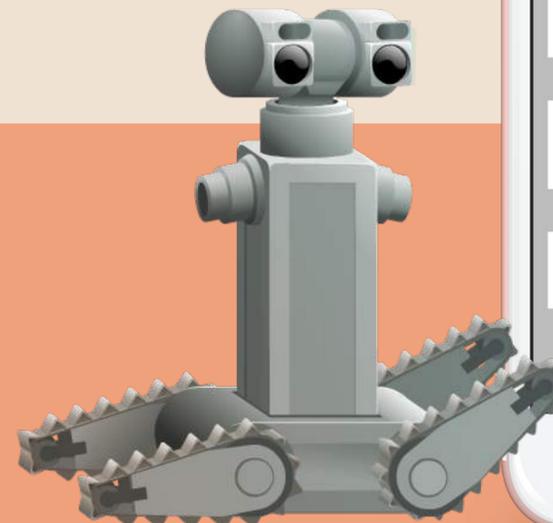
**AXA**  
prévention  
La prévention responsable

# **ANIMATION D'ÉVÉNEMENTS**

---

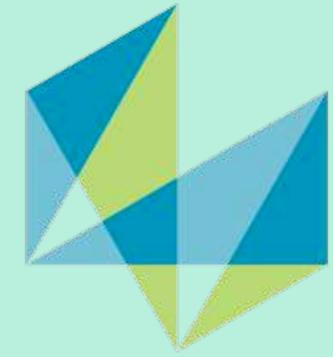
# ESIGELEC - BE SMART DAY

Dans le cadre d'une journée porte ouverte d'une école d'ingénieurs, nous avons créé une application permettant de gamifier la visite. Les visiteurs gagnaient des points au fur et à mesure qu'ils parcouraient l'événement grâce à la reconnaissance de puces NFC placées sur les stands.



## HEXAGON - ANIMATION SALON

Mini-jeu de promotion pour le compte d'Hexagon Metrology, société internationale d'industrie de pointe. Cet advergame a été réalisé pour s'adapter à l'ensemble des salons internationaux de l'entreprise, avec un espace administration de récupération des leads collectés et possibilité de traduire l'application par pays.



# HEXAGON

 **HEXAGON**  
METROLOGY

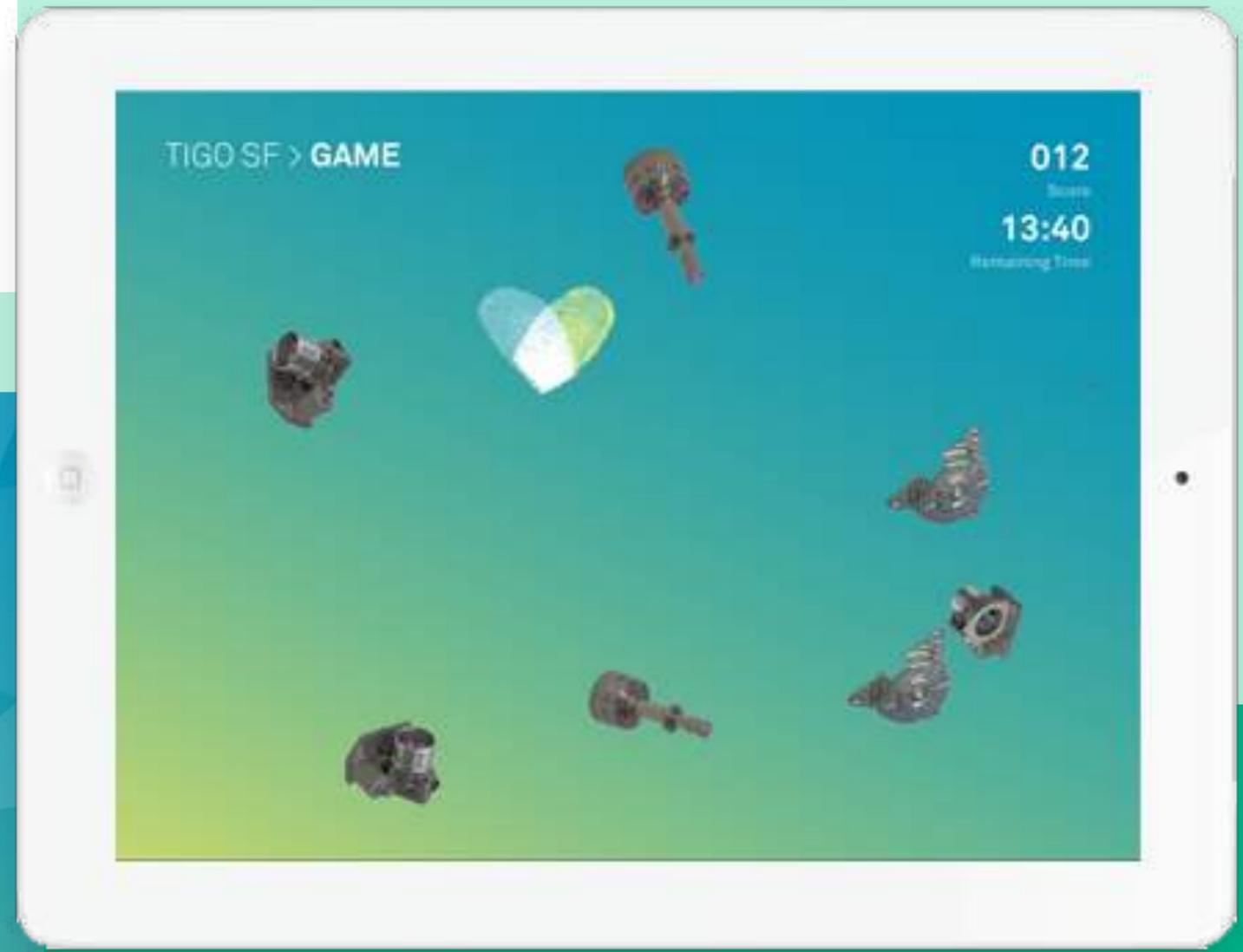
WELCOME TO THE  
TIGO SF > **GAME**

FIRST NAME

LAST NAME

E-MAIL

> CONTINUE



## HIGHTEN - ANIMATION SALON

Animation décalée d'un salon professionnel disponible sur iPad prenant la forme d'un test de personnalité permettant la collecte d'informations.

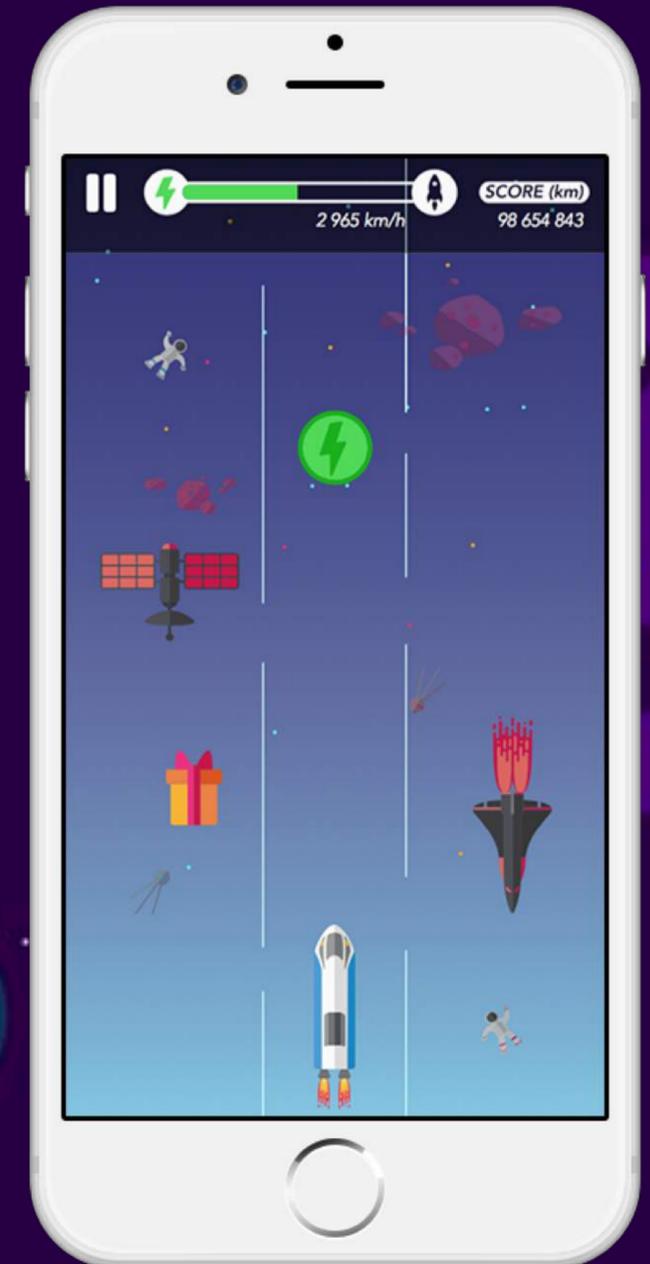
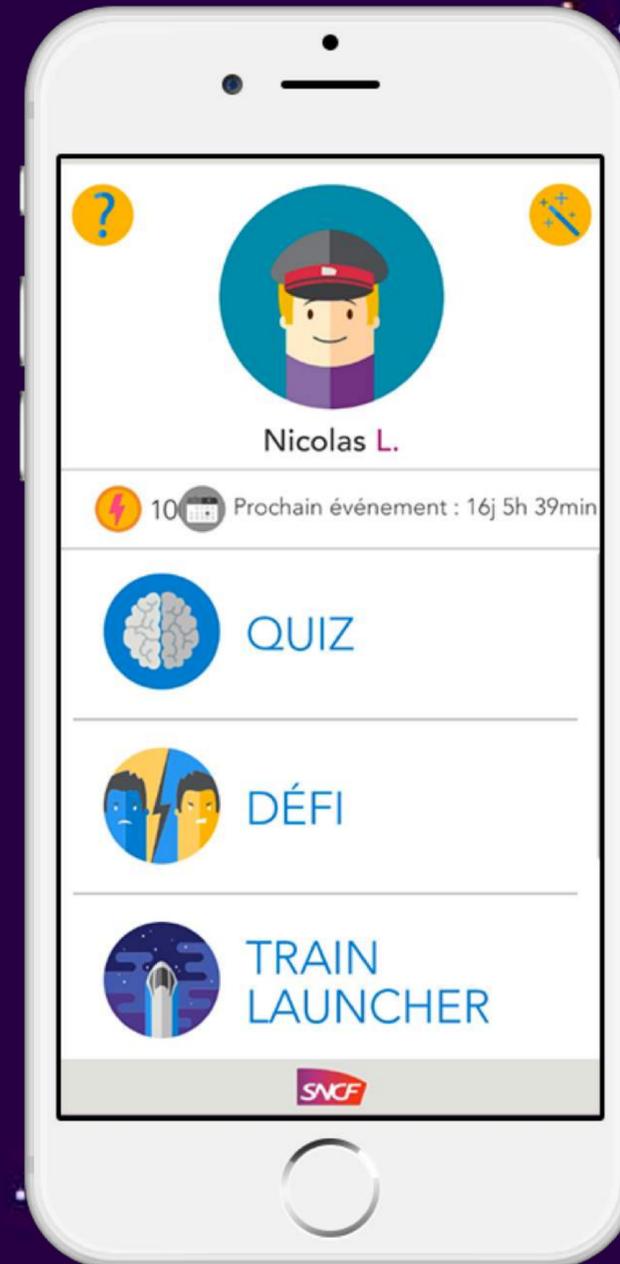


# COMMUNICATION INTERNE

---

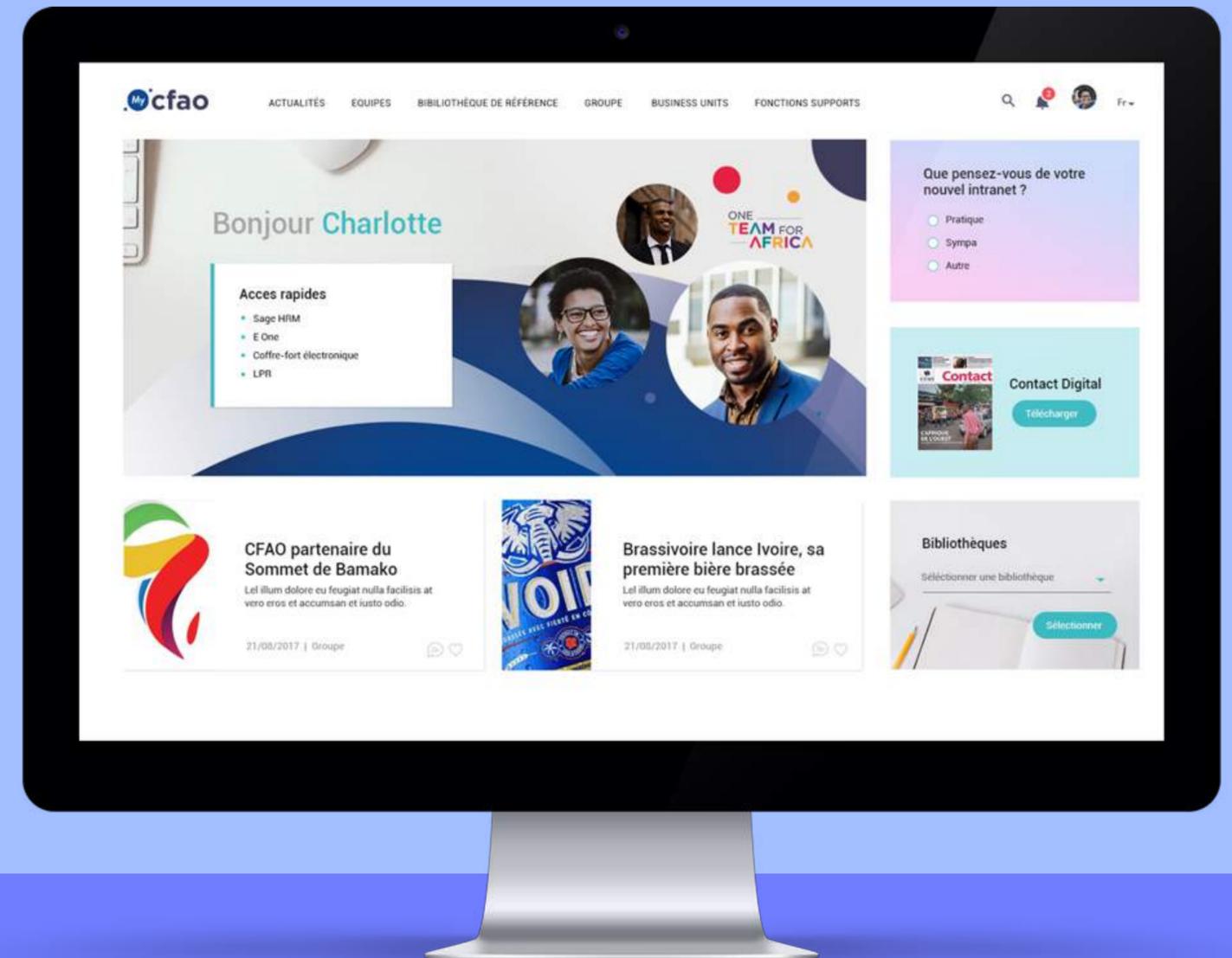
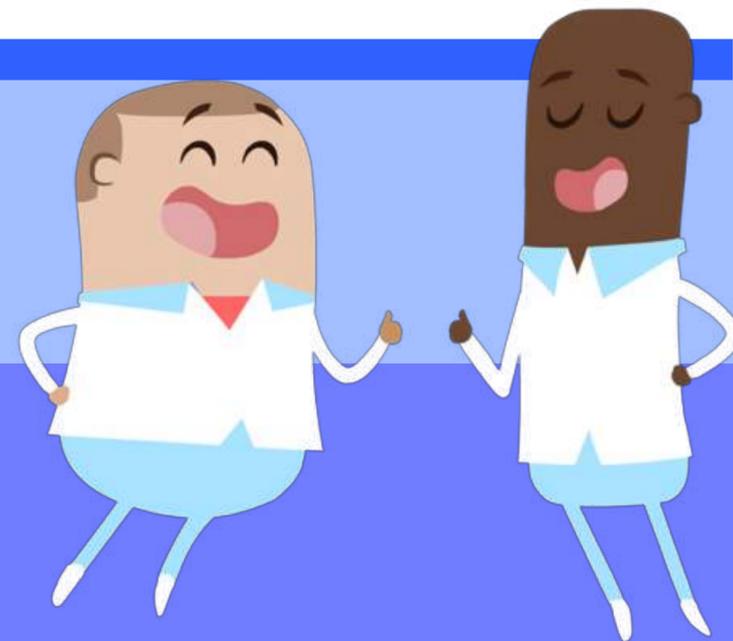
# SNCF - TRAIN ME

Dans le cadre d'un changement de mobiles des agents SNCF nous avons créé un dispositif d'accompagnement au changement composé d'une **application gamifiée** ainsi que des **vidéos explicatives** pour accompagner la transition digitale.



## CFAO - INTRANET

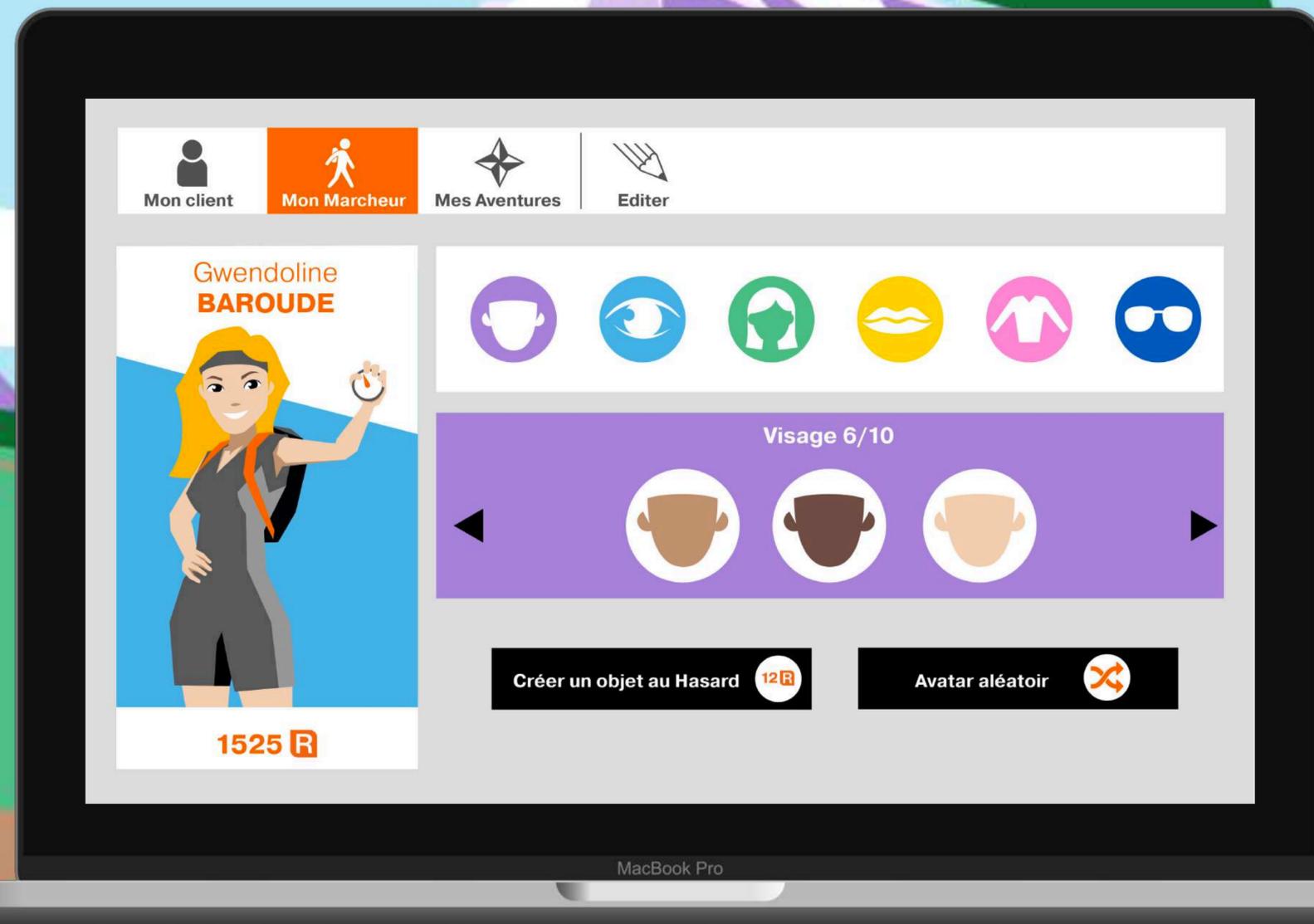
Dans le cadre de la transformation digitale du groupe CFAO (15 000 collaborateurs dans le monde), nous avons conçu un **plan d'animation** autour d'un univers décalé et en lien avec les valeurs du groupe. Cet univers est décliné pour la communication interne sur l'ensemble des supports : **vidéos interactives, print, application de gamification**. Il permet de communiquer et développer l'adhésion auprès des collaborateurs...



# ORANGE - DIGITAL CUP

Nous accompagnons la direction Orange Business Services dans la conception d'un outil à destination des conseillers commerciaux pour développer leur engagement et leurs performances dans la prodiguation de conseils aux clients sur l'usage des outils digitaux.

orange™

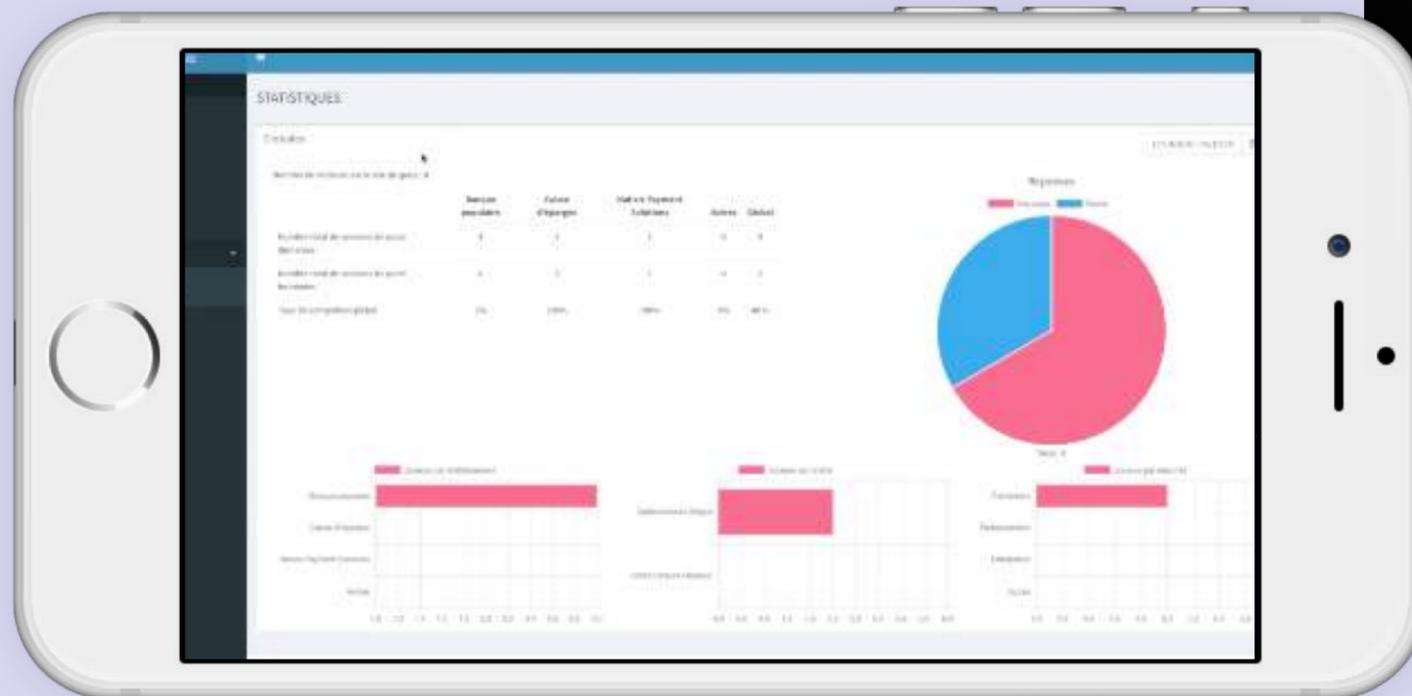
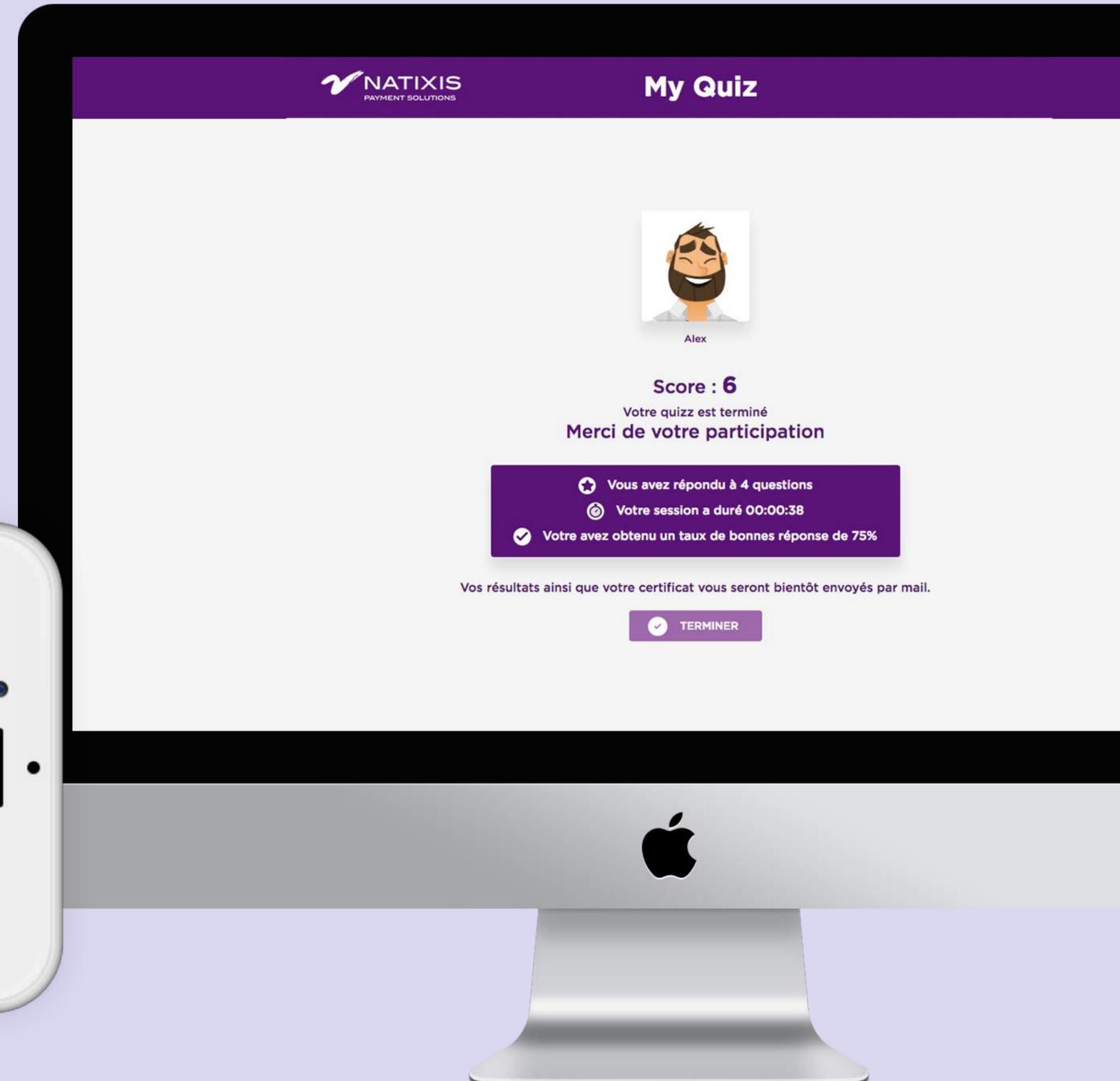


# PRÉVENTION ET FORMATION

---

# NATIXIS - QUIZ FORMATION

Outil de formation et d'animation ludique permettant aux formateurs d'enrichir leurs sessions collectives. Le dispositif est entièrement administrable depuis le backoffice et permet de catégoriser, faire évoluer les sessions de formation

**NATIXIS** PAYMENT SOLUTIONS **My Quiz**

Alex

**Score : 6**  
Votre quizz est terminé  
Merci de votre participation

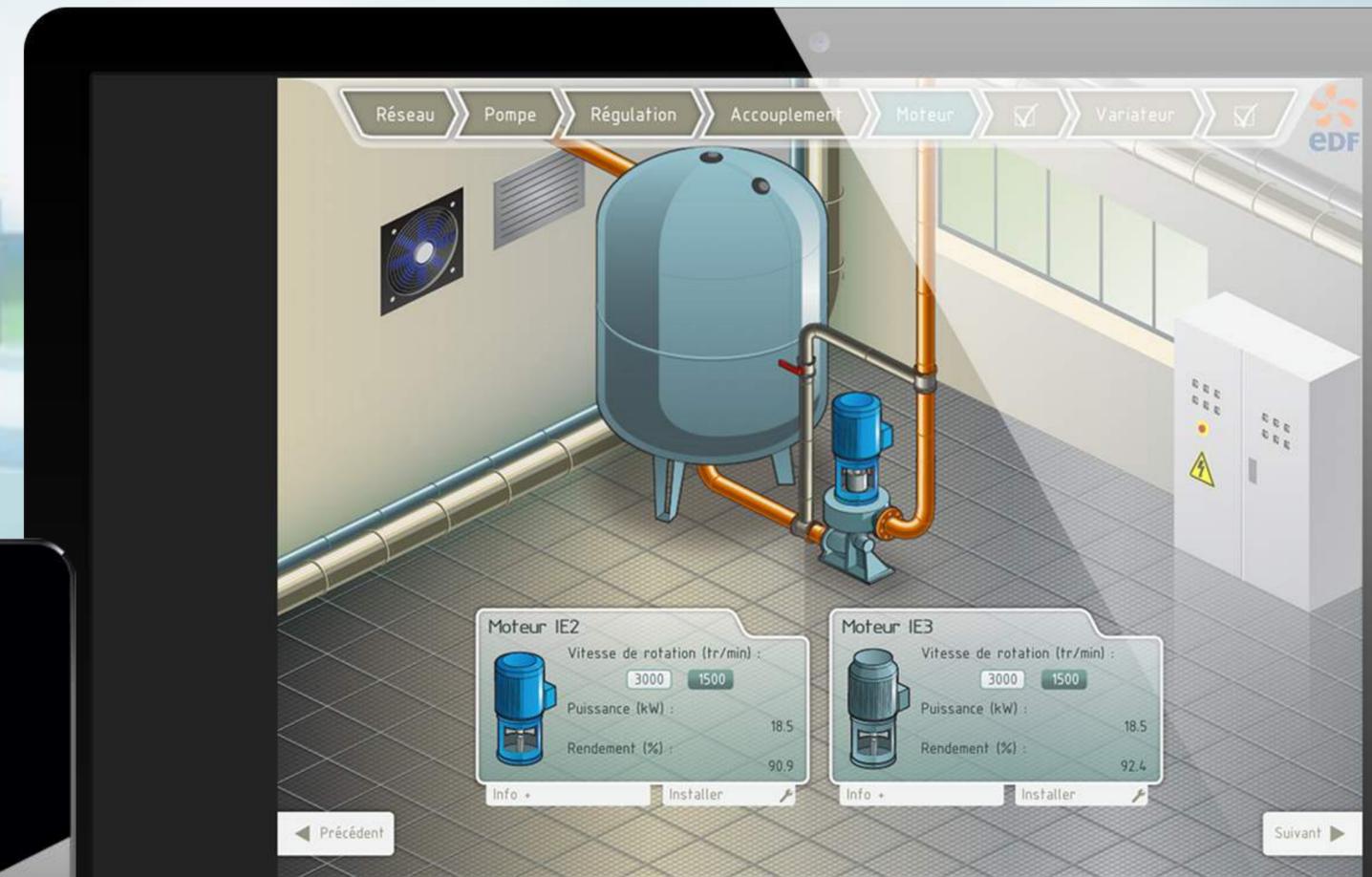
- Vous avez répondu à 4 questions
- Votre session a duré 00:00:38
- Vous avez obtenu un taux de bonnes réponses de 75%

Vos résultats ainsi que votre certificat vous seront bientôt envoyés par mail.

TERMINER

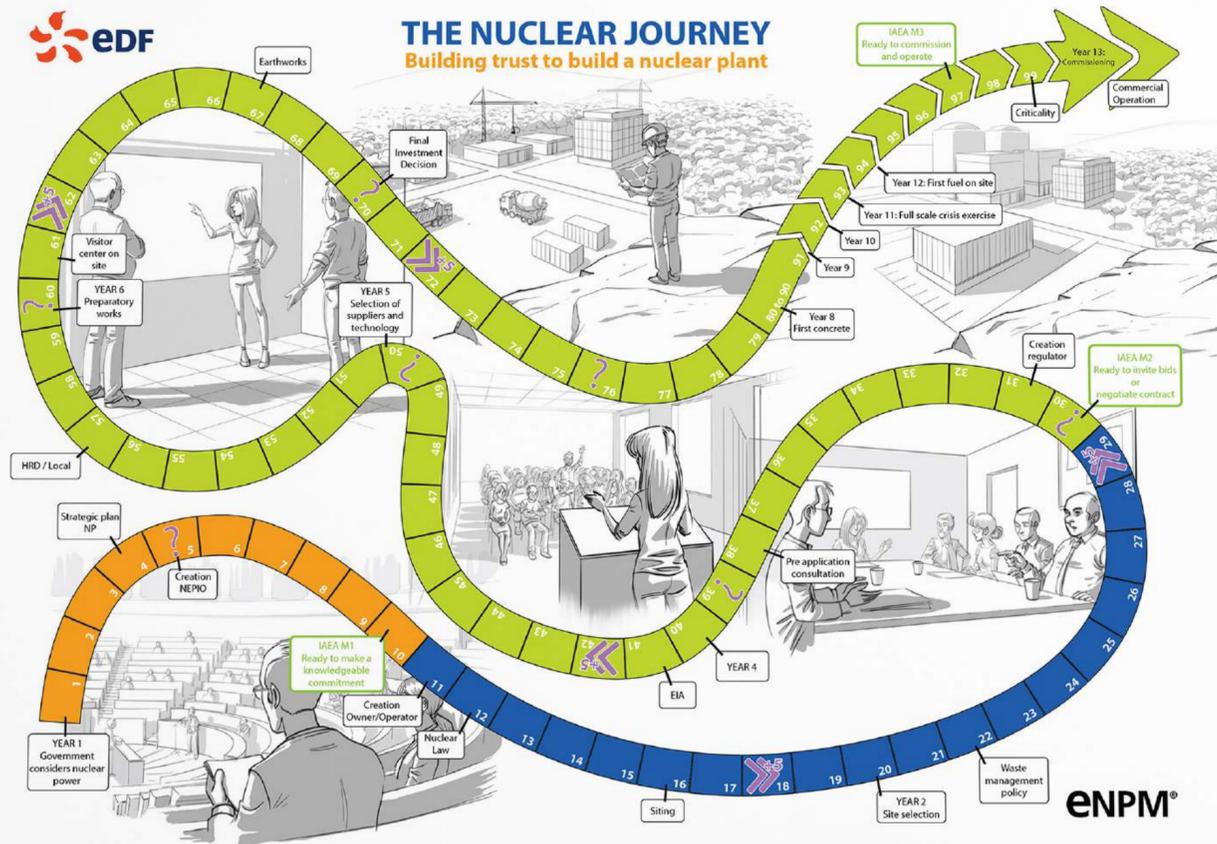
## EDF R&D - SERIOUS GAME INDUSTRIEL

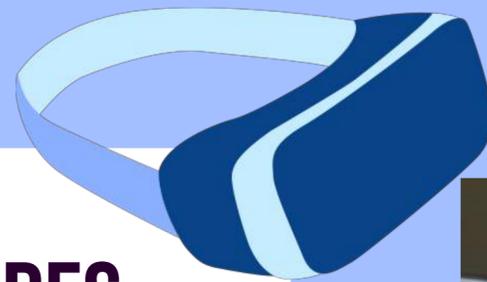
Pour répondre aux problématiques d'EDF R&D, créer de la pédagogie en interne sur la technologie R&D et créer un dispositif commercial innovant, nous avons imaginé un serious game dans lequel les utilisateurs peuvent déterminer leurs paramètres machine et comprendre l'intérêt de la technologie EDF.



# EDF - THE NUCLEAR JOURNEY

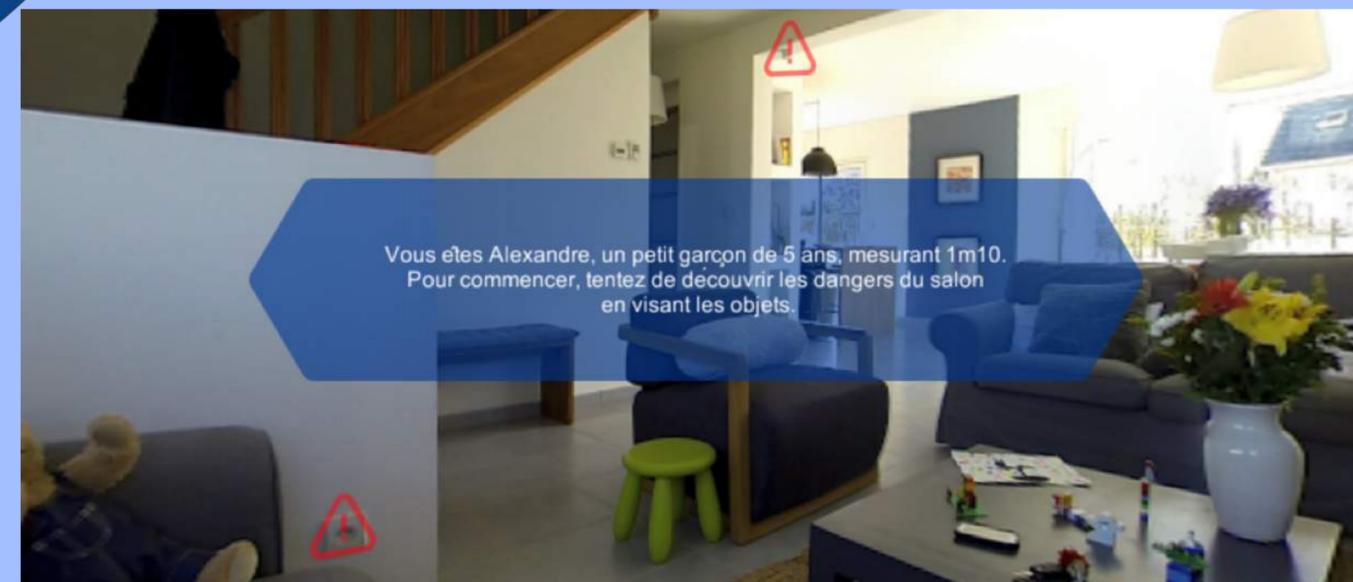
Conception d'un jeu de plateau pour EDF Nucléaire utilisé dans de nombreux colloques internationaux pour expliquer la mise en place d'un programme nucléaire.





# AXA PRÉVENTION - PRÉVENTION DES RISQUES DU QUOTIDIEN

Axa Prévention souhaitait un dispositif innovant pour prévenir des risques du quotidien pour les enfants. Nous avons créé une expérience 360° interactive et gamifiée utilisée lors d'événements nationaux. 200 agents sont également équipés pour faire de la sensibilisation sur le terrain.



**AXA**  
prévention  
La prévention responsable

# IGIARDINI - DÉVELOPPER L'ACCESSIBILITÉ À LA MUSIQUE DE CHAMBRE

En partenariat avec l'ensemble de musique de chambre i giardini, nous avons créé un dispositif interactif en réalité virtuelle, unique dans le paysage de la musique classique. Placé au cœur du groupe ou à la place de l'un des artistes, l'utilisateur réagit directement à la musique, perçoit les sensations de ceux qui la jouent et réalise aussi la dimension physique de la performance artistique.



i giardini  
[www.igiardinimusic.com](http://www.igiardinimusic.com)



# **DISPOSITIF JEUNESSE**

---

## TF1 - LE RANCH

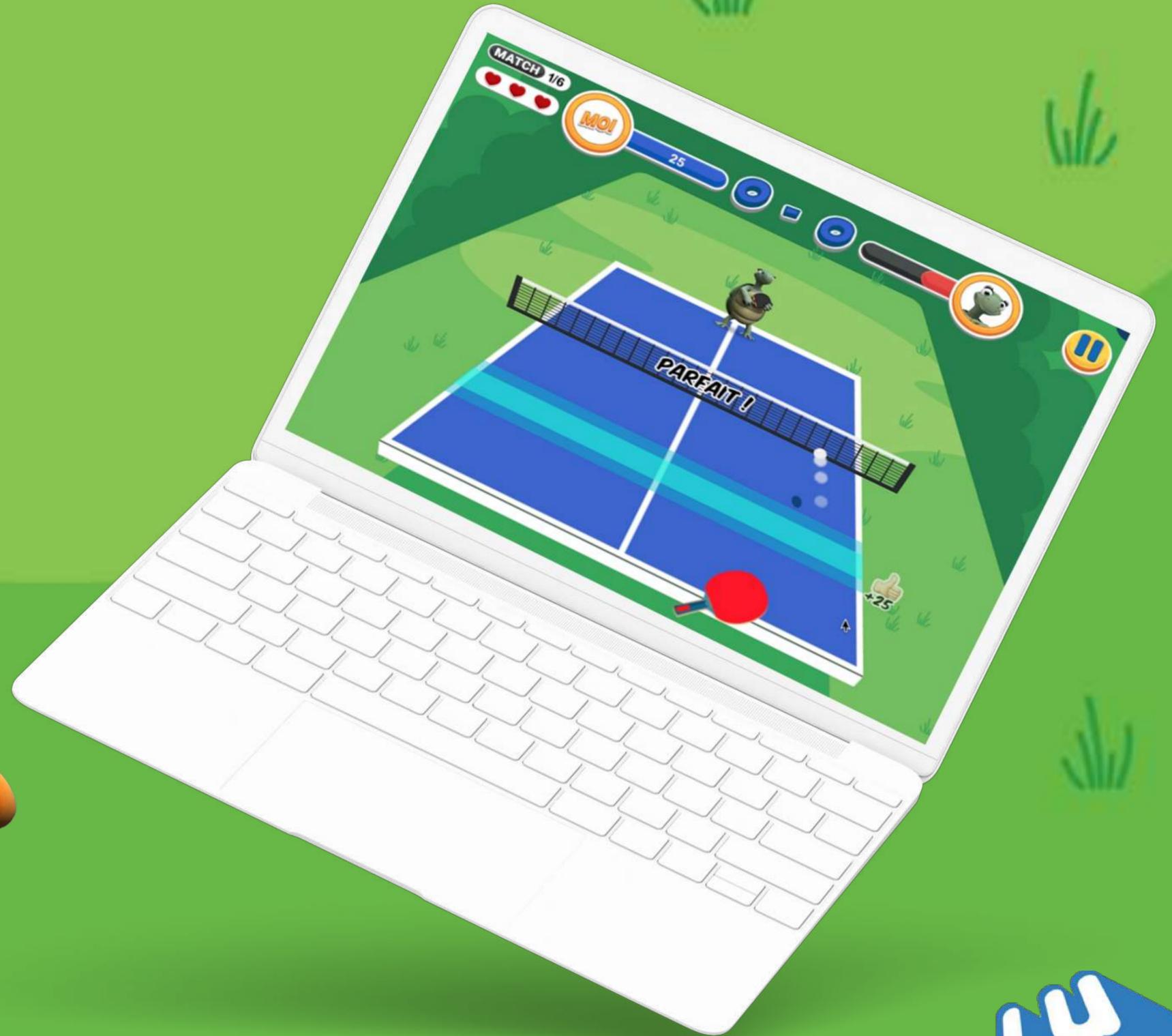
Pour accompagner la série jeunesse Le Ranch, nous avons réalisé le jeu officiel dans l'objectif de donner de la visibilité au programme télévisé, conserver la communauté de fans et monétiser la série sur d'autres supports.

Diffusé sur :



## MON LUDO - BOULE ET BILL

Pour promouvoir la série et donner de la visibilité au site internet Mon Ludo, nous avons créé un jeu de Ping-Pong à destination des jeunes avec les héros de la série.



LU  
do.

## MON LUDO - GARFIELD

Pour promouvoir la série et donner de la visibilité au site internet Mon Ludo, nous avons créé un jeu à destination des jeunes avec le héros de la série Garfield.



mon ludo.

## ORCHESTRA LAB

Pour renouveler les outils de pédagogie musicale à destination des enfants de 6 à 10 ans, nous avons créé une expérience ludo-pédagogique multiplateforme. Les 6 mini-jeux permettent s'éveiller les enfants à la musique classique, à travers 3 œuvres musicale classique interprétées par un orchestre français différent.



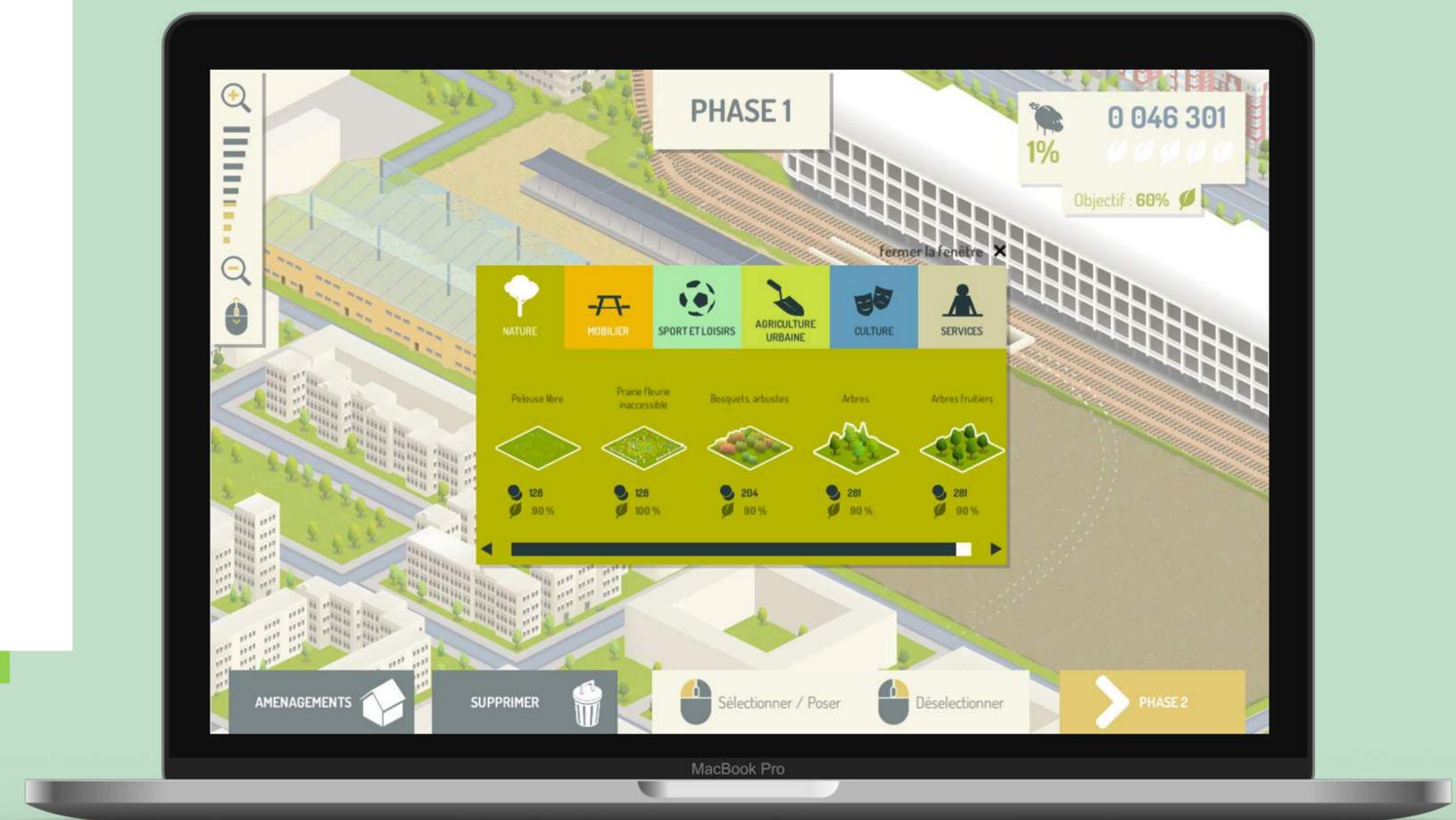
# CONCERTATION PUBLIQUE

---

# MAIRIE DE PARIS - CONCERTATION PUBLIQUE GAMIFIÉE

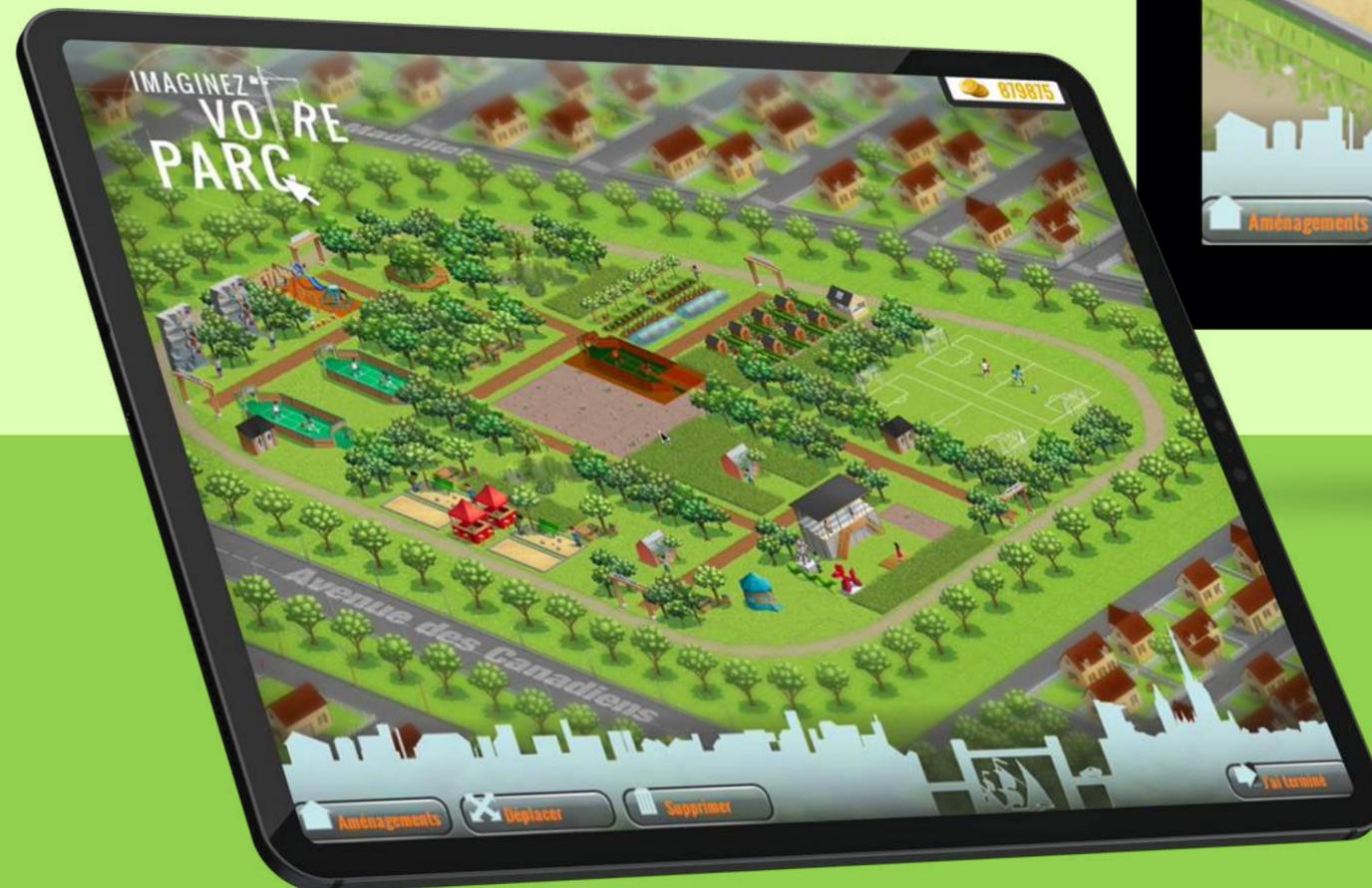


Dans le cadre de l'aménagement d'un parc parisien, la Mairie de Paris souhaitait dynamiser les concertations publiques.  
Nous avons créé un dispositif gamifié dans lequel les utilisateurs peuvent créer leur parc en étant sensibilisé aux contraintes budgétaires.



# MÉTROPOLE DE ROUEN - CONCERTATION PUBLIQUE GAMIFIÉE

La métropole Rouen Normandie a utilisé notre outil de concertation publique dans le cadre du nouveau parc des Bruyères. Plus de 1000 parcs créés et une large communication auprès du public.

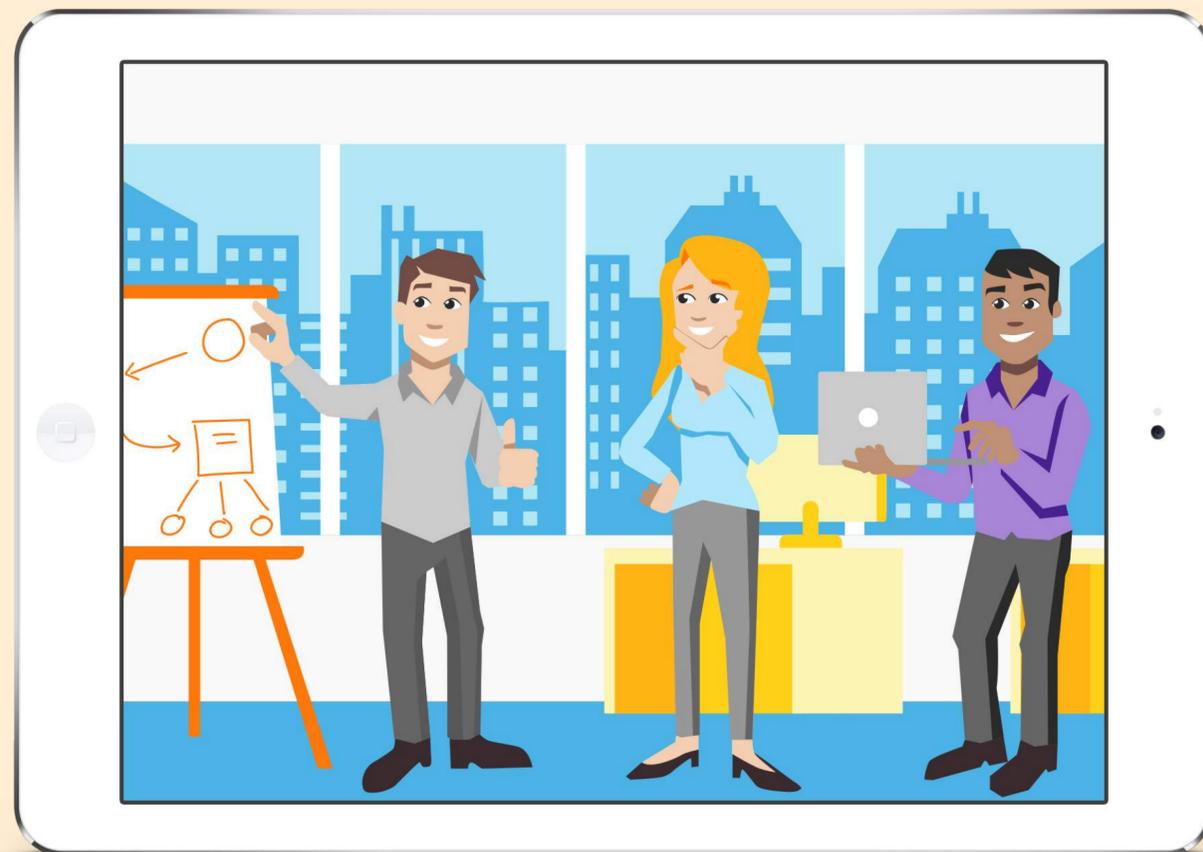


# VIDÉO MOTION DESIGN

---

# ORANGE - DIGITAL CUP

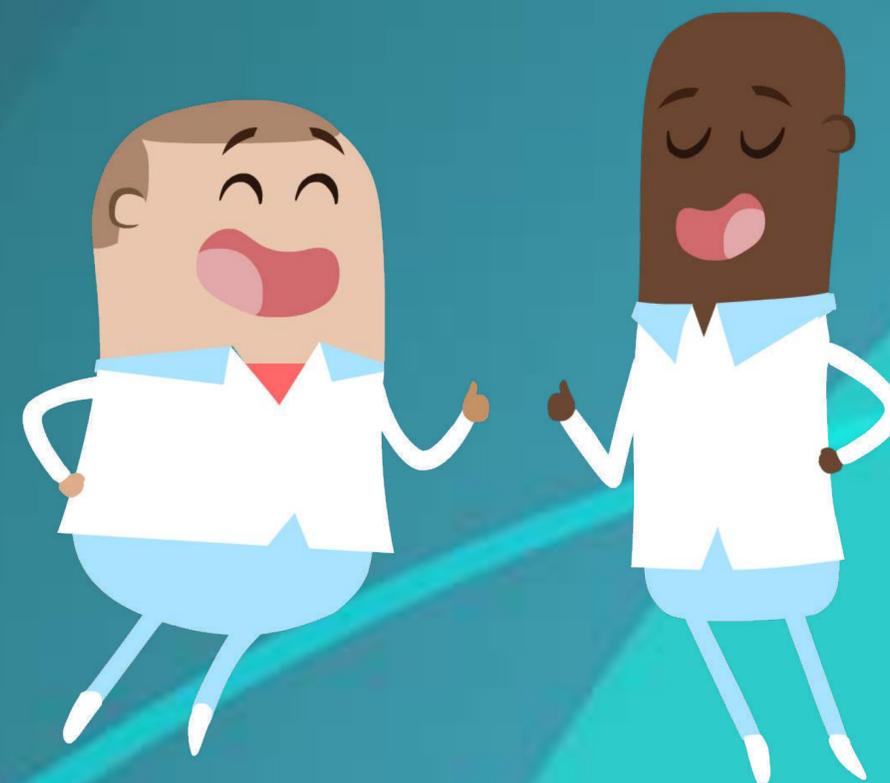
Vidéo explicative pour présenter les fonctionnalités du dispositif Digital Cup aux conseillers Orange Business Service



## CFAO - THE WORKPLACE TO BE

Vidéo motion design pour accompagner le changement de messagerie auprès des 15 000 collaborateurs de CFAO. La vidéo présente les avantages des outils Skype Entreprise et Outlook.

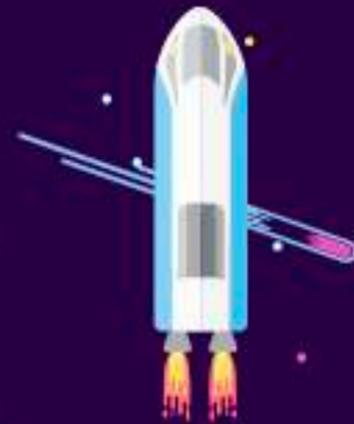
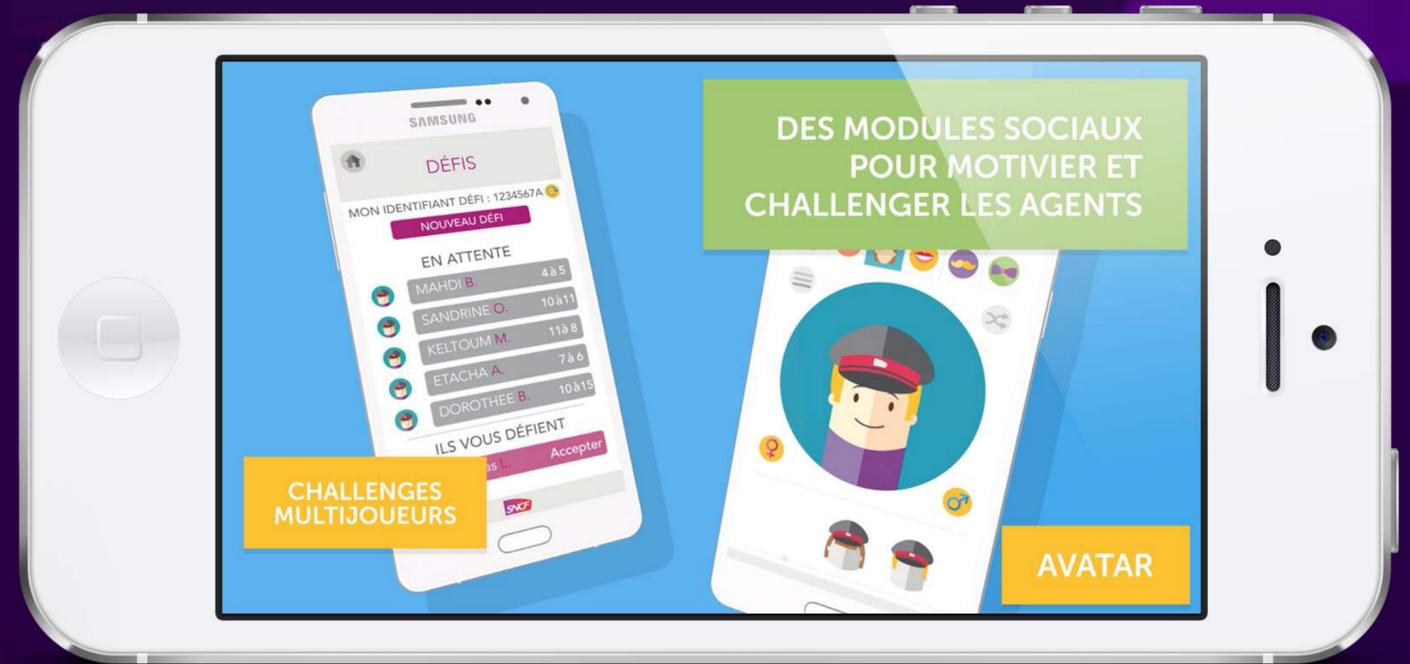
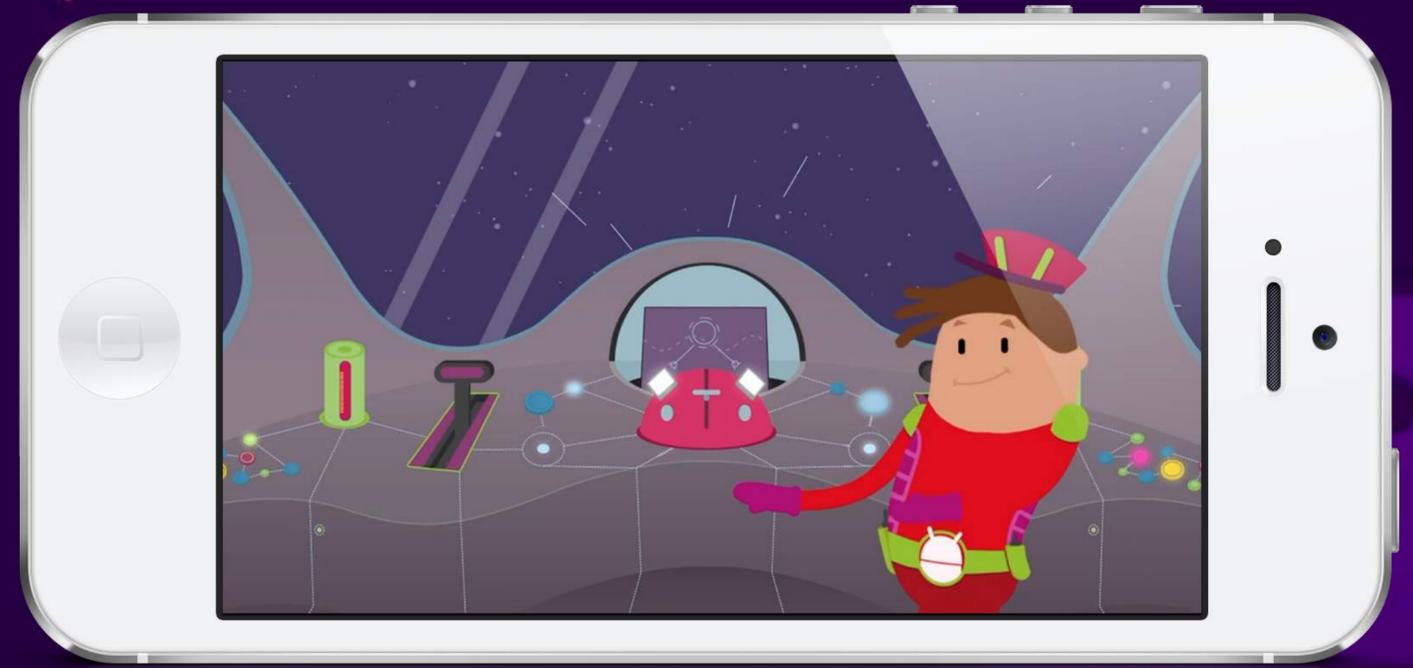
[Vidéo disponible ici](#)



## SNCF - TRAIN ME

Réalisation de 5 vidéos d'animation pour présenter la transition de smartphone auprès des 4500 agents transiliens.

[Vidéos disponible ici](#)



# DIGI♡WORKS

ENGAGE WITH HEART



NE SOYEZ PAS TIMIDES, CONTACTEZ-NOUS ...

+33 (0)2 78 77 02 60  
contactweb@digiworks.fr