

Catégorie :
communication
digitale

PlayToConnect : Jouez – Apprenez – Triomphez

Une expérience immersive et ludique pour devenir le boss de l'énergie et des télécoms.



PlayToConnect

Contexte et problématique



Contexte

Prysmian souhaite s'adresser directement aux électriciens (artisans et jeunes) de manière originale.

L'agence a donc proposé de créer une application pour permettre aux électriciens de tester de manière ludique leurs connaissances sur la réglementation, les nouveaux marchés, les produits...

Problématique

Mettre en relation la cible des artisans-électriciens avec la marque de câble électriques Prysmian.

Créer un environnement ludique et rappelant l'univers du gaming pour attirer une cible peu captive via un discours non commercial.



Objectifs et cibles

Objectifs

Publication de l'appli sur les stores
Téléchargements de l'application sur les stores

Cibles

Artisans-électriciens sur le territoire national

- Majoritairement masculin, actifs, sur des chantiers toute la journée, difficilement touchable via les canaux classiques.

Etudiants en électricité (du CAP au BTS)



Défi



PlayToConnect, 1^{ère} application ludique et immersive pour les professionnels de l'électricité proposée par un industriel.



Infos pratiques



Annonceur

Prysmian, leader mondial de la fabrication de câbles électriques et de fibres optiques.
17 milliards d'euros de CA
9 usines de fabrication en France

Période

Développement de l'application sur le 1^{er} semestre
Lancement de l'application à l'automne 2025



PlayToConnect



Eléments clés de la stratégie

Pour toucher les électriciens via un média original, l'appli PlayToConnect a pour ambition de proposer des questions basées sur différentes mécaniques de jeux : QCM, associations et catégorisations.

Création du nom international, évoquant le jeu et la connexion.

Définition de la base line

Création de la ligne graphique, en cohérence avec la charte du groupe.

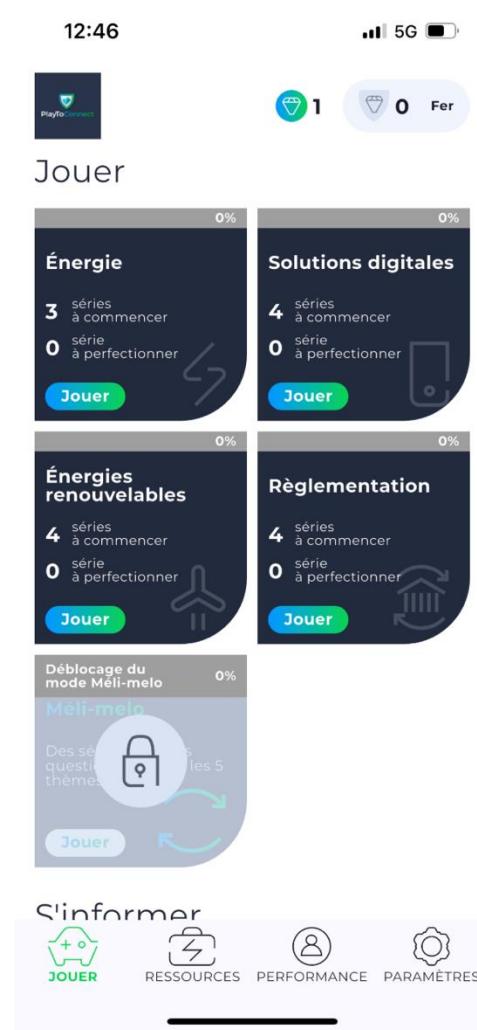
Création des questions en lien avec un professeur d'électricité

Développement de l'application

Création des outils de communication (landing page, motion, kakémonos, flyer, post RS, influence...)



Eléments visuels





Lancement de
l'application réalisée
en octobre 2025



1000
téléchargements en
un seul événement



Une campagne de
communication
prévue pour début
2026

Impacts et retombées

L'application a été fortement appréciée par l'ensemble des équipes commerciales. Son lancement lors du salon professionnel Rexel associé à un jeu concours a généré de nombreuses connexions. La campagne de communication prévue début 2026 permettra de toucher une large plus large. Elle s'appuiera sur les réseaux sociaux et des influenceurs b2b avec qui nous avons déjà collaboré avec la marque.

Pour aller plus loin

Landing page
<https://prysmianclub.fr/playtoconnect/>

Motion
<https://youtu.be/9uFTM-IYG44?si=cPleLP9TaSWpkrPj>

