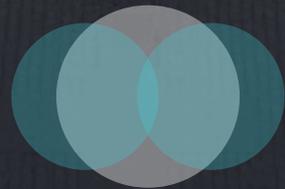




Le pôle d'activités numériques



**NOTES D'INTENTION**

# SOMMAIRE

## I. INTRODUCTION

- a. Les valeurs philosophiques
- b. Les infrastructures
- c. Le modèle synergique

## II. LA GENESE DU PROJET

- a. Saint-Joseph: une ville qui mise sur l'avenir
- b. Parallel 14: L'école du cinéma et du jeu vidéo
- c. Les enjeux de développement

## III. LES FILIERES INDUSTRIELLES

- a. L'industrie culturelle et créative
- b. L'industrie des nouvelles technologies (4.0)

## IV. CONCLUSION



Le projet Hélios est l'opportunité d'un espace privilégié entre nature et modernité, entre passé et futur pour apprendre et se projeter avec confiance dans l'avenir...



**Cédric Bernabé**

Élu Municipal  
Ville de Saint-Joseph  
Créateur du projet



# I INTRODUCTION



Maquette du parc d'activités numériques  
« HELIOS »

Le but est de concevoir et d'organiser un pôle d'activités numériques de renommée internationale sur le territoire *Joséphin*. Au cœur du futur site « *Hélios* », un nouvel écosystème dynamique comportant :

- Un campus numérique caribéen
- Des studios de cinéma professionnels
- Une pépinière d'entreprises
- Un centre de formations numériques dédiés au public
- Un espace de restauration éco-responsable
- Une salle de spectacle polyvalente à 360°
- Une galerie d'exposition en réalité augmentée

L'objectif principal de ce projet est le développement en quelques années de **plusieurs filières industrielles d'avenir** actuellement inexistantes ou sous-exploitées sur notre territoire.



# I INTRODUCTION



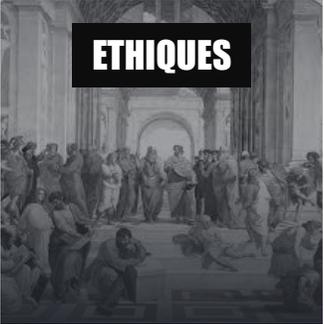
## LES VALEURS



**ECONOMIQUES**

- Transparence
- Communication des objectifs
- Symbiotique
- Interdépendance des activités
- Gestion durable
- Investissement socialement responsable

- Inclusion**  
Diversité, parité, égalité des chances
- Mérite**  
Valorisation de la réussite
- Engagement**  
Volontarisme positif



- ETHIQUES**
- Sécurité
- Protection des données (RGPD)
- Innovation
- Recherche et investissement
- Projection
- Audace intellectuelle et ambition créatrice



- ECOLOGIQUES**
- Décarbonation
- Politique de limitation du rejet de CO2
- Recyclage
- Gestion des ressources naturelles
- Energie propre
- Recherche d'autonomie

Hélios est un projet éco-responsable qui porte des valeurs éthiques, écologiques, économiques et technologiques. Elles s'affirment dans chacune des orientations prises et mènent à une cohérence d'ensemble du projet (*architecture, environnement...*).



# I INTRODUCTION

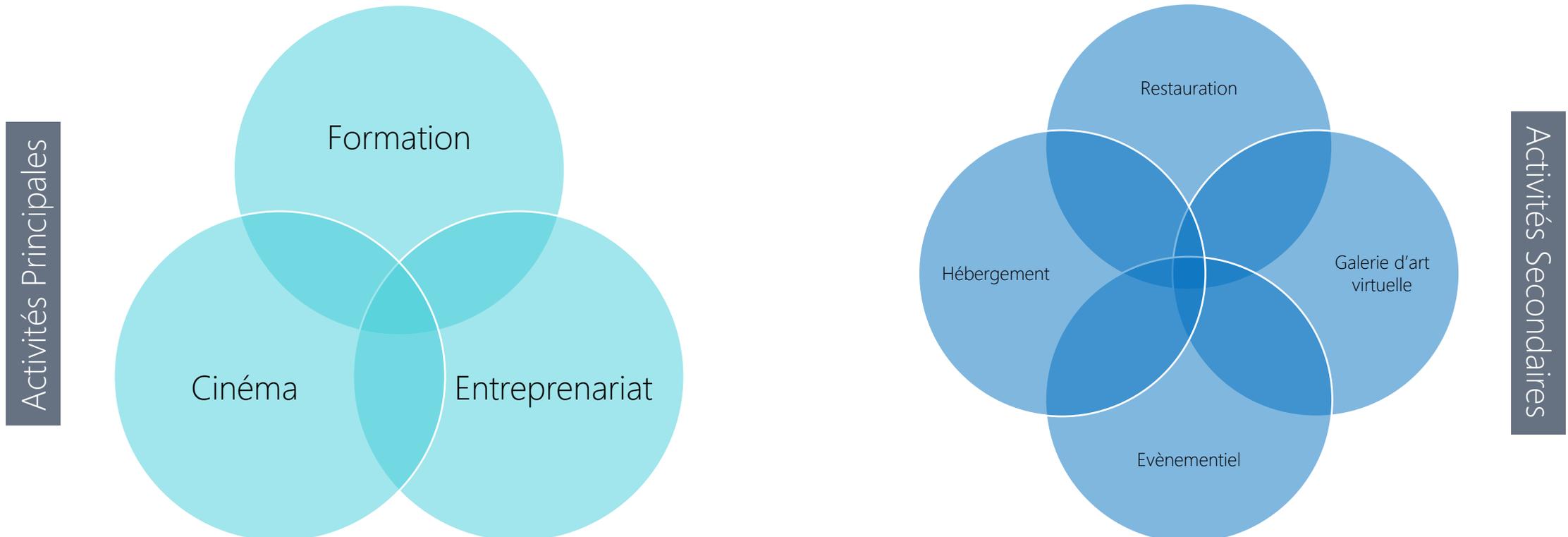


[HELIOS: Présentation vidéo](#)



# I INTRODUCTION

La genèse du projet est marquée par une forte volonté de **complémentarité des synergies économiques**. Autour d'un noyau d'activités principales, s'agrégerait des activités secondaires indispensables au bon fonctionnement du site et à son cadre de vie:





# LA GENESE DU PROJET



## a. Saint-Joseph: une ville mise sur l'avenir



Le projet « **HELIOS** » répond à une stratégie de développement économique de la ville de Saint-Joseph. Celle-ci s'inscrit en ligne droite avec la politique stratégique actuelle du programme gouvernemental et de l'union Européenne. En effet, les besoins en terme d'investissements numériques représentent définitivement un enjeu capital pour l'avenir de notre commune. Trop longtemps replié sur nos seuls atouts ruraux, nous devons aujourd'hui sortir de ces politiques d'enclavement qui n'offrent pas assez de perspectives à nos citoyens. A l'instar du territoire tout entier, nous devons diversifier et moderniser notre modèle économique.

C'est dans ce but que la commission de la **communication, du développement numérique et de la démocratie participative** à proposer par le biais de son président une nouvelle approche afin d'aider la commune à se projeter dans l'ère des technologies innovantes qui sont désormais les moteurs de l'économie mondiale.

La commission part d'un constat simple:

- Trop peu de structures industrielles sont installées sur la commune
- Le chômage des jeunes notamment est critique
- Le bourg s'est désertifié avec la perte des commerçants et l'installation de la délinquance
- Une fracture numérique très profonde fragilise les citoyens les plus faibles
- Les entreprises du secteur numérique peinent à recruter certains profils qualifiés



# LA GENESE DU PROJET

## a. Saint-Joseph: une ville qui mise sur l'avenir

Pour retrouver de l'attractivité et inciter d'autres industries innovantes à venir s'installer sur le territoire, il faut un projet ambitieux qui s'étend au-delà des limites de la commune. Et ce projet doit mettre en valeur les atouts uniques qu'elle possède:

- Un positionnement centrale sur le territoire et une accessibilité notoire aux points d'intérêts stratégiques (*port, aéroport, administrations, zones industrielles, zones touristiques...*)
- La fibre optique pour le très haut débit
- Un environnement naturel préservé (*forêt tropicale*)
- Une jeunesse dynamique et brillante
- Des infrastructures sportives et des clubs renommés
- Un maillage sanitaire satisfaisant (*cabinets médicaux, pharmacies*)

La ville souhaite créer sur le site HELIOS (**3,8 ha**) un nouveau concept de pôle d'activités numériques et un bassin d'emplois qualifiés. Le public de tout âge pourrait avoir accès à de nouveaux espaces modernes de formations numériques et culturels.





# LA GENESE DU PROJET

## b. Parallel 14: L'école du cinéma et du jeu vidéo



Saïdou BERNABÉ  
Co-fondateur P14



Yoane PAVADÉ  
Co-fondateur P14

« En Martinique, ce sont d'anciens élèves de l'ESRA de Paris qui ont initié la création de l'école « **Parallel 14** », premier centre de formation spécialisé dans la formation numérique et la post-production au Lamentin. Ils ont notamment participé à des projets d'envergure, tels que « **le Hobbit** », « **Moi moche et méchant** » ou « **Batman the dark knight** », ce qui témoigne de la grande qualité de ces établissements ultramarins. »

- Rapport du 4 juillet 2019 du ministère des outremer à l'Assemblée Nationale -

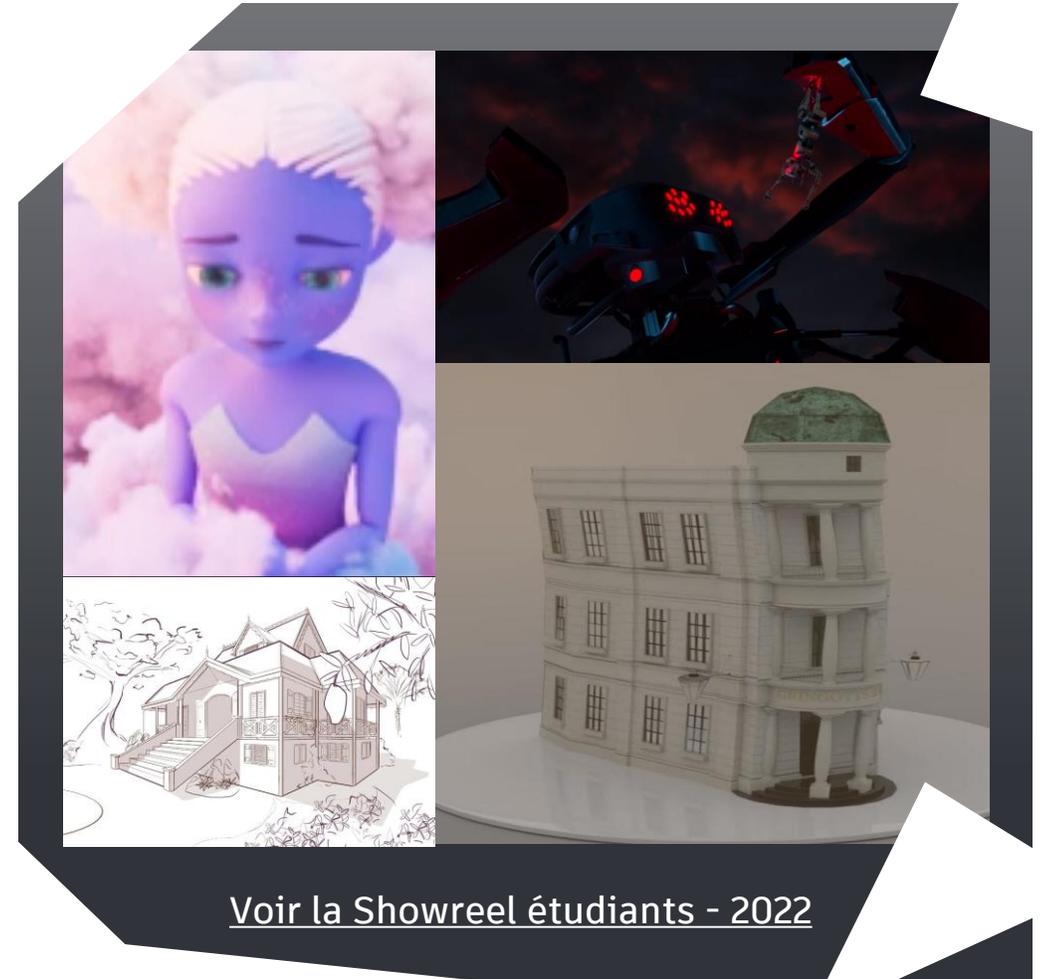


# LA GENESE DU PROJET

## b. Parallel 14: L'école du cinéma et du jeu vidéo

La seule école de 3d, d'effets spéciaux et de jeux vidéos de la **caraiïbe** se trouve sur notre territoire. **Parallel 14** est le partenaire privilégié de la ville de Saint-Joseph dans le projet HELIOS.

- L'école **Parallel 14** représente un énorme atout stratégique grâce à son expertise en formation et son modèle économique à succès depuis 2016.
- Actuellement une **quarantaine d'élèves** suivent les cursus de formation dans les métiers du cinéma et des jeux vidéos. Ils viennent de **Martinique**, **Guadeloupe** et même de l'université de **Trinidad & Tobago** grâce à un partenariat d'échange avec l'école.
- Une démarche d'homologation **RNCP** des diplômes est déjà engagée afin que les étudiants puissent obtenir plus facilement les mécanismes d'aides boursières.





# LA GENESE DU PROJET

## c. Les enjeux de développement

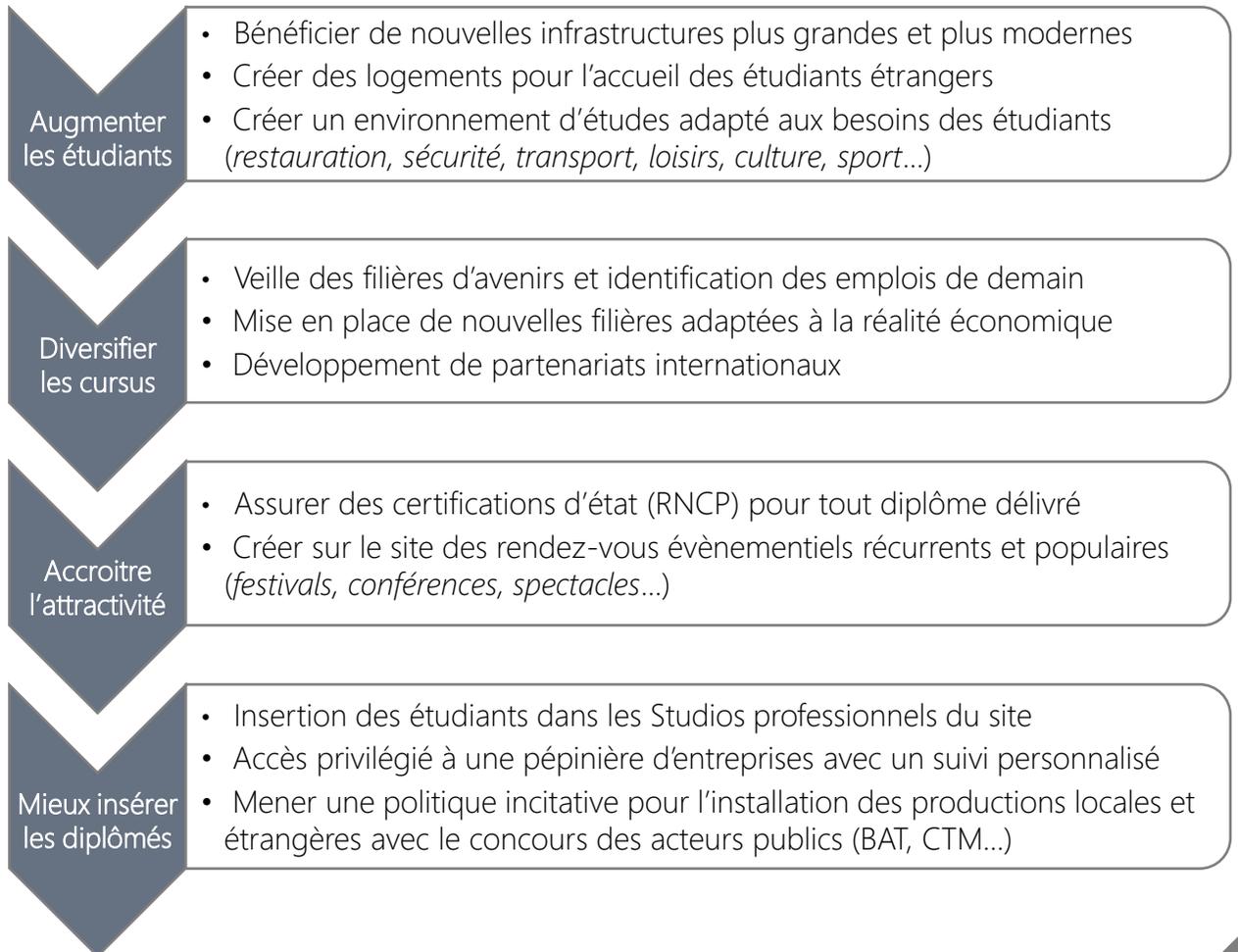
Pour l'école :

Aujourd'hui **Parallel 14** doit faire face à de nouveaux enjeux pour développer son modèle économique.

L'école est victime de son succès. En lui offrant une superficie d'accueil plus importante ainsi que des infrastructures adaptées à la vie étudiante (*restauration, hébergement, programmations culturelles...*), nous pourrons atteindre notre objectif de création d'un **campus numérique caraibéen**. Cette infrastructure sera à la base de la formation de la nouvelle filière locale des **industries culturelles et créatives**.

En créant de nouveaux cursus de formation, pour les applications informatique 4.0, nous pourrons aussi contribuer au développement de la filière des **industries des nouvelles technologies**.

## Les objectifs de P14





# LA GENESE DU PROJET

## c. Les enjeux de développement

Pour les étudiants locaux et internationaux :

- Une immersion tout au long de leur cursus dans un environnement culturel mixte, propice à une pratique linguistique courante (*anglais, français, créole et autres langues caribéenne*).
- L'opportunité de créer des liens et un réseau à l'échelle Caribéenne (*et au-delà*) pour trouver de nouvelles opportunités d'emplois et de marchés non loin de leur territoire.
- Bénéficier d'une formation d'excellence (*French Touch*) pour les aider à mieux se positionner sur le marché international. Formation mise en valeur par la qualité exceptionnel du site lui-même, modèle de rayonnement de notre culture à la Française.
- La possibilité de mûrir dès la formation un projet d'entrepreneuriat qui sera accompagné et subventionné en fin de cursus grâce à la pépinière d'entreprises. Trois années pour construire et valider un modèle économique viable, futur moteur de la filière industrielle.





# LA GENESE DU PROJET



## c. Les enjeux de développement

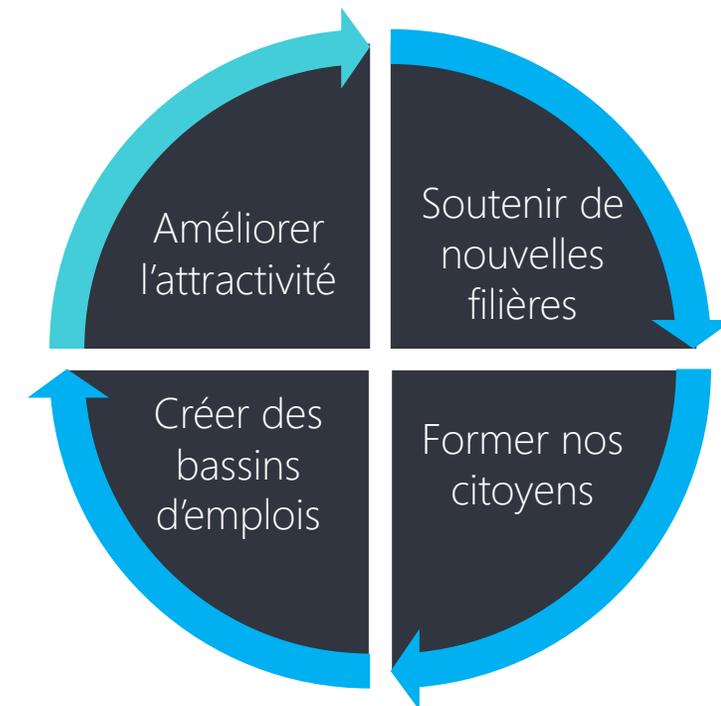
Pour les partenaires privés :

Les partenaires privés du projet HELIOS disposeront **d'un foncier acquis par la commune (~2 millions €)** et de locaux modernes, écologiques et performants.

Pour la collectivité :

C'est toute la collectivité territoriale qui bénéficiera in-fine de l'attractivité internationale de ce site. Le numérique n'est pas un simple outil technologique, il opère une transformation forte, rapide et parfois radicale des champs culturels, sociétaux et économiques. Il doit être une priorité car il répond parfaitement aux problématiques de notre territoire insulaire:

- Secteurs à forte croissance depuis plusieurs années malgré les crises mondiales successives qui ne font que renforcer notre *dépendance aux outils numériques*.
- Création de nouveaux emplois hautement qualifiés pour élargir *l'assiette fiscale*
- Accès aux marchés internationaux pour exporter des services et créer de la richesse localement (*rééquilibre de la balance commerciale négative*)
- Augmentation de l'attractivité territoriale pour enrayer la crise démographique qui sévit sur notre île (*expatriation des jeunes, vieillissement de la population*)



En tant que collectivité, c'est notre devoir d'investir pour organiser ces nouvelles filières industrielles d'avenir



# LES FILIÈRES INDUSTRIELLES

## a. L'industrie Culturelle et Créative (ICC)

**LE HIT-PARADE DES INDUSTRIES CULTURELLES**  
*Chiffre d'affaires global et nombre d'emplois, en France en 2011*

**TOTAL**  
**74 milliards d'euros**  
**1,2 million d'emplois**

**1<sup>er</sup>** ARTS GRAPHIQUES ET PLASTIQUES  
**19,8 milliards d'euros**  
**307 716 emplois**

**2<sup>e</sup>** TÉLÉVISION  
**14,9 milliards d'euros**  
**176 467 emplois**

**3<sup>e</sup>** ÉDITION PRESSE-MAGAZINES  
**10,7 milliards d'euros**  
**101 933 emplois**

**4<sup>e</sup>** MUSIQUE  
**8,6 milliards d'euros**  
**240 874 emplois**

**5<sup>e</sup>** SPECTACLE VIVANT  
**8,4 milliards d'euros**  
**267 713 emplois**

**6<sup>e</sup>** ÉDITION DE LIVRES  
**5,6 milliards d'euros**  
**79 613 emplois**

**7<sup>e</sup>** JEUX VIDÉO  
**5 milliards d'euros**  
**23 635 emplois**

**8<sup>e</sup>** CINÉMA  
**4,4 milliards d'euros**  
**105 890 emplois**

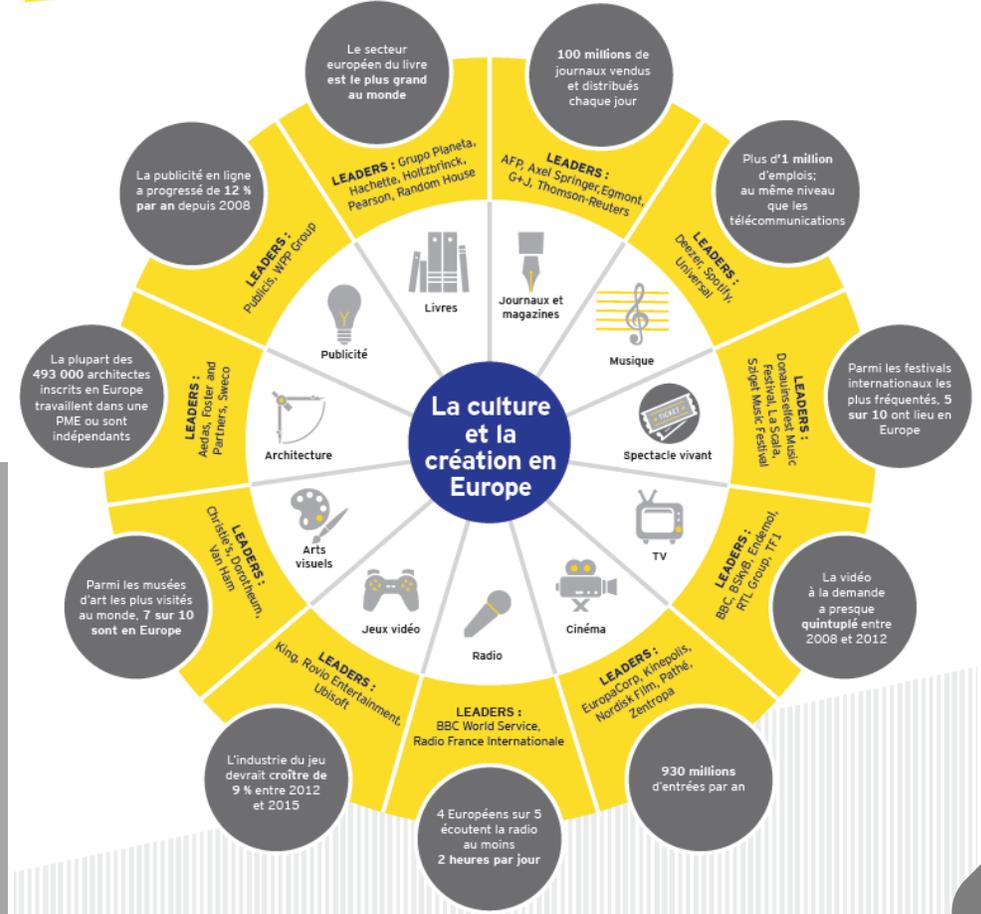
**9<sup>e</sup>** RADIO  
**1,6 milliard d'euros**  
**17 450 emplois**

SOURCE - PANORAMA ÉCONOMIQUE ET DES INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES EN FRANCE

MARCHE FRANÇAIS

MARCHE EUROPEEN

28 pays / 11 marchés de consommation :  
**un chiffre d'affaires de 535,9 milliards €**





# LES FILIÈRES INDUSTRIELLES

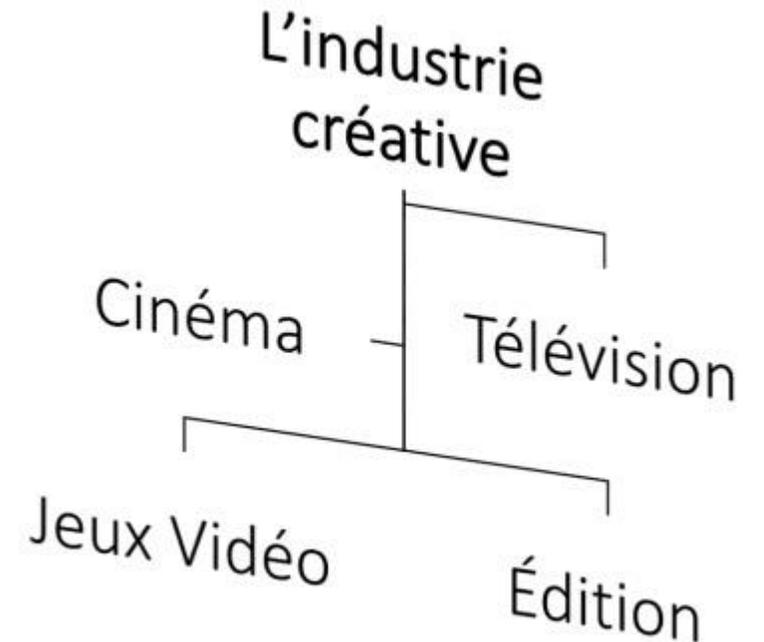
## a. L'industrie Culturelle et Créative (ICC)

Malgré la crise mondiale, ce secteur est encore en plein essor et ne cesse de croître. C'est une valeur sûre en terme de croissance et d'emplois.

Depuis **2018**, le développement de cette industrie est devenue prioritaire pour le gouvernement français et pour les autorités Européennes.

De nombreux rapports de l'assemblée nationale ne cessent de démontrer leur nécessité économique notamment pour les collectivités territoriales. Malheureusement, la Martinique est aujourd'hui extrêmement en retard... tant en matière d'infrastructures que d'outils de développement de ces secteurs économiques.

En 2019, la création du **comité de filière stratégique** (CFS) suite aux états généraux des *industries culturelles et créatives* (ICC) a permis la signature d'un **contrat de filière** sur le modèle de ce qui existe en matière de filière industrielle. Il permet de faciliter la création de projet transverse tel que HELIOS (*cinéma, télévision, théâtre, musique, exposition d'art...*).



A noter également, la mise en place de nouveaux dispositifs de financements: le **fond industries culturelles et créatives** (225 millions € - bpi France) et l'**institut pour le financement du cinéma et des industries culturelles** (IFCIC) – 25 millions €



# LES FILIÈRES INDUSTRIELLES

## a. L'industrie Culturelle et Créative (ICC)

Par manque de structuration de ces filières *culturelles et créatives*, la Martinique prend du retard sur les autres collectivités d'outre-mer.

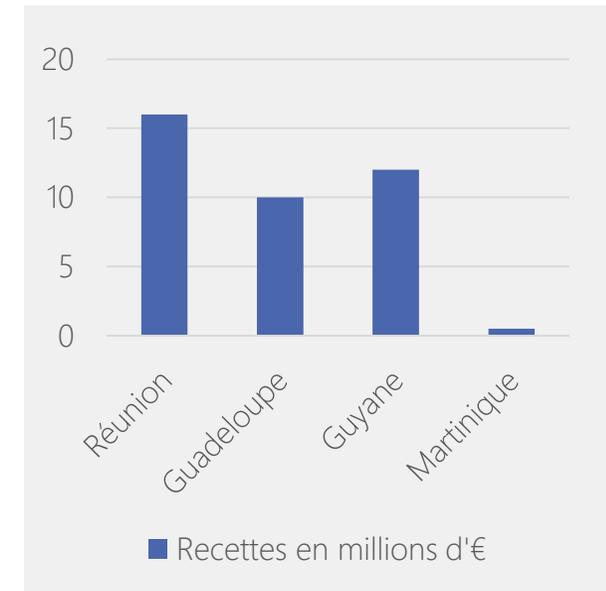
On sait par exemple qu'un levier de progression économique très important est l'accueil de productions étrangères au sein de nos territoires.

Et l'un des outils pour y arriver est la création d'un **Bureau d'Accueil des Tournages**.

Contrairement aux autres collectivités, la Martinique n'a créé le sien qu'en 2019... Les retombées induites par ces tournages sont spectaculaires, en moyenne **1€ investi** pour **7€ de recette** à la Réunion qui a pris de l'avance dans ce domaine. Et ce gain ne se limite pas aux seuls secteurs culturels et créatifs ( > *tourisme, commerce, transport, artisanat...*).

Cette dynamique n'est pas prête de s'éssouffler avec le développement exponentiel de la vidéo à la demande et les acteurs de poids comme **Netflix, Amazon** ou **Disney** qui investissent par milliards dans la création de contenus exclusifs. Or nos territoires ont de nombreux atouts culturels et naturels à faire valoir ! La Martinique notamment entre paysages de montage, plages, plaines désertiques et forêts tropicales...

Bureau d'accueil des tournages (BAT)			
Martinique	Guadeloupe	Guyane	Réunion
2019	2008	2013	2001

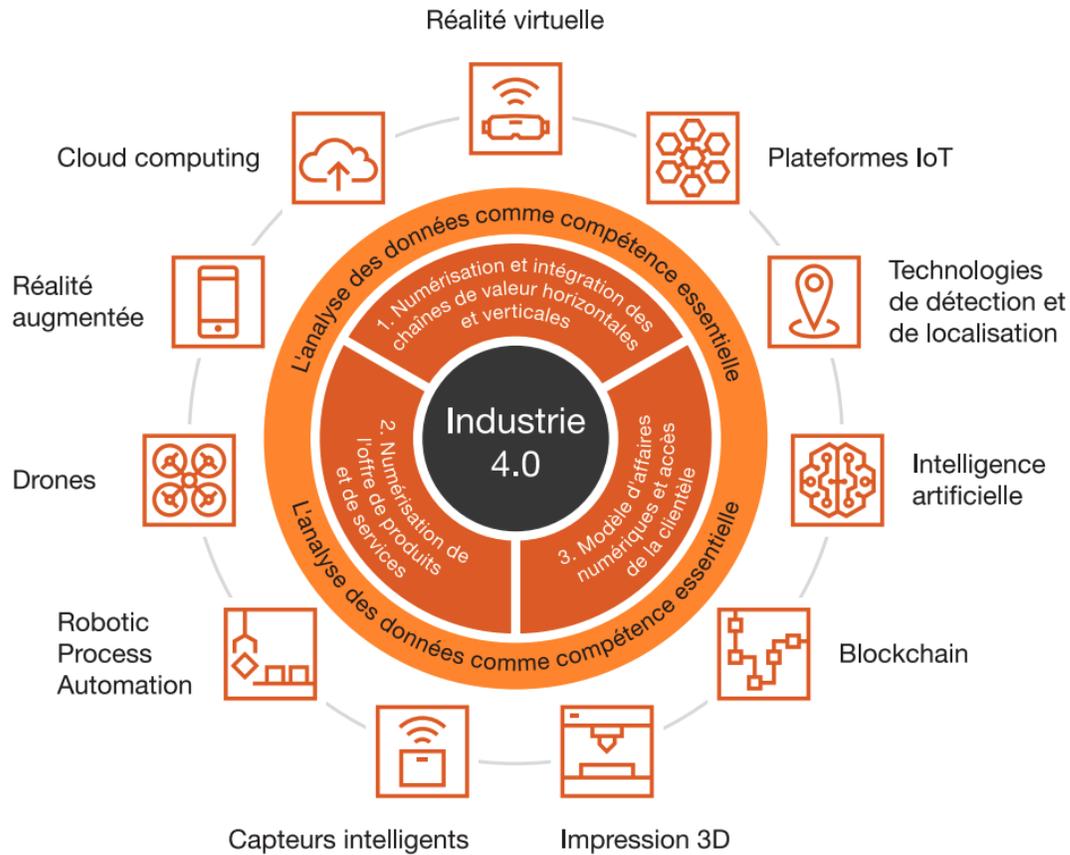


Chiffre des retombées financières des tournages dans les collectivités (2018)



# LES FILIÈRES INDUSTRIELLES

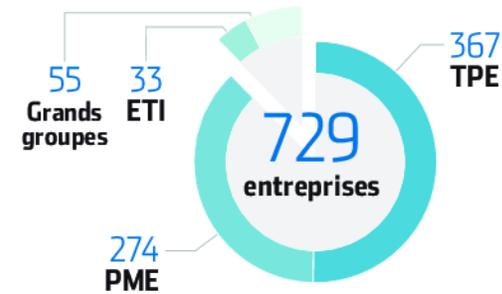
## b. L'industrie des nouvelles technologies ( 4.0 )



En Martinique, ces secteurs sont très peu développés (*réalité augmenté, réalité virtuel, impression 3D*). Par manque de structuration, d'investissement et de volonté politique.

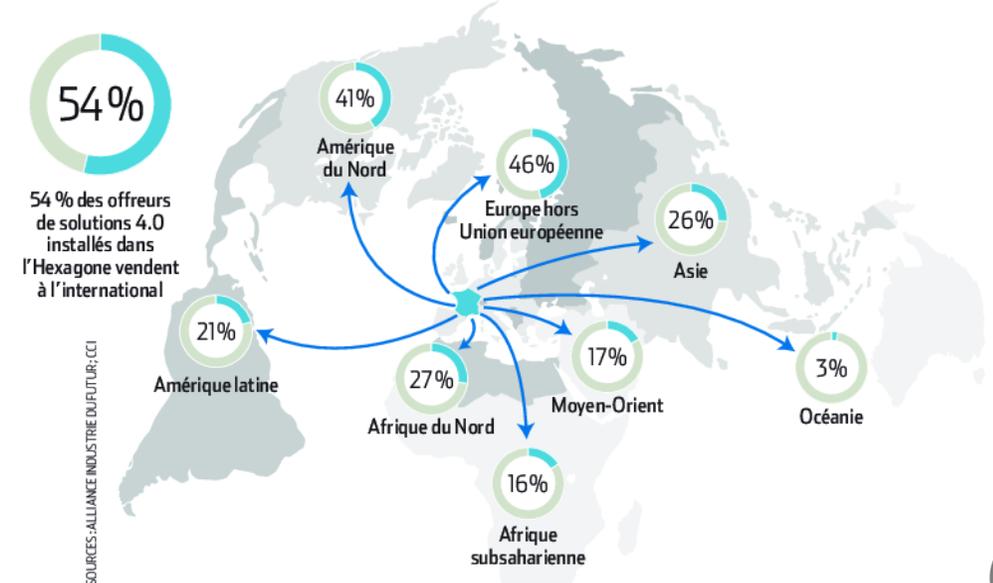
## LES OFFREURS DE SOLUTIONS 4.0 EN FRANCE

**Une grande majorité de start-up et de PME...**



**6,8 milliards** d'euros de chiffres d'affaires en 2017

**... déjà présentes à l'export**



SOURCES: ALLIANCE INDUSTRIE DU FUTUR; CCI



# LES FILIÈRES INDUSTRIELLES

## b. L'industrie des nouvelles technologies ( 4.0 )

### L'ORIGINE DE CE TYPE D'INDUSTRIE

1765	<b>Première</b> Révolution Industrielle Eau et vapeur : Mécaniser la production	
1870	<b>Seconde</b> Révolution Industrielle Énergie électrique : Production de masse	
1969	<b>Troisième</b> Révolution Industrielle Électronique et technologie de l'information : Automatiser la production	
2010	<b>Quatrième</b> Révolution Industrielle Usine intelligente : Interconnexion des machines et systèmes de productions	

Cette nouvelle industrie issue de la 4<sup>e</sup> révolution industrielle, correspond à une nouvelle façon d'organiser les moyens de production. Elle s'affirme comme la convergence du monde virtuel, de la conception numérique, de la gestion des produits et des objets connectés. Le principe est de **réduire la consommation d'énergie** ainsi que **les coûts de la main d'œuvre**, tout en augmentant l'efficacité des processus industriels.

**La transformation digitale** est un phénomène qui affecte les entreprises de n'importe quel secteur ou domaine. Il est évident que cette nouvelle révolution numérique présente de nombreuses répercussions sur le monde du travail et le marché de l'emploi.

Pour survivre et évoluer dans ce milieu connecté, les industriels sont confrontés au challenge de l'adaptation de la formation aux nouvelles technologies. Et souvent, elles manquent de profils qualifiés pour ces nouveaux emplois...

Pour aider à l'émergence de cette filière des industries 4.0 en **Martinique et dans la caraïbe**, le projet HELIOS apportera les infrastructures nécessaires pour former cette nouvelle main d'œuvre hautement qualifiée. Ensuite, un accompagnement est prévu au sein de la pépinière pour permettre le suivi et l'arrivée sur le marché de nouvelles entreprises 4.0 ancrées à notre territoire mais évoluant sur le marché international.

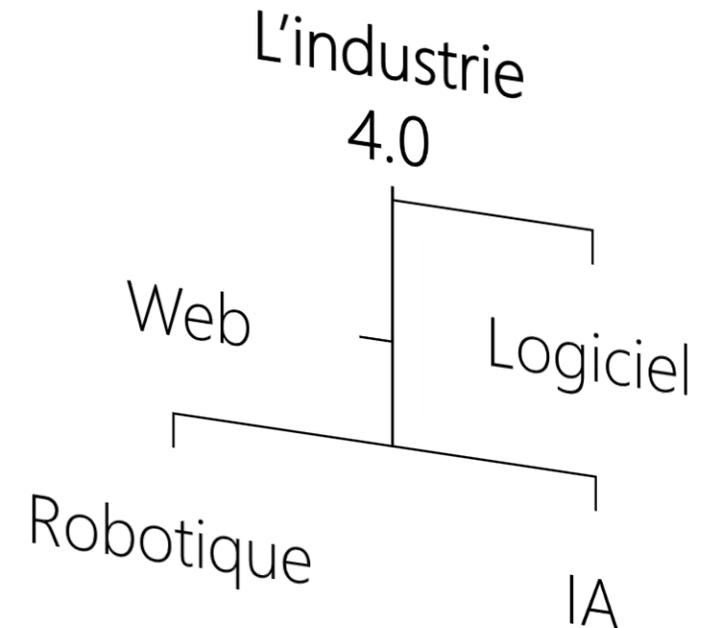


# LES FILIÈRES INDUSTRIELLES

**Pourquoi miser sur cette filière ?** Correctement utilisées, les technologies numériques peuvent contribuer à produire des biens mieux adaptés à la demande et de manière plus efficace, réduisant ainsi le gaspillage d'énergie et de matières premières et renforçant la compétitivité des entreprises.

Il y a notamment la possibilité de produire des biens via des imprimantes 3D, qui pourrait déboucher sur une décentralisation et une relocalisation de la production. Le télétravail, la vente de produits et de services en ligne, le marketing basé sur le Big Data ou encore la publicité sur les réseaux sociaux sont d'autres exemples qui ont déjà une influence sur notre quotidien d'acteurs économiques. Surtout depuis la crise sanitaire qui a accéléré la démocratisation de ces nouvelles pratiques professionnelles...

*Cybernéticien, ingénieur en conception additive, technicien de maintenance prédictive ou encore coach de robot et pilote d'intelligence artificielle...* Le développement de ces nouveaux métiers à forte rémunération permettra de: **diminuer le chômage, améliorer le pouvoir d'achat moyen, augmenter l'assiette d'imposition, d'équilibrer la balance commerciale** (*car ces entreprises s'arrogent de toutes frontières pour produire et vendre leur savoir-faire*).



La numérisation de l'industrie (4.0) rend compatible **l'activité industrielle** et **le développement durable**. Elle permet de tendre vers l'autonomie d'énergie et l'efficacité énergétique. C'est un enjeu fondamental car nous avons appris que l'environnement de nos territoires est précieux (*crise du clore-déconne*).

# CONCLUSION

Le projet « **HELIOS** » est une chance de développement pour tous les acteurs du tissu économique local. En particulier ceux du tourisme (*transport, hôtellerie, commerce...*), car l'activité cinématographique a un impact international. Pour peu que nous respections cette diversité d'activités complémentaires proposée sur le site et cette ouverture au public, les bénéfices de ce projet contribueront au bien être à la fois des citoyens et des entreprises sur site.

Grâce au développement des filières numériques, nous pourrons accélérer la transformation digitale sur l'ensemble du territoire. C'est un objectif de modèle économique diversifié et équilibré qui représente peu de risques d'investissement car le modèle est déjà éprouvé sur le marché international.

Nous en sommes actuellement à la phase de *pré-programmation*. Et nous avons déjà identifié plusieurs **partenaires privés** et **publics** qui sont désormais impliqués dans ce projet (*AFD, Caisse des dépôts, CMT, CACEM, CTM...*).

Ces soutiens sont cruciaux car ils démontrent une véritable cohésion et un engagement autour de ce projet ambitieux pour notre territoire. De plus, la conjoncture politique et économique est très favorable avec des *plans de relance et d'investissement* à l'échelle nationale et Européenne: donc nous devons désormais saisir notre chance et oser pour l'avenir. **Voici les prochaines étapes de planification du projet:**





IV

# CONCLUSION



Investissement

**27 Millions €**

**Amortissement:** 30 années

**Emplois créés :** ~ 50 à temps plein



Recette brut annuelle

**+ 1 000 000 €**

**Loyers et recettes  
commerciales**



À Titre comparatif: Le projet Charbonnières 2020 (Auvergne)

- Coûts de construction: 28 m€ (*Bâtiments*) + 32 m€ (*aides et subventions*)
- Réalisation: 12 mois
- Superficie: 11 ha



# MERCI

**CEDRIC BERNABE**

Elu Municipal  
Président de la commission  
communication, développement  
numérique et démocratie participative

[c.bernabe972@gmail.com](mailto:c.bernabe972@gmail.com)

0696 – 06 – 22 – 40