



TECHNOPOLE  
Martinique



Communauté d'Agglomération du Centre de la Martinique

## PARTENAIRES DU PROGRAMME

# STARTUPS À L'ÉCOLE



**PUBLICS  
SCOLAIRES**

+



**ENTREPRISES  
INNOVANTES**

+



**INCUBATEUR  
MÉDIATEUR**

=



**PROJET  
PÉDAGOGIQUE**

Contact local : Lauriane Primus - [lauriane.primus@cacem-mq.com](mailto:lauriane.primus@cacem-mq.com)



## **GILLES GESTEL - DIRECTEUR DE LA TECHNOPOLE**

« Née de la volonté de la [Communauté d'Agglomération Centre de la Martinique \(CACEM\)](#) de doter la Martinique d'une structure ayant pour vocation de **soutenir les démarches d'innovation des entreprises martiniquaises**, [Technopole Martinique](#) exerce ses missions sur l'ensemble du territoire martiniquais. Trois missions guident l'action de la Technopole, favorisant ainsi un environnement propice à l'émergence, au développement et à l'accompagnement des projets et entreprises innovants martiniquais :



### **1° L'accompagnement des projets innovants :**

Le service Ingénierie de l'Innovation de la Technopole déploie une gamme de prestations qui visent à mûrir les démarches d'innovation, en couvrant l'ensemble des étapes de conception, d'études de faisabilité, de développement, de mise sur le marché et d'ajustement de l'offre.

### **2° L'accueil de la jeune entreprise innovante :**

La pépinière d'entreprises permet aux jeunes entreprises de démarrer leur activité en offrant simultanément des locaux adaptés et des services communs à des tarifs privilégiés, ainsi qu'un accompagnement personnalisé. Avec l'espace d'incubation "Les Titiris", les conseillers innovation accroissent l'efficacité de leur accompagnement en incubateur ; la proximité des porteurs de projet permettant plus de réactivité. "Le Carbet", espace de travail partagé, permet à des entrepreneurs et des porteurs de projet entrepreneuriaux de se retrouver dans un cadre convivial et professionnel.

### **3° L'animation du réseau des acteurs de l'innovation :**

Les actions d'animation passent notamment par :

- le renforcement des liens entre les partenaires de l'innovation (mise en place du réseau CAP INNOVATION en 2015), l'animation d'ateliers, de séminaires ou de conférences destinés à sensibiliser les acteurs aux problématiques liées à l'innovation
- la promotion de l'innovation à travers des événements permettant un rapprochement de tous les acteurs de l'innovation
- la sensibilisation du grand public à l'innovation »

## LAURIANE PRIMUS - CHARGÉE DE MISSION PROMOTION DE LA TECHNOPOLE



« Le programme [Startups à l'Ecole](#) est une opportunité de diffuser la culture entrepreneuriale, notamment l'angle de l'innovation en permettant aux étudiants de toucher du doigt des problématiques concrètes rencontrées par un entrepreneur. Avant toute chose, il leur a permis de découvrir la démarche entrepreneuriale et l'envie d'innover.

Entre les grèves et le Covid-19, le projet en cours n'a pas pu être finalisé. Nous n'avons pas pu avoir la dernière rencontre qui aurait permis à l'entrepreneur de découvrir les solutions proposées par les élèves de la classe de 1ère/terminale du lycée. Nous espérons pouvoir renouveler l'expérience dans de meilleures conditions quand la situation le permettra. »

## JOËLLE CÉCINA - PROFESSEURE D'HISTOIRE ET GÉOGRAPHIE AU LYCÉE VICTOR SCHÆLCHER

Joëlle Cécina est professeure d'histoire géographie au [Lycée Victor Schœlcher](#) depuis plusieurs dizaines d'années. Depuis 2016, elle est responsable d'un module Excellence qui regroupe une vingtaine d'élèves de première et de terminale aux parcours et aux résultats exemplaires. Son but : compléter leur formation académique par des savoirs pratiques en économie, culture, environnement... Autant de domaines que ces jeunes doivent appréhender avant, pour la plupart, l'intégration de cursus d'excellence. C'est sans nul doute la raison pour laquelle l'expérience du [Startups à l'Ecole](#) était une étape incontournable de la formation de ses protégés.

L'enseignante a en effet apprécié l'aspect concret des problématiques abordées. Chacun des élèves a pu, selon elle, apporter son regard et s'impliquer dans un domaine qui lui est propre et vers lequel il souhaite s'orienter plus tard. Les élèves du groupe ont donc pu mettre à l'épreuve leurs centres d'intérêts professionnels dans un objectif commun : être force de proposition pour une entreprise. Une expérience riche de connaissances mais aussi une expérience humaine dans laquelle elle aussi s'est embarquée sans hésitation.

## DÉVELOPPER LA COMMUNICATION DE SAM EDITIONS



La société [Sam Editions](#) représentée par Mme Sandrine Andrivon-Milton **conçoit et commercialise des jeux de société et des ouvrages basés sur l'histoire de la Martinique.**

Dans le cadre du programme [Startups à l'École](#), elle a identifié un double intérêt pour sa problématique de communication. En effet, en travaillant aux côtés des élèves du [Lycée Victor Schœlcher](#) elle a pu **sonder les besoins et les attentes vis-à-vis des jeux de société** que la startup proposait. Les lycéens ont ainsi pu **mettre à profit leurs compétences** et attentes vis-à-vis du dit jeu afin d'améliorer et ainsi

réfléchir à **l'amélioration des canaux et outils de communication** notamment sur les réseaux sociaux.

## SABINE ANDRIVON-MILTON - PROFESSEURE D'HISTOIRE GÉOGRAPHIE ET FONDATRICE DE SAM EDITIONS

Sabine Andrivon-Milton est professeure d'histoire-géographie. **Historienne spécialiste de l'histoire militaire de la Martinique**, elle est très engagée dans la vie associative et culturelle locale sur les thématiques liées à l'histoire. Écrivaine. Depuis près de trois ans, elle conçoit et édite, épaulée par son mari à travers l'entreprise [Sam Editions](#), **des jeux de société autour de l'histoire et la géographie de la Martinique.**

Si pour Sabine Andrivon-Milton ce moment de partage lui a indéniablement permis de **transmettre sa passion de l'histoire de la Martinique à des élèves captivés**, elle semble également avoir apprécié l'exclusivité de la situation. Hasard ou non, deux autres jeux se sont depuis ajoutés à sa collection: deux puzzles pour enfants à partir de 3ans et un jeu de cartes «Le jeu du chouval twapat». Et elle ne compte pas en rester là car deux autres jeux doivent paraître prochainement...

