

Lille, les effets de la transition digitale

La région accompagne l'émergence d'un écosystème numérique avec un vrai souci d'intégration locale

Une université unique de 68 000 étudiants depuis le 1^{er} janvier 2018, des grandes écoles d'ingénieurs (IMT Lille Douai, Centrale Lille...) et de commerce (Edhec, Iéseg...) au rayonnement international, sans oublier Sciences Po Lille. Troisième ville universitaire de France après Paris et Lyon, la capitale des Flandres bénéficie aussi d'un écosystème dynamique sur lequel elle entend s'appuyer pour former aux nouveaux métiers et amener la région à devenir une référence en matière de numérique.

Plusieurs grandes entreprises historiques ont en effet mené à bien leur transition digitale, à l'image de La Redoute qui a très tôt misé sur les achats sur mobile, ou de Leroy-Merlin qui s'est inscrit dans le mouvement des makers avec l'ouverture en avril 2017 d'un gigantesque atelier collaboratif, le TechShop. Parallèlement, d'autres acteurs sont apparus, tel OVH, l'un des leaders mondiaux de l'hébergement Internet : fondée en 1999, l'entreprise implantée à Roubaix compte aujourd'hui 2 000 salariés et a lancé une vaste campagne de recrutement : 1 000 personnes en 2017, le double en 2018.

De plus, les pouvoirs publics ont impulsé le développement de pôles d'excellence autour du numérique. Créé en 2009, EuraTechnologies s'est donné « pour mission d'accompagner la mutation d'un territoire qui a souffert de désindustrialisation », rappelle son directeur général, Raouti Chehieh. 100 projets par an sont accompagnés dans ce lieu qui est à la fois un hôtel d'entreprises, un incubateur et un accélérateur de start-up, situé au cœur des anciennes filatures Le Blan-Lafont. Objectif affiché : recréer, grâce au numérique, les 4 000 emplois perdus dans le textile.

En 2015, ce sont les locaux de La Redoute à Roubaix qui ont été réhabilités pour accueillir Blanchemaille, déclinaison d'EuraTechnologies spécialisée sur le e-commerce, tandis qu'un autre pôle doit voir le jour en 2018 autour de l'agriculture numérique (l'Ag-Tech), dans la commune de Willems, à la frontière belge. De son côté, Plaine Images rassemble des écoles, chercheurs, entreprises et start-up autour des images numériques et des industries créatives (animation, jeu vidéo, marketing digital, réalité virtuelle...), dans l'ancienne usine Vanoutryve

« Nous avons pour mission d'accompagner la mutation d'un territoire qui a souffert de désindustrialisation »

RAOUTI CHEHIEH
directeur d'EuraTechnologies

à Tourcoing. La philosophie est la même : créer 3 000 emplois dans la nouvelle économie d'ici à 2020, là où 3 000 personnes travaillaient sur des tissus d'ameublement.

Une myriade d'initiatives locales
Au-delà de l'objectif de développement économique, la plupart de ces projets comportent une dimension sociale, dans une région peu favorisée : les Hauts-de-France ont le plus important taux de pauvreté de France métropolitaine après la Corse et un étudiant sur trois est boursier dans l'académie. Soucieux de toucher des populations éloignées du numérique, les différents acteurs mènent des initiatives pour acculturer

celles-ci aux nouveaux outils. Et ce, dès le plus jeune âge : EuraTech'Kids a initié 200 enfants de 6 à 12 ans à la robotique et la 3D depuis son lancement, en septembre 2017. Les ados, quant à eux, peuvent participer à divers événements sur l'entrepreneuriat ou les métiers du digital. Certains ciblent plus particulièrement les filles, à l'instar de Numérik'Elles : organisée par IBM (en partenariat avec OVH, Décathlon, Promod...), cette opération s'adresse à des collégiennes et lycéennes de REP (réseau d'éducation prioritaire). A partir de 18 ans, les ateliers Btech prennent le relais à EuraTechnologies, en proposant une initiation au code à une quarantaine de jeunes chaque année. A raison de deux jours par mois pendant deux mois, « l'objectif n'est pas de former des experts mais de leur donner un vernis numérique afin de booster leur employabilité », précise Raouti Chehieh.

« Alors que la plupart des jeunes ont un usage essentiellement ludique du numérique, ces dispositifs visent à faire connaître les nouveaux métiers et à repérer des aptitudes afin de construire des parcours de formation, en lien notamment avec la Grande Ecole du

numérique », explique Olivier Jastrzab, directeur adjoint de la Mission locale de Lille. Parmi elles, Pop School a formé 150 personnes en deux ans, dont 30 % de décrocheurs universitaires de niveau bac + 2 ou bac + 3 à Valenciennes, Saint-Quentin, Lens, Maubeuge et Saint-Omer. « Notre impact va au-delà des personnes en formation, estime sa présidente Florette Eymenier. En envoyant des stagiaires dans les entreprises locales pour développer leur site Internet ou faire un peu de community management, nous contribuons à l'acculturation globale au numérique. »

C'est aussi ce que s'attache à faire Pop Place, structure connexe d'innovation sociale qui a ouvert des tiers-lieux, espaces de cotravail et fab labs, à Valenciennes et Saint-Omer, et a lancé en octobre 2017 le programme « Beam me up », un pré-incubateur de projets pour les jeunes de 18 à 30 ans. Cependant, malgré cette myriade d'initiatives, le chemin reste encore long. « Il faudra du temps pour former des générations entières », reconnaît Olivier Jastrzab. D'après la dernière enquête de l'Insee, le numérique ne représentait, fin 2014, que 2 % de l'emploi salarié de la région. ■

SOPHIE BLITMAN

LILLIAD

Pour sa seconde édition lilloise, O21 s'installe à Lilliad, au cœur du campus de Villeneuve-d'Acscq. Inauguré en novembre 2017, ce learning center est le fruit d'un chantier de dix ans qui a donné naissance à une des bibliothèques universitaires les plus innovantes d'Europe : 12 000 m², 100 000 documents, un vaste espace dévolu à la valorisation de la recherche (« Xperium »), un centre de congrès avec deux amphithéâtres, une salle modulable pour les expérimentations pédagogiques (la salle Y)... et 2 000 prises électriques. Les trois étages mélangent les espaces et les ambiances. Mobilier épuré sur fond blanc, bouquets de canapés rouges, chaises musicales, coins détente et, surtout, cinquante salles de travail, toutes dotées d'un écran où connecter ordinateur, téléphone ou tablette. Majoritairement financé par la région, le projet a coûté 35 millions d'euros. Il concentre les trois grandes missions de l'université : on y étudie, recherche et diffuse le savoir.