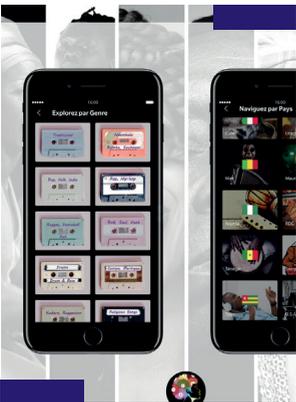




2<sup>ÈME</sup> ÉDITION  
AFRIQUE CREATIVE  
2021-2022



# SOMMAIRE

## Qu'est-ce qu'Afrique Créative ?

PAGE 3

## Quel est l'impact du programme ?

PAGE 6

## Qui sont les entrepreneurs de la deuxième édition ?

PAGE 7

INFORMATIONS ÉDITORIALES : *Copyright* : Afrique Créative - *Année de publication* : 2022  
- *Contacts* : Africalia - Rue du Congrès 13 - 1000 - Bruxelles (Belgique) - [afrique.creative@africalia.be](mailto:afrique.creative@africalia.be) - +32 (0)2 412 58 80 - [www.afriquecreative.fr](http://www.afriquecreative.fr) - *Conception graphique* : Fanny Brelet

# Qu'est-ce qu'Afrique Créative ?

## Afrique Créative, en quelques mots

Afrique Créative est un programme d'accélération qui vise la structuration du secteur des industries culturelles et créatives (ICC) en Afrique. En accompagnant et en renforçant les capacités des entrepreneur.e.s sélectionné.e.s, Afrique Créative veut soutenir une croissance durable porteuse de changement !

Les industries culturelles et créatives sont porteuses d'innovation sociale et génèrent de l'impact au sein de leurs communautés. Non polluant et illimité dans ses ressources, ce secteur représente une opportunité pour construire un monde plus durable et équitable !

En juin 2021, un second appel à candidatures Afrique Créative a permis de sélectionner huit entrepreneurs issus de sept pays : Burkina Faso, Ghana, Sénégal, République démocratique du Congo, Ouganda, Maroc, Tunisie.

## Afrique Créative en pratique

### De quoi s'agit-il ?

D'un programme d'incubation et de renforcement des capacités ambitieux visant à accélérer le développement des entreprises culturelles et créatives sélectionnées.

### Où ?

Burkina Faso, Ghana, Sénégal, République démocratique du Congo, Ouganda, Maroc, Tunisie.

### Quand ?

Le programme d'accélération s'est déroulé de juin 2021 à octobre 2022.

### Comment postuler ?

Le second appel à candidatures a eu lieu d'avril à mai 2021.

La visée du programme :  
Soutenir l'émergence d'industries culturelles et créatives, créatrices d'emplois, génératrices de croissance et porteuses de changement

### Travail planifié par le programme

Financement des projets sélectionnés et accompagnement des porteurs de projets incluant :

**Un soutien financier (48.000 euros en moyenne)** pour accélérer le développement de l'entreprise et consolider son modèle économique

#### Un accompagnement technique :

- Tronc commun – formations : bootcamps (ateliers résidentiels) et e-learning (ateliers à distance)
- Un accompagnement individuel sur-mesure : mentorat business (par un incubateur partenaire), mentorat investisseur (projections financières, négociation avec des investisseurs, etc.) et mentorat créatif



### Le programme Afrique Créative est financé par l'Agence Française de Développement (AFD)

Le groupe AFD finance, accompagne et accélère les transitions vers un monde plus juste et durable. Climat, biodiversité, paix, éducation, culture, emploi, etc. : ses équipes sont engagées dans plus de 4000 projets dans les Outre-mer et 110 pays. L'AFD contribue ainsi à l'engagement de la France et des Français en faveur des Objectifs de Développement Durable (ODD).

### ...et mis en œuvre par un consortium international mené par Africalia :

Africalia travaille avec des artistes et des organisations culturelles actifs dans diverses disciplines artistiques contemporaines. Sa mission est de soutenir, structurer et mettre en réseau les créateurs afin d'inclure la culture et la créativité au centre de l'innovation économique et de la transformation sociale en Afrique. Africalia mobilise également le secteur culturel belge afin de sensibiliser ses publics aux créativités africaines.

I&P Conseil est la branche dédiée au conseil et à la formation du groupe Investisseurs & Partenaires (I&P), un groupe d'investissement d'impact entièrement dédié aux petites et moyennes entreprises (PME) du continent africain. Le groupe I&P rassemble quatre fonds panafricains et six fonds nationaux, représentant 125 millions d'euros, et a accompagné plus de 150 PME basées dans 18 pays d'Afrique subsaharienne.

Zhu Culture, société de conseil en ingénierie culturelle, est implantée au Sénégal et possède une expérience et une connaissance du secteur des ICC depuis plus de 20 ans. Zhu Culture accompagne de nombreux artistes et est régulièrement sollicitée par des organisations créatives africaines.

Bayimba Foundation est une structure de production culturelle basée en Ouganda. Bayimba dispose d'un maillage très étendu dans le secteur créatif local et sert d'hébergeur à des initiatives créatives (festivals, workshops, artistes individuels ou collectifs créatifs) depuis plus de 10 ans.



# Quel est l'impact du programme ?

## Des entrepreneurs du changement œuvrant pour le rayonnement des ICC

### Les entrepreneurs renforcent leurs compétences ...

#### Les entrepreneurs :

- › Revisitent leur modèle économique
- › Développent leurs compétences managériales et commerciales
- › Renforcent et impliquent les membres de leurs équipes
- › Sont capables de parler à des partenaires financiers

### ... pour professionnaliser et développer leurs structures de façon durable ...

#### Les entreprises :

- › Diversifient leur offre de produits/services
- › Développent leur clientèle
- › Créent des emplois décents et stable et/ou formalisent des emplois existants
- › Renforcent leur impact social
- › Intègrent le numérique dans leurs pratiques

#### Les impacts :

- 85 emplois total dont 46% de femmes
- 62 emplois formels créés
- 380 personnes impactées dans les ménages des salariés
- 5 sites Internet créés ou améliorés en 2020 dont 1 plateforme de streaming et 2 e-shops
- 472 036 € de chiffre d'affaires sur l'année 2020
- 558 465 € de chiffre d'affaires sur l'année 2021
- 606 907 € de chiffre d'affaires de janvier à juillet 2022

### ... et dynamiser l'écosystème des ICC

#### Les entreprises :

- › Proposent des produits/services culturels ou créatifs de meilleure qualité, plus largement accessibles
- › Créent des emplois indirects, de nouveaux marchés et dynamisent leurs écosystèmes
- › Sont porteuses de changement culturel, notamment sur la place des femmes dans la société

#### Les impacts :

- 85 nouveaux produits ou services culturels ou créatifs
- 97 prestataires le long des chaînes de valeur en 2022
- 112 actions de sensibilisation / formation en 2022

## Qui sont les entrepreneurs de la deuxième édition ?

# AKACIA PRODUCTIONS

Mohamed BEN SAÏD, Tunisie

Akacia Productions a pour mission le développement de la scène artistique alternative tunisienne, arabe et africaine et de favoriser son positionnement sur la scène internationale.

**Akacia Productions** est une entreprise sociale qui opère dans le domaine de la musique, spécialisée dans les activités de booking, d'organisation de spectacles et de structuration de festivals.

Référence incontournable en renforcement de capacités du secteur culturel, Akacia Productions aspire à assumer des fonctions essentielles de développement et de promotion du patrimoine matériel et immatériel tunisien en favorisant son accès et sa visibilité à un large public ainsi que sa capacité d'employabilité.

En 2010, **Mohamed Ben Saïd** crée AKACIA Productions et programme des artistes de grande renommée dans les différents festivals étatiques tunisiens. Deux ans plus tard, Mohamed cofonde et organise les Rencontres Internationales de Musique Alternative de Carthage (Mousiqa Wassalem). En 2015, il cofonde le projet « TUNES » et développe l'activité de management d'artistes et la production d'albums.

Mohamed est derrière le come-back de GULTRAH SOUND SYSTEM et en devient le manager. En parallèle, il rejoint les équipes des Dunes Electroniques et du Festival International de Dougga en tant que producteur exécutif. Il a fait partie, par ailleurs, de la délégation internationale rattachée à l'Institut français pour le festival « Les Transmusicales » de Rennes et participe au « Pan-Africain Creative Exchange », l'un des plus grands salons professionnels d'arts vivants en Afrique du Sud.



## Contacts

✉ [akaciaprod@gmail.com](mailto:akaciaprod@gmail.com)  
☎ +216 52 745 000  
🌐 [akaciaproductions.com](http://akaciaproductions.com)  
📱 @AkaciaProductions

## ACCOMPAGNEMENT AFRIQUE CRÉATIVE

### Objectifs

- > Renforcer les efforts de protection et de préservation du patrimoine culturel et naturel mondial
- > Cartographier les acteurs culturels tunisiens, organiser des événements
- > Renforcer les compétences des acteurs culturels à travers des formations et un accompagnement continu
- > Créer des synergies entre les acteurs culturels, les institutions publiques, et les parties prenantes civiles



### Réalisations

- > TUNES CONCERTS - Une tournée de concerts qui s'étale sur toute l'année et qui explore différents genres musicaux
- > TUNES LAB - Un programme de formation et de renforcement de capacités des métiers des arts et du spectacle, de structuration des organismes culturels qui sont actifs dans les régions hors de la capitale.
- > Production du Festival International de Dougga
- > Production de Mousiqa Wassalem Festival



### Impact



+ 1200  
concerts  
organisés



40 %  
% de femmes  
dans l'équipe



1000  
jeunes renforcé.e.s dans  
l'entrepreneuriat culturel

## BIIBOP

Rosine Arzoumpoko KIEMA,  
Burkina Faso

**BiiBop s'engage pour l'avenir de nos enfants. Que chaque enfant puisse jouer, apprendre, grandir dans des conditions favorables.**

**BiiBop** est une SARL créée en 2019. BiiBop imagine et fabrique des jeux et jouets éducatifs pour les enfants de 0 à 6 ans. Les produits sont fabriqués dans l'atelier de Ouagadougou, et sont conçus pour être robustes, durables et adaptés au développement de l'enfant. BiiBop s'est engagé à proposer des produits au prix le plus juste et accessibles au plus grand nombre. BiiBop souhaite placer l'apprentissage par le jeu au cœur des écoles préscolaire pour contribuer au défi de la qualité de l'enseignement préscolaire.

### Rosine Arzoumpoko KIEMA

est titulaire d'une maîtrise en communication et management des entreprises qu'elle a obtenue à l'IRIMAG à Niamey. Elle a travaillé plus de 10 ans en tant que secrétaire de direction, puis a obtenu différents postes dans des ONG internationales au département administratif et financier. Elle a travaillé au Niger et au Burkina Faso, ses deux pays de cœur. Étant très polyvalente et de caractère entrepreneur, elle a démarré l'aventure BiiBop en 2018 avec Colombe Cretin.



### Contacts

 [biiBopburkina@gmail.com](mailto:biiBopburkina@gmail.com)  
 + 226 58 66 31 01  
 [jouer-biiBop.com](http://jouer-biiBop.com)  
 @jouerbiiBop

## ACCOMPAGNEMENT AFRIQUE CRÉATIVE

### Objectifs

- > Renforcer les capacités créatives pour diversifier la production
- > Standardiser la production
- > Ouvrir de nouveaux canaux de distribution au Burkina Faso et dans la sous-région
- > Assurer une visibilité de qualité en ligne afin de prospecter de nouveaux clients



### Réalisations

- > Mise en place d'une équipe recherche et développement composée de professionnels de la petite enfance pour faire évoluer la collection de BiiBop
- > Recrutement d'un commercial, d'une assistante administrative et logistique pour appuyer le développement pérenne de l'entreprise
- > Aménagement du showroom pour optimiser les espaces d'accueil, de stockage et de travail.
- > Aménagement de l'atelier de production et acquisition de matériel de production
- > Réalisation d'un nouveau site internet de BiiBop



### Impact

		
15 000	50	13
enfants qui utilisent les supports éducatifs BiiBop	produits dans la collection	employés

## DEED DEVELOPMENT

Awa DIOP GIRARD, Sénégal

Structurer l'industrie musicale africaine en développant des modèles économiques durables grâce à la mise à disposition d'outils indispensables à son essor.

L'entreprise **DEED Development** se développe autour de quatre activités principales :

- > « DEEDO » : Plateforme de streaming musical panafricain;
- > « DEEDO DAKAR STUDIO » : Studio d'enregistrement à Dakar ;
- > « DEEDO DISTRIBUTION » : Service de distribution numérique des projets musicaux, permettant aux artistes de mettre en ligne leurs œuvres sur toutes les plateformes de streaming.
- > « DEEDO RECORDS » : Label de production et de management d'artistes

**Awa DIOP GIRARD** est fondatrice et CEO de l'entreprise DEED Development. Elle est en charge du développement commercial, de l'enrichissement produit, du marketing et de la technologie. Elle assure l'évolution de l'entreprise et a une vision puissante, unique et simple, celle de renforcer la valeur de la diversité culturelle africaine. Autour d'elle, est une équipe de personnes talentueuses et compétentes qui s'investissent au quotidien pour atteindre les objectifs communs.



### Contacts

- hello@deedo.io
- +221 77 676 62 29
- deedo.io
- @DeedoMusic
- @deedoofficial

## ACCOMPAGNEMENT AFRIQUE CRÉATIVE

### Objectifs

- > Structurer le modèle économique et diversifier les sources de revenus
- > Augmenter la «Brand Awareness» : DEEDO
- > Personnaliser l'offre de distribution en intégrant des langues locales africaines
- > Produire et développer des artistes prometteurs.
- > Se préparer et lever des fonds pour assurer la pérennité de l'application Deedo
- > Stabiliser et renforcer les équipes



### Réalisations

- > Intégration de la langue wolof en choix de langue pour le service Deedo Distribution
- > Intégration de la fonctionnalité YouTube Content ID pour le service Deedo Distribution
- > Fourniture de contenus dans le cadre du service de «Personal Ring Back Tone » d'opérateurs téléphoniques

### Impact



## DIGITAL LABEL MULTIMÉDIA

David Douglas MASAMUNA NTIMASIEMI  
République démocratique du Congo

**KHub Création, incubateur et laboratoire d'expérimentation des ICC pour booster la qualité des prestations des acteurs évoluant dans le domaine de l'audiovisuel, des arts numériques et de la création de produits culturels.**

L'entreprise **DL multimédia** a mis en place l'incubateur KHub Création. Cet incubateur va permettre d'accompagner et de booster la mise en place de projets professionnels et originaux dans les ICC en procédant notamment par un renforcement de capacité, ainsi qu'un coaching des artistes ou de professionnels utilisant l'image, le son ainsi que les technologies multimédia et numériques. En accompagnant les projets jusqu'à leur maturation professionnelle, il permet de rapprocher l'offre et la demande présente dans le marché des ICC dans la province du Haut-Katanga.

### David Douglas MASAMUNA NTIMASIEMI

est né à Lubumbashi en RDC où il vit et travaille. Titulaire d'une licence en sciences économiques, il a en parallèle suivi des formations ciblées dans le domaine de l'image, du son, du multimédia et du cinéma. Il a notamment bénéficié d'une formation à l'Académie Royale d'été en technique d'image et de son en Belgique, un stage en formation de cinéma documentaire à la Fémis en France, une formation en écriture de scénario organisé par le Cifap à Kinshasa ainsi qu'un stage audiovisuel dans la structure franco-haïtienne Collectif 2004 Images en France. Il compte à ce jour de nombreux films réalisés ou co-réalisés, ainsi que diverses prestations dans l'organisation de formations et de supervision de productions.



### Contacts

✉ [contact@dlmultimedia.org](mailto:contact@dlmultimedia.org)  
☎ +243 844 511 743  
🌐 [dlmultimedia.org](http://dlmultimedia.org)  
📱 @dlmultimedia

## ACCOMPAGNEMENT AFRIQUE CRÉATIVE

### Objectifs

- > Créer un incubateur et laboratoire d'expérimentation des ICC
- > Former des jeunes aux métiers de l'audiovisuel, des arts numériques et de la création de produits culturels.
- > Contribuer au développement de projets ICC dans le Haut Katanga
- > Faire découvrir le secteur culturel aux jeunes et booster leur créativité avec l'organisation d'événements culturels et créatifs



### Réalisations

- > KHubcréation créé et équipé en matériel audiovisuel et multimédia
- > 35 heures de formation des équipes internes
- > Supervision du Festival du film Européen à Lubumbashi édition 2022 (du 24 au 04 juin 2022)
- > Contacts avec les institutions locales et internationales œuvrant dans le secteur de la formation et la production audiovisuelle et multimédia à Lubumbashi (Institut Français de Lubumbashi, Bureau Wallonie Bruxelles de Lubumbashi, la Fédération des entreprises du Katanga, ...)

### Impact



50 %  
de femme  
dans l'équipe



2 240  
heures de  
formations par an



110  
mètres carré d'espace équipé,  
dédié à la création audiovisuelle,  
multimédia et cinématographique

# MORBIKET

Awatef MOSBEH, Tunisie

Donner aux enfants une nouvelle expérimentation d'apprentissage qui mixe le contenu du support papier et numérique à travers des solutions innovantes et attractives utilisant la technologie de la réalité augmentée.

Les produits de **Morbiket** répondent à un besoin d'apprentissage équilibré pour une nouvelle génération connectée, en fournissant des solutions hybrides qui mixent le contenu digital au support papier. L'entreprise répond au problème de la sur-exposition des enfants aux écrans, réduisant ainsi le temps consacré aux activités d'apprentissage manuelles qui sont nécessaires pour leur développement. Morbiket est un studio de création de contenus digitaux éducatifs et culturels ciblant les enfants sur une multitudes de supports, livre, vidéos d'animation et jeux sur mobile utilisant la technologie de la réalité augmentée.

**Awatef Mosbeh** est diplômée de l'ENAU Ecole Nationale d'Architecture et d'Urbanisme de Tunis et passionnée par l'illustration digitale pour jeunesse. Avec Chaker, Awatef fonde Morbiket, une société de production de dessins animés, d'édition de livres et de jeux mobiles. Leurs parcours et leurs compétences sont complémentaires. Chaker et Awatef gagnent ainsi la confiance de plusieurs clients: gouvernements, organismes internationaux, maisons d'éditions, institutions éducatives.

Récompensée par plusieurs prix pour son engagement, l'équipe de Morbiket conçoit des projets d'applications mobiles éducatives associées à des livres de conte scolaires, civiques et culturels utilisant la technologie de la réalité augmentée.



## Contacts

 [awatefmorbiket@icloud.com](mailto:awatefmorbiket@icloud.com)  
 +216 55 51 59 40  
 [morbiket.com](http://morbiket.com)  
 @morbicrea

## ACCOMPAGNEMENT AFRIQUE CRÉATIVE

### Objectifs

- > **Expansion** des activités EdTech & Culturels vers de nouveaux marchés matures
- > **Amélioration** des compétences des jeunes en illustration et animation
- > **Structuration** du modèle économique et diversification des sources de revenus
- > **Développement** de nouveaux produits et structuration de la chaîne de production



### Réalisations

- > **Deux nouveaux produits** : Toufoubox pour l'apprentissage des enfants des langues étrangères et Toufoutrip une application d'exploration d'un patrimoine.
- > **Prospection** des nouveaux marchés (France et Emirats)
- > **Réalisations des tests** avec des familles utilisateurs sur le site archéologique Glanum au sud de la France en collaboration avec l'Incubateur du Patrimoine de la CMN (Centre des Monuments Nationaux)
- > **Convention de partenariat** avec l'organisme suédois IGITEGO pour une collaboration sur les méthodes d'apprentissages aux jardins d'enfants à travers des jeux ludiques interculturels



### Impact

  
**+800**  
titres de production de livres jeunesse

  
**+60**  
films d'animation

  
**4**  
produits technologiques immersifs dédiés aux enfants

  
**5**  
jeunes créatifs recrutés en 2021

## PALM GROVE SOFTWARE

Khalil ARAFAN, Maroc

Palm Grove Software contribue à apporter des designs de jeux innovants au paysage vidéoludique contemporain, avec des thématiques et des mécaniques de jeu plus humaines au sein d'une industrie encore trop axée sur le combat et la compétition.

**Palm Grove Software**, structure basée à Casablanca, Maroc, est un studio de développement de jeux vidéo indépendant, qui a essentiellement opéré dans l'espace Mobile depuis sa fondation fin 2011. Palm Grove Software offre également des services de génie informatique et de consulting en game design à des clients locaux et internationaux. Les applications gratuites sur Mobile développées par Palm Grove Software totalisent plus de 300k téléchargements à ce jour.

Ingénieur de formation (DUT ( Paris XII ) puis License en Informatique ( Paris VII ), **Khalil Arafan** a de nombreuses expériences au sein de grands noms de l'industries AAA ( Quantic Dream en 2001, Scripting Gameplay, projet Fahrenheit, et Ubisoft Casablanca, 2008-10, Programmeur C++, projet Prince of Persia : forgotten sands sur Nintendo DS ). La nouvelle vague d'indépendants relancée en 2008 grâce à la distribution digitale de masse, a été une inspiration majeure pour décider Khalil à se lancer à l'aventure à son propre compte et d'explorer le vaste territoire de designs possibles et imaginables.

Birdspotting : jeu vidéo tout public, simulation d'observation d'oiseaux en vue à la première personne, dont le but est d'explorer une vallée Norvégienne verdoyante et découvrir ses secrets en utilisant des jumelles et un journal entre autres objets interactifs ...



### Contacts

hello@palmgrove.software  
palmgrove.software  
birdspotting.game  
@PalmGroveSoftwareCompany  
@KhalilArafan

## ACCOMPAGNEMENT AFRIQUE CRÉATIVE



### Objectifs

- > **Développer** et produire le premier produit Desktop/Consoles de l'entreprise : Birdspotting. (partenariat avec Polynoise, Pays-Bas )
- > **Prototyper** deux autres projets originaux, dont un axé sur la représentation de l'héritage local à travers une Intelligence Artificielle
- > **Contribuer** à défricher le terrain pour les développeurs indépendants Africains intéressés par le marché Consoles face aux géants de l'industrie
- > **Innover** en Game Design/ Technologie avec des thématiques non violentes et plus humaines

### Réalisations

- > **Acquisition** de matériel/outils de production (PC, Kits de développement, logiciels, bureau, nom de domaine)
- > **Feu vert de Nintendo** (Allemagne) : contrats, admin., fiscalité, page store digital e-shop, kits de développement vers Maroc et Pays-Bas
- > **Feu vert de Microsoft** (USA) : contrats, admin., fiscalité, page store digital Microsoft, kit de développement vers Maroc
- > **Feu vert de Sony** (Royaume-Uni) : contrats, page Playstation store,
- > **Feu vert de Valve** (USA) : contrats, page store digital Steam pour PC/Mac
- > **Version actuelle** du jeu tourne sur : Windows PC, Nintendo Switch, Microsoft Xbox One



### Impact

 <b>+300K</b> téléchargements cumulés sur Android /iOS depuis 2012	 <b>6</b> apps originales éducatives et/ou ludiques solo/multijoueur	 <b>+10K</b> vues du trailer du projet en cours : Birdspotting	 <b>8</b> projets clients réalisés
---	---	---	---

## QUAD-A RECORDS

Andrew AHUURRA, Ouganda

Quad-A records rehausse l'image de l'Afrique par le son en fournissant des productions audio de haute qualité, en formant la prochaine génération d'ingénieurs du son et développant de nouvelles technologie audio pour une distribution mondiale.

**Quad-A**® est un centre de production et de post-production audio connu pour ses solutions audios de qualité pour diverses industries. Quad A sert différents marchés mais se concentre particulièrement sur la création et distribution de solutions audio pour l'industrie africaine du divertissement afin de la rendre plus compétitive et lui permettre contribuer de manière significative à la scène mondiale du divertissement.

**Andrew Ahuurra** est un ingénieur du son, un professionnel de la création, un compositeur, un mixeur, un arrangeur et un producteur qui possède une vaste expérience en matière de projets audio, de la conception au développement, avec plus de 15 ans d'expérience dans le secteur des services audio. Il détient des certifications : Dolby® Technologies, Film Skills, Berklee College of Music et a été nommé pour plusieurs prix. Il a été nommé pour plusieurs prix, notamment : AMVCA, UFF, PAF, TIFF et ZIFF, entre autres.



### Contacts

✉ records@quad-a.com  
☎ +256 39 20 02 051  
🌐 quad-a.com  
📱 @quadarecords

## ACCOMPAGNEMENT AFRIQUE CRÉATIVE

### Objectifs

- > **Mettre en place** un centre de formation et offrir des emplois aux ingénieurs du son qui ont été formés et certifiés (Quad-A Academy)
- > **Structurer** le modèle économique de l'entreprise
- > **Développer** le réseau de l'entreprise et créer de nouveaux partenariats avec des créateurs de contenu, des distributeurs et d'autres institutions académiques audio
- > **Collecter** des fonds pour réussir le passage à l'échelle et répondre à la demande croissante de productions audio de haute qualité



### Réalisations

- > **Une première cohorte** d'étudiants de la Quad-A Academy
- > **Une réserve** de projets en expansion, notamment au Nigeria
- > **Achèvement** de la première phase de construction du studio
- > **Présentation** de l'entreprise à des investisseurs potentiels



### Impact

 <b>120+</b> titres de films /télévision	 <b>155+</b> artistes	 <b>300+</b> clients	 <b>100+</b> stagiaires
---	--	---	--

## SAFI LABEL

Dizfa ANAGBLAH, Ghana

Safi Label favorise l'inclusion économique des artisans qualifiés en Afrique en promouvant leur artisanat et en tirant parti de la technologie pour les connecter aux marchés internationaux.

**Safi Label** est une entreprise à impact social qui utilise l'innovation mobile pour connecter les artisans africains qualifiés dont les produits ont un impact social ou environnemental au marché mondial. Safi Label est une collaboration interculturelle entre des artisans et des tisserands à travers l'Afrique, combinant des matériaux et un travail de qualité avec des pratiques éthiques et durables. De nombreux artisans africains qualifiés ont la capacité de fabriquer des produits d'intérêt international, mais il leur est souvent impossible d'atteindre ces marchés. Safi Label comble ce fossé en mettant en relation des artisans qualifiés avec le marché mondial grâce à l'utilisation de la technologie mobile, tout en versant des salaires décents.

**Dzifa Anagblah** est une leader stratégique et motivée et une personne qui aime travailler en équipe, passionnée par l'amélioration de la vie des autres à travers le design et l'innovation. Elle est passionnée par l'artisanat, l'impact social et la technologie. Ayant grandi dans une communauté de tisserands et élevée par des grands-parents artisans, elle a toujours pensé à des moyens de renforcer les capacités des artisans en Afrique. La complexité du processus de développement de leurs produits l'a incitée à créer un canal inclusif qui les relie au marché mondial. Le fait de travailler sur des projets technologiques pour des entreprises l'a incitée à utiliser la technologie pour promouvoir le travail des artisans africains et c'est ainsi que le voyage de SAFI a commencé.



### Contacts

✉ safibrands@gmail.com  
☎ +233 54 423 0552  
🌐 safilabel.com  
f @safilabel  
📷 @thesailabel  
in @safi-label

## ACCOMPAGNEMENT AFRIQUE CRÉATIVE

### Objectifs

- > **Mettre en place** une marketplace innovante qui promeut le travail des artisans africains, les communautés d'artisans africains indigènes et préserve les traditions culturelles
- > **Partager** les histoires de la culture africaine, de l'artisanat et des communautés d'artisans
- > **Mettre en place** un centre d'expérience permettant aux personnes de découvrir la conception et la fabrication de produits artisanaux et de s'informer sur l'artisanat et la durabilité
- > **Renforcer** l'équipe en recrutant davantage d'employés



### Réalisations

- > **Achèvement** de la mise en place et du lancement du centre d'expérience
- > **Adhésion** à la communauté Green butterfly and She au Ghana
- > **Doublement** des revenus en participant à des événements pop up et en organisant des ateliers au centre d'expérience



### Impact



AC