

FICHE DE PROJET

BANDAKRO





FICHE DE PROJET

NOM DE LA STRUCTURE PORTEUR DU PROJET	BANDAKRO
NOM DU PROJET	BANDAKRO RECORDS
DISCIPLINE DU PROJET	RAP - VIDEO - PHOTO - GRAFFITI - DJING - ROLLERS - DANSE HIP-HOP AUTRE : Label de production Musicale
DOMAINE DU PROJET	STRUCTURATION
LOCALITE	DAKAR
Initiateur du Projet Nom : Ngom Prénom : Seydina Mohamed Adresse : Yeumbeul Nord Darou Salam 6 Téléphone : 77 079 41 88 Email : ngoomdoom@gmail.com	
IDENTITE JURIDIQUE (Joindre le document)	ENTREPRISE INDIVIDUEL
PARTENAIRES DU PROJET (Joindre les lettres des partenaires en annexe)	BARAKA TECHNOLIE ET SERVICE ET TAW FEKH TECHNOLOGIE
LIEUX D'EXECUTION DU PROJET	YEUMBEUL NORD
PERIODE D'EXECUTION DU PROJET	07 JUIN 2025 (au plus tard le 20 Novembre 2025)

RESUME DU PROJET

Bandakro LP est une initiative d'un jeune entrepreneur de la culture urbaine, basé dans la banlieue plus précisément à Thiaroye et qui œuvre sans relâche pour l'implantation d'une industrie musicale et audiovisuelle au profit des artistes et acteurs culturels du secteur urbain.

Il a été créé depuis 2016 au profit des rappeurs underground et raison pour laquelle Bandakro records par ses maigres moyens a enregistré des sessions de freestyle en son et vidéo avec un concept qui s'appellait Tiggy Intelk pour aider beaucoup de groupes de rap à montrer leur talent.

LIEN YOUTUBE : <https://www.youtube.com/watch?v=vfoCa-tbyHQ>

L'idée de ce projet est de monter un label de production musicale et une marque, orienter les artistes hip hop vers la production de disques, l'organisation de représentation, la phase de promotion, la mise en disposition des titres sur les plateformes de streaming, confection des clés USB, CDS, des T-shirts, fond de scène, faire des vidéos de haute définition, mettre en place un service sénégalais de streaming musical sous la forme d'un logiciel propriétaire et d'un site web, booster les artistes hip hop qui n'ont pas assez de visibilité sur les réseaux sociaux de pouvoir accéder au top des charts.

Bandakro records sera une solution pour aider les artistes et particulièrement aux jeunes rappeurs de la banlieue comme Thiaroye, Pikine, Yeumbeul, Keur Massar... qui n'ont pas assez de moyen pour exploiter leur talent artistique et gagner leur vie à travers la musique.

Le projet a pour but de contribuer au développement de Hip Hop et des cultures urbaines par la diffusion et la production, Son budget total est estimé à : **16.210. 000^{FCFA}**

OBJECTIF GENERAL

Contribuer au développement du Hip Hop et des cultures urbaines par la diffusion et la production.



OBJECTIFS SPECIFIQUES

OS1 : Faire Bandakro records une grande maison de production qui accompagne les artistes et techniciens en musique de pouvoir subvenir de leur besoin pour gérer leur carrière artistique dans l'avenir.

OS2 : Installation des salles shooting pour des photos et des vidéos pour les artistes.

OS3 : Monter une agence de communication et de marketing digital en recrutant des jeunes étudiants diplômés pour accompagner chaque artiste sur sa communication.



ACTIVITES PRINCIPALES

A1 : Mettre en place l' studio de dernière génération du label

A2 : Inviter toute la crème du hip hop sénégalais de venir visiter les locaux de la maison de production Bandakro records le jour de l'inauguration.

A3 : Un grand cypher avec tous les artistes rappeurs (underground)

BENEFICIAIRES

Les artistes rappeurs ,les chanteurs ,les techniciens de musique, les managers, / la nouvelle génération / Le grand public du Hip Hop/ Les agents de communication / le label

PUBLIC CIBLE DU PROJET

Toute la communauté du Hip Hop et des cultures urbaines / Les institutions publiques / les mécènes

BUDGET TOTAL DU PROJET 16.210.000 FCFA

BUDGET DEMANDER AU FDCUIC 10.000.000 FCFA



INDICATEURS OBJECTIVEMENT VERIFIABLE

Le nombre d'artiste recruté au label, le nombre de technicien en musique, le nombre de chanteur, les agents de communication, images et vidéos, les liens sur notre chaine youtube, page facebook, instagram, les matériaux studio comme les ordinateurs, carte sons, moniteurs ,caméras ,claviers de musique, micro studio ,salle de shooting, acheté pour le label, le logo d'studio flocké sur les tshirts des personnes recrutés au label, le fiche de paiement des artistes.

RESULTATS ESCOMPTES

Le recrutement des jeunes artistes rappeur, techniciens, chanteurs, deejayings, caméramen, agents de communication ...qui évoluent dans le secteur urbaine.

La gestion des carrières artistique, faire la promotion médiatique et audiovisuel à travers les réseau sociaux , radio, télévisions ...

La confection des clés et Cds pour les artistes Le revenu des royalties après la distribution des albums via les plateformes de téléchargement.

Regrouper toute la carême du hip hop sénégalais le jour de l'inauguration du label et payer le transport des artistes participés au cypher.



CADRE DE REFERENCE DU PROJET

SITUATION DE DEPART ET JUSTIFICATION DU PROJET

Analyse du contexte

Le Hip - Hop est une culture, et à l'instar des autres cultures, il est une manière de vivre commune à des individus formant une société donnée et de l'ensemble des règles et des idéaux conçus pour pérenniser les interactions sociales.

Les jeunes qui ont aujourd'hui adopté cette culture se compte par des milliers au Sénégal Ce mouvement est devenu donc un phénomène social incontestable et une réalité incontournable et une réalité incontournable dans ce paysage musical et social.

Ainsi il devient un champ d'étude plus qu'intéressant au vu de l'importance de la population qu'il mobilise et des enjeux économiques à la fois culturels, économiques, sociaux et même politique qu'il s'engage. On peut souligner qu'un label de production est devenu au Sénégal un véritable machine industrielle et économique qui fait courir bon nombre de producteur nationaux comme étrangers. C'est aussi un domaine qui peut créer des emplois pour donner l'espoir toute une jeunesse.

Vue la situation actuelle des artistes rappeurs au Sénégal , Bandakro Records sera une grande opportunité De développement économique et social pour tous les passionnés de la musique urbaine.

Analyse de la problématique

Depuis l'arrivée de la culture hiphop vers les années 80 au Sénégal , des milliers de jeunes rappers, beat makers, deejayings, infographistes...n'ont pas la chance d'avoir les moyens de gérer leur carrière artistique. Ils enregistrent des sons dans certain studio avec des conditions très difficiles avec leur maigre moyen et cela à pousser beaucoup de jeune artistes talentueux d'avoir décourager en faisant autre chose qui ne mêle pas de leur passion qui est la musique.

Avec la volonté de porter beaucoup d'intérêt au projet aux projets musicaux locaux, avec un focus sur la production musicale, audiovisuelle, la communication, confection clé USB, Cd ...

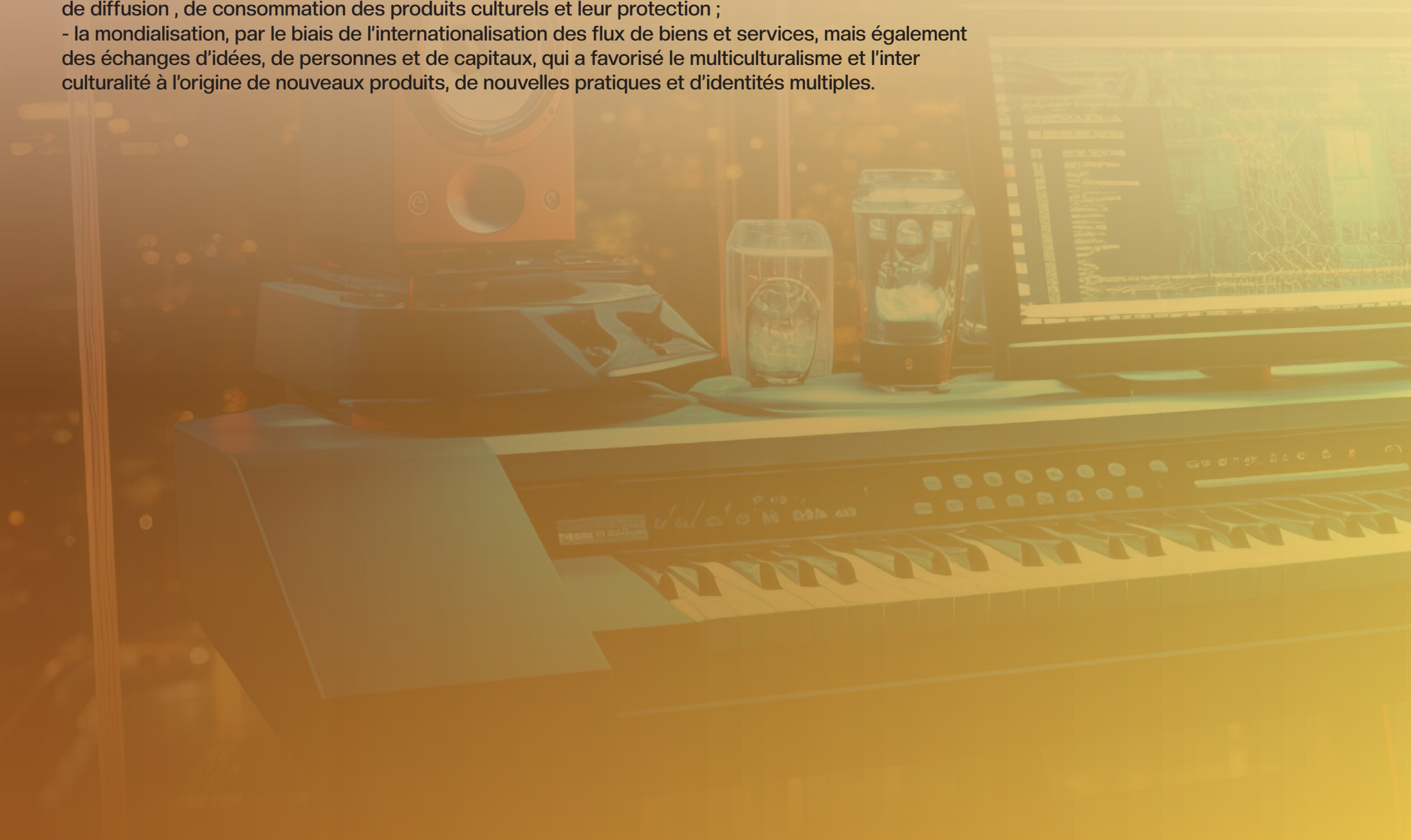
Environnement institutionnel (politique nationale de la culture)

Bien que faiblement étudiée, l'importance économique de la Culture s'observe empiriquement au Sénégal à travers les nouveaux modes de consommation induits par la facilité d'accès aux supports technologiques de la culture et par l'amélioration du pouvoir d'achat des populations. Ils ont donné lieu à une augmentation des dépenses consacrées aux activités ou produits culturels, transformant ainsi la Culture en un élément essentiel cycle de production économique.

Dans une étude sur le Profil culturel des pays du Sud membres de la Francophonie concernant trois pays de l'UEMOA datant de 2010, on signale qu'au Sénégal, l'ensemble du secteur des industries culturelles (édition, audiovisuel, musique et événements culturels) génère au moins 2455 emplois et 12,5 milliards de francs CFA .

Par ailleurs, il faut noter que l'extension de la Culture est accélérée par deux phénomènes :

- le passage à la technologie numérique qui a radicalement modifié le mode de production, de diffusion , de consommation des produits culturels et leur protection ;
- la mondialisation, par le biais de l'internationalisation des flux de biens et services, mais également des échanges d'idées, de personnes et de capitaux, qui a favorisé le multiculturalisme et l'interculturalité à l'origine de nouveaux produits, de nouvelles pratiques et d'identités multiples.



2.DÉMARCHE DE PRÉPARATION DU PROJET

1.4. PROJETS ANTÉRIEURS, RÉSULTATS ET IMPACTS

Depuis sa création en 2016 , Bandakro studio n'a jamais cessé d'aider les jeunes musiciens de la de banlieue particulièrement les rappeurs habitants de thiaroye, yeumbeul,Keur Massar...

Sur cet dynamique un concept nommé Tiggy Intelék était mis en place, accompagné avec des videos en série free-style et gratuitement enregistré avec des groupes de rap underground comme Bet 7 Connexion,Rawu Street,BDB , Miik Dieuf...et beaucoup d'entre eux sont considérés comme les mcs les plus respectés et connus de la banlieue https://youtu.be/imrbQkQWy_I

En 2018 Bandakro avait organisé une semaine de sensibilisation et de mobilisation contre la drogue suivi d'un grand concert live au centre Jacques Chirac de thiaroye avec des invités de marque comme **Matador,Fuk N Kuk, Rawu Street, Koza Nostra, Sister FA,PPS** ...Grace a cette semaine de sensibilisation beaucoup jeune de la banlieue ont cesser d'utiliser drogue, le chanvre indien... et en plus certains sont devenus maintenant des artistes rappeurs , deejing, grapheurs...

2. LOCALISATION DU PROJET

Djiddah Thiaroye Kao (thiaroye léona 1 Quartier Aly Ndongo)

3. DÉMARCHES PARTENARIALES

3.1. Identification des partenaires et autres intervenants :

écrire leur implication dans le projet

Les deux partenaires qui se sont engagés dans le projet sont les deux entreprises:

Tawfekh Technologie : Nous accompagne sur le processus de réalisation du projet, il renforce l'équipement de pilotage du projet. Il met en disposition toute la ressource humaine du label à savoir quelque matériaux Informatique.

Baraka Technologie : Intervient dans la réalisation de la promotion du label. Il accompagne le projet et prend en charge toute la communication via les réseaux sociaux, les magazine, les émissions télé et radio.

3.2. Identification des bénéficiaires (directs et indirects)

Les artistes et acteurs culturel

-**La communauté du Hip Hop Galsen**

-**Le label Bandakro records**

-**Les techniciens**

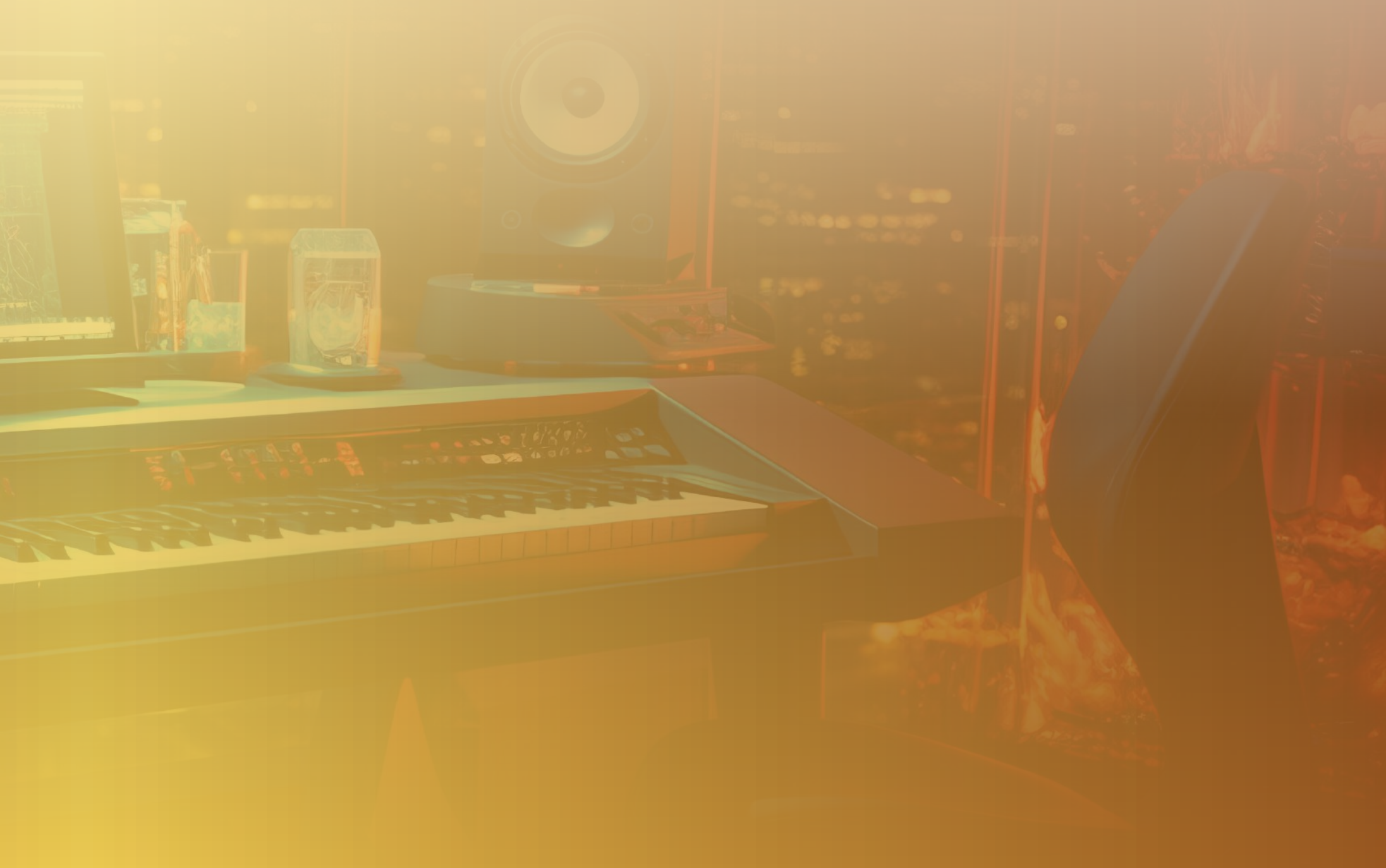
-**Les passionnés de la musique**

-**Les jeunes talents musiciens de la banlieue**

-**La ville de Dakar**

-**La commune de Djiddah Thiaroye Kao**

-**Les médias**



LOGIQUE D'INTERVENTION DU PROJET

1. OBJECTIFS, RESULTATS ET ACTIVITES

OBJECTIF GÉNÉRAL

Contribuer au développement du Hip Hop et des cultures urbaines par la diffusion et la Production de la musique sénégalaise.

1.1.Objectifs spécifiques

OS1 : il s'agit de mettre sur place un label de production dans la banlieue plus précisément à Thiaroye pour recruter beaucoup d'artistes rappeurs, musiciens , techniciens, infographiste, Agents de communication...Cette maison de production sera une grande opportunité pour Les passionnés de la musique hip hip en général.

OS2 : Gérer la production musicale des artistes talentueux avec un support de communication :
Vu la situation actuelle des artistes hip hop au Sénégal, beaucoup de producteurs n'osent plus gérer la production d'album des rappeurs mais Bandakro records est une solution aux artistes en les accompagnants dans tous les supports de communication.

OS3 : Enregistrer des vidéo clips de haute définition

OS5 : Inviter les artistes musiciens du label de comprendre le droit d'auteur et le droit voisin grâce à une formation avec des professionnelles du métier.

2. RESULTATS ATTENDUS ET LE DETAIL DES ACTIVITES

(Détaillez les activités liées à chaque résultat)

OS1 : Mise en place un label de production musical Résultat attendu : Le label de production sera une grande opportunité pour tous les artistes rappeurs, musiciens, infographistes, techniciens... de la culture urbaine de faire bien leurs arts et de gagner leur vie grâce à Bandakro records.

OS2 : Gérer la production et la communication des artistes :

Résultat attendu :

Le label Bandakro records va gérer toute la production musicale et les vidéos des artistes suivi d' un accompagnement de communication à travers les albums enregistré dans l' studio.

OS3 : Mettre en place des séances de formation en droit d'auteur et droit voisin aux artistes :

Au Sénégal on a l'impression que beaucoup d'artiste musicien ou rappeur ne comprend pas bien le droit d'auteur et le droit voisin et grâce à des formations avec des professionnels du métier , des séances seront organisé tous les mois au sein du label Bandakro Records au profit des artistes musiciens

3. CONDITIONS PRÉALABLES

La structure porteuse du projet, est constitué de managers d'artistes, d'entrepreneurs culturels et ont enregistré beaucoup d'artiste underground, des cyphers, des concerts ...

En outre, les connaissances entrepreneuriales et l'innovation dont ils ont fait preuve (création d'studio, organisation d'événement culturel et mana

4. CHRONOGRAMME PRÉVISIONNEL

[illegible]

MODALITÉS DE MISE EN ŒUVRE

1. ORGANISATION DU PROJET

1.1. ORGANISATION DE L'ÉQUIPE

1. ORGANISATION DU PROJET

1.1. Organisation de l'équipe

POUR ATTEINDRE LES OBJECTIFS DU PROJET LE LABEL BANDAKRO RECORDS A DÉPLOYÉ UNE ÉQUIPE CONSTITUE COMME SUIV :

- UN COORDINATEUR GENERAL
- UN COMPTABLE
- UNE SECRÉTAIRE
- UN CHARGE DE COMMUNICATION
- DEUX INFOGRAPHES
- 3 BEAT MAKERS
- DEUX PRENEURS DE SON
- 3 CAMÉRAMANS

1.2. ORGANISATION DES RESPONSABILITÉS

Le coordinateur General : Assure la coordination des activités et ordonne les dépenses relatives à l'exécution des activités du projet.

La secrétaire : S'occupe des tâches administratives et travaille en connivence avec le comptable dans la gestion financière du projet. Elle présente un rapport narratif à l'équipe à la fin du projet.

Le comptable : Assure la gestion financière du projet, les opérations bancaires et rassemble les pièces justificatives. Il fournit un rapport financier détaillé après l'exécution du projet.

Le chargé de communication : Assure la visibilité du projet dans les médias et les réseaux sociaux, il propose la stratégie de communication, il représente la structure auprès des animateurs de radio, des journalistes.

Les deux infographistes : vont gérer tout ce qui est infographe ,design des covers pour les singles ,les albums , les affiches, les logos...

Les Beats makers : assurent la programmation des beats, les mix, le mastering pour chaque artiste qui enregistre sa musique dans le label Bandakro records .

Les preneurs de son gèrent les prises de voix Les caméramans vont assurer la prise des vidéos clips, des interviews, les documentaires ...

Le régisseur général : Veille au bon déroulement des activités, coordonne avec les intervenants (Artistes, membres de l'équipe etc.) et gère les besoins techniques dans le cadre du projet.

2.DÉCRIRE COMMENT LE SUIVI DES ACTIVITES SE FERA

Des séances de briefing seront tenues avant et à la fin de chaque activité ;

Après chaque activité une réunion d'évaluation sera immédiatement organisée dans le but de préparer l'activité précédente.

Pour mettre tous les membres de l'équipe sur le même niveau d'informations nous tiendront des séances de travail pour décliner les objectifs spécifiques, les activités liées à l'objectif spécifique et chaque activité aura un résultat. Les résultats seront motionnés sur un tableau de bord pour ne pas les perdre de vue.

3.DÉTAILLER LE PLAN DE COMMUNICATION AUTOUR DU PROJET

La communication autour de l'événement va se passer comme suit :

Après la conceptualisation d'un support visuel, et sonore ils seront publiés un mois avant le début des activités sur différentes plateformes ;

Les réseaux sociaux

Les émissions télé-radio

Les affiches, Flyers

Les banderoles

Les Tee-shirt.

L'équipe de projet effectuera une tournée médiatique pour apporter plus de visibilité au programme des activités. Les émissions ciblées sont les matinales télévisées et les émissions Hip Hop radio, TV et internet.

2. QUELLE MÉTHODE AVEZ-VOUS POUR EVALUER VOTRE

Nous rédigerons un plan d'évaluation visant à évaluer dans quelle mesure les objectifs spécifiques sont atteints et à pouvoir établir des recommandations pour améliorer le projet.

IV. SITUATION ET PERSPECTIVE EN FIN DE PROGRAMME

1. DÉCRIRE LA SITUATION EN FIN DE PROJET

La mis en œuvre du projet Bandakro records sera une grande opportunité pour toute la culture urbaine notamment les artistes rappeurs et musiciens sénégalais.

2. COMMENT LES BÉNÉFICIAIRES S'APPROPRIERONT-ILS DU PROJET ?

Au moment ou le Hip Hop manque de producteur sur la chaine de valeur, le label Bandakro records vient apporter sa pierre à l'édification du Hip Hop et des cultures urbaines en proposant une structure de production, d'accompagnement et de management artistique.

3. COMMENT COMPTEZ-VOUS PÉRENNISEZ LE PROJET ?

En mettant l'accent sur la bonne gestion, le sérieux, la détermination, et la rigueur le projet Bandakro records sera décentralisé dans les régions pour féliciter sa durabilité.

Pour encourager la création et promouvoir le potentiel artistique, une compilation sera produite tous les ans pour donner une opportunité à la nouvelle génération du rap sénégalais Nous et avec l'appui des partenaires comme G Hip Hop, les communes ciblées, les conseils départementaux, le centre culturel régional, le réseau des cultures urbaines de Tambacounda, les activités lucratives parallèles de l'association.

4. DÉCRIRE LA VALEUR AJOUTÉE DE VOTRE PROJET AINSI QUE SON IMPACT SOCIO-ÉCONOMIQUE

Les mutations socio-économiques qui caractérisent l'environnement du studio Bandakro sont plutôt généralisé et concerne une convergence relative des modes de consommation. Musique et business sont devenu synonymes du moment que les enjeux sont devenus autres avec l'avènement de l'internet qui a enfanté d'un nouveau type de consommateurs.

En effet avec le recrût des artistes rappeurs du label Bandakro, leur musique politiquement engagé et citoyenne fait que la population se retrouve dans la plupart des textes de chanson et prend en compte leurs réalités socio-culturelles.

Ce projet apportera une visibilité incontestable au mouvement Hip Hop sénégalais, les artistes, musiciens, techniciens, agents de communication... vont bénéficier à des contrats de travaille avec des salaires super important qui va permettre de réduire le taux de chômage dans la société.

IV. SITUATION ET PERSPECTIVE EN FIN DE PROGRAMME

1. BUDGET PRÉVISIONNEL

2. PLAN DE FINANCEMENT (PRÉCISER LA CONTRIBUTION DE CHAQUE PARTENAIRE ET LE POSTE BUDGÉTAIRE PRIS EN CHARGE)

BUDGET PREVISIONNEL BANDAKRO RECORDS

Rubrique	Détail Rubrique	Qualité	Prix Unitaire	Montant Total	Source de Financement		
					Demandeur	Bailleur	Autre
Investissement technique et mobilier							
	Ordinateur bureau (Imac ou HP)	3	800.000 ^{FCFA}	2.400.000 ^{FCFA}			
	Kit enregistrement(micro, Three pieds,anti-pap	1	500.000 ^{FCFA}	500.000 ^{FCFA}			
	Mousse Acoustique	80 mètres carrés	3.000 ^{FCFA}	240.000 ^{FCFA}			
	Moniteurs	1	500.000 ^{FCFA}	500.000 ^{FCFA}			
	Carte son	1	200.000 ^{FCFA}	200.000 ^{FCFA}			
	MPC studio(boîte à rythme)	1	500.000 ^{FCFA}	500.000 ^{FCFA}			
	Casque	2	30.000 ^{FCFA}	60.000 ^{FCFA}			
	Roulaux cable	2	30.000 ^{FCFA}	60.000 ^{FCFA}			
	Piano	1	150.000 ^{FCFA}	150.000 ^{FCFA}			
	Co-presseur	1	150.000 ^{FCFA}	150.000 ^{FCFA}			
	Equaliseur	1	100.000 ^{FCFA}	100.000 ^{FCFA}			
	Guitar	3	150.000 ^{FCFA}	450.000 ^{FCFA}			
	Onduleur	1	150.000 ^{FCFA}	150.000 ^{FCFA}			
	Caméra canon 5D Mark 4	2	2.000.000 ^{FCFA}	4.000.000 ^{FCFA}			
	Drone Dji mavic pro	1	1.200.000 ^{FCFA}	1.200.000 ^{FCFA}			
	KIT Soft light (lumière)	1	1.200.000 ^{FCFA}	300.000 ^{FCFA}			
	Three pied	2	75.000 ^{FCFA}	150.000 ^{FCFA}			
	Micro perche	2	50.000 ^{FCFA}	100.000 ^{FCFA}			
	Micro cravate	10	15.000 ^{FCFA}	150.000 ^{FCFA}			
	Dictaphone	1	150.000 ^{FCFA}	150.000 ^{FCFA}			
	Table mixeur	1	400.000 ^{FCFA}	400.000 ^{FCFA}			
	Imprimente	2	200.000 ^{FCFA}	4.000.000 ^{FCFA}			
	Vidéo projecteur	1	300.000 ^{FCFA}	300.000 ^{FCFA}			
TOTAL				16.210.00 ^{FCFA}			

VI. ANNEXES

(OBLIGATOIRES)

1. Cadre logique

Résumé des Objectifs / Résultats / Activités	Indicateurs Objectivement Véritables	Moyens / Sources de Vérification
--	--------------------------------------	----------------------------------

Objectif général : Contribuer au développement du Hip Hop et des cultures urbaines en par la diffusion et la production

Os1 : Mettre en œuvre un label de production avec un studio de dernière génération		
Activité 1 : Faire signer des artistes musiciens particulièrement des rappeurs, slameur ... Activité 2: gérer la production musical des artistes dans un label avec un studio de dernière génération. Activité 3 : Gérer la confection des clés USB, Cds, les plateformes de téléchargement et les royalties Activité 4: Montage des vidéo clips de chaque artiste enregistré par le label Bandakro Os2 : Apprentissage des artistes sur le droit d'auteur et le droit voisin .	- Le nombre de personnes employé dans le label. - Le nombre d'artiste recruté dans le label. - Les spots publicitaire pour la communication	AI : La fiche de contrat signés avec les artistes musiciens,les managers, les techniciens ,slameurs ... AZ : Les images de l'activité (Photos et vidéos), les factures de n publicités des organes de radiodiffusion, la factured'impression pour les support de communication (Affiches, Flyers) .

2. Profil de postes

POSTES	PROFIL
Coordinateur général	Capacité à gérer un projet de sa conception à son évaluation et à coordonner une équipe
Régisseur culturel	Bonne connaissance des cultures urbaines et capacité à proposer une programmation cohérente, Bonne connaissances
Comptable	Bonne maitrise de la gestion budgétaire et des outils y afférant.
Chargé de communication	Capacité à concevoir et mettre en œuvre un plan de communication

