SDEC

RAPPORT D'ÉCOSYSTÈME

ÉDITION DE RÉFÉRENCE PRÉ-IA 2021

Le premier état des lieux empirique des métiers du design au Cameroun : outils créatifs, statuts d'emploi et rémunérations avant l'ère de l'IA générative.

État de l'écosystème du design au Cameroun

Enseignements tirés de 125 designers en activité au Cameroun et feuille de route pour SDEC 2026.

SOMMAIRE DU RAPPORT

01	Résumé exécutif	2
02	Chiffres clés en un coup d'oeil	3
03	Section 01 : Profil et parcours	4-7
04	Section 02 : Pratique et vie professionnelle	8-13
05	Section 03 : Rémunération et économie	14-17
06	Section 04 : Voix de la communauté	18
07	Méthodologie et limites	19
08	De 2021 à SDEC 2026 (L'ère de l'IA)	20
09	Conclusion et priorités stratégiques	21
10	Équipe et remerciements	22

À PROPOS DE SDEC

Initié par **Ndouken Theryx** avec le soutien de **LotinCorp**, SDEC remplace les suppositions sur l'industrie créative camerounaise par des données d'enquête recueillies auprès de 125 designers.

DROITS D'AUTEUR ET USAGE

À des fins d'étude privée, de recherche ou de critique, les données peuvent être affichées ou imprimées sous leur forme originale avec mention de la source. Toute réutilisation commerciale requiert l'accord préalable de Ndouken Theryx ou de LotinCorp.

Initié et édité par Ndouken Theryx

Collecte des données : mars à octobre 2021

AVEC LE SOUTIEN DE LotinCorp BRANDING AGENCY

CHAPITRE 01 RÉSUMÉ EXÉCUTIF

Un écosystème jeune et autodidacte à la croisée des chemins

Les designers camerounais sont diplômés, résilients et majoritairement autodidactes, mais freinés par des revenus modestes, une forte concentration urbaine et un déséquilibre de genre marqué.

Interrogés entre mars et octobre 2021, **125 designers en activité** révèlent un secteur ancré dans deux métropoles : Douala (Littoral) et Yaoundé (Centre) concentrent 95,2 % des répondants. Bien que 66,3 % détiennent un diplôme universitaire, près de quatre sur cinq (78,4 %) ont appris le design en ligne plutôt que dans une école spécialisée.

Le design graphique demeure la porte d'entrée universelle (78,0 %), mais les praticiens cumulent en moyenne près de quatre compétences distinctes (3,93), couvrant le design UI, l'illustration, l'UX et le montage vidéo. La plupart évoluent dans des micro-agences ou en freelance en parallèle d'un emploi salarié.

Les revenus restent compressés : 70,9 % gagnent moins de 150 000 FCFA (~270 $ USD) par mois directement grâce au design, et 54,9 % s'appuient sur d'autres sources de revenus. Franchir le cap des cinq ans d'expérience, travailler à Douala ou collaborer à distance avec l'international génère les plus fortes progressions.

POURQUOI CETTE RÉFÉRENCE 2021 COMPTE AUJOURD'HUI

Recueillies juste avant que l'IA générative ne transforme les métiers créatifs dans le monde, ces données constituent le repère historique pré-IA du Cameroun et préparent la comparaison avec l'édition **SDEC 2026 (L'ère de l'IA)**.

78,4 %

Formés en autodidacte sur Internet, alors que 66,3 % possèdent un diplôme universitaire.

70,9 %

Gagnent moins de 150 000 FCFA/mois (~270 $) grâce à leurs activités de design.

2,5×

Part plus élevée gagnant 151k+ FCFA du design à Douala par rapport à Yaoundé.

CHAPITRE 02

CHIFFRES CLÉS EN UN COUP D'OEIL

Sept signaux qui définissent l'écosystème

125
Designers interrogés dans 8 régions

95,2 %
Basés à Douala ou Yaoundé

87,2 %
D'hommes contre 12,8 % de femmes

58,4 %
Exercent en freelance

01 / GÉOGRAPHIE

Deux villes concentrent presque tous les talents

Le Littoral (48,8 %) et le Centre (46,4 %) dominent largement. Les huit autres régions ne pèsent que 6,4 % réunies.

02 / INCLUSION

Un fort écart de genre (12,8 % de femmes)

Seules 16 répondantes se sont identifiées comme femmes, soulignant un besoin urgent de mentorat et de visibilité.

03 / FORMATION

Diplômés à l'université, autodidactes en design

66,3 % détiennent un diplôme supérieur, mais 78,4 % ont appris en ligne et seuls 18,4 % ont suivi une école spécialisée.

04 / COMPÉTENCES

Des profils polyvalents à quatre casquettes

Le design graphique domine (78,0 %), avec une moyenne de 3,93 compétences et 3,70 logiciels par praticien.

05 / STRUCTURE

Micro-agences et freelancing hybride

68,2 % travaillent dans des structures de 1 à 20 personnes, surtout en Communication (63,5 %) et Marketing (52,2 %).

06 / RÉMUNÉRATION

Le design seul peine à couvrir les charges

70,9 % gagnent moins de 150 000 FCFA/mois du design ; 54,9 % dépendent d'autres sources de revenus.

07 / PROGRESSION

Ancienneté, Douala et export créent l'écart

Passer cinq ans d'expérience triple l'accès aux tranches supérieures. Les télétravailleurs internationaux (8,0 %) gagnent le plus.

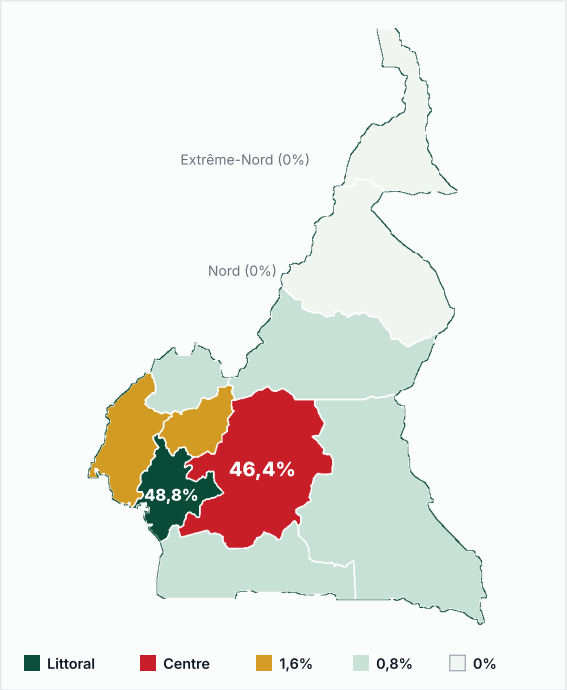
SECTION 01 PROFIL ET PARCOURS

Où vivent les designers du Cameroun

L'activité créative se partage presque à parts égales entre Douala et Yaoundé, laissant huit régions très faiblement représentées.

FIGURE 1

Répartition géographique à travers le Cameroun



PART PAR RÉGION

Littoral (Douala)	48,8 %
Centre (Yaoundé)	46,4 %
Ouest (Bafoussam)	1,6 %
Sud-Ouest (Buéa)	1,6 %
Nord-Ouest (Bamenda)	0,8 %
Adamaoua (Ngaoundéré)	0,8 %
Est (Bertoua)	0,8 %
Sud (Ebolowa)	0,8 %

Le Nord et l'Extrême-Nord enregistrent 0,0 %.

POINT CLÉ

Le **Littoral (48,8 %)** et le **Centre (46,4 %)** rassemblent 95,2 % des designers interrogés, reflétant la concentration des agences, des grands comptes et du haut débit. Développer des pôles créatifs numériques hors des deux capitales reste un levier national majeur.

SECTION 01

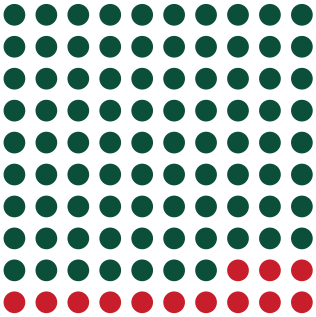
Profil par genre et par âge

La communauté est jeune et très majoritairement masculine : sept designers sur dix ont entre 21 et 30 ans, et près de sept hommes exercent pour une femme.

FIGURE 2

Équilibre de genre et distribution par tranche d'âge

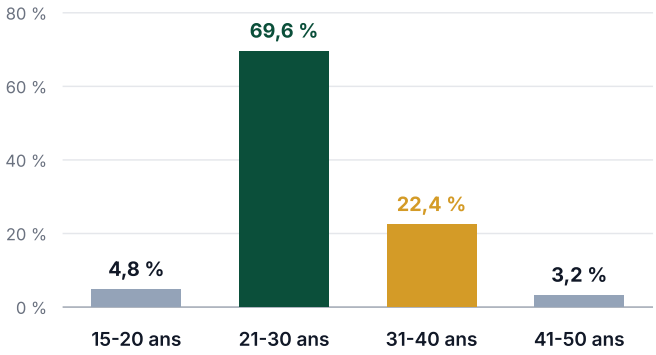
Répartition par genre



87,2 %
Hommes

12,8 %
Femmes

Répartition par âge



12,8 %

De femmes sur l'ensemble des répondants, mettant en lumière un enjeu pressant d'inclusion.

92,0 %

Âgés de 21 à 40 ans, portés par une cohorte dominante de 21 à 30 ans (69,6 %).

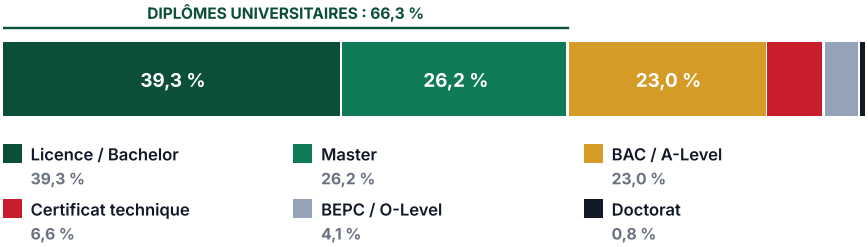
SECTION 01

Niveau d'études et apprentissage

La majorité des designers possèdent un diplôme universitaire dans une autre discipline tout en s'étant formés au design sur Internet.

FIGURE 3

Niveau de scolarité le plus élevé



66,3 %

Détiennent une Licence, un Master ou un Doctorat, et 89,3 % ont au moins le BAC / A-Level.

FIGURE 4

Comment les designers ont appris leur métier



Internet (autodidacte)	78,4 %
Avec un mentor	33,6 %
École spécialisée	18,4 %
Formation à l'étranger	3,2 %

78,4 %

Ont appris via Internet. Un tiers (33,6 %) a été accompagné par un mentor, contre seulement 18,4 % en école spécialisée.

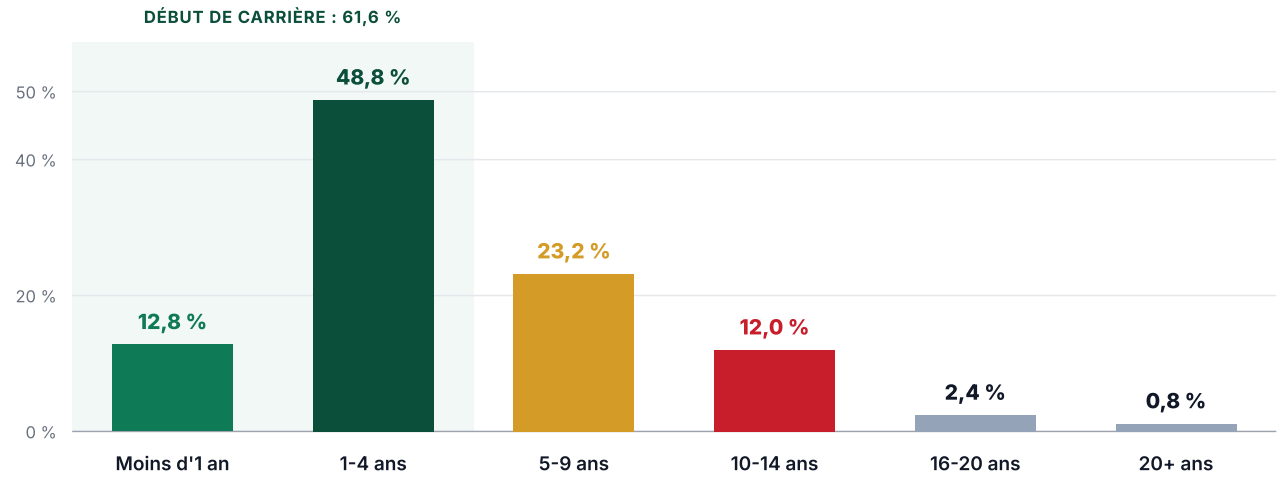
SECTION 01

Années d'expérience

Plus de six designers sur dix comptent moins de cinq ans de pratique, ce qui limite la disponibilité de mentors seniors.

FIGURE 5

Répartition de l'ancienneté en design



61,6 %

Praticiens en début de carrière ayant quatre ans d'expérience ou moins (48,8 % entre 1 et 4 ans ; 12,8 % moins d'un an).

15,2 %

Vétérans cumulant dix ans ou plus de pratique, créant une forte attente en encadrement créatif senior.

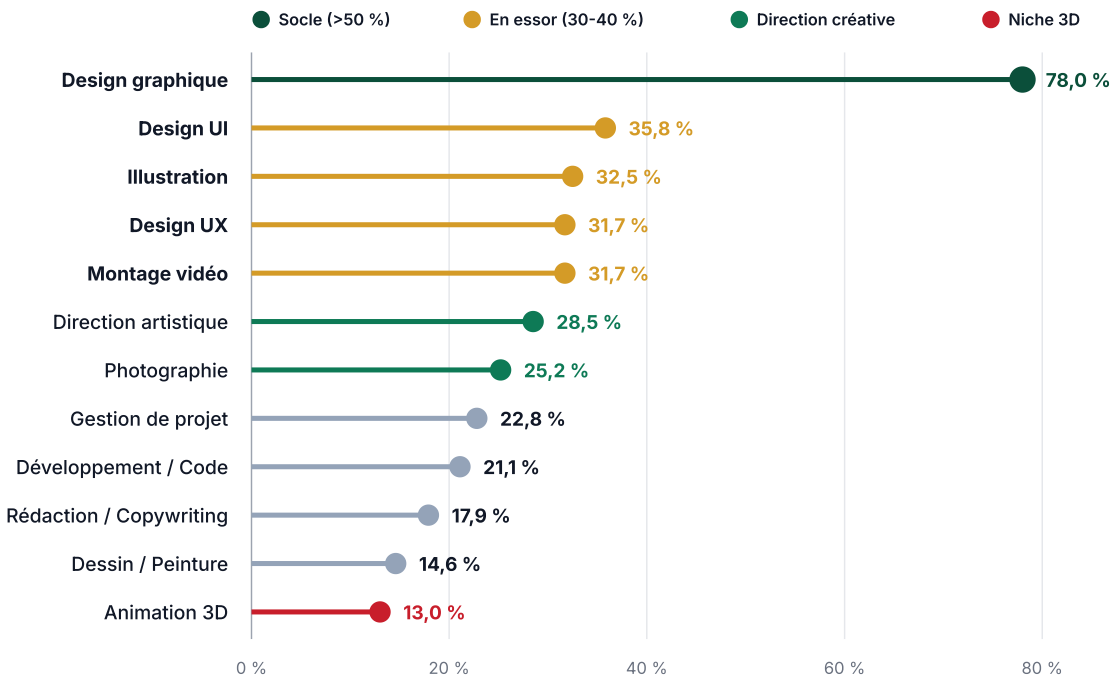
SECTION 02

Compétences et disciplines

Le design graphique reste le pilier de l'écosystème, mais les praticiens maîtrisent en moyenne 3,93 disciplines pour répondre à la demande locale.

FIGURE 6

Principales compétences exercées par les designers



ESSOR DU NUMÉRIQUE ET DE LA VIDÉO

Le design UI (35,8 %), l'illustration (32,5 %), le design UX (31,7 %) et le montage vidéo (31,7 %) forment la deuxième vague de compétences, tandis que 21,1 % pratiquent aussi le code. Les mentions « Autres » citent surtout l'animation 2D, le motion design, le branding, le webdesign et l'architecture.

SECTION 02

Logiciels et outils habituels

Adobe Creative Cloud dominait les workflows locaux en 2021, sans aucun outil d'IA générative mentionné par les répondants.

FIGURE 7

Écosystème logiciel utilisé régulièrement



3,70

Nombre moyen d'outils utilisés régulièrement par designer.

2×

Adobe XD (32,0 %) devançait encore Figma (16,4 %) du double en 2021.

0 %

D'outils d'IA générative cités, offrant une véritable base pré-IA.

AU-DELÀ D'ADOBE : 3D ET ALTERNATIVES ACCESSIBLES

Parmi les outils libres cités en texte ouvert, **Blender** domine la 3D devant Cinema 4D et Maya, tandis que **GIMP, Affinity Suite, Inkscape, Filmora et Canva** témoignent d'une forte sensibilité au coût des abonnements récurrents.

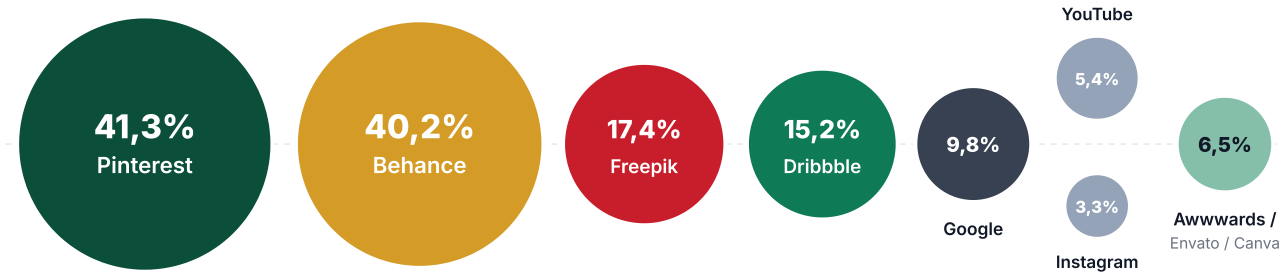
SECTION 02

Sources d'inspiration créative

Pinterest et Behance arrivent pratiquement à égalité comme premières plateformes de référence visuelle au Cameroun.

FIGURE 8

Sites d'inspiration les plus cités



ENTRE VEILLE VISUELLE ET EXÉCUTION RAPIDE

Si **Pinterest (41,3 %)** et **Behance (40,2 %)** dominent la recherche créative, la troisième place de **Freepik (17,4 %)** devant Dribbble (15,2 %) illustre l'usage fréquent de vecteurs et mockups prêts à l'emploi face aux délais serrés des clients.

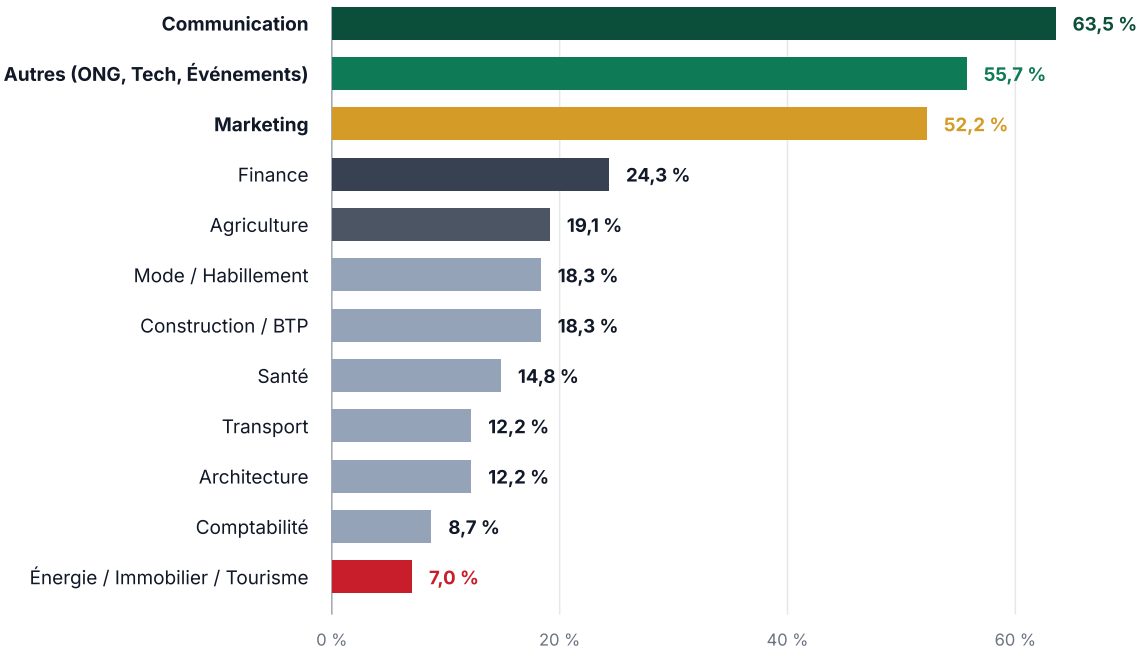
SECTION 02

Secteurs d'activité servis

Les agences de communication et de marketing portent la demande locale, alors que l'énergie, l'immobilier et le tourisme restent peu exploités.

FIGURE 9

Secteurs pour lesquels les designers ont déjà travaillé



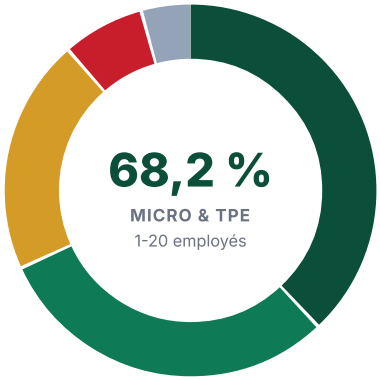
SECTION 02

Taille des entreprises

Près de sept designers sur dix évoluent au sein de micro ou petites entreprises de 20 personnes ou moins.

FIGURE 10

Taille des organisations employeuses



1-4 employés (Micro)	38,1 %
5-20 employés (Petite)	30,1 %
Ne sait pas	20,4 %
21-50 employés (Moyenne)	7,1 %
51+ employés (Grande)	4,4 %

PETITES ÉQUIPES ET RARES DÉPARTEMENTS DESIGN INTERNES

Seuls **4,4 %** des répondants travaillent dans des entreprises de 51 employés et plus. En parallèle, **20,4 %** ignorent l'effectif de leur employeur, signe de collaborations informelles et de missions ponctuelles.

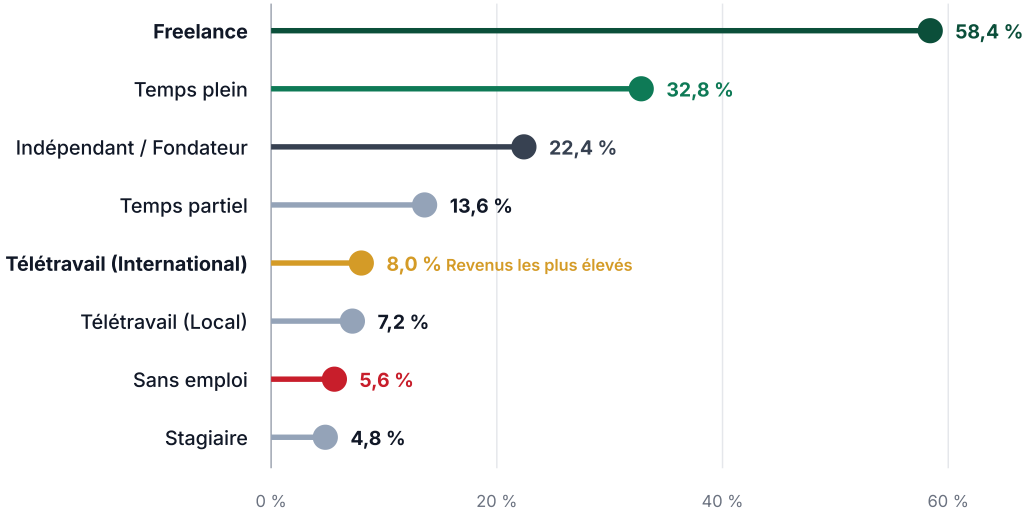
SECTION 02

Structure de l'emploi

Le freelancing est la réalité dominante (58,4 %), souvent cumulé avec un poste à temps plein pour compenser des salaires modestes.

FIGURE 11

Modalités de travail



LE PIÈGE DU GÉNÉRALISTE

La prédominance des micro-agences pousse souvent les petits employeurs à attendre d'un seul « Infographe » qu'il assure identité visuelle, vidéo, photo et web pour un salaire modeste. Seuls **8,0 %** travaillent à distance pour l'international, révélant un fort potentiel d'exportation.

SECTION 03

Parlons d'argent

Comparer le revenu mensuel total au revenu issu uniquement du design explique pourquoi la majorité des praticiens diversifient leurs activités.

FIGURE 12

Revenu mensuel total vs revenu issu du design seul (FCFA)

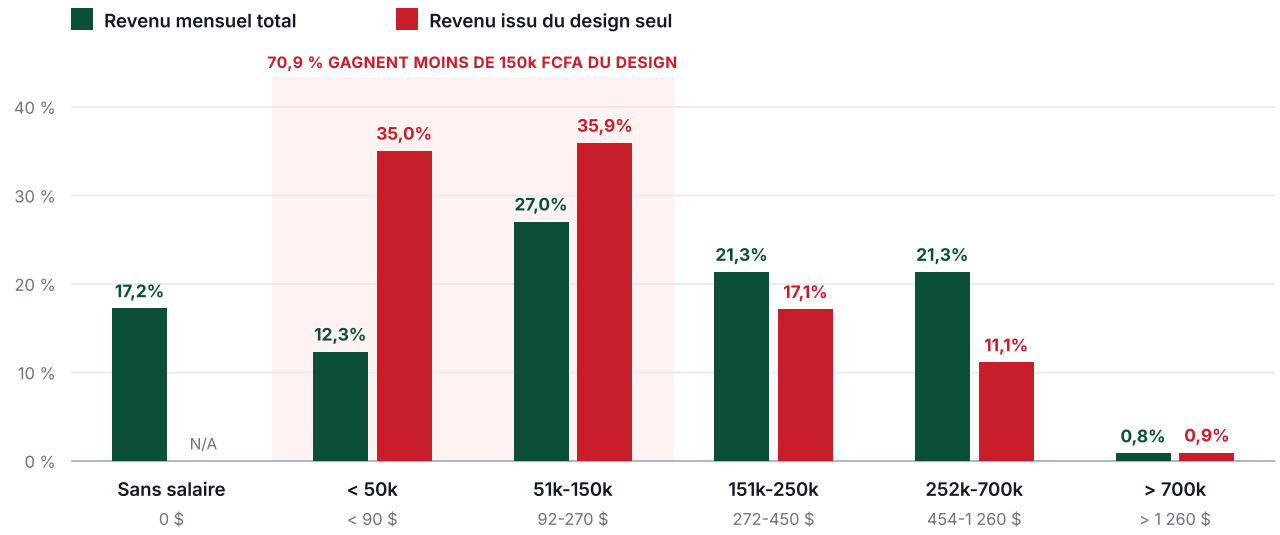


FIGURE 13

Le design est-il votre seule source de revenus ?



SECTION 03

Détail des rémunérations

Si 43,4 % gagnent plus de 150 000 FCFA toutes sources confondues, seuls 29,1 % atteignent ce seuil uniquement grâce au design.

70,9 %

Gagnent 150 000 FCFA (~270 $) ou moins par mois grâce au design.

54,9 %

S'appuient sur d'autres revenus (plus 11,5 % de façon intermittente).

0,9 %

Dépassent 700 000 FCFA (~1 260 $) par mois grâce au design.

TRANCHE DE REVENU MENSUEL (FCFA)	ÉQUIV. USD (2021)	REVENU TOTAL	DESIGN SEUL
Aucun salaire régulier	0 $	17,2 %	N/A
Moins de 50 000 FCFA	< 90 $	12,3 %	**35,0 %**
51 000 à 150 000 FCFA	92 à 270 $	**27,0 %**	**35,9 %**
151 000 à 250 000 FCFA	272 à 450 $	21,3 %	17,1 %
252 000 à 700 000 FCFA	454 à 1 260 $	21,3 %	11,1 %
Plus de 700 000 FCFA	> 1 260 $	0,8 %	0,9 %

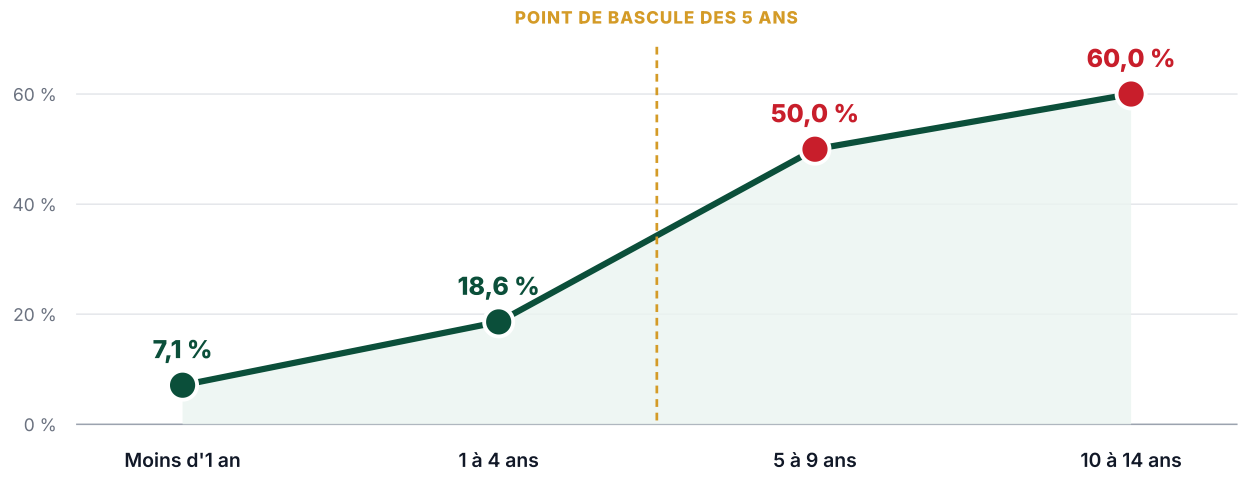
SECTION 03 LEVIERS DE RÉMUNÉRATION

Le point de bascule des cinq ans

L'ancienneté est l'un des plus forts déterminants du revenu : dépasser cinq ans de pratique triple presque les chances de gagner plus de 150 000 FCFA/mois grâce au design.

FIGURE 14

Part gagnant 151 000+ FCFA/mois du design selon l'expérience



POURQUOI LA PERSÉVÉRANCE COMPTE

Les premières années sont financièrement exigeantes : seuls **7,1 %** des débutants et **18,6 %** des profils de 1 à 4 ans dépassent 151 000 FCFA/mois grâce au design. Ceux qui tiennent au-delà de cinq ans bondissent à **50,0 %** (5 à 9 ans) puis **60,0 %** (10 à 14 ans).

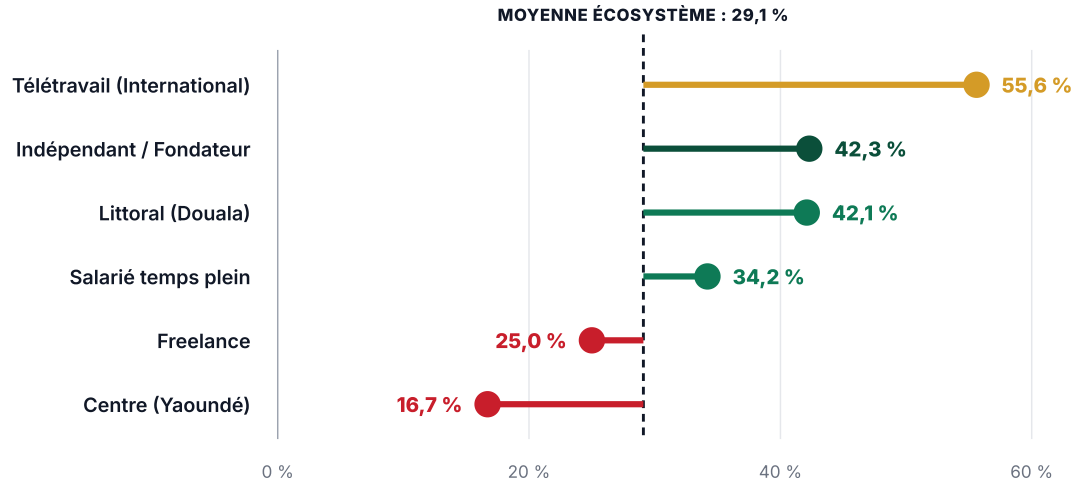
SECTION 03 LEVIERS DE RÉMUNÉRATION

Géographie, télétravail et entrepreneuriat

Au-delà de l'expérience, la localisation et le positionnement commercial distinguent nettement les meilleurs revenus de la moyenne du secteur.

FIGURE 15

Part gagnant 151 000+ FCFA/mois du design face à la moyenne de 29,1 %



EXPORT À DISTANCE

55,6 % du design (88,9 % total)

Les télétravailleurs internationaux gagnent plus de deux fois mieux que les freelances locaux.

DOUALA VS YAOUNDÉ

Écart régional de 2,5x

42,1 % dans le Littoral dépassent 151k FCFA du design contre 16,7 % dans le Centre.

STUDIOS ET UI/UX

Fondateurs et UI/UX en tête

Les fondateurs (42,3 %) et spécialistes UI/UX (33,3 %) devancent les freelances seuls (25,0 %).

SECTION 04

VOIX DE LA COMMUNAUTÉ

Une dernière question… ou deux

Trente-trois designers ont laissé un témoignage libre, et 103 ont partagé leur adresse e-mail pour recevoir ces résultats, confirmant un fort besoin de données locales.

01 / VALORISATION

Sous-évaluation et faible culture design

Les clients négocient les tarifs à la baisse et sous-estiment l'impact commercial du design.

02 / ACCÈS

Coût élevé du matériel et des licences

Le prix des formations, PC et logiciels alimente le piratage et freine la professionnalisation.

03 / RECRUTEMENT

Fiches de poste surchargées

Les offres regroupent souvent cinq métiers créatifs sous un seul titre de « Graphiste ».

04 / CROISSANCE

Volonté d'exporter à l'international

Les designers recherchent des méthodes concrètes pour conquérir des clients étrangers et tripler leurs revenus.

> *Difficile d'apprendre seul. Les formations coûtent cher, les machines coûtent cher, les logiciels sont quasi toujours piratés… SEULE LA PASSION NOUS MAINTIENT AU CAMEROUN.*

Répondant sur les barrières d'accès et la rémunération

> *Je souhaiterais avoir des astuces sur comment exporter efficacement mes services à l'extérieur, et multiplier mon chiffre d'affaires mensuel par 3 ou 4.*

Répondant sur l'exportation des services créatifs

> *Ne proposez pas un poste de Graphic Designer dont la fiche de poste regroupe cinq autres métiers en un seul.*

Traduit de l'anglais (répondant sur les pratiques d'embauche locales)

> *Merci pour l'initiative. Il existe très peu de données réelles concernant les métiers de la création au Cameroun.*

Répondant sur la valeur de l'étude SDEC

CHAPITRE 07 MÉTHODOLOGIE ET LIMITES

Comment cette étude a été menée

Conception et collecte

Les données ont été recueillies entre le **15 mars et le 9 octobre 2021** via un questionnaire Google Forms bilingue (français et anglais) de moins de six minutes, totalisant **125 réponses complètes**.

L'enquête a été diffusée dans les communautés de designers, sur les réseaux sociaux, WhatsApp, Telegram et Dikalo. Les participants ont reçu gratuitement le guide *« 28 Survival Tips for the Freelancer »* à la fin du formulaire.

Analyse et conversions

Les réponses à choix multiples ont été ventilées par catégorie, et les champs libres (sites d'inspiration et logiciels supplémentaires) ont été normalisés pour regrouper les variantes orthographiques. Les équivalences en dollars reposent sur le taux moyen de 2021 (~555 FCFA pour 1 USD).

LIMITES DE L'ÉTUDE

Auto-sélection en ligne : La diffusion numérique favorise les praticiens urbains et connectés au détriment des zones rurales.

Formulation bilingue : Les prochaines éditions renforceront la symétrie entre les versions française et anglaise.

Tranches déclaratives : Les revenus sont auto-déclarés, et certaines questions facultatives présentent de légères non-réponses.

CONFIDENTIALITÉ ET ÉTHIQUE

Aucun nom ni employeur n'a été collecté. Les 103 adresses e-mail fournies volontairement pour recevoir le rapport ont été séparées avant l'analyse et ne sont jamais associées aux réponses.

CHAPITRE 08

PERSPECTIVE LONGITUDINALE

De la référence pré-IA 2021 à SDEC 2026

Réalisée juste avant que l'IA générative ne bouleverse les métiers créatifs, cette enquête 2021 fixe le repère pré-IA du Cameroun et ouvre une comparaison sur cinq ans avec **SDEC 2026**.

DIMENSION	RÉFÉRENCE PRÉ-IA 2021	QUESTIONS CLÉS POUR SDEC 2026
Outils et IA	Photoshop (91,0 %) et Illustrator (79,5 %) dominaient ; Adobe XD doublait Figma ; **0 % d'outils IA** cités.	Quelle est l'adoption quotidienne de l'IA générative, et Figma a-t-il définitivement remplacé Adobe XD ?
Compétences	Le design graphique portait 78,0 % des profils dans un contexte de forte polyvalence imposée.	L'IA a-t-elle banalisé logos et flyers simples tout en renforçant la prime à l'UX, la stratégie et la direction artistique ?
Tarifs et revenus	70,9 % gagnaient moins de 150k FCFA/mois du design ; 54,9 % dépendaient d'autres revenus.	Les gains de vitesse liés à l'IA ont-ils amélioré les marges, ou poussé les clients locaux à réduire les budgets ?
Export distant	95,2 % opéraient à Douala ou Yaoundé ; seuls 8,0 % travaillaient à distance pour l'étranger.	Les solutions de paiement et plateformes globales ont-elles hissé l'export de services bien au-delà de 8,0 % ?
Inclusion	78,4 % autodidactes en ligne ; coût des licences élevé ; les femmes représentaient 12,8 %.	Les abonnements IA payants créent-ils de nouvelles barrières, et la part des femmes a-t-elle dépassé 12,8 % ?

LANCEMENT DE SDEC 2026

Conserver les indicateurs clés de 2021 tout en ajoutant un module dédié à l'ère de l'IA offrira au Cameroun sa première lecture longitudinale sur cinq ans des métiers créatifs.

CHAPITRE 09 — CONCLUSION ET PRIORITÉS

Les prochaines étapes pour l'écosystème

La communauté design du Cameroun repose sur une énergie et une débrouillardise remarquables. Transformer ce potentiel en carrières durables exige quatre avancées ciblées.

PRIORITÉ 01

Renforcer le business freelance et l'export

Avec 58,4 % de freelances et des revenus deux fois supérieurs à l'international, la formation doit dépasser les logiciels pour couvrir tarification, contrats et prospection internationale.

PRIORITÉ 02

Réduire l'écart de genre de 12,8 %

Des bourses, des cercles de mentorat féminins et une plus grande présence de femmes intervenantes sur scène sont essentiels pour élargir le vivier créatif.

PRIORITÉ 03

Clarifier les métiers et grilles tarifaires

Publier des référentiels de postes clairs (Graphisme, UI/UX, Motion) et des barèmes locaux transparents aidera à limiter les abus dans les recrutements multi-métiers.

PRIORITÉ 04

Décentraliser la formation et lancer SDEC 2026

Déployer des ateliers hors de Douala et Yaoundé autour d'outils accessibles (Figma, Blender, GIMP, Affinity), et mesurer cinq ans d'évolution avec SDEC 2026.

CHAPITRE 10

ÉQUIPE ET REMERCIEMENTS

Les visages derrière ce rapport

Cette étude est passée d'une initiative personnelle à un projet collectif grâce au leadership, aux conseils et à la générosité de figures engagées de l'écosystème créatif et tech camerounais.



Ndouken Theryx

INITIATEUR ET CHERCHEUR PRINCIPAL

A conçu, dirigé et édité l'étude afin de remplacer les suppositions par des données réelles sur l'écosystème.



Henri Lotin

FONDATEUR, LOTINCORP

A supervisé la recherche, orienté la stratégie et soutenu la publication à travers LotinCorp.



Kenneth Binwi

CONTRIBUTEUR VISUEL ET GRAPHIQUE

A contribué à la direction visuelle initiale et aux visuels de présentation des premiers résultats.



Bine Moukouri

AMBASSADEUR COMMUNAUTAIRE

A soutenu le projet dès le début en présentant les données brutes en conférence avant même la publication finale.



Lorentz Kwonmazou

LEAD, GDG DOUALA

A apporté l'appui et la visibilité de la communauté développeurs à travers le GDG Douala.



William Takor Manyi Arrey

CONSEILLER RECHERCHE

A apporté de précieux conseils pour affiner le questionnaire et la pertinence des questions d'enquête.

Remerciements particuliers : Merci également à **Bass Wallet**, **Xtincel**, et aux **125 designers camerounais** qui ont pris le temps de partager leur expérience avec sincérité.