

Présentation de projet

Genius Venture

1. Présentation personnelle

Je m'appelle Louis Nguyen Minh Tan

Je suis passionné d'informatique depuis le collège. J'ai étudié au lycée Sainte-Marie d'Antony en choisissant les spécialités maths physique et informatique. Intéressé par le développement logiciel, l'intelligence artificielle et la cybersécurité je me suis orienté vers des études d'ingénieur en passant par la classe préparatoire filière M.P.I. au lycée Saint-Louis à Paris. Je suis actuellement étudiant à l'ENSEEIH en 1A en SN que j'ai intégré pour sa réputation dans ce domaine.

Je suis expérimenté dans le développement informatique. D'abord dans la création de jeux vidéo. J'ai aussi réalisé des projets d'applications web dynamiques. Je fais aussi du développement pour mobile.

J'ai une grande capacité d'adaptation. L'envie d'apprendre, de m'améliorer et de collaborer font partie de mes compétences humaines.

C'est ma volonté de progresser en classe préparatoire tout en maintenant une bonne hygiène de vie liée à la pratique du sport qui m'a donné envie de créer des outils numériques et cela m'a conduit à m'intéresser à l'entrepreneuriat et rejoindre le projet Genius Venture. En effet, c'est la possibilité de proposer des produits numériques à un maximum de personnes et peut être un jour d'en vivre qui me motive le plus à entreprendre.

2. Problème identifié

Dans une société où les réseaux sociaux, les jeux vidéos et les séries sont la norme, nous sommes de plus en plus conditionnés à obtenir des récompenses instantanées.

Il devient alors difficile si ce n'est impossible de trouver discipline et motivation pour accomplir des objectifs sur le long terme.

Pratique sportive, études et tant d'activités aussi épanouissantes que nécessaires sont mises sur le côté au profit de la paresse et des écrans, et ces problèmes touchent le plus ceux qui justement ont le plus besoin d'investir leur temps à bon escient, les étudiants.

Même si on arrive à se motiver lorsque l'on recherche la performance, il faut être régulier et analyser nos points d'amélioration.

3. Opportunité de marché

Le problème est un ressenti partagé par mes proches, ils passent tous les jours entre 40 minutes et 2 heures sur les réseaux alors qu'ils sont conscient que la majorité de leur temps sur ces derniers est perdu.

D'autre part en classe préparatoire beaucoup de mes camarades se motivaient de manière ponctuelle mais nous étions nombreux à perdre au fur et à mesure l'inertie de départ et surtout à ne pas réussir à visualiser nos efforts et notre niveau sur chaque chapitre des différentes matières.

Pour pallier à ce genre de problèmes de nombreuses méthodes sont utilisées, il y a des applications de tracking d'habitudes comme habitica qui récompense les utilisateurs en les faisant progresser dans un jeu vidéo pour gamifier l'expérience, il y a aussi des applications de concentration pour travailler comme forest, ou des timers pomodoros.

J'ai tenté d'utiliser ce genre d'applications et les concepts m'ont beaucoup plu, néanmoins il manquait pour moi le côté performance et dépassement de soi dans les compétences complexes: comme les différents chapitres de maths ou les exercices de sports pour performer et progresser au plus vite.

4. Solution proposée

Ma solution est une application (mobile, ordinateur) de tracking de skills qui permet aux gens de noter leurs efforts quotidiens sous la forme d'un journal de bord. On peut noter ses efforts simplement en cochant des cases comme un tracker d'habitude mais on a surtout la possibilité d'écrire quotidiennement dans un journal pour chaque compétence les "efforts" réalisés. Ces derniers peuvent prendre la forme que l'on souhaite, par exemple une séance de sport, ou la résolutions d'exercices de mathématiques par exemple. L'utilisateur a alors chaque jour la possibilité d'estimer l'effort qu'il a fourni en se notant numériquement avec un slider. Il est possible de visualiser les séries, la régularité des efforts et tout simplement ce que l'on a écrit les jours précédents pour continuer à progresser.

La solution attire par un tracking rapide des efforts, une visualisation satisfaisante des efforts et de la régularité (heatmap calendar, graphiques, animation de récompenses) une interface soignée et une gamification de l'expérience utilisateur.

Elle se démarque des autres applications par la possibilité de détailler textuellement ce qu'on a fait un jour pour inclure toutes sortes de notes et ressentis. Des fonctionnalités comme se fixer des objectifs sur une durée ou partager le visuel des efforts fournis à des amis pour se motiver mutuellement à la manière d'un réseau social peuvent s'avérer être une plus value.

5. Modèle économique

Je n'ai jamais commercialisé de produit. Dans la mesure où le produit propose plusieurs fonctionnalités, je pense que le modèle freemium est envisageable: soit avec un abonnement pour avoir plus de compétences que la version limitée et ou alors inclure dans l'abonnement des fonctionnalités avancées de visualisation, de création d'objectifs.

6. Prochaines étapes et besoins

- Je dois comprendre les besoins des gens pour adapter les fonctionnalités principales de l'application et comprendre comment gamifier l'expérience, peut être en questionnant des utilisateurs qui font partie du public visé: étudiants, élèves en classe préparatoire.
- Je suis en train de réaliser un mvp avec les core features: j'ai un squelette de l'application qui fonctionne avec les journaux où on peut écrire ce qu'on a fait et noter sa journée, une base de données locale par utilisateur, je suis en train de tester de rajouter la visualisation des efforts et plus tard je réfléchirais à la création d'un serveur pour sauvegarder les données utilisateurs en ligne avec donc un système de compte.

LOUIS NGUYEN MINH TAN

Étudiant ingénieur à l'ENSEEIH - N7

@lnmt21@email.com 07 68 91 80 75 7 rue Rivals, 31000 Toulouse, FRANCE
louisn.me louis-nguyen-minh-tan-109265322 Laytongentleman



PROJETS

Application de productivité et de gestion des compétences

Flutter - Java

June 2023

- Actuellement en cours de développement

TIPE sur le Wordle

Python - MACHINE learning - Théorie du jeu et de l'information

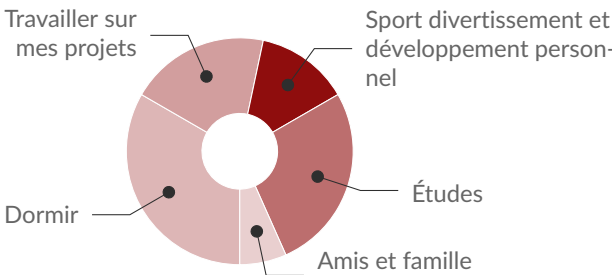
Septembre 2023 - Avril 2024

Une étude des différentes stratégies au Wordle.

LANGUES

Français Natif	● ● ● ● ●
Anglais Avancé	● ● ● ● ●
Allemand Bon niveau	● ● ● ● ●
Japonais Débutant	● ● ● ● ●
Coréen Connaissances basiques	● ● ● ● ●

UNE JOURNÉE CLASSIQUE



ACCOMPLISSEMENTS

Participation active dans les clubs de l'école

Aide au lancement de business de mes proches
explication de technologies

PARCOURS SCOLAIRE

Étudiant ingénieur

ENSEEIH, Toulouse

Sept 2024 - Juin 2027

Spécialisé dans les sciences du numériques

C.P.G.E. MP2I-MPI

Lycée Saint-Louis, Paris

Sept 2022 - Juin 2024

Classe préparatoire aux grandes écoles:
Mathématiques-Physique-Informatique

Baccalauréat mention très bien

Lycée Sainte Marie, Antony

2022

STRENGTHS

Travailleur

Attention au détail

Motivateur & Compétences humaines

Python

C

Ocaml

Godot Engine

HTML/CSS/JS

Java

Spring boot

C++

Qt 5

Flutter

Machine learning

Cyber sécurité

EXPERIENCE

Stage d'observation

C.E.A.

une semaine en 2018 Saclay

- Notions de fission nucléaire, spectroscopie de masse
- Compréhension du travail de recherche

Stage d'observation

searching

6 semaines en 2025