

CHE-NU

Documentation Projet

Governed Intelligence Operating System

"L'IA suggère. L'humain décide. Le système trace."

| Version | 1.0 |
|----------------|-----------------|
| Date | 8 décembre 2025 |
| Lignes de code | 76,280 |
| Agents IA | 168+ |
| Sphères | 9 |

■ Table des Matières

- 1. Vision du Projet
- 2. Les Trois Lois Fondamentales
- 3. Architecture Conceptuelle
- 4. Travail Accompli
- 5. Le Système de Presets
- 6. Méthodologie Deck Investisseur
- 7. Structure des 14 Slides
- 8. Statistiques Finales

■ 1. Vision du Projet

Qu'est-ce que CHE·NU?

CHE·NU est un **système d'exploitation d'intelligence gouvernée** qui place l'humain au centre de toutes les décisions tout en offrant la puissance de **168+ agents d'IA spécialisés**.

Philosophie Fondamentale

■ L'IA SUGGÈRE → ■ L'HUMAIN DÉCIDE → ■ LE SYSTÈME TRACE

CHE·NU n'automatise **jamais** les décisions humaines. Il **amplifie** l'intelligence humaine.

Marché Initial

| Aspect | Détail |
|------------|--|
| Industrie | Construction au Québec |
| Conformité | RBQ, CNESST, CCQ |
| Potentiel | Scalable vers toute industrie complexe |
| TAM | \$2T+ (gestion de projets complexes) |

■ ■ 2. Les Trois Lois Fondamentales

| Loi | Description | Implémentation |
|-----------|--------------------------|---|
| ■ ■ Loi 1 | Jamais nuire à l'humain | Aucune décision automatique affectant la sécurité |
| ■ Loi 2 | Obéir aux ordres humains | Tous les presets sont suggestionnels |
| ■ Loi 3 | Protéger son existence | Traçabilité totale pour audit |

Ces lois sont **inviolables** et codées en dur dans l'architecture. Aucun agent ne peut les contourner.

■ 3. Architecture Conceptuelle

Structure en Arbre

CHE·NU s'organise autour d'un **Tronc Central** (Timeline, Presets, Laws) avec **9 Sphères** thématiques qui orbitent autour.

| Sphère | Description |
|-----------------|----------------------------------|
| ■ Personal | Gestion personnelle et réflexion |
| ■ Business | Opérations commerciales |
| ■ Creative | Création et design |
| ■ Social | Engagement et communication |
| ■ Scholar | Apprentissage et recherche |
| ■ Methodology | Analyse et optimisation |
| ■■ Institutions | Conformité et politiques |
| ■■ XR | Réalité mixte et immersion |
| ■■ Governance | Supervision et audit |

Hiérarchie des Agents (168+)

| Niveau | Rôle | Exemple |
|--------|---------------|--|
| L0 | Orchestration | NOVA - Orchestrateur Principal |
| L1 | Directeurs | Business, Creative, Operations, Compliance |
| L2 | Managers | Projets, Ressources, Qualité, Sécurité |
| L3 | Spécialistes | 150+ agents par domaine |

■ 4. Travail Accompli

Modules Principaux

| Module | Lignes | Description |
|-------------------------|--------|--------------------------------------|
| preset-trunk.ts | 275 | Source de vérité - Timeline, XR Aura |
| preset-system.ts | 339 | Types, Presets, Roles, Phases |
| sphere-presets.ts | 450 | 31 presets pour 9 sphères |
| preset-fusion.tsx | 488 | Engine de fusion + UI |
| preset-observability.ts | 566 | Timeline avancée + Analytics |
| xrPresetVisuals.ts | 348 | Configuration visuelle XR |
| XRPresetAura.tsx | 326 | Composant Three.js auras |

Répartition du Code

| Catégorie | Lignes | % |
|-----------------|--------|------|
| XR Complete | 16,492 | 22% |
| UI Components | 12,000 | 16% |
| Core System | 8,500 | 11% |
| Backend Python | 6,500 | 9% |
| Personalization | 5,781 | 8% |
| Universe 3D | 3,999 | 5% |
| Phases/Roles | 3,763 | 5% |
| Autres | 19,245 | 24% |
| TOTAL | 76,280 | 100% |

■ 5. Le Système de Presets

Les 5 Lois du Preset System

- 1■■ Timeline = vérité absolue
- 2■■ XR = visualisation, jamais décision
- 3■■ Metrics = observation, jamais jugement
- 4■■ Aucun preset n'est automatique
- 5■■ Humain garde toujours le contrôle

Configuration des Auras XR

| Preset | Couleur | Radius |
|-------------|------------------|--------|
| focus | #4A90E2 (Bleu) | 1.2 |
| exploration | #8E44AD (Violet) | 1.8 |
| audit | #27AE60 (Vert) | 1.5 |
| meeting | #F39C12 (Orange) | 2.2 |
| minimal | #7F8C8D (Gris) | 0.8 |

■ 6. Méthodologie Deck Investisseur

Objectif

- ■ Expliquer CHE·NU sans surcharge
- ■ Inspirer confiance (tech + gouvernance)
- ■ Montrer un potentiel massif
- ■ Rester aligné avec le tronc

Méthode en 4 Phases

| Phase | Nom | Description |
|-------|-----------|---|
| 1 | Structure | Table des slides - validation avant contenu |
| 2 | Contenu | Remplissage par slide (titre, message, bullets) |
| 3 | Version | Adaptation investor-friendly |
| 4 | Export | Multi-format (PDF, email, live pitch) |

■ 7. Structure des 14 Slides

| # | Titre | Message Clé |
|----|----------------------|--|
| 1 | Vision & Mission | L'IA qui amplifie, sans remplacer |
| 2 | Problème Mondial | La surcharge cognitive tue la productivité |
| 3 | Solution CHE·NU | Un cerveau unifié, gouverné par l'humain |
| 4 | Le Tronc | Architecture Constitutionnelle |
| 5 | Agents & Gouvernance | 168 experts IA, zéro autonomie dangereuse |
| 6 | UX & XR | De l'écran à l'immersion |
| 7 | Cas d'usage | Premier marché: Construction Québec |
| 8 | Scalabilité | Construction → Toute industrie |
| 9 | Avantage | Pourquoi CHE·NU gagne |
| 10 | Business Model | SaaS + Usage + Marketplace |
| 11 | Sécurité | Confiance par design |
| 12 | Roadmap | De 76K lignes à l'IPO |
| 13 | Équipe | Bâtisseurs de l'IA responsable |
| 14 | The Ask | \$500K Seed pour prouver le modèle |

■ 8. Statistiques Finales

| Métrique | Valeur |
|----------------------|--------|
| Total lignes de code | 76,280 |
| Modules TypeScript | 180+ |
| Composants React | 60+ |
| Agents définis | 168 |
| Sphères | 9 |
| Presets | 31+ |

Stack Technique

| Layer | Technologies |
|----------|--------------------------------------|
| Frontend | React 18 + TypeScript + Vite |
| 3D/XR | Three.js + React-Three-Fiber + WebXR |
| State | Zustand + Context |
| Backend | FastAPI + Python 3.11 |
| Database | PostgreSQL + Redis |
| Deploy | Docker + Kubernetes |

Document généré le 8 décembre 2025 • CHE·NU v1.0

■ CHE·NU — L'IA qui amplifie, sans remplacer