

COMPTE RENDU DE RÉUNION

Programme de Mentorat Yango Fellowship (STIM) 2025 – Côte d'Ivoire

Date : 16 janvier 2026

Format : Réunion en ligne

Mentor : Alexis Didjonou, expert en ingénierie logicielle

Coordination : Kini KONIN

Participants : Lauréats des équipes 1, 2, 3 et 4 du programme STIM

1. Objectif de la session

Cette session de mentorat avait pour objectif de permettre aux équipes :

- de présenter l'état d'avancement de leurs projets,
- d'exposer les contraintes rencontrées,
- de recevoir des orientations techniques, méthodologiques et stratégiques,
- de clarifier le périmètre de leur **Minimum Viable Product (MVP)** en vue des prochaines échéances avec Yango.

2. Déroulement de la session

2.1. Accueil et présentations

La session a été ouverte par **Kini KONIN**, qui a invité les participants à partager brièvement leur état du jour, puis à se présenter.

Il a insisté sur l'importance de savoir se présenter clairement et a encouragé l'ensemble des lauréats à partager leurs centres d'intérêt lors des prochaines rencontres.

Des difficultés techniques ont été signalées, notamment des problèmes de micro. La présence des équipes 1, 2, 3 et 4 a été confirmée avant de donner la parole au mentor.

2.2. Introduction du mentor et cadre de la session

Kini KONIN a présenté **Alexis Didjonou**, ingénieur logiciel avec plus de neuf ans d'expérience en développement web et mobile.

Chaque équipe disposait d'environ **15 minutes** pour présenter son projet et échanger avec le mentor.

Alexis a recommandé que chaque présentation soit portée par un **chef d'équipe**, avec des interventions claires et concises afin d'optimiser le temps.

3. Présentations des équipes et recommandations

3.1. Équipe 1

Porte-parole : Guy Privat Zrannoueu

Description du projet :

Edupath est une application mobile d'orientation et de révision destinée aux élèves et étudiants. Elle vise à résoudre :

- le manque d'orientation scolaire personnalisée,
- les choix académiques mal informés,
- l'accès limité aux ressources de révision et aux bourses.

Fonctionnalités envisagées :

- profil utilisateur personnalisé,
- guide d'orientation,
- module de révision intelligent,
- accès aux bourses,
- agenda scolaire,
- tuteur IA disponible 24h/24.

État d'avancement :

- frontend largement avancé,
- difficultés liées au manque de matériel et à la coordination de l'équipe.

Recommandations du mentor :

- recentrer le **MVP** sur une problématique claire : l'orientation académique de base,
- éviter la dispersion fonctionnelle,
- reporter l'intégration de l'IA à une phase ultérieure,
- privilégier **Flutter** pour le mobile,
- utiliser **Laravel (PHP)** ou **Node.js** pour le backend.

Le mentor a insisté sur la nécessité d'un MVP simple : inscription de l'étudiant, collecte de données clés, et proposition de parcours académiques pertinents.

3.2. Équipe 2

Porte-parole : Ebenezer N'goran

Description du projet :

Application mobile de commande et de livraison de médicaments, avec des fonctionnalités complémentaires telles que :

- rappels de prise de médicaments,
- informations audio sur les médicaments,
- consultations en ligne,
- pharmacies de garde.

Problématique majeure :

Alexis a souligné que **la commande et la livraison de médicaments en ligne sont interdites en Côte d'Ivoire**, conformément aux règles de l'Ordre des pharmaciens.

Recommandations du mentor :

- abandonner la livraison de médicaments comme cœur du projet,
- réorienter le MVP vers des fonctionnalités légalement réalisables :
 - suivi de prise de médicaments,
 - agenda de traitement,
 - informations audio pour les personnes ayant des difficultés de lecture.

Il a mis en garde contre le risque de bâtir un MVP sur une fonctionnalité juridiquement incertaine et non exploitable à court terme.

Décision attendue :

L'équipe est invitée à revoir rapidement son concept ou à proposer un nouveau projet viable dans un délai court.

3.3. Équipe 3

Porte-parole : Tychique Quashie

Description du projet :

Solution de mobilité urbaine visant à conseiller les usagers sur les transports en commun à Abidjan pour se déplacer d'un point A à un point B.

Difficultés identifiées :

- cadrage géographique initial,
- disparité des compétences techniques au sein de l'équipe,
- absence de réflexion approfondie sur la monétisation.

Analyse du mentor :

- projet jugé pertinent sur le fond,
- modèle premium peu adapté à une cible utilisant majoritairement les transports en commun,
- proposition d'alternatives de monétisation :
 - valorisation de données de trafic,
 - système d'abonnement à des cartes de transport avec paiement mensuel.

Recommandations techniques :

- Flutter pour le mobile,
- Laravel ou Node.js pour le backend,
- Angular ou Laravel pour le frontend web, selon les compétences disponibles.

3.4. Équipe 4

Porte-parole : Rayane Kouadio

Description du projet :

Plateforme d'orientation académique et professionnelle basée sur :

- les intérêts,
- les aptitudes scolaires,
- la personnalité.

Un système de scoring est en cours de développement, avec un frontend déjà fonctionnel.

Limites identifiées :

- volume de données encore limité,
- intégration de l'IA non finalisée,
- besoin d'accompagnement méthodologique pour le test d'orientation.

Recommandations du mentor :

- élaborer un **cahier des charges fonctionnel précis** pour le MVP,
- structurer les questions autour de critères clairs (niveau, intérêts, objectifs),
- démarrer sans IA complexe,
- envisager un système hybride où des conseillers humains alimentent progressivement la base de données pour entraîner l'outil d'analyse.

4. Prochaines étapes et consignes

- Les équipes doivent **revoir leur MVP** pour qu'il soit :
 - centré sur le cœur du besoin,
 - fonctionnel,

- concis,
 - sans dépendance immédiate à l'IA.
- L'équipe 2 doit proposer rapidement une **réorientation claire** ou un nouveau projet viable.
- Chaque équipe doit transmettre au mentor :
 - un cahier des charges fonctionnel,
 - une feuille de route du MVP.

Calendrier des prochaines rencontres :

- **Mardi** : équipes 1 et 2
- **Jeudi** : équipes 3 et 4
- **Vendredi** : point général avec l'ensemble des équipes

Les équipes disposent de **trois semaines** pour livrer un produit fonctionnel en vue de la présentation finale avec Yango.