Le dossier KESH

KESH rend visible le talent que personne ne regarde. Un passeport commun. On commence par le sport.

Le projet en cinq lignes

01. KESH rend visibles les talents et les savoir-faire à partir de ce que les personnes accomplissent.
02. Le passeport KESH ID relie leur identité et leurs parcours dans les différents pôles de la plateforme.
03. KeshSport ouvre en premier : une app native, quatre mondes — Match, Footing, Gym et Play.
04. KeshBusiness, KeshKulture, KeshDar, KeshAuto et KeshBeauty prolongeront cette maison commune.
05. KESH est IA-native : des agents participent à sa fabrication ; l'assistance dans le produit se construit autour de faits vérifiables.

Une étape de construction

Le teaser présente la vision. La bêta privée de KeshSport est annoncée prochainement, sur invitation. Le lancement officiel est prévu le **10 janvier 2027**. La porte des inscriptions reste fermée.

Les **2 000 places fondatrices** désignent une capacité d'accès prévue, jamais un nombre d'inscrits. Ce document ne présente aucun résultat commercial ni chiffre de traction.

Pourquoi ce dossier

Donner aux programmes startups et aux partenaires techniques une lecture complète du produit, de son état et de ses besoins : crédits cloud et IA, expertise technique, accompagnement produit et préparation de la mise sur le marché.

02 · Problème et solution
03 · KESH ID
04 · Les six pôles
05 · KeshSport
06 · IA-native
07 · Technologie
08 · Marché et économie
09 · Mise sur le marché
10 · Équipe et demande

Le talent existe. Sa preuve se disperse.

Relier une pratique, une preuve et une identité que l'on retrouve.

Le problème que KESH choisit de traiter

Un match entre amis, une sortie de course, une séance de street workout ou un tournoi produisent de l'effort et des résultats. Sans historique commun, ce parcours reste difficile à lire. Une publication montre un moment ; elle ne raconte pas nécessairement la progression.

Le même enjeu traverse le travail et la création : le savoir-faire se voit dans les actes, mais sa présentation dépend souvent de ce que chacun déclare. KESH part de cette hypothèse produit : une identité reliée à des réalisations peut rendre un parcours plus lisible et donner envie de continuer.

La solution : une maison, plusieurs usages

Le passeport KESH ID sert de point commun. Chaque pôle porte un usage précis, une carte et une manière de montrer son activité. L'ambition est de retrouver la même identité quand un nouvel univers ouvre, sans confondre les preuves : une performance sportive n'est pas une qualification professionnelle.

Pratiquer

Une activité réelle donne une raison d'ouvrir le produit.

Faire reconnaître

Les résultats suivent les règles de leur monde, au lieu d'être saisis comme une note personnelle.

Revenir

La carte et l'historique rendent la progression visible et donnent un prochain objectif.

Pourquoi commencer par KeshSport

Le sport offre des gestes récurrents et compréhensibles : jouer, courir, réaliser un record, participer à un tournoi. Il permet de travailler la boucle entre pratique et reconnaissance avant d'ouvrir d'autres métiers. Les six pôles forment une vision commune ; leur disponibilité sera progressive.

> **Ce que la bêta doit établir**
>
> La valeur du passeport, la compréhension des règles de progression et l'envie de revenir après une première activité. Ces questions sont à éprouver ; aucune validation de marché n'est revendiquée ici.

KESH ID, le passeport commun

Un seul compte pour tout ce que KESH ouvrira.

Une identité qui accompagne le parcours

KESH ID est le point d'entrée de la plateforme. Il porte la continuité entre les mondes de KeshSport et, à terme, les autres pôles. Le passeport donne une forme reconnaissable à cette idée : une identité commune, puis des pages et des cartes propres aux usages.

Il ne s'agit pas d'un document officiel ni d'une identité délivrée par une administration. Le mot « passeport » décrit l'expérience KESH et l'appartenance à ses univers.

La carte, lecture immédiate d’une progression

Dans KeshSport, la carte expose des indicateurs propres à la pratique. Match commence avec une note de 65 ; ce point de départ est une règle du produit, pas une performance constatée. Les autres mondes montrent leurs propres mesures : kilomètres, records validés ou titres.

Une donnée absente ne doit pas devenir un résultat fictif. La carte de départ et la carte enrichie par l'activité racontent deux moments différents. La règle commune reste : **les stats se gagnent**.

Le statut fondateur

Le projet prévoit une première capacité de 2 000 places numérotées, associées au passeport et à un accès prioritaire à la bêta. Ce statut exprime une place dans le lancement ; il ne prouve ni une activité passée ni un niveau sportif.

Ce qui doit rester propre à chaque pôle

L'identité peut être commune, les règles de reconnaissance ne le sont pas forcément. Un record de Gym, une compétence de KeshBusiness ou une réservation KeshDar n'ont pas la même signification. L'extension de KESH ID devra respecter ces différences et les choix de visibilité adaptés à chaque usage.

La valeur recherchée

Donner un point de retour durable au membre et une base cohérente aux futurs produits. L'intérêt de cette continuité entre pôles sera à vérifier à mesure de leurs ouvertures ; il n'est pas présenté comme un effet de réseau déjà acquis.

Une maison. Six pôles.

KeshSport d’abord. Le même ID, d’autres scènes ensuite.

Premier pôle · en construction

KeshSport

Le sport et le jeu compétitif réunis dans une app native. Match, Footing, Gym et Play donnent chacun une forme visible à la pratique, aux résultats et à la progression.

À venir · une app, trois mondes

KeshBusiness

Career : trouver un travail ; le profil remplace le CV, on aide à le remplir, et les offres suivent ce que l’on sait faire. **Academy** : se former sur ce que l’on veut, en modules courts ; le test réussi ajoute une certification au profil. **Solutions** : des logiciels clés en main en abonnement (SaaS) ou sur mesure pour les entreprises. Sa règle : « Tu te formes, c’est certifié, ça se voit sur ton profil. »

À venir · une app, quatre mondes

KeshKulture

Music : publier ses morceaux ; un organisateur peut prendre contact pour une scène. **Art** : montrer et vendre ses créations, art et artisanat. **Events** : concerts, spectacles et expos à proximité ; prendre son billet ou créer son événement. **Clip** : des vidéos courtes montées avec l’IA, sous-titrées et mises au format vertical. Sa règle : « Tu crées, tu partages, ton public te trouve. »

À venir

KeshDar

La location courte durée : trouver en ligne un logement pour quelques nuits. Le séjour et l'hôte deviennent un nouvel usage de la maison KESH.

À venir

KeshAuto

La location de voiture avec un loueur partenaire : choisir en ligne, puis prendre la route. Le service annoncé porte sur la location, sans promettre un parc propre.

À venir

KeshBeauty

La beauté au féminin : coiffure, soins, maquillage et ongles. Retrouver ses rendez-vous et ses professionnelles préférées au même endroit.

Une ouverture progressive

Ces noms et ces périmètres reprennent ceux du site. Seul l'ordre « KeshSport d'abord » est annoncé. Les cinq autres pôles n'ont pas de calendrier public ni de disponibilité revendiquée dans ce dossier.

Le passeport commun est la continuité recherchée ; chaque pôle devra démontrer l'utilité de son propre service avant de promettre une adoption à l'échelle de la plateforme.

KeshSport : les stats se gagnent

Tous tes sports. Une seule carte. Une app native.

Match

Le football : créer ou rejoindre un match, pointer les présents, remplir la feuille de match, voter pour le joueur du match. La note part de 65 ; seuls les matchs avec présence comptent.

Footing

La course : lancer une sortie GPS, retrouver ses kilomètres et son historique, préparer la suivante. L'accompagnement vocal fait partie du parcours annoncé ; les mesures viennent de la trace.

Gym

Le street workout, la musculation et la boxe : publier un record, obtenir deux validations. Une contestation l'invalide ; pas d'auto-validation. Le jugement se fait sans l'identité de l'auteur.

Play

L'esport et la compétition physique : rejoindre un tournoi de 4, 8 ou 16 places, confirmer sa présence, recevoir le résultat saisi par l'organisateur. Les forfaits restent visibles avec les titres.

Ces mécanismes décrivent le parcours annoncé sur le site ; leur disponibilité dépend de l'ouverture progressive de l'app.

La boucle de jeu

1. **Entrer :** retrouver son passeport et choisir son monde.
2. **Pratiquer :** jouer, courir, réaliser une séance ou participer à un tournoi.
3. **Faire reconnaître :** faire entrer le résultat selon les règles et les preuves propres à la pratique.
4. **Voir progresser :** lire la carte et l'historique, puis revenir pour le prochain objectif.

Une progression, pas une note inventée

« Les stats se gagnent » est une règle de conception : l'activité et sa validation doivent précéder l'affichage d'une performance. Le détail des règles dépend du monde ; une mesure de course ne se traite pas comme un résultat de match ou une victoire en tournoi.

> **Du prototype à la bêta**
> Le monorepo documente du code natif, des parcours et des vérifications locales, notamment autour de Footing. Cela ne signifie pas que les quatre mondes sont ouverts au public. Les essais sur téléphone, la cohérence des résultats et la fiabilité des parcours restent des critères de passage vers la bêta.

Le premier enjeu produit : que le membre comprenne ce qu'il a gagné, pourquoi sa carte évolue et ce qu'il peut faire ensuite.

IA-native, dans le produit et l’atelier

Une petite équipe. Une ruche d’agents IA. Des décisions humaines.

Dans le produit : une assistance ancrée dans les faits

L'ambition est d'aider à préparer une pratique, à comprendre une activité et à choisir la suite. Le coach de Footing documente déjà trois temps : préparer la séance, accompagner la sortie, puis analyser les données de course disponibles.

Son fonctionnement documenté repose actuellement sur des règles locales et des séances structurées. Le branchement d'un modèle génératif reste à décider et à évaluer. KESH ne présente donc pas un assistant conversationnel génératif comme déjà disponible au public.

> **Une frontière explicite**
> Une explication doit se rattacher aux mesures disponibles. Le coach ne doit pas inventer de rythme cardiaque, de calories ou de fatigue. Une réponse d'assistance lente ou indisponible ne doit pas bloquer le suivi de course.

Dans la fabrication : les agents comme force de production

Les agents IA participent à l'exploration, à l'écriture du code, aux tests, aux revues et à la production visuelle. Les films et visages du teaser sont générés par IA. Des gardes automatiques contrôlent les livrables ; les arbitrages produit et la validation finale restent humains.

Cette organisation est un choix de fabrication. Elle ne constitue pas une mesure de productivité ni une garantie d'absence d'erreur. Les modifications doivent pouvoir être relues, vérifiées et corrigées.

Ce qu’un programme IA peut rendre possible

- Évaluer un modèle sur des tâches bornées : expliquer une activité à partir de données attestées, sans inventer de résultats.
- Comparer qualité, latence et coût avant toute intégration générative au produit.
- Renforcer les évaluations, les règles de repli et la revue des sorties des agents de fabrication.
- Travailler la confidentialité et le choix des données réellement nécessaires à chaque appel.

Les crédits IA sont un moyen d'expérimenter et de vérifier une utilité, pas la preuve qu'une intégration est déjà livrée.

Une base technique, des preuves à chaque étape

La stack documentée, distinguée de la disponibilité publique.

Application native	React Native et Expo pour KeshSport. Le monorepo documente une migration vers Expo SDK 57 et React Native 0.86, ainsi que des exports locaux Android et iOS. Ce sont des preuves de construction, pas de distribution dans les boutiques.
Socle web et serveur	Next.js et React pour l'application web existante et les routes serveur ; TypeScript pour le code partagé. Le passage au natif ne signifie pas une réécriture de toutes les règles métier.
Données et identité	Supabase, PostgreSQL, authentification et politiques d'accès au niveau des lignes. L'identité commune et les historiques doivent rester cohérents avec les droits de chaque membre.
Organisation du code	Monorepo, Node.js, pnpm et TypeScript strict. Des modules partagés portent les règles et les moteurs du produit ; leur existence ne certifie pas l'ouverture de chaque fonction.
Vérification	Vitest, Playwright, Biome et GitHub Actions sont documentés dans l'outillage. Les vérifications automatiques complètent les essais sur téléphone et la revue humaine.
Site de présentation	Le teaser est statique : HTML, CSS et JavaScript locaux, polices et médias hébergés avec le site. Aucun traceur, CDN de ressources ou dépendance chargée à l'exécution.

Les choix techniques servent l’expérience

Le natif répond aux besoins de suivi de course et d'usage sur téléphone. Les règles communes limitent les divergences entre une carte, un historique et le résultat dont ils proviennent. La vérification doit porter sur le parcours complet, pas seulement sur une compilation réussie.

> **Les prochains points à éprouver**
>
> Comportement sur les téléphones visés, suivi en conditions réelles, reprise après interruption, qualité des données, séparation des environnements et coût d'exploitation. Le dossier ne revendique ni certification, ni audit externe, ni capacité de charge mesurée.

L’Algérie : le terrain de départ

Le produit est pour le monde ; l’Algérie est le premier terrain. Un contexte public mesurable. Un modèle économique à préciser.

47,4 M

Population totale en 2025, estimation UNFPA.

Source publique · UNFPA, Algérie, 2025

61,71 M

Abonnements internet fin juin 2026, dont 54,74 M mobiles. Valeurs arrondies du rapport ARPCE T2 2026.

Source publique · ARPCE, T2 2026, p. 1

Le rapport ARPCE compte précisément 61 714 396 abonnements internet, dont 54 744 829 mobiles. Il mesure des abonnements, **pas des personnes uniques**. Une personne peut détenir plusieurs lignes ; ces chiffres ne forment donc ni un nombre de clients KESH ni une estimation de chiffre d'affaires.

Ce que ce contexte permet de dire

L'Algérie est le premier terrain du projet. La place de l'internet mobile justifie de travailler une expérience adaptée au téléphone. Le marché accessible doit encore être défini par pratique, par territoire et par capacité à servir correctement les premiers groupes.

La bêta devra éclairer l'usage récurrent, les freins d'accès, le coût de service et la disposition à payer. Aucune taille de marché commercial calculée à partir de la population nationale n'est avancée.

Modèle économique : décidé et à l’étude

Orientation décidée : vendre des outils logiciels aux professionnels, sans vendre l'audience des apps KESH. Les documents du projet décrivent un socle métier réutilisable : planning, réservation, tarifs, statistiques et encaissement, décliné selon le métier. Cette orientation ne signifie pas que ces offres sont commercialisées.

Périmètre initial décidé : aucune monétisation Gym en v1 ; inscriptions Play gratuites, sans paiement intégré ni récompense en argent. **À l'étude :** offres futures, tarifs, éventuelles commissions et calendrier de monétisation après cette phase. Aucun revenu, contrat ou financement n'est annoncé ici.

> **Une priorité avant les sponsors**
>
> La démarche de sponsoring est différée tant que l'usage et l'audience propres ne sont pas prouvés. Le prochain travail économique consiste à relier un service utile, un coût réel et un consentement à payer.

Sources publiques consultées le 30 octobre 2026. Les chiffres décrivent leurs années de référence ; ils ne mesurent pas la traction de KESH.

Ouvrir par vagues, apprendre par l’usage

Les 2 000 fondateurs comme première capacité d’accueil.

La mise sur le marché

Le teaser explique la promesse et les quatre mondes. Le lancement par vagues donne la priorité aux places fondatrices numérotées, puis à une ouverture plus large. Les 2 000 places constituent le format prévu pour cette première entrée ; elles ne sont pas une annonce de recrutement réalisé.

L'enjeu de la première vague est de faire fonctionner le parcours de bout en bout : entrer, comprendre sa carte, pratiquer, retrouver un résultat juste et revenir. Les retours des premiers groupes doivent permettre de corriger les points de friction avant d'élargir l'accès.

Aujourd’hui · préparation

Teaser disponible, produit natif en construction et vérifications locales. Inscriptions fermées. Préparer les parcours, les essais sur téléphone et les conditions d'ouverture.

Prochainement · bêta privée

KeshSport sur invitation, avec priorité aux fondateurs. Aucune date de bêta n'est annoncée. Les vagues doivent rester compatibles avec la capacité de suivi et de correction de l'équipe.

10 janvier 2027 · lancement officiel prévu

Le jalon public reprend exactement celui du site. La préparation doit établir la fiabilité des fonctions ouvertes et la capacité d'accompagner leur usage.

Après KeshSport · élargissement

KeshBusiness, KeshKulture, KeshDar, KeshAuto et KeshBeauty. Leurs calendriers, leur ordre détaillé et leurs périmètres de lancement restent à définir.

Ce qu’il faudra mesurer

Compréhension du premier parcours, activité réellement terminée, retour après cette activité, erreurs de résultat et coût de service. Ces axes décrivent le travail d'apprentissage envisagé ; ce dossier n'en affiche aucune valeur observée.

Les conditions de passage

L'ouverture exige les préalables juridiques et de protection des données, la validation des parcours et une capacité de support adaptée. Le présent document ne rouvre pas les inscriptions et ne constitue pas une annonce de disponibilité.

L’équipe et ce que KESH demande

Accélérer une construction vérifiable, avec les bons moyens.

Une organisation par rôles

Direction fondatrice : vision, priorités, arbitrages produit et validation finale. **Contributeurs produit et techniques :** préparation des missions, développement, revue croisée et essais sur téléphone. **Agents IA :** assistance à l'exécution, aux tests et à la production de contenus sous contrôle humain.

Ces rôles décrivent la manière de travailler documentée. Ils ne constituent pas un organigramme de salariés, un effectif certifié ou une déclaration de qualifications. Les agents IA ne sont pas comptés comme membres humains de l'équipe.

La demande à un programme startups

- **Crédits cloud :** soutenir les environnements de développement et d'essai, l'hébergement, le stockage et l'observation technique des parcours.
- **Crédits IA :** évaluer des modèles sur des cas d'usage précis, construire des évaluations et maîtriser les coûts de la fabrication assistée.
- **Accompagnement technique :** architecture mobile et serveur, fiabilité, sécurité, données et préparation à la montée en charge.
- **Accompagnement produit et économique :** conception des vagues, mesure d'usage, entretiens utilisateurs, choix des offres et vérification de leur utilité.

Un usage concret de l’accompagnement

Formaliser un cas d'usage prioritaire, établir une base de comparaison, mesurer qualité et coût, puis documenter la décision de livrer ou de poursuivre l'essai. Le soutien recherché doit produire des preuves utiles au prochain jalon.

La discussion investisseur

KESH recherche aussi des échanges avec des investisseurs et des partenaires capables d'accompagner cette première étape. Le besoin financier détaillé, les conditions et le calendrier d'un éventuel financement relèvent d'une discussion dédiée. Aucun montant de levée ni valorisation n'est annoncé.

Ouvrir la conversation

contact@keshentreprise.com
keshentreprise.com

Lire le résumé investisseur

Document de présentation au 30 octobre 2026. Aucun partenariat avec un programme n'est revendiqué. Les informations juridiques et les éléments confidentiels de candidature seront fournis par la direction fondatrice dans le cadre approprié.