Attila

Nóra

Adél

Bulcsú

Simon

Sziszi

Balázs

# Bemutatkozás

--Jó napot kívánunk! Mi vagyunk a SAPka szoftverfejlesztő csapat. Egy innovatív megoldást találtunk arra, hogy növeljük az emberek sportolási hajlandóságát. Ezt szeretnénk most önnek bemutatni, befektetés reményében.

<Kockázatitőke – befektető> -Ez remekül hangzik, kérlek folytassátok.

--Először szeretnénk bemutatni a problémát.

<amikor valaki beszél, akkor bevágjuk elé feliratként, hogy micsoda, pl. Adél szomorú sportoló>

# Probléma bemutatása

--Manapság az emberek nagy része keveset sportol, ez negatív hatással van mindennapi életükre. A sport hiányának több oka is van, de szerintünk a 2 legjelentősebb a motiváció és a társak hiánya.

-Látom, hogy ez valós probléma, de nem tudom mekkora jelentőségű ez jelenleg Magyarországon.

--Hazánk lakosságának csak a 23%-a sportol heti rendszerességgel és az 50%-a egyáltalán nem is sportol. Ez is közrejátszik abban, hogy Magyarországon a legmagasabb a daganatos betegek aránya, az EU-n belül. A probléma megértésének érdekében Dr. Hídvégi Péter professzorral konzultáltunk, aki a Debreceni Egyetemen tanít.

-Ez tényleg nem hangzik valami jól, de biztos vannak már megoldások a probléma kiküszöbölésére.

--Természetesen már léteznek megoldások, azonban ezek bonyolultabbak, mint a miénk. Erre egy példa a Facebook események, de ennél több probléma is felmerül. Először is ezen keresztül nem lehet egy specifikus sportra szűrni. Másodszor ezt senki nem használja sporteseményekre, csak tömegesemények szervezésére, mivel eredetileg ez a célja. Ráadásul, ha az ember Facebookon keres sportolási lehetőséget, könnyen el lehet téríteni eredeti céljától a sok poszt és reklám miatt. Egy másik megoldás lehet, hogy mindenkire ráír az ember egyesével, de ez fárasztó és idegesítő, valamint csak a már létező ismeretségi körödet vonhatod be.

-Ez mind szép és jó, de a ti megoldásotok miért jobb, mint ezek?

--Csináltunk egy reklámfilmet ennek bemutatására.

# Reklámfilm

<Narrátor> -- Sportolni szeretnél, de nincs kivel?  
Mindig kínszenvedés sporttársakat találni?

Eleged van az örökös visszautasításból?

<Adél szomorúan néz a távolba, ördögszekereket fúj a szél a háttérben, szürke filteres az egész>

<A szöveg alatt folyamatosan vágóképek szürke filterrel, emberekről, akik egyedül szomorúan szerencsétlenkednek sportokkal>

Tudod, hogy sportolnod kellene az egészséged érdekében, de nincs meg hozzá a megfelelő motivációd?

Ha az előbbi kérdésekre igennel válaszoltál, akkor van számodra egy remek hírünk!

<odaadjuk a telefont Adélnak, akinek felvidul az arca és a színek visszatérnek a világba>

<ezalatt színes vágóképek csoportosan BOLDOGAN sportoló emberekről>

Bemutatjuk a SporTárs alkalmazást. Ez az applikáció alapjaiban fogja megváltoztatni a sportolási szokásaidat.

* Alkalmazásunk segítségével 24%-kal gyorsabban szervezhetsz sporteseményeket, mint nélküle.
* A másokkal való sportolás rengeteg előnnyel jár. Felmérésünk szerint 37%-kal motiváltabb leszel tőle, jó közösségépítő, új embereket ismerhetsz meg vele és meglátod még sokkal jobban is fogod érezni magad közben.

<Előnyök kiemelése a képernyőn>

<Képernyő alján: korlátozott felelősségi nyilatkozat: az eredményeket 120 emberen Google kérdőíveken keresztül kaptuk>

Próbáld ki, töltsd le az alkalmazást teljesen ingyen és változtasd meg az életed MOST!

# Megoldás

--Fejlesztettünk egy Androidos applikációt. Aminek a kezelési felülete letisztult és egyszerű, annyira, hogy még a nagyszüleinknek sem okozott nehézséget a használata. Letöltés után a felhasználók könnyedén regisztrálnak email címükkel vagy Google fiókjukkal, ezután képesek létrehozni eseményeket, csatlakozni másokéhoz és szükség esetén akár lemondani azokat. Az eseményeket könnyű megtalálni a térképen, és még sportok szerint is lehet szűrni.

- Hogyan fogjátok továbbfejleszteni?

--Tervezünk még komment és chat funkciókat az események alá és a felhasználók között, hogy a jelentkezők tudjanak kérdezni az esemény létrehozójától. A jövőben az applikáció értesítéseket is fog küldeni az események előtt megadott idővel. Kérhetünk majd értesítéseket a közelünkben létrehozott új eseményekről. Pontrendszerrel is szeretnénk játékosítani az alkalmazást, a nagyobb aktivitás érdekében.

# Megosztás

-Működik már az alkalmazás?

--Igen, már élesben is kipróbáltuk. Miután bemutattuk osztálytársainknak a projektünket, megkértük őket, hogy mindannyian töltsék le az alkalmazást és szerveztünk egy túrát a Mátrában. A túra részleteit teljes egészében ezen az alkalmazáson keresztül beszéltük meg és semmilyen egyéb kommunikációs csatornát nem használtunk.

-Ezt mind magatoktól sikerült megcsinálni? <Elképedve>

--A kutatásaink során rengeteg szakértő és konkurens csapat segítségét kaptuk. Többek között egy amerikai és egy román FLL csapattal is beszéltünk. Mindannyiuktól nagyon értékes visszajelzéseket és ötleteket kaptunk. Ezen a táblázaton látszik, hogy a sok visszajelzésükből melyiket valósítottuk meg.

-Teljesen lenyűgöztetek, azonnal befektetek!!!!

<Elkezdi szórni ránk a pénzt>

# Jelenetek:

1. bemutatkozás - Adél Bulcsú beszél, többi szereplő (Attila, Sziszi, Simon, Balázs) ott áll a háttérben
2. Probléma bemutatása – Balázs, Bulcsú és Simon beszél, többi szereplő ott áll a háttérben
3. vágókép 1: a TV előtt ül valaki, közben eszik valamilyen chipset
4. vágókép 2: valaki feláll a kanapéról, de legyint és inkább visszaül
5. vágókép 3: valaki nézi a Facebook-ot, de aztán ideges lesz rá
6. vágókép 3: valaki ír valakinek Messengeren, elhívja sportolni, de nem ér rá, az ember szomorúan néz
7. vágókép 4: valaki szomorúan néz a távolba, ördögszekereket fúj a szél a háttérben, szürke filteres az egész
8. vágókép 5: valaki szomorúan próbál focizni egyedül
9. vágókép 6: valaki egyedül ütöget a pingpongasztalnál
10. vágókép 7: Simon? egyedül teniszezik szerencsétlenül ???
11. vágókép 8: odaadjuk a telefont valakinek, akinek felvidul az arca és a színek visszatérnek a világba, boldogan mutatja az alkalmazást a kamerába
12. vágókép 9: emberek boldogan fociznak
13. vágókép 10: 2 /4 ember boldogan pingpongozik
14. vágókép 11: Simon boldogan teniszek valakivel
15. képernyőfelvétel az alkalmazásról
16. vágókép 12: valakik kezet fognak, mert újonnan megismerkedtek