1. **Introduction** - Interest grabbing opening:

Exempelvis: Koppla till rapporten och hur många olika verktyg vi har behövt använda för att sätta ihop den, sen övergå till hur det administrativa arbetet i föreningar nästan är likadant och att vi tänkte samla alla verktyg till en plattform.

1. **Background / Disposition** - Background info and motivation, problem/threat/issue

* Digitala verktyg till för att driva verksamheten
* Dagens lösningar:
  + Saknar samlad funktionalitet på samma plats
  + Sportadmin går inte att integrera med föreningens egna hemsida
  + Kostar mer än nödvändigt

1. **Proposition** - Your standpoint

* Sprida information om produkten på evenemang och mässor
* Sociala medier
* Utkast till föreningar och klubbar i Sverige

1. **Argumentation** - For and against

* Rikta sig till mindre idrottsföreningar
* Hanterar flera funktioner + integration med andra tjänster
* Enkelt och brett användargränssnitt
* Billigare än andra plattformar som finns på marknaden
* Inkomst via månadsprenumeration där idrottsföreningar betalar baserat på maximalt antal medlemmar
* Kostnader för utveckling dras ner då vi ska använda oss av OSS
* Lån för att täcka kostnader och ha kontroll över företaget
* Vi har stark team med olika erfarenheter och kompetens som kompletterar varandra.
* Teamet har goda kunskaper inom programvara, algoritmer, design och databaser
* Om vi jämför med Sportadmin saknar Trainify en App för att underlätta för mobilt användande.

1. **Conclusion / Finale** - Concluding point

EXEMPEL

* Idag finns det många idrottsföreningar och idrottsklubbar som har digitala verktyg till sin hjälp som hjälper de att driva verksamheten framåt. Framöver allt sköter de det administrativa arbetet som exempelvis medlemshantering, schemaläggning och hanterar betalningar på en webbplats. Det är därför viktigt att den webbplatsen som används är lätt att använda och underhålla och kan möta behoven som finns för olika idrottsföreningars. Problemet som finns med dagens lösningar är att hemsidor som finns på marknaden inte är lättanvändliga eller är för dyra för idrottsföreningar.
* Vi har utforska marknaden kring träningsapplikationer för idrottsföreningar med MOM tester och som tyder på problemet kring lättanvändliga träningsapplikationer i Sverige.
* De två stora aktörer på marknaden i dagsläget erbjuder inte bättre kostnader för mindre föreningar då medlems gränserna är breda. Till ex en förening bestående för 400 medlemmar betalar lika mycket som för 800 medlemmar. Dessutom kan föreningarna inte riktigt anpassa deras webbplats som passar de där de kan tex ……..

Trainify riktar in sig på mindre idrottsföreningar som kan använda tjänsten utifrån föreningens storleken beroende på antal medlemmar som finns.

Trainify kommer även innehålla open source baserat mjukvarusystem som tillåter användarna att ha möjligheten att implementera egna funktioner.

* Vi har låtit 3 st idrottsföreningar testa vår prototyp och fått feedback att vår tjänst är mycket tydligare vad det gäller användbarheten och enkelt att använda. Framförallt tyckte de om att allt var samlat på ett och samma ställe vilket jämfördes med en av de två stora aktörerna Sportadmin som saknar saknad funktionalitet på samma plats. Det var bla mer tydligare i designen hur man kunde ex lägga till nya medlemmar i kontrast mot Sportadmin där det upplevdes vara oklara eller svåra att hitta.
* Trainify får inkomst via månadsprenumeration där idrottsföreningar betalar ett rörligt pris baserat på maximalt antal medlemmar. Priset togs fram efter att ha tittat på konkurrenternas priser och vad de erbjuder där vi kom fram till att vi erbjuder bättre design, användarupplevelse och funktioner till bättre pris.
* Trainify kommer att se lansering i de tre större städerna i Skåne; Lund, Malmö och Helsingborg, för att sedan utöka till resten av Sverige……
* Kostnader för utveckling av Trainify dras ner då vi ska använda oss av OSS, men administrativa kostnader samt skatter och företagsuppgifter förekommer ändå. Vi kommer ta ett lån om inte våra interna medel räcker. Lånet är ämnat för att täcka utvecklingskostnader som personalkostnader alltså löner.

MANUS - 1 min 20 s var max - TechNisse: André

**Slide 1: Introduktion och problem**

Det finns en del jobbiga delar med projektrapporten i Affärsdriven-Programvaruutveckling. Rapporten består av flera olika delar och i gruppen ska man kommunicera om vem som tar vad samt hitta ett bra ställe att skriva den på. Sen krävs det fler verktyg för olika delar i rapporten, exempel kan vara de verktyg som krävs för att skapa System Anatomy, ett Gantt Schema eller möjligtvis för en prototyp. Visst hade det varit smidigt att hitta alla verktyg på samma ställe.

Samma problem stöter man på som en ny idrottsförening. Alla verktyg som krävs är utspridda och det är inte alltid lätt att hitta dem, speciellt inte om man har en budget att utgå från.

(övergång till nästa slide)

**Slide 2: Bakgrund och problem**

Människan är ämnad att röra på sig och idrott har en positiv påverkan på samhället. Idag sköts idrottsföreningar genom digitala hemsidor där det finns funktioner för bland annat medlemshantering, betalningar och schemaläggning.

Idag finns det ett antal sådana hemsidor som idrottonline och Sportadmin. Problemet med dessa hemsidor (som finns på marknaden) är att dem antingen är för dyra eller icke lättanvändliga för idrottsföreningar.

För att lösa detta problem vill vi skapa Trainify som samlar allt som behövs för att sköta en förening på ett och samma ställe med ett unikt, enkelt användargränssnitt och Open source.

(Trainify underlättar kommunikation mellan föreningen och dess medlemmar genom att utveckla grundläggande funktionalitet med hjälp av Open Source.)

(övergång till nästa slide)

**Slide 3: Prototyp**

Här ser ni Hifi prototypen för vår hemsida, som ni ser så är det lätt att följa och läsa. Huvudkategorierna till vänster har allt som en förening kan tänkas behöva och genom dem kan man gå till mer specifika delar.Vi har visat prototypen till olika idrottsföreningar och fått positiv feedback vilket visar intresse på marknaden

**Slide 4: Marknadsföring**

För att nå ut till våra kunder kommer vi först att mass annonsera på sociala medier för att fånga föreningarnas intresse, för detta kommer vi behöva bygga en lämplig profil på sociala medier. samtidigt kommer även ställa ut på relevanta mässor såsom Träffpunkt Idrott i Göteborg för att synas och prata med idrottsföreningar. När vi väl har gjort det så kommer vi lista ut de potentiella kunderna i närområdet för att sikta på dem speciellt och kontakta dem direkt genom telefon eller utskick på mejl så att vi säkerställer att vi når ut till olika föreningar och klubbar.

(övergång till nästa slide)

**Slide 5: Nisch**

Som redan nämnts finns problemet att en idrottsförening på ett smidigt sätt ska kunna kommunicera med sina medlemmar genom ett lättanvänligt användargränssnitt som är skapad utifrån en idrottsförenings behov. Vi riktar in oss på mindre idrottsföreningar i Sverige med utgångspunkt i Skånes tre största städer.

Styrelsen för en idrottsförening ska kunna sköta organisationen utifrån hemsidan. Dessutom ska medlemmar kunna använda sig av hemsidan för att ta emot viktig information. Medlemmarna kommer i olika åldrar och det är därför viktigt att sidan är lätthanterlig för alla. Intäkter och kunder är återkommande genom prenumerationer som gör Trainify ett vinnande koncept för marknaden och bli ledande inom vårt segment.

(övergång till nästa slide)

**Slide 6: Inkomster**

Trainify får in pengar genom månadsprenumerationer av idrottsföreningar när produkten är lanserad, och priset beror på antalet medlemmar i föreningen. Vid uppstart finansieras Trainify av *interna medel* som tex *sparade pengar* vilka vi är villiga att förlora om det går dåligt. Vi kommer även söka *relevanta bidrag* från organisationer som Sveriges Akademiska idrottsförbund och Svenskt Näringsliv. När dessa medel inte räcker kommer vi att ta ett *lån* vilket vi anser är bättre än att ge ut andelar i företaget för att få in pengar. Vid försäljning av aktier förlorar vi nämligen kontroll över företaget vilket vi inte vill. Ett lån kan då komma att räcka i upp till ett år, eventuellt längre, för att vi ska kunna klara oss.

(då det ofta tar längre tid än man tror att gå med vinst. )

(övergång till nästa slide)

**Slide 7: Utveckling och kompetens**

För ett lyckad projekt är det viktigt att det finns ett fungerande team bakom produkten.

Det är därför viktigt att ledarskapsteamet tillsammans kompletterar varandra.

Vi har ett team bestående av 6 personer totalt där vi har en operativ chef

som bidrar till att upprätthålla den dagliga verksamheten. Sen har vi också 5 programvaruutvecklare varav en är UX designer. Två inom teamet har också kompetens inom försäljning och marknadsföring.

(övergång till nästa slide)

**Slide 8: Motargument och mot-motargument**

Om vi jämför oss med de nuvarande tjänster som samlar verktyg en gång till för att hitta något vi saknar så kommer det som står ut mest vara att Sportadmin har en app vid sidan av sin hemsida. Den appen underlättar för tränare som vill kunna ta närvaro lätt på mobilen, skicka snabba utskick eller hitta telefonnumret till en förälder. Att vi då inte har en app kan göra att några föreningar väljer att fortsätta använda Sportadmin istället.

Den enda lösningen på detta är att vi också skulle utveckla en app för samma syften, att lätt ha tillgång till verktyg på mobilen. Därför har vi inte lagt detta bakom oss, utan ser på det som en möjlig förbättring eller utökning av Trainify i framtiden.

(övergång till nästa slide)

**Slide 9: Avslutning**

Avslutningsvis kan vi säga att det finns liknande tjänster som Trainify för idrottsföreningar på marknaden, men utifrån undersökningar och tester har vi dragit slutsatsen att dem tjänsterna är svåra och jobbiga att använda. Med vår produkt som riktar sig till mindre föreningar och som har ett unikt användargränssnitt samlar all information på ett och samma ställe för att du som idrottsförening ska kunna driva den på ett enkelt sätt. Vi vill hjälpa dig spara tid, pengar och frustration! Vi vill göra det lite enklare och lite bättre! Välj Trainify!