**Guião PITCH**

Ana Margarida: **3 min**

Boa tarde a todos, o meu nome é Ana Margarida e estes são os meus colegas de equipa (passo a apresentar): Marco, Daniel e Francisco e nós somos os Software Elementalists.

Estamos aqui hoje para vos apresentar o nosso produto (“AGNI”) e de forma a começar por vos explicar a solução que o nosso produto vai trazer para o mercado, deixo-vos com o seguinte exemplo:

Imaginemos que é fim de semana, está um dia bonito de sol e vocês decidem ir passear, (seja a pé ou de bicicleta ou ainda decidem ir visitar os vossos familiares, que vivem longe, de carro. Em ambas as situações) vocês passam por uma mata, que está suja, por exemplo, e vocês lembram-se daquelas notícias que deram na tv sobre os incêndios, e pensam: “era bom que alguém pudesse vir limpar o sítio”, mas talvez se vão embora porque sentem que não estão na posse de tratar do problema.

Mas e se houvesse uma aplicação onde vocês pudessem realmente reportar o problema e soubessem que este irá ser tratado.

E é isto que o nosso produto traz.

Mas, existem já algumas aplicações que fazem este trabalho por nós, então porque é que a nossa é diferente?

O trabalho da nossa equipa é feito segundo uma lista de prioridades:

* Funcionalidade e segurança
* Rapidez e Fácil Utilização
* Design da aplicação
* Ética

Ética - É verdade que já existem aplicações relativamente à prevenção de incêndios, mas a probabilidade de eu chegar ao pé de um de vocês e perguntar se vocês têm uma dessas aplicações instalada e vcs dizerem que sim é quase nula. Mas se vocês conhecessem uma aplicação portuguesa de prevenção dos fogos, eu diria que a probabilidade de um de vcs ter uma dessas instalada aumentava um pouco porque o facto de saberem que é uma aplicação feita por pessoas que podem ter estado ligadas a uma situação real de incêndios no vosso país irá dar-vos mais confiança no que tem a ver com a aplicação, porque essas pessoas têm esses princípios éticos.

Passando agora para as características mais objetivas da nossa aplicação, esta irá estar presente tanto em web como em androide, no entanto para o público em geral esta irá ser mais usada em android, por uma questão de facilidade, no entanto a web será um bom meio para as pessoas em casa com mais calma observarem os estados dos reportes dos problemas feitos e ainda para os gestores de Back-Office e entidades responsáveis pela resolução dos problemas, pelo que a web está mais otimizada para estes dois últimos.

Passo agora a palavra ao meu colega Marco que irá falar com mais pormenor da aplicação em android.

Marco:

Portanto tal como a Margarida já disse o nosso público-alvo será maioritariamente os utilizadores em si e por exemplo naquela situação que também já falamos de irmos passear e repararmos numa mata suja facilmente conseguimos pegar no telemóvel (ou num tablete) e tirar uma fotografia ao local. Através do acesso ao gps é também simples de verificar a localização do problema e basta o utilizador referir o tipo de problema para rapidamente termos toda a informação necessária para tratar do mesmo.

//Falar do espaço no telemóvel

//Gamification

//Mostrar cenas

Para além destas funcionalidades básicas, a nossa aplicação conterá também uma secção de notícias, uma secção onde as pessoas poderão dar a sua opinião acerca da aplicação e como pode ser melhorada, conter os contactos de entidades, os utilizadores irão ser categorizados conforme o numero de reportes que fazem, e iremos ter como referência dados do IPMA como comparação de áreas de risco.

* Gamificação
* Design minimalista
* User normal
* Operações básicas da aplicação

Experiência, consciencializados

Características de terreno e relevo são diferentes