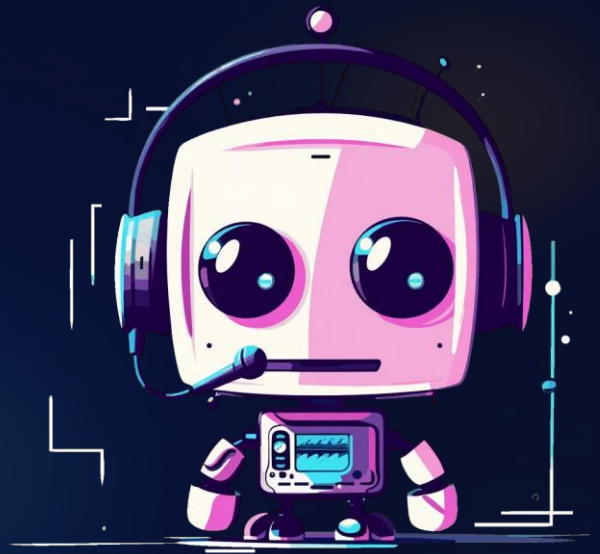


## VoiceBot Chetty pro obce a města

Zefektivňujeme telefonickou komunikaci.  
Šetříme čas a práci úředníků i občanů.



### Kdo je VoiceBot Chetty?

AI asistent, jenž během vteřin zodpoví telefonické dotazy, úřední hodiny i na koho se na úřadě obrátit – 24/7 bez dlouhého hledání kompetentních osob a času stráveného se spojovatelkou.

### Co město získá?

Odlehčení od rutinní agendy spojování hovorů a odpovídání jednoduchých dotazů. Chetty okamžitě odpovídá s krátkou odezvou na běžné otázky občanů, čímž zrychluje jejich obsluhu, snižuje počet telefonátů a minimalizuje administrativní zátěž.

Výsledkem jsou spokojenější občané, kteří ocení, že se rychleji dostanou ke kompetentním osobám a informacím. Díky Chettymu úředníci získají více prostoru na důležité úkoly a efektivnější správu obce.

### Jak funguje v praxi?

Místo zdlouhavého hledání stačí jediná otázka:

„Kdo na úřadě řeší územní plánování?“  
„U koho si vyzvednu řidičský průkaz?“  
„Kdy má otevřeno podatelna?“

Chetty prohledá připravenou znalostní bázi a do pár vteřin odpoví lidskou řečí, případně zašle i SMS zprávu.

### Postup spolupráce

1. Vytvoříme znalostní bázi.
2. Vytvoříme a upravíme hlasový model a odpovědi.
3. Zajistíme hladké nasazení do vašeho prostředí
4. Budeme vám neustále k dispozici pro vylepšování Chettyho výkonu

### Hlas

Přirozený  
lidský hlas

### Přepis

Přehledy o  
Realizovaných  
hovorech

### 5 minut

Doba nasazení  
na vaše číslo

### 24/7

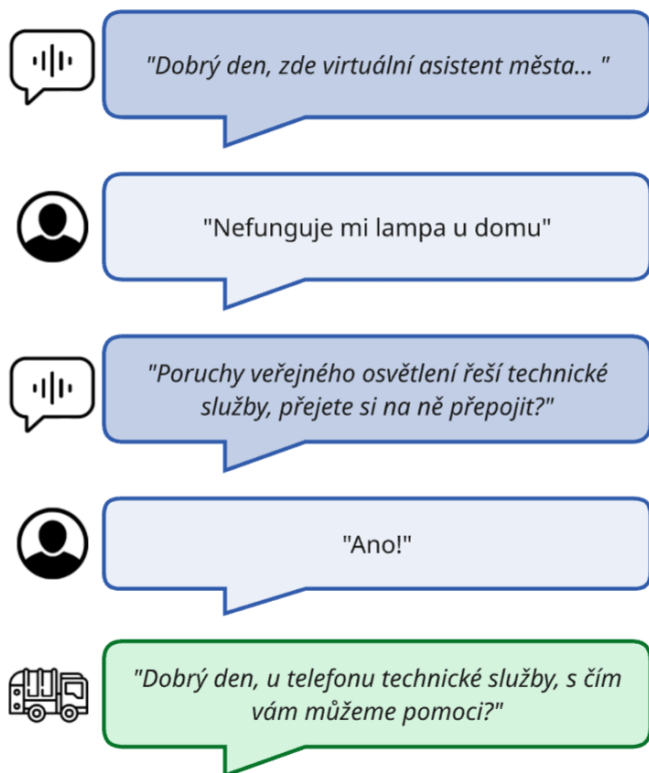
Dostupný  
nonstop



# Propojení s kompetentními osobami

Chetty propojuje nejen občany s kompetentními úředníky, ale zároveň jsme schopni nasadit další tooly jako jsou:

- Rezervační systémy,
- SMS brána,
- Propojení na další instituce v obci.



## Proč směřovat občany mimo úřad?

V případě, že městský úřad přímo neřeší například poruchy kanalizace, nebo osvětlení v obci, tak Chetty VoiceBot přepojí linku na společnost, nebo kompetentní osobu k řešení daného problému.

Díky propojení institucí:

- **Nezatěžujete úřad** zbytečnými telefonáty.
- **Šetříte čas** občanům i pracovníkům úřadů.
- **Zlepšujete přehlednost** informací ve městě.
- **Posilujete důvěru**, že městu záleží na pohodlí občanů.

Výsledkem je jednotná linka úřadu, která odpoví na otázky, nebo přesměruje hovor tam, kde je to potřeba.

Díky propojení institucí do jediného VoiceBota mají občané konečně místo, kde zjistit to, co je aktuálně trápí – od poruch veřejného osvětlení po svozy odpadu v obci.

# Často kladené otázky

## Bude Chetty VoiceBot komunikovat s lidmi strojovou řečí?

Nebude, Chetty VoiceBot mluví téměř stejným hlasovým projevem, jako by s občanem komunikoval člověk a to díky hlasovému modelu, který jsme dlouho ladili.

## Když se zeptám budu čekat dlouhé sekundy na reakci?

Nebudete, odezva je okolo jedné sekundy, takže se s Chettym můžete bavit naprosto plynule. Jde nám o to, aby komunikace s Chettym byla přirozená stejně jako je s člověkem na sluchátku.

## Můžu Chettymu skákat do řeči?

Ano, můžete a je to něco na co je VoiceBot připravený. Jakmile Chetty mluví a detekuje, že mu druhá strana skočila do řeči, zmlkne, poslouchá a následně reaguje.

## Jak velká může být znalostní báze?

Znalostní báze může obsahovat okolo 1.000 stran, takže odpovědi mohou být velice komplexní a přesné.

## Kde můžu sledovat jak Chetty odpovídá?

S pořízením VoiceBota získáte i přístup do administrativního rozhraní, kde uvidíte veškeré přepisy konverzací s obyvateli. Na základě tohoto výstupu následně můžeme komunikaci Chettyho upravovat.

## Co když odpoví špatně?

Pokud narazíte na chybnou odpověď, dejte nám prosím vědět. Rychle situaci vyřešíme a zajistíme, aby se stejná chyba neopakovala.

## Co když bude člověku

### špatně rozumnět?

Ničemu to nevádí, v tom případě se Chetty omluví a přepojí člověka na jiného člověka na úřadě, kterého bude mít uvedeného jako obecný kontakt.

## Závěrem

Chetty Voicebot zrychluje přístup k informacím, šetří čas občanům i úředníkům a modernizuje digitální služby měst. Nasazení zvládnete za pár minut, je dostupný 24/7. Vyzkoušejte Chetty ještě dnes.