



Take a **Brake**, Make it Work

COVID-19

New Normal



เรื่องธรรมดาที่ไม่ธรรมดา



Work From Home แค่นี้จะพอใจเธอ

สรุปผลสำรวจ มนุษย์ทำงานรู้สึกยังงัยกับการ WFH ในปีนี้



ข้อดีที่คนชอบที่สุดจากการ WFH



ปัญหาที่ทำให้ไม่พอใจกับการ WFH ที่สุด



"และยังสรุปได้ว่ามนุษย์ทำงาน 98% ชอบและพอใจที่จะ Work From Home บ้างเป็นครั้งคราว หรือลดการทำงานลงก็ได้"

จึงมีการสำรวจข้อมูลเชิงลึก ที่ส่งผลต่อความพึงพอใจนี้



แล้วคนที่ไม่พอใจล่ะ?

เป็นกลุ่มที่ไม่ได้ WFH กันทั้งที จะมีปัญหาการสื่อสารและการทำงานร่วมกันแบบครึ่งๆกลางๆ



การไม่ต้องเดินทาง คือลาภอันประเสริฐ

เพราะมนุษย์ทำงานหลายคน รู้สึกเหนื่อยและเครียดจากการเดินทางมากกว่าจากการทำงานด้วยซ้ำ



ต้อง WFH เยอะแค่ไหนดี?

มนุษย์ทำงานจะพึงพอใจที่สุดหากได้ WFH มากกว่า 75% ของเวลาการทำงาน



มนุษย์ทำงานเดียวกัน มีที่ทำงานที่ 3

คือร้านกาแฟหรือ Co-working space แต่มากกว่า 80% ก็เลือกที่จะทำที่บ้านเป็นหลัก 1 อยู่ดี

ผลสำรวจจากคนทำงานหลายประเทศทั่วโลก โดย lp.buffer.com/state-of-remote-work-2020

INFO
GRAPHIC
THAILAND



ขจัดอุปสรรค การเรียนรู้ออนไลน์ในยุค COVID-19

ข้อจำกัดของ การเรียนรู้ออนไลน์

- ขาดผู้ชี้แนะเมื่อเด็กประสบปัญหา
- ขาดครูผู้สอนประจำแต่ละวิชา
- ผู้ปกครองไม่สามารถคอยอยู่ดูแลได้
- เด็กเรียนไม่ทันตามที่หลักสูตรกำหนด



ผลลัพธ์

- เด็กเรียนช้าขึ้น
- เด็กออกกลางคัน
- หลุดออกนอกระบบ

1

กระบวนการแก้ไข ข้อบกพร่อง (remediation)

- นำเด็กกลับเข้าสู่แผนการศึกษาอีกครั้ง
- จัดกิจกรรมพัฒนาทักษะที่บกพร่องเพื่อเริ่มต้นใหม่



ผลลัพธ์

- เด็กมักเบื่อหน่ายกับกระบวนการนี้
- เป็นกระบวนการที่คล้ายการเรียนรู้ซ้ำขึ้น
- บั่นทอนความมั่นใจของเด็ก



2

การเพิ่มอัตราเร่ง (acceleration)



2 แนวทาง ในการจัดการ ปัญหา

- ครูต้องสังเกตว่าเด็กมีปัญหาเรื่องใด
- จัดการปัญหาให้ตรงกับตัวเด็ก

ผลลัพธ์

- มีประสิทธิภาพมากกว่า
- ช่วยลดข้อบกพร่องของแนวทางแรก





PROBLEM



ความเครียดเพิ่มสูงขึ้น
ทำงานแบบไม่รู้วันไม่รู้คืน



ปัญหาการร่วมงาน
งานไหนเป็นงานไหน ใครจะรู้



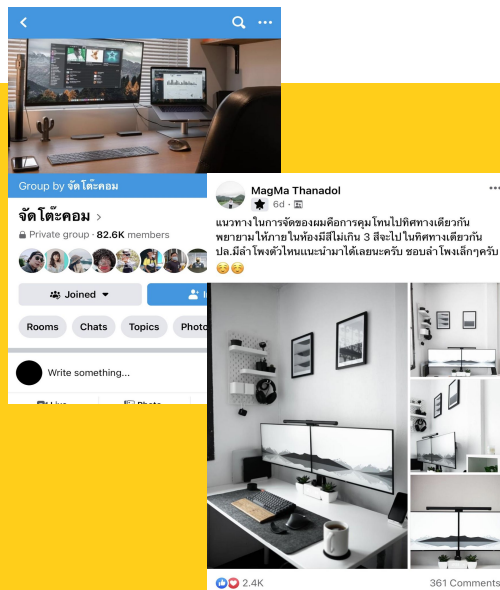
ติดต่อสื่อสารยากลำบาก
โทรแล้ว โทรอีก



ขาดความ Productive
คิดยังไงก็ไม่ออก



เข้ากลุ่มต่าง ๆ จัดการ เช่นกลุ่มจัดโต๊ะคอม Work station ของตัวเองในการทำงาน หรือเรียนออนไลน์ให้ดีขึ้น เพื่อทำให้การทำงานมีความสุขมากขึ้น



หา HOW TO ใช้ชีวิต การเรียนออนไลน์หรือการทำงานให้มีความสุข

USER

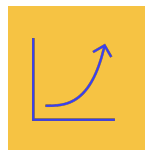
Existing

แล้วปัญหาที่ใหญ่กว่านี้คืออะไร ?

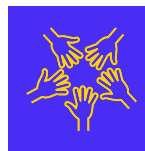
PROBLEM

บริษัท / มหาวิทยาลัย

แล้วปัญหาที่เกิดขึ้นกับที่เกิดขึ้นกับ
คืออะไร ?



ทำให้คนมีส่วนร่วมน้อยลง
ก็ผมไม่รู้จะพูดอะไร



ปัญหาการร่วมงาน
แอบคิดแต่บอกออกไปไม่ได้



IDEA ที่มีจำกัด
เพราะการมีส่วนร่วมน้อย

MARKET SIZE

2,660

Secondary School

164

Universities (+Post
Secondary)

24,287

Number of registered in
Thailand per year

1,940,000

Secondary School
Students

663,150

University Students

45,952,318

Employed Persons
(67% work force
participation rate)

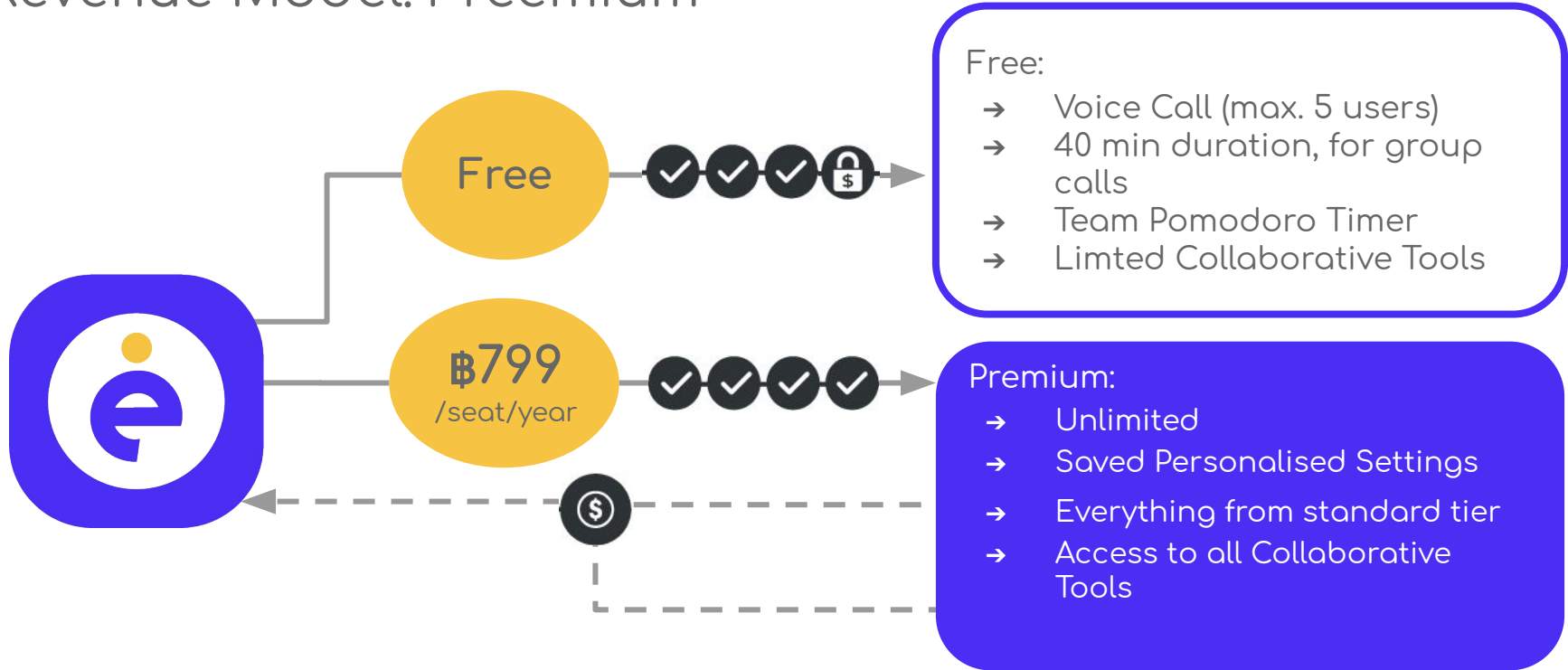


we timeTM





















Take a Brake, Make it Work

Business model

Revenue Model: Freemium

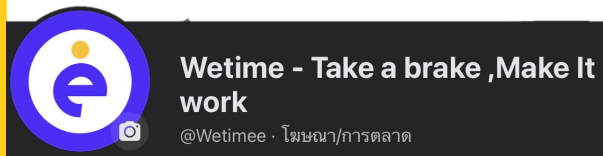


Market Positioning

	Collaboration Tools	Communication (Audio/Video)	Productivity	Time Management
				
 Gather				
 Forest				
 Focus Mode				

เราจะกิน Market Share ของการตลาดยังไง

FB PAGE



ประชาสัมพันธ์ใน Facebook fanpage เกี่ยวกับ content ต่าง ๆ เพื่อให้
เกิดการรับรู้ และโยงเข้าไปหา Platform WETIME

- WETIME เป็นอะไรได้บ้าง?
- WETIME เว็บไซต์น้องใหม่ที่ทำให้การ WFH ไม่วุ่นวายอีกต่อไป

Email Marketing & Free trial



ให้ บริษัท/มหาวิทยาลัย ใช้ฟรีในระยะเวลา 3 เดือน (1 Premium License)
เพื่อทดสอบผลลัพธ์และเปรียบเทียบกับวิธีการ รวมถึง Feedback ใน
การนำกลับมาพัฒนาต่อให้ตรงตาม Target มากที่สุด



Media



BrandAge Online



ใช้สื่อทางการตลาดกับ Start up ในการโปรโมท เช่น Marketingoops
Brandage Ad-addict เป็นต้น ให้คนรู้จักเพิ่มมากขึ้น

Discount & Referral

หาก บริษัท/มหาวิทยาลัย ไหนที่ให้เราใช้ชื่อในการโปรโมท จะให้ส่วนลด 10%
หรือถ้าหากแนะนำให้บริษัท หรือมหาวิทยาลัยอื่นใช้ก็จะได้เงินคืน 10%



we time

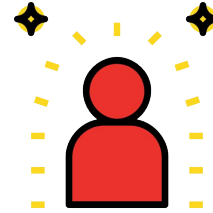
Raise fund

Future Plan



Expand Target Group (Pre-secondary):

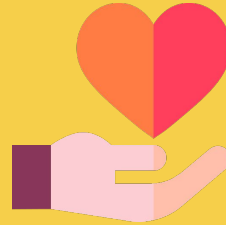
- Develop and market interactive schooling functionalities



Expand Target Group (individual):

- Develop and market to individual use
- Add functions for pastoral use

**1 company
school**



Company CSR

- Every subscription purchased by a company will support a free licence to a school of their choice

"Creativity is just connecting things."

~ Steve Jobs