

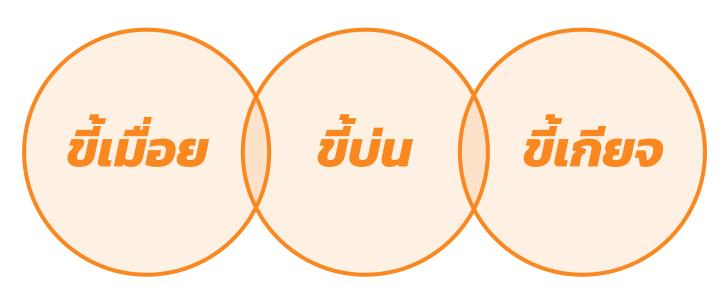
# **80%** ของมนุษย์เงินเดือนเป็น Office Syndrome

# **80%** ของมนุษย์เงินเดือนเป็น Office Syndrome



## **Our Target**

พนักงานออฟฟิศ ช่วงอายุ 22-32 ปี นั่งทำงานด้วยคอมพิวเตอร์เป็นหลัก







### Your Office Syndrome Buddy

" เพื่อนคู่ใจที่จะทำให้การเปลี่ยนแปลงสุขภาพกลายเป็นเรื่องสนุก! "









มาในรูปแบบเกมที่ personalized เฉพาะบุคคล





สะดวก รวดเร็ว พร้อมบริการแจ้งเตือน





ยิ่งเล่นยิ่งได้ มาพร้อมสิทธิพิเศษมากมาย

# Demo Time!

# **Market Positioning**









Non-Game

**Game** 











ต้องแบ่งเวลาไปทำ

### **Communication Plan**









KOL Marketing
Facebook, Youtube



Freemium

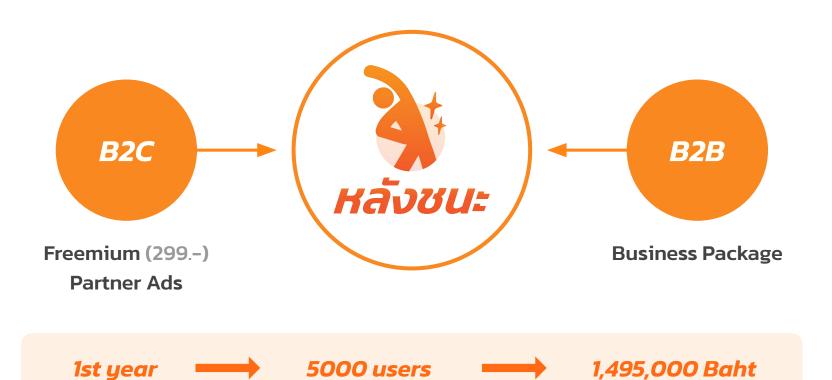


Reward

## **Business Model**



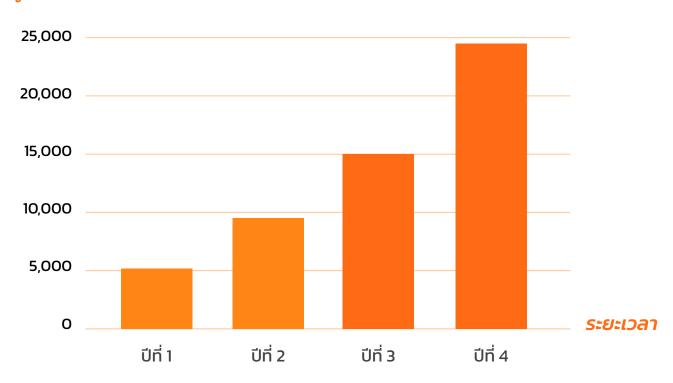
### **Business Model**





# **Customer Assumption**

### จำนวนผู้ใช้งานหลังชนะ





## **Our Future Plan**







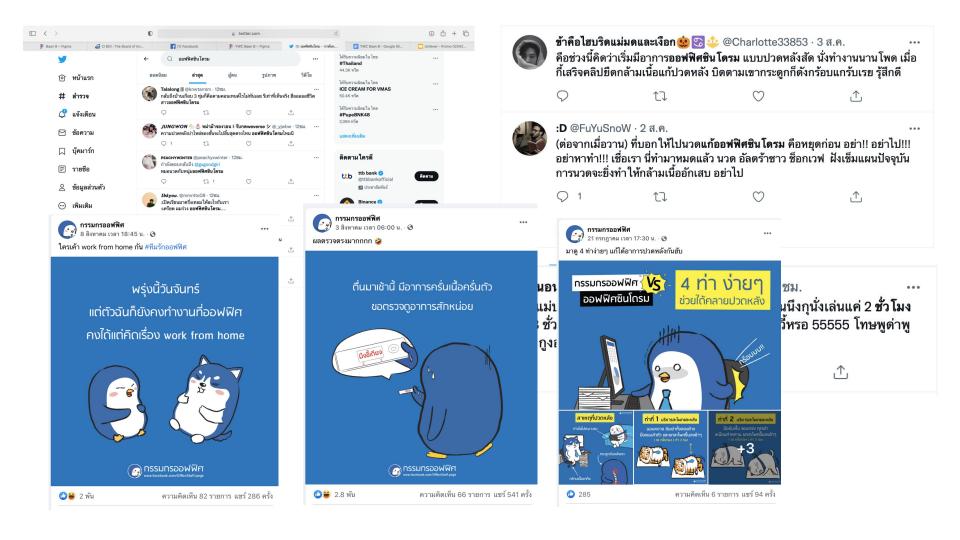


# Back Up

# **Target**

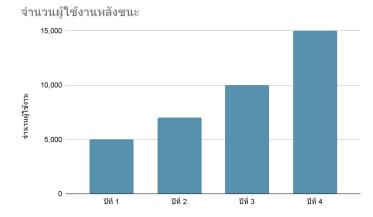
- -First Jobber อายุ 22-32 นั่งทำงานหน้าคอม เป็นเวลา 6-8 ชม.ต่อวัน ไม่ค่อยตระหนักเพราะ งานที่เยอะ และไม่ค่อยมีเวลาดูแลตัวเอง พวกที่มีอาการปวดเมื่อยอยู่บ่อยครั้ง -ความสนใจ ช้อปปิ้ง เพจหนัง ซีรี่ย์ บ่นเกี่ยวกับงาน ชอบแท็กชอบแชร์
- -Programmer

วิธีการแก้ปัญหาในปัจจุบัน ต้องการความเร่งด่วนเห็นผล เนื่องจากเวลาที่มีจำกัดมากต่อวัน จนทำให้เกิดความขี้เกียจที่จะเอา เวลานั้นให้สูญเสียไป แต่เ็นคนกล้าทดลอง เช่นการนวด การใช้อุกรณ์ที่ช่วยซัพพอร์ตในการทำ งาน เพราะเป้าหมายหลังของพวก First jobber คือ การที่เราประสบความสำเร็จในการให้เร็ว ที่สด



## ประมาณการรายได้

ปีที่ 1 - 5,000 คน รายได้ 1,495,000 บาท ปีที่ 2 -7000 คน รายได้ 2,093,000 บาท ปีที่ 3 -10000 คน รายได้ 2,990,000 บาท ปีที่ 4 -15000 คน รายได้ 4,485,000 บาท ปีที่ 5 -15000 คน รายได้ 4,485,000 บาท



# Price : ตั้งราคาอิงตามคู่แข่ง Freemium packet

	Free	Premium
- Personalized Suggestion	<u> </u>	<b>Y</b> ,
- Articles & Content		
- Statistics		
- Roadmap & Reword	×	
- Achievement and Leaderboard	×	
- Specific Pain Relieving Tutorial		
<ul> <li>Help Improve Surrounded Environments (Ergonomical</li> </ul>		
Furnitures)		
- Stretching Streak	X	
- Other features:	<b>Y</b>	<b>~</b>

#### **Cost Structure**

#### **Fixed Cost**

- -ค่าซอฟแวร์
- -ค่าเซฟเวอร์
- -ค่าพนักงาน
- -ค่าเช่า

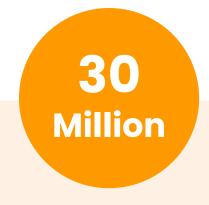
#### **Varible Cost**

- -ค่าสาธารณูปโภค
- -Marketing

## **Market Size**



จำนวนพนักงานออฟฟิศ ในประเทศไทย



จำนวนกลุ่มคนอายุ 22-32 ปี



จำนวนกลุ่มเป้าหมาย

**Available Market** 

**Available Market** 

**Market Share** 

#### งบการเงิน

	รายได้	ค่าใช้จ่าย คงที่	ค่าใช้จ่าย ผันแปร	อัตราการเติบโต
ปีที่ 0	-	(3,000,000)	-	0
ปีที่ 1	1,495,000	1,620,000	684,000	0
ปีที่ 2	2,990,000	1,620,000	684,000	94%
ปีที่ 3	4,485,000	2,160,000	924,000	51.55%
ปีที่ 4	7,475,000	2,280,000	924,000	66.67%
TOTAL	16,445,000	7,680,000	3,216,000	

อัตราผลตอบแทนขั้นต้น 30%

NPV =4,577,856

PB = 2.3Y

IRR% = 0.66

### **Communication**

AWARENESS

Channel (1) Channe

**KOL** 



- @MTilkesara เดิดต่องาน khunpark@gmail.com
  - Review
  - IG Story
  - Youtuber

Consideration

Channel **6 9 6 6 6 6 6 1** 

Dek-D Survey

Conversion

Channel:

- Exclusive Article
- Exclusive Feature

Re-Target

Channel หลังชนะ

- Reward
- Partnership Brand

## ความเสี่ยง

- พัฒนาเว็ปไซต์ให้ดูทันสมัยอยู่เสมอ
- พัฒนาอุปกรณ์ช่วยในการยืดเส้นยืดสายให้มีความสะดวกต่อการใช้งาน
- ถ้าในอนาคตลูกค้าลดลง เราอาจจะมีการขายอุปกรณ์การกายภาพเสริมเพื่อเป็นการหา รายได้อีกทางนึง
- ถ้าคู่แข่งมองเห็นโอกาส เพิ่มฐานลูกค้าเป็นกลุ่มสุขภาพอื่น