



Startup

Part2

วางแผน monopoly

Monopoly คือ การครอบครองตลาด โดยในมุมมองของสตาร์ทอัพ เป็นการสร้างสรรค์
สิ่งใหม่ๆ ที่คนอื่นตามไม่ทัน

"หากความแตกต่างหรือจุดเด่นของตัวเองให้เจอ และจงเป็นเบอร์หนึ่ง
หรือ monopoly ในบางตลาด"

Monopoly

ตามแบบฉบับของ Peter Theil (หนังสือ Zero to One)

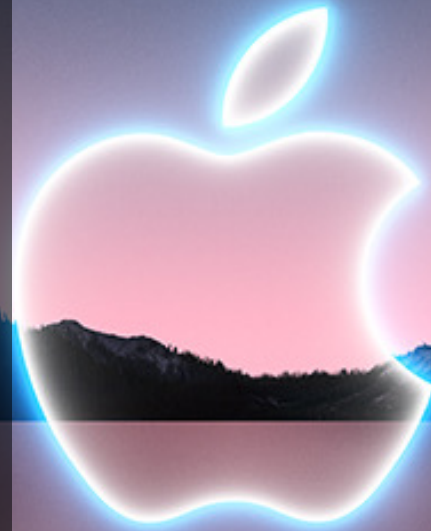
1. **Proprietary Technology** การพัฒนาบริการหรือสินค้า โดยนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้ให้เกิดการเติบโตแข่งคู่แข่ง 10 เท่า
2. **Network effect** ครอบงำตลาดโดยมีลูกค้าประจำ เน้นการจับตลาดเฉพาะกลุ่ม (Niche Market) ให้ได้
3. **Economies of scale** ครอบคลุมต้นทุนที่จะเกิดขึ้น
4. **Branding** การสร้างภาพลักษณ์ที่แข็งแกร่งและชัดเจน





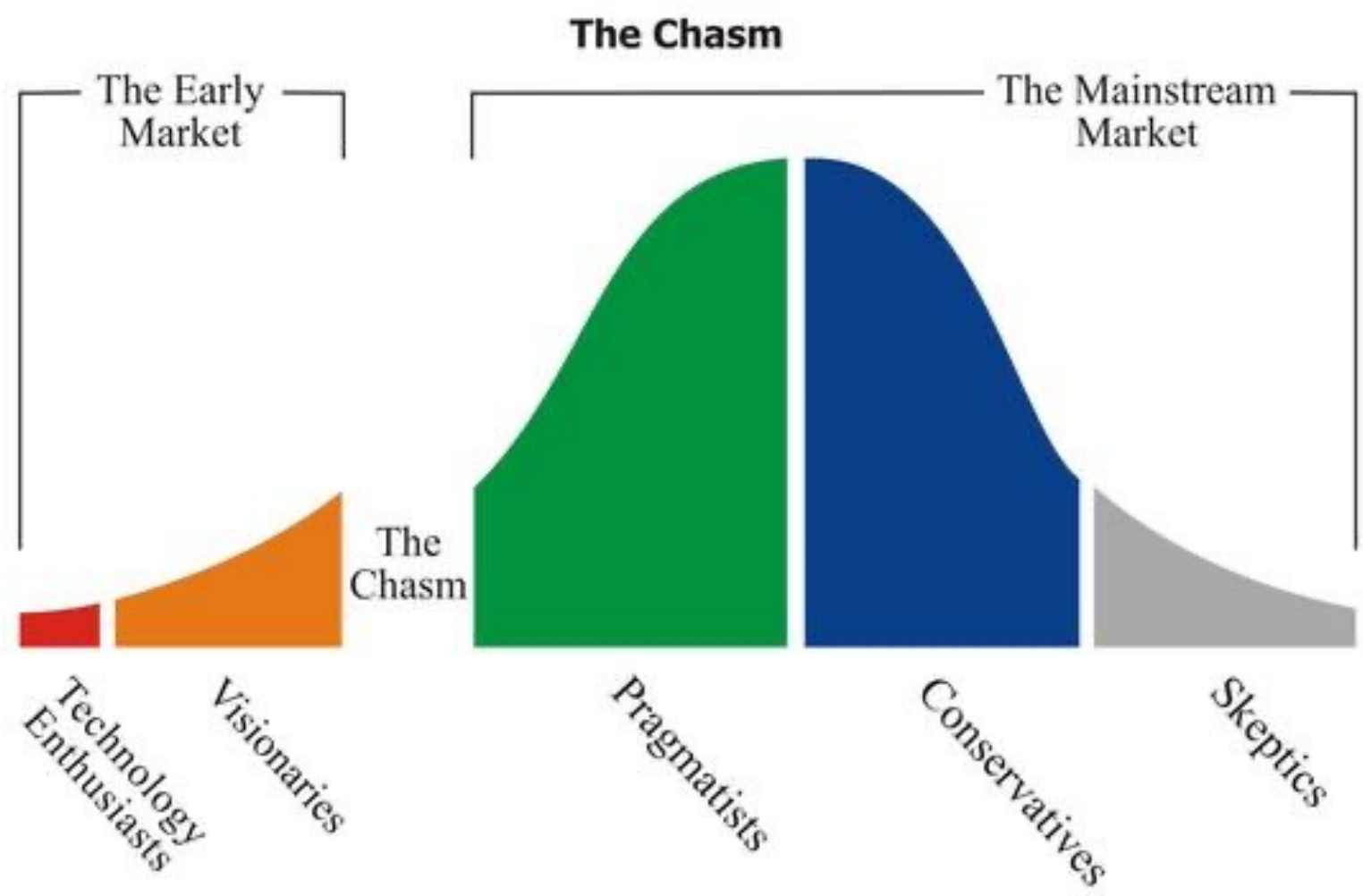
Branding

แบรนด์ คือ “ความคิดรวบยอด”
ของผู้ซื้อที่มีต่อ “ตัวตน” ของสินค้า
หรือบริการรวมถึงองค์ประกอบที่
เกี่ยวข้องอื่นๆ ด้วยทั้งหมด

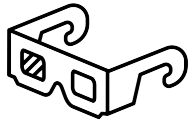


"ลูกค้าอยู่ในใจ"





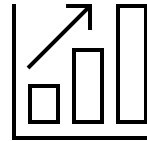
AARRR metrics



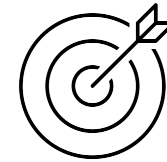
Acquisition



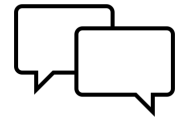
Activation



Retention

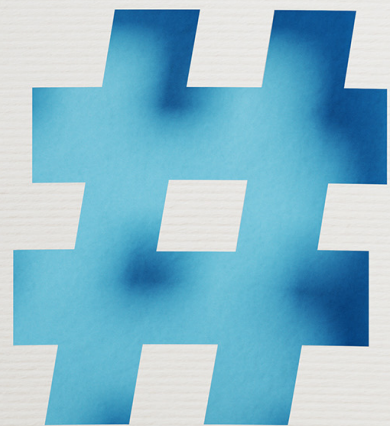


Revenue



Referral

content



corporate identity

Corporate Identity (CI) คือ อัตลักษณ์ขององค์กร จะถูกนำมาแปรเป็น Personality ของแบรนด์



Logo



Font



color



slogan



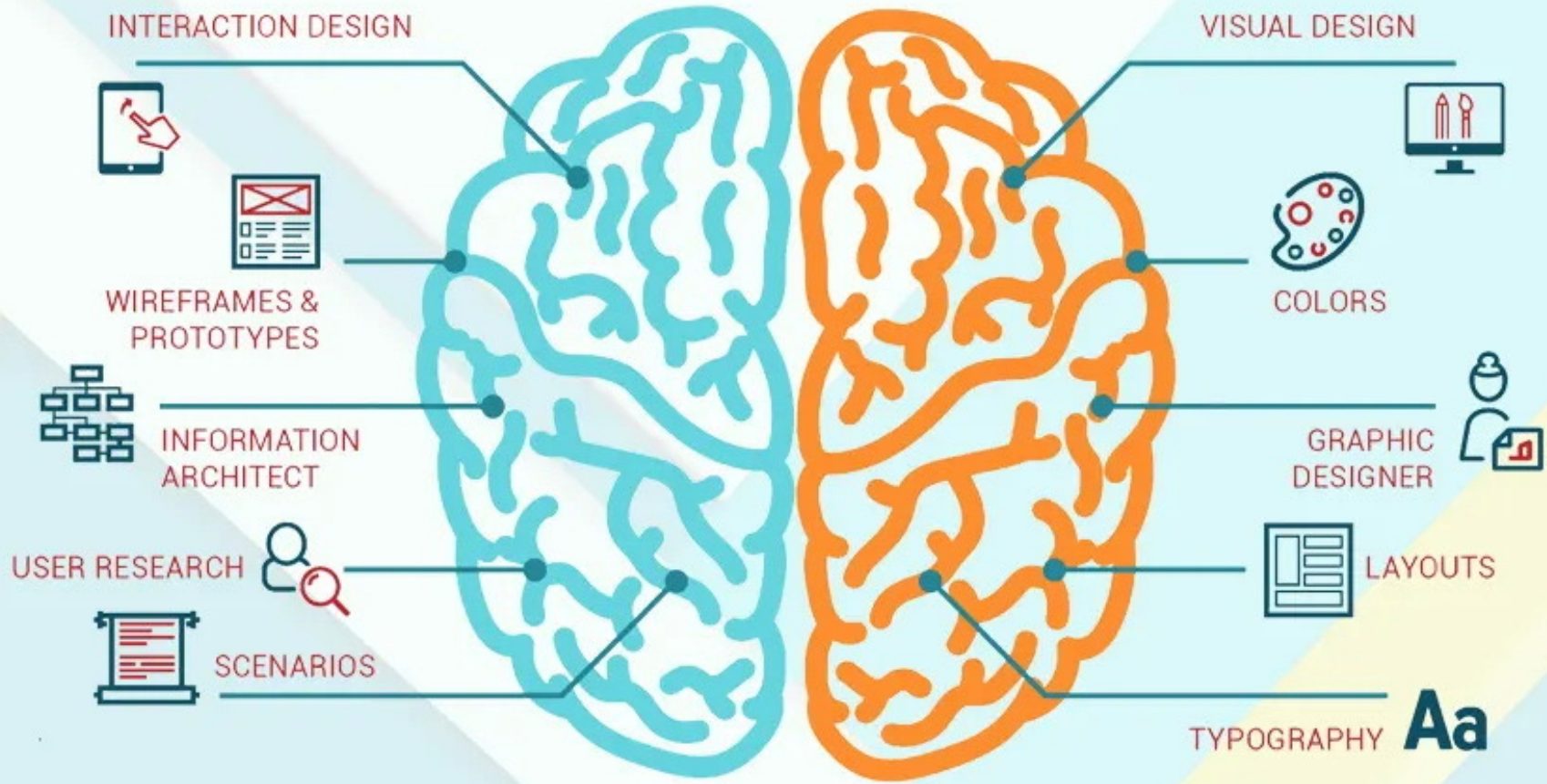
HUMAN-CENTERED DESIGN

กระบวนการออกแบบที่ยึดผู้ใช้งานของบริการหรือผลิตภัณฑ์ของเราเป็นศูนย์กลางในการตัดสินใจ



"ดีไซน์กับกลุ่มเป้าหมาย"

UX & UI DESIGN



UX

UX ย่อมาจาก User Experience หรือก็คือ "ประสบการณ์ของผู้ใช้งาน" มนุษย์ทุกคนต่างมีความรู้สึกที่ตอบสนองต่อการใช้งานบางอย่าง ไม่ว่าจะเป็นผลิตภัณฑ์หรือแพลตฟอร์มเว็บไซต์ต่างๆ ตัวอย่างเช่น โกรธ, สนุกสนาน, มีความสุข, เครียด, พึงพอใจ ฯลฯ ความรู้สึกเหล่านี้มักเกิดขึ้นหลังจากการใช้งานบางอย่างเสมอ



UI

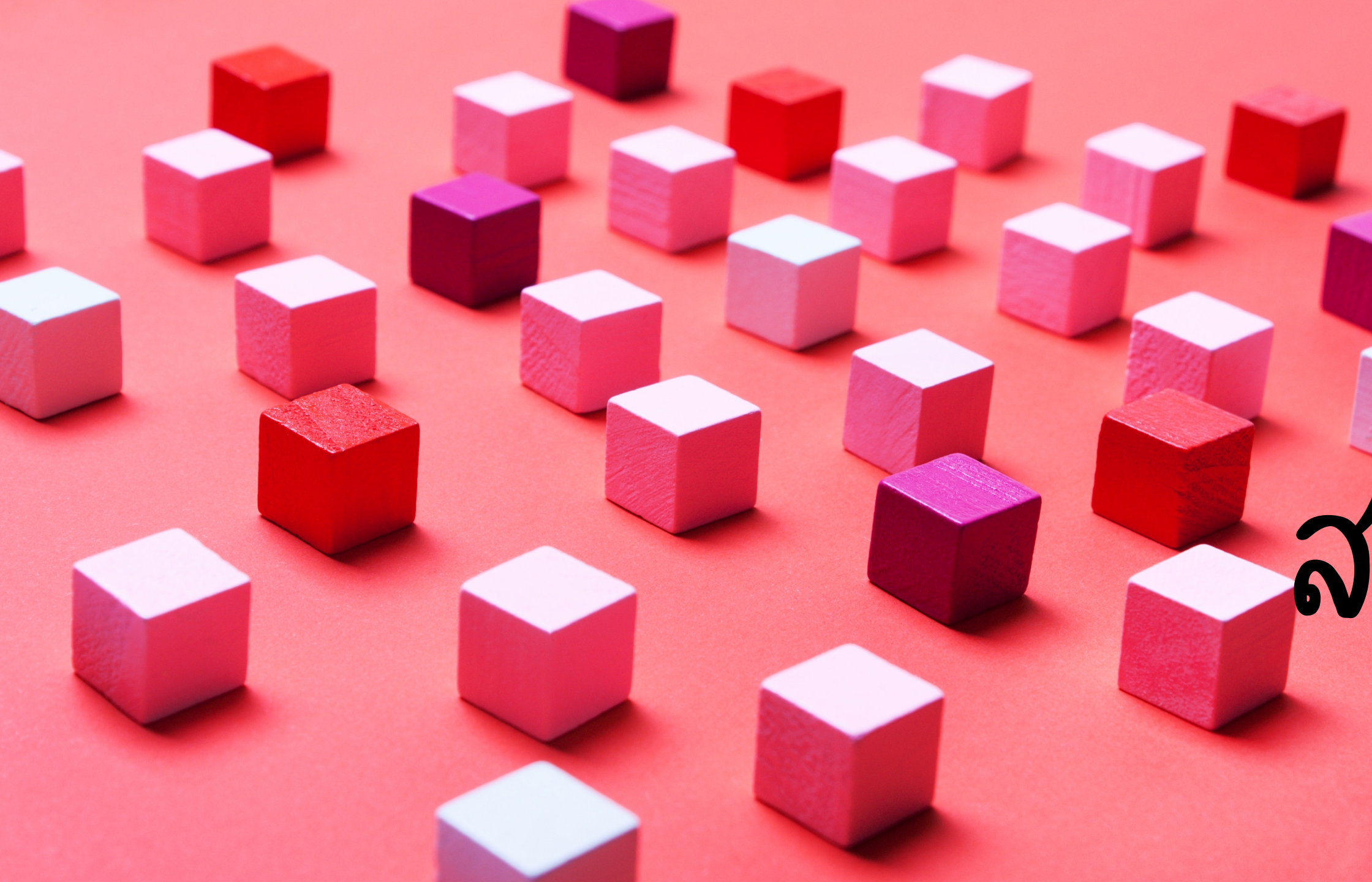
UI ย่อมาจาก User Interface หรือก็คือ "ปัจจัยต่างๆ ที่เชื่อมต่อกับผู้ใช้งาน" โดยที่ปัจจัยเหล่านี้จะส่งผลโดยตรงต่อประสบการณ์ของผู้ใช้ ตัวอย่างโดยทั่วไปก็คือเรื่องของ การออกแบบ เช่น การเลือกใช้สีของเว็บไซต์, รูปแบบตัวอักษร, ขนาดของผลิตภัณฑ์, สไตล์ของสินค้า ฯลฯ



User Friendly

Friendly Design





వసప
१



Q&A