โอกาสในการสนับสนุนและร่วมเป็นพันธมิตรทางธุรกิจ

บ้านใหม่สำหรับกีฬาและอีสปอร์ตเพื่อความบันเทิง

ศูนย์รวมทุกอย่างที่เกี่ยวกับกีฬาครบวงจรในแอปเดียว

ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย

ดับบลิวทีเอฟ (วิน เทรด แฟนตาซี) มีเดีย เป็นแอปที่รวมทุกอย่างที่เกี่ยวกับกีฬาและอีสปอร์ตไว้ครบและจบในที่เดียว โดยมีเป้าหมายที่จะพัฒนาให้เป็นแพลตฟอร์มสื่อสังคมและคอนเทนต์กีฬาที่ใหญ่ที่สุดของเอเชีย พร้อมรองรับผู้ลงทะเบียนใช้งานมากกว่า 9 ล้านราย ภายในช่วงฤดูใบไม้ผลิของปี 2565

ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย มุ่งมั่นที่จะเปิดทางให้ผู้ใช้สามารถค้นหา รับชม และร่วมกิจกรรมกับแฟนกีฬาประเภทเดียวกันจากที่ต่าง ๆ ในวงการกีฬาและอีสปอร์ต แฟนกีฬาสามารถรับข้อมูลคะแนน ผลการแข่งขัน สถิติไฮไลท์การแข่งขัน ติดตามและอัปเดตข้อมูลเกี่ยวกับกีฬาที่ชื่นชอบ ตลอดจนร่วมเป็นส่วนหนึ่งในชุมชนของเราได้อย่างง่ายดาย ภายใต้การใช้งานบนแพลตฟอร์มนี้ที่เดียว

แฟนกีฬาสามารถสร้างและบันทึกเนื้อหาได้สด ๆ บนแอป ตลอดจนมีส่วนร่วมไปกับผู้ใช้คนอื่น ๆ ในกลุ่ม กระดานสนทนา เพจ โพล การสนทนาตัวต่อตัว การสนทนากลุ่ม และเกมกีฬาแฟนตาซี

กีฬามากกว่า 20 ชนิด

ซึ่งรวมถึง แบดมินตัน บาสเกตบอล, คริกเก็ต, อีสปอร์ต, ฟุตบอล, มวยไทย, เซปักตะกร้อ, และไตรกีฬา

ศูนย์รวมแพลตฟอร์ม

แอปแรกสำหรับคอกีฬาโดยเฉพาะ - มีผู้ใช้ลงทะเบียนมากกว่า 4.1 ล้านคน ใน 6 เดือนแรก นับตั้งแต่วันที่เปิดตัวเมื่อเดือนสิงหาคม 2563 และมีจำนวนผู้ใช้ที่ใช้งานเป็นประจำถึง 2.8 ล้านคน

เผยแพร่ข้อมูล

แฟนกีฬาสามารถเผยแพร่ข้อมูลการแข่งขันและบทวิเคราะห์ การแข่งขัน ผ่าน YouTube ได้

โฆษณา

สามารถกำหนดเป้าหมายตามพื้นที่ทางภูมิศาสตร์, ประชากรศาสตร์ และชนิดกีฬาได้

คอนเทนต์

รับชมสด! ข้อมูลคะแนน... รับชมสด! การแข่งขัน / ไฮไลท์ เช่น ช่อง ESPN

จับจ่าย

ซื้อสินค้าเกี่ยวกับกีฬา - พร้อมรับส่วนลดมากมาย

อีสปอร์ต

เข้าถึงความต้องการในการบริโภคจากผู้ใช้กีฬาอีสปอร์ตมากกว่า 644 ล้านคนทั่วโลก ที่คาดว่าจะเข้าร่วมกิจกรรมภายในปี 2565

เสียงของคุณ

แฟนกีฬาสามารถแสดงความคิดเห็นผ่านทางเฟสบุ๊คได้

แฟนตาซี

เล่นกีฬาแฟนตาซี

ร่วมทำกิจกรรมการตลาดของท่านกับดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ...

ดำเนินการโดย ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย
หนึ่งในแพลตฟอร์มการมีส่วนร่วมของแฟนกีฬาที่ใหญ่ที่สุดในเอเชีย
สนับสนุนการตลาดโดย บริษัท พอล พูล (เซ้าท อีส เอเชีย) จำกัด - ผู้เชี่ยวชาญด้านการสนันสนุนการตลาด

โอกาสในการสนับสนุนและร่วมเป็นพันธมิตรทางธุรกิจ

บ้านใหม่สำหรับกีฬาและอีสปอร์ตเพื่อความบันเทิง

ศูนย์รวมทุกอย่างที่เกี่ยวกับกีฬาครบวงจรในแอปเดียว

ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย

คาดการณ์จำนวนผู้ใช้งาน

6.5 ล้านคน
จำนวนผู้ใช้งานที่คาดว่าจะใช้งานภายในปลายปี 2564...

9 ล้านคน
จำนวนผู้ใช้งานที่คาดว่าจะใช้งานภายในปลายปี 2565...

แฟนตาซี

ปัจจุบัน ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ให้บริการ ดับบลิวทีเอฟ สปอร์ต ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มเกมกีฬาแฟนตาซีที่ใหญ่ที่สุดแพลตฟอร์มหนึ่งของอินเดีย ดับบลิวทีเอฟ สปอร์ต เปิดตัวครั้งแรกในปี 2563 และมีส่วนช่วยให้ผู้ใช้หลายล้านคนได้เข้าถึงและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมกีฬาที่หลากหลาย โดยแฟนกีฬาสามารถสร้างทีมของตนที่ประกอบด้วยนักกีฬาในชีวิตจริงจากข้อมูลการแข่งขันล่าสุดที่มีคะแนนทักษะตามผลงานจริงในสนามแข่งขัน จากนั้นจึงนำทีมของตนมาแข่งขันกับผู้เล่นคนอื่น ๆ

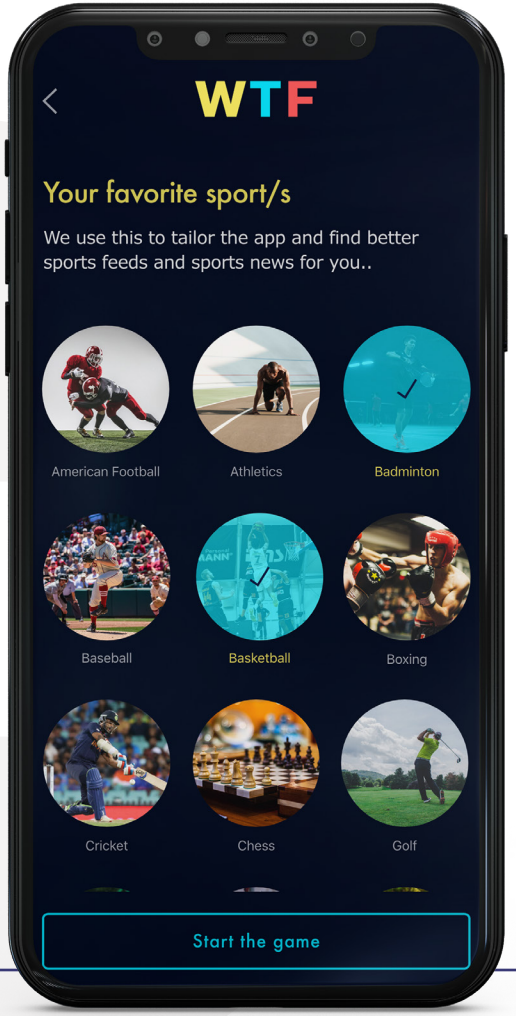
ตลาด OTT ของประเทศไทย

ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย คือผู้ให้บริการสื่อผ่านอินเตอร์เน็ต หรือ OTT (over-the-top) ที่ส่งคอนเทนต์ตรงไปยังผู้รับชมโดยไม่ผ่านแพลตฟอร์มประเภทที่ส่งต่อข้อมูลผ่านสายเคเบิล การแพร่ภาพออกอากาศ และสัญญาณโทรทัศน์ดาวเทียมต่าง ๆ รายงานล่าสุดจาก SpotX เผยว่า “ตลาด OTT ในประเทศไทยกำลังขยายตัว” ซึ่งคำกล่าวเช่นนั้นยังอาจจะฟังดูเบาไปด้วยซ้ำ เพราะวงการนี้ยังมีพื้นที่ให้เติบโตได้อีกยาวไกลในประเทศไทย

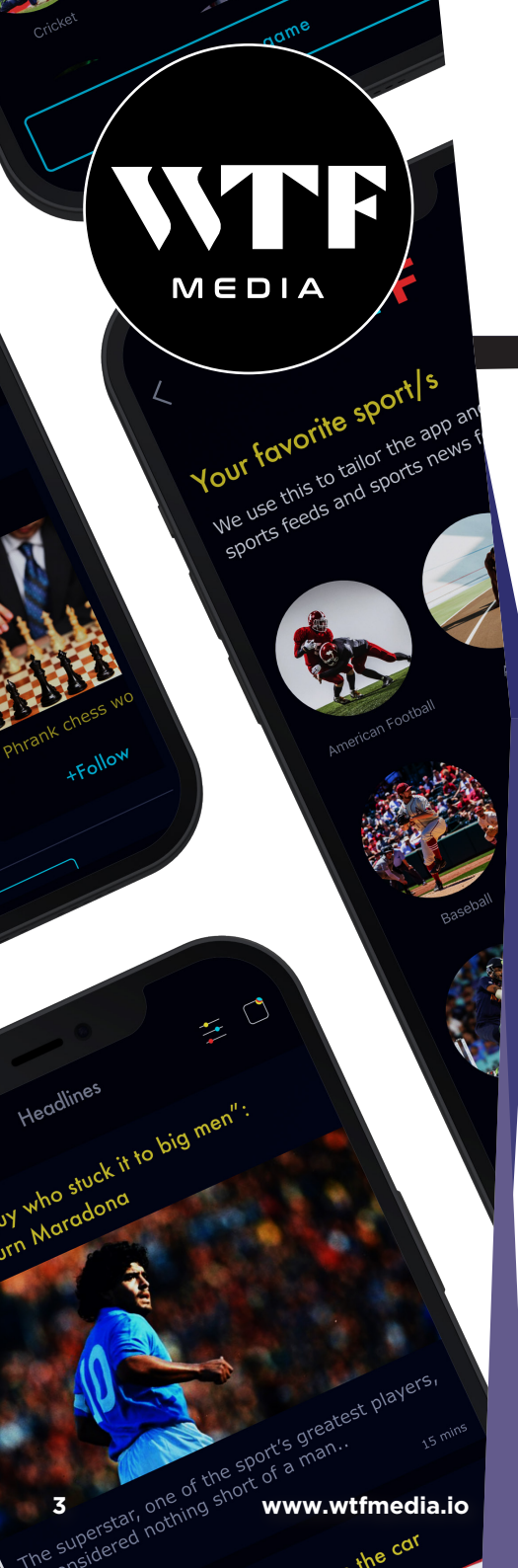
สื่อ OTT ท้าชนกับสื่อโทรทัศน์เพื่อแย่งความนิยม

51% ของผู้ชมคลิปวิดีโอในประเทศไทย รับชมสื่อ OTT เป็นประจำอยู่แล้ว (ทั้งแบบฟรีและแบบมีค่าใช้จ่าย)
50% ของผู้ชมดูโทรทัศน์ (ทั้งแบบฟรีและแบบมีค่าใช้จ่าย)
70% ของผู้ชมดูคลิปวิดีโอผ่านแพลตฟอร์มแบ่งปันคลิปวิดีโอ

การเปลี่ยนแปลงทางประชากรศาสตร์และพฤติกรรมของผู้บริโภคดังกล่าวอันเป็นผลมาจากความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและโลกดิจิทัล ทำให้การรับชมสื่อผ่าน OTT เป็นเทรนด์ที่ขาขึ้นที่ต้องจับตามอง



ดำเนินการโดย ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย
หนึ่งในแพลตฟอร์มการมีส่วนร่วมของแฟนกีฬาที่ใหญ่ที่สุดในเอเชีย
สนับสนุนการตลาดโดย บริษัท พอล พูล (เซ้าท อีส เอเชีย) จำกัด - ผู้เชี่ยวชาญด้านการสนันสนุนการตลาด



โอกาสในการสนับสนุนและร่วมเป็นพันธมิตรทางธุรกิจ

บ้านใหม่สำหรับกีฬาและอีสปอร์ตเพื่อความบันเทิง

ศูนย์รวมทุกอย่างที่เกี่ยวกับกีฬาครบวงจรในแอปเดียว

แพ็คเกจสำหรับสนับสนุน

เรามีโอกาสในการเป็นผู้สนับสนุนและพันธมิตรทางธุรกิจสำหรับธุรกิจต่าง ๆ ในการเข้าร่วมสนับสนุน ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย และ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ไลฟ์! กิจกรรมกีฬา...

ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย

ระดับที่ 1

พันธมิตรอย่างเป็นทางการ - ในกิจกรรมทั้งหมดบนแพลตฟอร์มของดับบลิวทีเอฟ

- พันธมิตรอย่างเป็นทางการ จำนวนไม่เกิน 10 ราย ที่จะได้รับการประชาสัมพันธ์ผ่านแพลตฟอร์มของดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ซึ่งครอบคลุมกีฬาทุกประเภท
- พันธมิตรอย่างเป็นทางการจะได้รับโอกาสในการเข้าร่วมกิจกรรมกับดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ไลฟ์! กิจกรรมกีฬา อย่างน้อย 1 รายการ เช่น ดับบลิวทีเอฟ มวยไทย ไฟท์ ซีรีส์ และ ดับบลิวทีเอฟ เลเจนส์ คริกเก็ต แมทช์

ระดับที่ 2

พันธมิตรประเภทกีฬาอย่างเป็นทางการ – ในบางกิจกรรมบนแพลตฟอร์มของดับบลิวทีเอฟ ตามประเภทกีฬา

- พันธมิตรประเภทกีฬาอย่างเป็นทางการ จำนวนไม่เกิน 10 ราย ที่จะได้รับการประชาสัมพันธ์ผ่านแพลตฟอร์มของดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ซึ่งครอบคลุมกีฬาบางประเภท เช่น พันธมิตรฟุตบอลอย่างเป็นทางการ
- พันธมิตร “ประเภทกีฬา” อย่างเป็นทางการ จะได้รับโอกาสในการเข้าร่วมงานกีฬาตามประเภทกีฬานั้น ๆ กับ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ไลฟ์! กิจกรรมกีฬา เช่น พันธมิตรมวยไทยอย่างเป็นทางการ จะได้ร่วมงานกับ ดับบลิวทีเอฟ มวยไทย ไฟท์ ซีรีส์ และ พันธมิตรคริกเก็ตอย่างเป็นทางการ จะได้ร่วมงานกับ ดับบลิวทีเอฟ เลเจนส์ คริกเก็ต แมทช์ เป็นต้น

ระดับที่ 3

พันธมิตรสำหรับการโฆษณา

- พันธมิตรสำหรับการโฆษณา ไม่จำกัดจำนวน เพื่อร่วมงานกับทุกกิจกรรมทั้งแพลตฟอร์มของดับบลิวทีเอฟ มีเดีย หรือบนแพลตฟอร์มดับบลิวทีเอฟ มีเดีย แบบรายประเภทกีฬา

สื่อพันธมิตร

ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย มีความประสงค์ที่จะขอเชิญสื่อกีฬาร่วมเป็นพันธมิตรกับเราในฐานะสื่อพันธมิตรอย่างเป็นทางการ เพื่อสนับสนุนสมาคมกีฬา, สโมสรกีฬา, ทีมนักกีฬา, ลีก, ทัวร์นาเม้นท์การแข่งขัน, กิจกรรมต่าง ๆ ของเรา

ธุรกิจใดควรเข้าร่วมสนับสนุน

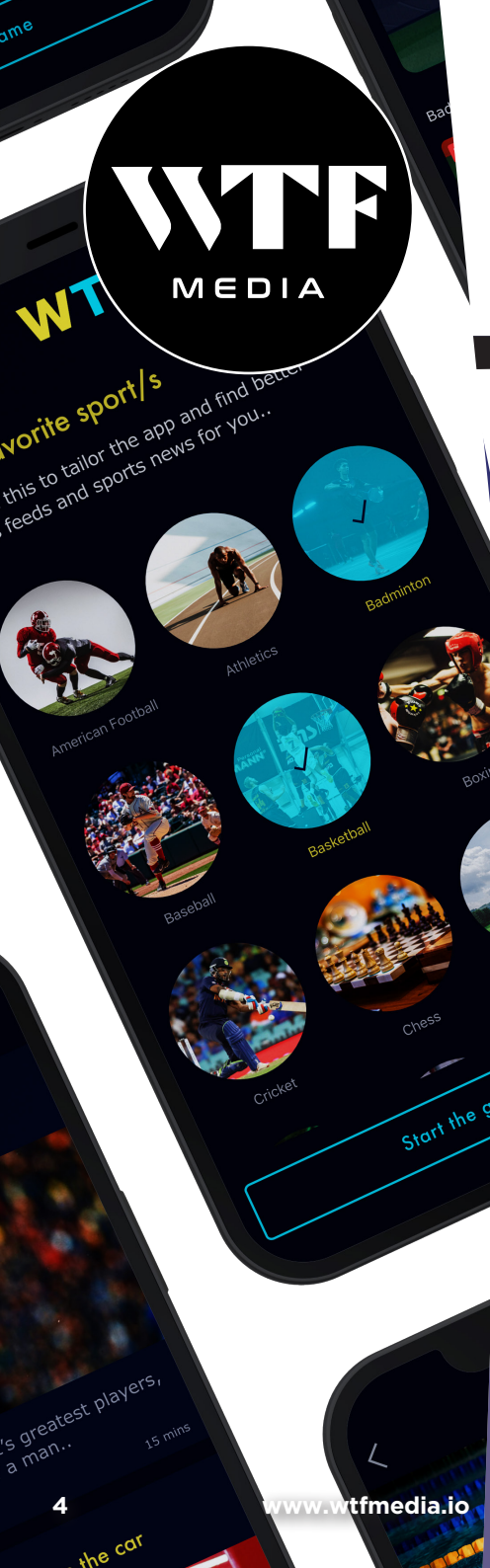
ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย เหมาะสำหรับผู้สนับสนุนจากทุกภาคธุรกิจที่มีความเกี่ยวข้องกับกีฬา ดังต่อไปนี้..

สายการบิน	บริการทางการเงิน	บริการตามสายอาชีพ	อาหารมังสวิรัติ
แอลกอฮอล์	แฟชั่น	อสังหาริมทรัพย์	นาฬิกา
เครื่องแต่งกาย	สุขภาพและฟิตเนส	การรักษาความปลอดภัย	บริการบนเว็บ
การสื่อสาร	โรงแรม	การท่องเที่ยวเชิงกีฬา	และอื่น ๆ
เครื่องดื่มให้พลังงาน	ประกันภัย	เทคโนโลยี	

กลุ่มลูกค้าหลัก

แฟนกีฬาแฟนตาซีที่ไม่ได้เป็นผู้เล่น
ผู้ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนอายุ 18-60 ปี
ผู้เล่นเกมแคชวลแฟนตาซี
แฟนกีฬาและผู้เล่นกีฬาอีสปอร์ต
ผู้เล่นที่เล่นกีฬาแฟนตาซีเป็นประจำ
ผู้ติดตามการแข่งขันกีฬาดัง

ดำเนินการโดย ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย
หนึ่งในแพลตฟอร์มการมีส่วนร่วมของแฟนกีฬาที่ใหญ่ที่สุดในเอเชีย
สนับสนุนการตลาดโดย บริษัท พอล พูล (เซ้าท อีส เอเชีย) จำกัด - ผู้เชี่ยวชาญด้านการสนันสนุนการตลาด



โอกาสในการสนับสนุนและร่วมเป็นพันธมิตรทางธุรกิจ

บ้านใหม่สำหรับกีฬาและอีสปอร์ตเพื่อความบันเทิง

ศูนย์รวมทุกอย่างที่เกี่ยวกับกีฬาครบวงจรในแอปเดียว

เหตุใดจึงควรร่วมสนับสนุน

ในการร่วมสนับสนุนดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ผู้สนับสนุนและพันธมิตรทางธุรกิจจะได้รับสิทธิประโยชน์ ดังต่อไปนี้

การส่งเสริมภาพลักษณ์และการประชาสัมพันธ์แบรนด์ - ผ่านแพลตฟอร์มสื่อกีฬายอดนิยมทางอินเตอร์เน็ต (OTT Sports Platform) และ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ไลฟ์! กิจกรรมกีฬา

การตลาดเชิงประสบการณ์ - ประชาสัมพันธ์ผ่านแพลตฟอร์มของ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย และที่ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ไลฟ์! กิจกรรมกีฬา

โอกาสในการรับรองลูกค้าและการสร้างเครือข่าย - ช่วยให้กลุ่มเป้าหมายทั้งในและนอกองค์กรได้รับประสบการณ์บันเทิงผ่านกิจกรรมกีฬาของ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ไลฟ์! กิจกรรมกีฬา

การตลาดแบบบูรณาการ - ด้วยการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อทั่วโลก

องค์กรที่สนับสนุน ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย จะได้รับภาพลักษณ์ในคุณค่าต่อไปนี้ กีฬาแอคชั่น, การเป็นส่วนหนึ่งในงานสำคัญ, ความตื่นเต้น, การแข่งขัน ความเป็นมืออาชีพ...

สิทธิประโยชน์

แพ็คเกจสำหรับการสนับสนุนมาพร้อมกับประโยชน์ทางการประชาสัมพันธ์ที่หลากหลาย ดังนี้

- สิทธิด้านการเป็นผลิตภัณฑ์ชนิดเดียวในการสนับสนุน และสิทธิ์ในการใช้ชื่อ
- สิทธิด้านการประชาสัมพันธ์แบรนด์และทรัพย์สินทางปัญญา
- สิทธิด้านการใช้พื้นที่สื่อ การส่งเสริมการขาย และการประชาสัมพันธ์
- สิทธิด้านสื่อดิจิทัลและสื่อสังคม
- สิทธิด้านการทำการตลาดเชิงประสบการณ์
- สิทธิด้านการรับรองลูกค้าและการสร้างเครือข่าย
- สิทธิด้านผลิตผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการขาย

เราได้ออกแบบแพ็คเกจมาอย่างครบครัน เพื่อช่วยเสริมสร้างโอกาสให้องค์กรได้ประชาสัมพันธ์แบรนด์ และสร้างเครือข่ายไปพร้อม ๆ กัน ดังนี้

- การสร้างฐานลูกค้าใหม่
- การประชาสัมพันธ์ผ่านแคมเปญการตลาดระดับโลก
- การเข้าถึงเครือข่ายพิเศษ
- การประชาสัมพันธ์พันธมิตรในฐานะผู้นำธุรกิจในอุตสาหกรรมของตน
- การพัฒนาภาพลักษณ์องค์กรและการประชาสัมพันธ์แบรนด์
- การสร้างมูลค่าเพิ่มให้แคมเปญการตลาดของแบรนด์
- การเปิดช่องทางตรงเพื่อเข้าถึงตลาดเป้าหมาย

การร่วมสนับสนุน ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย นอกจากจะช่วยให้ผู้สนับสนุนได้ประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการไปยังกลุ่มเป้าหมายและบุคคลผู้มีส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมแล้ว ยังเป็นเครื่องยืนยันว่าผู้สนับสนุนคือผู้นำตัวจริงในตลาดของตนอีกด้วย

ดำเนินการโดย ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย
หนึ่งในแพลตฟอร์มการมีส่วนร่วมของแฟนกีฬาที่ใหญ่ที่สุดในเอเชีย
สนับสนุนการตลาดโดย บริษัท พอล พูล (เซ้าท อีส เอเชีย) จำกัด - ผู้เชี่ยวชาญด้านการสนันสนุนการตลาด

บ้านใหม่สำหรับกีฬาและอีสปอร์ตเพื่อความบันเทิง

ศูนย์รวมทุกอย่างที่เกี่ยวกับกีฬาครบวงจรในแอปเดียว

ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย - แพลตฟอร์มบนแอป

- บันทึกวิดีโอและสร้างคอนเทนต์ของคุณเอง
- เขียนบทความและบล็อกและสร้างสรรค์ข่าวกีฬาของคุณ
- แสดงความคิดเห็นของคุณ
- สร้างเครือข่ายส่วนตัว
- สร้างรายการกีฬาของคุณเอง
- อ่านและดูข่าวกีฬา
- รับชมถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬา และอีสปอร์ต
- ให้และรับปฏิกิริยา
- เล่นเกมกีฬาแฟนตาซี
- เลือกซื้อสินค้ากีฬา

ดำเนินการโดย ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย
หนึ่งในแพลตฟอร์มการมีส่วนร่วมของแฟนกีฬาที่ใหญ่ที่สุดในเอเชีย
สนับสนุนการตลาดโดย บริษัท พอล พูล (เซ้าท อีส เอเชีย) จำกัด - ผู้เชี่ยวชาญด้านการสนันสนุนการตลาด

โอกาสในการสนับสนุนและร่วมเป็นพันธมิตรทางธุรกิจ

บ้านใหม่สำหรับกีฬาและอีสปอร์ตเพื่อความบันเทิง

ศูนย์รวมทุกอย่างที่เกี่ยวกับกีฬาครบวงจรในแอปเดียว

ภูมิทัศน์ของตลาดกีฬาดิจิทัล

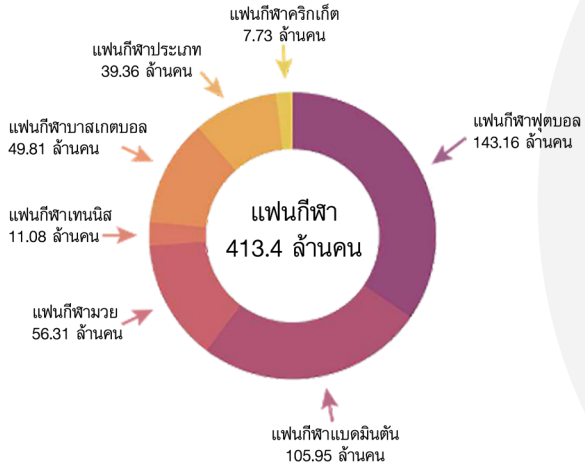
การบริโภคอินเตอร์เน็ตในเอเชีย

ประชากรอาเซียนใช้อินเตอร์เน็ตโดยเฉลี่ย 7.4 ชั่วโมง/วัน เมื่อเทียบกับค่าเฉลี่ยของประชากรโลกที่ใช้อินเตอร์เน็ต 6.6 ชั่วโมง/วัน

ผู้ใช้สื่อดิจิทัลในอาเซียน

ผู้ใช้อินเตอร์เน็ต - 413.4 ล้านคน
ประชากรทั้งหมด - 657.3 ล้านคน
ผู้ใช้สื่อสังคมบนอุปกรณ์มือถือ - 368.9 ล้านคน
ผู้ใช้สื่อสังคมทั้งหมด - 400.7 ล้านคน

กีฬาที่มีผู้ชม/ติดตามมากที่สุดในอาเซียน



ผู้ใช้สื่อดิจิทัลในอาเซียน

อายุ 16-24 ปี	74.4	ล้าน
อายุ 25-34 ปี	136.4	ล้าน
อายุ 35-44 ปี	124.0	ล้าน
อายุ 44-54 ปี	49.6	ล้าน
อายุ 55 ปี ขึ้นไป	28.9	ล้าน

ตลาด OTT ของประเทศไทย

ฐานการบริโภคสื่ออินเตอร์เน็ต (OTT) กำลังขยายตัวอย่างรวดเร็วจากกรุงเทพฯ สู่หัวเมืองต่าง ๆ ไปจนถึงพื้นที่ชนบทของประเทศไทย ด้วยการสนับสนุนจากเทคโนโลยี 5G ผู้ชมชาวไทยสามารถเข้าถึงคอนเทนต์ได้รวดเร็วและสะดวกยิ่งขึ้น โดยสามารถเข้าถึงความบันเทิง ข่าวสาร และข้อมูลต่าง ๆ ได้ทันที ทุกที่ ทุกเวลา ผ่านอุปกรณ์มือถือ

ในแง่มุมของอุปกรณ์ในการรับชม พบว่า ผู้ชม OTT ชาวไทยส่วนใหญ่ 60% ใช้บริการผ่านสมาร์ทโฟนเป็นหลักในการรับชมคอนเทนต์ที่เป็นคลิปวิดีโอ อย่างไรก็ตาม สมาร์ททีวีก็กำลังตีตลาดขึ้นมาเรื่อย ๆ โดยมีสัดส่วนการใช้งานถึง 12% เพื่อเข้าถึงคอนเทนต์ดังกล่าว

- โดยพฤติกรรมการบริโภค OTT ในประเทศไทยนั้น ผู้ใช้ส่วนใหญ่อาศัยอยู่ที่บ้าน โดยนิยมรับชมจากพื้นที่ส่วนตัว (80%) มากกว่า เมื่อเทียบกับพื้นที่ส่วนกลาง (45%)
- ประเทศไทยมีผู้ชม OTT ประเภทชมคนเดียวสูงสุดในภูมิภาค (56%))
- ผู้ชม 27% รับชมผ่านการสตรีมข้อมูลขณะเดินทาง
- ผู้ชม 25% รับชมผ่านการสตรีมข้อมูลขณะที่ตนอยู่ที่บ้านของเพื่อนหรือสมาชิกในครอบครัว
- ผู้ชม 55% มีรายได้ 30,000 บาทต่อเดือนขึ้นไป
- ผู้ชม 58% มีอายุ 16-34 ปี เทียบกับผู้ชมกลุ่มนี้ที่รับชมโทรทัศน์เพียง 43%
- โฆษณา OTT สามารถสร้างผลลัพธ์ได้ดีกว่าโฆษณาบนโทรทัศน์และแพลตฟอร์มแบ่งปันวิดีโอ
- ผู้โฆษณาในประเทศไทยได้เพิ่มการลงทุนผ่านตลาด OTT มากขึ้นอย่างเป็นประวัติการณ์ เนื่องจากผู้บริโภคมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปมากจากการแพร่ระบาดของ COVID-19 โดยเฉพาะผู้ชมที่อยู่ในกลุ่มอายุ 25-34 ปี

ที่มา : รายงานของ SpotX ประจำปี 2563

ดำเนินการโดย ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย
หนึ่งในแพลตฟอร์มการมีส่วนร่วมของแฟนกีฬาที่ใหญ่ที่สุดในเอเชีย
สนับสนุนการตลาดโดย บริษัท พอล พูล (เซ้าท อีส เอเชีย) จำกัด - ผู้เชี่ยวชาญด้านการสนันสนุนการตลาด

บ้านใหม่สำหรับกีฬาและอีสปอร์ตเพื่อความบันเทิง

ศูนย์รวมทุกอย่างที่เกี่ยวกับกีฬาครบวงจรในแอปเดียว

ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย - แผนพัฒนา

ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย มีแผนที่จะสร้างระบบนิเวศสื่อเทคโนโลยีเพื่อการกีฬาอย่างครบวงจรขึ้นเพื่อรองรับผู้ใช้ตั้งแต่ “แฟนกีฬาทั่วไป” “ผู้ใช้ที่คลั่งไคล้ในกีฬา” ไปจนถึง “ผู้ใช้ระดับมืออาชีพ” เพื่อมอบพื้นที่ให้พวกเขาได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามความสนใจบนระบบนิเวศดังกล่าวนี้ได้อย่างราบรื่นและไร้รอยต่อ

ด้วยสภาพตลาดเทคโนโลยีกีฬาในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่นับวันจะมีความแออัดมากยิ่งขึ้นในอีกไม่กี่ปีข้างหน้า ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย จึงตั้งเป้าหมายที่จะเป็นสื่อสังคมชั้นนำที่จะทำหน้าที่เป็นสื่อเพื่อให้บริการข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลในตลาดเพื่อความบันเทิง แผนการตลาดขององค์กรจึงมุ่งเน้นไปที่ 4 เสาหลัก ได้แก่

แบรนด์แอมบาสเดอร์ของ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย
ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ไลฟ์! กิจกรรมกีฬา
แคมเปญการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อหลักและสื่อรอง
การหาผู้ใช้รายใหม่

แบรนด์แอมบาสเดอร์ของ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย

ดับบลิวทีเอฟ มีแบรนด์แอมบาสเดอร์หลายท่าน ซึ่งรวมถึง

ชูเรช ไรน่า
ชูเรช เป็นคนดังในวงการคริกเก็ตสากล และเป็นรองกัปตันของทีม เชนไนซุปเปอร์คิงส์ ในพรีเมียร์ลีกอินเดีย

สื่อพันธมิตร

ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย กำลังเร่งสร้างความร่วมมือกับผู้ประกอบการ สมาคมกีฬา ผู้ให้บริการด้านการกีฬาที่ได้รับการรับรอง และหน่วยงานด้านกีฬาทุกแห่งในอาเซียน เช่น

- การกีฬาแห่งประเทศไทย
- สมาคมกีฬาแห่งประเทศไทย

โอกาสในการสนับสนุนและร่วมเป็นพันธมิตรทางธุรกิจ

บ้านใหม่สำหรับกีฬาและอีสปอร์ตเพื่อความบันเทิง

ศูนย์รวมทุกอย่างที่เกี่ยวกับกีฬาครบวงจรในแอปเดียว

ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ไลฟ์! - กิจกรรมกีฬา

Sports	Month	Year	In Association with	City, Country
คริกเก็ต	ก.พ.	2565	สมาคมคริกเก็ตแห่งประเทศไทย	กรุงเทพฯ ประเทศไทย
มวยไทย	มี.ค., พ.ค., ส.ค., พ.ย.	2565	สมาคมมวยแห่งประเทศไทย	กรุงเทพฯ ประเทศไทย
ฟุตบอล	มิ.ย.	2565	สมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทย	กรุงเทพฯ ประเทศไทย
ไตรกีฬา	ส.ค., พ.ย.	2565	สมาคมไตรกีฬาแห่งประเทศไทย	กรุงเทพฯ ประเทศไทย
เซปักตะกร้อ	ก.ย.	2565	สมาคมกีฬาตะกร้อแห่งประเทศไทย	กรุงเทพฯ ประเทศไทย
แบดมินตัน	ต.ค.	2565	สมาคมแบดมินตันแห่งประเทศไทย	กรุงเทพฯ ประเทศไทย
การแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัย	พ.ย., ธ.ค.	2565	การกีฬาแห่งประเทศไทย	กรุงเทพฯ และเชียงใหม่ ประเทศไทย
อีสปอร์ต	ธ.ค.	2565	สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย	กรุงเทพฯ ประเทศไทย
บาสเกตบอล	ธ.ค.	2565	สมาคมกีฬาบาสเกตบอลแห่งประเทศไทย	กรุงเทพฯ ประเทศไทย

เว็บไซต์ : https://wtfmedia.io

ตารางมีเดีย ไลฟ์อาจมีการเปลี่ยนแปลง, ตารางการแข่งขันปี 2565 จะประกาศให้ทราบอีกครั้ง

ดับบลิวทีเอฟ มวยไทย ไฟท์ ซีรีส์ ประเทศไทย 2565

ร่วมเชียร์นักชกท้องถิ่นชาวไทย ตลอดจนนักชกจากต่างประเทศที่มีชื่อเสียงระดับโลกที่จะเข้าร่วมดวลหมัด ในทุกวันหยุด สุดสัปดาห์เป็นเวลา 4 สัปดาห์ ตลอดทั้งปี รายการนี้เป็นรายการโทรทัศน์ที่เข้มข้นไปด้วยช็อตของการต่อสู้ที่ดุเดือด จึงเป็นรายการมวยทางโทรทัศน์ที่กระแสดีที่สุดในประเทศไทย

รายการนี้จะถ่ายทอดสดจากสนามมวยราชดำเนินที่มีความจุมากถึง 8,000 ที่นั่ง เป็นเวทีมวยที่มีชื่อเสียงระดับโลก พบกับนักมวยอาชีพ 6 คู่ต่อรอบ จัดแข่งขันทั้งหมด 4 รอบตลอดปี และภาพการแข่งขันจะถูกถ่ายทอดสดไปสู่แฟนกีฬาหลายล้านคนผ่านแอป ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย

ดับบลิวทีเอฟ เลเจนส์ คริกเก็ต แมทช์ ประเทศไทย 2565

การแข่งขันดับบลิวทีเอฟ เลเจนส์ คริกเก็ต แมทช์ ประเทศไทย จะจัดขึ้นเป็นครั้งแรกที่กรุงเทพฯ

สาเหตุที่ต้องเรียกงานนี้ว่าเทศกาลกีฬาคริกเก็ต ก็เพราะเชื่อว่างานนี้จะสามารถดึงดูดผู้ที่ชื่นชอบกีฬาหลายพันคนให้มาร่วมงานได้ นอกจากนี้ยังจะมีนักกีฬาคริกเก็ตอาชีพชื่อดังก้องโลกทั้งผู้ชายและผู้หญิงจากออสเตรเลีย อังกฤษ อินเดีย แอฟริกาใต้ และศรีลังกา มาร่วมในงานด้วย

จัดขึ้นภายใต้ความร่วมมือกับรัฐบาลไทย โดยหวังจะให้แฟนกีฬาไม่ว่าจะเป็นผู้ชายและผู้หญิงทั่วประเทศไทย ได้รู้จักและเริ่มหันมาสนใจในกีฬาคริกเก็ตมากขึ้น พร้อมทั้งนำเสนอให้พวกเขาได้รู้จักกับตลาดใหม่ ๆ เกี่ยวกับกีฬานี้ ตลอดจนส่งเสริมการยอมรับในคุณค่าของมนุษย์ที่ความหลากหลายและเท่าเทียมกันผ่านกิจกรรมกีฬา

ดับบลิวทีเอฟ เลเจนส์ คริกเก็ต แมทช์ ประเทศไทย 2565
จะได้รับการถ่ายทอดสดไปสู่แฟนกีฬาหลายล้านคน
ผ่านแอป ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย

ดำเนินการโดย ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย
หนึ่งในแพลตฟอร์มการมีส่วนร่วมของแฟนกีฬาที่ใหญ่ที่สุดในเอเชีย
สนับสนุนการตลาดโดย บริษัท พอล พูล (เซ้าท อีส เอเชีย) จำกัด - ผู้เชี่ยวชาญด้านการสนันสนุนการตลาด

โอกาสในการสนับสนุนและร่วมเป็นพันธมิตรทางธุรกิจ

บ้านใหม่สำหรับกีฬาและอีสปอร์ตเพื่อความบันเทิง

ศูนย์รวมทุกอย่างที่เกี่ยวกับกีฬาครบวงจรในแอปเดียว

สิทธิประโยชน์ที่สำคัญ

การประชาสัมพันธ์แบรนด์

โอกาสในการประชาสัมพันธ์แบรนด์ผ่านแพลตฟอร์ม ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย และ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ไลฟ์! กิจกรรมกีฬา

สิทธิด้านการใช้พื้นที่สื่อ การส่งเสริมการขายและการประชาสัมพันธ์

พันธมิตรสามารถใช้โอกาสดังกล่าวในการจัดกิจกรรมการเสนอข่าวและประชาสัมพันธ์ได้ โดยข่าวเกี่ยวกับงานจะถูกนำเสนอผ่านสื่อไทยทั้งระดับท้องถิ่นและระดับประเทศ ตลอดจนสื่อระดับภูมิภาคเอเชีย และระดับโลก ผ่านสื่อสังคม สื่อออนไลน์ โทรทัศน์ วิทยุ และนิตยสารต่าง ๆ

ข่าวบนแอป ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย และ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ไลฟ์! กิจกรรมกีฬา ถือเป็นข่าวเด่นที่มีคนสนใจติดตามเป็นจำนวนมาก นอกจากผู้สนับสนุนและพันธมิตรทางธุรกิจทุกรายจะได้รับสิทธิในการผูกแบรนด์เข้ากับแอป ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย และ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ไลฟ์! กิจกรรมกีฬา เพื่อวัตถุประสงค์ทางการโฆษณาและประชาสัมพันธ์แล้ว ผู้สนับสนุนและพันธมิตรสามารถสร้างคอนเทนต์ผ่านการนำเสนอไฮไลท์งาน การประชาสัมพันธ์หน้างาน และงานแถลงข่าวได้

แคมเปญประชาสัมพันธ์มุ่งขยายผลการประชาสัมพันธ์ออกไปในวงกว้างขณะจัดงานและหลังงาน โดยจะครอบคลุมกิจกรรมดังนี้

- การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายผ่านสื่อและการตีพิมพ์บทความบนนิตยสารด้านไลฟ์สไตล์ และกีฬา
- นำเสนอประเด็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับงาน
- แคมเปญโฆษณาออนไลน์ บทความ บล็อก และสื่อสังคม
- สำนักข่าวต่างประเทศและท้องถิ่น

สื่อสังคม

ผู้โฆษณาและพันธมิตรสามารถใช้ประโยชน์จากโพสต์ของ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย บนทวิตเตอร์ อินสตาแกรม เฟสบุ๊ค พอดแคสต์ และรายการโทรทัศน์ได้ทุกวัน โดยผู้โพสต์สามารถวางลิงค์ไปยังพอดแคสต์ คลิปวิดีโอ และบทความข่าวต่าง ๆ ได้ตามต้องการ

แบรนด์แอมบาสเดอร์

สิทธิในการเข้าถึงแบรนด์แอมบาสเดอร์ของ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ที่มีฐานผู้ชมจำนวนมหาศาล

ประชาสัมพันธ์ผ่านโพสต์ที่เปิดการมองเห็นด้วยการชำระค่าโฆษณา ตลอดจนการโพสต์ลงกลุ่มใหญ่ที่เป็นฐานผู้สนับสนุน ซึ่งหลายแห่งมีผู้ติดตามมากกว่า 100,000 คน

อินฟลูเอนเซอร์

ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ได้ทำสัญญาต่างตอบแทนกับอินฟลูเอนเซอร์ชื่อดังหลายรายบนสื่อสังคม

จดหมายข่าว

ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย มีการเผยแพร่จดหมายข่าวอิเล็กทรอนิกส์อยู่บ่อยครั้ง พันธมิตรจึงสามารถใช้เครื่องนี้ในการเข้าถึงและสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายของตนได้

กีฬาประเภทใหม่

ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย มีการเพิ่มกีฬาประเภทใหม่ ๆ อยู่เป็นประจำ

การประชาสัมพันธ์และการตลาด

วิดีโอประชาสัมพันธ์ การแจ้งเตือนผ่านแอป การจัดแข่งขัน และการแจกของรางวัล

สื่อพันธมิตร

รับประกันการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อพันธมิตรของ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย - รอยืนยันรายชื่อ

ดำเนินการโดย ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย
หนึ่งในแพลตฟอร์มการมีส่วนร่วมของแฟนกีฬาที่ใหญ่ที่สุดในเอเชีย
สนับสนุนการตลาดโดย บริษัท พอล พูล (เซ้าท อีส เอเชีย) จำกัด - ผู้เชี่ยวชาญด้านการสนันสนุนการตลาด

โอกาสในการสนับสนุนและร่วมเป็นพันธมิตรทางธุรกิจ

บ้านใหม่สำหรับกีฬาและอีสปอร์ตเพื่อความบันเทิง

ศูนย์รวมทุกอย่างที่เกี่ยวกับกีฬาครบวงจรในแอปเดียว

สิทธิประโยชน์ที่สำคัญ

สิทธิด้านสื่อดิจิทัลและสื่อสังคม

ช่องทางการประชาสัมพันธ์

แพลตฟอร์มของ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย บนสื่อสังคมและสื่อดิจิทัล...

เว็บไซต์และแอพพลิเคชัน
https://www.wtfmedia.io
6.5 Million + Downloads by end of 2021
แอนดรอยด์ แอพ
https://play.google.com/store/apps/details?id=io.sports.wtfmedia
ไอโอเอส แอพ
https://apps.apple.com/th/app/wtf-media/id1562501846

เฟสบุ๊ค
https://www.facebook.com/WTFMEDIAofficial/

อินสตาแกรม
https://www.instagram.com/wtfmediaofficial/

แพลตฟอร์มสื่อสังคมของ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ไลฟ์! กิจกรรมกีฬา
เช่น มวยไทย ไฟท์ ซีรีส์

เฟสบุ๊ค
https://www.facebook.com/rajadamnern
ผู้ติดตาม 254,000 คน

อินสตาแกรม
https://www.instagram.com/rajadamnern_stadium/
ผู้ติดตาม 52,000 คน

สิทธิด้านการทำการตลาดเชิงประสบการณ์

บน ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ไลฟ์! กิจกรรมกีฬา ผู้สนับสนุนและพันธมิตรสามารถพบปะกับลูกค้าแบบตัวต่อตัวได้ ตัวอย่างเช่น ดับบลิวทีเอฟ มวยไทย ไฟท์ ซีรีส์ ประเทศไทย 2565 สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมมากกว่า 32,000 คน - 8,000 คนต่อรอบ ที่จะเดินทางมารับชมการแข่งขันตลอดจนผู้ที่รับชมการถ่ายทอดผ่านไลฟ์สตรีม

สิทธิด้านการรับรองลูกค้าและการสร้างเครือข่าย

ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ไลฟ์! กิจกรรมกีฬา ขอเสนอโอกาสที่หลากหลายสำหรับผู้สนับสนุนและพันธมิตรในการรองรับและสร้างความบันเทิงให้กับลูกค้าและผู้บริหาร เช่น ในงาน ดับบลิวทีเอฟ มวยไทย ไฟท์ ซีรีส์ ประเทศไทย 2565 มีการจัดงานเลี้ยงต้อนรับ/งานเลี้ยงหลังพิธีการ

สิทธิด้านการจัดแจกผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการขาย

ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ขอเสนอโอกาสสำหรับพันธมิตรทางธุรกิจในการผลิตสินค้าแบรนด์ร่วม ซึ่งอาจจะใช้แจกจ่ายผ่านสื่อหรือการส่งเสริมการขายในกิจกรรมการตลาดหน้างาน เช่น ถุงรวมของดีสำหรับงาน ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย เลเจนส์ คริกเก็ตแมทช์ ประเทศไทย 2565

ดำเนินการโดย ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย
หนึ่งในแพลตฟอร์มการมีส่วนร่วมของแฟนกีฬาที่ใหญ่ที่สุดในเอเชีย
สนับสนุนการตลาดโดย บริษัท พอล พูล (เซ้าท อีส เอเชีย) จำกัด - ผู้เชี่ยวชาญด้านการสนันสนุนการตลาด

รายการสิทธิประโยชน์ – เฉพาะกิจกรรมในซีรีส์	ระดับพันธมิตร	
	ระดับที่ 1	ระดับที่ 2
	พันธมิตรแพลตฟอร์มอย่างเป็นทางการ	พันธมิตรประเภทกีฬาอย่างเป็นทางการ
สิทธิด้านการเป็นผลิตภัณฑ์ชนิดเดียวในการสนับสนุน และสิทธิในการใช้ชื่อ - เฉพาะกิจกรรม		
สิทธิในการใช้ชื่อ “พันธมิตรอย่างเป็นทางการของ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย” เพื่อใช้ในการโฆษณาและประชาสัมพันธ์	มี	
พันธมิตรประเภทกีฬาอย่างเป็นทางการของ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย เพื่อใช้ในการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ เช่น พันธมิตรดับบลิวทีเอฟมวยไทยอย่างเป็นทางการ หรือ พันธมิตรดับบลิวทีเอฟฟุตบอลอย่างเป็นทางการ เป็นต้น		มี
สิทธิด้านการเป็นผลิตภัณฑ์ชนิดเดียวในประเภทสินค้าหนึ่ง ๆ ในการสนับสนุนกิจกรรม	มี	มี
สิทธิด้านการใช้โลโก้สำเร็จ (lock-up) ของ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ในการทำการตลาดทั้งภายในและภายนอก	มี	มี
สิทธิด้านทรัพย์สินทางปัญญาและการประชาสัมพันธ์แบรนด์		
แอป ดับบลิวทีเอฟ		
การประชาสัมพันธ์แบรนด์บนแอป ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย	ใช้สัดส่วนพื้นที่สำหรับประชาสัมพันธ์แบรนด์ของพันธมิตรแพลตฟอร์ม	ใช้สัดส่วนพื้นที่สำหรับประชาสัมพันธ์แบรนด์ของพันธมิตรประเภทกีฬา
ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ไลฟ์! กิจกรรมกีฬา		
โอกาสในการเป็นผู้สนับสนุนและ/หรือพันธมิตรกับ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ไลฟ์! กิจกรรมกีฬา เช่น พันธมิตรมวยไทยอย่างเป็นทางการ จะได้ร่วมงานกับ ดับบลิวทีเอฟ มวยไทยไฟท์ ซีรีส์ และ พันธมิตรคริกเก็ตอย่างเป็นทางการ จะได้ร่วมงานกับ ดับบลิวทีเอฟ เลเจนส์ คริกเก็ต แมทช์ เป็นต้น สิทธิประโยชน์ที่จะได้รับ การประชาสัมพันธ์แบรนด์ในงาน ผ่านการถ่ายทอดผ่านไลฟ์สตรีม และในงานเลี้ยง	กิจกรรมของ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ไลฟ์! กิจกรรมกีฬา ทุกรายการ	กิจกรรมของ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ไลฟ์! กิจกรรมกีฬา บางรายการ
สิทธิด้านการใช้พื้นที่สื่อ การส่งเสริมการขาย และการประชาสัมพันธ์		
โลโก้บนเอกสารประจำงาน กิจกรรม เว็บไซต์ อุปกรณ์เครื่องเขียน ฯลฯ ของ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย	มี	ตามประเภทกีฬา
การกล่าวถึงชื่อแบรนด์และการแสดงโลโก้ในเอกสารข้อมูลสำหรับสื่อ งานโฆษณา และวัสดุทางการตลาด/ส่งเสริมการขายต่าง ๆ ของ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย	มี	ตามประเภทกีฬา
โลโก้บนโฆษณาในสิ่งพิมพ์ของสื่อพันธมิตร	มี	ตามประเภทกีฬา
ส่งตัวแทนเพื่อกล่าวปาฐกถาในงานแถลงข่าว หากมีการจัดแถลง	มี	ตามประเภทกีฬา
สิทธิด้านสื่อดิจิทัลและสื่อสังคม		
การประชาสัมพันธ์แบรนด์ผ่านอีเมล เว็บไซต์ และการสื่อสารผ่านเว็บไซต์ทุกรูปแบบ เช่น จดหมายข่าวอิเล็กทรอนิกส์	มี	ตามประเภทกีฬา
การผนวกแบรนด์เข้าเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายผ่านสื่อดิจิทัล เช่น การโพสต์ในทวิตเตอร์ อินสตาแกรม และเฟสบุ๊ค	มี	ตามประเภทกีฬา
การจัดวางเพื่อนำเสนอองค์กรในตำแหน่งดีสุดบนหน้ากิจกรรมของ https://www.wtfmedia.io	มี	ตามประเภทกีฬา
โลโก้บนหน้าผู้สนับสนุนระดับองค์กรของ https://www.wtfmedia.io	มี	ตามประเภทกีฬา
แคมเปญประชาสัมพันธ์ที่รันบนแพลตฟอร์ม ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย	มี	ตามประเภทกีฬา
สิทธิด้านการทำการตลาดเชิงประสบการณ์		
โอกาสในการจัดกิจกรรมเปิดตัวหรือประชาสัมพันธ์แบรนด์ระหว่างกิจกรรม ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ไลฟ์! กิจกรรมกีฬา	มี	ตามประเภทกีฬา
โอกาสในการแจกเอกสารประชาสัมพันธ์ และสินค้าทดลองที่ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ไลฟ์! กิจกรรมกีฬา	มี	ตามประเภทกีฬา
สิทธิด้านการรับรองลูกค้าและการสร้างเครือข่าย		
บัตรเข้าพื้นที่วีไอพีที่ ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย ไลฟ์! กิจกรรมกีฬา	มี	ตามประเภทกีฬา
บัตรเข้างานเลี้ยงต้อนรับ/งานเลี้ยงหลังพิธีการ	มี	ตามประเภทกีฬา
สิทธิด้านการผลิตผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการขาย		
โอกาสในการผลิตสินค้าแบรนด์ร่วม	มี	ตามประเภทกีฬา

พันธมิตรสำหรับการโฆษณา

แผนพิเศษสำหรับพันธมิตรที่ต้องการลงโฆษณา ผ่านช่องทางดังนี้

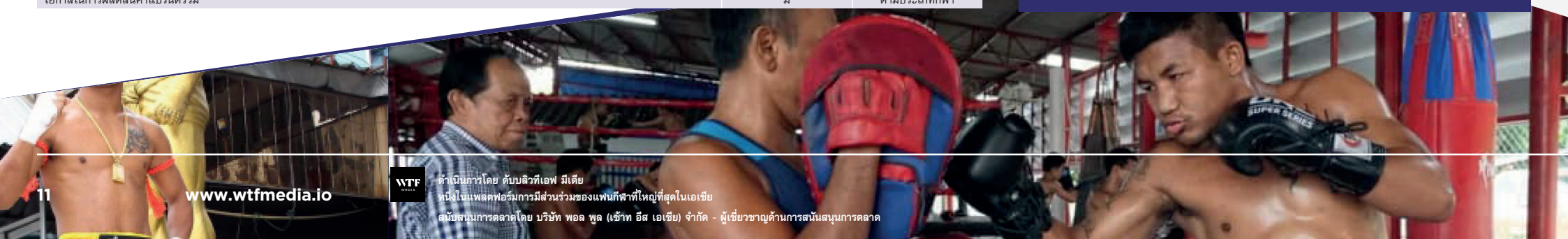
โฆษณาบนมือถือ
การแสดงป้ายโฆษณา
โฆษณาบนเว็บ
โฆษณาที่จ่ายตามผลลัพธ์
โฆษณาเพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ที่ดีในระยะยาว
โฆษณาเพื่อหาผู้ติดตาม
โฆษณาผ่านโพสต์ของเพจ
การสนับสนุนสตอรี่
โฆษณาแบบจ่ายต่อการแสดงผล (PPI)
โฆษณาแบบจ่ายต่อคลิก (PPC)

สื่อพันธมิตร

ในอีก 24 เดือนข้างหน้า ดับบลิวทีเอฟ มีแผนที่จะสร้างความร่วมมือกับผู้ประกอบการที่เป็นผู้ให้บริการด้านการกีฬาที่ได้รับการรับรอง และหน่วยงานด้านกีฬาในอาเซียน เช่น

การกีฬาแห่งประเทศไทย
สมาคมกีฬาแห่งประเทศไทย

ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย กำลังเร่งสร้างความร่วมมือกับผู้ประกอบการ สมาคมกีฬา ผู้ให้บริการด้านการกีฬาที่ได้รับการรับรอง และหน่วยงานด้านกีฬาทุกแห่งในอาเซียน



ดำเนินการโดย ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย
หนึ่งในแพลตฟอร์มการมีส่วนร่วมของแฟนกีฬาที่ใหญ่ที่สุดในเอเชีย
สนับสนุนการตลาดโดย บริษัท พอล พูล (เซ้าท อีส เอเชีย) จำกัด - ผู้เชี่ยวชาญด้านการสนันสนุนการตลาด

บ้านใหม่สำหรับกีฬาและอีสปอร์ตเพื่อความบันเทิง

ศูนย์รวมทุกอย่างที่เกี่ยวกับกีฬาครบวงจรในแอปเดียว

ทีมของดับบลิวทีเอฟ

คณะกรรมการของดับบลิวทีเอฟ มีเดีย

คุณมานิต พาริกฮ์ - ซีอีโอ
คุณวินิต บาเทีย - ซีอีโอ
คุณยาช คาดาเคีย - ซีบีโอ

คณะผู้บริการของดับบลิวทีเอฟ มีเดีย

คุณมานิต พาริกฮ์ - ซีอีโอ
คุณอัญชาล จันทราการ์ - AVP ฝ่ายผลิตภัณฑ์
คุณยาช คาดาเคีย - ซีบีโอ
คุณชานการ์ กันกาดาร์ - VP ฝ่ายวิศวกรรม
คุณมานิช จา - VP ฝ่ายความร่วมมือ
คุณแบร์รี กู๊ดริดจ์ - ที่ปรึกษาฝ่ายสื่อ
คุณราเกช ซิงห์ - ที่ปรึกษาภาครัฐ

คุณมานิต พาริกฮ์ (BoD) - ผู้ร่วมก่อตั้งและซีอีโอ
คุณมานิต มีประสบการณ์มากกว่า 14 ปี ในด้านการให้คำปรึกษา สื่อกีฬา บล็อกเชน SaaS PaaS เทคโนโลยี และบริการทางการเงิน และมีความเชี่ยวชาญในธุรกิจ กลยุทธ์องค์กรและการเงิน การจัดการโครงการ (PMO) การวิเคราะห์ P&L การปรับระบบและโครงสร้างองค์กร - รับหน้าที่ช่วยเหลือเพื่อให้บริษัท 2 แห่ง ทำรายได้ถึง 300 ล้านดอลลาร์ในระยะเวลา 2 ปี

คุณวินิต บาเทีย (BoD) - ผู้ร่วมก่อตั้งและผู้อำนวยการ
คุณวินิต มีประสบการณ์มากกว่า 12 ปี ในด้านการให้คำปรึกษา การผลิต การจัดจำหน่าย และบริการทางการเงิน และมีความเชี่ยวชาญในธุรกิจ กลยุทธ์องค์กร และการปฏิบัติ อดีต COO ของบริษัทผู้ผลิตบิสกิตที่ใหญ่ที่สุดแห่งหนึ่งในอินเดีย และเป็นผู้ก่อตั้งบริษัทรับจัดอีเวนท์ในฮ่องกง

คุณยาช คาดาเคีย (BoD) - ผู้ร่วมก่อตั้งและซีอีโอ
คุณยาช มีประสบการณ์มากกว่า 6 ปี ในธุรกิจสื่อกีฬาและเทคโนโลยี โดยเฉพาะในมิติของการสร้างความร่วมมือ การขาย และการตลาด

คุณอัญชาล จันทราการ์ - AVP ฝ่ายผลิตภัณฑ์
คุณอัญชาล มีประสบการณ์มากกว่า 10 ปี ในฐานะผู้จัดการผลิตภัณฑ์ที่มีใจรักในเทคโนโลย

คุณชานการ์ กันกาดาร์ - VP ฝ่ายวิศวกรรม
คุณชานการ์ คือผู้นำการวิศวกรรมผลิตภัณฑ์ที่ทำงานเชิงรุกและมีความมุ่งมั่นเป็นเลิศ มีประสบการณ์การทำงานมากกว่า 8 ปี และมีความเชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมการสมัครสมาชิก (Subscription) การค้าปลีก อีคอมเมิร์ซ และฟินเทค ในสภาพแวดล้อมการทำงานที่ต้องอาศัยความยืดหยุ่น การปรับตัว และคล่องตัวสูง (Scrum and Agile)

คุณมานิช จา - VP ฝ่ายธุรกิจ
คุณมานิช มีประสบการณ์มากกว่า 9 ปีในธุรกิจการสร้างความร่วมมือ การขาย และการพัฒนาธุรกิจ มีความเชี่ยวชาญในการเจาะตลาดใหม่และเก่า เพื่อสร้าง disruption และการเติบโตต่อยอด

ดำเนินการโดย ดับบลิวทีเอฟ มีเดีย
หนึ่งในแพลตฟอร์มการมีส่วนร่วมของแฟนกีฬาที่ใหญ่ที่สุดในเอเชีย
สนับสนุนการตลาดโดย บริษัท พอล พูล (เซ้าท อีส เอเชีย) จำกัด - ผู้เชี่ยวชาญด้านการสนันสนุนการตลาด

โอกาสในการสนับสนุนและร่วมเป็นพันธมิตรทางธุรกิจ

บ้านใหม่สำหรับกีฬาและอีสปอร์ตเพื่อความบันเทิง

ศูนย์รวมทุกอย่างที่เกี่ยวกับกีฬาครบวงจรในแอปเดียว

ติดต่อ

บริษัท ดับบลิวทีเอฟมีเดีย จำกัด

5/377 หมู่ที่ 19
ตำบลบางพลีใหญ่ อำเภอบางพลี
จังหวัดสมุทรปราการ 10540
ประเทศไทย
https://www.wtfmedia.io
https://www.linkedin.com/company/wtf-media/

คุณมานิต พาริกฮ์ - ผู้อำนวยการ
(สำหรับการติดต่อเป็นภาษาอังกฤษ)
อีเมล: manit@wtfmedia.io
โทรศัพท์: +66 8 0002 3834

บริษัท พอล พูล (เซ้าท อีส เอเชีย) จำกัด

198 ถนนตะนาว
แขวงบวรนิเวศ เขตพระนคร
กรุงเทพฯ 10200
ประเทศไทย
โทรศัพท์/โทรสาร: +66 2622 0605 - 7
www.paulpoole.co.th

คุณพอล พูล - กรรมการผู้จัดการ
(สำหรับการติดต่อเป็นภาษาอังกฤษ)
อีเมล: paul@paulpoole.co.th
โทรศัพท์: +66 8 6563 3196

คุณอุดมพร พันธุ์จินดาวรรณ – ผู้ช่วยส่วนตัว
(สำหรับการติดต่อเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)
อีเมล: udomporn@paulpoole.co.th
โทรศัพท์: +66 8 6382 9949