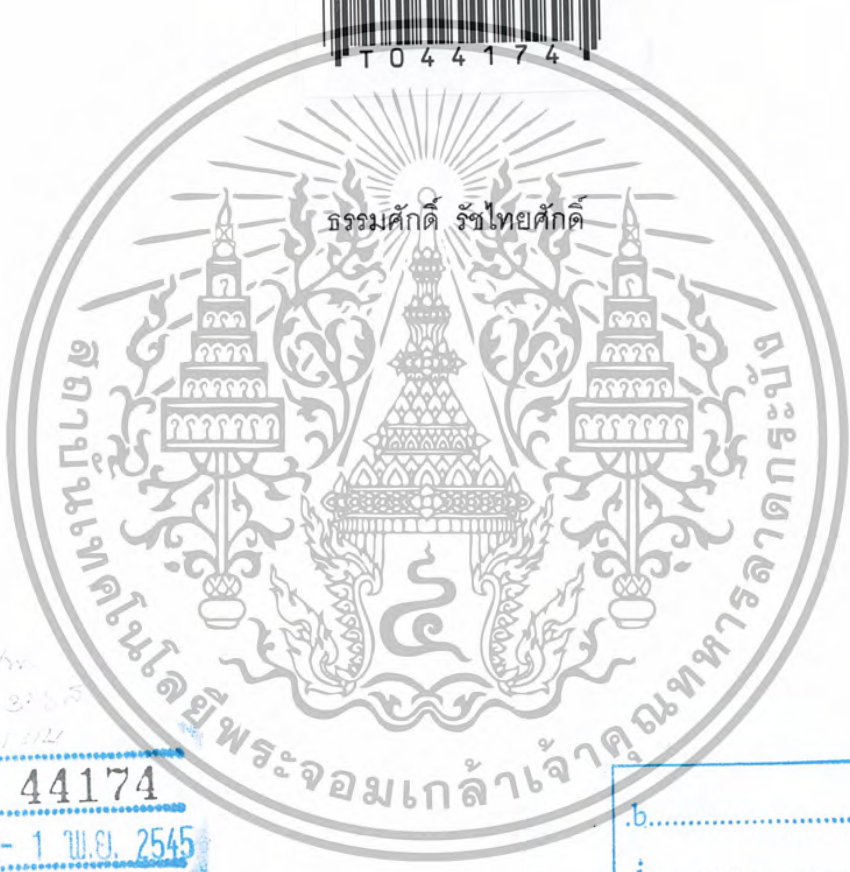


สำนักงานใหญ่บริษัท เบเกอรี่มิวสิค จำกัด
BAKERY MUSIC HEAD OFFICE



เลขที่.....
เลขทะเบียน..... 44174
วัน, เดือน, ปี..... 1 พ.ย. 2545

b.....
i.....

ปริญญาบัตรฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต
สาขาสถาปัตยกรรม ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรม
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อปริญญาบัตร : สำนักงานใหญ่บริษัท เบเกอรี่มิวสิค จำกัด
: BAKERY MUSIC HEAD OFFICE
ชื่อนักศึกษา : นาย ธรรมศักดิ์ รัชไทยศักดิ์ รหัส 43035009
อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ สุทัศน์ จุฬามานี
คณะ : ครุศาสตร์อุตสาหกรรม
ภาควิชา : ครุศาสตร์สถาปัตยกรรม
สาขาวิชา : สถาปัตยกรรม

.....
ปริญญาบัตรฉบับนี้ คณะกรรมการตรวจปริญญาบัตรได้ตรวจพิจารณาและเห็นชอบ
แล้วจึงอนุมัติให้ปริญญาบัตรฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม
บัณฑิต ประจำปีการศึกษา 2544

..... คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
(รศ.ดร. ระวีวรรณ ชินะตระกูล)

..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์ สันติ กวินวงศ์ไพบูลย์)

..... กรรมการ
(อาจารย์ สมสิทธิ์ หวังเจริญ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

..... กรรมการ
(อาจารย์ สุทัศน์ จุฬามานี)

..... กรรมการ
(อาจารย์ สมพล ดำรงเสถียร)

..... กรรมการ
(อาจารย์ สุรศักดิ์ กิ่งขาว)

..... กรรมการ
(อาจารย์ เบญจวรรณ อุบลศรี)

..... กรรมการ
(อาจารย์ พัสตราภรณ์ มีศิริ)

..... กรรมการและเลขานุการ
(อาจารย์ ทศพร ไสดาบรรล)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อปริญญาานิพนธ์ : สำนักงานใหญ่บริษัท เบเกอรี่มิวสิก จำกัด
: BAKERY MUSIC HEAD OFFICE

ชื่อนักศึกษา : นาย ธรรมศักดิ์ รัชไทยศักดิ์ รหัส 43035009

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ สุทัศน์ จุฬามานี

คณะ : ครุศาสตร์อุตสาหกรรม

ภาควิชา : ครุศาสตร์สถาปัตยกรรม

สาขาวิชา : สถาปัตยกรรม

บทคัดย่อ

ปัจจุบันประเทศไทยเป็นประเทศที่กำลังพัฒนาในทุกด้าน ได้แก่ การพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจสังคม และการศึกษาเพื่อที่จะให้บรรลุเป้าหมายในการยกระดับความเป็นอยู่ของชาติให้ดีขึ้น มุ่งผลิตคนทุกระดับให้มีคุณภาพทางด้านการศึกษาวิชาความรู้ที่เป็นอาชีพ การศึกษาทางด้านดนตรีก็เป็นอีกสาขาหนึ่งซึ่งให้คุณค่าทางด้านจิตใจ และเป็นการสืบสานทางด้านอารยธรรมที่เก่าแก่แสดงถึงความก้าวหน้าในศิลปวัฒนธรรม และอุปนิสัยจิตใจของมนุษยชาติอย่างหนึ่ง ซึ่งถือว่าเป็นส่วนสำคัญอีกส่วนหนึ่งในการพัฒนาประเทศ

บริษัท เบเกอรี่ มิวสิก จำกัด เป็นส่วนหนึ่งในการยอมรับว่าเป็นผู้นำของค่ายเพลงอิสระ (ค่ายเพลงอินดี้) ถือกำเนิดขึ้นเมื่อปี 2537 โดยกลุ่มคนรักดนตรีรุ่นใหม่ ที่มุ่งสร้างสรรค์ผลงานเพลงที่มีคุณภาพสู่ผู้บริโภค ด้วยมุมมองที่ต้องการจะเห็นความแปลกใหม่ในวงการเพลงบ้านเรา บวกกับแนวคิดที่ชัดเจนของผู้ก่อตั้งอันได้แก่ คุณสุกั กมล สุโกศล แคลปป์, คุณบอย โกสิยพงษ์, คุณสมเกียรติ อริยชัยพานิชย์ และคุณสาธิต ปันยารชุน ซึ่งเป็นคนรุ่นใหม่ที่ต้องการจะรวบรวมนักดนตรีที่มีความสามารถ ผลิตผลงานเพลงที่มีคุณภาพ โดยทำลายข้อจำกัดต่างๆ ที่จะมาบั่นทอนความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขา และเสริมสร้าง สนับสนุนให้ฝันของพวกเขาเป็นจริงขึ้นมาได้ ในขณะเดียวกันก็จะเป็นผลดีแก่ผู้บริโภค ที่จะได้รับฟังงานเพลงที่มีคุณภาพยิ่งขึ้นไป ซึ่งถือเป็นการเริ่มต้นที่ดีของค่ายเพลงคุณภาพระดับสากลค่ายนี้

บริษัท เบเกอรี่ มิวสิก จำกัด มีกระขยายตัวทางธุรกิจหลายด้านมากขึ้น และธุรกิจด้านการผลิตเพลงขยายตัวใหญ่ขึ้น มีศิลปินในบริษัทมากขึ้น และคาดว่าในอนาคตจะผลักดันการผลิตงานดนตรีออกสู่ตลาดต่างประเทศจนเป็นที่ยอมรับของสากลมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติตั้งแต่ฉบับที่ 8 หวังผลให้ประชากรในประเทศอยู่ดีกินดี ส่งผลให้ประเทศมีความเจริญและยกระดับฐานะทางเศรษฐกิจของประเทศขึ้นอย่างมาก โดยแผนพัฒนาฉบับที่ 8 มีนโยบายพัฒนาสถานะทางเศรษฐกิจ เพื่อสนับสนุนคุณภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากผลงานที่ผ่านมาทั้งหมดของเบเกอร์ มิวสิค คงจะเป็นเครื่องยืนยันได้เป็นอย่างดีถึงความเป็นผู้สร้างสรรค์แปลกใหม่ รวมทั้งสร้างความหลากหลายเพื่อตอบสนองของความต้องการของวงการศิลปะ บันเทิงได้อย่างครบครัน ครอบคลุมแขนง

ด้วยจุดยืนที่ชัดเจนและเอกลักษณ์ที่ผู้ฟังให้การยอมรับ และซึมซับความรู้สึกร่วมกันเมื่อได้รู้จักกับศิลปะ ดนตรี ของเบเกอร์ มิวสิค

ที่มาของปัญหา

ด้านนโยบาย

การดำเนินงานตามนโยบายของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติที่มีความล่าช้าได้ และไม่ได้ได้รับความร่วมมือเท่าที่ควร ภาครัฐบาลยังไม่มึนโยบายในการส่งเสริมการลงทุนอย่างจริงจัง นโยบายส่งเสริมการลงทุนของประเทศและการจ้างงานยังขาดแคลนอีกมาก

ด้านเศรษฐกิจ

มูลค่าการนำเข้าเทคโนโลยีขั้นสูงทำให้เงินตราไหลออกนอกประเทศเป็นผลกระทบต่อเศรษฐกิจ

ด้านสังคม

บทบาทของชุมชนในอนาคต ทางกรขยายตัวของประชากรและพฤติกรรมของลูกค้ำกลุ่มเป้าหมาย จะก่อให้เกิดความหลากหลายและความแตกต่างจะส่งผลกระทบต่อโครงการโดยตรงด้านกายภาพ

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อยกระดับมาตรฐานทางดนตรีของสังคมควบคู่กับธุรกิจตามนโยบายของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8
2. เพื่อรองรับการขยายตัวและส่งเสริมบริษัทในด้านต่างๆ
3. เพื่อยกระดับมาตรฐานทางดนตรีของสังคมควบคู่กับธุรกิจ
4. เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนผลงานทางด้านดนตรีของเยาวชนในระดับต่างๆ
5. เพื่อให้บริการด้านความรู้ทางดนตรีแก่ผู้สนใจทั่วไป
6. เพื่อลดขั้นตอนและเวลาในการติดต่อประสานงานกับส่วนต่างๆทำให้การทำงานของ

ขอบเขตในการทำปริญญานิพนธ์ ศึกษาถึงปัญหาและแนวทางแก้ไขที่เกี่ยวข้องกับโครงการ ขอบเขตของการออกแบบของปริญญานิพนธ์ ดังนี้

- แนวทางการออกแบบโครงการ
- ทางเลือกในการออกแบบโครงการ
- กำหนดกิจกรรมภายในโครงการเพื่อให้ทราบถึงองค์ประกอบหลักของโครงการ
- กระบวนการในการออกแบบโครงการ

สรุปและนำเสนอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์นี้สำเร็จลงได้ มิใช่จากความรู้ความสามารถของข้าพเจ้าแต่เพียงผู้เดียวเท่านั้น แต่ด้วยความช่วยเหลือจากผู้มีพระคุณหลายๆ ท่านที่ได้ให้คำแนะนำ ปรีกษาข้อมูลและรายละเอียดต่างๆ แก่ผู้จัดทำ ตลอดจนให้กำลังใจในการทำปริญญาานิพนธ์จนสำเร็จได้ด้วยดี ซึ่งความกรุณาทั้งหลายเหล่านี้ ข้าพเจ้าขอขอบคุณมา ณ ที่นี้

ขอบพระคุณบิดา คุณพ่อ จรวย รัชไทยศักดิ์ มารดา นาง จินตรัตน์ รัชไทยศักดิ์ ญาติพี่น้องทุกท่านที่
ให้โอกาส กำลังใจ และกำลังทรัพย์

ขอบพระคุณอาจารย์ในสาขาวิชาสถาปัตยกรรมทุกท่าน

ขอบพระคุณอาจารย์สุทัศน์ จุฬินานีอาจารย์ที่ปรึกษา

ขอบพระคุณบริษัท เบเกอร์มีวสิค ที่เปิดโอกาสให้เยาวชนได้ประสบการณ์ที่ควรค่าแก่การจดจำ ขอ

ขอบคุณ พี่ สุกี้ กมล สุโกศล แคลป์ พี่ สมเกียรติ อริยชัยพาณิชย์

พี่ บอยด์ โกสิยพงษ์ / พี่ หนู / พี่ กิ๊ก / พี่ เพ็ญ / พี่ บอย / พี่ ไฉต / พี่ ต้อม / พี่ ปิ๊ก / พี่ แจ็ค / พี่ ก้อง /

ศิลปิน เบเกอร์ มีวสิคทุกท่าน

เพื่อนๆ น้องๆ สำหรับทุกสิ่งทุกอย่าง

คุณภิกษวา ภัทรากรกุล (นุ่น) ภาคเอกสาร/ เพื่อนอนสรมณ์ แก้วพะเนาว์(เดีย) เจษฎา(เน็ต)ฝ่ายผลิต

ไพศาล จุนจันทร์(นก) เพื่อน ปราง ฝ่ายข้อมูล / ใช้น้องก้อง สำหรับ แบบ AUTO CAD และ งานในชั้น

ตอนสุดท้าย

พี่พัฒนศักดิ์(แจ๊คกี้) พี่หนงศักดิ์(จาย) พี่ชูชีพ(ตุ) ที่อบรมสั่งสอนและช่วยเหลือตลอดมา

การศึกษาไม่มีคำว่าสิ้นสุด ความสุขที่ใครหลายๆคนกำลังจะได้รับ เป็นแค่การเริ่มต้นที่จะรอรับความสำเร็จในวันข้างหน้าและก้าวต่อไป ขอให้ยิ้มรับกับวันที่ผ่านเข้ามา ให้เหมือนกับต้นไม้ใหญ่ที่คอยปรับจวักับกับทุกๆ season ไม่ทำฤดูนั้นจะแปรปรวนเพียงใดก็ตาม

เมื่อวันเวลาที่ผ่านไป ขอบฟ้าก็คงสว่าง

และทำให้เราได้เข้าใจ ว่ามันคุ้มค่าแค่ไหนที่เฝ้ารอ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้ หากมีคุณค่าและเป็นประโยชน์ทางวิชาการอยู่บ้าง ขอให้คุณค่าเหล่านั้นเป็นกุศลที่ผู้เขียนขอมอบแก่ผู้มีพระคุณทุกท่าน หากบกพร่องประการใด ผู้เขียนขออภัยไว้แต่เพียงผู้เดียว

ธรรมศักดิ์ รัชไทยศักดิ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก-ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง-ฉ
สารบัญตารางประกอบ	ช-ฌ
สารบัญภาพประกอบ	ญ-ฒ
สารบัญแผนภูมิประกอบ	ณ-ด
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาของโครงการ	1-3
1.2 เหตุผลในการเสนอปฏิญานิพนธ์	3
1.3 ที่มาของปัญหา	4
1.4 แนวทางการแก้ปัญหา	4-5
1.5 วัตถุประสงค์ของโครงการ	5
1.6 วัตถุประสงค์ของปฏิญานิพนธ์	5-6
1.7 ขอบเขตการเสนอปฏิญานิพนธ์	6
1.8 วิธีการดำเนินปฏิญานิพนธ์	7
1.9 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากปฏิญานิพนธ์	8
บทที่ 2 การศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการ	9
2.1 การศึกษาความเป็นไปได้ทางด้านนโยบาย	9
2.1.1 นโยบายและแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 8	10
2.1.2 นโยบายเป้าหมายบริษัท เบเกอรี่มิวสิค จำกัด	10-11
2.2 การศึกษาความเป็นไปได้ทางด้านเศรษฐกิจ	11
2.2.1 เศรษฐกิจระดับประเทศ	11
2.2.2 การศึกษาข้อมูลทางด้านเศรษฐกิจระดับกรุงเทพและปริมณฑล	15-19

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
2.3 การศึกษาความเป็นไปได้ทางด้านสังคม	19
2.3.1 สังคมระดับประเทศ	19
2.3.2 สังคมระดับกรุงเทพและปริมณฑล	20
2.3.3 ด้าน สังคม วัฒนธรรม	20-21
2.4 การศึกษาความเป็นไปได้ทางด้านกายภาพ	21
2.4.1 การศึกษาสภาพแวดล้อมระดับประเทศ	21-23
2.4.2 การศึกษาสภาพแวดล้อมระดับ กรุงเทพ และปริมณฑล	23-24
2.4.3 การศึกษาสภาพแวดล้อมระดับเขต	24-27
2.5 การศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการด้านเศรษฐกิจ	28-31
บทที่ 3 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลทางด้านสถาปัตยกรรม	32
3.1 การศึกษาอาคารตัวอย่าง	32-60
3.2 การวิเคราะห์การดำเนินโครงการ	61
3.3 การศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้สอยอาคาร	62-72
3.4 การขั้่นงานองค์ประกอบ	73
3.4.1 วิเคราะห์อัตราค่าสิ่งปลูกสร้าง	73-75
3.4.2 รายละเอียดโครงการด้านเศรษฐศาสตร์	76-103
3.4.3 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ	104-106
3.4.4 การศึกษาความต้องการพื้นที่ใช้สอยโครงการ	107
3.4.4.1 รายละเอียดด้านหน้าที่ใช้สอย	107-176
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูลด้านเทคนิค	177
3.5.1 ระบบโครงสร้าง	177-178
3.5.2 ระบบไฟฟ้า	178-179
3.5.3 ระบบสุขาภิบาล	179-180
3.5.4 ระบบบำบัดน้ำเสีย	181-182
3.5.5 ระบบปรับอากาศ	182-183

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้ 3.5.6 ระบบป้องกันอัคคีภัยศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ในการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
3.5.7 เทคโนโลยีพิเศษเฉพาะโครงการ	185-191
3.6 กฎหมายและบัญญัติที่เกี่ยวข้อง	191-201
3.7 การวิเคราะห์เหตุผลในการเลือกที่ตั้งโครงการ	201-202
3.7.1 การเลือกที่ตั้งโครงการ	202-208
3.7.2 รายละเอียดและวิเคราะห์โครงการ	209-212
3.7.2.1 การกำหนดหลักเกณฑ์ในการเลือกตำแหน่งที่ตั้งโครงการ	231-221
บทที่ 4 การออกแบบทางสถาปัตยกรรม	222
4.1 แนวความคิดในการออกแบบ	222
4.1.1 หลักการออกแบบ	222
4.1.2 แนวความคิดในการออกแบบ	222
4.1.3 แนวความคิดในการวางผัง	222
4.1.4 แนวความคิดในการออกแบบรูปทรงอาคาร	223-224
4.2 กระบวนการออกแบบ	225-238
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	239
5.1 สรุปผลการทำปริญญานิพนธ์	239
5.1.1 การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น	239
5.1.2 การศึกษารวบรวมข้อมูล	239
5.1.3 การวิเคราะห์ข้อมูล	239
5.2 ข้อเสนอแนะ	239
5.2.1 ด้านการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล	239
5.2.2 ด้านการออกแบบโครงการ	239-240
บรรณานุกรม	241
ภาคผนวก	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 แสดงผลิตภัณฑ์มวลรวมของประเทศตามแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 1-8	11
2.2 แสดงผลิตภัณฑ์มวลรวมของประเทศตามแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 1-8 หน่วย/ล้านบาท	12
2.3 แสดงการเปรียบเทียบระหว่างอัตราร้อยละของข้อมูลค่าผลิตภัณฑ์กับประชากร ในปี พ.ศ.2542	13
2.4 แสดงรายได้เฉลี่ยต่อบุคคลตามแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 1-8	14
2.5 แสดงรายได้เฉลี่ยต่อบุคคลตามแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 1-8	14
2.6 แสดงผลิตภัณฑ์มวลรวมของกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พ.ศ.2541	16
2.7 แสดงมูลค่าผลิตภัณฑ์	17
2.8 แสดงรายได้ระดับประชาชาติระดับภาคของกรุงเทพฯและปริมณฑล พ.ศ.2541	18
2.9 แสดงจำนวนประชากรประเทศตามแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 1-7	19
3.1 แสดงหน้าที่ใช้สอยของอาคารตัวอย่าง	43
3.1 แสดงหน้าที่ใช้สอยของอาคารตัวอย่าง(ต่อ)	44
3.1 แสดงหน้าที่ใช้สอยของอาคารตัวอย่าง(ต่อ)	45
3.2 แสดงพื้นที่ใช้สอย โครงการ/ผู้ใช้อาคาร	48
3.2 แสดงพื้นที่ใช้สอย โครงการ/ผู้ใช้อาคาร(ต่อ)	49
3.2 แสดงพื้นที่ใช้สอย โครงการ/ผู้ใช้อาคาร(ต่อ)	50
3.2 แสดงพื้นที่ใช้สอย โครงการ/ผู้ใช้อาคาร(ต่อ)	51
3.3 แสดงกิจกรรมของอาคารตัวอย่าง	52
3.4 แสดงรูปแบบพฤติกรรมของผู้ใช้อาคารแต่ละส่วน	67
3.4 แสดงรูปแบบพฤติกรรมของผู้ใช้อาคารแต่ละส่วน(ต่อ)	68
3.4 แสดงรูปแบบพฤติกรรมของผู้ใช้อาคารแต่ละส่วน(ต่อ)	69
3.4 แสดงรูปแบบพฤติกรรมของผู้ใช้อาคารแต่ละส่วน(ต่อ)	70
3.5 แสดงการจัดตารางเวลา	72
3.6 แสดงรายละเอียดเทคโนโลยีแต่ละพื้นที่ห้อง	80
3.6 แสดงรายละเอียดเทคโนโลยีแต่ละพื้นที่ห้อง (ต่อ)	81
3.6 แสดงรายละเอียดเทคโนโลยีแต่ละพื้นที่ห้อง (ต่อ)	82

สารบัญตาราง(ต่อ)

ตารางที่	หน้า
3.6 แสดงรายละเอียดเทคโนโลยีแต่ละพื้นที่ห้อง (ต่อ)	83
3.6 แสดงรายละเอียดเทคโนโลยีแต่ละพื้นที่ห้อง (ต่อ)	84
3.6 แสดงรายละเอียดเทคโนโลยีแต่ละพื้นที่ห้อง (ต่อ)	85
3.6 แสดงรายละเอียดเทคโนโลยีแต่ละพื้นที่ห้อง (ต่อ)	86
3.6 แสดงรายละเอียดเทคโนโลยีแต่ละพื้นที่ห้อง (ต่อ)	87
3.7 แสดงค่าคะแนนความสัมพันธ์องค์ประกอบหลักของโครงการ	89
3.8 แสดงค่าคะแนนความสัมพันธ์ส่วนบริหาร	91
3.9 แสดงค่าคะแนนความสัมพันธ์ส่วนปฏิบัติการบันทึกเสียง	93
3.10 แสดงค่าคะแนนความสัมพันธ์ส่วนผลิตรายการและมีวีสวีดีโอ	95
3.11 แสดงค่าคะแนนความสัมพันธ์ส่วนการศึกษา	97
3.12 แสดงค่าคะแนนความสัมพันธ์ส่วนหอแสดงดนตรี	99
3.13 แสดงค่าคะแนนความสัมพันธ์ส่วนบริการสาธารณะ	101
3.14 แสดงค่าคะแนนความสัมพันธ์ส่วนบริการเทคนิค	103
3.15 แสดงมาตรฐานกำหนดจำนวนสุขภัณฑ์	111
3.16 แสดงการขยายตัวในอนาคต	113
3.17 แสดงการกำหนดประเภทให้เหมาะสมกับกิจกรรมการผลิตในโครงการ	124
3.18 แสดงจำนวนคนในการถ่ายทำ MUSIC VIDEO	126
3.19 แสดงจำนวนคนส่วนบริการโรงถ่าย	126
3.20 แสดงจำนวนคนในการทำ GAME SHOW	127
3.21 แสดงจำนวนคนในบริการโรงถ่าย	127
3.22 แสดงสัดส่วน ของ STUDIO	128
3.23 แสดงการใช้ไฟฟ้าในโครงการ	148
3.24 แสดงการสรุปพื้นที่โครงการ	148
3.25 แสดงการใช้น้ำแต่ละส่วน	149
3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ	159
3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)	161
3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)	162

สารบัญตาราง(ต่อ)

ตารางที่	หน้า
3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)	163
3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)	164
3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)	165
3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)	166
3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)	167
3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)	168
3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)	169
3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)	170
3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)	171
3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)	172
3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)	173
3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)	174
3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)	175
3.27 แสดงการเปรียบเทียบเลือกยานที่ตั้งโครงการ	208
3.28 แสดงการเปรียบเทียบเลือกที่ตั้งโครงการ	218
3.29 แสดงการสรุปข้อดีข้อเสียของที่ตั้งโครงการ	219
3.29 แสดงการสรุปข้อดีข้อเสียของที่ตั้งโครงการ(ต่อ)	220

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

รูปภาพที่	หน้า
2.1 แสดงแผนที่ประเทศไทย	26
2.2 แสดงแผนที่กรุงเทพมหานคร	27
2.3 แสดงภาพบรรยากาศศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย	32
2.4 แสดงภาพบรรยากาศ COMUNE DI ROMA	33
2.5 แสดงภาพบรรยากาศ CITE DE LA MUSIQUE	34
2.6 แสดงภาพบรรยากาศ ROCK AND ROLL HALL OF FAME LEVELAND	35
2.7 แสดงภาพบรรยากาศ IMAGINE สยามแอสควร์	36
2.8 แสดงภาพบรรยากาศ แมกเออร์ มิวสิค จำกัด	37
2.9 แสดงภาพบรรยากาศ บริษัท เกคโค สตูดิโอ จำกัด	38
2.10 แสดงภาพบรรยากาศ บริษัท เกรมมีเอนเตอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน)	39
2.11 แสดงภาพบรรยากาศบริษัท กันตนา วิดีโอ จำกัด	40
2.12 แสดงภาพบรรยากาศ บริษัท มีเดีย ออฟ มีเดีย สตูดิโอ จำกัด	41
2.13 แสดงภาพบรรยากาศ อาคารสำนักงานเทคโนโลยีทางการศึกษา ม.ส.ธ	42
3.1 แสดงขนาดชุดโต๊ะทำงาน A	108
3.2 แสดงขนาดชุดโต๊ะทำงาน B	108
3.3 แสดงขนาดชั้นวางของ A	109
3.4 แสดงขนาดชั้นวางของ B	109
3.5 แสดงขนาดตู้เก็บเอกสาร	109
3.6 แสดงขนาดชั้นวางเอกสาร	110
3.7 แสดงขนาดชุดทำความสะอาด	110
3.8 แสดงขนาดอ่างล้างหน้า	110
3.9 แสดงขนาดโถปัสสาวะชาย	111
3.10 แสดงขนาดโถอุจจาระ	111
3.11 แสดงขนาดส่วนร้องเพลง A	116
3.12 แสดงขนาดส่วนร้องเพลง B	116
3.13 แสดงขนาดส่วนเล่นกีตาร์	117

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

รูปภาพที่	หน้า
3.14 แสดงขนาดส่วนเล่นกีตาร์เบส	117
3.15 แสดงขนาดส่วนเล่นคีย์บอร์ด//เปียโนไฟฟ้า	117
3.16 แสดงขนาดส่วนเล่นกลอง	118
3.17 แสดงขนาดส่วนเล่นทรม์เบต	118
3.18 แสดงขนาดส่วนเล่นแซคโซโฟน	118
3.19 แสดงขนาดส่วนเล่นทรมมเบน	119
3.20 แสดงขนาดตู้แอมป์กีตาร์	119
3.21 แสดงขนาดตู้แอมป์เบส	119
3.22 แสดงขนาดห้อง SUOND LOCK	120
3.23 แสดงขนาด MIXING CONSOLE A	120
3.24 แสดงขนาด MIXING CONSOLE B	121
3.25 แสดงขนาดชั้นวาง TURN TABLE	121
3.26 แสดงขนาดตู้เก็บเครื่องมือ	121
3.27 แสดงขนาดชุดรับแขก A	122
3.28 แสดงขนาดชุดรับแขก B	122
3.29 แสดงขนาดชั้นวาง+อุปกรณ์ A	122
3.30 แสดงขนาดส่วนห้องบันทึกเสียง A	123
3.31 แสดงขนาดส่วนห้องบันทึกเสียง B	123
3.32 แสดงขนาดพื้นที่ส่วนบุคคล	123
3.33 แสดงการจัดองค์ประกอบในการถ่าย MUSIC VIDEO	129
3.34 แสดงการจัดองค์ประกอบในรายการ VEREITY	130
3.35 แสดงการจัดห้องควบคุมส่วน VEREITY	130
3.36 แสดงขนาดชุด MONITOR BOARD	131
3.37 แสดงขนาด MASTER CONTROL	131
3.38 แสดงขนาดชุด MONITOR BOARD B	131
3.39 แสดงขนาดชุด CAMERA CONTROL BOARD	132

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

รูปภาพที่	หน้า
3.40 แสดงขนาดชุด SOUND CONTROL BOARD	132
3.41 แสดงขนาดชุด ชั้นวาง TURN TABLE	132
3.42 แสดงขนาดตู้เก็บอุปกรณ์ B	133
3.43 แสดงขนาดกล้อง TRIAOD CAMERA	133
3.44 แสดงขนาดกล้อง PEDESTAL CAMERA	133
3.45 แสดงขนาดกล้อง STUDIO CRANG	134
3.46 แสดงขนาดตู้ LOCKER	134
3.47 แสดงขนาดชุด COUNTER แต่งตัวนักแสดง	134
3.48 แสดงขนาดราวแขวนเสื้อผ้า	135
3.49 แสดงขนาดชั้นวางและตู้เก็บ B	135
3.50 แสดงระยะห่างของเก้าอี้นั่งชม	138
3.51 แสดงขนาด COUNTER F.	139
3.52 แสดงขนาดชุดรับแขก C	140
3.53 แสดงขนาดตู้บัตรรายการ	140
3.54 แสดงขนาดชั้นวางและตู้เก็บ C	140
3.55 แสดงขนาดชั้นวางหนังสือ A	141
3.56 แสดงขนาด COUNTER	141
3.57 แสดงขนาดชั้นวางหนังสือ B	141
3.58 แสดงขนาด COUNTER G	142
3.59 แสดงขนาดชั้นวางและตู้เก็บ VDO TAPE	142
3.60 แสดงขนาดเก้าอี้นั่งชม VDO	142
3.61 แสดงขนาด OVER HEAD TV/VDO	143
3.62 แสดงขนาด BOOTH ฟังดนตรี	143
3.63 แสดงขนาดรถเข็นหนังสือ	143
3.64 แสดงขนาดห้อง EMERGENCY TRANSFORMER	150
3.65 แสดงขนาดห้อง CHILLER	151
3.66 แสดงขนาดห้อง COOLING TOWER	152

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

รูปภาพที่	หน้า
3.67 แสดงขนาดเครื่องถ่ายภาพเอกสาร	154
3.68 แสดงขนาดเครื่องโทรสาร	154
3.69 แสดงขนาดเครื่องทำลายเอกสาร	154
3.70 แสดงอาณาเขตส่วนบุคคล	155
3.71 แสดงขนาด COUNTER A	155
3.72 แสดงขนาด COUNTER B	155
3.73 แสดงขนาดตู้เย็นขนาดกลาง	156
3.74 แสดงขนาดตู้ลิ้นชัก A	156
3.75 แสดงขนาดตู้ลิ้นชัก B	156
3.76 แสดงขนาดชุดวางคอมพิวเตอร์ B	157
3.77 แสดงขนาดชุดรับแขก A	157
3.78 แสดงขนาดชุดรับแขก B	157
3.79 แสดงขนาดชุดโต๊ะทำงาน C	158
3.80 แสดงขนาดชุดโต๊ะทำงาน D	158
3.81 แสดงขนาดชุดวางคอมพิวเตอร์	158
3.82 แสดงระบบ ACOUSTIC STUDIO / บริษัท เบเกอร์ มิวสิค	185
3.83 แสดงระบบ ACOUSTIC STUDIO / บริษัท เกคโค สตูดิโอ จำกัด	185
3.84 แสดงระบบห้องควบคุมเสียง / บริษัท เบเกอร์ มิวสิค จำกัด	186
3.85 แสดงระบบห้องควบคุมเสียง / บริษัท เกคโค สตูดิโอ จำกัด	187
3.86 แสดงระบบจัดไฟในการถ่ายทำ	188
3.87 แสดงองค์ประกอบเสริมในส่วน STUDIO	188
3.88 แสดงส่วน SOUND LOCK	188
3.89 แสดงส่วนห้องควบคุมการถ่ายทำ	189
3.90 แสดงส่วนห้องตัดต่อ	189
3.91 แสดงส่วนกล้องถ่ายภาพยนต์	189
3.92 แสดงส่วนตู้ฟังเพลง / IMAGINE SIAM SQUARE	190
3.93 แสดงส่วนตู้ฟังเพลง / ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย	190

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

รูปภาพที่	หน้า
3.94 แสดงย่านที่ตั้งโครงการ	202
3.95 แสดงแผนที่ตั้งโครงการย่านที่ 1	204
3.96 แสดงแผนที่ตั้งโครงการย่านที่ 2	204
3.97 แสดงแผนที่ตั้งโครงการย่านที่ 2	205
3.98 แสดงแผนที่ตั้งโครงการ	209
3.99 แสดงแผนที่ตั้งโครงการ / site 1	209
3.100 แสดงแผนที่ตั้งโครงการ / site 2	210
3.101 แสดงแผนที่ตั้งโครงการ / site 3	210
3.102 แสดงขนาดที่โครงการ 1	210
3.103 แสดงขนาดที่โครงการ 2	211
3.104 แสดงขนาดที่โครงการ 3	211
3.105 แสดงทัศนียภาพพื้นที่ตั้งโครงการที่ 1	212
3.106 แสดงทัศนียภาพพื้นที่ตั้งโครงการที่ 2	212
3.107 แสดงทัศนียภาพพื้นที่ตั้งโครงการที่ 3	212
3.108 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ตั้งโครงการ	221
4.1 แสดงแนวความคิดในการออกแบบ 1	223
4.2 แสดงแนวความคิดในการออกแบบ 2	224
4.3 แสดงความเป็นมาของโครงการ	225
4.4 แสดงการศึกษาวัตถุประสงค์ของโครงการ	225
4.5 แสดงการศึกษานโยบาย	225
4.6 แสดงการศึกษาความเป็นไปได้ด้านการขยายภาพ	226
4.7 แสดงการศึกษาอาคารตัวอย่าง	226
4.8 แสดงการศึกษาอาคารตัวอย่าง	226
4.9 แสดงผังการบริหารองค์กร	227
4.10 แสดงพฤติกรรมผู้ใช้โครงการ	227
4.11 แสดงการหาพื้นที่ใช้สอย	227
4.12 แสดงการหาพื้นที่ใช้สอยโครงการ	228

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

รูปภาพที่	หน้า
4.13 แสดงการหาพื้นที่ใช้สอยโครงการ	228
4.14 แสดงการหาพื้นที่ใช้สอยโครงการ	228
4.15 แสดงการหาพื้นที่ใช้สอยโครงการ	229
4.16 แสดงการศึกษาการให้คะแนนระหว่างประโยชน์ใช้สอย	229
4.17 แสดงการศึกษาค่าความสัมพันธ์ระหว่างประโยชน์ใช้สอย	229
4.18 แสดงการศึกษาค่าความสัมพันธ์ระหว่างประโยชน์ใช้สอย	229
4.19 แสดงการศึกษาพื้นที่ตั้งโครงการ	230
4.20 แสดงการศึกษาการจัดองค์ประกอบโครงการ	230
4.21 สรุปการวิเคราะห์จัดองค์ประกอบลงบนที่ตั้งโครงการ	230
4.22 แสดงการศึกษาการสำรวจภายในอาคาร	231
4.23 แสดงการศึกษางานระบบอาคารและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง	231
4.24 แสดงการศึกษางานระบบอาคารและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง	231
4.25 แสดงแนวความคิดในการออกแบบ	232
4.26 แสดงแปลนชั้นล่าง	232
4.27 แสดงแปลนชั้น 2	233
4.28 แสดงแปลนชั้น 3	233
4.29 แสดงแปลนชั้น 4	234
4.30 แสดงแปลนชั้น 5	234
4.31 แสดงรูปตัด 1-2 / 2-2	235
4.32 แสดงรูปด้าน 1/2/3/4	235
4.33 แสดงรูปผัง 3 มิติ	236
4.34 แสดงทัศนียภาพโครงการ	236
4.35 แสดงภาพถ่ายหุ่นจำลอง	237
4.36 แสดงภาพถ่ายหุ่นจำลอง	237
4.37 แสดงภาพถ่ายหุ่นจำลอง	238
4.38 แสดงภาพถ่ายหุ่นจำลอง	238

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่	หน้า
3.1 แสดงการบริหารงานศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย	46
3.2 แสดงการบริหารงาน บริษัท เบเกอร์รี่ มิวสิค จำกัด	46
3.3 แสดงการบริหารงาน บริษัท กันตนา วีดีโอ จำกัด	47
3.4 แสดงการบริหารงาน บริษัท เบเกอร์รี่ มิวสิค จำกัด	61
3.5 แสดงความสัมพันธ์และสัญจรรวม	88
3.6 แสดงความสัมพันธ์ส่วนบริหาร	90
3.7 แสดงความสัมพันธ์ส่วน MUSIC PRODUCTION	92
3.8 แสดงความสัมพันธ์ส่วน VDO PRODUCTION	94
3.9 แสดงความสัมพันธ์ส่วน EDUCATION SERVICE	96
3.10 แสดงความสัมพันธ์ส่วน MUSIC PROMOTION	98
3.11 แสดงความสัมพันธ์ส่วน PUBLIC SERVICE ZONE	100
3.12 แสดงความสัมพันธ์ส่วน TECHINAL SERVICE ZONE	102
3.13 แสดงการสัญจรของยานพาหนะ	104
3.14 แสดงการจัดระบบจอดรถ	105
3.15 แสดงผู้ไร้อายุหลัก	107
3.16 แสดงจำนวนผู้ใช้ ส่วนผลิตดนตรี	112
3.17 แสดงระบบไฟฟ้า	178
3.18 แสดงระบบไฟฟ้า	178
3.19 แสดงระบบไฟฟ้า	179
3.20 แสดงระบบไฟฟ้า	179
3.21 แสดงระบบประปา feed down	180
3.22 แสดงระบบประปา feed up	180
3.23 สรุประบบ water supply system	180
3.24 แสดงระบบระบบบำบัดน้ำเสีย โดยการเติมอากาศ	181
3.25 แสดงระบบระบบบำบัดน้ำเสีย โดยวิธีชีวะหมุน	181
3.26 แสดงระบบระบบบำบัดน้ำเสีย โดยไม่เติมอากาศ	181
3.27 สรุประบบ water treatment system	182

สารบัญแผนภูมิ(ต่อ)

แผนภูมิที่	หน้า
3.28 สรุประบบปรับอากาศ	182
3.29 แสดงระบบปรับอากาศระบบ package water cool	183
3.30 แสดงระบบปรับอากาศระบบ spli type	183
3.31 สรุป air condition system	183
3.32 แสดงระบบป้องกันอัคคีภัย	184
3.33 แสดงระบบป้องกันอัคคีภัย	184
3.34 แสดงระบบป้องกันอัคคีภัย	184
3.35 แสดงระบบการถ่ายทำ	187



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาของโครงการ

ปัจจุบันประเทศไทยเป็นประเทศที่กำลังพัฒนาในทุกด้าน ได้แก่ การพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจสังคม และ การศึกษาเพื่อที่จะให้บรรลุเป้าหมายในการยกระดับความเป็นอยู่ของชาติให้ดีขึ้น มุ่งผลิตคนทุกระดับให้มีคุณภาพ ทางด้านการศึกษาวิชาความรู้ที่เป็นอาชีพ การศึกษาทางด้านดนตรีก็เป็นอีกสาขาหนึ่งซึ่งให้คุณค่าทางด้านจิตใจ และเป็นการสืบสานทางด้านอารยธรรมที่เก่าแก่แสดงถึงความก้าวหน้าในศิลปวัฒนธรรม และอุปนิสัยจิตใจของ มนุษยชาติอย่างหนึ่ง ซึ่งถือว่าเป็นส่วนสำคัญอีกส่วนหนึ่งในการพัฒนาประเทศ

บริษัท เบเกอร์ มิวสิค จำกัด ก็เป็นบริษัทผลิตผลงานเพลงบริษัทหนึ่งที่ตั้งขึ้นมา แต่จำไม่ใช่บริษัทเทป ยักษ์ใหญ่ที่มีพลังในการส่งเสริมการขายมาก แต่เป็นค่ายเทปอีกลักษณะหนึ่งที่มีอยู่เยอะมากในแถบประเทศตะวันตก ที่เรียกว่า INDEPENDENT หรือค่ายเทปอินดี้ เป็นค่ายเทปเล็กๆซึ่งไม่มีแรงในการส่งเสริมการขายมากนัก แต่จะเน้นไปที่เพลงที่มีคุณภาพ ศิลปินที่มีคุณภาพ ส่วนใหญ่จะเป็นคนรุ่นใหม่ที่ไม่ใช่ดาราหรือนายแบบที่มีชื่อเสียง แต่จะเป็นพวกนักดนตรี นักแต่งเพลงที่อยากทำงานกันเอง แต่งเพลงกันเอง ดังนั้นรูปแบบของบริษัทจึงเน้นในส่วนที่จะส่งเสริมให้เกิดนักดนตรี ศิลปินที่มีคุณภาพ เช่น มีสวนนิทรรศการทางดนตรี ห้องสมุดดนตรี ลานแสดงกลางแจ้ง ห้องซ้อมดนตรี และมีการเปิดบริการสตูดิโอให้เช่าใช้ รวมถึงบรรยากาศที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับงานดนตรี

บริษัท เบเกอร์ มิวสิค จำกัด เป็นส่วนหนึ่งในการยอมรับว่าเป็นผู้นำของค่ายเพลงอิสระ (ค่ายเพลงอินดี้) ถือกำเนิดขึ้นเมื่อปี 2537 โดยกลุ่มคนรักดนตรีรุ่นใหม่ ที่มุ่งสร้างสรรค์ผลงานเพลงที่มีคุณภาพสู่ผู้บริโภค ด้วยมุมมองที่ต้องการจะเห็นความแปลกใหม่ในวงการเพลงบ้านเรา บวกกับแนวคิดที่ชัดเจนของผู้ก่อตั้งอันได้แก่ คุณสุกัญญา สุกอศล แคลป์, คุณบอย โกสิยพงษ์, คุณสมเกียรติ อริยชัยพานิชย์ และคุณสาธิต ปันยารชุน ซึ่งเป็นคนรุ่นใหม่ที่ต้องการจะรวบรวมนักดนตรีที่มีความสามารถ ผลิตผลงานเพลงที่มีคุณภาพ โดยทำลายข้อจำกัดต่างๆ ที่จะมาบั่นทอนความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขา และเสริมสร้าง สนับสนุนให้ฝันของพวกเขาเป็นจริงขึ้นมาได้ ในขณะที่เดียวกันก็จะเป็นผลดีแก่ผู้บริโภค ที่จะได้รับฟังงานเพลงที่มีคุณภาพยิ่งขึ้น ซึ่งถือเป็นการเริ่มต้นที่ดีของค่ายเพลงคุณภาพระดับสากลค่ายนี้

เมื่อปี 2537 ศิลปินกลุ่มที่ทำให้ดนตรีแนว "ALTERNATIVE" (อัลเทอร์เนทีฟ) ได้เป็นที่รู้จักในเมืองไทยก็คือ "MODERN DOG" (โมเดิร์นด็อก) เป็นศิลปินกลุ่มแรกของค่าย โดยสามารถสร้างยอดขายได้มากกว่า 600,000 ตลับ โดยไม่ต้องพึ่งพาการโปรโมทหรือโฆษณาเกินจริง และงานชุดนี้ทำให้โมเดิร์นด็อกได้รับรางวัล "วงดนตรียอดเยี่ยมประจำปี" "เพลงยอดเยี่ยมประจำปี" และ "โปรดิวเซอร์ยอดเยี่ยมประจำปี" จากงาน "สี่สัปดาห์ ครั้งที่ 6" (ปี 2539) ต่อมาศิลปินบอย โกสิยพงษ์ ก็ได้นำเพลง "รักคุณเข้าแล้ว" มา ARRANGE (อเรนจ์) ใหม่ในแนว R&B

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(RHYTHM & BLUE) ที่เขากัด โดยสร้างยอดขายถึง 300,000 ตลับ เมื่อปี 2538 และในปีต่อมา JOEY BOY (โจอี้ บอย) ก็เปิดตัวครั้งแรกกับแนวเพลงสนุก ๆ สไตล์ HIP-HOP (ฮิพ-ฮอป) ที่ได้ถูกกล่าวขานกันในวงการเพลงบ้านเราเรื่อยมาจนถึงปี 2540 จึงได้ออกอัลบั้ม “FUN FUN FUN” (ฟัน ฟัน ฟัน) โดยสามารถสร้างยอดขายได้ถึง 1 ล้านตลับ และอีกผู้หนึ่งคือ โปรดิวเซอร์ชั้นนำและนักริมหิพเพลงแดนซ์ “สมเกียรติ อริยชัยพานิชย์” ที่มีผลงานออกมามากมายหลายอัลบั้ม ไม่ว่าจะเป็น “ZEQUENCE” (ซีควเอนซ์) “ZUB ZEQUENCE” (ซับ ซีควเอนซ์) และ “VISIONARY” (วิชันนารี) เป็นผู้บุกเบิกแนวเพลงแดนซ์ให้กับบ้านเรา

จากผลงานที่ผ่านมาทั้งหมดของเบเกอร์ มีวสิค คงจะเป็นเครื่องยืนยันได้เป็นอย่างดีถึงความเป็นผู้สร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ให้กับวงการเพลงบ้านเรา รวมทั้งสร้างความหลากหลายเพื่อตอบสนองความต้องการของวงการศิลปะบันเทิง ไม่ว่าจะเป็นวงการภาพยนตร์ วงการโฆษณา ตลอดจนทำเพลงไตเติลให้กับรายการทีวี นอกจากนี้ยังรับทำเพลงตามความปรารถนาของลูกค้า ซึ่งขึ้นอยู่กับความต้องการของลูกค้า

และอีกย่างก้าวของ เบเกอร์ มีวสิค ค่ายเพลงอิสระที่เป็นที่ยอมรับในกลุ่มคนฟังเพลงคุณภาพ ในการจับมือร่วมทุนกับบริษัทบีเอ็มจี เอนเตอร์เทนเมนท์ อินเตอร์เนชันแนล เอเชียแปซิฟิกยักษ์ใหญ่ของธุรกิจเพลงที่ติดอันดับ 1 ใน 4 ของโลก

ด้วยวัตถุประสงค์หลักในการร่วมทุนครั้งนี้ และเพื่อเป็นการสร้างศักยภาพในค่ายเพลงของบริษัทเบเกอร์มีวสิค ให้แข็งแกร่ง ทั้งในด้านการดำเนินงานเพลง รวมทั้งมีการพัฒนาองค์กรการบริหารภายในให้ได้มาตรฐานโลก และปรับโครงสร้างทั้งหมดของบริษัทใหม่ให้ดียิ่งขึ้นเข้าสู่ระบบสากลนิยม โดยที่ยังมีมุมมองของความเป็นเบเกอร์มีวสิคอยู่เหมือนเดิม

การร่วมทุนกับ BMG ในครั้งนี้ จากสถานะเศรษฐกิจของประเทศปัจจุบัน ที่หลาย ๆ ธุรกิจหดตัว มีผลกระทบมากมาย โดยที่บริษัทเบเกอร์ มีวสิค ฟันฝ่าอุปสรรคดังกล่าวในแนวคิดเดิม คือ “ไม่หนีจุดยืนของตัวเอง” แต่ยังคงสร้างงานคุณภาพทางดนตรีในสไตล์ของเบเกอร์ ที่ไม่เหมือนใครออกสู่สาธารณชนอย่างสม่ำเสมอ นั่นคือเหตุผลสำคัญที่ทำให้ BMG เปิดประตูต้อนรับเบเกอร์ มีวสิค และพร้อมที่จะร่วมทุน ภายใต้งื่อนไขที่เบเกอร์ มีวสิคเต็มใจ

นอกจากนี้ การร่วมทุนกับบริษัท BMG ยังสร้างวิสัยทัศน์อันกว้างไกลให้กับเบเกอร์ มีวสิค ที่จะสามารถผลิตงานเพลงออกสู่ตลาดโลกอย่างมีมาตรฐาน และมีคุณภาพบนบรรทัดฐานความเชื่อมั่นยิ่งขึ้น โดยการทำงานในวิถีของความเป็นเบเกอร์ มีวสิค

พร้อมด้วยมีโครงการดี ๆ ร่วมกัน เพื่อทำให้ก่อเกิดกระแสความเคลื่อนไหวทางดนตรีในทิศทางที่ดี และเป็นผลดีกับผู้บริโภคงานเพลงโดยแท้

ด้านการจัดการ ทั้งการบริหารภายใน ที่ครอบคลุมการทำงาน ความคิด แนวดนตรีทาง BMG เปิดโอกาสให้เบเกอร์ มีวสิค ดูแลเองทั้งหมด เพื่อให้ผลงานออกมาตรงตามเป้าหมายของการเป็นค่ายเพลงอิสระที่มีความคิดไม่เหมือนใคร โดดเด่นทางดนตรีในประเทศไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การร่วมทุนครั้งนี้ จึงเป็นการร่วมทุนเพื่อเป็นการสร้างความมั่นใจให้กับคนฟังดนตรีที่ชื่นชอบงานเพลงของ เบเกอร์ มิวสิค ว่าจะได้รับสิ่งที่ดีขึ้น โดยที่ยังมีคอนเซ็ปต์ความเป็นเบเกอร์ มิวสิค เต็ม 100% ภายใต้การทำงานที่เป็นมืออาชีพ มีระดับมาตรฐานยิ่งขั้นนั่นเอง

จะเห็นได้ว่า บริษัท เบเกอร์ มิวสิค จำกัด มีการขยายตัวทางธุรกิจหลายด้านมากขึ้น และธุรกิจด้านการผลิตเพลงขยายตัวใหญ่ขึ้น มีศิลปินในบริษัทมากขึ้น และคาดว่าในอนาคตจะผลักดันการผลิตงานดนตรีออกสู่ตลาดต่างประเทศจนเป็นที่ยอมรับของสากลมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติตั้งแต่ฉบับที่ 8 หวังผลให้ประชากรในประเทศอยู่ดีกินดี ส่งผลให้ประเทศมีความเจริญและยกระดับฐานะทางเศรษฐกิจของประเทศขึ้นอย่างมาก โดยแผนพัฒนาฉบับที่ 8 มีนโยบายพัฒนาสถานะทางเศรษฐกิจ เพื่อสนับสนุนคุณภาพชีวิตและสิ่งแวดล้อมที่ดีแก่คนไทยทั้งประเทศให้ทัดเทียมกับอารยะประเทศ

1.2 เหตุผลในการเสนอปฏิญญานีพนธ์ ทางด้านนโยบาย

1. เพื่อตอบสนองนโยบายของรัฐบาารตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 ในด้านนโยบายทางการค้าและบริการ
2. สอดคล้องกับนโยบายตามวิสัยทัศน์ของกรุงเทพมหานครที่เน้นการพัฒนาทางเศรษฐกิจที่มีความผันผวนควบคู่ไปกับการพัฒนาเมืองธุรกิจแห่งใหม่ ของกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อปรับระบบพัฒนาประเทศให้เศรษฐกิจขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างมีเสถียรภาพ
4. เพื่อให้พัฒนาการลงทุนพัฒนา ขยายโครงข่ายบริการพื้นฐานของเมือง

ทางด้านเศรษฐกิจ

1. เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจ การลงทุนซึ่งเป็นการยกระดับเศรษฐกิจของประเทศ
2. เพื่อให้เกิดการสร้างงานภายในประเทศและนำเงินตราเข้าสู่ประเทศมากขึ้น
3. เพื่อรองรับการขยายตัวทางเศรษฐกิจในอนาคต
4. เพื่อเป็นการกระจายรายได้สู่ประชาชนที่ประกอบธุรกิจด้านต่างๆ

เหตุผลทางด้านสังคม

1. ศึกษาสภาพความเป็นอยู่ของประชากรทางด้าน การดำเนินชีวิตประจำวัน การอยู่อาศัย พฤติกรรมของกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย
2. เพื่อสนอง ความต้องการในด้านต่างๆ รวมไปถึงการลดปัญหาการว่างงาน

เหตุผลด้านกายภาพ

1. เป็นการใช้ที่ดินอย่างมีประสิทธิภาพ เกิดประโยชน์ของที่ดิน โดยเสนอรูปแบบสถาปัตยกรรมที่ทันสมัยและเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและคุ่มค่าการลงทุน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 ที่มาของปัญหา

ด้านนโยบาย

1. การดำเนินงานตามนโยบายของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติที่มีความล่าช้าได้และไม่ได้รับความร่วมมือเท่าที่ควร
2. ภาครัฐบาลยังไม่มียุทธศาสตร์ในการส่งเสริมการลงทุนอย่างจริงจัง
3. นโยบายส่งเสริมการลงทุนของประเทศและการจ้างงานยังขาดแคลนอีกมาก

ด้านเศรษฐกิจ

1. มูลค่าการนำเข้าเทคโนโลยีขั้นสูง ทำให้เงินตราไหลออกนอกประเทศเป็นผลกระทบต่อเศรษฐกิจ

ด้านสังคม

1. บทบาทของชุมชนในอนาคต ทางการขยายตัวของประชากรและพฤติกรรมของลูกค้ายุคใหม่ จะก่อให้เกิดความหลากหลายและความแตกต่างจะส่งผลกระทบต่อโครงการโดยตรง

ด้านกายภาพ

1. ลักษณะการใช้ที่ดินใกล้เคียงยังไม่สอดคล้องกับนโยบายการวางผังเมืองที่กำหนดไว้
2. ปัญหาขาดแคลนพื้นที่ประกอบการ

1.4 แนวทางการแก้ปัญหา

ด้านนโยบาย

รัฐควรมีนโยบายในการจัดแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติให้สอดคล้องกับการเจริญเติบโตในเรื่องของการส่งเสริมธุรกิจการค้า การลงทุนและบริการ เพื่อช่วยในการพัฒนารูปแบบ

ด้านเศรษฐกิจ

ร่วมมือกันส่งเสริมด้านบริหารที่ได้มาตรฐานส่งเสริมการส่งออก สร้างระบบมาตรฐานของลิขสิทธิ์ที่เชื่อถือได้ของผลผลิตภัณฑ์

ด้านสังคม

ศึกษาและวิเคราะห์ประชากรด้านการขยายตัวในปัจจุบันและอนาคตรวมทั้งการกำหนดกลุ่มลูกค้าเป้าหมายให้ชัดเจนเพื่อประโยชน์ในการออกแบบให้สามารถสนองความต้องการของชุมชนและกลุ่มเป้าหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านกายภาพ

ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบการใช้ประโยชน์ในพื้นที่ตั้งโครงการและส่งเสริมการลงทุนให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม

1.5 วัตถุประสงค์ของโครงการ

ด้านนโยบาย

1. เพื่อยกระดับมาตรฐานทางดนตรีของสังคมควบคู่กับธุรกิจตามนโยบายของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8
2. เพื่อรองรับการขยายตัวและส่งเสริมบริษัทในด้านต่างๆ
3. เพื่อยกระดับมาตรฐานทางดนตรีของสังคมควบคู่กับธุรกิจ
4. เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนผลงานทางด้านดนตรีของเยาวชนในระดับต่างๆ
5. เพื่อให้บริการด้านความรู้ทางดนตรีแก่ผู้สนใจทั่วไป
6. เพื่อลดขั้นตอนและเวลาในการติดต่อประสานงานกับส่วนต่างๆทำให้การทำงานของ

ด้านสังคม

1. เพื่อรองรับการขยายตัวของชุมชนเมือง
2. เพื่อเป็นแหล่งความรู้แก่เยาวชนและผู้สนใจ
3. เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนใช้เวลาว่างไปกับดนตรี ตลอดจนลดปัญหายาเสพติดที่ร้ายแรงในปัจจุบัน

ด้านกายภาพ

1. เพื่อให้ประโยชน์จากที่ดินให้คุ้มค่ากับการลงทุนและสร้างวิถีชีวิตที่ดีให้เกิดแก่สภาพแวดล้อม

1.6 วัตถุประสงค์ของปริญญานิพนธ์

ด้านนโยบาย

ศึกษาและวิเคราะห์แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 รวมไปถึงนโยบายการวางผังชุมชนที่รองรับการขยายตัว

ด้านเศรษฐกิจ

เพื่อศึกษาการลงทุนและดำเนินงานในชุมชน การขยายตัวทางด้านอุตสาหกรรมการค้า และบริการ เป็นแหล่งชุมชนรวมทั้งส่งเสริมอาชีพการกระจายรายได้

ด้านสังคม

เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การขยายตัวของประชากร และการขยายตัวของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายในอนาคต เพื่อกำหนดรูปแบบและขนาดของอาคารให้มีเพียงพอต่อความต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านกายภาพ

เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การใช้ประโยชน์ที่ดิน ศักยภาพในการขยายตัวและบทบาทของชุมชนตามผังเมืองรวม เพื่อพัฒนาการใช้ที่ดินและการออกแบบอาคารให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม

1.7 ขอบเขตการเสนอปฏิญญานิพนธ์

1.7.1 ขอบเขตการศึกษา

1. ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นทางด้านนโยบาย เศรษฐกิจ สังคมและกายภาพในระดับประเทศ เพื่อความเป็นไปได้ของโครงการ
2. ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นทางด้านนโยบาย เศรษฐกิจ สังคมและกายภาพในระดับภาคมหานคร
3. ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นทางด้านนโยบาย เศรษฐกิจ สังคมและกายภาพในระดับจังหวัด โดยศึกษาความเป็นไปได้ ความต้องการผลกระทบต่างๆอันเกิดจากการก่อสร้างที่มีผลต่อโครงการ
4. ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นทางด้านนโยบาย เศรษฐกิจ สังคมและกายภาพในระดับชุมชนเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาชุมชนต่อไป
5. ศึกษาวิเคราะห์ความเป็นไปได้ของโครงการ โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ขององค์ประกอบต่างๆ และความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย
6. ศึกษาการออกแบบสถาปัตยกรรมและแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นภายในอาคารและดำเนินการแก้ไขให้เหมาะสมกับสภาพปัญหา
7. ศึกษาการออกแบบทางด้านเทคนิคและแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นภายในอาคารให้เหมาะสมกับสภาพปัญหา

1.7.2 ขอบเขตการออกแบบ

1. สรุปข้อมูลที่สำคัญของโครงการที่เกี่ยวข้องทางด้านกายภาพ เศรษฐกิจ สังคม และกายภาพระดับชุมชน และคาดการณ์รูปแบบและบทบาทในอนาคตของชุมชน
2. ออกแบบอาคารให้สอดคล้องกับความต้องการความต้องการของชุมชน โดยมีองค์ประกอบหลักๆที่สำคัญดังต่อไปนี้

ส่วนบริหาร

-เป็นส่วนที่ทำงานของผู้บริหาร ตลอดจนพนักงานทุกฝ่าย

ส่วนปฏิบัติการบันทึกเสียง

-เป็นส่วนที่ผลิตงานเพลงต่างๆ

ส่วนผลิตรายการและมิวสิควีดีโอ

-เป็นส่วนที่ทำงานส่วนผลิตรายการทีวี ตลอดจนการถ่ายทำมิวสิควี.ดี.โอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนหอดนตรี

-เป็นส่วนจัดแสดงดนตรี การซ้อมดนตรี จะประกอบด้วย

front of the house stage

back stage

AMPHITHEATERเป็นส่วนแสดงกลางแจ้ง ประกอบด้วย เวทีที่นั่งชม

ส่วนบริการการศึกษา

-จะเป็นส่วนรวบรวมหนังสือ วรรณกรรม นิตยสาร เพลง เทป แผ่นเสียง อุปกรณ์ สื่อทัศนศึกษา รวมไปถึง
ประวัตินักดนตรีต่างๆ เพื่อให้บริการศิลปินในบริษัทและผู้ที่มีความสนใจ

ส่วนบริการสาธารณะ

เป็นส่วนที่สนับสนุนการผลิตทุกๆด้าน

ส่วนจอดรถ

1.8 วิธีดำเนินปริญญานิพนธ์

เริ่มนำเสนอโครงการต่อคณะกรรมการตรวจปริญญานิพนธ์โดยเสนอเหตุผลในการเลือกโครงการและที่ตั้ง วัตถุประสงค์และขอบเขตของโครงการ โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1.8.1 ขั้นเก็บรวบรวมข้อมูลเบื้องต้น

-เก็บข้อมูลขั้นปฐมภูมิ จากการสังเกต สอบถาม สัมภาษณ์ สํารวจ

-เก็บรวบรวมข้อมูลขั้นทุติยภูมิ จากเอกสาร และรายงานของทางบริษัท ตลอดจนข้อมูลที่เกี่ยวข้อง จากหน่วยงานต่างๆ ทั้งในระดับประเทศ ระดับภาค ระดับจังหวัด และระดับชุมชน

1.8.2 ขั้นการศึกษาข้อมูล

-นำข้อมูลที่ได้รับมาจากการศึกษามาทำความเข้าใจ จัดหมวดหมู่ของข้อมูล โดยศึกษาจากข้อมูลมั้งด้านนโยบาย เศรษฐกิจ สังคม และกายภาพ

1.8.3 ขั้นการวิเคราะห์ข้อมูล

-นำข้อมูลทั้งด้านนโยบาย เศรษฐกิจ สังคม และกายภาพ ที่ได้รับจากการศึกษาและจัดหมวดหมู่แล้วมาทำการวิเคราะห์ เพื่อให้ได้รายละเอียดที่เหมาะสมกับโครงการ เพื่อเป็นแนวทางการออกแบบสถาปัตยกรรมต่อไป

1.8.4 ขั้นดำเนินการออกแบบสถาปัตยกรรม

-นำเอาทางเลือกที่ดีที่สุด ที่ได้รับการวิเคราะห์มาทำการออกแบบโดยอาศัยกระบวนการออกแบบทางสถาปัตยกรรม ตลอดจนถึงทฤษฎีต่างๆ ที่มีผลต่อการออกแบบที่ดี โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

-นำความคิดทั่วไป

-นำความคิดในการจัดวางผังบริเวณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- นำความคิดในการจัดองค์ประกอบ
- ลำดับขั้นตอนการออกแบบ

1.8.5 ชี้นำเสนอผลงาน

- ภาคเอกสารข้อมูล
- ภาคกระบวนการออกแบบ
- ภาคการออกแบบสถาปัตยกรรม
- ภาคหุ่นจำลอง

1.9 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.9.1 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากโครงการ

1. เพื่อสนองต่อต่อแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8
2. เป็นการส่งเสริมการลงทุนภายในประเทศและต่างประเทศ
3. สามารถรองรับการขยายตัวของชุมชนในพื้นที่ใกล้เคียง
4. สามารถใช้ที่ดินให้เกิดประโยชน์สูงสุด

1.9.2 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากปริญญาโท

1. สอดคล้องนโยบายในการพัฒนาธุรกิจการลงทุนตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8
2. ได้ศึกษาความต้องการและความสัมพันธ์ของกิจกรรมต่างๆในการศึกษาซึ่งผลต่อการกำหนดรูปแบบและพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม
3. ได้รับความรู้และประสบการณ์จากการศึกษาและออกแบบ เกี่ยวกับอาคารขนาดใหญ่
4. เข้าใจถึงพฤติกรรมของผู้ใช้โครงการแต่ละประเภท
5. สามารถเข้าใจแนวทางการค้นคว้าศึกษาข้อมูลในด้านต่างๆ เพื่อนำมาพัฒนาและแก้ปัญหาการออกแบบสถาปัตยกรรมในอนาคต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการ

2.1 การศึกษาความเป็นไปของโครงการด้านนโยบาย

2.1.1 นโยบาย และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8¹

(พ.ศ. 2540-2544) ที่ว่าด้วยการมุ่งเน้นการพัฒนาคนเน้นจุดศูนย์กลางซึ่งพัฒนาคุณภาพและสมรรถภาพให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ที่จะเป็นการเพิ่มขีดความสามารถของชุมชนสังคมและชาติในที่สุด ดังนั้นแผนพัฒนาเศรษฐกิจเป็นจุดมุ่งหมายหลักของการพัฒนาแต่เพียงอย่างเดียวมาเป็นการเน้นคนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนาเพราะเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่จะช่วยให้คนไทยมีความสุข มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นเท่านั้น ไม่ใช่เป็นเป้าหมายสุดท้ายอีกต่อไปในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8 นโยบาย ที่เปิดโอกาสให้เอกชนมีส่วนในการให้บริการทางการศึกษา โดยมีแผนการในระยะยาวที่ชัดเจน

วัตถุประสงค์ของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8

เพื่อให้สอดคล้องกับกาเปลี่ยนแปลงในสังคม ช่วยแก้ไขปัญหาการพัฒนาที่ขาดความสมดุล คือ เศรษฐกิจและสังคมมีปัญหาการพัฒนาไม่ยั่งยืนและก้าวไปสู่วิสัยทัศน์การพัฒนาที่พึงปรารถนาในระยะยาว การพัฒนาในระยะ 5 ปี ของแผนพัฒนาฉบับที่ 8 ได้มีวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

1. เพื่อเสริมสร้างศักยภาพของทุกคน ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และมีสุขภาพพลานามัยแข็งแรง มีความสามารถและทักษะในการประกอบอาชีพ และสามารถปรับตัวให้ทันต่อโลก และการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านเศรษฐกิจและสังคมการปกครอง
2. สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพและคุณภาพชีวิตของคน รวมทั้งในชุมชนให้มีส่วนร่วมในการพัฒนาประเทศยิ่งขึ้น
3. เพื่อปรับระบบการบริหารจัดการ เปิดโอกาสให้องค์กรพัฒนาเอกชน ชุมชน และประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาประเทศยิ่งขึ้น

2.1.2 นโยบายเป้าหมายบริษัท เบเกอร์ มิวสิค

นโยบายโครงการสำนักงานใหญ่บริษัท เบเกอร์ มิวสิค จำกัด มีนโยบายเล็งเห็นความสำคัญของการผลิตงานดนตรีและงานบันเทิงในด้านต่าง ๆ ที่มุ่งมั่นสร้างสรรค์งานเพลงคุณภาพสู่ผู้บริโภค ตลอดจนส่งเสริมพัฒนาการดนตรีของประเทศไทยให้ทัดเทียมนานาประเทศ จึงมีนโยบายที่จะขยายสำนักงานออกจากที่เดิม เพื่อจะได้เป็นบริษัทที่มีกำลังการผลิตงานเพลงและผลงานสร้างสรรค์อย่างครบวงจรสมบูรณ์แบบให้สอดคล้องกับการขยายตัวในสภาพปัจจุบัน

¹ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540 - 2544)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นโยบายด้านเศรษฐกิจ

บริษัท เบเกอร์ มิวสิค เป็นบริษัทที่ผลิตผลงานออกสู่ตลาดเพลงไทยที่มีคุณภาพระดับสูง โดยมีการวางนโยบายทางการตลาดในรูปแบบที่เน้นคุณภาพของผลงานและตัวศิลปิน โดยมีรูปแบบการนำเสนอที่แปลกใหม่ ทำให้มีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วสำหรับวงการดนตรีในประเทศไทย

นโยบายด้านสังคม

ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 พ.ศ. 2540-2544 ส่งเสริมให้องค์กรประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาจิตใจ โดยเฉพาะองค์กรที่ดำเนินงานเกี่ยวกับการศาสนา ศิลปวัฒนธรรม และการพัฒนาจิตใจรวมทั้งสร้างมาตรฐานการรู้จักให้ภาคธุรกิจเอกชนที่ดำเนินการเกี่ยวกับ ดนตรี กีฬา และศิลปะ เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็ก เยาวชน และประชาชน

นโยบายด้านสังคม บริษัท เบเกอร์ มิวสิค

1. เพื่อสนับสนุนให้มีการศึกษา และการพัฒนาทักษะทางด้านดนตรีแก่ประชาชน และเยาวชนขึ้น ซึ่งจะให้ประชาชนและประชาชนในปัจจุบันมีสภาวะจิตใจดีและห่างไกลยาเสพติด
2. เพื่อส่งเสริมให้ประชาชนมีความสนใจ และมีความต้องการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมทางดนตรีมากขึ้น
3. เพื่อสนับสนุนให้ประชาชน และเยาวชนมีความคิดสร้างสรรค์และมีการแสดงออกทางด้านดนตรีมากขึ้น ซึ่งจัดเป็นกิจกรรมนันทนาการที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

นโยบายด้านกายภาพ

นโยบายด้านกายภาพ บริษัท เบเกอร์ มิวสิค

1. เพื่อเป็นศูนย์กลางการศึกษาผลิตผลงานทางดนตรีและผลิตสื่อในการประชาสัมพันธ์งานบันเทิงด้านต่าง ๆ สัมพันธ์
2. เพื่อเป็นศูนย์กลางการจัดการแข่งขัน และประกวดดนตรีของเยาวชน และประชาชนผู้สนใจ ตลอดจนเผยแพร่กิจกรรมทางดนตรีแก่ประชาชน
3. เพื่อเป็นศูนย์กลางการจำหน่ายผลงานเพลงของศิลปินในเครือ เบเกอร์ มิวสิค

เป้าหมายของ บริษัท เบเกอร์ มิวสิค

เพื่อเป็นศูนย์กลางการบริหารและดำเนินการของบริษัทโดยให้มีความสะดวกรวดเร็วในการดำเนินงานด้านต่าง ๆ

1. เพื่อเป็นบริษัทที่สามารถผลิตและปฏิบัติการสร้างงานดนตรีได้อย่างมีคุณภาพ เทียบสากล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เพื่อเป็นบริษัทที่มีส่วนผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ผลงานทางดนตรีให้เป็นที่รู้จักแก่สาธารณชนมากขึ้น
3. เพื่อเป็นบริษัทที่สนับสนุนการแสดงดนตรีและกิจกรรมอื่น ๆ อันก่อให้เกิดการเผยแพร่ผลงานดนตรียุคใหม่ออกสู่สาธารณชน
4. เพื่อเป็นบริษัทที่มีการให้บริการข่าวสารและข้อมูลทางดนตรีแก่ศิลปินในสังกัดและบุคคลทั่วไป รวมถึงการบริหารในด้านอื่น ๆ ที่อำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้งกล่าวด้วย
5. เพื่อเป็นบริษัทที่มีบรรยากาศเอื้ออำนวยต่อการดำเนินการและการใช้ความคิด สร้างสรรค์ในการสร้างงานดนตรีสมัยใหม่ได้อย่างมีคุณค่า

2.2 ศึกษาความเป็นไปได้ทางด้านเศรษฐกิจ

2.2.1 เศรษฐกิจระดับประเทศ

1. สภาพเศรษฐกิจทั่วไป

จากการประกาศใช้แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 1-5 ได้ช่วยยกระดับฐานะทางด้านเศรษฐกิจให้สูงขึ้น มีอัตราการขยายตัวทางเศรษฐกิจมากกว่าร้อยละ 7 ในช่วงของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 1-4 พอถึงช่วงแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 5 การขยายตัวทางเศรษฐกิจมีเพียงร้อยละ 4.4 ต่อปี จากที่ตั้งเป้าหมายเอาไว้ร้อยละ 6.6 ต่อปี จึงนับว่าต่ำกว่าเป้าหมายซึ่งเกิดจากภาวะทางเศรษฐกิจของประเทศในด้านของราคาน้ำมัน และดอกเบี้ยในตลาดโลกที่ลดลงในช่วงแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 6 (พ.ศ.2530-2534) ได้เปิดโอกาสในการส่งออกซึ่งเกิดจากนโยบายการดำเนินงานที่เหมาะสม และยังคงได้คาดการณ์เศรษฐกิจว่าจะขยายตัวคงจะไม่สูงเท่าเดิม คือเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 5 ต่อปี

ตารางที่ 2.1 แสดงผลิตภัณฑ์มวลรวมของประเทศตามแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 1-8

แผนพัฒนาฯ	ฉบับที่ 1	ฉบับที่ 2	ฉบับที่ 3	ฉบับที่ 4	ฉบับที่ 5	ฉบับที่ 6	ฉบับที่ 7	ฉบับที่ 8
มูลค่าผลิตภัณฑ์สำเนาบาท	58,900	12,100	250,000	330,000	378,781	1,234,030	3,248,000	6,041,000

ที่มา : กองบัญชีประชาชาติ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาฯ

2. ผลิตภัณฑ์มวลรวมประเทศ (GROSS DOMESTIC PRODUCT:GDP) จากการรวบรวมข้อมูลพื้นฐานในปี 2531⁽¹⁾ มูลค่า GDP มีมูลค่าเท่ากับ 1,506,977 ล้านบาท เมื่อดูทางด้านอุตสาหกรรมหลักของประเทศ แยกออกเป็นผลิตภัณฑ์ด้านต่าง ๆ คือ การเกษตร 16.9% อุตสาหกรรม 23.3% คำส่งและค้าปลีก 17.14% บริการ 13.56% และอื่นๆ 29.00% ทางด้านการกิจกรรมหลักแยกออกตามสาขาได้ดังนี้ ข้าวเปลือก 31.82% ผลไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10.08% พืชผัก 8.81% ยางพารา 8.4% และมันสำปะหลัง 7.9% และมีมูลค่าผลิตภัณฑ์ประเทศเฉลี่ยต่อบุคคล 27,632 บาท

ตารางที่ 2.2 แสดงผลิตภัณฑ์มวลรวมของประเทศตามแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 1-8
หน่วย/ล้านบาท

	กวม.	ตะวันออก	ตะวันตก	กลาง	เหนือ	ตะวันออกเฉียงเหนือ	รวม
การเกษตร	23,599	21,898	21,116	14,311	58,792	57,280	250,384
เหมืองแร่/ ย่อยหิน	4,579	9,156	4,541	8,452	12,601	3,683	47,657
อุตสาหกรรม ก่อสร้าง	291,010	25,833	9,489	11,232	12,333	15,931	373,326
ไฟฟ้า/ประปา	39,517	3,656	4,049	3,235	11,500	13,839	84,791
คมนาคม/ขนส่ง	18,699	8,761	1,812	2,205	3,041	3,101	34,314
ค้าส่ง/ค้าปลีก	62,135	7,395	5,155	3,483	9,100	9,598	106,696
ธนาคาร/ ประกันภัย	133,482	19,017	11,053	8,262	19,917	21,380	240,030
ที่อยู่อาศัย	13,332	3,996	8,869	1,666	5,358	4,880	64,979
บริหารราชการ บริการ	16,502	3,349	8,998	2,565	8,732	13,474	52,697
	17,004	3,698	3,262	3,613	9,205	12,908	56,397
	104,791	17,556	6,446	5,952	21,216	23,412	195,655
ผลิตภัณฑ์ภาค	754,650	117,717	72,138	64,984	171,797	179,499	1,506,976
ผลิตภัณฑ์ภาค/คน (บาท)	87,032	35,846	22,499	24,412	16,155	9,493	27,632
ประชากร (ล้านคน)	8.671	3.284	3.206	8.662	10.634	18.908	54.538

(1) ที่มากองบัญชีประชาชาติ, ผลิตภัณฑ์ภาคและจังหวัด สำนักงานคณะกรรมการพัฒนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.3 แสดงการเปรียบเทียบระหว่างอัตราร้อยละของข้อมูลค่าผลิตภัณฑ์กับประชากร
ในปี พ.ศ.2542

พื้นที่	มูลค่าผลิตภัณฑ์ (ล้านบาท)	ร้อยละ	ประชากร (ล้านคน)	ร้อยละ	อันดับ
ทั่วราชอาณาจักร	1,506,977	100.00	54.538	100.00	-
กทม.และปริมณฑล	754,650	50.07	8.671	15.90	1
ภาคตะวันออก	117,716	7.81	3.281	6.01	2
ภาคตะวันตก	72,131	4.79	3.206	5.88	3
ภาคกลาง	64,983	4.31	2.662	6.71	4
ภาคใต้	146,196	9.70	7.173	13.15	5
ภาคเหนือ	171,797	11.40	0.634	19.49	6
ภาคตะวันออกเฉียง เหนือ	179,499	11.91	18.908	34.66	7

ที่มา : กองบัญชาการตำรวจนครบาล สำนักงานคณะกรรมการพัฒนา

(จากตารางที่ 2.3) เมื่อเปรียบเทียบร้อยละของประชากร และผลิตภัณฑ์มวลรวมระหว่างภาคต่าง ๆ ภาคที่มีค่าร้อยละของผลิตภัณฑ์มวลรวมมากกว่า ค่าร้อยละของประชากรแสดงถึงความได้เปรียบในการพัฒนา ฉะนั้นจากตารางที่ 2.3 กทม.และปริมณฑล มีค่ามาเป็นอันดับที่ 1 รองลงมาได้แก่ภาคตะวันออกและ ภาคกลาง

3. รายได้เฉลี่ยบุคคล

(PER CAPTER GDP : P.CAP.GDP.) รายได้เฉลี่ยของประชากรเมื่อเริ่มแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 1 เท่ากับ 2,150 บาท แล้วได้เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ เป็น 6,240 บาท ในแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 2 จนถึง แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 6 มีค่ารายได้เฉลี่ยต่อบุคคลเท่ากับ 23,021 บาท (จากตารางที่ 2.4) สำหรับรายได้เฉลี่ยต่อบุคคล พ.ศ.2531 เมื่อแยกตามภาค (จากตารางที่ 2.5) จะเห็นได้ว่า กทม. และปริมณฑลมาเป็นอันดับหนึ่ง 87,032 บาท ภาคตะวันออก 35,346 บาท ภาคตะวันตก 22,499 บาท ภาคกลาง 24,412 บาท ภาคใต้ 20,331 บาท ภาคเหนือ 16,155 บาท ต่ำสุดได้แก่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือคือ 9,493 บาท ในขณะที่เดียวกันรายได้เฉลี่ยต่อบุคคลทั้งประเทศมีค่าเท่ากับ 27,632 บาท และในแผนพัฒนาฉบับที่ 7 ได้กำหนดรายได้ไว้ในปีสุดท้ายของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 7 เท่ากับ 27,000 บาท ในปี พ.ศ.2539

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.4 แสดงรายได้เฉลี่ยต่อบุคคลตามแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 1-7

แผนพัฒนาฯ	ฉบับที่ 1	ฉบับที่ 2	ฉบับที่ 3	ฉบับที่ 4	ฉบับที่ 5	ฉบับที่ 6	ฉบับที่ 7	ฉบับที่ 8
รายได้เฉลี่ยต่อคน(บาท)	2,150	6,240	10,225	15,925	20,790	23,021	27,000	3,100

ตารางที่ 2.5 แสดงรายได้เฉลี่ยต่อบุคคลตามแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 1-8

พื้นที่	รายได้เฉลี่ยต่อบุคคล (บาท)
ทั่วราชอาณาจักร	27,632
กรุงเทพและปริมณฑล	87,032
ภาคตะวันออก	35,346
ภาคกลาง	24,412
ภาคตะวันตก	22,400
ภาคใต้	220,331
ภาคเหนือ	16,155
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	9,493

ที่มา : กองบัญชีประชาชาติ คณะกรรมการสภาพัฒนาการ

4. ภาวะเศรษฐกิจของประเทศ

ในช่วง 25 ปีที่ผ่านมา (พ.ศ.2504-2529) ประเทศไทยได้ดำเนินการพัฒนา เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 1 จนถึง ฉบับที่ 5 เป็นผลให้ประเทศสามารถก้าวเข้าสู่สังคมและเศรษฐกิจที่มีฐานะความเป็นอยู่ดีขึ้นโดยลำดับ ทั้งนี้ จะเห็นได้จากฐานะทางเศรษฐกิจ และรายได้ประชาชาติได้ขยายตัวเพิ่มขึ้นถึง 18 เท่าตัว คือจากฐานะเศรษฐกิจที่มีมูลค่าการผลิตเพียง 60,000 ล้านบาท ในปี พ.ศ.2501 เป็นประมาณ 1,099,541 ล้านบาท ในปี พ.ศ.2520 รายได้เฉลี่ยต่อบุคคลได้เพิ่มขึ้นเป็น 9 เท่าตัว จาก 2,200 บาทต่อคน ในปี พ.ศ.2504 เพิ่มขึ้นเป็นประมาณ 20,300 บาทต่อคน ในปี พ.ศ.2529 การกระจายผลประโยชน์ที่เพิ่มขึ้นจากการพัฒนามีแนวโน้มกระจายไปสู่ประชาชนได้ทั่วถึงมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยที่เสถียรภาพทางเศรษฐกิจ การเงิน การคลังอยู่ในเกณฑ์ดี อัตราการชำระหนี้ต่างประเทศทั้งในรูปเงินต้น และดอกเบี้ย ต่อรายได้จากการส่งออกได้ลดลงเป็นลำดับ จากร้อยละ 31 ในปี พ.ศ.2529 เป็นร้อยละ 17 ในปี พ.ศ.2532 เริ่มมีการเก็บดุลการค้าในปีแรกเมื่อ พ.ศ.2531 เป็นต้นมา อัตราเงินเฟ้ออยู่ในระดับไม่เกินไปสูงเกินไป คืออยู่ในเกณฑ์ ร้อยละ 5.4 ในปี พ.ศ.2532 และในปีเดียวกัน ภาคอุตสาหกรรมมีสัดส่วนการผลิตเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 25.6 ขณะเดียวกันสัดส่วนการผลิตทางการเกษตรได้ลดลงเหลือเพียงร้อยละ 15.1 ทำให้โครงสร้างทางเศรษฐกิจและสังคมเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ลักษณะที่มีอุตสาหกรรมเป็นหลัก โดยเฉพาะในช่วง 3 ปีแรกของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 6 (พ.ศ.2530-2532) ได้ก่อให้เกิดปัญหาที่กำลังจะเป็นอุปสรรคต่อการขยายตัวทางเศรษฐกิจ ได้แก่ ข้อจำกัดทางด้านปัจจัยการผลิตและบริการพื้นฐานไม่เพียงพอ อัตราเงินเฟ้อมีแนวโน้มว่าจะสูงขึ้น ปัญหาการกระจายความเจริญยังไม่ทั่วถึงประชาชนเท่าที่ควร

ฐานะการคลังของรัฐบาลเมื่อสิ้นสุุดปีงบประมาณ 2534 (1 ต.ค. 2533-30 ก.ย. 2534) ยังอยู่ในฐานะมั่นคงแม้ว่ารายได้จะชะลอลงตัวก็ตามแต่อัตราการเพิ่มของรายได้ก็ยังสูงกว่ารายจ่าย โดยมีงบประมาณ 2534 มีรายได้นำส่งคลังทั้งสิ้น 464,999 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปีก่อนร้อยละ 17.7 ขณะที่รายจ่ายมีทั้งสิ้น 341,756 ล้านบาท ประกอบกับฐานะเกินดุลเป็นจำนวนมากถึง 123,576.4 ล้านบาท หรือประมาณ ร้อยละ 5.1 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ ทำให้เงินคงคลังสะสมเพิ่มมากขึ้น

2.2.2 การศึกษาข้อมูลทางด้านเศรษฐกิจระดับกรุงเทพฯ และปริมณฑล

1. ผลิตภัณฑ์ (GROSS REGIONAL PRODUCT : GDP.) จากการรวบรวมข้อมูลพื้นฐานในปี 2531 มูลค่า GDP มีมูลค่าเท่ากับ 754,651 ล้านบาท เมื่อดูทางด้านอุตสาหกรรมหลักของภาค แยกออกเป็นผลิตภัณฑ์ด้านต่างๆ คือ การเกษตร 2.67% อุตสาหกรรม 36.28% ค้าส่งและค้าปลีก 20.97% บริการ 13.93% และอื่นๆ 26.15% กรุงเทพฯและปริมณฑลเป็นภาคที่มีเศรษฐกิจดีที่สุดในประเทศ โดยเปรียบเทียบกับผลิตภัณฑ์ภาค (GDP) และเมื่อแยกพิจารณา รายจังหวัดจังหวัดที่มีมูลค่าผลิตภัณฑ์จังหวัด (GRP.) มากที่สุดคือ กรุงเทพฯ เท่ากับ 489,343 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 80.86 ของ GRP. รองลงมา คือ จังหวัดสมุทรปราการ เท่ากับ 55,329 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 1.14 และ จังหวัดปทุมธานีเป็นอันดับ 3 มีมูลค่าเท่ากับ 23,260 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 3.84

โครงสร้างการผลิตรายสาขา แยกพิจารณา 3 สาขานหลัก ดังนี้

1) สาขาอุตสาหกรรมเป็นสาขาที่มีมูลค่ามากที่สุดของภาค คิดเป็นร้อยละ 38.56 ผลิตภัณฑ์ภาคที่มีมูลค่าเท่ากับ 291,010 ล้านบาท และถ้าพิจารณารายจังหวัด จังหวัดที่มีผลิตภัณฑ์สาขาอุตสาหกรรมสูงสุด คือ กรุงเทพฯ มีมูลค่า 221,915 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 76.26 รองลงมาได้แก่ สมุทรปราการ มีมูลค่า 12,234 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 11.51 และปทุมธานีเป็นอันดับ 3 มีมูลค่า 14,766 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 5.07

2) สาขาการค้าส่งและค้าปลีก เป็นสาขาที่มีมูลค่าเป็นอันดับ 2 คิดเป็นร้อยละ 17.68 ของผลิตภัณฑ์สาขาค้าส่งและค้าปลีกมากที่สุด คือ กรุงเทพฯมีมูลค่า 12,304 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 9.22 และ ปทุมธานีเป็นอันดับ 3 มีมูลค่า 3,738 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 2.8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) สาขาการบริหารเป็นสาขาที่มีมูลค่าเป็นอันดับ 3 คิดเป็นร้อยละ 13.8๑ ของผลิตภัณฑ์สาขานี้สูงสุด คือ กรุงเทพฯ มีมูลค่า 97,803 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 92.76 รองลงมาได้แก่ นครบุรี มีมูลค่า 2,019 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 1.93 และสมุทรปราการเป็นอันดับ 3 มีมูลค่า 1,747 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 1.66

ผลิตภัณฑ์ภาคเฉลี่ยต่อบุคคลซึ่งเป็นรายได้ค่าเฉลี่ยต่อบุคคล จากตารางที่ 2.19 รายได้เฉลี่ยต่อบุคคลของภาคมีค่าเท่ากับ 87,032 บาท จังหวัดที่มีรายได้เฉลี่ยต่อบุคคลสูงกว่าค่าเฉลี่ยภาค คือ กรุงเทพมหานคร เท่ากับ 104,475 บาท รองลงมาคือ สมุทรปราการ เท่ากับ 92,555 บาท แต่ยังมีค่าสูงกว่าค่าเฉลี่ยประเทศ ส่วนจังหวัดนครปฐมและนครบุรี ซึ่งเท่ากับ 21,091 และ 22,533 บาทนั้น ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยประเทศ

ตารางที่ 2.6 แสดงผลิตภัณฑ์มวลรวมของกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พ.ศ.2541

สาขาการผลิต	มูลค่า (ล้านบาท)
เกษตรกรรม	23,500
เหมืองแร่/การขุดหิน	4,519
อุตสาหกรรม	291,010
ก่อสร้าง	39,517
ไฟฟ้าและประปา	18,699
การคมนาคมขนส่ง	62,135
ค้าส่งและค้าปลีก	133,452
การเงินและการธนาคาร	43,332
ที่อยู่อาศัย	16,502
การบริหารราชการแผ่นดิน	17,604
การบริการ	104,791
รวม	854,651
รายได้ประชากร (เฉลี่ยต่อปี)	87,032
ประชากร	8,671

ที่มา : ผลิตภัณฑ์ภาค กองบัญชีประชาชาติ พ.ศ.2541

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.7 แสดงมูลค่าผลิตภัณฑ์

	กรุงเทพฯ	สมุทรปราการ	ปทุมธานี	สมุทรสาคร	นครปฐม	นนทบุรี
การเกษตร	10,093	4,004	2,246	2,620	3,305	1,332
เหมืองแร่/ย่อยหิน	0	3,190	645	112	623	0
อุตสาหกรรม	221,915	12,234	14,766	6,162	2,761	3,172
ก่อสร้าง	34,391	1,860	336	420	579	1,980
ไฟฟ้าและประปา	11,155	3,308	1,575	1,095	662	884
คมนาคมขนส่ง	55,459	2,943	662	841	843	1,356
ค้าส่งและค้าปลีก	11,573	12,304	3,738	3,731	1,211	924
ธนาคาร ประ	39,383	1,345	563	482	667	886
กันภัย	13,780	822	412	327	548	612
ที่อยู่อาศัย	14,971	368	364	211	641	148
บริหารราชการ	97,203	1,747	1,374	733	1,715	2,019
บริการ	609,924	74,136	26,688	16,734	13,604	13,565
ผลิตภัณฑ์จังหวัด	104,475	92,555	60,931	48,224	21,091	22,533
ผลิตภัณฑ์						
จังหวัด/คน(บาท)	5,838	801	438	347	645	602
ประชากร(ล้าน						
บาท)						

ที่มา : กองบัญชีประชาชาติ,ผลิตภัณฑ์ภาคและจังหวัด

หมายเหตุ : ค่าผลิตภัณฑ์จังหวัด (GPP) และผลิตภัณฑ์จังหวัด/คน (P.CAP.GPP) ของ ทุกจังหวัดยกเว้นกรุงเทพฯ จะเป็นค่า ADJ.GPP ADJ.PCAP.GPP ตามการคิดของ กองบัญชีเพื่อให้ตัวเลขใกล้เคียงความเป็นจริงมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.8 รายได้ประชาชาติระดับภาคของกรุงเทพฯและปริมณฑล พ.ศ.2541

1. ประชากร	8,671,000 คน
2. ผลิตภัณฑ์มวลรวมของภาค	754,651 ล้านบาท
2. รายได้ประชากรเฉลี่ย	87,032 บาท
3. อุตสาหกรรมหลัก (เปอร์เซ็นต์)	
- เกษตรกรรม	2.67
- โรงงานอุตสาหกรรม	36.28
- คำสั่งและค้าปลีก	20.97
- การบริการ	13.93
- อื่น ๆ	26.15
4. เกษตรกรรมหลัก (เปอร์เซ็นต์)	
- ไร่นา	65.56
- ผลิตไม้	11.87
- อ้อย	6.69
5. อุตสาหกรรม (เปอร์เซ็นต์)	
- ผลิตภัณฑ์สิ่งทอ	29.32
- อัญมณี	5.80
- โรงงานยาสูบ	5.14
6. แหล่งทรัพยากรหลัก(เปอร์เซ็นต์)	
- ก๊าซธรรมชาติ	50.96
- เกลือ	1.92
7. พื้นที่	7,762 ตร.กม.
8. ความหนาแน่นของประชากร	1,117 คน/ตร.กม.

2. การคาดการณ์สภาพเศรษฐกิจ

ปัจจุบันนี้ประเทศต่าง ๆ ในทวีปเอเชีย ประสบปัญหาในเรื่องเศรษฐกิจตกต่ำ แต่ค่าเงินบาทของไทยนั้นนับว่ามี การเคลื่อนไหวตัวอยู่ตลอดเวลาและมีการคาดการณ์ว่าในอีก 4-5 ปี ข้างหน้าประเทศไทยจะสามารถผ่านจุดนี้ไปได้ อย่างแน่นอน แต่ถ้าเศรษฐกิจยังไม่ดีขึ้นประเทศเราควรร่วมกันช่วยพัฒนาทางด้านอื่น ๆ อีก เช่นทางด้านศิลปะการดนตรี ซึ่งเป็น อีกด้านหนึ่งที่ช่วยให้ประเทศเจริญขึ้นอย่างทัดเทียมชาติอื่น ๆ ต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3 คู่แข่ง

ท่ามกลางกระแสการแข่งขันอย่างเข้มข้นของธุรกิจเพลงไทยในช่วงที่อยู่ภายใต้การควบคุมของค่ายเพลงใหญ่ ๆ เพียงไม่กี่ค่ายไม่ใช่เรื่องง่ายเลยที่ค่ายเพลงเล็ก ๆ ค่ายหนึ่งจะก้าวขึ้นมาให้เป็นที่รู้จักและยอมรับได้ แต่ด้วยความมุ่งมั่นที่บวกกับแนวคิดที่ชัดเจนของผู้ก่อตั้ง เบเกอร์ มีวสิค ซึ่งเป็นคนรุ่นใหม่ที่ต้องการจะรวบรวมนักดนตรีที่มีความสามารถผลิตผลงานเพลงที่มีคุณภาพ ด้วยเชื่อมั่นในฝีมือ นักดนตรีคนไทย ที่สามารถพัฒนาต่อไปได้อีกไกลและต้องการสร้างสรรค์งานเพลงที่ต่างไปจากรูปแบบเดิม ๆ สร้างความหลากหลายให้กับวงการเพลงไทย

4. รายได้ประชากรกลุ่มเป้าหมาย

- กลุ่มเป้าหมายหลักส่วนใหญ่เน้นเป็นกลุ่มนักเรียน นักศึกษา คนทำงาน อายุประมาณ 13-35 ปี
- กลุ่มเป้าหมายรองนั้นเป็นประชาชนทั่วไปทุกเพศทุกวัย ซึ่งไม่สามารถระบุรายละเอียดได้ชัดเจน ส่วนมากนั้นอยู่ในฐานะปานกลางหรือมากกว่านั้น

2.3 ศึกษาความเป็นไปได้ด้านสังคม

2.3.1 สังคมระดับประเทศ

1. ประชากรของประเทศ

ประชากรของประเทศไทยนับจากแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 1 มีประชากรเพียง 23 ล้านคน เพิ่มขึ้น 29.2 ล้านคน และ 35.7 ล้านคน ในแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 2 และ 3 ตามลำดับ จนมาถึงแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 6 มีประชากรเพิ่มถึง 53.6 ล้านคน และในปี พ.ศ. 2532 ประเทศไทยมีประชากรทั้งสิ้น 55.88 ล้านคน แบ่งออกเป็นเพศชาย 28.0 ล้านคน และเพศหญิง 27.88 ล้านคน โดยมีความหนาแน่นของประชากรต่อพื้นที่เท่ากับ 109 ต่อตารางเมตร ส่วนภูมิภาคที่มีประชากรมากที่สุด คือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีจำนวน 19.57 ล้านคน ภาคเหนือ 10.87 ล้านคน กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล 8.72 ล้านคน ตามลำดับ ปี 2539 มีสุดท้ายของแผนที่ 7 ได้กำหนดจำนวนประชากรไว้เป็น 61 ล้านคน

ตารางที่ 2.9 แสดงจำนวนประชากรประเทศตามแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 1-7

แผนพัฒนาฯ	1	2	3	4	5	6	7	8
ประชากร (ล้านคน)	23,000,000	29,252,000	35,721,000	41,352,000	47,735,000	53,505,000	61,000,000	69,000,506

2. การปกครอง

ประเทศไทยแบ่งการปกครองออกเป็น 6 ภาค รวท 73 จังหวัด ประกอบด้วย ภาคเหนือ 17 จังหวัด ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 17 จังหวัด ภาคใต้ 14 จังหวัด ภาคกลาง 10 จังหวัด ภาคตะวันตก 8 จังหวัด และภาคตะวันออก 7 จังหวัด

ลักษณะการปกครองของไทยเป็นการปกครองแบบรวมอำนาจ โดยมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุขมีการปกครองแบบระบอบประชาธิปไตย โดยมี ส.ส. เป็นตัวแทนของประชาชน จำนวน 380 คน เข้าไปทำหน้าที่ในสภา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. การศึกษา

สภาพทางการศึกษาแบ่งออกเป็น 4 ระดับ คือ ก่อนประถมศึกษา ประถมศึกษา มัธยม และอุดมศึกษา มีจำนวนโรงเรียนในระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษาทั่วประเทศ รวม 37,182 โรงเรียน รวม 366,067 ห้องเรียน โดยเป็นโรงเรียนซึ่งสังกัดสำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติมากที่สุด

4. การสาธารณสุข

ในปี พ.ศ.2532 ประเทศไทยมีอัตราส่วนระหว่างจำนวนเตียงต่อประชากร โดยเฉลี่ยทั่วประเทศ 1 เตียง ต่อจำนวนประชากร 622 คน (มาตรฐานองค์การอนามัยโลกกำหนด 1 เตียง ต่อ จำนวนประชากร 250 คน) สัดส่วนแพทย์ต่อประชากร เป็น 1 ต่อ 4,397

5. ศาสนา

จำนวนผู้นับถือศาสนา จำแนกตามศาสนาต่าง ๆ นั้น ในปี 2532 มีจำนวนผู้นับถือศาสนาพุทธมากที่สุด จัดเป็นร้อยละ 94.87 ของจำนวนประชากรทั้งประเทศ รองลงมาคือ ศาสนาอิสลาม ร้อยละ 3.98 ศาสนาคริสต์ คิดเป็นร้อยละ 0.005 นอกจากนี้ เป็นศาสนาพราหมณ์ ฮินดู และซิกข์ ซึ่งมีผู้นับถือน้อยมาก

2.3.2 สังคมระดับกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

1. จำนวนประชากรในระดับภาคกรุงเทพฯ และปริมณฑล ในปี พ.ศ.2532เป็นภาคที่มีความเจริญมากที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับภาคอื่น ๆ มีจำนวนประชากร 8,728,335 คน เพิ่มจากปี 2531 เป็นอัตรา 2.6 สาเหตุมาจากมีผู้อพยพย้ายถิ่นฐาน โดยจังหวัดกรุงเทพฯ มี ประชากร มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 66.8 ของประชากรทั้งหมดในภาค รองลงมาคือ จังหวัดสมุทรปราการคิดเป็นร้อยละ 9.5 จังหวัดนครปฐมร้อยละ 7.4 จังหวัดนนทบุรีคิดเป็นร้อยละ 7.19 จังหวัดปทุมธานี,สมุทรสาคร คิดเป็นร้อยละ 5.06 และ 4.00 ตามลำดับ โดยจังหวัดสมุทรสาครมีประชากรน้อยที่สุดของประชากรทั้งหมด

2. การปกครองระดับกรุงเทพฯและปริมณฑล โดยกรุงเทพฯ และปริมณฑล ประกอบด้วย 6 จังหวัด มี กรุงเทพฯ สมุทรปราการ นนทบุรี ปทุมธานี ปทุมธานี และสมุทรสาคร แบ่งการปกครองออกเป็น 36 เขต 150 แขวง

3. การปกครองระดับกรุงเทพฯ และปริมณฑล การศึกษาทุกประเภท, ระดับกรุงเทพฯ ทำให้เป็นศูนย์กลางการศึกษาที่สำคัญของประเทศ มีโรงเรียนสายสามัญ 2,037 แห่ง โรงเรียนรัฐบาล 582 แห่ง และเอกชน 1,455 แห่ง และพื้นที่ 5 จังหวัด ในเขตปริมณฑล มีโรงเรียนสายสามัญ 1,215 แห่ง โรงเรียนรัฐบาล 984 แห่ง และโรงเรียนเอกชน 231 แห่ง

4. วัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีของกรุงเทพฯ และปริมณฑล คนในกรุงเทพฯ และปริมณฑล จัดอยู่ในภาคกลางของประเทศอันมีประวัติศาสตร์ยาวนาน โดยที่ขนบธรรมเนียมประเพณีได้รับอิทธิพลจากศาสนา อาทิ เช่น การทำบุญในเทศกาลต่าง ๆ หรือวันสำคัญทางศาสนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ศาสนา ประชากรส่วนใหญ่ในภาคมีลักษณะที่ไม่แตกต่างกันมากนัก เนื่องจากนับถือศาสนาพุทธเป็นหลัก ทำให้มีวัฒนธรรมเกี่ยวกับพิธีกรรมทางศาสนาในลักษณะเดียวกัน แต่อาจจะมีลักษณะพิเศษเฉพาะท้องถิ่นเกี่ยวกับประเพณีต่าง ๆ

6. การสาธารณสุข มีโรงพยาบาล 91 แห่ง แพทย์ 340 คน พยาบาล 1,149 คน และเตียงผู้ป่วย 2,293 เตียง

7. ประชากรกลุ่มเป้าหมาย

- กลุ่มเป้าหมายหลักส่วนใหญ่เป็นกลุ่มนักเรียน นักศึกษา คนทำงาน อายุประมาณ 13-35 ปี
- กลุ่มเป้าหมายรองนั้นเป็นประชาชนทั่วไปทุกเพศทุกวัย ซึ่งไม่สามารถระบุรายละเอียดได้ชัดเจน ส่วนมากนั้นอยู่ในฐานะปานกลางหรือมากกว่านั้น

2.3.3 ด้านสังคม วัฒนธรรม และเอกลักษณ์ของท้องถิ่น

ประชาชนส่วนใหญ่ในเขตห้วยซางอยู่ในสังคมแบบสังคมเมืองมีการแข่งขันทางธุรกิจ ฐานะประชาชนส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง มีความเป็นอยู่ที่หนาแน่น การดำเนินชีวิตจากอดีตมาจนถึงปัจจุบันได้รับเอาเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่พัฒนาอยู่ในปัจจุบันเข้ามาใช้ ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงตามเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว นำความเจริญทางด้านต่าง ๆ เข้ามาประยุกต์ใช้ วัฒนธรรมจะเป็นไปตามรูปแบบสังคมเชื่อมสมัยใหม่

2.4 การศึกษาความเป็นไปได้ด้านกายภาพ

2.4.1 การศึกษากายภาพระดับประเทศ

1. สภาพทางภูมิศาสตร์

ประเทศไทยตั้งอยู่ในทวีปเอเชีย ทางตะวันออกเฉียงใต้ของทวีปอยู่ในเขตร้อนชื้นระหว่างละติจูดที่ 5 27 เหนือ และลองจิจูดที่ 97 88 ตะวันออก 105 37 ตะวันออกมีพื้นที่ประมาณ 518,000 ตารางกิโลเมตร แบ่งออกเป็น 6 ภาค 73 จังหวัด มีอาณาเขตติดต่อกับประเทศข้างเคียงดังนี้

ทิศเหนือ	ติดต่อกับประเทศพม่าและลาว
ทิศใต้	ติดต่อกับประเทศมาเลเซีย
ทิศตะวันออก	ติดต่อกับประเทศกัมพูชา ลาว และอ่าวไทย
ทิศตะวันตก	ติดต่อกับประเทศพม่าและมหาสมุทรอินเดีย

2. ลักษณะภูมิประเทศ

โครงสร้างและลักษณะภูมิประเทศ แบ่งออกเป็น ที่ราบลุ่มตอนกลาง เขตที่ราบลุ่มได้รับอิทธิพลจากแม่น้ำเจ้าพระยา ซึ่งพัดโคลนตมมาทับถมบริเวณนี้บริเวณชายฝั่งตะวันออกเฉียงใต้ของอ่าวไทย พื้นที่ดินบริเวณนี้มีลักษณะเป็นลูกคลื่นลูกฟูก เขาเตี้ย ๆ ชายฝั่งมีลักษณะเว้าแหว่ง ที่สูงภาคพื้นทวีป คือบริเวณที่สูงทางภาคเหนือและภาคตะวัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตกคาบสมุทรภาคใต้ มีลักษณะยาวและแคบยื่นลงไปใ้คาบสมุทรอินเดียน แบ่งออกเป็น 2 ชายฝั่ง คือ ชายฝั่งตะวันออก และฝั่งตะวันตก

3. ลักษณะภูมิประเทศ ประเทศไทยแบ่งลักษณะสภาพอากาศออกได้ 3 ฤดู คือ ฤดูร้อนในช่วงเดือน กุมภาพันธ์ถึงเมษายน ฤดูฝน อยู่ในช่วงเดือนพฤษภาคมถึงตุลาคม และฤดูหนาวอยู่ในช่วงเดือนตุลาคมถึงมกราคม โดยมีมรสุมพัดผ่านคือ ลมมรสุมทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือ และลมมรสุมทางทิศตะวันตกเฉียงใต้ อุณหภูมิเฉลี่ย 33-38 เซลเซียส ความชื้นสัมพัทธ์ 55-100% น้ำฝนปริมาณเฉลี่ย 1,551 มิลลิเมตร

4. ทรัพยากรธรรมชาติ ทรัพยากรธรรมชาติของประเทศไทยที่สำคัญ ๆ ได้แก่ แม่น้ำ-ลำธาร ป่าไม้ แร่ธาตุ ซึ่งนับได้ว่ามีผลต่อการพัฒนาประเทศไทยอย่างมาก แต่ปัจจุบันทรัพยากรเหล่านั้น ได้พัฒนาให้เกิดผลทางด้านเศรษฐกิจ อันได้แก่ การพัฒนาทรัพยากรธรรมชาติให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวและประกอบกับประเทศไทยเป็นประเทศที่มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน และมีการสืบทอดประเพณีวัฒนธรรมต่าง ๆ มากมาย

5. การใช้ประโยชน์ที่ดิน ประเทศไทยนับได้ว่าเป็นประเทศเกษตรกรรม เพราะพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่เกษตรกรรมอาชีพส่วนใหญ่ของประชากรคือ อาชีพทางการเกษตร ลักษณะการใช้ที่ดินขึ้นอยู่กับลักษณะของภูมิประเทศ

ภาคกลางของประเทศเป็นที่ราบลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา เป็นพื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์มากที่สุด ประชาชนมีอาชีพเกษตรกรรมมากที่สุด

ภาคเหนือพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นภูเขาที่มีราบลุ่มเล็กน้อย ผลผลิตทางการเกษตรที่เด่นชัด ได้แก่ ผลผลิตของพืชเมืองหนาว

ภาคใต้และภาคตะวันออกเป็นอาณาเขตที่ติดกับชายทะเล ซึ่งลักษณะใช้ที่ดินเป็นเกษตรกรรมส่วนหนึ่งของประชากรในท้องถิ่น แต่ประชากรอีกส่วนหนึ่งประกอบอาชีพประมงซึ่งเป็นการส่งเสริมทางด้านอุตสาหกรรม

6. การคมนาคม ลักษณะการคมนาคมแบ่งได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. การคมนาคมทางบก

จากการที่ได้มีการพัฒนาสภาพความเป็นอยู่ และวิถีชีวิตทางการทางด้านคมนาคมขนส่ง จึงก่อให้เกิดการสัญจรทางบกโดยพาหนะต่างๆ ปัจจุบันการสร้างถนนเชื่อมต่อกันจังหวัดต่างๆ ปัจจุบันนั้นสมบูรณ์มาก คือสามารถทำได้อย่างทั่วถึงและยังได้มีการพัฒนายิ่งขึ้น คือสร้างทางสายพิเศษเส้นต่าง ๆ เพื่อแบ่งเบาภาระการสัญจรของรถยนต์ อันส่งผลให้เกิดความสมบูรณ์ในการคมนาคมขนส่งทางบกขั้นสูงสุด

นอกจากนี้การคมนาคมทางบกที่สำคัญประการหนึ่ง คือ การคมนาคมทางรถไฟซึ่งเป็นบริการของรัฐ อีกทั้งยังมีการวางแผนนำระบบไฟฟ้าเข้ามาให้บริการในอนาคตอันใกล้ อีกประเภทหนึ่ง

2. การคมนาคมทางน้ำ

เนื่องจากลักษณะภูมิประเทศของประเทศไทย จำนวนได้ 2 ลักษณะ คือ ส่วนที่ติดทะเลและที่ไม่ติดทะเล การคมนาคมทางน้ำจึงแยกได้ 2 ลักษณะอีกเช่นกัน ซึ่งได้แก่ การคมนาคมโดยใช้แม่น้ำ ลำคลอง ในส่วนที่ไม่ติดทะเล โดยมีแม่น้ำที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำคัญหลายสายไหลมาบรรจบกันที่บริเวณภาคกลางของประเทศ จึงส่งผลให้ภาคกลางเป็นศูนย์กลางการคมนาคมทางน้ำ ซึ่งในยุคปัจจุบันนี้ยังมีการใช้กันอยู่ แม้ว่าบทบาทจะลดน้อยลงไปบ้าง

2.4.2 กายภาพระดับกรุงเทพฯ และปริมณฑล

1. สภาพทางภูมิศาสตร์ระดับกรุงเทพฯ และปริมณฑล ตั้งอยู่บนที่ราบลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา ระหว่างเส้นรุ้งที่ 13-15 5 เหนือ เส้นแวงที่ 99 45-101 25 ตะวันออก โดยทางด้านตะวันตกอยู่ในระหว่างแนวเทือกเขาถนนธงชัย และด้านตะวันออกอยู่ในแนวเทือกเขาเพชรบูรณ์

ภาคกรุงเทพฯ และปริมณฑล เป็นศูนย์กลางกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่สำคัญของประเทศ ตั้งอยู่เหนือปากอ่าวไทย ประกอบด้วยจังหวัดต่าง ๆ 6 จังหวัด ได้แก่ กรุงเทพมหานคร นครปฐม นนทบุรี ปทุมธานี สมุทรปราการ และสมุทรสาคร มีพื้นที่รวมทั้งสิ้น 7,769.47 ตารางกิโลเมตร คิดเป็นร้อยละ 1.51 ของพื้นที่ทั้งประเทศ มีอาณาเขตติดต่อกับพื้นที่ใกล้เคียงดังนี้

ทิศเหนือ	ติดต่อกับจังหวัดสุพรรณบุรี พระนครศรีอยุธยาและสระบุรี (ภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ)
ทิศตะวันออก	ติดต่อกับจังหวัดนครนายกและฉะเชิงเทรา (ภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคตะวันออก)
ทิศใต้	ติดอ่าวไทย
ทิศตะวันตก	ติดต่อกับจังหวัดสมุทรสงคราม ราชบุรี และกาญจนบุรี (ภาคตะวันตก)

2. ลักษณะภูมิประเทศระดับกรุงเทพฯ และปริมณฑล

1. โครงสร้างและลักษณะภูมิประเทศ

ภาคกลาง⁽¹⁾ เป็นภาคที่ได้เปรียบทางภูมิประเทศมากที่สุดเพราะสามารถติดต่อกับทุกพื้นที่ได้สะดวก เพราะทำเลที่ตั้งอยู่ในใจกลางของประเทศ พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบดินตะกอน ที่แม่น้ำเจ้าพระยา แม่น้ำท่าจีน และแม่น้ำสุพรรณบุรี พัดพามา จึงเป็นที่ราบที่สมบูรณ์ที่สุดในประเทศ

2. ลักษณะภูมิอากาศระดับกรุงเทพฯ และปริมณฑล

มีภูมิอากาศแบบทุ่งหญ้าเมืองร้อน มีอุณหภูมิโดยเฉลี่ยระหว่าง 28-30 องศาเซลเซียส แบ่งออกเป็น 3 ฤดู ได้แก่ ฤดูร้อน ฤดูหนาว ฤดูฝน โดยเฉพาะมีฤดูร้อนสลับฤดูฝนชัดเจน ยกเว้นบริเวณส่วนล่างที่ติดกับอ่าวไทย ได้แก่จังหวัดสมุทรปราการ ซึ่งจะอยู่ภายใต้อิทธิพลมรสุมโดยอาจจะมีอุณหภูมิเฉลี่ยระหว่าง 26-28 องศา ความชื้นสัมพัทธ์มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 74.5

3. ทรัพยากรของกรุงเทพฯ และปริมณฑล

เนื่องจากบริเวณภาคกลางส่วนใหญ่เป็นที่ราบอุดมสมบูรณ์ ดังนั้นทรัพยากรที่สำคัญที่สุดคือ ดิน ดินส่วนใหญ่เป็นดินซึ่งเกิดจากการที่น้ำพัดพามาทับถมกัน ซึ่งจะส่งผลทางเกษตรสูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากนี้ยังพบทรัพยากรด้านอื่น ๆ อีก เช่น ทราย พบมากที่สุดที่ ชัยนาท สิงห์บุรี อ่างทอง และ ออยุธยา หินอ่อนหินปูน พบมากที่สุดที่สระบุรีและลพบุรี แร่จุลเฟรมพบมากที่สุดที่ชัยนาท ป่าไม้พบมากที่สุดที่สระบุรี สำหรับแร่ธาตุและป่าไม้ในภาคกลางพบได้จำนวนน้อย เนื่องจากบริเวณนี้เป็นที่ราบลุ่ม ทรัพยากรธรรมชาติ ส่วนมากจะเป็นแม่น้ำ ลำคลองและแหล่งน้ำอื่นๆ

4. การใช้ประโยชน์ที่ดินในระดับกรุงเทพฯ และปริมณฑล

ที่ดินในกรุงเทพฯ และปริมณฑล เหมาะแก่การเพาะปลูก แต่เนื่องจากความเจริญทางด้านธุรกิจ อุตสาหกรรมขยายตัวของเขตเมืองในภาคนี้ พื้นที่ในการเกษตรลดลงไปอย่างมาก ในปี พ.ศ.2531 มีการใช้ประโยชน์ที่ดินทุกประเภทรวมกันประมาณ 3,031,834 ไร่ คิดเป็นร้อยละ 15.77 ทุ่งหญ้าเลี้ยงสัตว์ 422,301 ไร่ คิดเป็นร้อยละ 13.93 พื้นที่ปลูกพืชไร่ 184,726 ไร่ เป็นร้อยละ 6.09 พื้นที่อยู่อาศัย 90,635 ไร่ คิดเป็นร้อยละ 3.00 และพื้นที่ปลูกพืชผักและไม้ดอก 76,523 ไร่ เป็นร้อยละ 2.52 ตามลำดับ (นอกจากนี้เป็นที่ว่างยังไม่ได้ใช้ประโยชน์ พื้นที่ได้ประโยชน์ไม่ได้ และแหล่งน้ำอีกประมาณ 1,817,007 ไร่ หรือร้อยละ 37.47)

5. การคมนาคมของภาคกรุงเทพฯ และปริมณฑล มีความได้เปรียบสูงเมื่อเทียบกับภาคอื่น ๆ ในประเทศแบ่งการคมนาคมออกเป็น ทางบก,ทางน้ำ และทางอากาศ โดยเส้นทางรถยนต์มีบทบาทสำคัญมากที่สุด คือ

- ถนนพหลโยธิน (ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 1) ผ่านจังหวัดปทุมธานี โดยเชื่อมกรุงเทพฯ กับภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
- ถนนสุขุมวิท (ทางหลวงหมายเลข 3) เชื่อมกรุงเทพฯ กับภาคตะวันออก
- ถนนบางนา-ตราด (ทางหลวงหมายเลข 34) ผ่านจังหวัดสมุทรปราการ
- ถนนเพชรเกษม (ทางหลวงหมายเลข 4) เชื่อมต่อกรุงเทพฯ กับภาคใต้และตะวันตก
- ถนนธนบุรี-ปากท่อ (ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 35) ผ่านจังหวัดสมุทรสาครและ นครปฐม

2.4.3 การศึกษากายภาพระดับเขต

1. กายภาพในเขตห้วยขวาง

เขตห้วยขวาง

พื้นที่	18.184 ตร.กม.
จำนวนประชากร	85,125 ตร.ม.
จำนวนนักเรียน	22,358 คน
จำนวนครู	1,627 คน
จำนวนธนาคาร	15 แห่ง
จำนวนศูนย์บริการสาธารณสุข/สาขาย่อย	3 / - ศูนย์
จำนวนสถานพยาบาล	9 แห่ง
จำนวนคลินิก	127 แห่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จำนวนสถานทันตกรรม	33	แห่ง
จำนวนสถานผดุงครรภ์	-	แห่ง
จำนวนร้านขายยาแผนปัจจุบัน / แผนโบราณ	146 / 18	ร้าน
จำนวนชุมชนแออัด	21	แห่ง
จำนวนครัวเรือนในชุมชนแออัด	5,350	แห่ง
จำนวนประชากรในชุมชนแออัด	18,944	คน
จำนวนห้างสรรพสินค้า	1	แห่ง
จำนวนโรงพยาบาล	-	แห่ง
จำนวนตลาดสด	1	แห่ง

จำนวนผู้จดทะเบียนร้านค้าแยกตามประเภท

บริษัท จำกัด	916	ราย
ห้างหุ้นส่วนจำกัด	149	ราย
ห้างหุ้นส่วนนิติบุคคล	-	ราย
บริษัทมหาชนจำกัด	28	ราย
รวม	1,093	ราย

สถานที่นำเสนอใจ

ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

ระบบคมนาคมขนส่ง

ถนนสายหลัก

1. ถนน รัชดาภิเษก

2. ถนน พระราม 9

พื้นที่รอบข้างเขตห้วยขวาง

ทิศเหนือ เขตจตุจักร

ทิศตะวันออก เขตวังทองหลาง และเขตบางกระบือ

ทิศใต้ เขตวัฒนา และเขตคลองเตย

ทิศตะวันตก เขตดินแดง และพญาไท

ถนนสายรอง

1. ถนนสุทธิสารวินิจฉัย

2. ถนน วัฒนธรรม

2. ระบบสาธารณูปโภค / สาธารณูปการณ

ด้านการให้บริการสาธารณูปโภค เนื่องจากตั้งอยู่ในเขตสถานที่ที่เป็นย่านธุรกิจอยู่แล้ว จึงมีการให้

บริการอย่างครบครัน เหมาะสมในการเป็นที่ตั้งโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูป 2.2 แสดงแผนที่กรุงเทพมหานครแบ่งเขตการปกครอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 การศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการด้านเศรษฐกิจ

จากประเด็นปัญหาที่แสดงไว้แล้วข้างต้น จึงสามารถกำหนดเป้าหมายทางเศรษฐกิจ ในด้านต่าง ๆ ที่สนองตอบประเด็นปัญหา และสนับสนุนความเป็นไปได้โครงการดังต่อไปนี้

เป้าหมายด้านการตลาด (Marketing)

เจ้าของโครงการ เป็นเอกชน ดำเนินการเอง ซึ่งมีผลงานที่ผลิตออกสู่ตลาดเพลงไทยที่มีคุณภาพระดับสูง โดยมีการวางนโยบายทางการตลาดในรูปแบบใหม่ที่เน้นคุณภาพของผลงาน และตัวศิลปิน โดยมีรูปแบบการนำเสนอที่แปลกใหม่ทำให้มีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว สำหรับวงคาราคาซังในประเทศไทย

การเปิดตลาดสู่สากล ดังได้กล่าวไว้ในความเป็นมา ว่าบริษัทได้มีการทำงานร่วมกับต่างประเทศในผลงาน เช่น ศิลปิน Alex.E และ Snow รวมถึงการร่วมงานกับทีมงาน MUSIC PRODUCTION จากอเมริกา คือ tiger star ที่ส่งผลงานให้เกิดการแลกเปลี่ยน และพัฒนารูปแบบและขั้นตอนการทำงานให้ได้มาตรฐานสากล ส่งผลให้เกิด BAKERY INTERNATIONAL ขึ้น

งบประมาณโครงการ และแหล่งเงินทุน (INVESTMENT & FINANCER)

จากประเด็นปัญหาทางเศรษฐกิจสามารถนำเงินค่าเช่าที่ดินที่เสียไปมาบวกกับขายได้จากการประกอบธุรกิจเพลงและเงินลงทุนอีกส่วนหนึ่ง จะสามารถสนับสนุนโครงการเป็นจริงขึ้นมาได้โดยมีที่มาของรายได้ และแหล่งเงินทุนดังนี้

- ขายได้จากการประกอบธุรกิจดนตรี และการแสดงดนตรี
- รายได้จากการเช่าพื้นที่ในโครงการ
- รายได้ เงินทุนจากบริษัทในเครือกมลสุโกศล
- บริษัทห้องบันทึกเสียงจากต่างประเทศ
- แหล่งเงินกู้จากธนาคาร, แหล่งเงินทุนหลักทรัพย์ทั้งในและต่างประเทศ

การประมาณรายรับ, รายจ่าย และการคืนทุนในระยะ 10 ปี สำหรับโครงการ (CASH FLOW)

1. การประมาณรายจ่ายโครงการ (การลงทุน INVESTMENT)

ก. ค่าที่ดินและค่าปรับปรุงที่ดิน

ค่าที่ดินตารางวาละ	60,000.00 บาท
ที่ดินราคาไร่ละ	24,000,000.00 บาท
ที่ตั้งโครงการประมาณ	6 ไร่
คิดเป็นเงิน	144,000,000.00 บาท
+ ค่าปรับปรุงที่ดินประมาณ	5 % ของราคาที่ดิน
ดังนั้น คิดเป็นเงินทั้งหมด	151,200,000.00 บาท

ข. ค่าก่อสร้างอาคาร และงานระบบต่าง ๆ

- ค่าก่อสร้างคิดโดยเฉลี่ยตารางเมตรละ	13,000.00 บาท
--------------------------------------	---------------

ส่วนพื้นที่ปกคลุมอาคารประมาณ

4,400.00 ตรม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คิดเป็นเงินทั้งหมด (13.00×84.00)	122,200,000.00 บาท
- ค่าที่จอดรถคิดโดยเฉลี่ยตารางเมตรละ	5,000.00 บาท
คิดเป็นเงินทั้งหมด (5,000.00×3,000)	15,000,000.00 บาท
- ค่างานระบบ คิดโดยเฉลี่ยตารางเมตรละ	4,000.00 บาท
คิดเป็นเงินทั้งหมด (4,000×9,400)	37,600,000.00 บาท
- ค่างานภูมิทัศน์ คิดโดยเฉลี่ยตารางเมตรละ	800.00 บาท
คิดส่วนภูมิทัศน์เป็น 20% ของพท. โครงการ	1,880.00 บาท
คิดเป็นเงินทั้งหมด (1,880×800)	1,504,000.00 บาท
ค. ค่าตกแต่งภายใน และวัสดุอุปกรณ์	
- ค่าตกแต่งภายในคิดเป็น 25% ของราคาก่อสร้าง	30,555,000.00 บาท
- ค่าวัสดุอุปกรณ์คิดเป็นเงิน 25% ของราคาก่อสร้าง	30,555,000.00 บาท
คิดเป็นเงินทั้งหมด	61,100,000.00 บาท
ง. ค่าใช้จ่ายก่อนดำเนินการ	
- ค่าออกแบบและที่ปรึกษาโครงการประมาณ 4 %	ของค่าก่อสร้างทั้งหมด
- ค่าบริหารโครงการ ประมาณ 1 %	ของค่าก่อสร้างทั้งหมด
- ค่าความคิดค่าเคลื่อนของการก่อสร้างประมาณ 5 %	ของค่าก่อสร้างทั้งหมด
คิดเป็นเงินทั้งหมด (10 % ของค่าก่อสร้าง)	17,630,400.00 บาท
รวมงบประมาณในการลงทุนก่อสร้างอาคารทั้งหมด =	431,338,400.00 บาท
จ. รายจ่ายขณะดำเนินการ	
- ค่าเงินเดือนบุคลากร (เฉลี่ยรวม ไม่คิดคิดเป็น)	
เฉลี่ยคนละ 8,000 บาทต่อเดือนคิดเป็นปีละ	96,000.00 บาท
พนักงานและบุคลากร ประมาณ	50 คน
คิดเป็นจำนวนเงินทั้งหมดปีละ	19,200,000.00 บาท
- ค่าบริหารและเงินกองทุนสำรอง คิด 25% ของเงินเดือนรวมทั้งปี	
คิดเป็นจำนวนเงินทั้งหมดปีละ	3,840,000.00 บาท
- ค่าสาธารณูปโภคเฉลี่ย 20 บาท / ตร.ม./เดือน	
คิดเป็นเงินจำนวนเงินทั้งหมดปีละ	2,256,000.00 บาท
ฉ. ค่าเสื่อมราคา (ภาษีเงินได้ และดอกเบี้ยเงินกู้)	
- ภาษีเงินได้ จะคิดอัตราเฉลี่ยปีละ 10% ของรายได้ต่อปี	
- ดอกเบี้ยเงินกู้ คิดเป็นอัตราเฉลี่ยคงที่ 15% ของเงินกู้ทั้งหมด	

การประมาณรายรับโครงการ (คิดต่อ 1 ปี)

ก. รายได้จากการขายเทพเพลง ราคาขายแผ่นละ 85.00 บาท

หัก 10% สำหรับพ่อค้าคนกลาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เฉลี่ยรายได้จากการขายเพลง ม้วนละ 75.50 บาท
 การผลิต 1 ชุดเริ่มที่ประมาณ(ตัดยอดขาย) 30,000 ตลับ
 หักค่าใช้จ่ายในการผลิตและโปรโมท 30% ของรายได้ต่อ 1 เดือน
 เฉลี่ยรายได้จากการขายผลงาน ต่อ 1 อัลบั้ม = 1,606,500 บาท
 (จากตารางแสดงการเพิ่มของศิลปินและการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องได้ข้อมูลว่า)
 ภายใน 1 เดือน ต้องการออกให้ได้ 3 อัลบั้ม / เดือน
 คิดเป็น 36 อัลบั้ม / ปี
 อัลบั้มพิเศษและอัลบั้ม REMIX เป็น 10% ของทั้งหมด
 รวมจำนวนอัลบั้มที่ออกต่อ 1 ปีเป็นจำนวน 40 อัลบั้ม/ปี
 คิดเป็นจำนวนเงินทั้งหมดปีละ $(40 \times 1,606,505) = 64,260,000$ บาทต่อ 1 ปี
- ข. รายได้จากการให้เช่าห้องบันทึกเสียง, ห้องซ้อมดนตรี, โรงถ่ายทำ
- ห้องใหญ่ ราคาชั่วโมงละ 2,000 บาท
 - ห้องเล็ก ราคาชั่วโมงละ 1,000 บาท
 - เปิดทำการเฉลี่ยวันละ 12 ชั่วโมง (หักการใช้งานของบริษัท 50%
 จึงคิดเวลาเพียง 6 ชั่วโมง/วัน
 - ค่าเช่าห้องใหญ่ 1 ห้องวันละ 12,000.00 บาท
 - ห้องเล็ก 3 ห้องวันละ 18,000.00 บาท
 - เปิดให้บริการปีละ 264 วัน
 - คิดเป็นรายได้จากการเช่าห้องบันทึกเสียงปีละ 7,920,000.00 บาท
 - ค่าเช่าห้องซ้อมดนตรี, ห้องร้องเพลง, DEMOROOM
 - จำนวน 4 ชุดค่าเช่าชั่วโมงละ 400 บาท/1 ชุด
 (หักการใช้งานของบริษัท 50%) คิดเป็นชม.ละ 200 บาท/1 ชุด
 คิดเป็นค่าเช่าทั้งหมด ปีละ $(200 \times 4 \times 12 \times 264) = 2,534,400.00$ บาท/ปี
 - ค่าเช่าสตูดิโอถ่ายทำ
 - เฉลี่ยค่าเช่าชั่วโมงละ 12,000.00 บาท
 - 1 วันเปิดบริหาร 12 ชั่วโมง (เปิดให้เช่าบริการได้เต็มอัตรา 1 โรง)
 - คิดเป็นค่าเช่าทั้งหมดปีละ $(12,000 \times 12 \times 264) = 38,016,000.00$ บาท/ปี
 (ดูการคำนวณจำนวนห้องต่าง ๆ ในรายละเอียดโครงการด้านหน้าที่ใช้สอย)
 - ค่าเช่าห้องแสดงดนตรีเอนกประสงค์
 - การจัดแสดงจะจัดในลักษณะ CONCERT ขนาดเล็ก ถึงขนาดกลาง ที่นอกเหนือจากการถ่ายทำ
 รายการเพลง คอนเสิร์ต และการแสดงของทางบริษัทเอง
 - กำหนดเปิดให้บริการเดือนละ 26 วัน
 (หักการถ่ายทำรายการ 4 วัน, การแสดงภายในสังกัด+การเตรียมงาน 12 วัน)
 - ใช้เวลาในการเตรียมงานและการแสดงทั้งหมด 10 วัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เฉลี่ยใน 1 ครั้งสามารถเปิดรอบการแสดงได้เดือนละ	2 รอบ
ดังนั้นสามารถเปิดรอบการแสดงได้ปีละ	24 รอบ
คิดค่าเช่าเฉลี่ยการแสดงรอบละ	150,000 บาท
คิดเป็นเงินค่าเช่าทั้งหมดปีละ $(150,000 \times 25) =$	3,600,000 บาท/ปี
- รายได้จากส่วนบริการสาธารณะ	

รายได้จากการจำหน่ายสินค้าอุปโภค บริโภคและบริการต่าง ๆ เฉลี่ยตามประเภทสินค้าและการให้บริการดังนี้

- รายได้จากกาขายสินค้าประเภทบริการทั่วไป (ร้านขายของชำ 2 ร้าน)
เฉลี่ยเดือนละ 30,000 บาท/ร้าน

- รายได้จากกาขายสินค้าประเภทของที่ระลึก และร้านหนังสือ (2 ร้าน)
เฉลี่ยเดือนละ 30,000 บาท/ร้าน

- รายได้จากร้านขายสื่อทางดนตรี (1 ร้าน)
เฉลี่ยเดือนละ 50,000 บาท/ร้าน

- รายได้จากกาบริการในร้านอาหาร CAFETERIA (ร้าน)
เฉลี่ยเดือนละ 80,000 บาท/ร้าน

รวมคิดเป็นรายได้ทั้งหมดปีละ 3,000,000.00 บาท/ปี
(จำนวนร้านสามารถดูการคำนวณได้ในบทที่ 4 รายละเอียดโครงการ (ด้านหน้าที่ใช้สอย)

รวมรายได้จากแหล่งที่มาต่าง ๆ ทุกส่วนปีละ	119,330,400.00 บาท
หักค่าเสื่อมราคา-ภาษีเงินได้คิด 10%	107,397,350.00 บาท
รายรับของโครงการทั้งหมด ปีละ	107,397,350.00 บาท
หักรายจ่ายขณะดำเนินการปีละ	25,296,000.00 บาท
รวมรายได้สุทธิทั้งหมดในโครงการปีละ	82,101,360.00 บาท/ปี

การประเมินจุดคุ้มทุนของโครงการ	
รายจ่ายก่อนดำเนินการ(งบประมาณโครงการ) ทั้งหมด	431,338,400.00 บาท
รวมค่าเสื่อมราคา-ดอกเบียเงินกู้ คิด 15% ของจำนวนเงินกู้ทั้งหมด	
คิดเป็นรายจ่ายรวมทั้งหมดสุทธิทั้งหมด	496,039,169.00 บาท
รายรับสุทธิทั้งหมดในโครงการปีละ	82,101,360.00 บาท

ดังนั้น สามารถคืนทุนได้ในระยะเวลา $\frac{496,039,169}{82,101,360} = 6.04 \approx 6$ ปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

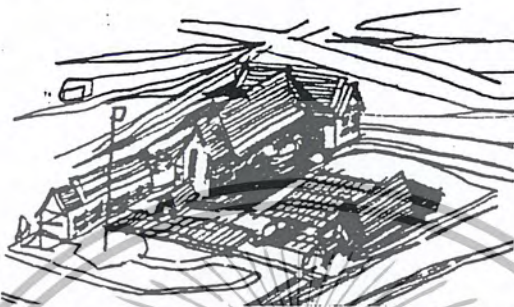
บทที่ 3

การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถาปัตยกรรม

3.1 การศึกษาอาคารตัวอย่าง

CASE1

ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย



รูปที่ 2.3 แสดงภาพบรรยากาศศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

ชื่อโครงการ

ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย
THAILAND CULTURAL CENTER

วัตถุประสงค์ของโครงการ

สร้างขึ้นเพื่อเป็นศูนย์กลางในการส่งเสริมและเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมไทยแขนงต่าง ๆ ให้กับเยาวชน และบุคคลทั่วไปรวมทั้งเป็นศูนย์กลางของการจัดกิจกรรมต่างๆ เป็นสถานที่บริหารจัดการแสดงกิจกรรมร่วมทางศิลปวัฒนธรรม

เจ้าของโครงการ

รัฐบาล (กระทรวงศึกษาธิการ)

สถาปนิกผู้ออกแบบ

KUME ARCHITECT-ENGINEERS, JAPAN

วิศวกร

KUME ARCHITECT-ENGINEERS, JAPAN

ผู้คุมงานก่อสร้าง

KUME ARCHITECT-ENGINEERS, JAPAN

ผู้รับเหมา

-

สถานที่ตั้ง

ถนนรัชดาภิเษก เขตห้วยขวาง กรุงเทพฯ

งบประมาณการลงทุน

638 ล้านบาท

ระยะเวลาการก่อสร้าง

2 ปี

ปีที่สร้าง

พ.ศ. 2529-2530

องค์ประกอบหลัก

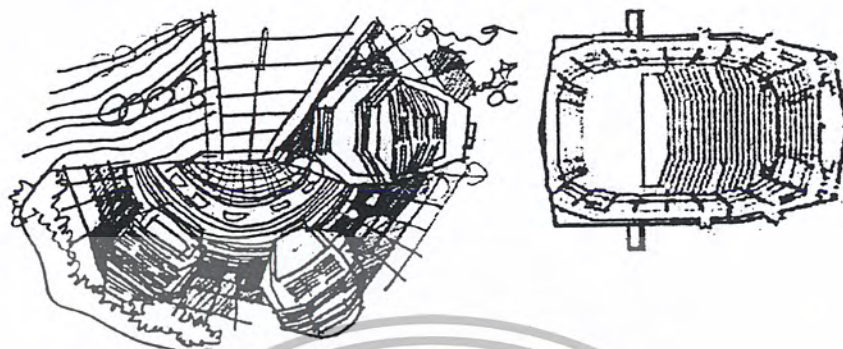
1. หอประชุมใหญ่ 2,000 ที่นั่ง
2. หอประชุมเล็ก 240 ที่นั่ง
3. ลานแสดงกลางแจ้ง 1,000 ที่นั่ง
4. อาคารนิทรรศการ และบริการทางการศึกษา
5. อาคารศูนย์บริการข่าวสารทางวัฒนธรรม
6. ส่วนสำนัก, บริการอาคาร

สิ่งที่น่าสนใจ

1. ส่วนหอประชุม (AUDITORIUM)
2. ลานแสดงกลางแจ้ง (AMPHITHEATRE)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASE 2 COMUNE DI ROMA

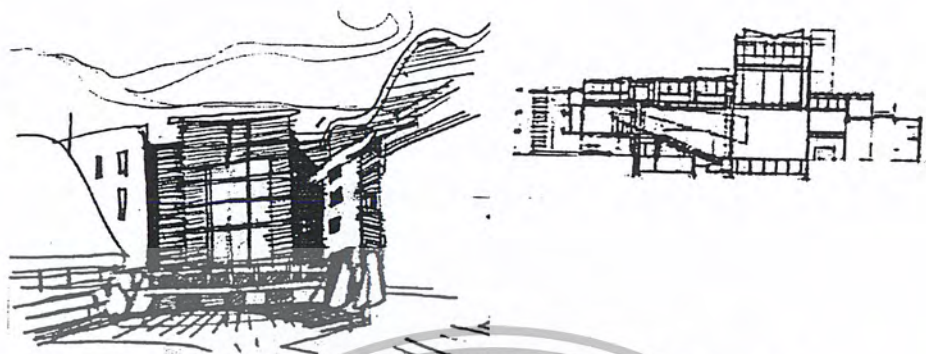


รูปที่ 2.4 แสดงภาพบรรยากาศ COMUNE DI ROMA

ชื่อโครงการ	COMUNE DI ROMA
วัตถุประสงค์ของโครงการ	- เป็นอาคารเพื่อการแสดงออกทางดนตรี เพื่อเผยแพร่ออกสู่สาธารณชน - เป็นอาคารที่เป็นศูนย์รวมกิจกรรมของผู้รักและสนใจในดนตรี
สถาปนิกผู้ออกแบบ	RENZO PIANO
องค์ประกอบหลัก	1. CANCERT HALL ขนาด 2,500 ที่นั่ง 2. CANCERT HALL ขนาด 1,500 ที่นั่ง 3. CANCERT HALL ขนาด 500 ที่นั่ง 4. AMPHITHEATRE ขนาด 2,000 ที่นั่ง
ลักษณะที่ตั้ง	เป็นอาคารที่ตั้งอยู่ท่ามกลางจุดตัดถนน
สิ่งที่จะนำมาศึกษา	1. ส่วน AUDITORIUM 2. ส่วน AMPHITHEATRE 3. ระบบ ACOUSTIC 4. การใช้ AMPHITHEATRE ในการเชื่อม ZONE ต่างๆ (การวางผัง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASE 3 CITE DE LA MUSIQUE : เมืองใหม่ปารีส ฝรั่งเศส

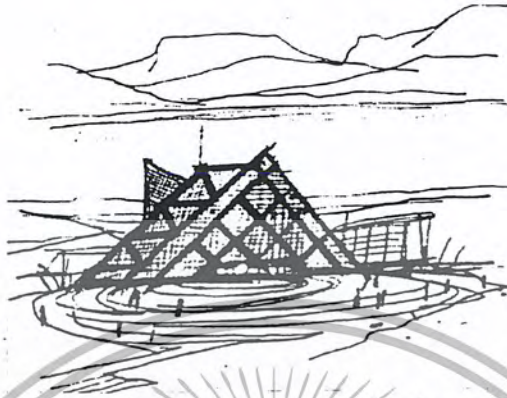


รูปที่ 2.5 แสดงภาพบรรยากาศ CITE DE LA MUSIQUE

ชื่อโครงการ	CITE DE LA MUSIQUE เมืองใหม่ปารีส ประเทศฝรั่งเศส
วัตถุประสงค์ของโครงการ	- สร้างขึ้นเพื่อเป็นการสนับสนุนให้เยาวชน มีความรักดนตรีและพัฒนาตัวเองไป เป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงต่อไป - เป็นสถานที่จัดแสดงดนตรี ให้บุคคลทั่วไปเข้าใช้บริการ
สถาปนิกผู้ออกแบบ	CRISTIAN DE JPORTZAMPARC
สถานที่ตั้ง	PARC DE LA VILLETTE, PARIS
ปีที่สร้าง	ค.ศ. 1984 - 1995 (ก่อสร้าง 11 ปี)
องค์ประกอบหลัก	1. CONCERT HALL 3 ส่วน 2. ส่วนสถานบันการศึกษา 3. ส่วนบริการการศึกษา, ให้ออมูล, ห้องสมุด 4. สถาบันดนตรี 5. พิพิธภัณฑ์ทางดนตรี 6. หอพักนักศึกษา, อาจารย์ 7. ส่วนบริการต่าง ๆ เช่น CAFETERIA
สิ่งที่จะนำมาศึกษา	1. ส่วน CONCERT HALL 2. ส่วนบริการด้านการศึกษา , ห้องสมุด 3. ส่วนบริการสาธารณะ , CAFETERIA

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASE 4 ROCK AND ROLL HALL OF FAME CLEVELAND , OHIO, U.S.A.



รูปที่ 2.6 แสดงภาพบรรยากาศ ROCK AND ROLL HALL OF FAME LEVELAND

แนวความคิดเบื้องต้น	ปัจจุบันมีการสร้างสรรค์โครงการ ในลักษณะที่นำระบบการศึกษาและความบันเทิง (EDUCATIONAL & ENTERTAINING) มารวมกันเพื่อเป็นการดึงดูดผู้คนให้กลับสู่ย่านธุรกิจของเมือง เช่น การทำโครงการในลักษณะ INTERACTIVE MUSEUM ซึ่งเปิดโอกาสให้คนได้สัมผัสด้วยความรู้สึกที่หลากหลาย (MUTI SENSORY) จัดเป็นโครงการลักษณะ "EDUTAINMENT" เป็นโครงการที่เจือประโยชน์แก่ผู้ชม ทั้งในด้านวัฒนธรรม, วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ที่ตั้งโครงการ	CLEVELAND, OHIO
ลักษณะเด่นของการใช้งาน	ผู้คนที่เข้าชมจะพร้อมกัน HEADPHONE และสามารถเลือกฟังเพลง ROCK & ROLL ได้มากกว่า 500 เพลง เพียงแต่สัมผัสที่จอเท่านั้น
IMAGE โครงการ	ตัวอาคารแสดงตัวเป็น ENVIRONMENT SCULPTURE และได้กลายเป็นสัญลักษณ์ของเมือง CLEVELAND เนื่องจากมีความแปลกและงดงาม ทั้งยังถูกนำไปถ่ายทอดลงใน MAGAZINE และ POSTCARD อีกด้วย
องค์ประกอบหลัก	<ol style="list-style-type: none"> 1. HARBOR PROMENADE 2. ENTRANCE LOBBY, COAT CHECK, TICKETING 3. EXHIBITION HALL 4. OFFICE AND ARCHIEVES 5. CAFETERIA AND OUT DOOR SEATING 6. THEATRE 7. HALL OF FAME
สิ่งที่นำมาศึกษา	<ol style="list-style-type: none"> 1. ด้านสุนทรียภาพ (AESTHETIC) 2. ด้านการรับรู้ทิศทาง (ORIENTATION)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASE 5 ร้าน IMAGINE สยามสแควร์



รูปที่ 2.7 แสดงภาพบรรยากาศ IMAGINE สยามสแควร์

ชื่อโครงการ	IMAGINE SIAM SQUARE
เจ้าของโครงการ	บริษัท GRAMMY ENTERTAINMENT จำกัด (มหาชน)
ความเป็นมา	ร้าน IMAGINE เป็นร้านที่ดำเนินธุรกิจด้านสื่อทางดนตรี (MUSIC MEDIA) โดยตัวอาคารเดิมของ BRITISH COUNCIL ที่ถูกดัดแปลงมาใช้ใหม่ โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างเดิม แต่มีการตกแต่งทั้งภายในและภายนอกขึ้นใหม่
องค์ประกอบหลัก	<ol style="list-style-type: none"> 1. ส่วน OFFICE 2. ส่วน SERVICE ได้แก่ STOCK, STORAGE 3. CASHIER 4. ส่วน VDO 5. GIFT SHOP 6. MINISTAGE 7. CD AND CASSETTE DISPLAY 8. CD SAMPLE
สิ่งที่น่าจะนำมาศึกษา	<ol style="list-style-type: none"> 1. การจัด CD SAMPLE สำหรับบริการคนทั่วไปให้ได้ลองฟังผลงานที่น่าเสนอ 2. ลักษณะการจัด SPACE ภายในสำหรับการเลือกชมงานเพลง 3. นำมาดัดแปลงเพื่อใช้ในส่วนบริการทางการศึกษาของโครงการ 4. ลักษณะการจัด EQUIPMENT ต่างๆ ภายในร้าน

* หมายเหตุ CASE 5 นี้เป็นโครงการที่มีขนาดเล็ก และมีองค์ประกอบอาคารเป็นเพียงส่วนย่อย ๆ เท่านั้น แต่นำมาเป็นกรณีศึกษา เพราะมีส่วนคล้ายคลึงกับ ห้องสมุดดนตรีเพียงแต่เปลี่ยนจากหนังสือ มาเป็นสินค้าผลงานเพลง เช่น CASSETTE, CD, VDO เท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASE 6 บริษัท เบเกอรี่ มิวสิค จำกัด
BAKERY MUSIC CO.,LTD.

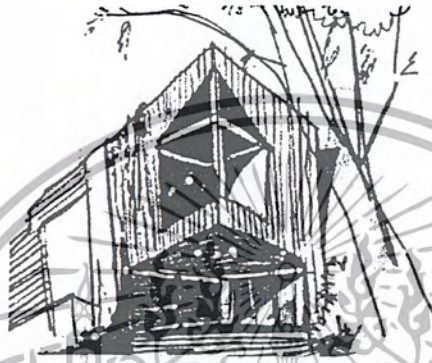


รูปที่ 2.8 แสดงภาพบรรยากาศ เบเกอรี่ มิวสิค จำกัด

ชื่อโครงการ	บริษัทเบเกอรี่ มิวสิค จำกัด BAKERY MUSIC CO.,LTD
ลักษณะโครงการ	เป็นบริษัทค่ายเพลงที่เป็นทั้งสำนักงาน และห้องปฏิบัติการ (STUDIO) ทางดนตรี
ที่ตั้งโครงการ	หิวมุม DOERTER FOINT สยามแสควร์
ลักษณะอาคาร	เป็นอาคารพาณิชย์ 4 ชั้น โดยการทำสัญญาเช่า ชั้นล่างเป็นร้านขายสินค้าผลิตภัณฑ์ทั่วไป (ร้าน BOOT) ส่วนตัวบริษัทอยู่ชั้น 2,3,4 ซึ่งในขณะนี้ พื้นที่ใช้สอยไม่พอเพียงต่อการใช้งาน
ขนาดพื้นที่ใช้สอย	ประมาณ 600 ตารางเมตร
องค์ประกอบหลัก	1. ส่วนสำนักงาน (OFFICE), ประชาสัมพันธ์, โถงพักคอย แบ่งเป็นฝ่ายต่างๆ คือ <ul style="list-style-type: none"> - ฝ่ายบริหาร - ฝ่ายการตลาด - ฝ่ายบัญชี - ฝ่ายสร้างสรรค์ศิลปิน (CREATIVE, DESIGNER) - ฝ่ายบุคคล,จัดซื้อ - ฝ่ายกิจกรรม CONCERT และประชาสัมพันธ์ - ส่วนจัดจำหน่ายและ STOCK - ฝ่าย MAGAZINE, ANIMATION (โดโจ ชิตี คอรัปอเรชั่น)
	2. ส่วนปฏิบัติการดนตรี (STUDIO) จำนวน 1 ห้อง
	3. ส่วนบริการอาคาร
สิ่งที่จะมาศึกษา	1. ลักษณะโครงสร้างองค์กร เพื่อให้เห็นถึงปริมาณ และรูปแบบการทำงาน รวมถึงแนวความคิดของผู้บริหาร
	2. ลักษณะและบรรยากาศการทำงานของบุคลากรต่างๆ เพื่อให้เข้าใจถึงลักษณะเด่น และนำไปใช้ในขั้นตอนต่อไป
	3. ส่วนปฏิบัติการดนตรี (STUDIO)
	4. ส่วนของเทคโนโลยีระบบ ACOUSTIC

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งงานไว้สำหรับการศึกษาเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASE 7 บริษัท เกคโค สตูดิโอ จำกัด
GECCO STUDIO CO.,LTD



รูปที่ 2.9 แสดงภาพบรรยากาศ บริษัท เกคโค สตูดิโอ จำกัด

ชื่อโครงการ	บริษัท เกคโค สตูดิโอ จำกัด GECCO STUDIO CO.,LTD
ลักษณะโครงการ	เป็นบริษัทค้าเพลงขนาดเล็ก ลักษณะการดำเนินงานคล้ายคลึงกับ บริษัท แมเจอร์ มีวสิศ รวมทั้งให้บริการบันทึกเสียง (STUDIO) ที่ทันสมัย
ที่ตั้งโครงการ	ด้านในซอย สุขุมวิท 39
ลักษณะอาคาร	ดัดแปลงจากบ้านพักอาศัยเดิม และก่อสร้างเพิ่มเติมในบางส่วน ตกแต่งภายในใหม่
พื้นที่ใช้สอย	ประมาณ 1,000 ตารางเมตร
องค์ประกอบหลัก	1. ส่วนสำนักงาน (OFFICE) 2. ส่วนปฏิบัติการบันทึกเสียง (STUDIO) 3. ส่วน CANTEEN และประชาสัมพันธ์ บริเวณโรงพักคอย
สิ่งที่จะนำมาศึกษา	1. ส่วนปฏิบัติการบันทึกเสียง (STUDIO) 2. เทคโนโลยีระบบ ACOUSTIC

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASE 8

บริษัท แกรมมี่ เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน)
GRAMMY ENTERTAINMENT PUBLIC CO.,LTD.



รูปที่ 2.10 แสดงภาพบรรยากาศ บริษัทแกรมมี่เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน)

ชื่อโครงการ	อาคารสำนักงานใหญ่ บริษัท แกรมมี่ เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน) GRAMMY ENTERTAINMENT PUBLIC CO.,LTD.
ลักษณะโครงการ ที่ตั้งโครงการ	เป็นอาคารสำนักงานในบริษัทและบริษัทในเครือ มีส่วนการผลิตเช่นส่วนสตูดิโอ อาคาร CIMIC TOWER 209/1 ถนนอโศก สุขุมวิท กรุงเทพฯ
ลักษณะอาคาร	เป็นอาคารธุรกิจขนาด 32 ชั้น ซึ่งมีลักษณะการใช้สอยที่ครบถ้วนต่อการผลิต
ขนาดพื้นที่ใช้สอย	53,000 ตารางเมตร
องค์ประกอบหลัก	<ol style="list-style-type: none"> 1. ส่วนสำนักงานบริษัท 2. ส่วนสำนักงานบริษัทในเครือ 3. ส่วนสตูดิโอบันทึกเสียง 4. ส่วนจอดรถ/บริการสาธารณะ
สิ่งที่จะนำมาศึกษา	<ol style="list-style-type: none"> 1. ข้อมูลทางการตลาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASE 9 บริษัท กันตนา วิดีโอ จำกัด
KANTANA VDO CO., LTD.



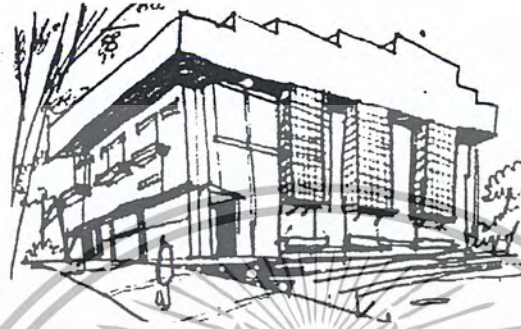
รูปที่ 2.11 แสดงภาพบรรยากาศบริษัท กันตนา วิดีโอ จำกัด

ชื่อโครงการ	บริษัท กันตนา วิดีโอ จำกัด KANTANA VDO CO., LTD
ลักษณะโครงการ	เป็นบริษัทเพื่อการผลิตรายการโทรทัศน์ และให้บริการเช่า (STUDIO) ผลิตรายการ, เทคนิค, อุปกรณ์ถ่ายทำต่าง ๆ แบบครบวงจร
ที่ตั้งอาคาร	333 ถนนประชาอุทิศ เขตห้วยขวาง กรุงเทพฯ
ลักษณะอาคาร	เป็นอาคารสำนักงานและผลิตรายการของบริษัทเอกชน เป็นอาคาร 4 ชั้น
สถาปนิก	คุณ สุชา มโนหาญ
งบประมาณ	300 ล้านบาท (รวมเครื่องมือ, อุปกรณ์ต่าง ๆ)
ปีที่สร้างเสร็จ	พ.ศ. 2533 และเปิดใช้เรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน
องค์ประกอบหลัก	<ol style="list-style-type: none"> 1. ส่วนสำนักงาน (OFFICE) 2. ส่วนบริการทางการศึกษา (ห้องสมุด) 3. ส่วนผลิตรายการ, ภาพยนตร์ 4. ส่วนบริการอาคาร
สิ่งที่จะนำมาศึกษา	<ol style="list-style-type: none"> 1. ส่วนผลิตรายการ , ภาพยนตร์ 2. เทคโนโลยี ระบบถ่ายทำ และขั้นตอนการปฏิบัติการ 3. ส่วนบริการที่จำเป็นต่อส่วนผลิตรายการ, ภาพยนตร์ เช่น โรงเก็บฉาก 4. งบประมาณโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASE 10

บริษัท มีเดีย ออฟ มีเดีย สตูดิโอ จำกัด

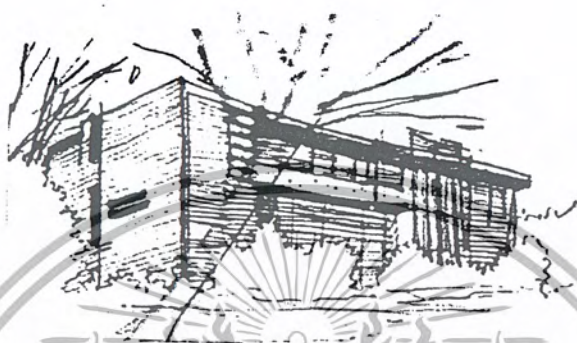


รูปที่ 2.12 แสดงภาพบรรยากาศ บริษัท มีเดีย ออฟ มีเดีย สตูดิโอ จำกัด

โครงการ	บริษัท มีเดีย ออฟ มีเดีย สตูดิโอ จำกัด
เจ้าของโครงการ	บริษัท มีเดีย ออฟ มีเดีย จำกัด
สถานที่ตั้ง	ลาดพร้าว 101 ถนน ลาดพร้าว กรุงเทพฯ
ขนาดที่ตั้ง	4 ไร่
ขนาดอาคาร	9,000 ตารางเมตร (โดยประมาณ)
งบประมาณ	190 ล้านบาท (โดยประมาณ)
ลักษณะอาคาร	เป็นอาคาร 1 ชั้นในส่วนสตูดิโอผลิตงาน และเป็นอาคาร 2 ชั้นในส่วนอาคารสำนักงาน
รายละเอียด	เป็นโครงการที่แยกตัวออกมาจากบริษัทแม่ คือโดยเป็นส่วนผลิตงานทั้งหมดของบริษัท เป็นอาคารที่เปิดให้เช่าพื้นที่สตูดิโอในการผลิตงาน และให้เช่าอุปกรณ์ด้วย มีทั้งหมด 9 สตูดิโอ แต่ละสตูดิโอก็มีลักษณะแตกต่างกันไป เพื่อสะดวกในการผลิตงานรูปแบบต่าง ๆ
องค์ประกอบโครงการ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ส่วนบริหาร 2. ส่วนผลิตแยกเป็น <ul style="list-style-type: none"> - PRE PRODUCTION - PRODUCTION - POST PRODUCTION 3. ส่วนบริการอาคาร 4. ส่วนช่างเทคนิค
สิ่งที่นำมาศึกษา	<ol style="list-style-type: none"> 1. ส่วนสตูดิโอถ่ายทำ (PRODUCTION HOUSE) 2. งบประมาณโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASE 11 อาคารสำนักงานเทคโนโลยีทางการศึกษา ม.ส.ธ. (EBPC)



รูปที่ 2.13 แสดงภาพบรรยากาศ อาคารสำนักงานเทคโนโลยีทางการศึกษา ม.ส.ธ

ชื่อโครงการ	อาคารสำนักงานเทคโนโลยีทางการศึกษา ม.ส.ธ. (EBPC)
ที่ตั้งโครงการ	มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
ลักษณะโครงการ	อาคารผลิตสื่อการสอน ประเภทวิทยุ โทรทัศน์ โสตทัศนูปกรณ์
ลักษณะอาคาร	อาคารสำนักงานสูง 3 ชั้น
พื้นที่ใช้สอย	ประมาณ 6,800 ตารางเมตร
องค์ประกอบหลัก	1. ส่วนสำนักงานอาคารที่ทำการ 2. ส่วนอาคารปฏิบัติการ (EBPC)
สิ่งที่จะนำมาจะศึกษา	1. ส่วนสตูดิโอถ่ายทำ (PRODUCTION HOUSE)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1 หน้าที่ใช้สอย (FUNCTION)

ผู้คน (PEOPLE) แบ่งออกเป็นหัวข้อย่อยต่างๆ ดังนี้

การวิเคราะห์ผู้ใช้สอยอาคาร (USER)

โครงการบริษัท เมเกอร์ มิวสิค โปรดักชั่น จำกัด ได้มีการแบ่งประเภทการใช้สอยอาคารออกเป็นส่วนๆ ซึ่งจะมีลักษณะของผู้ใช้อาคารแต่ละส่วนแตกต่างกัน โดยจะสรุปโดยรวมเนื่องจาก ในแต่ละ CASE มีลักษณะผู้ใช้อาคารที่คล้ายคลึงกันมาก

ตาราง ที่ 3.1 แสดงหน้าที่ใช้สอยของอาคารตัวอย่าง

องค์ประกอบหลักของโครงการ (FUNCTION)	ผู้ใช้อาคาร (USER)	วัตถุประสงค์ผู้ใช้อาคาร
1. ส่วนสำนักงาน (OFFICE) CASE 6 บริษัทเมเกอร์ มิวสิค จำกัด CASE 8 บริษัท แกมมี เอ็นเตอร์ เทนเมนท์ จำกัด	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้บริหาร - พนักงานฝ่ายบริหาร - พนักงานฝ่ายธุรการ - กลุ่มศิลปินในค่าย - ลูกค้าที่มาติดต่อ - องค์กรที่เกี่ยวข้อง - สื่อมวลชน - บุคคลทั่วไป 	<ul style="list-style-type: none"> - บริหารโครงการ - ช่วยผู้บริหารในด้านต่างๆ - ทำงานธุรการ โดยแบ่งเป็นฝ่ายงานต่าง ๆ ในบริษัท - แต่งเพลงและอัดเสียงในห้องอัด รวมทั้งต้องประสานงานกับส่วนอื่น ๆ เช่นคุยกับผู้บริหาร เรื่องแนวดนตรีในอัลบั้ม - ติดต่อเช่าห้องอัดเสียง - จ้างทำเพลง JINGLE - ติดต่อประสานงานในด้านต่างๆ เช่น บริษัทผลิตเทป, บริษัทค่ายเพลงจากต่างประเทศ ฯลฯ - ติดต่อ / สัมภาษณ์ ข้อมูล ต่างๆ ในการใช้ผลิตสื่อ เช่น หนังสือพิมพ์, นิตยสาร, รายการโทรทัศน์ ฯลฯ - ติดต่อธุระทั่วไป เช่น ติดต่อขอข้อมูลทั่วไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบหลักของโครงการ (FUNCTION)	ผู้ใช้อาคาร (USER)	วัตถุประสงค์ผู้ใช้อาคาร
2) ส่วนผลิตดนตรีและปฏิบัติการ (MUSIC PRODUCTION ZONE) CASE 6 บริษัทเมเจอร์ มิวสิค จำกัด CASE 7 บริษัท เกคโค สตูดิโอ จำกัด CASE 8 บริษัท แกรมมี่ เอ็นเตอร์เทน เมนท์ จำกัด (มหาชน)	- ศิลปิน ,นักดนตรี - PRODUCER / SOUND ENGINEER - กลุ่มลูกค้าที่มาเช่าห้อง บันทึกเสียง	- ร้องเพลง , เล่นดนตรี ในกาบบันทึกเสียง - อยู่ในส่วน CONTROL ROOM เพื่อควบคุมการบันทึกเสียง - มาใช้บริการในการบันทึกเสียง
3) ส่วนบริการทางการศึกษา (EDUCATION ZONE) CASE 1 ศูนย์วัฒนธรรม CASE 3 CITE DE LA MUSIQUE CASE 5 IMAGINE SIAM SQUARE	- นักเรียน ,นักศึกษา บุคคลทั่วไปที่สนใจทาง ด้านดนตรี - ศิลปิน ,พนักงาน - แฟนเพลงของศิลปิน ใน สังกัด - บรรณารักษ์และเจ้าหน้าที่ ห้องสมุด	- เพื่อศึกษาข้อมูลทางด้านดนตรี - ดูแลความเรียบร้อยและให้คำแนะนำแก่ผู้ใช้ บริการในส่วนห้องสมุด
4. ส่วนผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ (V.D.O PRODUCTION HOUSE) CASE 9 บริษัท กันตนา วิดีโอ จำกัด CASE 10 บริษัท มีเดีย ออฟ มีเดีย สคว เอด จำกัด CASE 11 สำนักงานเทคโนโลยีเพื่อการ ศึกษา (EBPC)	- ศิลปิน ,นักดนตรี , นัก แสดง - ผู้กำกับ - พนักงานฝ่าย PRODUCTION - ตากล้อง - พนักงานฝ่ายอื่น ๆ	- ร้องเพลง ,เล่นดนตรี รวมทั้งแสดงเพื่อทำ การบันทึก มิวสิควิดีโอ หรือ รายการเพลง - ควบคุมการถ่ายทำ - ปฏิบัติการถ่ายทำ มิวสิควิดีโอ และรายการ เพลง - ทำหน้าที่นอกเหนือจากการถ่ายทำ เช่น แต่งหน้าศิลปิน นักแสดง, ทำความ สะอาด , ซนอุปกรณ์ ฯลฯ
องค์ประกอบหลักของโครงการ (FUNCTION)	ผู้ใช้อาคาร (USER)	วัตถุประสงค์ผู้ใช้อาคาร
5. หอแสดงดนตรีเอนกประสงค์ (MULTIPURPOSE AUDITORIUM) CASE 1 ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย	- ศิลปิน , นักดนตรี ,นัก แสดง	- เพื่อร้องเพลง , เล่นดนตรี รวมทั้งแสดง CONCERT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

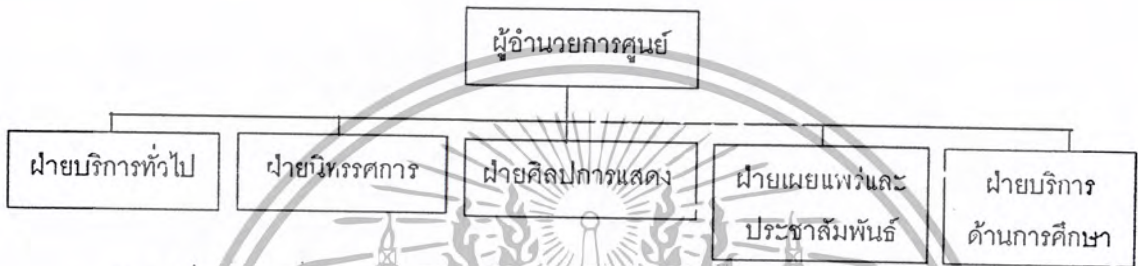
<p>ไทย</p> <p>CASE 2 COMUNE DI ROMA</p> <p>CASE 3 CKITE DE LA MUSIQUE</p>	<p>- พนักงานฝ่าย MUSIC & VIDEO PRODOCTION</p> <p>- เจ้าหน้าที่ฝ่าย CONCERT และกิจกรรมพิเศษ</p>	<p>- ทำหน้าที่ควบคุมระบบต่าง ๆ ในกิจกรรม CONCERT รวมถึงการถ่ายทำและบันทึกภาพต่าง ๆ</p> <p>- โปรโมทศิลปิน รวมทั้งช่วยเหลือกิจกรรม CONCERT ในด้านอื่นๆ เช่น จัดคิวนักแสดง / ศิลปิน</p>
<p>5) - ส่วนบริการสาธารณะ (PUBLICFATION SERVICE)</p> <p>CASE 9 KANTANA</p> <p>CASE 8 GRAMMY</p> <p>CASE 5 IMAGINE</p> <p>- ส่วนนิทรรศการ (EXHIBITION)</p> <p>CASE 4 ROCK AND ROLL HALL OF FAME</p> <p>CASE 3 CITE DE LA MUSIQUE</p>	<p>- พนักงานร้านค้าต่างๆ</p> <p>- พนักงานบริษัท</p> <p>- บุคคลทั่วไป</p> <p>- นักเรียน, นักศึกษา, บุคคลทั่วไป, ศิลปิน</p> <p>- พนักงานดูแลส่วนนิทรรศการ</p>	<p>- ให้บริการในด้านต่างๆ เช่น ขายอาหาร เครื่องดื่มให้ลูกค้า</p> <p>- ให้บริการด้านต่างๆ เช่น ซื้ออาหาร เครื่องดื่ม มารับประทาน ฯลฯ</p> <p>- เพื่อเข้าชมนิทรรศการเกี่ยวกับดนตรี รวมทั้งผลงานของศิลปินต่าง ๆ</p> <p>- ดูแลความเรียบร้อยในส่วนนิทรรศการ รวมถึงให้บริการแก่ผู้เข้าชมส่วนนี้เช่น ขายสินค้า/ ผลงานของศิลปิน, อธิบายเกี่ยวกับผลงานต่างๆ ฯลฯ</p>
<p>6) ส่วนบริการ</p>	<p>- พนักงานฝ่ายอาคารสถานที่</p> <p>- พนักงานรักษาความปลอดภัย</p> <p>- ช่างเทคนิคงานระบบ</p> <p>- พนักงานฝ่ายยานพาหนะ</p>	<p>- ทำความสะอาดอาคารและดูแลอาคารในด้านอื่นๆ เช่น ซนอุปกรณ์, ซนสินค้า ฯลฯ</p> <p>- ดูแลรักษาความปลอดภัยของอาคาร</p> <p>- ดูแลซ่อมแซมระบบเทคนิคและระบบอาคารต่างๆ เช่นระบบอคูสติก, ระบบแสง/เสียง, ระบบไฟฟ้า ฯลฯ ของอาคาร ฯลฯ</p> <p>- ซนส่ง , อุปกรณ์ รวมทั้งพาพนักงานต่างๆ ไปติดต่อธุระของบริษัท</p>

ส่วนที่ 5,6,7 เป็นส่วนที่สำคัญรองลงมาจาก 4 ส่วนแรก เพื่อสนับสนุนโครงการให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

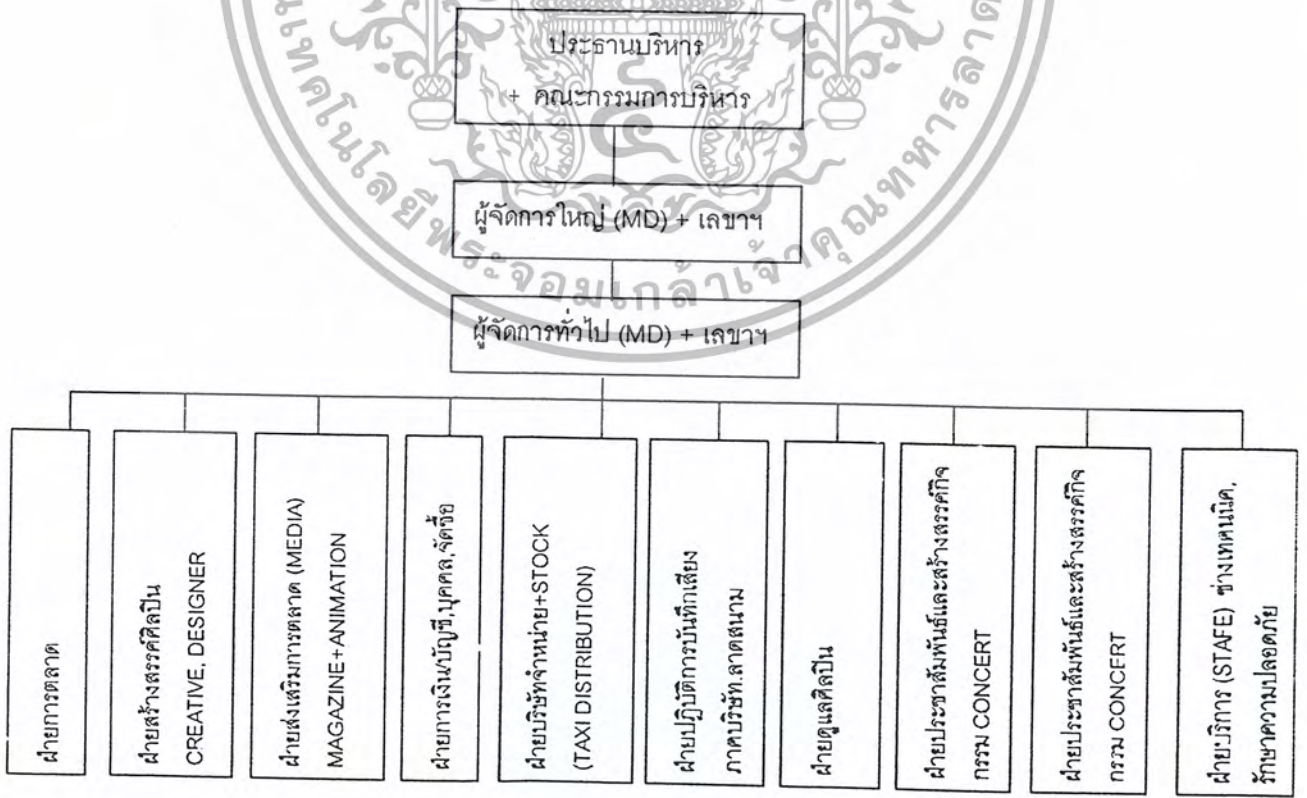
2. การวิเคราะห์โครงสร้างองค์กร (AUTHORITY STURCTURE)

CASE 1 ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย



แผนภูมิที่ 3.1 แสดงการบริหารงานศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

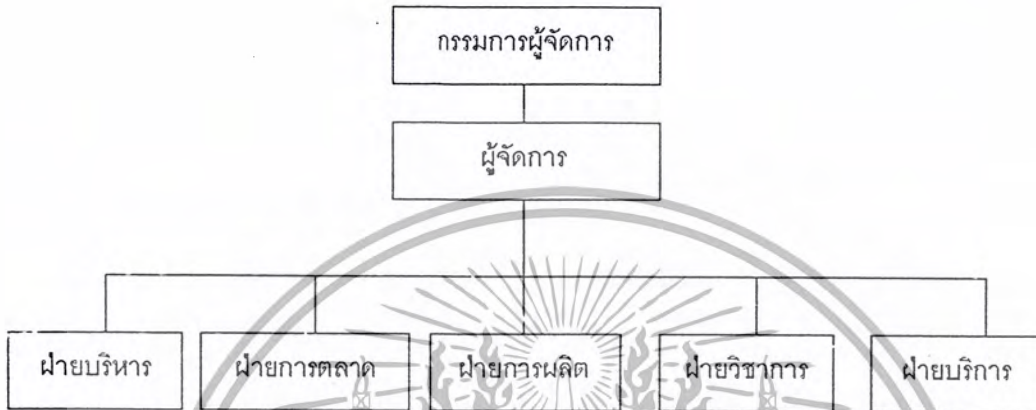
CASE 6 บริษัท เบเกอร์ มีวส์ จำกัด



แผนภูมิที่ 3.2 แสดงบริหารของบริษัท เบเกอร์มีวส์ จำกัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการใช้งานเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASE 9 บริษัท กันตนา วิดีโอ จำกัด



แผนภูมิที่ 3.3 แสดงการบริหารงานบริษัท กันตนา วิดีโอ จำกัด

วิเคราะห์เปรียบเทียบ

จะเห็นได้จากผังโครงสร้างองค์กรของบริษัทค่ายเทป (CASE 6) จะเริ่มจากส่วนบริหารลงมาเป็นผู้จัดการ แล้วจึงแตกย่อยเป็นฝ่ายต่างๆ ที่จำเป็นต่อบริษัท โดยมีหัวหน้าฝ่ายดูแลในแต่ละฝ่าย

ผังโครงสร้างขององค์กรจะเป็นไปตามรูปแบบและหน้าที่ใช้สอยของส่วนต่างๆ ของโครงการ ซึ่ง CASE 1 เป็นรูปแบบโครงการ (รัฐบาล) จึงไม่มีฝ่ายบริหาร, ฝ่ายการตลาด, ฝ่ายการบัญชีและการเงิน, ฝ่ายบุคคล, ฝ่ายขาย ฯลฯ ซึ่งฝ่ายต่างๆ ที่กล่าวมานี้ เป็นส่วนของโครงการ (เอกชน) ซึ่ง CASE 6,9 เป็นลักษณะเดียวกัน จะแตกต่างกันที่ส่วนผลิต ซึ่ง CASE 9 เป็นบริษัทถ่ายทำซึ่งเป็นลักษณะของ PRODUCTION HOUSE ส่วน CASE 6 เป็นค่ายเพลงส่วนผลิตจึงมีลักษณะเป็น (STUDIO) บันทึกเสียง ดังนั้นลักษณะ PRODUCT ที่ผลิตออกมาจึงต่างกันคือ CASE 6 เป็นผลงานเพลง, CASE 9 เป็นผลงานภาพยนตร์เท่านั้น แต่มีรูปแบบขั้นตอนการทำงานที่ใกล้เคียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. พื้นที่ใช้สอยต่อผู้ใช้ (AREA KL PER USER)

การศึกษาพื้นที่ใช้สอยของโครงการบริษัท เบเกอร์ มีวสิค โปรดักชั่น จำกัด ต้องทำการศึกษาเป็นส่วนต่าง ๆ ตามองค์ประกอบของโครงการ โดยนำข้อมูลจาก CASE ต่าง ๆ

ข้างต้น มาระบุลงในตารางแสดงพื้นที่ใช้สอยโครงการ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.2 แสดงพื้นที่ใช้สอย โครงการ/ผู้ใช้อาคาร

รายละเอียดโครงการ	CASE 6 BAKERY			CASE 7 GECCO			CASE 8 GRAMMY			REMARK
	AREA	USER	AREA/USER	AREA	USER	AREA/USER	AREA	USER	AREA/USER	
1.OFFICE ZONE										
-สำนักงานบริหาร	100.00	4	25.00	มี	มี	-	2000.0	38	52.63	
-ฝ่ายบุคคล	8.00	1	8.00	มี	มี	-	0	12	16.66	
-ฝ่ายบัญชี	36.00	6	6.00	มี	มี	-	200.00	16	12.50	
-ฝ่ายขายและส่งเสริมการตลาด	78.00	17	4.60	มี	มี	-	200.00 800.00	63	12.70	BAKERY มีเฉพาะส่งเสริมการตลาดคือ (นิตยสาร, ANIMATION)
-ฝ่ายจัดจำหน่าย,ฝ่าย STOCK	78.00	21	3.71	มี	มี	-	-	-	-	
-ฝ่ายการตลาด	มี	10	-	มี	มี	-	-	-	-	GRAMMY รวมไปในฝ่ายขายและส่งเสริมการตลาด
-ฝ่ายบริหาร/ดูแล ศิลปิน	3.00	42	14.00	มี	มี	-	-	48	4.16	
-ฝ่ายรายการ	-	-	-	มี	มี	-	200.00	18	11.11	GRAMMY มีการจัดรายการโทรทัศน์
-ฝ่ายสร้างสรรค์	มี	7	-	มี	มี	-	200.00	-	-	GRAMMY รวมไปในส่วนบริหารศิลปิน
-ฝ่ายผลิตเพลง	120.00	8	15.00	มี	มี	-	-	48	8.32	
-ฝ่ายจัดซื้อ	มี	มี	-	มี	มี	-	400.00	-	-	BAKERY เป็นคนเดียวกับฝ่ายบุคคล
-ฝ่ายธุรการและประชาสัมพันธ์	35.00	4	8.75	มี	มี	-	-	12	16.66	
-ฝ่ายกิจกรรมคอนเสิร์ต	120.00	10	12.00	มี	มี	-	200.00	-	-	
-ฝ่ายโถงต้อนรับ/บริการ	25.00	-	-	มี	มี	-	-	-	-	

ตารางที่ 3.2 แสดงพื้นที่ใช้สอย โครงการ/ผู้ใช้อาคาร(ต่อ)

รายละเอียดโครงการ	CASE 8 GRAMMY			CASE 9 KANTANA VDO			CASE 11 EBPC			REMARK	
	AREA	USER	AREA/USER	AREA	USER	AREA/USER	AREA	USER	AREA/USER		
4. ส่วน MULTIPORPOSE											
4.1 PRODUCTION HOUSE											
- โรงถ่ายทำ (STUDIO)	400.00	-	-	520.00	-	-	240.00	-	-	ถ่ายเพลงส่วนใหญ่จะเช่า STUDIO ในการ ถ่ายทำ MUSIC VDO	
- ห้องซ้อมดนตรี	-	-	-	-	-	-	40.00	-	-		
- ห้องซ้อมร้องเพลง	200.00	-	-	-	-	-	16.00	-	-		
- ห้องซ้อมเต้น (DANCER)	400.00	-	-	มี	-	-	-	-	-		
- ห้องซ้อมการแสดง	20.00	-	-	มี	-	-	16.00	-	-		
- ห้องพักผ่อน	-	-	-	80.00	20	4.00	16.00	-	-		
- ห้องเก็บเสื้อผ้า/แต่งตัว	50.00	-	-	20.00	10	2.00	9.00	-	-		
- ห้องติดต่อ	12.00	-	-	24.00	3	8.00	-	-	-		
- ห้องลงเพลง	20.00	-	-	-	-	-	-	-	-		
- ห้องเก็บกล่อง/อุปกรณ์	60.00	-	-	40.00	-	-	16.00	-	-		ส่วนเก็บอุปกรณ์,ห้องเก็บจากของ(EBPC) รวมกัน
- ห้องเก็บฉาก	200.00	-	-	-	-	-	-	-	-		
- WORK SHOP	มี	-	-	มี	-	-	มี	-	-		
- ห้องเก็บ VDO TAPE	12.00	-	-	40.00	-	-	9.00	-	-		
- ห้องซ่อมเครื่องมือ	40.00	-	-	มี	-	-	-	-	-		
- DUB TAPE	12.00	-	-	-	-	-	10.00	-	-		ส่วนใหญ่ DUB TAPE จะรวมอยู่ในห้องติดต่อ
- ห้อง CONTROL	32.00	-	-	16.00	8.00	2.00	16.00	-	-		

ตารางที่ 3.2 แสดงพื้นที่ใช้สอย โครงการ/ผู้ใช้อาคาร(ต่อ)

รายละเอียดโครงการ	CASE 1 ศูนย์วัฒนธรรม			CASE 2 COJMUNE DI ROMA			CASE 3 CITE DE LA MUSIQUE			REMARK	
	AREA	USER	A:REA/USER	AREA	USER	AREA/USER	AREA	USER	AREA/USER		
4.2 MUSIC DISPLAY - LOBBY - FROMT OF THE HOUSE - ส่วนนั่งชมการแสดง - เวที - CONTROL ROOM - ห้องซ้อมการแสดง - ห้องเก็บเสื้อผ้า/แต่งตัว - ลานแสดงดนตรีกลางแจ้ง	160	-	-	มี	-	-	มี	-	-	-CASE 1 ใช้ส่วนแสดงดนตรีโรงเล็ก	
	120	-	-	มี	-	-	มี	-	-	- ส่วน BACK OF THE HOUSE อื่นๆ	
	968	2000	0.48	มี	-	-	มี	-	-	เช่นห้องเก็บจาก, WORK SHOP, เก็บ	
	96	-	-	มี	-	-	มี	-	-	อุปกรณ์ ให้ดูในตารางส่วน 4.1	
	24	-	-	มี	-	-	มี	-	-		
	120	-	-	มี	-	-	มี	-	-		
	112	-	-	มี	-	-	มี	-	-		
	มี	-	-	มี	-	-	มี	-	-		
5. PUBLIC SERVICE ZONE - โถงต้อนรับ - ส่วนจอดรถ - ห้องอาหาร - CANTEEN - ร้านจำหน่ายผลงานดนตรี - ส่วนจัดนิทรรศการดนตรี	CASE 9 KANTANA VDO			CASE 8 GRAMMY			CASE 5 IMAGINE			-ใช้ที่ว่างหรือ COURT ในการจัดภายนอก ใช้โถงบางส่วนในการจัดภายใน	
	มี	-	-	30	-	-	25	-	-		
	มี	-	-	มี	-	-	มี	-	-		
	-	-	-	-	5-10	-	-	250	-		-
	มี	-	-	-	-	-	-	500	-		-
6. BUILDING SERVICE ZONE - SERVICE AREA - TECHNIC AREA	CASE 6 ศูนย์วัฒนธรรม			CASE 6 BAKERY			CASE 10 MEDIA OF MEDIA			- GRAMMY มี 22 ชั้น ชั้นละ 16 ตร.ม.	
	225	-	-	10	-	-	มี	-	-		
	-	-	-	120	-	-	-	-	-		

4. กิจกรรม (ACTIVITIES)

ตารางที่ 3.3 แสดงกิจกรรมของอาคารตัวอย่าง

FUNCTION	CASE	0.00-	8.00	9.00	10.00	11.00	12.00	13.00	14.00	15.00	16.00	17.00	18.00	19.00	20.00	21.00	22.00	23.00	24.00	REMARK	
1. ส่วนสำนักงาน	6		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●									
บริหารและธุรการ	7		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●									
(OFFICE ZONE)	8		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●									
2. ส่วนปฏิบัติการบันทึกเสียง (STUDIO RECORD ZONE)	6	---	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	ในกรณีที่ต้องเร่ง
	7	---	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	ดำเนินการอาจมี
	8	---	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	การใช้งาน 24 ชม.
3. ส่วนบริการการศึกษา (EDUCATION ZONE)	1		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
	3		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
	5		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
4. ส่วนบริการสาธารณะ (PUBLICATION SERVICE ZONE)	8		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
	9		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
	5		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
5. ส่วนจัดแสดงดนตรี (MUSIC DISPLAY)	1		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
โน้มนั้, กลองแจ้	2		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
	3		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
6. ส่วนจัดผลิตภาพยนตร์ (PRODUCTION HOUSE)	9		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	ในกรณีที่เร่งการผลิต
เพื่อส่งเสริมการตลาด	10		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	มีการใช้อาคารตลอด
	11		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	24 ชม.
7. ส่วนบริการอาคารและเทคนิค (SERVICE ZONE)	1	---	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	ส่วนบริการรักษา
	6	---	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	ความปลอดภัยต้อง
	10	---	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	มีตลอด 24 ชม.

กิจกรรม (ACTIVITIES)

การวิเคราะห์ระบบการจัดการ

ระบบรักษาความปลอดภัย (SECURITY CONTROL)

CASE 1 ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

เป็นการเพิ่มอัตราการดูแลให้ทั่วถึง คือมีการใช้ระบบของกล้องโทรทัศน์วงจรปิดติดตั้งตามจุดที่สำคัญของอาคาร และมีพนักงานรักษาความปลอดภัยตรวจตราทั่วอาคารรวมถึงมีการประสานงานกันทางวิทยุสื่อสาร

CASE 9 บริษัท กันตนา วิดีโอ จำกัด

ระบบนี้มีประสิทธิภาพมากที่สุด คือนอกจากจะมีโทรทัศน์วงจรปิดและเจ้าหน้าที่ดูแลอย่างทั่วถึงแล้ว ยังมีระบบ KEYCARD เพื่อใช้ส่วนที่เข้าได้เฉพาะบุคคลภายในโครงการเท่านั้น

CASE 6 บริษัท เบเกอร์ มิวสิค จำกัด

เป็นระบบที่ใช้เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยเพียงอย่างเดียว เนื่องจากโครงการมีขนาดพื้นที่เล็ก จึงมีการรักษาความปลอดภัยแค่เส้นทางเข้า เพื่อทำการแลกเปลี่ยนบัตรกับผู้มาติดต่อ (ดูแลการเข้าออกบุคคลภายนอก)

สรุป : ระบบรักษาความปลอดภัยใน CASE 9 เป็นระบบที่มีประสิทธิภาพในการดูแลตรวจตรามากที่สุด เหมาะสำหรับโครงการเอกชนที่มีขนาดพื้นที่ใช้สอยค่อนข้างมาก และต้องการความปลอดภัยในบางส่วนของโครงการสูง สำหรับโครงการของ เบเกอร์ มิวสิค โปรดักชั่น จำกัด ควรมี

- ยามรักษาความปลอดภัย กระจายไปตามจุดต่างๆ ทั่วอาคาร
- กล้องวิดีโอวงจรปิด ติดตั้งตามทางเดิน , โถง และภายในแต่ละองค์ประกอบของโครงการโดยละเว้นระยะมิให้ไกลเกินไป
- KEYCARD ใช้ในส่วนที่ต้องการความปลอดภัยสูง เช่น ห้องเก็บผลงาน MASTER ของศิลปิน

5. รูปแบบ (FORM)

การวิเคราะห์ที่ตั้ง (SITE)

1. การวิเคราะห์ที่สถานที่ตั้ง , การใช้ที่ดิน , สภาพแวดล้อมโครงการ

CASE 1 ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

โครงการตั้งอยู่บนที่ดินติดถนนเทียมร่วมมิตร เขตห้วยขวาง มีสภาพที่ตั้งเป็นที่ราบ ไม่มีน้ำท่วมขัง จึงไม่ต้องปรับปรุงที่ดินมากในช่วงเริ่มดำเนินการก่อสร้าง โคนพื้นที่เขตน้ำมีการใช้ที่ดินเป็นประเภทที่อยู่อาศัย หนาแน่นปานกลาง ส่วนเขตใกล้เคียง ได้แก่ เขตบางกะปิ , ลาดพร้าว , ดินแดง , คลองเตย , เป็นที่พักอาศัยหนาแน่นน้อย ปานกลาง , มาก ตามลำดับ ซึ่งสภาพโดยรอบของที่ตั้งยังมีลักษณะเป็นที่โล่ง ห่างออกไปจึงจะมีอาคารสูงริมถนนรัชดา เนื่องจากมีกฎหมายห้ามสร้างในรัศมี 100 เมตร จากโครงการ

CASE 10 บริษัท มีเดีย ออฟ มีเดีย จำกัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่โครงการตั้งอยู่ชอยลาดพร้าว 101 ถนนลาดพร้าว มีสภาพเป็นที่ราบน้ำไม่ท่วมขัง สะดวกต่อการปรับปรุงที่ดินในระหว่างก่อนก่อสร้าง มีลักษณะการใช้ที่ดินส่วนใหญ่เป็นที่อยู่อาศัยหนาแน่นน้อยสลับกับอาคารพาณิชย์ซึ่งมีเพียงเล็กน้อย ซึ่งมีสภาพโดยรอบส่วนใหญ่จะเป็นอาคารดังกกล่าวไปแล้วมีส่วนที่เป็นที่ดินโล่งหรือพื้นที่สีเขียวน้อยและมีบริษัท PRODUCTION อยู่บ้างจำนวนไม่มากนัก

CASE 6 บริษัท เบเกอร์ มิวสิค จำกัด

โครงการตั้งอยู่บริเวณย่านชิดลม ซึ่งอยู่ในพื้นที่ชั้นในของกรุงเทพฯ (CBD) มีลักษณะเป็นย่านธุรกิจหนาแน่น สภาพที่ตั้งเป็นที่ราบ ไม่มีน้ำท่วมขัง ภายใน SIAM SQUARE เป็นย่านศูนย์รวม FASHION เสื้อผ้า, เครื่องแต่งกาย รวมทั้งธุรกิจขนาดย่อม และสถานศึกษา ซึ่งแม้จะเป็นศูนย์รวมของ DTARGET GROUP แต่ข้อเสียคือ มีสภาพแวดล้อมที่ค่อนข้างแออัด, ฝุ่น่าย รวมถึงรูปแบบของกิจกรรมในบริเวณนี้ค่อนข้างหลากหลาย เกิดความปะปนของกิจกรรมแต่ละประเภท

สรุปการวิเคราะห์

การเลือกทำเลที่ตั้งที่เหมาะสมกับโครงการ เบเกอร์ มิวสิค โปรดักชั่น มีข้อพิจารณาจากการศึกษาโครงการตัวอย่างดังต่อไปนี้

- สภาพที่ตั้ง (SITE EXISTING)

ควรเป็นที่ราบไม่มีน้ำท่วมขังและสามารถปรับปรุงที่ดินได้โดยง่าย มีอาคารหรือโครงการใกล้เคียงที่มีลักษณะของ FUNCTION ที่จะช่วยส่งเสริมโครงการ

- การใช้ที่ดิน (LAND - USE)

ควรมีลักษณะการใช้ที่ดินที่ไม่ขัดกับลักษณะโครงการและไม่ขัดต่อข้อกำหนด กฎหมายผังเมือง รวมถึงควรอยู่ในย่านที่มีที่ว่างมากพอในการก่อสร้างและไม่จำเป็นต้องอยู่กลางเมืองกรุงเทพฯ เนื่องจากพื้นที่ดังกล่าวมีความอึดตัวในการเจริญเติบโต ควรเลือกในส่วนชั้นกลาง-ชั้นนอกที่มีการรองรับการขยายตัวจากในเขตชั้นใน (CBD)

- สภาพโดยรอบ (SURROUNDING)

ควรตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ค่อนข้างสงบ ไม่ฝุ่น่ายจนเกินไป รวมทั้งควรมีรูปแบบกิจกรรมที่สอดคล้องและส่งเสริมโครงการด้วย

6.สิ่งแวดล้อม (ENVIRONMENT)

1. การเข้าถึง (ACCESSIBILITY)

CASE 1 ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

ที่ตั้งอยู่ฝั่งถนนเทียมร่วมมิตร ซึ่งเข้าถึงจากถนนรัชดา, พระราม 9 ได้โดยสะดวก ถัดมา มีถนนประชาอุทิศซึ่งสามารถเชื่อมต่อกับถนนลาดพร้าว, รามคำแหงได้โดยการเข้าถึงในที่ตั้งโครงการ ต้องเลี้ยวเข้าซอยเล็กก่อนทำให้สัญจรบริเวณปากซอยทางเข้าไม่พลุกพล่านจนเกินไป รวมถึงการจราจรบนถนนประชาอุทิศก็ไม่หนาแน่นมากนัก และเป็นทางลัดไปยังถนนสายต่างๆ ได้มาก การเข้าถึงโครงการจึงค่อนข้างสะดวกและชัดเจน

CASE 6 บริษัท มีเดีย ออฟ มีเดีย สตูดิโอ จำกัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซอยลาดพร้าว 101 เป็นซอยขนาดกว้างประมาณ 10.00 ม. สามารถเข้าถึงได้จากถนนลาดพร้าวโดยตรงและเข้าทางลัดจากถนนสุขาภิบาล 1 ซึ่งถนนทั้ง 2 เส้น มีการเชื่อมต่อกับถนนสายสำคัญอีกมากมาย แต่ใช้ระยะเวลาจากต้นซอยมานานเกินไป หมายถึงตำแหน่งอยู่ลึกเกินไป แต่เนื่องจากถนนลาดพร้าว 101 ค่อนข้างกว้าง (ประมาณ 10 ม.) รวมทั้งสภาพการจราจรภายในซอยไม่หนาแน่น จึงสะดวกต่อการเข้าถึงและการบริการ

CASE 6 บริษัท เบเกอรี่ มิวสิค จำกัด

ที่ตั้งอยู่ใน SIAM SQUARE ซึ่งแม้จะเป็นศูนย์รวมกลุ่มเป้าหมายจำนวนมากก็จริง แต่มีสภาพการจราจรที่ค่อนข้างหนาแน่นมาก ทั้งส่วนถนนภายใน SIAM SQUARE และส่วนถนนพญาไท, พระราม 1 และส่วนของปากทางเข้ามีลักษณะถนนที่แคบมาก ความแออัดของถนนด้านในทำให้การเข้าถึงไม่สะดวก รวมถึงปัญหาที่จอดรถไม่พอ ซึ่งเกิดขึ้นบ่อยครั้ง

สรุปการวิเคราะห์

เนื่องจากทั้ง 3 CASE เป็นโครงการที่เน้นใน

- ส่วน OFFICE
- ส่วน MUSIC STUDIO
- ส่วน MUSIC DISPLAY
- ส่วน PRODUCTION HOUSE

ซึ่งนับว่าเป็น FUNCTION ที่ไม่จำเป็นต้องอยู่ติดถนนใหญ่ เพราะต้องการความ PRIVACY ในบางส่วนของอาคาร เช่น โรงถ่ายทำ ฯลฯ รวมถึงราคาที่ดินติดถนนค่อนข้างสูง อาจเลือกที่ตั้งที่ติดเข้ามาในซอยไม่มาก แต่ที่ดินถูกลง และควรเป็นซอยที่สามารถเชื่อมต่อกับถนนสายสำคัญได้หลายทาง ซึ่งการจราจรในบริเวณนั้นจะต้องไม่หนาแน่นจนเกินไป และขนาดความกว้างของซอยต้องเพียงพอต่อจำนวนรถยนต์ที่จะเข้ามาใช้ในโครงการ โดยยึดเอาค่าสูงสุดที่คำนวณได้ เพื่อความสะดวกในการเข้าถึงและการให้บริการ ฯลฯ

7. การคมนาคม (TRANSPORTATION / TRAFFIC)

CASE 1 ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

โครงการตั้งอยู่บริเวณจุดเชื่อมของถนนสายหลัก คือ ถนนรัชดาภิเษก, พระราม 9 ซึ่งมีระบบการคมนาคมอยู่หลายทางเลือก ในการเดินทาง เช่น ระบบทางด่วนชั้นที่ 1 ด้านดินแดงลงถนนวิภาวดี, ทางด่วนชั้นที่ 2 ด้านอโศก 2 ลงถนนพระราม 9, ทางด่วนรามอินทรา อจจณรังค์ ด้านประชาอุทิศ, ด้านพระราม 9, ทางลัดจากถนนลาดพร้าว, งามคำแหง รวมถึงระบบ ข.ส.ม.ก. มีสาย ปอ. พ. 9 ฝั่งในถนนประชาอุทิศ, ถนนเทียมร่วมมิตรนอกจากนั้นยังมีสาย 73,136,137,206, ปอ. 15,18,22,73,137 ฯลฯ

CASE 10 บริษัท มีเดีย ออฟ มีเดีย สตูดิโอ จำกัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตั้งอยู่ในซอยลาดพร้าว 101 ซึ่งภายในซอยไม่มีรถประจำทางวิ่ง แต่ปากซอยมีป้ายรถประจำทาง แต่การเข้าถึงจากปากซอยจะมีรถสองแถวคอยให้บริการอยู่ ซึ่งจำเป็นต้องใช้บริการในกรณีของผู้ที่ไม่มีรถยนต์ส่วนบุคคล เนื่องจาก ระยะทางจากปากซอยถึงตัวโครงการค่อนข้างลึก ทำให้การเข้าถึงในซอยไม่สะดวกเท่าไรนัก แต่บริเวณปากซอยมีการคมนาคมขนส่งที่ค่อนข้างสะดวกยกเว้นในกรณีที่มีสภาพการจราจรหนาแน่น

CASE 8 บริษัท แกรมมี่ เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน)

ตั้งอยู่ในอาคาร CIMIC TOWER A , B ถนนอโศก - ดินแดง มีลักษณะการจราจรแบบ ONE WAY โดยวิ่งจากถนนเพชรบุรีตัดใหม่ เชื่อมถนนสุขุมวิท โดยสามารถวิ่งสวนได้เพียง BUS LANE ช่องทางเดียวเท่านั้น โดยมีระบบ ข.ส.ม.ก. สาย 39, 98, ปอ. 22, 38 คอยให้บริการผู้ที่ไม่มีรถยนต์ส่วนบุคคลตัวอาคารอยู่ติดริมถนน รวมทั้งถนนอโศก - ดินแดง สามารถเชื่อมต่อกับถนนสำคัญเส้นอื่นๆ ได้อีกมากมาย จึงทำให้โครงการมีการคมนาคมที่ค่อนข้างสะดวก ยกเว้นในกรณีที่มีสภาพการจราจรหนาแน่น

สรุปการวิเคราะห์

ทำเลที่ตั้งเหมาะสมกับโครงการ ควรมีระบบคมนาคมครบถ้วน สามารถไปมาได้สะดวก ,รวดเร็ว รวมทั้งสภาพการจราจรต้องไม่หนาแน่นเกินไปนัก เนื่องจากจะก่อให้เกิดปัญหาความล่าช้า ในการติดต่อดำเนินงาน รวมถึงปัญหามลพิษและสุขภาพจิตของพนักงานและบุคลากรในบริษัท ดังใน CASE 1 , 8 มีระบบการคมนาคมค่อนข้างครบถ้วนและสะดวกแต่เนื่องจากตั้งอยู่ในเขตเมืองเกือบชั้นในของกรุงเทพฯ และเป็นย่านธุรกิจและพาณิชย์กรรม ซึ่งมักมีปัญหการจราจรหนาแน่น และปัญหาอื่นๆ ที่กล่าวมาข้างต้น ฉะนั้นอาจเลือกทำเลที่ตั้งในเขตพื้นที่ชั้นกลางถึงส่วนต้นของพื้นที่ชั้นนอก

8. คุณภาพ (Quality)

การวิเคราะห์คุณภาพของที่ว่าง (Spatial Quality)

CASE 2 CITE DELA MUSIC

มีการใช้สัดส่วนที่ว่างต่อพื้นที่อาคาร ประมาณ 20-30% ซึ่งถือว่าไม่มากนักเกินไป แต่สามารถใช้ประโยชน์ได้คุ้มค่าคือ ส่วน PLAZA ตรงกลางที่ก่อให้เกิดความน่าสนใจและนำเข้าไปใช้สอย เนื่องจากมีการสร้างสรรค์ที่ว่างโดยใช้ LANDSCAPE ทำให้เกิดบรรยากาศร่มรื่น นำพักผ่อน และลดความแข็งของอาคารลงได้

CASE 4 ROCK & ROLL HALL OF FAME

มีการใช้ส่วนสวนที่ว่าง / พื้นที่อาคารประมาณ 30-40% ซึ่งมากเกินไปสำหรับด้านหน้าที่ใช้สอย แต่สามารถทำให้โครงการมีคุณค่าทางสถาปัตยกรรม มากขึ้น มีที่ว่างอาคารในส่วนของ PUBLIC ที่สวยงาม สร้างความรู้สึกที่แปลกตาโดยการใช SPACE แบบปิรามิด ทำให้เกิดความงามของรูปทรงตามมา ส่วน PLAZA หน้าโครงการมีลักษณะกว้างใหญ่โอบรับผู้คนได้ปริมาณมาก

CASE 3 COMUNE DI ROMA

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีการใช้สัดส่วนของที่ว่าง/พื้นที่อาคารประมาณ 30-40% ซึ่งถือว่ามากก็จริงแต่มีการใช้ประโยชน์พื้นที่ว่างส่วนนั้นเป็น AMPHITHEATER ในการรวมกิจกรรมดนตรีในส่วน CONCERT HALL ทั้ง 3 ตัว เกิดความน่าสนใจของที่ว่าง

สรุปการวิเคราะห์

สิ่งที่ควรคำนึงในการนำมาใช้ในโครงการ เบเกอรี่ มิวสิค โปรดักชั่น คือความเหมาะสมของสัดส่วนระหว่างที่ว่างกับพื้นที่อาคาร ว่ามีการใช้ประโยชน์พื้นที่คุ้มค่าแค่ไหนโดยสามารถคิดได้จาก

- ปริมาณของที่ว่าง/จำนวนผู้ใช้
- ปริมาณของทางสัญจร / จำนวนผู้ใช้
- ปริมาณของทางสัญจร/พื้นที่ใช้สอยทั้งหมดของอาคาร
- ปริมาณของที่ว่าง /พื้นที่ใช้สอยทั้งหมดของอาคาร

แล้วช่างนำหนักดูระหว่างความคุ้มกับความงาม เนื่องจากบางครั้งเช่น CASE 3, CASE 4 อาจมีปริมาณที่ว่างเยอะ แต่สามารถสร้างความน่าสนใจของ SPACE ทำให้เกิดความรู้สึกอยากเข้าไปใช้สอยในโครงการ และเกิดคุณค่าทางสถาปัตยกรรมทั้งนี้ต้องคำนึงปัจจัยในด้านอื่นๆ เช่น ค่าใช้จ่าย , ราคาที่ดิน ว่าคุ้มหรือไม่

9. สุนทรียภาพ (ACSTHETIC)

จินตภาพ (IMAGE)

ลำดับ (ORDER/ HIERACHY)

CASE 2 COMUNE DI ROMA

ลำดับความสำคัญของการเข้าถึงเท่า ๆ กันทั้ง 3 HALL โดยให้สามารถหยุดเลือกที่ ENTRANCE GATE และกระจายออกไปแบบ RADIAL รูปไข่แบ่งมุมบริเวณ AMPHITHEATER ตรงกลาง

CASE 3 CIDTE DELA MUSIQUE

ลำดับการเข้าถึงให้สามารถเข้าถึงกับส่วน PUBLIC ได้ก่อนคือ PLAZA และปีกทั้ง 2 ข้างคือ ส่วน EDUCATION และ CONOBRI HALL ต่อมาเป็นส่วน SEMI PUBLIC และ PRIVATE คือส่วน ADMIN และ CLASSRM โดยใช้ลิ้นโหนของเส้น CURVE นำสายการเข้าไปที่ละส่วน

CASE 4 ROCK & ROLL HALL OF FAME

ลำดับการเข้าถึงโดยใช้เรื่องราวและสื่อทางดนตรี คือ บริเวณ ENTRANCE GATE จะมีการแจกหูฟังให้ผู้เข้าชมทุกคนและดำเนินเรื่องราวจากชั้นล่างขึ้นไปสู่ชั้นบนสุด (HALL OF FOME) โดยไม่มีการตัดขาดความต่อเนื่องของกิจกรรม

สรุปวิเคราะห์

การออกแบบโครงการ บริษัท เบเกอรี่ มิวสิค โปรดักชั่น จำกัด ควรลำดับการเข้าถึงของ USER ภายนอกตามลักษณะของ ZONING นั้น ๆ แล้วจึงเสริมด้วย ELEMENT อื่นๆ ที่แสดง IMAGE ของโครงการอย่างต่อเนื่องกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10. จินตภาพ (IMAGE)

สัดส่วน (PROPORTION)

CASE 2 COMUNE DI ROMA.

เป็นการใช้ PATTERN ของรูปทรง RONCERT HSU ทั้ง 3 HALL ในการแสดงสัดส่วนที่ชัดเจนด้วยขนาดที่ต่างกัน เหมาะสำหรับกลุ่มอาหารที่มีลักษณะการใช้งานเหมือนกัน

CASE 3 CITE DELA MUSIQUE

เน้นสัดส่วนของกลุ่ม FUNCTION ที่เป็นองค์ประกอบหลักที่ใหญ่ที่สุด คือ ส่วน EDUCATION ซึ่งตรงกับลักษณะการใช้งานหลัก ของโครงการ ส่วนรองเป็นส่วนแสดง ซึ่งมีขนาดเล็กกว่า และแสดงความแตกต่างด้วยรูปทรงของหลังคา

CASE 4 ROCK & ROLL HALL OF FAME

แสดงสัดส่วนด้วยความต่างของรูปทรงและความสูง (VOLUME) โดยส่วนรูปทรงปิรามิดเป็นส่วนที่เชื่อมโยงกิจกรรมของโครงการโดยจะไปสิ้นสุดที่รูปทรงสี่เหลี่ยมพื้นผ้าจันทน์สน (HALL OF FAME)

สรุปการวิเคราะห์

CASE 3 มีลักษณะใกล้เคียงกับโครงการมากที่สุด เนื่องจากเป็นการใช้สัดส่วนแสดงถึงความแตกต่างขององค์ประกอบหลักของโครงการ

11. การวิเคราะห์จังหวะ (RHYTHM)

CASE 2 COMUNE DI ROMA

แสดงทิศทางจากเล็กไปหาใหญ่ด้วยจังหวะและการพัฒนาของรูปทรง และ SPACE ภายในแบบต่อเนื่อง

CASE 3 CITE DELA MUSIQUE

ใช้จังหวะของรูปทรงหลังคาที่มีลักษณะของ CURVE แสดงเอกลักษณ์และจังหวะของดนตรีในการเชื่อม FUNCTION ต่างๆ เข้าด้วยกัน

CASE 10 บริษัท มิเดีย ออฟ มิเดีย สตูดิโอ จำกัด

ใช้ FORM สี่เหลี่ยมเป็นจังหวะแบบซ้ำกันสม่ำเสมอ แสดงขั้นตอน การถ่ายทำภาพยนตร์ ซึ่งตรงกับลักษณะการใช้งานของอาคาร

สรุปวิเคราะห์

โครงการ บริษัท เบเกอรี่ มิวสิค โปรดักชั่น จำกัด ควรใช้จังหวะ (RHYTHM) ในการแสดงเอกลักษณ์ทางดนตรีเชื่อม FUNCTION ในแต่ละส่วน และแสดงอธิบายขององค์ประกอบหลักที่เน้นที่สุดในโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12. การรับรู้ทิศทาง (ORIENTAITON)

จุดอ้างอิง (FOINT OF REFERENCE)

CASE 1 ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

ใช้สภาพแวดล้อม (SURROUNDING) เป็นจุดอ้างอิง คือ บริเวณ 3 แยกจากรัชดาเลียเข้า
ก. ประชาอุทิศ บริเวณหัวมุมสามารถใช้สัญญาณไฟและห้าง ฯ โตคิวเป็นจุดอ้างอิงได้ ซึ่งเป็นบริเวณที่ผู้
คนส่วนใหญ่จะรู้จักเหมาะสำหรับโครงการที่มีความเป็นสาธารณะมาก ๆ

CASE 4 ROCK & ROLL HALL OF FAME

ในรูป FORM พีรามิด และ PLAZA บริเวณทางเข้า รวมถึงการใช้ธง แสดงสัญลักษณ์ที่พอ
จะเป็นจุดอ้างอิงได้ เนื่องจากมีความแตกต่างที่ชัดเจนกับ SURROUNDING

CASE 6 บริษัท เบเกอร์รี่ มิวสิค

ใช้สถานีรถไฟฟ้า ซิดลมและห้างเซ็นทรัลซิดลม ซึ่งอยู่ใกล้กับอาคารวานิชสา ซึ่งคนส่วนใหญ่รู้จัก
กับสถานที่ที่มีความเป็นสาธารณะมาก ๆ

สรุปวิเคราะห์

การแสดงจุดอ้างอิง ควรที่จะสามารถรับรู้ได้อย่างชัดเจนจากคนทั่วไป และยังสามารถใช้จุดอ้างอิง
อิงนั้น ๆ ในการสร้างบรรยากาศในสภาวะสบาย

การเข้าหา (APPROACH)

CASE 1 ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

ใช้ PLANE ซึ่งในการแสดงสัญลักษณ์ทางเข้า ซึ่งรับกับ FROM อาคารที่ใช้หลังคาจั่ว เช่น
เดียวกัน สามารถเห็นได้จากระยะไกล

CASE 7 บริษัท เกดโค สตุดีโอ จำกัด

ใช้รูป FORM อาคารในส่วนที่เป็นมุมในชั้น 2 ว่างคร้า ENTRANCE GATE รวมถึงลักษณะของ
VOID ที่ช่วยแสดงความชัดเจนมากขึ้น

CASE 8 บริษัท แกรมมี เอ็นเตอร์เทนเมนท์ (มหาชน) จำกัด

ใช้ป้ายแสดงตำแหน่งทางเข้าซึ่งบริษัทค่ายเพลงส่วนใหญ่ จะมีป้ายบริษัทเช่นนี้คอยบ่งบอกการ
รับรู้

สรุปวิเคราะห์

ในกรณีที่โครงการจำเป็นต้องอยู่ในซอย ซึ่งอาจไม่สามารถมองเห็นได้ ควรมีป้ายเป็นสัญลักษณ์
ไว้หน้าซอย และเมื่อเข้ามาถึงตัวโครงการจะสามารถบ่งบอกได้ถึงทางเข้า ซึ่งแสดงออกได้ทั้งด้านรูปทรง,
เส้น และองค์ประกอบอื่นๆ อีกมากมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

13. เศรษฐศาสตร์ (ECONOMY)

การลงทุนเบื้องต้น

การวิเคราะห์การตลาด (MARKETING ANALYSIS)

CASE 6 บริษัท เบเกอร์ มิวสิค จำกัด

TARGET GROUP ส่วนใหญ่อายุ 14-24 ปี คือระดับมัธยม - มหาวิทยาลัย เพื่อปลูกฝังนักดนตรีรุ่นใหม่ ให้มีความคิดสร้างสรรค์

สื่อทางการ PROMOTE มีน้อยเนื่องจากนโยบายของบริษัทที่มุ่งผลิตเพลงที่มีคุณภาพในลักษณะผลงานที่ดี CONCEPT แปลกใหม่ ในปัจจุบันเริ่มใช้สื่อในการ PROMOTE มากขึ้นเนื่องจากประสบความสำเร็จจากผลที่ผ่านมา

CASE 8 บริษัท แกรมมี เอ็นเตอร์เทนเมนท์ (มหาชน) จำกัด

TARGET GROUP ส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่น 14-24 ปี เนื่องจากเป็นวัยที่มีสถิติการซื้อเทปมากที่สุด สื่อในการ PROMOTE มีมากและบ่อยสังเกตได้จากตามสถานีวิทยุต่างๆ รวมถึงโทรทัศน์เนื่องจากมีกำลังในการผลิตสูงมีจำนวนศิลปินมาก ในการผลิตเพลงที่มีลักษณะผลงานเอาใจตลาด เน้นหน้าตาของศิลปินและเน้นคุณภาพเสียงร้อง แต่ไม่เน้น CONCEPT เท่า CASE 6

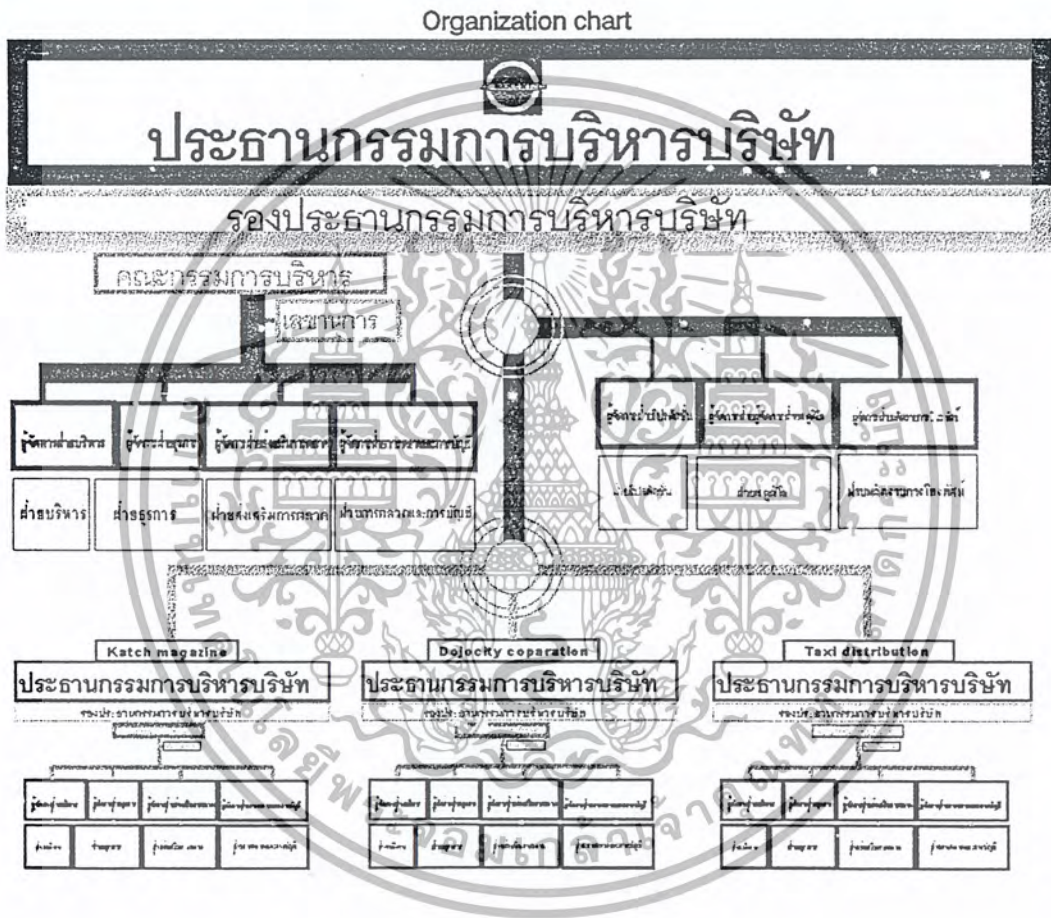
SPECIAL CASE บริษัท โปรโมชัน จำกัด

TARGET GROUP ส่วนใหญ่จะเป็นวัยรุ่นเพียงอย่างเดียวสังเกตได้จากศิลปินที่เป็นวัยใกล้เคียงกันที่เน้นหน้าตา และผลิตออกมาทีละมาก ๆ และใช้ระยะเวลาในการ PROMOTE นาน 1 อัลบั้ม แทบจะมีมิวสิกวิดีโอทุกเพลง ปัจจุบันมีความประสบความสำเร็จอย่างสูงใน 1 อัลบั้ม แต่ไม่มีจรรยาบรรณของศิลปินและผู้ผลิตเพลง

สรุปวิเคราะห์

กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่อยู่ในวัย 14-24 ปี ที่มีลักษณะความนิยมชมชอบในตัวศิลปิน และมากมีพฤติกรรมเลียนแบบศิลปินนั้น ๆ ส่วนด้านการการใช้สื่อในการโปรโมท และกลยุทธ์ทางการตลาด เบเกอร์ มิวสิค ยังคงนโยบายเดิม คือเน้นที่คุณภาพ+ความแปลกใหม่รวมทั้งเปิดโอกาสให้ศิลปินได้ใช้แนวความคิดในการแสดงออกได้อย่างเต็มที่ ซึ่งคาดว่าจะประสบความสำเร็จมากขึ้น ถ้ามีการโปรโมทที่มากกว่าเดิมแต่ยังคงเอกลักษณ์เดิมที่มีอยู่

3.2การวิเคราะห์การดำเนินงานโครงการ



แผนภูมิที่ 3.4 แสดงการบริหารบริษัทเบเกอร์รี่มาสิคจำกัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 การศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้สื่อยาอาคาร

ในขั้นตอนการทำงานของบริษัท ทางบริษัท เบเกอรี่มิวสิค จำกัด ได้แบ่งการบริหารและการดำเนินการไว้ฝ่ายต่าง ๆ ดังนี้

- ก. ฝ่ายบริหารหรืออำนวยการ
- ข. ฝ่ายธุรการ
- ค. ฝ่ายส่งเสริมการตลาด หรือฝ่ายประชาสัมพันธ์
- ง. ฝ่ายการตลาดและการบัญชี
- จ. ฝ่าย Production
- ฉ. ฝ่าย Studio และผลิตผลงานเพลง
- ช. ฝ่ายผลิตรายการโทรทัศน์

ก. ฝ่ายบริหารหรืออำนวยการ

ส่วนบริหารทำหน้าที่เป็นส่วนควบคุม บริหารงานและดำเนินการทั้งหมดบริษัทไปจนถึงการให้บริการในการแสดงต่าง ๆ การเผยแพร่ความรู้ทางด้านดนตรีแก่สาธารณชน ประกอบด้วยบุคลากรต่าง ๆ ดังนี้

1. ประธานกรรมการบริหาร (จำนวน 1 ตำแหน่ง)

มีหน้าที่ช่วยเหลือและดำเนินการทั้งหมดของบริษัท ภายใต้นโยบายของคณะกรรมการบริหาร มีฝ่ายบริหารเป็นผู้ช่วยเหลือ

2. รองประธานกรรมการบริหาร (จำนวน 1 ตำแหน่ง)

มีหน้าที่ช่วยเหลือและดำเนินการตามที่ประธานกรรมการบริหารมอบหมายและปฏิบัติหน้าที่แทนประธานในบางโอกาส

3. คณะกรรมการบริหาร (จำนวน 6 ตำแหน่ง)

ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิจากสาขาต่าง ๆ มีหน้าที่กำหนดนโยบาย และควบคุมการดำเนินงานของบริษัท

4. เลขานุการ (จำนวน 4 ตำแหน่ง)

มีหน้าที่จัดเตรียมเอกสาร รายงานการทำงาน ดูแลตารางเวลา เป็นตัวแทนในการติดต่อประสานงาน

ข. ฝ่ายธุรการ

มีหน้าที่เกี่ยวกับงานธุรการทั้งหมดของบริษัท ประกอบไปด้วยหน่วยงานและเจ้าหน้าที่ดังนี้

1. ผู้จัดการฝ่าย (จำนวน 1 ตำแหน่ง)

มีหน้าที่รับผิดชอบงานของฝ่ายธุรการทั้งหมด

2. ผู้ช่วยผู้จัดการฝ่าย (จำนวน 1 ตำแหน่ง)

มีหน้าที่ช่วยเหลือและดำเนินงานต่อจากผู้จัดการฝ่าย และปฏิบัติงานแทนในบางโอกาส

3. เลขานุการ (จำนวน 1 ตำแหน่ง)

4. แผนกธุรการ (จำนวน 4 ตำแหน่ง)

5. แผนกสารบรรณ (จำนวน 2 ตำแหน่ง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีหน้าที่ประสานงานติดต่อ ได้ตอบจดหมาย และให้ความสะดวกต่าง ๆ แก่ผู้ที่มาติดต่อ

กับทางบริษัท

6. แผนกบุคลากร (จำนวน 4 ตำแหน่ง)

มีหน้าที่ในการจัดสรรคัดเลือกบุคลากรเข้าทำงาน พิจารณาเลื่อนเงินเดือนดูแลการทำงานของเจ้าหน้าที่ จัดสรรงานให้บุคลากรทำเวลาที่มีกิจกรรมใหญ่ของทางบริษัท เช่น การแสดงดนตรี

7. แผนกอาคารสถานที่ (จำนวน 2 ตำแหน่ง)

มีหน้าที่ในการรับผิดชอบเรื่องความสะดวกเรียบร้อย และซ่อมบำรุงให้เกิดความสะดวกและปลอดภัย

8. แผนกยานพาหนะ

มีหน้าที่รับผิดชอบขนส่งบุคคลและอุปกรณ์การแสดง

9. แผนกรักษาความปลอดภัย

มีหน้าที่ตรวจตราและดูแลความปลอดภัยแก่ผู้ใช้อาคาร

10. แผนกพัสดุ

มีหน้าที่จัดหา และดูแลรักษาวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในโครงการ

ค. ฝ่ายส่งเสริมการตลาดหรือประชาสัมพันธ์

มีหน้าที่ดูแลการประชาสัมพันธ์ทุก ๆ ส่วนของบริษัท และทุก ๆ สื่อแขนงประกอบไปด้วย

1. ผู้จัดการฝ่าย (จำนวน 1 ตำแหน่ง)

มีหน้าที่รับผิดชอบงานทางการประชาสัมพันธ์ (Promotion) ทั้งหมด

2. กลุ่มสร้างสรรคงาน Promotion (จำนวน 3 ตำแหน่ง)

เป็นกลุ่มที่ออกความคิดสร้างสรรค์ (Creative Idea) เพื่อการประชาสัมพันธ์ทั้งรูปแบบ

3. กลุ่ม Production (จำนวน 3 ตำแหน่ง)

เป็นส่วนที่ทำหน้าที่ดูแลผลิตภัณฑ์ และควบคุมคุณภาพของผลิตภัณฑ์

4. กลุ่ม Media (จำนวน 3 ตำแหน่ง)

เป็นส่วนที่ดูแลในเรื่องสื่อต่าง ๆ ที่นอกเหนือไปจากโทรทัศน์ รวมไปถึงงาน Art Work เช่น หนังสือพิมพ์ สิ่งพิมพ์ โปสเตอร์ และรายการวิทยุ

5. กลุ่มประชาสัมพันธ์ (Public Relation/PR) (จำนวน 3 ตำแหน่ง)

ทำหน้าที่ติดต่อสื่อสารกับกลุ่ม Media ต่าง ๆ ให้ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับบริษัท

6. กลุ่มวิจัยตลาดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ (จำนวน 2 ตำแหน่ง)

ทำหน้าที่ส่งเสริมให้ผลิตภัณฑ์มีคุณภาพมากขึ้น เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายตรงขึ้น

7. กลุ่มประสานงานศิลปิน (Artist Relation) (จำนวน 3 ตำแหน่ง)

ทำหน้าที่อำนวยความสะดวกให้กับศิลปินที่จะไปแสดงดนตรี (Concert) เพื่อโปรโมทผลงาน

รวมไปถึงการจัดคิว ติดต่อสถานที่ ทำสัญญา ดูแลเรื่องการเงินในส่วนนี้และติดต่อรับงาน

และวิธีการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ง. ฝ่ายการตลาดและการบัญชี

ทำหน้าที่ดูแลการตลาดในส่วนกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การแสดง และดูแลในเรื่องการเงินทั้งหมดของบริษัททั้งรายรับและรายจ่าย ประกอบด้วย

1. ผู้จัดการฝ่าย (จำนวน 1 ตำแหน่ง)
ทำหน้าที่ดูแล และตัดสินใจเกี่ยวกับการตลาด
2. รองผู้จัดการ (จำนวน 1 ตำแหน่ง)
ทำหน้าที่ช่วยเหลือและช่วยจัดการในบางเรื่องแทนผู้จัดการฝ่าย
3. ฝ่ายขาย (จำนวน 3 ตำแหน่ง)
ทำหน้าที่เรื่องการขาย รับและส่ง
4. ฝ่ายบริการลูกค้า (จำนวน 3 ตำแหน่ง)
ทำหน้าที่อำนวยความสะดวกให้แก่ลูกค้า
5. ฝ่ายบัญชีและการเงิน (จำนวน 4 ตำแหน่ง)
ทำหน้าที่ดูแลบัญชี และการเงิน ตรวจสอบรายรับและรายจ่ายของบริษัท
6. ฝ่ายบริหารการตลาด
ทำหน้าที่วิเคราะห์แนวโน้มการตลาด ปรับปรุง และแก้ไขวิธีการเจาะตลาด

จ. ฝ่าย Production

ทำหน้าที่ดูแลในส่วนที่นอกเหนือไปจากตัวผลงานเพลงที่เสร็จแล้ว เช่น ตัวหน้าปก เสื้อผ้า ศิลปิน โปสเตอร์ และดูแลในเรื่องการแสดง (Concert) ไปจนถึงเรื่องของอุปกรณ์ ทั้งสำหรับการแสดงดนตรี โทรทัศน์ รวมไปถึงการออกแบบฉากด้วย ประกอบด้วย

1. ผู้จัดการฝ่าย (จำนวน 1 ตำแหน่ง)
ทำหน้าที่ดูแลในส่วนของการ Production
2. รองผู้จัดการฝ่าย (จำนวน 1 ตำแหน่ง)
ทำหน้าที่ช่วยเหลือและช่วยจัดการในบางเรื่องแทนผู้จัดการฝ่าย
3. เลขานุการ (จำนวน 1 ตำแหน่ง)
4. แผนก Production
ทำหน้าที่ดูแลและจัดการงานในส่วนนี้ รวมไปถึงการติดต่อประสานงาน
5. แผนกออกแบบกราฟฟิค
ทำหน้าที่ออกแบบปกเทป สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ของที่ระลึก โปสเตอร์ ฯลฯ
6. ฝ่ายเทคนิค
ทำหน้าที่ในส่วนการแสดง ซึ่งมีทั้งบุคลากรในเรื่อง งานแสง งานเสียง งานเวที และ

แผนกเทคนิคทั่วไป

7. ฝ่ายศิลปินกรรมบนเวที
ทำหน้าที่ออกแบบและติดตั้งฉากประกอบ หรือส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉ. ฝ่าย Studio และผลิตผลงานเพลง

ทำหน้าที่ดูแลและจัดการในเรื่องการผลิตผลงานเพลงทั้งหมด ทั้งในเรื่องเขียนเนื้อเพลง ทำนอง เพลง การเรียบเรียง การบันทึกเสียง อัดเสียง

1. ผู้บริหารการผลิต

ทำหน้าที่ดูแลการผลิตทั้งหมด

2. ผู้ช่วยผู้บริหารการผลิต

ทำหน้าที่ดูแล ช่วยเหลือ และประสานงานในการผลิต

3. ผู้ผลิตผลงานเพลง

ทำหน้าที่ผลิตผลงานเพลงทั้งเนื้อร้อง ทำนอง การเรียบเรียง การอัดเสียง

ช. ฝ่ายผลิตรายการโทรทัศน์

ทำหน้าที่ดูแลในเรื่องส่วนรายการโทรทัศน์ทั้งหมด ประกอบด้วย

1. ฝ่าย Creative ประกอบด้วย

1.1 ผู้จัดการฝ่าย

ทำหน้าที่รับผิดชอบการผลิตรายการโทรทัศน์ ดูแล ประชุมนโยบายทาง Creative

และกำหนดการประชุม

1.2 กลุ่มผลิตรายการเพลง

ทำหน้าที่ดูแลในส่วนของ Music Video ทั้งของบริษัทเองและรับจ้างบริษัทอื่นทำ

1.3 กลุ่มผลิตรายการวาไรตี้

ทำหน้าที่ปรึกษา กำหนดกลุ่มเป้าหมายของผู้ชม และจัดดูประสงคว่าต้องการสื่อ

อะไรให้แก่ผู้ชม

2. ฝ่าย Studio ประกอบด้วย

2.1 กลุ่ม Studio

ทำหน้าที่ควบคุมการทำงานใน Studio ให้ตรงตามความต้องการ

2.2 เจ้าหน้าที่ ช่างภาพ ช่างกล้อง

ทำหน้าที่เกี่ยวกับการถ่ายทำต่าง ๆ

2.3 ผู้ควบคุมแสง สี เสียง

ทำหน้าที่ควบคุมแสง สี และเสียงในการถ่ายทำ รวมไปถึงการติดตั้งอุปกรณ์

ประกอบต่าง ๆ

2.4 ฝ่ายสร้างฉาก เก็บฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก

2.5 ฝ่ายเครื่องแต่งกาย (Costume)

3. ฝ่าย Editing

ทำหน้าที่ตัดต่อภาพจากการถ่ายทำตรงตามความต้องการ รวมไปถึงการใส่ภาพประกอบ

ลงไปในการตัดต่อ

4. ฝ่าย Sound Effect Mix

ทำหน้าที่ตัดต่อเสียงจากการถ่ายทำตรงตามความต้องการ รวมไปถึงการใส่เสียงประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทำหน้าที่วาง Script Discussion เพื่อทำ Sound โดยแบ่งเป็น Human Sound กับ Equipment Sound ซึ่งในปัจจุบันสามารถปรับเสียงให้เหมือนจริงได้ทุกอย่างตามความต้องการ

5. ฝ่าย Copy

ทำหน้าที่ทำสำเนา แจกจ่าย เมื่อผ่านการติดต่อเรียบร้อยแล้ว โดยเอาเนื้อเทปที่ได้มานั้นเป็นต้นฉบับ และทำการ Copy ไปใช้งานต่อไป

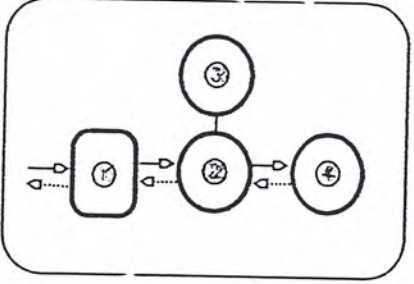
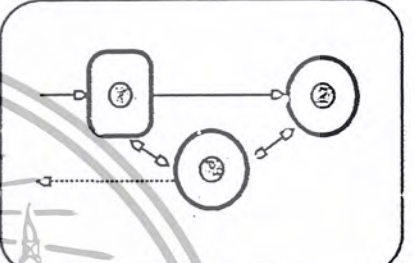
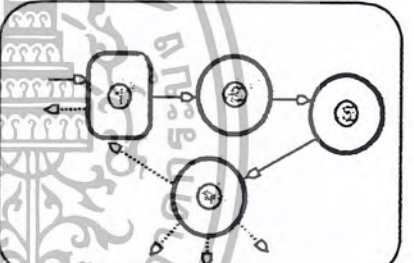
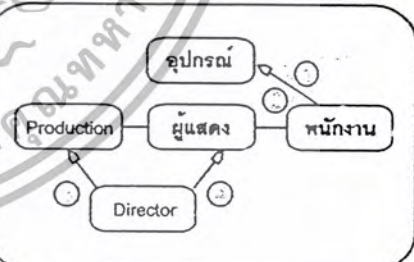
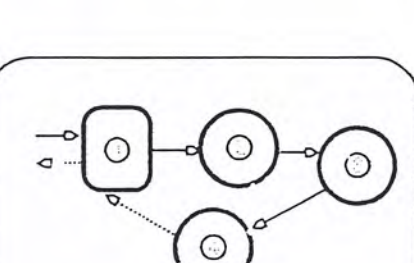


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

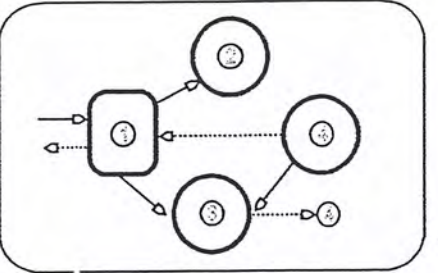
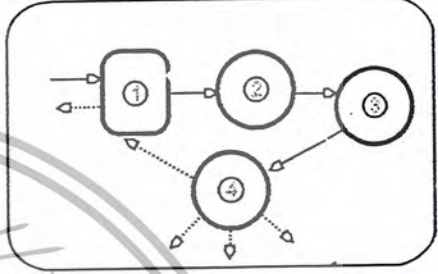
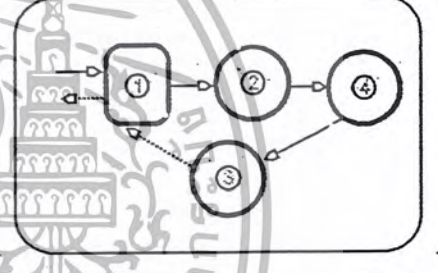
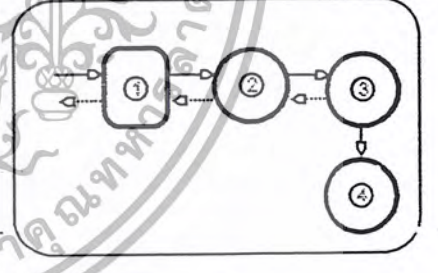
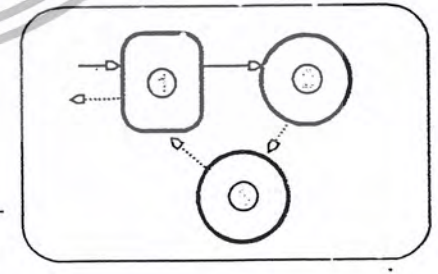
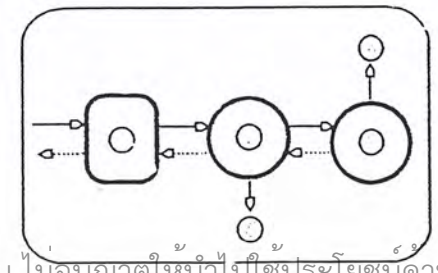
ตารางที่ 3.4 แสดงรูปแบบพฤติกรรมของผู้ใช้อาคารแต่ละส่วน (BEHAVIORAL PATTERNS)

ผู้ใช้ (USER)	กิจกรรม (ACTIVITIES)	รูปแบบพฤติกรรม (BEHAV. PATTERN)
1.กลุ่มผู้ใช้สำนักงาน (ADMIN ZONE) -กลุ่มพนักงานฝ่ายบริหาร -กลุ่มพนักงานฝ่ายธุรการ -กลุ่มศิลปินในค่าย	1.CHECK IN/OUT 2.เข้าทำงาน 3.ออกไปติดต่อองค์กรอื่น 4.รักษาความปลอดภัย	
-กลุ่มลูกค้าที่มาติดต่อ -กลุ่มองค์กรที่เกี่ยวข้อง -กลุ่มบุคคลทั่วไป กลุ่มสื่อมวลชน	1.รับบัตรผู้ติดต่อ 2.แจ้งความประสงค์ที่มาที่ ติดต่อ 3.นั่งรอ 4.ดำเนินการที่ประสงค์	
2.กลุ่มผู้ใช้ส่วนปฏิบัติการบันทึก เสียง (STUDIO RECORD ZONE) -กลุ่มศิลปิน, นักดนตรี -กลุ่มลูกค้าที่มาเช่าห้องบันทึกเสียง/ จำทำ JINGLE	1.ทำการตกลงกับ SOUND ENGINEER/PRODUCER 2.ซ่อมก่อนบันทึกจริง 3.บันทึกเสียงจริง 4.ตรวจสอบผลงาน	
2.1ส่วน CONTROL ROOM -SOUND ENGINEER -PRODUCER	1.ทำการตกลงกับศิลปิน / ลูกค้า 2.ซ่อมก่อนบันทึกจริง 3.บันทึกเสียงจริง 4.ตรวจสอบผลงาน	
3.กลุ่มผู้ใช้บริการทางการศึกษา (EDUCATION ZONE) -บรรณารักษ์/เจ้าหน้าที่ส่วนห้อง สมุด -เจ้าหน้าที่ส่วนทัศนูปกรณ์	1.CHECK IN/OUT 2.ทำงานส่วนห้องสมุด/ โสตฯ 3.ตรวจตราความเรียบร้อย 4.รับส่งของ (ข้อมูล/สื่อต่าง ๆ) 5.รักษาความปลอดภัย	

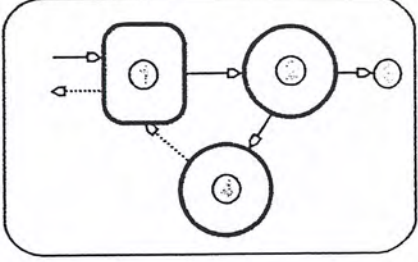
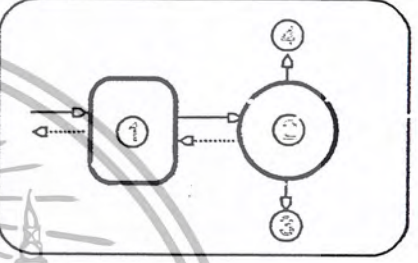
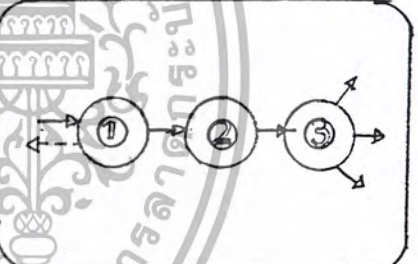
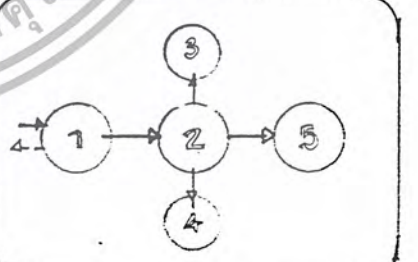
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้ใช้ (USER)	กิจกรรม (ACTIVITIES)	รูปแบบพฤติกรรม (BEHAV. PATTERN)
-กลุ่มนักเรียน, นักศึกษา -บุคคลทั่วไปที่สนใจดนตรี -กลุ่มศิลปินในค่าย	1.CHEC IN/OUT 2.ศึกษาข้อมูลตามชั้นตอน 3.รับส่งข้อมูล/สื่อต่าง 4.ฟังดนตรีในสวน EQUIPMENT ที่เตรียมไว้ บริการ	
4.กลุ่มผู้ใช้ส่วน(MULTIPURPOSE) 4.1 PRODUCTION HOUSE -ศิลปิน, นักดนตรี, นักแสดง	1.ขอการแสดง 2.แต่งตัว/เตรียมพร้อม 3.ทำการแสดงบนเวทีใหญ่	
-พนักงานฝ่าย PRODUCTION	1.CHECK IN/OUT 2.ทำการขอมันท์ก 3.เตรียมพร้อม 4.ทำการบันทึกเทป	
-พนักงานฝ่ายอื่น ๆ -ผู้กำกับการถ่ายทำ	1.ขนของ/อุปกรณ์, จาก 2.ดูแลศิลปิน เช่น แต่งหน้า 3.ควบคุมการขอม 4.ควบคุมการถ่ายทำ	
4.2MUSIC DISPLAY -กลุ่มศิลปิน,นักดนตรี, นักแสดง -กลุ่มเจ้าหน้าที่ควบคุมระบบ -กลุ่มเจ้าหน้าที่ดูแลความปลอดภัย -กลุ่มเจ้าหน้าที่อื่น ๆ เช่น ช่างกลึง, ดูแลศิลปิน	1.เปลี่ยนชุดเข้าทำงาน/ แสดง 2.เตรียมพร้อมก่อนการ แสดงจริง 3.ขึ้นแสดงจริง 4.ทำหน้าที่ต่าง ๆ ขณะ แสดง	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้ใช้ (USER)	กิจกรรม (ACTIVITIES)	รูปแบบพฤติกรรม (BEHAV. PATTERN)
-กลุ่มเจ้าหน้าที่ฝ่ายกิจกรรมพิเศษ / CONCERT	1.เปลี่ยนชุดเข้าทำงาน 2.ขายตั๋ว เก็บตั๋ว 3.ขายสินค้าโปรโมท 4.เข้าทำหน้าที่ขณะแสดง	
-กลุ่มผู้เข้าชมคอนเสิร์ต	1.ซื้อตั๋ว 2.แวะชม/ซื้อสินค้าโปรโมท, เครื่องดื่ม, ของขบเคี้ยว 3.CHECK IN/รับการตรวจ ค้นก่อนเข้าประตู 4.เข้าชมการแสดงคอนเสิร์ต	
-กลุ่มนักข่าวสื่อมวลชน	1.CHECK IN/OUT 2.เตรียมการทำงาน 3.ทำงาน (ก่อนส่วนแสดง) 4.ทำงาน (ในส่วนแสดง)	
5.กลุ่มผู้ใช้บริการส่วน PUBLIC SERICE ZONE 5.1ส่วนบริการอาคาร -กลุ่มพนักงานร้านค้าต่าง ๆ	1.CHECK IN/OUT 2.เปลี่ยนชุด 3.บริการลูกค้า 4.รับส่งของ	
-กลุ่มลูกค้าที่ใช้บริการ	1.จองที่นั่ง 2.เดินเลือกซื้ออาหาร / เครื่องดื่ม 3.ลงมือรับประทานอาหาร	
5.2ส่วนร้านค้าย่อย, ขายสินค้า โปรโมท -พนักงานร้านค้า -เจ้าหน้าที่อื่น ๆ	1.CHECK IN/OUT 2.เปลี่ยนชุดทำงาน 3.ทำงานบริการในร้านค้า 4.รับส่งของ(สินค้า) 5.รักษาความปลอดภัย	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้ใช้ (USER)	กิจกรรม (ACTIVITIES)	รูปแบบพฤติกรรม (BEHAV. PATTERN)
5.2กลุ่มผู้ใช้ส่วนนิทรรศการ (EXHIBITION AREA) -กลุ่มพนักงานควบคุม ดูแล -กลุ่มเจ้าของ, ผู้เช่าพื้นที่จัด นิทรรศการ	1.CHECK IN/OUT 2.ทำงานบริการ 3.รับส่งของ 4.ดูแลความเรียบร้อยภายในงาน	
-กลุ่มลูกค้าและผู้เข้าชมนิทรรศการ	1.CHECK IN/OUT 2.เดินชมนิทรรศการ 3.เลือกซื้อสินค้า 4.ขอคำแนะนำจากพนักงาน	
6.ส่วนบริการอาคาร (BUILDING SERVICE) -พนักงานบริการอาคารในด้านต่าง ๆ เช่น รักษาความปลอดภัย, ทำ ความสะอาด	1.CHECK IN/OUT 2.เปลี่ยนชุด 3.ทำงานบริการด้านต่าง ๆ	
-พนักงานส่วนเทคนิคและงานระบบ อาคาร	1.CHECK IN/OUT 2.เปลี่ยนชุด 3.ซ่อมแซมอุปกรณ์ 4.ซ่อมแซมระบบอาคาร 5.ขนของ/อุปกรณ์	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. การวิเคราะห์ระบบการจัดการ (OPERATION SYSTEM) (ต่อ)

ระบบการบริการ (SERVICE DELIVERY SYSTEM)

เนื่องจากระบบการบริการในด้านต่าง ๆ ของแต่ละ CASE มีลักษณะคล้ายคลึงกันค่อนข้างมาก จึงสรุปข้อมูลมาใช้ในโครงการ บริษัท เบเกอรี่ มิวสิค โปรดักชั่น จำกัด โดยแบ่งเป็นการบริการในแต่ละองค์ประกอบของโครงการ คือ

- 1) OFFICE ZONE
- 2) MUSIC STUDIO RECORD ZONE
- 3) EDUCATION ZONE
- 4) MULTIPROSE
 - 4.1) MUSIC DISPLAY ZONE
 - 4.2) PRODUCTION HOUSE ZONE
- 5) PUBLICATION SERVICE
 - 5.1) CANTEEN, RESTAURANT
 - 5.2) EXHIBITION, RETAIL SHOP
- 6) SERVICE ZONE

ในแต่ละส่วนของโครงการ จะมีลักษณะของการบริการที่ต่างกัน ซึ่งจากการศึกษาข้อมูล จะสามารถสรุปหน้าที่การบริการในแต่ละองค์ประกอบโครงการดังนี้

ระบบทำความสะอาดอาคาร

จะมีกลุ่มพนักงานทำความสะอาดพร้อมอุปกรณ์กระจายไปแต่ละ ZONE และจะทำงานบริการเป็นเวลา คือช่วงเช้า 9.00 น. ถึงช่วงเย็น 16.30 ซึ่งดูจากตารางเวลาการใช้สอยแต่ละส่วนเพื่อให้ USER สะดวกในการใช้สอยพื้นที่มากที่สุด โดยมีอุปกรณ์ที่ช่วยทำความสะอาดทั้งแบบธรรมดา จนถึงแบบใช้ไฟฟ้า เช่น เครื่องดูดฝุ่นขนาดใหญ่, เครื่องขัดถูพื้น เพื่อประหยัดเวลาและทุนแรงพนักงาน นอกจากนี้ยังมีหน้าที่ย่อย ๆ อื่นอีก เช่น ล้างแก้ว, งาน, ซ่อม/เช็ดกระจก/ทำความสะอาดอุปกรณ์ต่าง ๆ เมื่อถึงเวลาพักและเวลาเลิกงาน พนักงานส่วนนี้จะมีพื้นที่สำหรับพักผ่อนเป็นสัดส่วนใน SERVICE ZONE

ระบบการบริการอาหาร (CANTEEN)

ให้บริการ USER ภายใน เช่น กลุ่มพนักงาน, ศิลปินในบริษัทเป็นหลัก โดยแบ่งออกเป็นร้านค้าขายอาหาร, เครื่องดื่มย่อยๆ ซึ่งจะเปิดให้บุคคลภายนอกมาเช่าพื้นที่เป็นรายเดือน แต่ละร้านมีส่วนตู้วางอาหารให้ลูกค้าเลือกซื้อ ด้านในของร้านจะเป็นส่วนปรุงอาหารและ SINK ล้างจาน, ซ่อม ด้านหน้าร้าน และเป็นส่วน WASHING รวมสำหรับล้างภาชนะ ซึ่งใช้รดเงินในการเก็บกวาด

ระบบการซ่อมบำรุงระบบเทคนิค, ระบบอาคาร (MACHANICAL SYSTEM)

ระบบเทคนิค เป็นระบบพิเศษที่ต้องใช้ในการทำกิจกรรมเฉพาะอย่าง เช่น ระบบ ACOUSTIC ในห้องบันทึกเสียง, ระบบควบคุมแสง/สี/เสียง ในการแสดง CONCERT ฯลฯ ส่วนประกอบอาคารเป็นระบบทั่วไปที่จำเป็นต่อการใช้อาคาร เช่น ระบบไฟฟ้า, ประปา, โทรศัพท์ ซึ่งการบริการจะเริ่มมาจากส่วนทำงานช่าง เมื่อได้รับรู้ว่าส่วนไหนชำรุดก็ลงมาซ่อม โดยไปที่ห้องเก็บเครื่องมือเลือกอุปกรณ์ในการซ่อมไปตาม SERVICE

DISTANCE เมื่อเครื่องมือพร้อมเสร็จแล้วก็กลับส่วนทำงานช่างตามเดิม โดยมีการ CHECK เครื่องมือ, อุปกรณ์ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งงานวิศวกรเพื่อการศึกษาคำแนะนำไปใช้ประโยชน์ในอนาคต

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.5 แสดงการจัดตารางเวลา (Time Schedule)

FUNCTION	USER	0.00	8.00	9.00	10.00	11.00	12.00	13.00	14.00	15.00	16.00	17.00	18.00	19.00	20.00	21.00	22.00	23.00	24.00	REMARK
1. ส่วนสำนักงาน	พนักงาน บุคคลภายนอก บริการ	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	อาจมีการใช้ห้องประชุม ติดต่อได้ตามเวลาที่กำหนดเท่านั้น รปภ. ดูแล 24 ชั่วโมง
2. ส่วนปฏิบัติการ	พนักงาน ลูกค้า ศิลปิน บริการ	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	ในกรณีเร่งการผลิต ในกรณีเร่งการผลิต รปภ.ดูแล 24 ชั่วโมง
3. ส่วนเอนกประสงค์ โรงถ่ายทำ แสดงดนตรี	ผู้ใช้หลัก ภายนอก ส่วนบริการ	---	ถ่ายทำ	เตรียมงาน	---	---	---	---	---	แสดงดนตรี	---	---	---	---	---	เสร็จสิ้นการแสดง	---	---	ถ่ายทำ	อาจมีการถ่ายทำตลอด 24 ชั่วโมง
4. ห้องสมุดดนตรี	พนักงาน บุคคลภายนอก บริการ	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	รปภ.และพนักงาน ที่มาช่วยการถ่ายทำ เปิด - ปิดเป็นเวลา
5. ร้านค้าย่อย ร้านอาหาร และร้านขายสื่อทาง ดนตรี โรงอาหาร	พนักงาน ลูกค้า บริการขนส่งสินค้า	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	มีเวลาเปิดแตกต่างกัน ในแต่ละประเภทร้าน รปภ.
6. ส่วนบริการและเทคนิค	แม่บ้าน รปภ. ช่างเทคนิค อาคารสถานที่	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	มีตลอด 24 ชั่วโมง ในกรณีที่มีการถ่ายทำหรือ เตรียมการแสดงดนตรี

3.4 การวิเคราะห์ชิ้นงานองค์ประกอบโครงการ

3.4.1 วิเคราะห์อัตรากำลังบุคลากร

- ก. ผู้ให้บริการ
1. เจ้าหน้าที่และบุคลากรต่าง ๆ ในบริษัท
 2. ศิลปินและนักดนตรี
- ข. ผู้รับบริการ
1. ผู้มาติดต่อธุรกิจกับบริษัท
 2. ผู้มาใช้บริการในส่วนต่าง ๆ เช่น ห้องสมุด ห้องอาหาร
 3. ผู้เข้าร่วมในกิจกรรมทางดนตรี
- ค. ผู้บริการชั่วคราว เป็นผู้มาติดต่ออาคารเพื่อให้บริการแก่โครงการ
1. พนักงานส่งเอกสารต่าง ๆ
 2. พนักงานที่มาติดต่อเก็บค่าบริการต่างๆ เช่น ค่าโทรศัพท์ ค่าไฟฟ้า ฯลฯ

จำนวนผู้ใช้อาคารในโครงการนี้ แยกได้ดังนี้

ก. ผู้ให้บริการ	
1. เจ้าหน้าที่และพนักงานของทางบริษัท	
1.1 ฝ่ายบริหารหรืออำนวยการ	
- ประธานกรรมการบริหาร	1 คน
- รองประธานกรรมการบริหาร	1 คน
- คณะกรรมการบริหาร	6 คน
- เลขานุการ	4 คน
รวม	12 คน
1.2 ฝ่ายธุรการ	
- ผู้จัดการฝ่าย	1 คน
- ผู้ช่วยผู้จัดการฝ่าย	1 คน
- เลขานุการ	1 คน
- แผนกธุรการ	4 คน
- แผนกสารบรรณ	2 คน
- แผนกบุคลากร	4 คน
- แผนกอาคารสถานที่	2 คน
- แผนกยานพาหนะ	3 คน
- แผนกรักษาความปลอดภัย	2 คน
- แผนกพัสดุ	2 คน
รวม	22 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 ฝ่ายส่งเสริมการตลาดหรือประชาสัมพันธ์

- ผู้จัดการฝ่าย	1 คน
- กลุ่มสร้างสรรค์งาน Promotion	3 คน
- กลุ่ม Media	3 คน
- กลุ่มประชาสัมพันธ์ (Public Relation /PR)	3 คน
- กลุ่มวิจัยตลาดและพัฒนาผลิตภัณฑ์	2 คน
- กลุ่มประสานงานศิลปิน (Artist Relation)	3 คน
รวม	18 คน

1.4 ฝ่ายการตลาดและการบัญชี

- ผู้จัดการฝ่าย	1 คน
- รองผู้จัดการ	1 คน
- ฝ่ายขาย	3 คน
- ฝ่ายบริการลูกค้า	3 คน
- ฝ่ายบัญชีและการเงิน	4 คน
- ฝ่ายบริหารการตลาด	2 คน
รวม	14 คน

1.5 ฝ่าย Production

- ผู้จัดการฝ่าย	1 คน
- รองผู้จัดการฝ่าย	1 คน
- เลขานุการ	1 คน
- แผนก Production	3 คน
- แผนกออกแบบกราฟฟิก	3 คน
- ฝ่ายเทคนิค	5 คน
- ฝ่ายศิลปกรรมบนเวที	3 คน
- ส่วนประสานงาน	3 คน
รวม	20 คน

1.6 ฝ่าย Studio และผลิตผลงานเพลง

- ผู้บริหารการผลิต	1 คน
- ผู้ช่วยผู้บริหารการผลิต	1 คน
- เจ้าหน้าที่เทคนิค	10 คน
รวม	12 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7 ฝ่ายผลิตรายการโทรทัศน์

- ผู้จัดการฝ่าย	1 คน
- ฝ่าย Creative	6 คน
- ฝ่าย Studio	8 คน
- ฝ่าย Editing	3 คน
- ฝ่าย Sound Effect Mix	3 คน
- ฝ่าย Copy	2 คน
รวม	23 คน

2. ศิลปินและนักดนตรี

เป็นผู้ใช้อาคารจริงที่จะเข้ามาใช้อาคารเมื่อมีการซ้อมดนตรี บันทึกเสียง แสดงดนตรี ฯลฯ แล้วแต่โอกาสและการนัดหมาย

สรุปจำนวนผู้ให้บริการในส่วนต่าง ๆ

- ฝ่ายบริหารหรืออำนวยการ	12 คน
- ฝ่ายธุรการ	22 คน
- ฝ่ายส่งเสริมการตลาดหรือประชาสัมพันธ์	18 คน
- ฝ่ายการตลาดและการบัญชี	14 คน
- ฝ่าย Production	20 คน
- ฝ่าย Studio และผลิตผลงานเพลง	12 คน
- ฝ่ายผลิตรายการโทรทัศน์	23 คน
- ส่วนการศึกษา	6 คน
- ส่วนบริการสาธารณะ	5 คน
รวม	132 คน
- ส่วนหอแสดงดนตรี (Auditorium)	

ความจุของหอแสดงดนตรี (Auditorium) ในโครงการ จากการพิจารณา กำหนดให้หอแสดงดนตรีมีขนาดความจุ 500 ที่นั่ง

ข. ผู้รับบริการ

1. ผู้มาติดต่อธุรกิจกับบริษัท คิดเป็น 5% ของพนักงานเฉลี่ย 7 คน/วัน
2. ผู้มาใช้บริการในส่วนต่าง ๆ เช่น ห้องสมุด ห้องอาหาร จะแสดงการคำนวณจำนวนผู้ใช้ในส่วนของการคิดพื้นที่ใช้สอย
3. ผู้เข้าร่วมในกิจกรรมทางดนตรี
จากการแสดงดนตรี เดือนละไม่เกิน 3 รอบ เฉลี่ย 1500 คน / เดือน

ค. ผู้บริการชั่วคราว

ผู้บริการชั่วคราว เป็นผู้มาติดต่ออาคารเพื่อให้บริการแก่โครงการ เป็นผู้ใช้อาคารจริง และใช้เวลาในการปฏิบัติงานไม่นานนัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.2 รายละเอียดโครงการด้านเศรษฐกิจ (Economic Needs)

1. การประมาณรายจ่ายโครงการ

ก. ราคาที่ดินและค่าปรับปรุงที่ดิน

- ราคาที่ดิน

คิดจากราคาประเมิน 60,000 บาทต่อตารางวาขนาดที่ดิน 2592 ตารางวาคิดเป็นเงิน 155,520,000 บาท

- ค่าปรับปรุงที่ดิน

ประเมินจาก 5 % ของราคาที่ดินคิดเป็นเงิน 7,776,000 บาทรวม 233,280,000 บาท

ข. ค่าก่อสร้างอาคารและงานระบบต่าง ๆ

- คัดก่อสร้าง (เฉพาะส่วนก่อสร้างอาคารไม่รวมพื้นที่ใช้สอยอื่น ๆ)

คิดเป็นเงิน 9,500 บาท ต่อตารางเมตรพื้นที่อาคาร 8,464.72 ตารางเมตรราคาก่อสร้าง 80,417,500 บาท

ค่างานระบบต่าง ๆ (ไฟฟ้า, สุขาภิบาล, ปรับอากาศ, ป้องกันอัคคีภัย ฯลฯ)

คิดเป็นเงิน 4,000 บาท ต่อตารางเมตรพื้นที่อาคาร 8,464.72 ตารางเมตรราคาค่างานระบบต่าง ๆ 33,860,000 บาท

- ค่าภูมิทัศน์และตกแต่งผังบริเวณ

คิดเป็นเงิน - บาท ต่อตารางเมตรพื้นที่บริเวณ - ตารางเมตรราคาภูมิทัศน์และตกแต่งผังบริเวณ - บาท

- ค่าที่จอดรถ

คิดเป็นเงิน 500 บาท ต่อตารางเมตรพื้นที่จอดรถ 1618 ตารางเมตรราคาค่าที่จอดรถ 809,000 บาทรวม 115,086,500 บาท

ค. ค่าตกแต่งภายในและวัสดุอุปกรณ์

คิดเป็นเงิน 10,000 บาท ต่อตารางเมตรพื้นที่ตกแต่งภายใน 8464.72 ตารางเมตรราคาค่าตกแต่งภายใน 8,464,720 บาทรวม 8,464,720 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ง. ค่าใช้จ่ายก่อนและขณะดำเนินการ

- ค่าใช้จ่ายก่อนดำเนินการ

ค่าออกแบบและที่ปรึกษาโครงการ

คิดเป็นเงิน 10% ของค่าก่อสร้างทั้งหมด

ค่าก่อสร้างทั้งหมด 115,086,500 บาท

คิดเป็นเงิน 11,508,650 บาท

คิดบริการโครงการ

คิดเป็นเงิน - % ของค่าก่อสร้างทั้งหมด

ค่าก่อสร้างทั้งหมด - บาท

คิดเป็นเงิน - บาท

- ค่าใช้จ่ายขณะดำเนินการ

ค่าเงินเดือนบุคลากร 6,000 บาทต่อเดือน

ค่าเฉลี่ยบุคลากร 203 คน

จำนวนบุคลากร 1,218,000 บาท

ค่าบริหารและเงินสำรอง

คิดเป็นเงิน 25 % ของค่าก่อสร้างทั้งหมด

ค่าก่อสร้างทั้งหมด 1,218,000 บาท

คิดเป็นเงิน 304,500 บาท

ค่าสาธารณูปโภค

ประมาณ 200,000 บาท / เดือน

คิดเป็นเงิน 2,400,000 บาท

- ค่าเสื่อมราคา

คิดเป็น 5 % ของค่าก่อสร้างทั้งหมด

ค่าก่อสร้างทั้งหมด 115,086,500 บาท

คิดเป็นเงิน 5,754,325 บาท

- ค่าภาษีและดอกเบี้ย

คิดเป็นเงิน 34,836,650 บาท

รวม 56,022,125 บาท

รวมจ่ายรวมของโครงการ 412,853,345 บาท

2. การประมาณรายรับโครงการ

รายได้จากการขายเทพเพลง

- ราคาจากปก 1 ตลับ 90 - 95

- ราคาขายปัจจุบัน 1 ตลับ 75 - 85

- 10% สำหรับพ่อค้าคนกลาง 7.5%

ต้นทุนเฉลี่ยรายรับ 1 ตลับ 67.50

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การลงทุนต่อการทำอัลบั้ม 1 ชุด การผลิต 1 ชุด จะเริ่มประมาณ 120,000 - 150,000 ตลับ

- การผลิตมาสเตอร์	300,000
- การผลิตภาคโรงงาน	600,000
- การจัดจำหน่าย, ขนส่ง	900,000
- เฉลี่ยการลงทุนทำอัลบั้ม 1 ชุด	1,800,000
- รายได้จากการขาย (ตัดยอดที่ 100,000 ตลับ)	6,750,000
- หักค่าใช้จ่ายในการผลิตแล้ว	4,950,000
- เฉลี่ยใน 1 เดือนเทปออก 2 อัลบั้ม	9,000,000

รวมเฉลี่ยรายได้จากการขายเทปใน 108,000,000

ค่าใช้จ่ายในการโปรโมท พิจารณาตามยอดของแต่ละชุด

รายได้จากการให้เข้าส่วนแสดงดนตรี, โรงถ่ายทำภาพยนตร์

การแสดงเน้นหนักทางด้านการแสดงดนตรี ซึ่งเฉลี่ยการแสดง 1 โชว์สามารถแสดงได้ 3 รอบ การแสดงใน 1 โชว์ใช้เวลาการเตรียม และการแสดงอยู่ในระยะ 2 สัปดาห์ต่อ 1 โชว์ เพราะฉะนั้นใน 1 เดือน สามารถเปิดรอบการแสดงได้ 6 รอบ

ใน 1 ปี สามารถเปิดการแสดงได้ 72 รอบ

- ค่าเช่าคิดตามรอบการแสดง 1 รอบ 80,000	5,760,000
- ค่าเช่าสถานที่เตรียมงานคิด 56% ของรอบการแสดง	2,880,000
- จำนวนที่นั่ง 500 ที่นั่ง เฉลี่ยต่อบัตร 450 บาท ต่อคนใน 1 รอบ	225,000
- ใน 1 ปี	1,620,000

รวมรายได้จากค่าเช่าสถานที่ใน 1 ปี 8,640,000

หักการใช้งานของบริษัท 50% ดังนั้นจะได้ 4,320,000

รายได้จากการให้เข้าส่วนปฏิบัติการบันทึกเสียง

- ห้องใหญ่ ราคาชั่วโมงละ	1,200
- ห้องเล็ก ราคาชั่วโมงละ	800
การทำงานเฉลี่ยวันละ 12 ชั่วโมง	

- รายได้ / วัน (ห้องใหญ่) จำนวน 1 ห้อง	14,400
- รายได้ / วัน (ห้องเล็ก) จำนวน 3 ห้อง	28,800
เฉลี่ย 1 ปี ทำงาน 264 วัน ดังนั้นรายได้ต่อปี ห้องใหญ่	3,801,600
ห้องเล็ก	7,603,200

รวมรายได้จากห้องบันทึกเสียง 11,404,800

หักการใช้งานของบริษัท 50% ดังนั้นจะได้ 5,702,400

รายได้จากการให้เข้าส่วนปฏิบัติการถ่ายทำ

- ค่าเช่าราคาชั่วโมงละ	2,400
- จำนวน 2 ห้อง	

เฉลี่ย 1 ปี, การทำงาน 264 วัน ดังนั้นรายได้ต่อปี 1,267,200

รายได้จากค่าเช่า RENTAL SHOP ห้องละ 15 ต.ร.ม. (เปิดให้เช่าทั้งสัปดาห์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ค่าเช่าเดือนละ	15,000
- ค่าเช่า 1 ปี	180,000
จำนวน 4 ร้าน ดังนั้นจะได้	720,000
รายได้จากค่าเช่าพื้นที่ทำร้านอาหาร ห้องละ 30 ตร.ม. (ร้านอาหารเพื่อบริการกลุ่มเป้าหมาย)	
- ค่าเช่าเดือนละ	30,000
- ค่าเช่า 1 ปี	360,000
จำนวน 4 ร้าน ดังนั้นจะได้	1,440,000
ร้านอาหารบริการผู้สูงอายุหลักอาคาร ห้องละ 12 ตร.ม.	
- ค่าเช่าเดือนละ	10,000
- ค่าเช่า 1 ปี	120,000
จำนวน 4 ร้าน ดังนั้นจะได้	480,000
รายได้จากค่าเช่าร้านขายสื่อทรงดนตรี	
- ค่าเช่าเดือนละ	60,000
- ค่าเช่า	720,000
รายได้จากค่าเช่าห้องซ้อมดนตรี ห้องละ 20 ตร.ม.	
- ค่าเช่าชั่วโมงละ	250
- การทำงานเฉลี่ยวันละ	
- รายได้ / 1 วัน	
- เฉลี่ย 1 ปี ทำงาน 264 วัน 12	
- รายได้ / ปี	792,000
- จำนวน 4 ห้อง	3,168,000
- หักการใช้งานของบริษัท 50 % ดังนั้นได้	1,584,000
- รายรับทั้งหมดของโครงการปีละ	135,810,000 บาท
- รายจ่ายหลังการดำเนินการปีละ	4,248,000 บาท
- คืนเงินต้น 8 งวดละ 20,000,000	164,248,000 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.3 วิเคราะห์รายละเอียดด้านเทคโนโลยี (Technology Needs)

ตารางที่ 3.6 แสดงรายละเอียดเทคโนโลยีแต่ละพื้นที่ห้อง

รายการห้อง	ระบบวิศวกรรม							
	ระบบไฟฟ้า	ระบบปรับอากาศ	ระบบระบายอากาศ	ระบบสื่อสาร	ระบบคอมพิวเตอร์	ระบบเสียง	ระบบสุขาภิบาล	ระบบพิเศษ
1. ส่วนบริหาร (Administration)								
1.1 พื้นที่ส่วนบริการสำนักงาน								
1. โถงต้อนรับและส่วนพักคอย	•	•	•	•	•	•		
2. ห้องประชุมที่แจกลูกค้า	•	•	•	•	•		•	
3. ห้องเตรียมอาหาร (Pantry)	•	•	•	•	•	•		
4. ส่วนพักผ่อนของพนักงาน	•	•	•	•	•			
5. ห้องน้ำ - ชาย	•	•	•	•	•		•	
- หญิง	•	•	•	•	•		•	
6. ห้องเก็บของ	•	•	•	•	•			
7. ห้องทำลายเอกสาร	•	•	•	•	•			
1.2 ส่วนคณะกรรมการบริหาร (Board of Director)								
1. ห้องคณะกรรมการบริการ	•	•	•	•	•	•		
2. ส่วนทำงานและเลขานุการ	•	•	•	•	•	•		
1.3 ส่วนทำงานธุรการทั่วไป								
1. ส่วนงานผู้จัดการฝ่าย	•	•	•	•	•	•		
2. ส่วนงานเลขานุการ	•	•	•	•	•	•		
3. ส่วนงานฝ่ายบัญชี, การเงิน	•	•	•	•	•	•		
4. ส่วนงานฝ่ายบุคคลการตลาด	•	•	•	•	•	•		

ตารางที่ 3.6 แสดงรายละเอียดเทคโนโลยีแต่ละพื้นที่ห้อง (ต่อ)

รายการห้อง	ระบบวิศวกรรม							
	ระบบไฟฟ้า	ระบบปรับอากาศ	ระบบระบายอากาศ	ระบบสื่อสาร	ระบบคอมพิวเตอร์	ระบบเสียง	ระบบสุขาภิบาล	ระบบพิเศษ
5. ส่วนทำงานฝ่ายการตลาด	●	●	●	●	●	●		
6. ส่วนทำงานฝ่ายต่างประเทศ	●	●	●	●	●	●		
7. ส่วนทำงานฝ่ายจัดจำหน่าย	●	●	●	●	●	●		
8. ส่วนทำงานฝ่ายจัดเก็บสินค้า	●	●	●	●	●	●		
9. ส่วนทำงานฝ่ายบริการลูกค้า	●	●	●	●	●	●		
10. ส่วนทำงานฝ่ายคอนเสิร์ตและกิจกรรม	●	●	●	●	●	●		
11. ส่วนทำงานฝ่ายดูแลศิลปิน	●	●	●	●	●	●		
12. ส่วนทำงานฝ่ายติดต่อประสานงาน	●	●	●	●	●	●		
13. ส่วนทำงานฝ่ายธุรการและประชาสัมพันธ์	●	●	●	●	●	●		
14. ห้องประชุมผู้บริหารและผู้จัดการฝ่าย	●	●	●	●	●	●		
15. ห้องเก็บเอกสาร	●	●	●	●	●	●		
16. ห้องเก็บของ, สินค้า	●	●	●	●	●	●		
17. ห้องเก็บวีดีโอเทป	●	●	●	●	●	●		
1.4 ส่วนทำงานสร้างสรรค์และส่งเสริมการตลาด								
1. ส่วนทำงานผู้จัดการฝ่าย	●	●	●	●	●	●		
2. ส่วนทำงานเลขานุการ	●	●	●	●	●	●		
3. ส่วนทำงานฝ่ายสร้างสรรค์ศิลปิน	●	●	●	●	●	●		
4. ส่วนทำงานฝ่ายนิตยสาร	●	●	●	●	●	●		
5. ส่วนทำงานฝ่าย Animation	●	●	●	●	●	●		
6. ห้องประชุมฝ่ายสร้างสรรค์	●	●	●	●	●	●		
7. ห้องทำงาน AIR - BRUSH	●	●	●	●	●	●		

ตารางที่ 3.6 แสดงรายละเอียดเทคโนโลยีแต่ละพื้นที่ห้อง (ต่อ)

รายการห้อง	ระบบวิศวกรรม							
	ระบบไฟฟ้า	ระบบปรับอากาศ	ระบบระบายอากาศ	ระบบสื่อสาร	ระบบคอมพิวเตอร์	ระบบเสียง	ระบบสุขาภิบาล	ระบบพิเศษ
1.5 ส่วนทำงานก่อนการผลิต								
1. ห้องผู้จัดการฝ่าย	●	●		●	●	●		
2. ห้องทำงานเลขานุการ	●	●		●	●	●		
3. ส่วนทำงานประสานงานห้องบันทึกเสียง	●	●		●	●	●		
4. ส่วนทำงานประสานงานโรงถ่าย	●	●		●	●	●		
5. ส่วนทำงาน COPY WRITER	●	●		●	●	●		
6. ส่วนทำงาน STYLIST	●	●		●	●	●		
7. ส่วนทำงานฝ่ายเสื้อผ้า	●	●		●	●	●		
8. ห้องเก็บเอกสาร เก็บของ	●	●		●	●	●		
2. ส่วนปฏิบัติการบันทึกเสียง								
1. STUDIO A.								
- Record Rm.	●	●		●	●			ระบบ Acoustic พิเศษ
- Control Rm.	●	●		●	●			
- Machine Rm.	●	●		●	●			
2. STUDIO B								
- Record Rm.	●	●		●	●			ระบบ Acoustic พิเศษ
- Control Rm.	●	●		●	●			
- Machine Rm.	●	●		●	●			
- Sound Lock	●	●	●					

ตารางที่ 3.6 แสดงรายละเอียดเทคโนโลยีแต่ละพื้นที่ห้อง (ต่อ)

รายการห้อง	ระบบวิศวกรรม							
	ระบบไฟฟ้า	ระบบปรับอากาศ	ระบบระบายอากาศ	ระบบสื่อสาร	ระบบคอมพิวเตอร์	ระบบเสียง	ระบบสุขาภิบาล	ระบบพิเศษ
3. ห้องซ่อมดนตรี	●	●						ระบบAcousticพิเศษ
4.ห้องซ่อมร้องเพลง	●	●						ระบบAcousticพิเศษ
5.Demo Room	●	●						
6.โถงต้อนรับ	●	●						
7.ห้องเก็บ CD	●	●						
8.ห้องเก็บเทป	●	●						
9.ห้องเก็บของ	●	●						
10.ห้องน้ำชาย	●	●						
หญิง	●	●						
ส่วนผลิตรายการและมิวสิควิดีโอ								
1.โถงทางเข้า STU A.	●	●						
2.โถงทางเข้า STU B.	●	●						
3.ห้องน้ำสาธารณะ ชาย	●	●				●		
หญิง	●	●				●		
4.STUDIO A.	●	●					●	ระบบAcousticพิเศษ
5.STUDIO B.	●	●					●	ระบบAcousticพิเศษ
6.CONTROL RM	●	●						ระบบAcousticพิเศษ
7.ห้อง DUB TAPE	●	●						
8.ห้อง GRAPHIC COMP.	●	●						
9.ห้องตัดต่อ	●	●		●				
10.ห้อง TELECINE	●	●		●				

ตารางที่ 3.6 แสดงรายละเอียดเทคโนโลยีแต่ละพื้นที่ห้อง (ต่อ)

รายการห้อง	ระบบวิศวกรรม							
	ระบบไฟฟ้า	ระบบปรับอากาศ	ระบบระบายอากาศ	ระบบสื่อสาร	ระบบคอมพิวเตอร์	ระบบเสียง	ระบบสุขาภิบาล	ระบบพิเศษ
11.ห้องแต่งตัวนักแสดง	●	●						
12.ห้องซ้อมการแสดง	●			●				ระบบAcousticพิเศษ
13.ห้องน้ำนักแสดง ชาย	●						●	ระบบAcousticพิเศษ
หญิง	●						●	
14.ห้องเก็บ V.D.O.TAPE	●							
15.ห้องเก็บเครื่อง / อุปกรณ์	●							
16.ห้องซ่อมเครื่องมือ	●							
17.SERVICE HALL A.	●							
18.SERVICE HALL B.	●							
19.LOADING AREA A.	●							
20.LOADING AREA B.	●							
3. ส่วนหอแสดงดนตรี (AUDITORIUM)								
1. FOYER ซ้อมบัตรเข้าชม	●	●				●		
2. พื้นที่จำหน่ายบัตร	●					●		
3. โถงพักคอย	●					●		
4. ส่วนเวทีแสดงดนตรี	●	●						
5. ส่วนที่นั่งชมการแสดง	●	●						ระบบAcousticพิเศษ
6. CONTROL RM.	●			●	●			ระบบAcousticพิเศษ
7. ห้องแต่งตัวนักแสดง	●			●				ระบบAcousticพิเศษ
8. ห้องน้ำสาธารณะ ชาย	●		●				●	
หญิง	●		●				●	

ตารางที่ 3.6 แสดงรายละเอียดเทคโนโลยีแต่ละพื้นที่ห้อง (ต่อ)

รายการห้อง	ระบบวิศวกรรม							
	ระบบไฟฟ้า	ระบบปรับอากาศ	ระบบระบายอากาศ	ระบบสื่อสาร	ระบบคอมพิวเตอร์	ระบบเสียง	ระบบสุขาภิบาล	ระบบพิเศษ
9.ห้องนำพนักงาน	●		●				●	
10.ห้องนำศิลปิน	●		●				●	
4. ส่วนการศึกษา								
1. โถงต้อนรับ	●	●	●	●	●	●		CCTV
2. พื้นที่ส่วน FRONT HALL	●	●	●	●	●			
3. ส่วนทำงานบรรณารักษ์	●	●	●	●	●			
4. ส่วนอ่านหนังสือ	●	●	●	●	●			
5. ส่วนชั้นวางหนังสือ	●	●	●	●	●			
6. ส่วน BOOTH ฟังดนตรี	●	●	●	●	●			CCTV ระบบเครื่องเล่น CD ภายใน BOOTH
7. ส่วนดู V.D.O.	●	●	●	●	●			
8. ส่วนทำงานพนักงาน	●	●	●	●	●			
9. ส่วนดู MICROFIRM	●	●	●	●	●			
10. ห้องเก็บ VDO TAPE	●	●	●	●	●			
11. ห้องเก็บ MICROFIRM	●	●	●	●	●			
12. ห้องนำสาธารณระ ชายหญิง	●	●	●	●	●		●	●

ตารางที่ 3.6 แสดงรายละเอียดเทคโนโลยีแต่ละพื้นที่ห้อง (ต่อ)

รายการห้อง	ระบบวิศวกรรม							
	ระบบไฟฟ้า	ระบบปรับอากาศ	ระบบระบายอากาศ	ระบบสื่อสาร	ระบบคอมพิวเตอร์	ระบบเสียง	ระบบสุขาภิบาล	ระบบพิเศษ
5.1 ส่วนบริการสาธารณะ								
1. พื้นที่โถงสาธารณะ	•	•	•	•		•		CCTV
2. ร้านอาหาร (CAETERIA)	•	•	•	•		•	•	
3. ครุฑ	•	•	•	•				
4. ส่วนเตรียมภาชนะ	•	•	•	•				
5. ส่วนเก็บอาหารแห้ง	•	•	•	•				
6. ส่วนเก็บอาหารสด	•	•	•	•				
7. ส่วนทิ้งของเสีย	•	•	•	•				
8. ส่วนทำความสะอาด	•	•	•	•				
9. ส่วนพักผ่อนพนักงาน	•	•	•	•			•	
10. ห้องน้ำสาธารณะ ชาย	•	•	•	•			•	
หญิง	•	•	•	•			•	
11. ร้านขายสื่อทางดนตรี	•	•	•	•		•		CCTV
12. ร้านค้าย่อย	•	•	•	•				
13. ห้องเก็บสินค้า	•	•	•	•				

ตารางที่ 3.6 แสดงรายละเอียดเทคโนโลยีแต่ละพื้นที่ห้อง (ต่อ)

รายการห้อง	ระบบวิศวกรรม							
	ระบบไฟฟ้า	ระบบปรับอากาศ	ระบบระบายอากาศ	ระบบสื่อสาร	ระบบคอมพิวเตอร์	ระบบเสียง	ระบบสุขาภิบาล	ระบบพิเศษ
5.2 ส่วนบริการเทคนิค								
1. โรงเก็บจาก+พท.สร้างจาก	●		●					
2. ห้องทำงานฝ่ายศิลปกรรม	●	●		●		●		
3. ห้องทำงานช่างซ่อมบำรุง	●	●		●		●		
4. ห้องทำงานฝ่ายอาคารสถานที่	●	●		●		●		
5. ห้องพักผ่อนฝ่ายอาคารทั่วไป	●	●		●		●		
6. ห้องพักผ่อนพนักงาน ร.ป.ภ.	●	●		●		●		
7. CCTV.CONTROL RM.	●				●			CCTV
8. ห้อง LOCKER	●						●	
9. ห้องเก็บอุปกรณ์	●							
10. ห้องเครื่อง MOB	●							
11. ห้อง TRAN FORMER	●							
12. ห้อง Emergency Generator Set.	●							
13. ห้อง Chiller	●							
14. Cooling tower								
15. ห้อง Water Pump							●	
16. ห้อง Water tank								

SERVICE PARKING

EDUCATION

STUDIO HOUSE

STUDIO RECORD

TECHNICAL &
BUILDING
SERVICE

PUBLIC SERVICE

MAIN HALL

OFFICE

PARKING

AUDITORIUM

SERVICE
PARKING

PLAZA

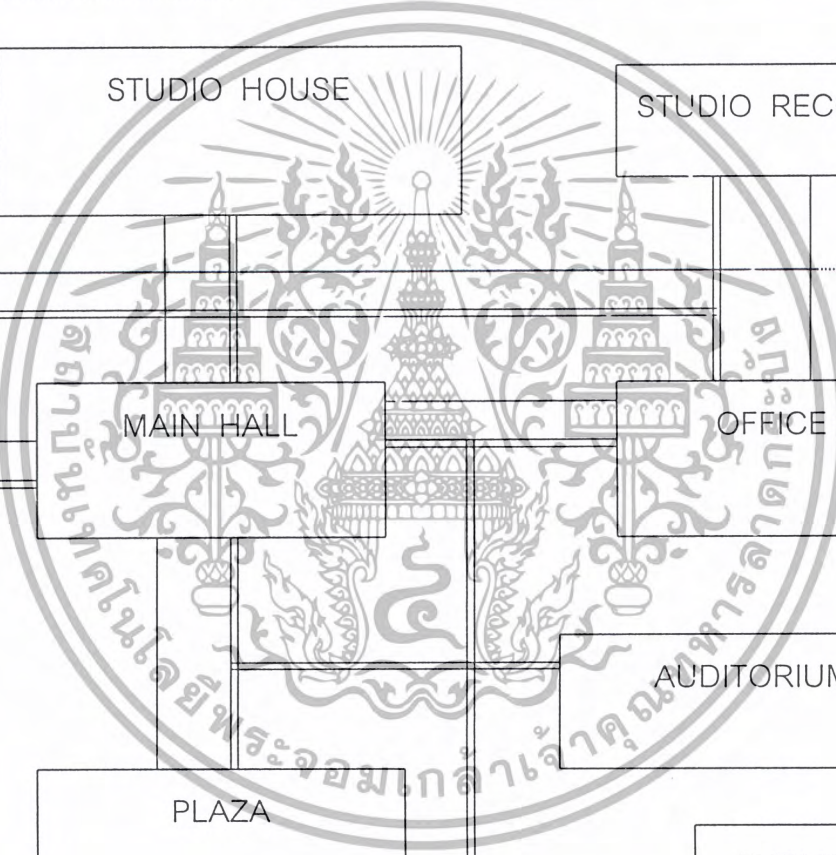
PUBLIC
SERVICE

— STAFF, ARTIST

== VISITOR

... SERVICE

ENTRANCE แผนภูมิที่ 3.5 แสดงความสัมพันธ์และทางสัญจรรวม



ตารางที่ 3.7 แสดงค่าคะแนนความสัมพันธ์องค์ประกอบหลักของโครงการ
ส่วนองค์ประกอบหลัก

No.	องค์ประกอบ	1	2	3	4	5	6	รวม
1	ส่วนบริหาร (Administration)	3	3	3	3	3	3	18
2	ส่วนปฏิบัติการบันทึกเสียง	3	3	3	3	3	3	20
3	ส่วนหอแสดงดนตรี (AUDITORIUM)	4	3	3	3	3	3	17
4	ส่วนการศึกษา	3	3	3	3	3	3	17
5	ส่วนบริการสาธารณะ	3	3	4	4	3	3	18
6	ส่วนบริการเทคนิค	2	4	4	2	4	3	20



เทคนิคสัมพันธ์



บริการสัมพันธ์



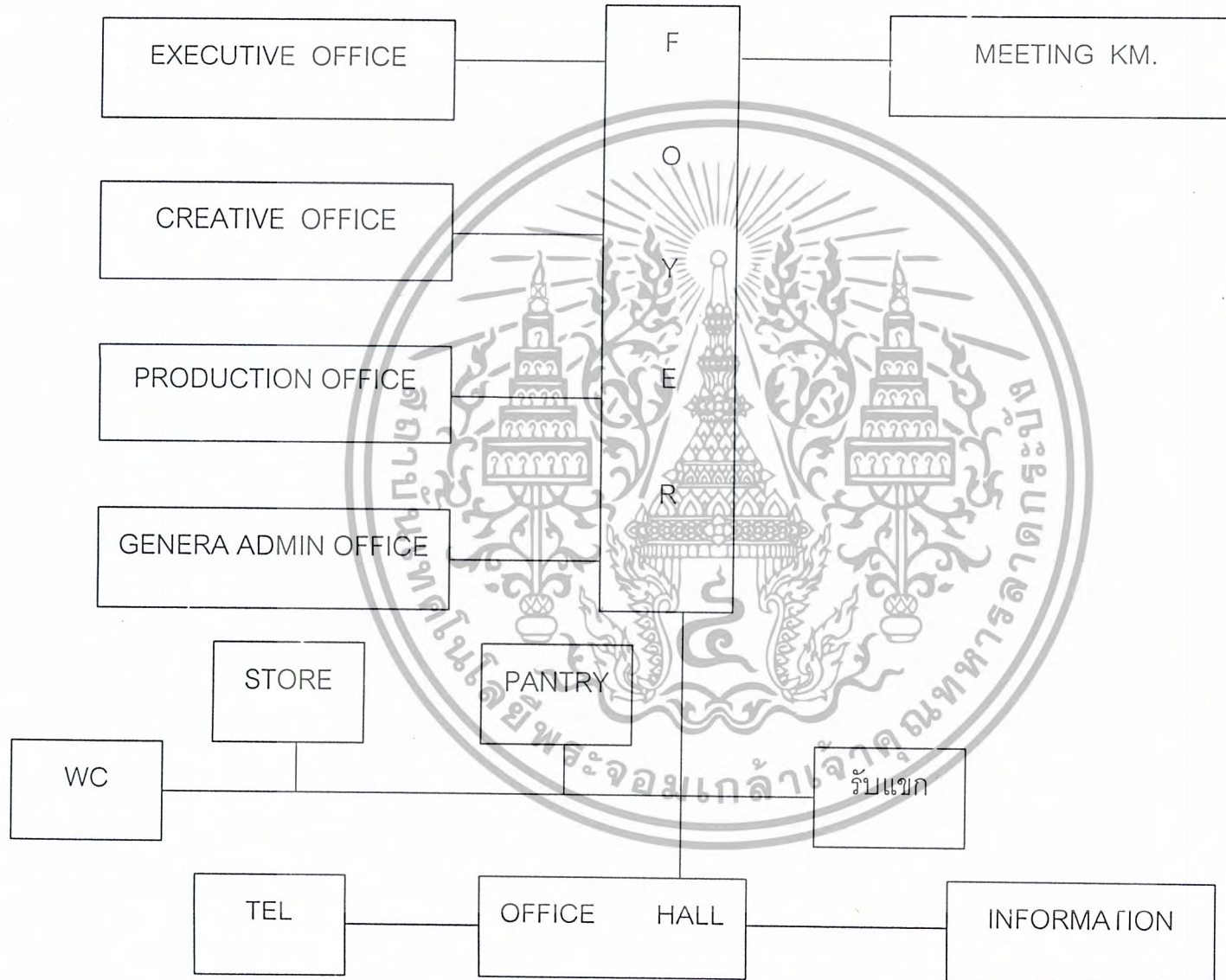
บริหารสัมพันธ์



ติดต่อสัมพันธ์

แสดงความสัมพันธ์ในองค์ประกอบหลักของโครงการ

1. ส่วนบริหาร (OFFICE)

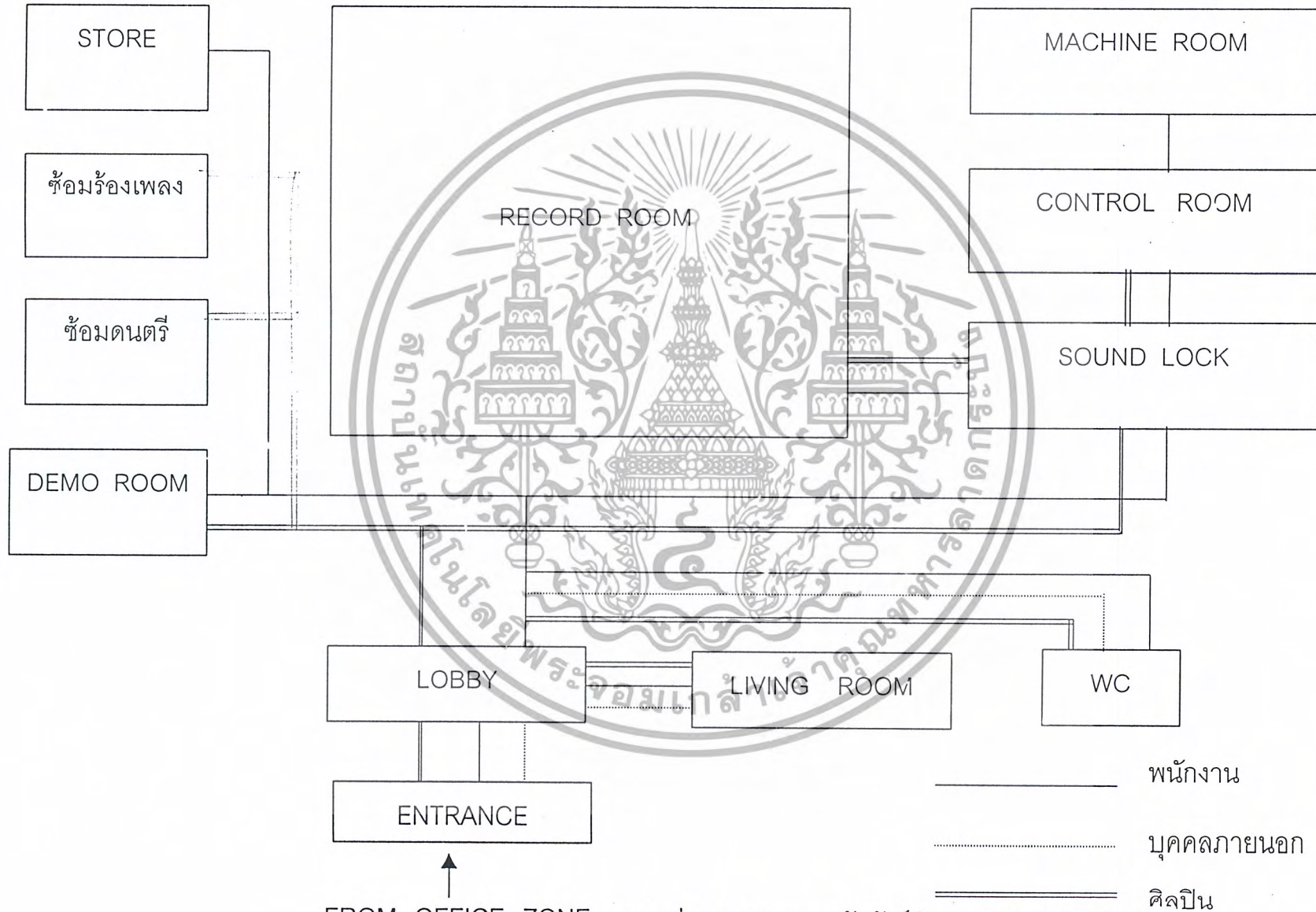


แผนภูมิที่ 3.6 แสดงความสัมพันธ์ส่วนบริหาร

ตารางที่ 3.8 แสดงค่าคะแนนความสัมพันธ์ส่วนบริหาร
ส่วนบริหาร (Administration)

No.	องค์ประกอบ	1	2	3	4	5	รวม
1	พื้นที่ส่วนบริการสำนักงาน	X	•	•	•	X	12
2	ส่วนคณะกรรมการบริหาร	3	X	•	X	•	17
3	ส่วนทำงานธุรการทั่วไป	4	3	X	X	•	15
4	ส่วนทำงานสร้างสรรค์และส่งเสริมการตลาด	3	4	4	X	•	18
5	ส่วนทำงานก่อนการผลิต	4	3	4	3	X	20

2. MUSIC PRODUCTION ZONE
(STUDIO RECORD)



FROM OFFICE ZONE

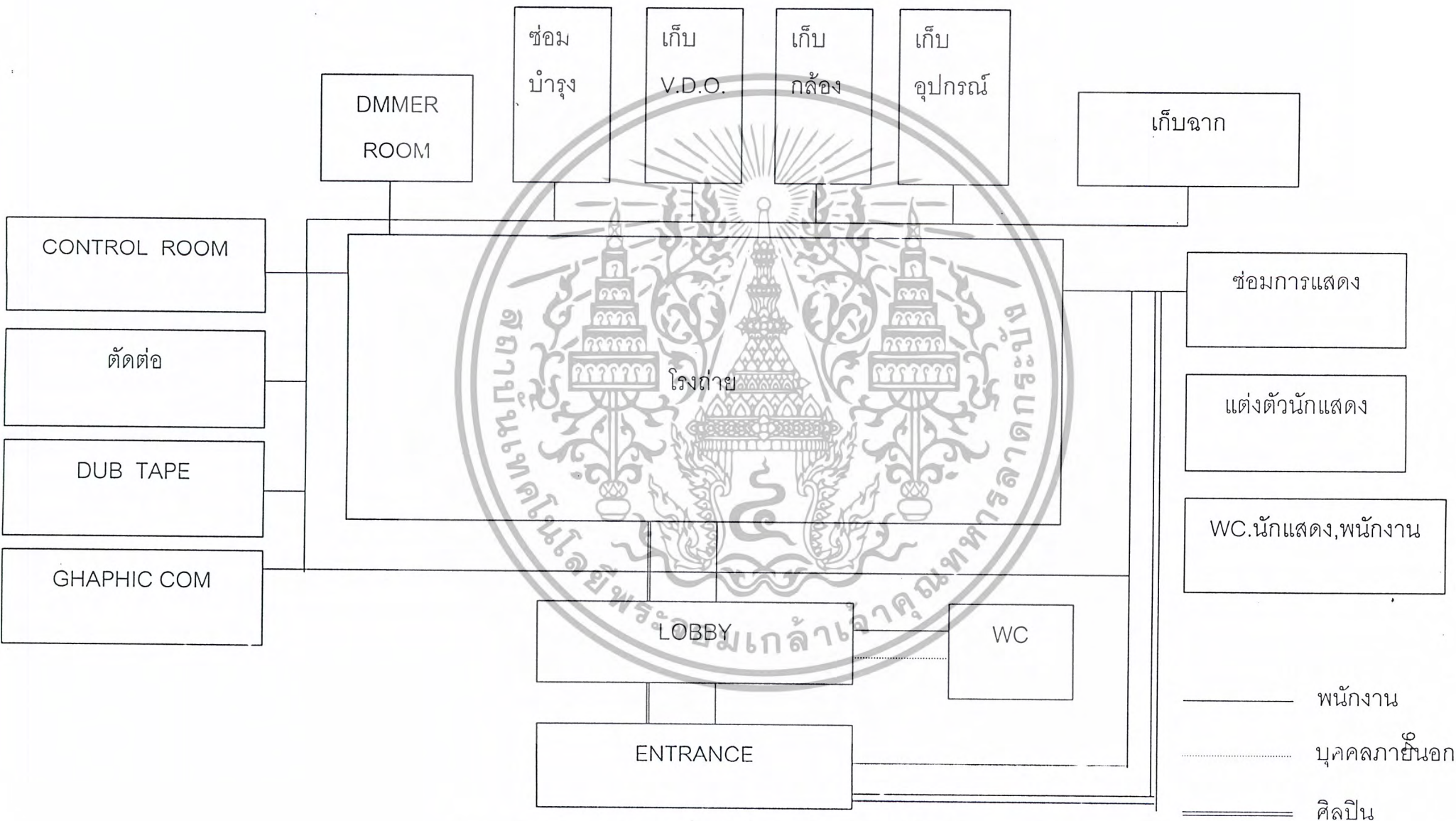
แผนภูมิที่ 3.7 แสดงความสัมพันธ์ส่วน MUSIC PRODUCTION

ตารางที่ 3.9 แสดงค่าคะแนนความสัมพันธ์ส่วนปฏิบัติการบันทึกเสียง

ส่วนปฏิบัติการบันทึกเสียง/ music production zone

No	องค์ประกอบ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	รวม
1	ส่วนปฏิบัติการบันทึกเสียง	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	12
2	STUDIO A.	4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	18
3	STUDIO B	4	4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	17
4	ห้องซ้อมดนตรี	3	4	4	X	X	X	X	X	X	X	X	20
5	ห้องซ้อมร้องเพลง	3	4	4	3	X	X	X	X	X	X	X	15
6	Demo Room	3	3	3	3	3	X	X	X	X	X	X	17
7	โถงต้อนรับ	3	2	2	2	3	2	X	X	X	X	X	15
8	ห้องเก็บ CD	2	3	3	1	2	3	1	X	X	X	X	18
9	ห้องเก็บเทป	2	3	3	1	2	3	1	4	X	X	X	20
10	ห้องเก็บซอง	3	3	3	3	3	3	3	3	X	X	X	17
11	ห้องน้ำชาย/หญิง	2	2	2	2	2	2	3	1	1	1	X	14

3. VIDEO PRODUCTION ZONE
(STUDIO HOUSE)



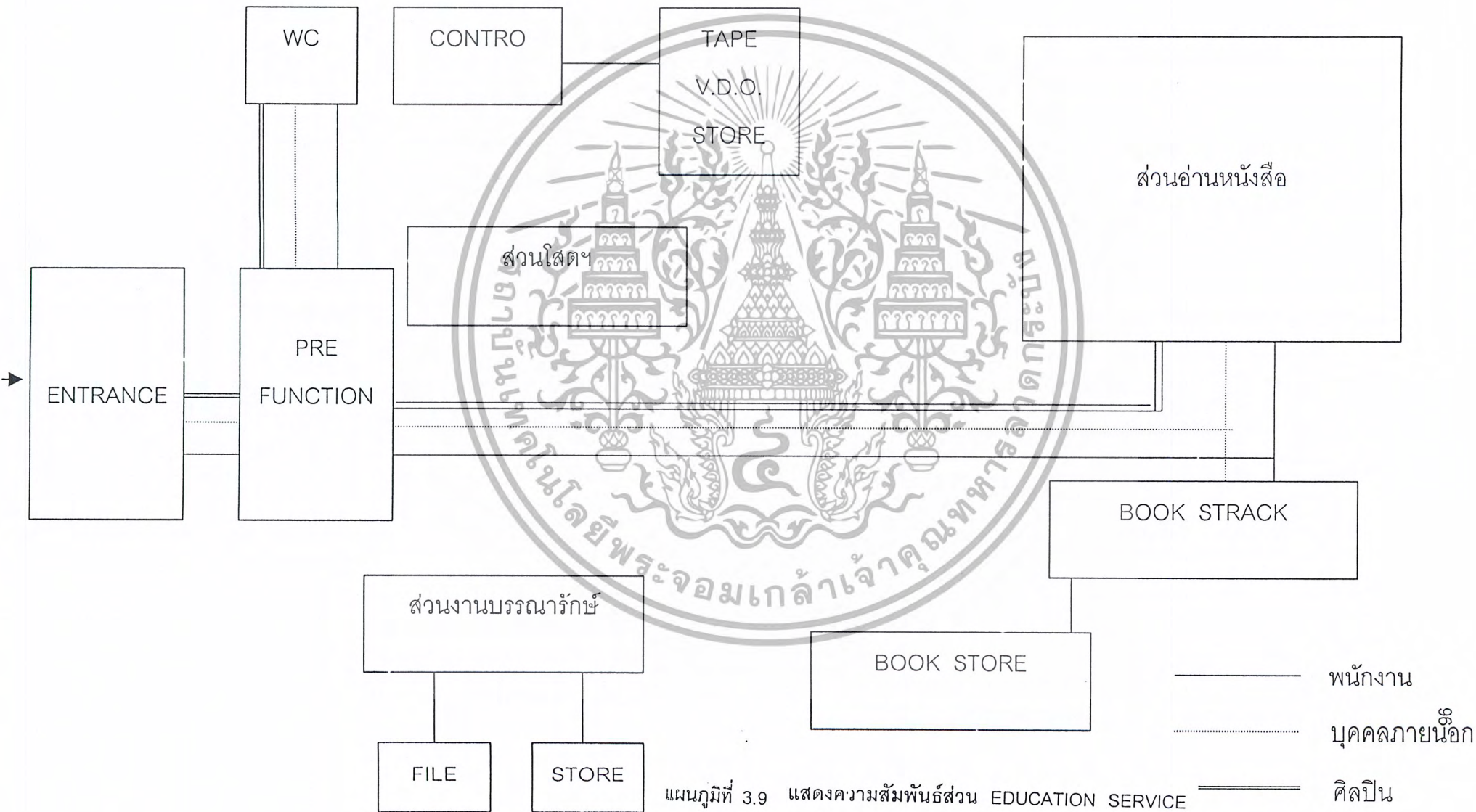
แผนภูมิที่ 3.8 แสดงความสัมพันธ์ส่วน VIDEO PRODUCTION

ตารางที่ 3.10 แสดงค่าคะแนนความสัมพันธ์ส่วนผลิตรายการและมิวสิควิดีโอ

ส่วนผลิตรายการและมิวสิควิดีโอ/ video production zone

No	องค์ประกอบ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	รวม
1	โถงทางเข้า STU A.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	26
2	โถงทางเข้า STU B.	3	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	31
3	ห้องนำสาธารณะ	3	3	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	29
4	STUDIO A.	3	3	2	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	29
5	STUDIO B.	3	3	4	4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	18
6	CONTROL RM	1	1	2	4	4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	21
7	ห้อง DUB TAPE	3	2	3	3	3	3	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	20
8	ห้อง GRAPHIC	1	1	2	2	3	3	3	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	17
9	ห้องตัดต่อ	1	1	2	3	3	3	3	3	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	16
10	ห้อง TELECINE	2	2	2	2	3	3	3	3	3	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	15
11	ห้องแต่งตัวนักแสดง	2	2	3	3	3	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	17
12	ห้องซ่อมการแสดง	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	19
13	ห้องนำนักแสดง	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	X	X	X	X	X	X	X	X	20
14	ห้องเก็บ V.D.O.TAPE	1	1	1	1	4	4	3	3	4	4	3	1	1	X	X	X	X	X	X	X	223
15	ห้องเก็บเครื่องอุปกรณ์	1	1	1	1	4	4	4	3	3	3	3	2	2	4	X	X	X	X	X	X	23
16	ห้องซ่อมเครื่องมือ	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	4	X	X	X	X	X	16
17	SERVICE HALL A.	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	X	X	X	X	17
18	SERVICE HALL B.	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	X	X	X	21
19	LOADING AREA A.	1	2	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	X	X	20
20	LOADING AREA B.	1	2	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	X	20

5. EDUCATION SERVICE. ZONE
(MUSIC LIBRARY)

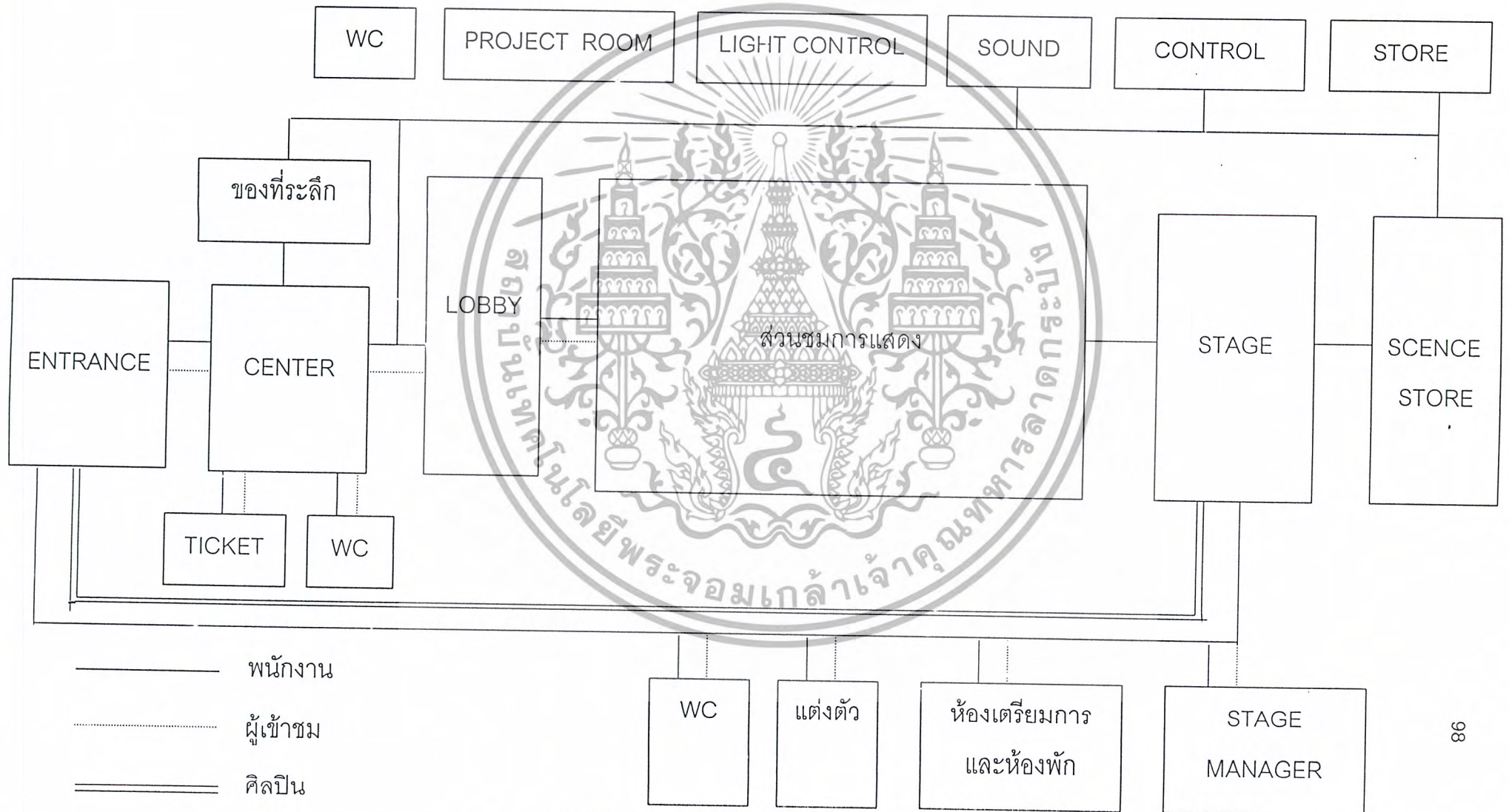


ตารางที่ 3.11 แสดงค่าคะแนนความสัมพันธ์ส่วนการศึกษา

ส่วนการศึกษา education library

No.	องค์ประกอบ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	รวม
1	โถงต้อนรับ	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	26
2	พื้นที่ส่วน FRONT HALL	3	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	22
3	ส่วนทำงานบรรณารักษ์	2	2	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	23
4	ส่วนอ่านหนังสือ	1	2	4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	24
5	ส่วนชั้นวางหนังสือ	1	1	3	4	X	X	X	X	X	X	X	X	24
6	ส่วน BOOTH ฟังดนตรี	1	1	3	4	3	X	X	X	X	X	X	X	12
7	ส่วนดู V.D.O.	1	1	3	3	3	3	X	X	X	X	X	X	18
8	ส่วนทำงานพนักงาน	2	2	2	3	3	3	3	X	X	X	X	X	16
9	ส่วนดู MICROFIRM	1	1	1	3	3	3	3	2	X	X	X	X	14
10	ห้องเก็บ VDO TAPE	1	1	1	3	2	2	4	3	2	X	X	X	11
11	ห้องเก็บ MICROFIRM	1	1	1	3	2	2	2	1	4	3	X	X	18
12	ห้องน้ำสาธารณะ ชาย หญิง	3	4	2	2	2	2	1	2	1	1	1	X	19

4. MUSIC PROMOTION ZONE
(MULTIPURPOSE AUDITORIUM)



แผนภูมิที่ 3.10 แสดงความสัมพันธ์ส่วน MUSIC PROMOTION

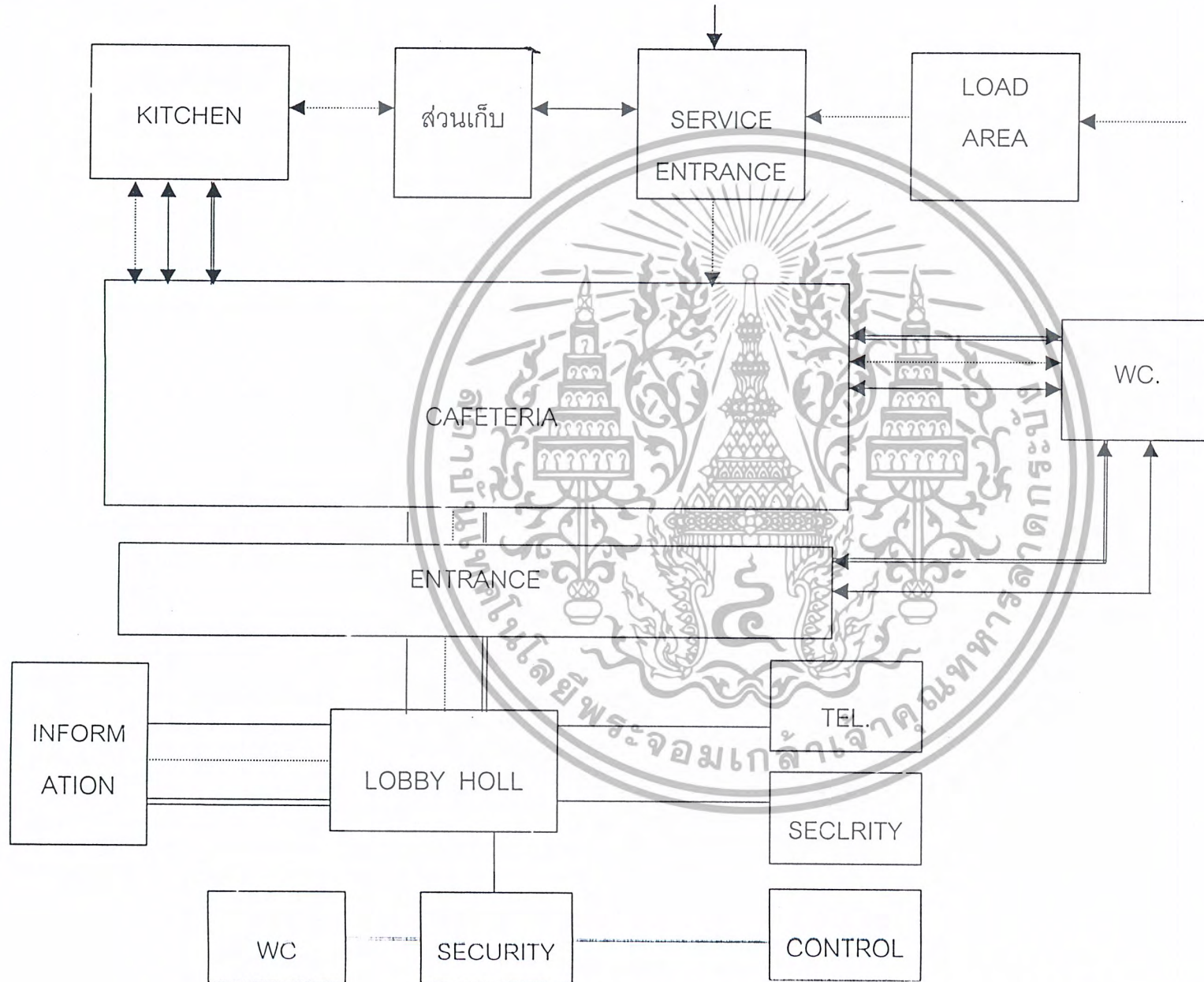
ตารางที่ 3.12 แสดงค่าคะแนนความสัมพันธ์ส่วนหอแสดงดนตรี

ส่วนหอแสดงดนตรี (AUDITORIUM)

No.	องค์ประกอบ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	รวม
1	FOYER ซ็อบัตรเข้าชม	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	5
2	พื้นที่จำหน่ายบัตร	4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	15
3	โถงพักคอย	4	4	X	X	X	X	X	X	X	X	7
4	ส่วนเวทีแสดงดนตรี	3	3	4	X	X	X	X	X	X	X	6
5	ส่วนที่นั่งชมการแสดง	3	3	4	4	X	X	X	X	X	X	7
6	CONTROL RM.	1	1	1	4	4	X	X	X	X	X	8
7	ห้องแต่งตัวนักแสดง	1	1	1	3	3	3	X	X	X	X	8
8	ห้องนำสาธารณะ	3	2	4	3	3	1	1	X	X	X	9
9	ห้องนำพนักงาน	1	1	1	1	2	2	2	1	X	X	10
10	ห้องนำศิลปิน	1	1	1	1	1	1	4	1	1	X	7

5.2 PUBLIC SERVICE ZONE

(CAFETERIA, MUSIC MEDIA & RETAIL SHOP)



แผนภูมิที่ 3.11 แสดงความสัมพันธ์ส่วน PUBLIC SERVICE ZONE

ตารางที่ 3.13 แสดงค่าคะแนนความสัมพันธ์ส่วนบริการสาธารณะ

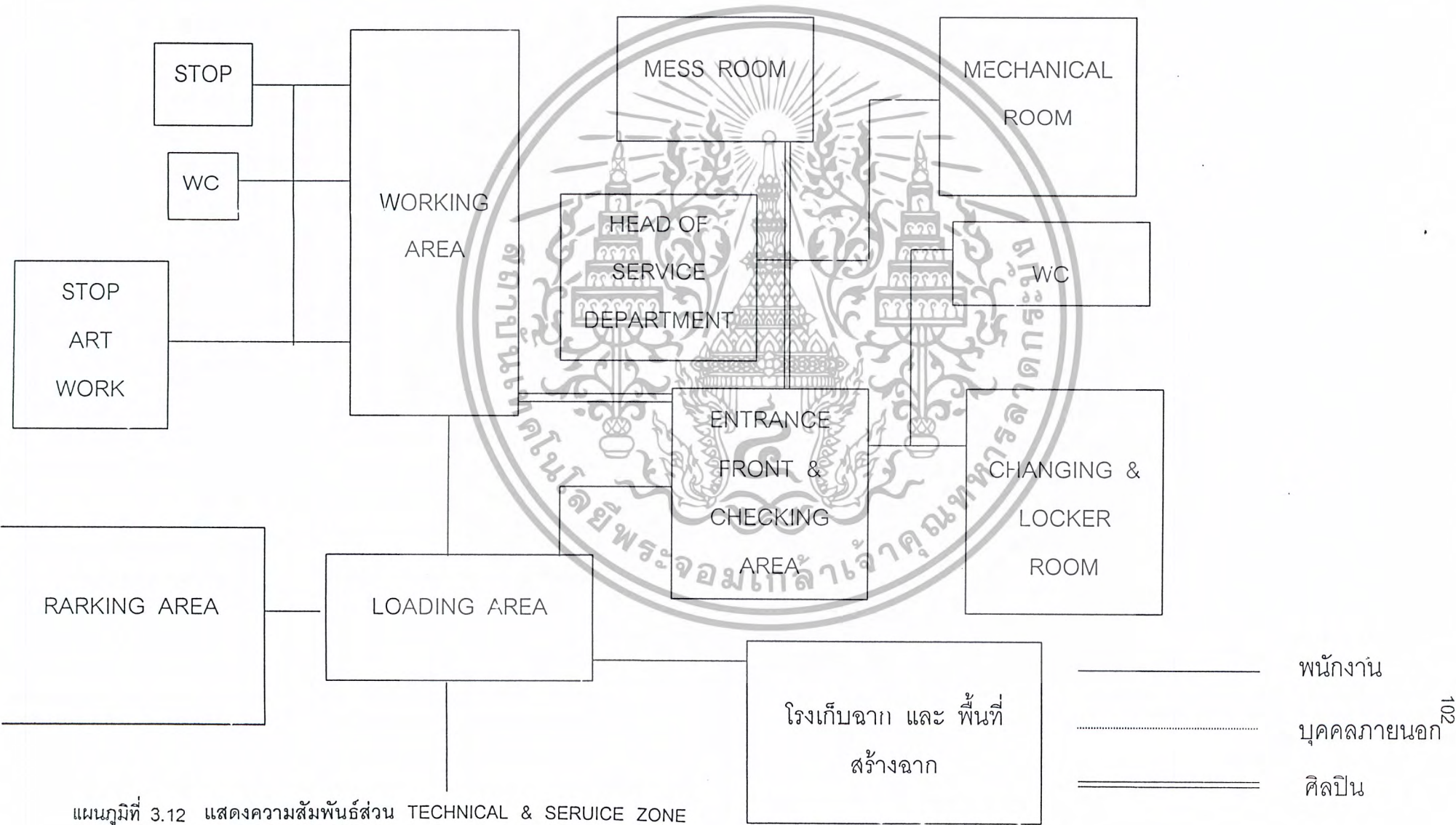
ส่วนบริการสาธารณะ public service

No.	องค์ประกอบ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	รวม
1	พื้นที่โถงสาธารณะ	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	28
2	ร้านอาหาร (CAETERIA)	3	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	29
3	ครัว	1	4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	31
4	ส่วนเตรียมภาชนะ	1	4	4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	29
5	ส่วนเก็บอาหารแห้ง	1	3	4	3	X	X	X	X	X	X	X	X	24
6	ส่วนเก็บอาหารสด	1	4	4	4	4	X	X	X	X	X	X	X	21
7	ส่วนทิ้งของเสีย	1	3	4	3	3	3	X	X	X	X	X	X	18
8	ส่วนทำความสะอาด	2	2	2	2	2	2	2	X	X	X	X	X	17
9	ส่วนพักผ่อนพนักงาน	1	3	3	1	1	1	1	1	X	X	X	X	20
10	ห้องน้ำสาธารณะ	2	3	1	1	1	1	1	3	1	X	X	X	16
11	ร้านขายสื่อทางดนตรี	4	3	2	1	1	1	1	1	1	1	X	X	18
12	ร้านค้าย่อย	4	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	X	20

6. TECHNICAL & BUILDING

SERVICE ZONE

(PRODUCTION SERVICE & WORKING AREA, SERVICE STATION)



แผนภูมิที่ 3.12 แสดงความสัมพันธ์ส่วน TECHNICAL & SERVICE ZONE

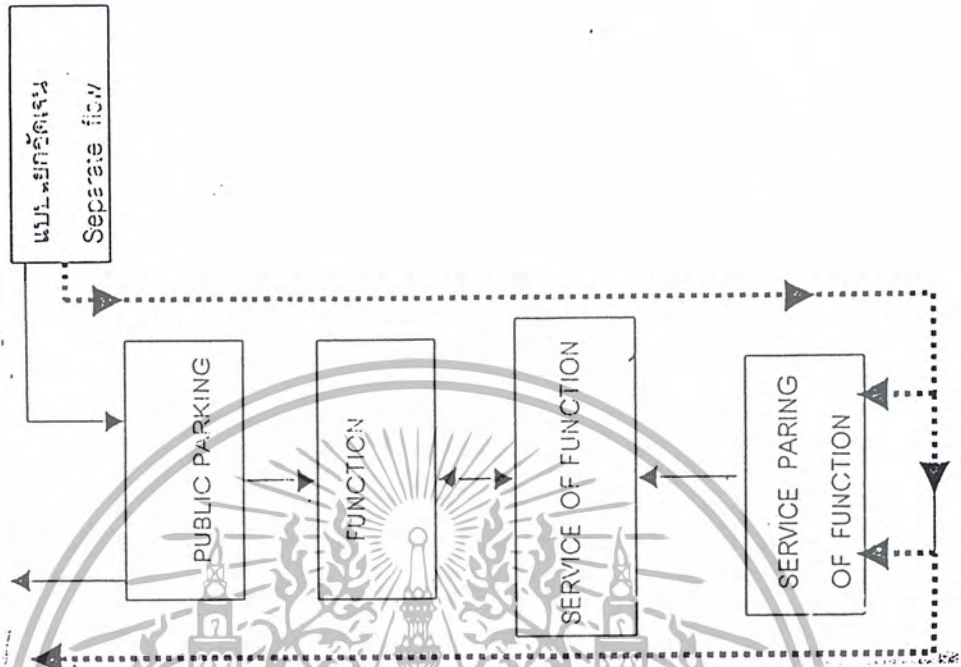
ตารางที่ 3.14 แสดงค่าคะแนนความสัมพันธ์ส่วนบริการเทคนิค

ส่วนบริการเทคนิค

No.	องค์ประกอบ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	รวม
1	โรงเก็บจาก+พท.สร้างจาก																	20
2	ห้องทำงานฝ่ายศิลปกรรม	4																21
3	ห้องทำงานช่างซ่อมบำรุง	4	4															24
4	ห้องทำงานฝ่ายอาคารสถานที่	2	3	4														31
5	ห้องพักผ่อนฝ่ายอาคารทั่วไป	2	3	2	4													17
6	ห้องพักผ่อนนักงาน ร.ป.ภ.	1	2	3	3	4												19
7	CCTV.CONTROL RM.	1	3	3	3	2	3											15
8	ห้อง LOCKER	2	3	2	2	3	3	3										26
9	ห้องเก็บอุปกรณ์	3	3	3	3	3	3	3	3									21
10	ห้องเครื่อง MOB	1	2	1	1	1	2	3	2	2								20
11	ห้อง TRAN FORMER	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2							19
12	ห้อง Emergency Generator Set.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1						22
13	ห้อง Chiller	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1					19
14	Cooling tower	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3				23
15	ห้อง Water Pump	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			24
16	ห้อง Water tank	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3		23

3.4.3 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ

1. การจัดระบบเส้นทางสัญจรของยานพาหนะ (Vehicle Traffic)



แผนภูมิที่ 3.13 แสดงการสัญจรของยานพาหนะ

แยกทางสัญจรรถบริการออกจากประเภทอื่น ซึ่งทางสัญจรของรถพนักงานกับรถบุคคลภายนอก อาจรวมกันได้ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้ใช้ในแต่ละองค์ประกอบและความเหมาะสมของพื้นที่โดยในแต่ละองค์ประกอบมีความต้องการก็จอดรถดังต่อไปนี้

1. ส่วนสำนักงาน (OFFICE ZONE)
 - ที่จอดรถพนักงาน
 - ที่จอดรถสาธารณะ (ลูกค้า, ผู้มาติดต่อ)
2. ส่วนห้องบันทึกเสียง (STUDIO REC ZONE)

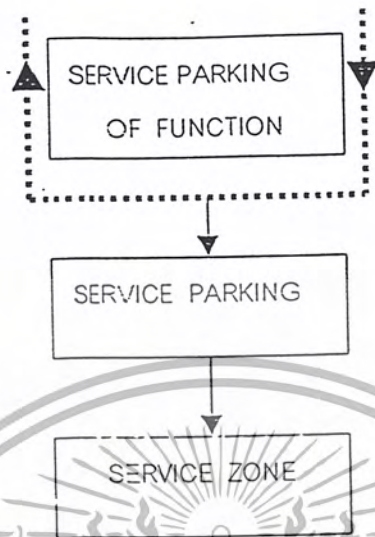
สวนแสดงดนตรี (MUSIC DISPLAY)

 - ที่จอดรถสาธารณะ (ผู้ชม)
 - ที่จอดรถบริการ (ขนอุปกรณ์ในการแสดง)
 - ที่จอดรถพนักงาน

สวนโรงถ่ายภาพยนตร์ (STUDIO HOUSE)

 - ที่จอดรถสาธารณะ (ลูกค้าที่มาอุดหนุน)
 - ที่จอดรถบริการ (ขนอุปกรณ์ในการถ่ายทำ)
 - ที่จอดรถตารา , นักแสดง , พนักงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แผนภูมิที่ 3.14 แสดงการจัดระเบียบจอดรถ

3. ส่วนห้องสมุดดนตรี (MUSIC EDUCATION)
 - ที่จอดรถพนักงาน
 - ที่จอดรถบริการ (ขนส่งข้อมูล)
4. ส่วนบริการสาธารณะ (PUBLICATION SEMICE)
 - ที่จอดรถสาธารณะ (ลูกค้า)
 - ที่จอดรถพนักงาน, เจ้าของร้าน
 - ที่จอดรถบริการ (ขนส่งสินค้า)
5. ส่วนบริการ
 - ส่วนจอดรถจากแหล่งบริการภายนอก
 - ส่วนจอดรถบริการภายใน
 - ส่วนจอดรถพนักงาน, งานระบบอาคาร
 - ส่วนจอดรถฝ่ายอาคารสถานที่
 - ส่วนจอดรถฝ่ายยานพาหนะ
 - ส่วนจอดรถบริการจำหน่าย

สรุปแนวความคิด

- แยกทางสัญจรของรถบริการออกจากประเทศอื่น (Separate flow)
- ทางสัญจรรถบุคคลภายนอกและรถพนักงานสามารถรวมกันได้ ส (mixed flow)
- ส่วนจอดรถบริการเป็นแบบผสม เนื่องจากบางส่วนที่ต้องการความรวดเร็วในการขนถ่ายคือ

ส่วนอเนกประสงค์ (MULTIPORPOSE) ส่วนบริการสาธารณะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- มีส่วนจอตลอดบริการรวมอยู่บริการ SERVICE ZONE สำหรับองค์ประกอบที่มีจำนวนหรือความต้องการบริการน้อยคือ ทุก ๆ องค์ประกอบยกเว้นส่วน MULTIPURPOSE และส่วนบริการสาธารณะ (PUBLICATION SERVICE)

2. การจัดเส้นทางสัญจรผู้คน (User Circulation)

แบบแยกชัดเจน (Separate flow)

ทางสัญจรของโครงการจะแยกทางสัญจรของพนักงานบริการออกจากทางสัญจรหลักเพื่อมิให้เกิดการปะปนกันระหว่างกิจกรรมการบริการและกิจกรรมอื่น ๆ

แบบรวม (mixed flow)

ใช้ทางสัญจรแบบรวมในส่วนของ PLAZA เพื่อให้เกิดทางเลือกในการเข้าใช้แต่ละ ZONE และป้องกันเรื่องเสียงดนตรีจาก MUSIC DISPLAY รมกวนในส่วนอื่น

การเชื่อม ส่วน OFFICE และ MUSIC PRODUCTION ให้ ENTRANCHALL เป็นทางสัญจร แต่แยกระยะการเข้าถึง โดยลำดับให้เข้าถึง OFFICE ง่ายกว่า MUSIC PRODUCTION

การแบ่งพื้นที่ตามกลุ่มกิจกรรมและหน้าที่ให้สอย

- แยกพื้นที่ที่มีกลุ่มกิจกรรมหลักคนประเภทออกจากกันด้วย PUELIC SPACE ที่เป็น HALL หรือ PLAZA
 - SERVICE ZONE ต้องสามารถเชื่อมต่อกับทุก ๆ ZONE ได้
 - ส่วน STUDIO SERVICE ทั้ง STUDIO บันทึกเสียง และสตูดิโอถ่ายทำเชื่อมต่อกับส่วน PARKING และ STUDIO เพื่อความสะดวกในการทำงาน
- การแบ่งพื้นที่ตามความสำคัญของการเข้าถึง
- ให้ส่วนที่มีผู้ใช้หลักเป็นบุคคลภายนอกอยู่หน้าสุดคือ ส่วน MUSIC DISPLAY PUBLICATION SERVICE, MUSIC EDUCATION
 - ส่วนถัดมาเป็นส่วน SEMIPUBLIC ได้แก่ โถงทางเข้า, โถงพักคอย
 - ส่วนถัดมาเป็นส่วน SEMI - PRIVATE ที่ต้องการความเป็นส่วนตัว แต่บุคคลภายนอกต้องสามารถติดต่อได้ ได้แก่ ส่วน OFFICE, STUDIO RECORD
 - ส่วนในสุดเป็นส่วนที่ต้องการให้ USER ภายนอกมารบกวน คือ ส่วน STUDIO HOUSE และส่วน SERVICE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

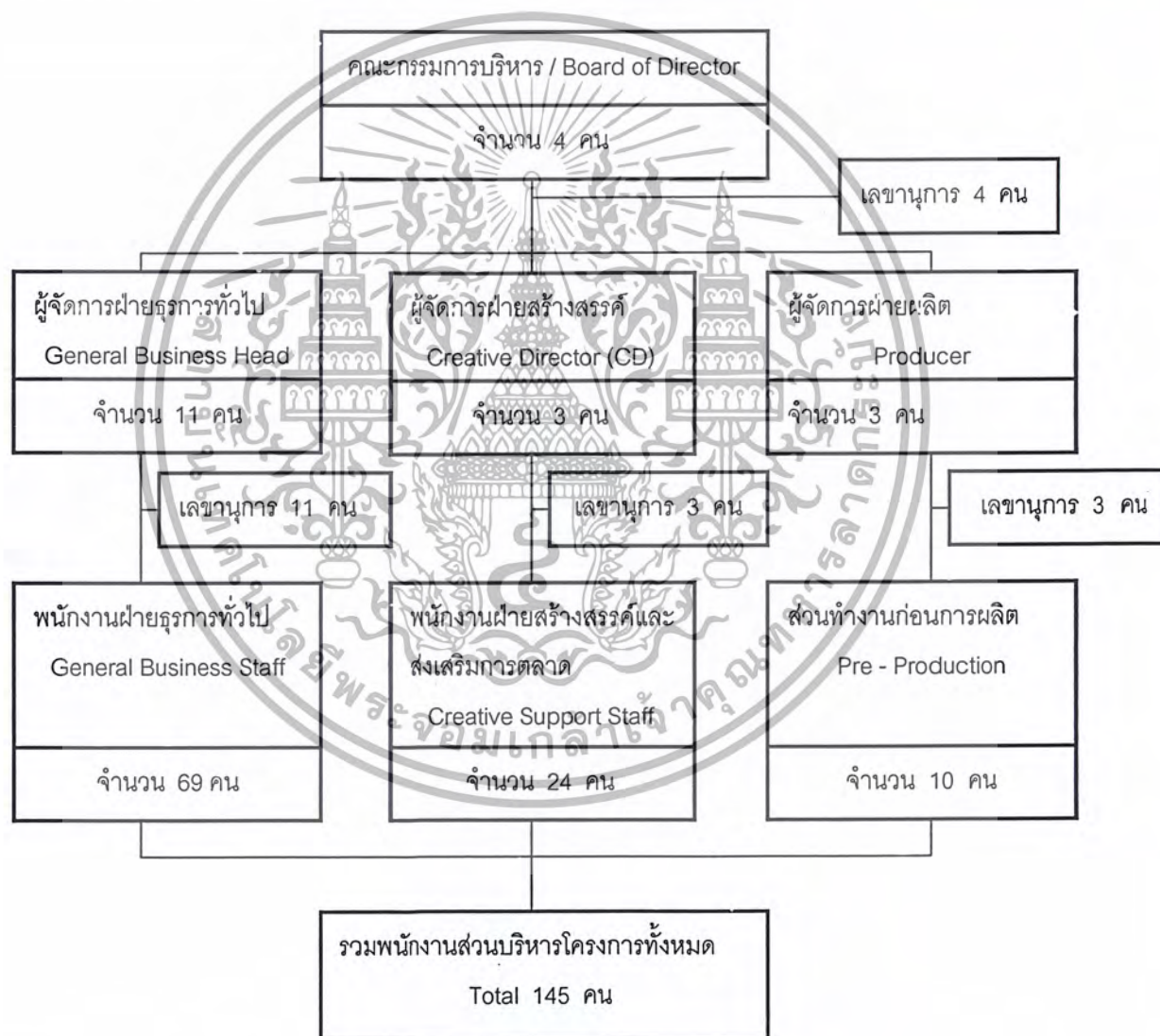
3.4.4 การศึกษาความต้องการพื้นที่ใช้สอยโครงการ

3.4.4.1 รายละเอียดด้านหน้าที่ใช้สอย (Function Need)

เป็นการหาความต้องการพื้นที่ในแต่ละกิจกรรมซึ่งจะนำเสนอที่ละองค์ประกอบตามลำดับความสำคัญในแต่ละองค์ประกอบโครงการนั้น จะมีวิธีคำนวณหาพื้นที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับความเหมาะสมดังนี้

1. ส่วนบริหารโครงการ (Administration Zone)

จำนวนผู้ใช้สอยหลัก คือ พนักงานบริษัทที่อยู่ในขั้นตอนการบริหารธุรกิจ และขั้นตอนก่อนการผลิต (Preproduction) ตามใน (Organization Chart) แต่การแสดงรายละเอียดส่วนนี้จะต้องใช้จำนวนพนักงานเข้าใช้ส่วนนี้เป็นประจำเท่านั้น ดังที่จะนำเสนอต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 3.15 แสดงจำนวนผู้ใช้สอยหลัก

**ส่วน พนักงานฝ่าย Production และ Post - Production จะมีห้องปฏิบัติงานอยู่ในส่วนปฏิบัติการ

ดนตรี และส่วนปฏิบัติการถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การคำนวณหาค่าเฉลี่ยสูงสุดในโถงต้อนรับ

การคำนวณหาพื้นที่ส่วนบริหารสามารถคำนวณได้จากการจัดการครุภัณฑ์ซึ่งจะได้พื้นที่ทำงานของพนักงานในส่วนนี้ แต่ต้องคำนวณจากค่าเฉลี่ยผู้ใช้สูงสุด ซึ่งสามารถคำนวณได้จากพฤติกรรมของพนักงานบริหารดังนี้

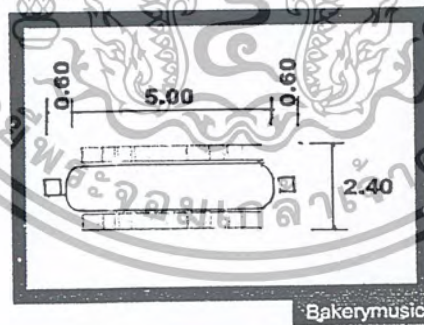
ลักษณะพฤติกรรมของพนักงาน

- จาก Time Schedule กำหนด 9.00 น. – 17.00 น.
 - มักจะเข้างานด้วยความรีบเร่ง ในช่วงเช้าก่อนเข้าทำงาน
- | | |
|--|------------------------------|
| ได้แก่ช่วงเวลา | 8.00 น. – 9.00 น. |
| Peak Hour | 8.00 น. – 9.00 น. |
| มีความถี่ในการเข้าใช้ | 15 นาที / ครั้ง |
| เฉลี่ย 1 คนใช้เวลาคนละ | 15 นาที |
| จะใช้เวลาทั้งสิ้น | $145 \times 15 = 2,175$ นาที |
| ดังนั้น ค่าเฉลี่ยผู้ใช้สูงสุดในชั่วโมงเร่งด่วน | $2,175 \div 60 = 37$ คน |

รายละเอียดครุภัณฑ์ส่วนบริหาร (Administration Furniture Needs)

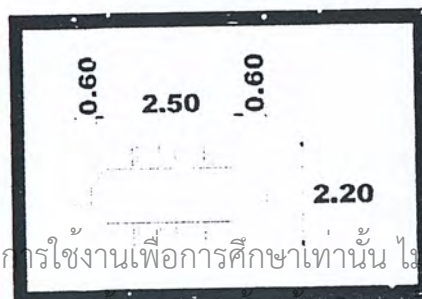
(ที่มา : จากหนังสือ Office Space)

ชุดโต๊ะทำงาน A ใช้พื้นที่ 3.42 m^2 (สำหรับทำงานระดับบริหาร)



รูปที่ 3.1 แสดงขนาดชุดโต๊ะทำงาน A

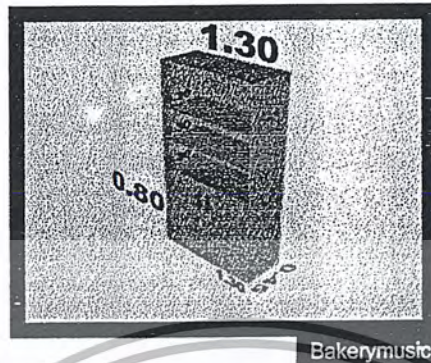
ชุดโต๊ะทำงาน B ใช้พื้นที่ 2.72 m^2 (สำหรับทำงานระดับผู้จัดการประจำฝ่ายและผู้กำกับ
การแสดง)



รูปที่ 3.2 แสดงขนาดชุดโต๊ะทำงาน B

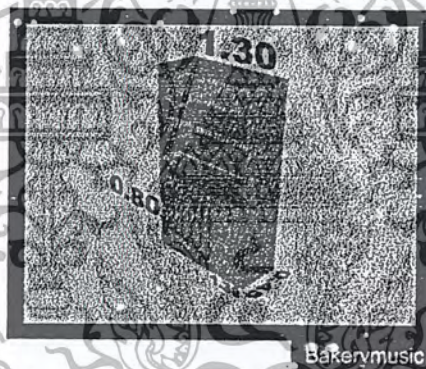
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงชื่อของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นวางของ A ใช้พื้นที่ 56 m^2 (ใช้สำหรับวางหนังสือและเก็บของที่มีจำนวนมาก ๆ มีตู้เก็บของด้านล่าง)



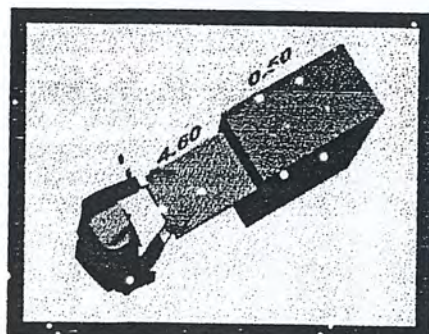
รูปที่ 3.3 แสดงขนาดชั้นวางของ A

ชั้นวางของ B ใช้พื้นที่ 1.43 m^2 (ใช้สำหรับวางหนังสือและเก็บของที่มีจำนวนไม่มากนัก)



รูปที่ 3.4 แสดงขนาดชั้นวางของ B

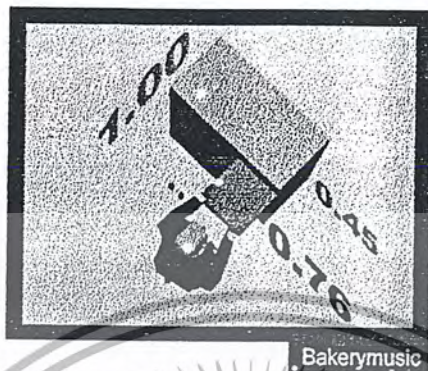
ตู้เก็บเอกสาร ใช้พื้นที่ 0.08 m^2 (สำหรับเก็บเอกสารที่ต้องการประหยัดเนื้อที่)



รูปที่ 3.5 แสดงขนาดตู้เก็บเอกสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษา กรุณาอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นวางเอกสาร ใช้พื้นที่ 1.2 m² (สำหรับเก็บเอกสารที่ต้องการความรวดเร็วในการค้น)



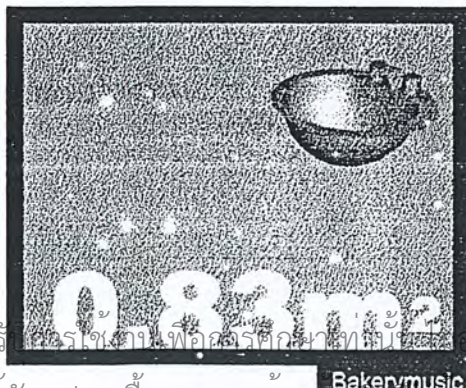
รูปที่ 3.6 แสดงขนาดชั้นวางเอกสาร

ชุดทำความสะอาด ใช้พื้นที่ 1.82 m²



รูปที่ 3.7 แสดงขนาดชุดทำความสะอาด

อ่างล้างหน้า ใช้พื้นที่ 0.83 m²



รูปที่ 3.8 แสดงขนาดอ่างล้างหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เฉพาะภายในเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โถบีสสาวะชาย ใช้พื้นที่ $0.56 m^2$



รูปที่ 3.9 แสดงขนาดโถบีสสาวะชาย

โถอุจจาระ ใช้พื้นที่ $1.35 m^2$



รูปที่ 3.10 แสดงขนาดโถอุจจาระ

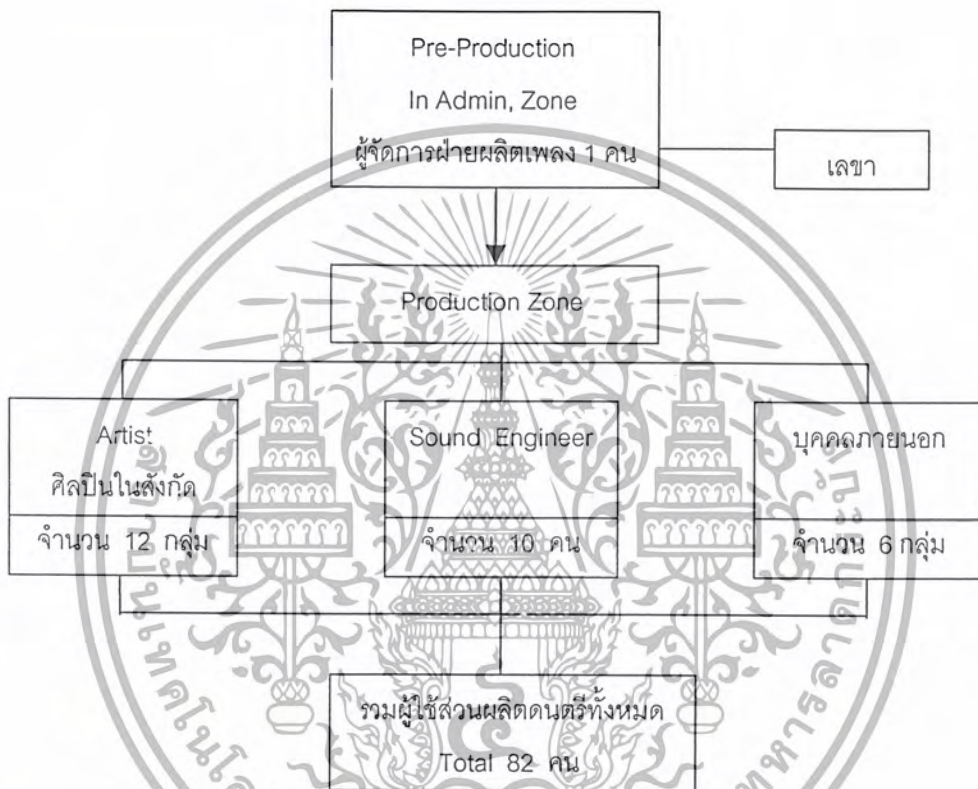
ตารางที่ 3.15 แสดงมาตรฐานกำหนดจำนวนสุขภัณฑ์ (ที่มา : จากหนังสือ Office Space)

จำนวนผู้ใช้	จำนวนสุขภัณฑ์ที่กำหนด		
	อ่างล้างหน้า	โถบีสสาวะชาย	โถอุจจาระ
1-15	1	1	1
16-20	2	1	2
21-30	2	2	2
31-45	3	2	3
46-50	3	3	3
51-60	4	3	4
61-75	4	3	4
70-100	5	4	5
มากกว่า 100	ให้คิดจำนวนสุขภัณฑ์ 1 ชุดต่อผู้ใช้ 25 คน		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ส่วนผลิตดนตรี (Music Production Zone)

การใช้งานส่วนนี้เป็นลักษณะของกิจกรรมในการผลิตดนตรี ซึ่งจะเกิดขึ้นหลังจากการดำเนินการส่วนบริหาร ซึ่งจะดำเนินการโดยพนักงานฝ่ายผลิตเพลง และศิลปินในสังกัด นอกจากนั้นยังสามารถเปิดให้บุคคลภายนอกเข้ามาใช้พื้นที่นี้โดยการเช่า เพื่อเสริมรายได้ให้กับโครงการ และเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ทางด้านดนตรี



แผนภูมิที่ 3.16 แสดงจำนวนผู้ใช้ ส่วนผลิตดนตรี

สำหรับกลุ่มศิลปินสามารถแบ่งได้ 2 ประเภท คือ

1. กลุ่มศิลปินที่มีการบันทึกเสียงในวันนั้นๆ ตลอด 1 เดือน 6 กลุ่ม
2. กลุ่มศิลปินที่ต้องแต่งเพลงเพื่อบันทึกเสียงในเดือนต่อไป 6 กลุ่ม

ซึ่งสำหรับจำนวนกลุ่มศิลปินจะแสดงผลในขั้นต่อไป

ลักษณะพฤติกรรมของผู้ใช้

ศิลปินในสังกัด , Sound Engineer,

นักดนตรีที่มาจากภายนอก

ล้วนแต่มีความคลั่งไคล้หลงใหลในดนตรี การทำงาน หรือการปฏิบัติการในแต่ละครั้งมักจะทำอย่างใจจ้อใจจ๋องไม่ค่อยมีการเข้าออกบ่อยนัก มักจะเข้าออกพร้อมกันในช่วงเวลาพักผ่อน และช่วงเวลาที่มาถึง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การคำนวณหาค่าเฉลี่ยสูงสุดในโถงต้อนรับ

จาก Time Schedule กำหนด 9.00 น. - 22.00 น.

Peak Hour คือช่วงเวลาพักทานอาหารเย็น 17.00น. - 18.00 น.

พนักงาน Sound Engineer และศิลปินออกจากห้องอัดพร้อม ๆ กัน พร้อมกับบุคคลภายนอกจะ
เริ่มมาเข้าห้องซ้อมดนตรี

นักดนตรี 1 กลุ่ม มีจำนวนเฉลี่ยกลุ่มละ 4 คน

นักดนตรี 18 กลุ่ม คิดเป็นจำนวน $18 \times 4 = 72$ คน

ดังนั้น ค่าเฉลี่ยผู้ใช้สูงสุดในชั่วโมงเร่งด่วน $72 + 10 = 82$ คน

การกำหนดจำนวนห้องและลักษณะการใช้งาน

จาก (Case study A และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ B₁) สามารถกำหนดประเภทของห้อง
บันทึกเสียงได้ 2 ประเภท คือ

1. ห้องบันทึกเสียงขนาดใหญ่ (Studio A)

สำหรับการอัดเสียงปกติในการทำงานอัลบั้มทั่วไป สามารถ Band Staff ได้ 6 คน สำหรับ
จำนวนห้องจะคำนวณในขั้นตอนต่อไป

การหาจำนวนห้องบันทึกเสียงขนาดเล็ก (Studio B)

ตารางที่ 3.16 แสดงการขยายตัวในอนาคต

ปี (พ.ศ.)	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
จำนวนศิลปิน (กลุ่ม)	●	→	→	→	15	●	→	→	→	30
จำนวนอัลบั้มที่บันทึกสด	●	→	→	→	30	●	→	→	→	60
จำนวนอัลบั้ม Digital/Remix	●	→	→	→	60	●	→	→	→	120

(จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ B₁)

จากตารางแสดงการขยายตัวสามารถคาดเดาว่าในอีก 5 ปีข้างหน้าจะมีอัตราการเพิ่มน่าจะเป็น
2 เท่าของจำนวนเดิม ดังนั้นสามารถคำนวณหาจำนวนห้องต่างๆ ได้จากจำนวนอัลบั้มที่ออก / เดือน มา
เทียบเวลาในการบันทึกเสียงและการใช้ห้องซ้อมดนตรีได้ดังต่อไปนี้

การใช้งานของบริษัท (จากข้อมูลเดิม)

ใน 1 เดือน ออก 5 อัลบั้ม แบ่งเป็น อัลบั้มที่ต้องการบันทึกเสียงสด 3 อัลบั้ม / แบบ
Digital หรือ Remix 2 อัลบั้ม (จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ B₁) ดังนั้นในอีก 5 ปีข้างหน้าบริษัทจะ
สามารถออกอัลบั้มได้ดังต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้งานของบริษัท

จากตารางแสดงการขยายตัวสามารถคาดเดาว่าในอีก 5 ปีข้างหน้าจะมีอัตราการผลิตเพิ่มนำจะเป็น 2 เท่าของจำนวนเดิม ดังนั้นสามารถคำนวณหาจำนวนห้องต่างๆ ได้จากจำนวนอัลบั้มที่ออก / เดือน มาเทียบกับเวลาในการบันทึกเสียงและการใช้ห้องซ้อมดนตรีได้ดังต่อไปนี้

	กำหนด 1 เดือนออก	6	อัลบั้ม
	(การบันทึกเสียงสด)		
	ใน 1 อัลบั้มมี	12	เพลง
	ใช้เวลาบันทึกเสียงเพลงละ	4	ชั่วโมง
ดังนั้น	จะต้องใช้เวลาบันทึกเสียง $6(12 \times 4)$	= 288	ชั่วโมง

(การบันทึกเสียงแบบ Digital / Remix)

	1 เดือนออก	4	อัลบั้ม
	1 อัลบั้มมี	12	เพลง
	ใช้เวลาบันทึกเสียงเพลงละ	1	ชั่วโมง
ดังนั้น	จะต้องใช้เวลาบันทึกเสียง $4(12 \times 1)$	= 48	ชั่วโมง
	$228 + 48$	= 336	ชั่วโมง
	กำหนดเปิดให้บริการวันละ	12	ชั่วโมง
	(จาก Time Schedule)		
ดังนั้น	1 เดือนเปิดให้ทำการเฉลี่ย 12×22	= 264	ชั่วโมง
	จำเป็นต้องมีห้องบันทึกเสียงสำหรับ	2	ห้อง
	การใช้งานในบริษัท		

การใช้งานสำหรับบุคคลภายนอก (จาก Case Study) บริษัท GECCO คิดการให้บริการเช่าจากบุคคลภายนอก 50%

ดังนั้น	จำเป็นต้องมีห้องบันทึกเสียง (Studio B) $2 + 1$	= 3	ห้อง
---------	--	-----	------

ห้องซ้อมดนตรี แบ่งการใช้งานออกเป็น 2 ประเภท คือ

- การใช้งานสำหรับศิลปินในสังกัดที่ต้องบันทึกเสียงในเดือนต่อไป
- การใช้งานสำหรับบุคคลภายนอก

การหาจำนวนห้องซ้อมดนตรี

(จากการศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้ห้องซ้อมดนตรี)

	การซ้อมดนตรีให้เกิดความพอใจใช้เวลาเพลงละ	3	ชั่วโมง
	สามารถซ้อมได้มากที่สุดวันละ	4	เพลง
ดังนั้น	จะต้องใช้เวลาในการซ้อมเฉลี่ยวันละ 3×4	= 12	ชั่วโมง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้งานสำหรับศิลปินในสังกัดที่มีการบันทึกเสียงในเดือนต่อไป

กำหนด 1 เดือนออก	6	อัลบั้ม
ถ้า 1 อัลบั้มใช้เวลาแต่งเพลง	1	เดือน
จึงมีศิลปินที่ต้องใช้ห้องซ้อมดนตรี	6	กลุ่ม/เดือน
จากการศึกษาพฤติกรรมสามารถซ้อมได้มากที่สุด	12	ชั่วโมง/4 เพลง
1 อัลบั้มมี 12 เพลง จึงต้องใช้เวลาทั้งหมด $12 \div 4 = 3$		วัน
ใน 1 เดือน เปิดทำการ	22	วัน
ศิลปิน 6 กลุ่ม จะใช้เวลาซ้อม $6 \times 3 =$	18	วัน
จะต้องมีห้องซ้อมสำหรับศิลปิน $22 > 18 =$	1	ห้อง
ดังนั้น จำนวนห้องซ้อมดนตรีทั้งหมด $3+1 =$	4	ห้อง

การใช้งานบุคคลภายนอก

(จากการสำรวจห้องซ้อมดนตรีทั่วไป)

ใน 1 วัน จะมีกลุ่มผู้ใช้ทั้งหมดเฉลี่ย	3	ครั้ง
จากการศึกษาพฤติกรรมสามารถซ้อมได้มากที่สุด	12	ชั่วโมง-เพลง
จะต้องใช้เวลาทั้งหมด $12 \times 3 =$	36	ชั่วโมง
กำหนดเปิดให้บริการวันละ	12	ชั่วโมง
จะต้องมีจำนวนห้องซ้อมสำหรับบุคคลภายนอก $36 \div 12 =$	3	ห้อง
ดังนั้น จำเป็นต้องมีห้องซ้อมดนตรี $3+1 =$	4	ห้อง

ห้องซ้อมร้องเพลง

การผลิตใน 1 อัลบั้มไม่สามารถกำหนดได้ว่าอัลบั้มเป็นแนวดนตรีที่จำเป็นจะต้องแยกการซ้อมดนตรีออกจากห้องร้องเพลง หรือไม่ จึงกำหนดจำนวนกับห้องบันทึกเสียงเพื่อเพิ่มความพร้อมในการบันทึกเสียงมากที่สุด 4 ห้อง

DEMOROOM

เป็นห้องสำหรับทำดนตรีคร่าว ๆ พร้อมกับการคิดเพลงหรือแต่งเพลง ใช้จำนวนห้องเท่ากับส่วนห้องซ้อมดนตรีเพราะมีกิจกรรมที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันกำหนดจำนวน 4 ห้อง

- จำนวนสุขภัณฑ์ที่ใช้

- จากตารางแสดงจำนวนสุขภัณฑ์ต่อจำนวนผู้ใช้ (จากหนังสือ OFFICE SPACE) ให้สุขภัณฑ์เป็น 1 ชุด ต่อผู้ใช้ 25 คน
- จะได้เป็น 10 อ่างล้างหน้า, 10 โถปัสสาวะ, 10 โถสุขภัณฑ์

การหาพื้นที่ในส่วนปฏิบัติการบันทึกเสียง นอกจากจะหาพื้นที่ การจัดวางครุภัณฑ์แล้วยังต้องคำนึงถึง ขนาดห้องที่ได้ประสิทธิภาพทางด้านเสียง (Acoustic Quality) ดังนั้น บางพื้นที่ อาจจะต้องใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขนาดมาตรฐานจากแหล่งข้อมูล (Master of Acoustic Handbook) เข้าช่วยรวมกับพื้นที่ครุภัณฑ์จึง
จะได้ห้องที่เหมาะสมต่อการใช้งาน

- การคิดจำนวนศิลปิน

สามารถประมาณจำนวนศิลปินได้ดังต่อไปนี้

จะมีจำนวนกลุ่มศิลปิน 30 กลุ่ม

ประกอบไปด้วยกลุ่มศิลปินลักษณะต่างๆ โดยจะแบ่งอัตราส่วนเฉลี่ยในจำนวนเท่า ๆ กัน

ประเภทละ 1 : 3 ของจำนวนกลุ่ม 30 กลุ่ม ซึ่งประกอบด้วย

- ศิลปินเดี่ยว 10 คน

- ศิลปินคู่ 20 คน

- ศิลปินกลุ่มเฉลี่ยละ 4 คน 40 คน

ดังนั้น จำนวนศิลปินทั้งหมด 70 คน

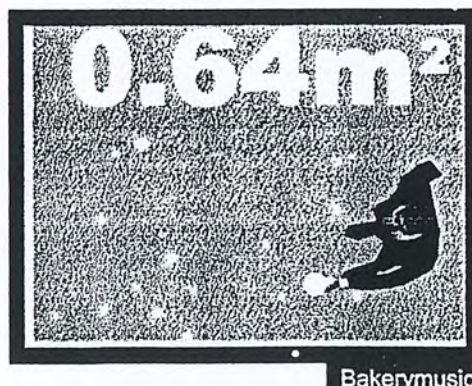
การแสดงพื้นที่แต่ละกิจกรรมและรายละเอียดครุภัณฑ์

ส่วนร้องเพลง A ประกอบด้วย ใช้พื้นที่ 10.4 m^2



รูปที่ 3.11 แสดงขนาดส่วนร้องเพลง A

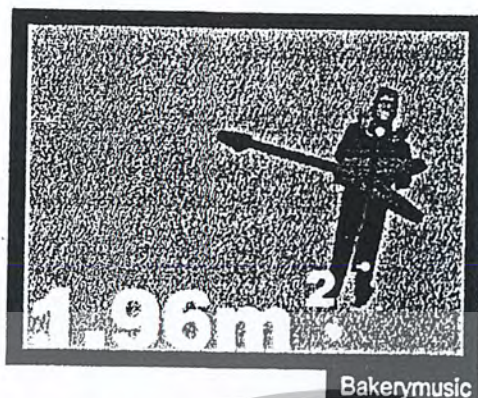
ส่วนร้องเพลง B ใช้พื้นที่ 0.64 m^2



Bakerymusic

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
รูปที่ 3.12 แสดงขนาดส่วนร้องเพลง B
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนเล่นกีตาร์ ประกอบด้วย ใช้พื้นที่ 1.96 m²



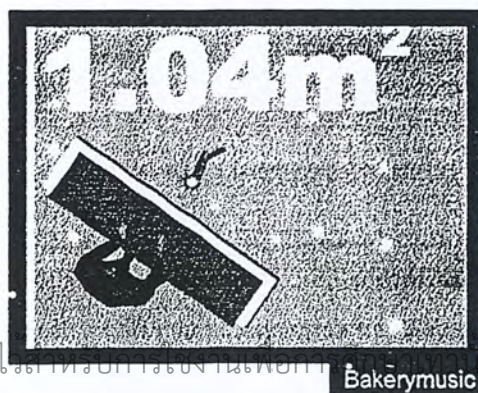
รูปที่ 3.13 แสดงขนาดส่วนเล่นกีตาร์

ส่วนเล่นกีตาร์ เบส ประกอบด้วย ใช้พื้นที่ 3.36 m²



รูปที่ 3.14 แสดงขนาดส่วนเล่นกีตาร์เบส

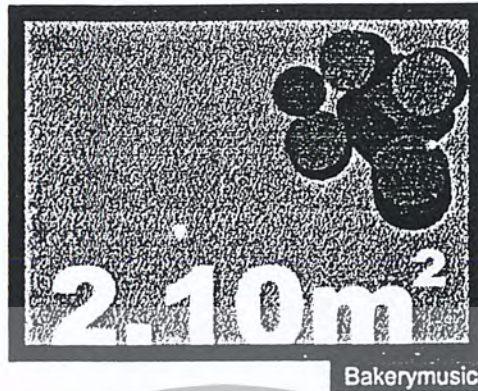
ส่วนเล่นคีย์บอร์ด, เปียโนไฟฟ้าใช้พื้นที่ 1.04 m²



รูปที่ 3.15 แสดงขนาดส่วนเล่นคีย์บอร์ด/เปียโนไฟฟ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ของ Bakerymusic ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

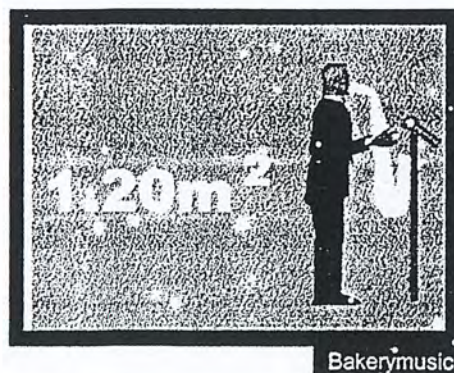
ส่วนเล่นกลองใช้พื้นที่ 2.10 m²



รูปที่ 3.16 แสดงขนาดส่วนเล่นกลอง
ส่วนเล่นทรมเปิด ใช้พื้นที่ 1.36 m²

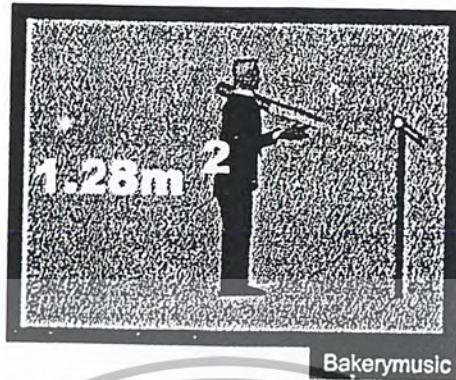


รูปที่ 3.17 แสดงขนาดส่วนเล่นทรมเปิด
ส่วนเล่นแซคโซโฟน ใช้พื้นที่ 1.20 m²



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับรูปที่ 3.18 แสดงขนาดส่วนเล่นแซคโซโฟน อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนเล่นทรมอบน ใช้พื้นที่ 1.28 m²



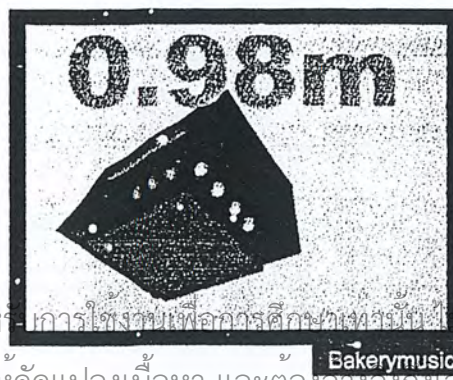
รูปที่ 3.19 แสดงขนาดส่วนเล่นทรมอบน

ตู้แอมป์กีตาร์ (คิดแบบใหญ่ที่สุด) ใช้พื้นที่ 0.84 m²



รูปที่ 3.20 แสดงขนาดตู้แอมป์กีตาร์

ตู้แอมป์เบส (คิดแบบใหญ่ที่สุด) ใช้พื้นที่ 0.98 m²



รูปที่ 3.21 แสดงขนาดตู้แอมป์เบส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

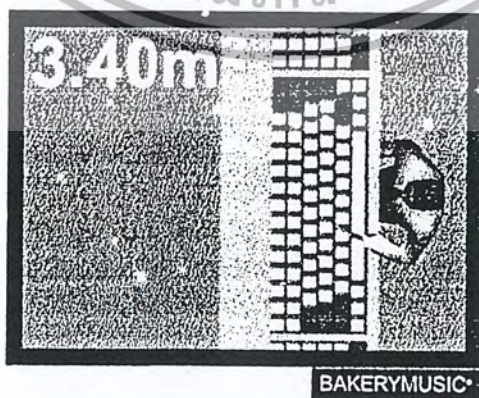
เครื่องดนตรีอื่น ๆ ไม่จำเป็นต้องใช้ตู้แอมป์เพราะสามารถใช้การบันทึกของ Digital ได้เช่นการใช้ Keyboard, Turn Table สามารถสร้างเสียงโดยเชื่อม Program ในห้อง Demo R.M. แล้วไปทำการบันทึกรวมแบบ Digital ในส่วนห้องควบคุม (Control R.M.) ซึ่ง Sound Engineer จะทำหน้าที่บันทึกเสียงให้สำหรับลูกค้าในห้องซ้อม ที่มีได้มาใช้ห้องอัด Sound Engineer จะทำการบันทึกนอกเหนือจากเวลาในการบันทึกเสียงปกติในห้องซ้อม Keyboard จะไม่ใช่ตู้แอมป์แต่จะใช้หูฟังแทน เพราะจะทำให้เสียงดีกัน

Sound Lock ใช้ขนาดมาตรฐาน ขนาด 18.00 m² (จากหนังสือ Master of Acoustic Handbook) ใช้สำหรับ Pre Function กันเสียงจากภายนอก



รูปที่ 3.22 แสดงขนาดห้อง SOUND LOCK

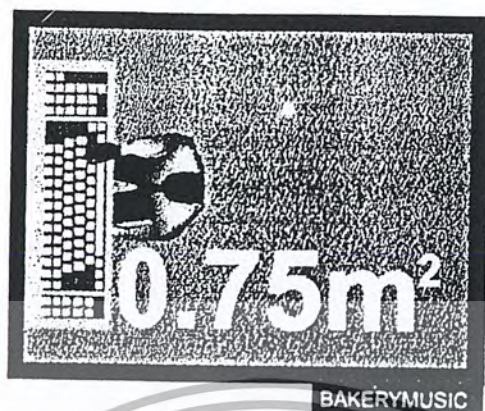
Mixing Console A ใช้พื้นที่ 3.40 m²



รูปที่ 3.23 แสดงขนาด MIXING CONSOLE A

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Mixing Console B ใช้พื้นที่ 0.75 m²



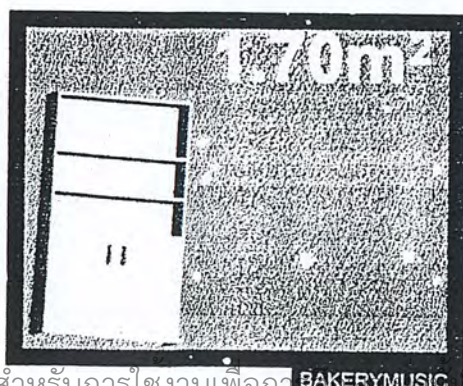
รูปที่ 3.24 แสดงขนาด MIXING CONSOLE B

ชั้นวาง Turn Table (สูงเท่า Mixing Console) ใช้พื้นที่ 0.70 m²



รูปที่ 3.25 แสดงขนาดชั้นวาง TURN TABLE

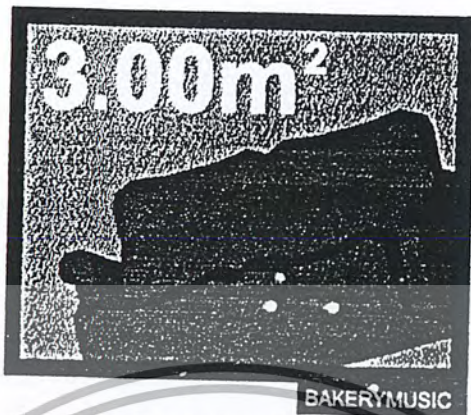
ตู้เก็บเครื่องมือ (บานเลื่อน) A, ใช้พื้นที่ 1.70 m²



รูปที่ 3.26 แสดงขนาดตู้เก็บเครื่องมือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องยกย่องถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชุดรับแขก A, ใช้พื้นที่ 3.00 m²



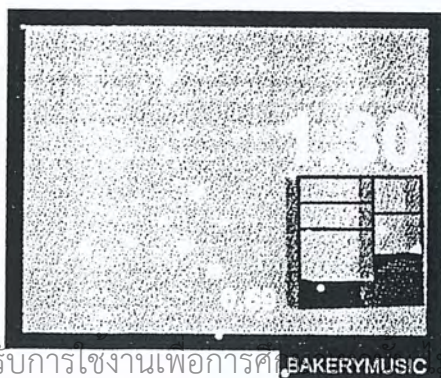
รูปที่ 3.27 แสดงขนาดชุดรับแขก A

ชุดรับแขก B ใช้พื้นที่ 3.82 m²



รูปที่ 3.28 แสดงขนาดชุดรับแขก B

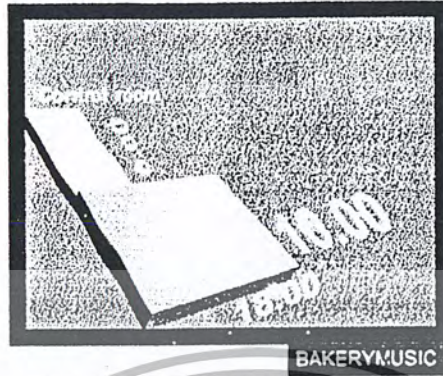
ชั้นวางเครื่องมือ + อุปกรณ์ A ใช้พื้นที่ 3.00 m²



รูปที่ 3.29 แสดงขนาดชั้นวางอุปกรณ์ A

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้รูปที่ 3.29 แสดงขนาดชั้นวางอุปกรณ์ A เจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ห้องบันทึกเสียง A ใช้พื้นที่ 180.00 m² (เป็นขนาดมาตรฐาน ที่มา : จากหนังสือ Master of Acoustic Handbook)



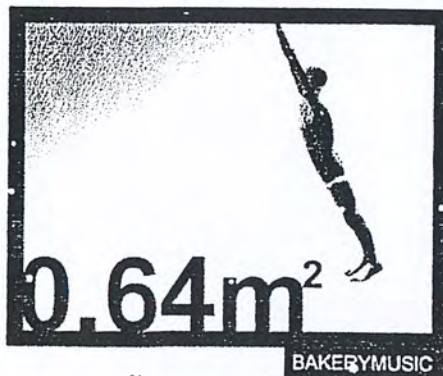
รูปที่ 3.30 แสดงขนาดส่วนห้องบันทึกเสียง A

ห้องบันทึกเสียง B ใช้พื้นที่ 48.00 m² (เป็นขนาดมาตรฐาน ที่มา : จากหนังสือ Master of Acoustic Handbook)



รูปที่ 3.31 แสดงขนาดส่วนห้องบันทึกเสียง B

พื้นที่ส่วนบุคคล ใช้พื้นที่ 0.64 m² (ที่มา : จากหนังสือ Architect's data)

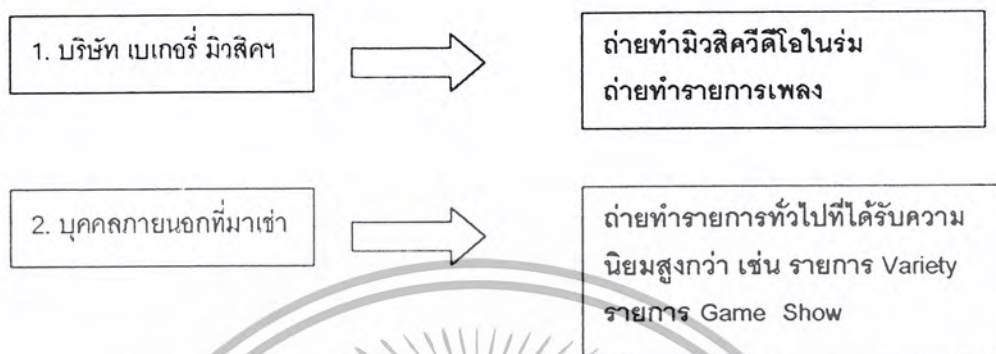


รูปที่ 3.32 แสดงขนาดพื้นที่ส่วนบุคคล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ส่วนผลิต มิวสิควิดีโอ และรายการ (Video Production Zone)

การใช้งานในส่วนนี้จะแบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ สำหรับการถ่ายทำสื่อต่างๆ ในการประชาสัมพันธ์ผลงานของทางบริษัท และสำหรับเปิดให้บุคคลนอกมาเช่า ซึ่งสามารถแสดงลักษณะการใช้งานทั้ง 2 ประเภทได้ดังนี้



ตารางที่ 3.17 แสดงการกำหนดประเภทให้เหมาะสมกับกิจกรรมการผลิตในโครงการ

กิจกรรมการผลิต	ลักษณะการใช้งาน	ประเภท STUDIO ที่เหมาะสม
MUSIC VIDEO รายการเพลง	จำนวนปานกลาง ใช้พื้นที่ปานกลาง	STUDIO ขนาดเล็ก
	จำนวนคนน้อย ใช้พื้นที่น้อย	STUDIO ขนาดเล็ก
GAME SHOW VARIETY รายการบันเทิงอื่นๆ	จำนวนคนมาก ใช้พื้นที่มาก	STUDIO ขนาดใหญ่
	จำนวนคนมาก ใช้พื้นที่มาก	STUDIO ขนาดใหญ่
	จำนวนคนมาก ใช้พื้นที่มาก	STUDIO ขนาดใหญ่

(จากการสัมภาษณ์ PRODUCER รายการซี่รี่ส์ B2)

การคำนวณหาจำนวนโรงถ่ายทำทั้ง 2 ประเภท

1. โรงถ่ายทำขนาดเล็ก (STUDIO A)

การถ่ายทำ MUSIC VIDEO

สามารถใช้ข้อมูลจากส่วนผลิตดนตรี มาคำนวณได้ดังนี้

ใน 1 เดือนต้องผลิตผลงานเพลง	6	อัลบั้ม
ควรจะมี MUSIC VIDEO อย่างน้อยอัลบั้มละ	2	เรื่อง
จะต้องผลิตทั้งหมดเดือนละ	$6 \times 2 =$	12 เรื่อง
ใช้เวลาในการถ่ายทำเฉลี่ยเรื่องละ	20	ชั่วโมง
ดังนั้น จะใช้เวลาในการถ่ายทำทั้งหมด	$20 \times 12 =$	240 ชั่วโมง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การถ่ายทำรายการเพลง (เปรียบเทียบกับบริษัท GRAMMY ENTERTAINMENT)

GRAMMY : ใน 1 สัปดาห์มีการออกอากาศเฉลี่ย	10	รายการ
มีจำนวนศิลปิน	150	กลุ่ม
BAKERY : มีจำนวนศิลปิน (อีก 5 ปีข้างหน้า)	30	กลุ่ม
คิดอัตราส่วนเป็น	1:5	
BAKERY จึงน่าจะมีรายการเพลงออกอากาศ	$10 / 5 = 2$	รายการ/ สัปดาห์
คิดเป็นเดือนละ	8	รายการ
ใช้เวลาในการถ่ายทำเฉลี่ยรายการละ	2	ชั่วโมง
	(จากการสัมภาษณ์ B2)	

ดังนั้น จะใช้เวลาในการถ่ายทำทั้งหมด $8 \times 2 = 16$ ชั่วโมง

จากการคำนวณจะเห็นได้ว่ารูปแบบการผลิตที่จำเป็นสำหรับโครงการทั้ง 2 ประเภท

ใช้เวลาในการถ่ายทำรวมกัน $240 + 16 = 256$ ชั่วโมง

(โรงถ่ายทำเปิดทำการ 9.00-22.00 น. เป็น 12 ชั่วโมง)

ใน 1 เดือนจะเปิดทำการ $12 \times 22 = 264$ ชั่วโมง

ดังนั้น กำหนดจำนวนโรงถ่ายทำ A $264 > 265 = 1$ โรง

2. โรงถ่ายทำขนาดใหญ่

การสำรวจความนิยม

จากการสำรวจพฤติกรรมในการชมโทรทัศน์ของบุคคลทั่วไป พบว่าคนส่วนใหญ่ชอบดูรายการประเภท Game Show, Variety Show, Entertainment อื่น ๆ มากที่สุด จึงต้องกำหนดรูปแบบของสื่อประเภทดังกล่าวไว้พิจารณา โดยให้บุคคลภายนอกที่เป็นเจ้าของรายการมาเข้าพื้นที่ในการผลิตเพื่อเป็นการเสริมรายได้ให้กับโครงการ

ดังนั้น กำหนดจำนวนโรงถ่ายทำ B 1 โรง

การคำนวณจำนวนผู้ใช้

การคำนวณผู้ใช้ในส่วนนี้จะแสดงเป็นกลุ่มกิจกรรมในแต่ละองค์ประกอบย่อย เนื่องจากมีการแยกทางเข้าหลัก ตามประเภทของผู้ใช้ที่ต่างกันโดยจะแสดงทั้ง 2 โรงถ่าย ซึ่งจะคิดจากจำนวนผู้ใช้ที่ใส่สอยในส่วนนั้นเป็นส่วนหลักตามลำดับ ดังนี้

1. โรงถ่ายทำขนาดเล็ก (STUDIO A)

ส่วนนี้ใช้การถ่ายทำ Music Video เป็นเกณฑ์ เนื่องจากจะมีจำนวนผู้ใช้นี้มากกว่าการทำรายการเพลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.18 แสดงจำนวนคนในการถ่ายทำ MUSIC VIDEO

ส่วนควบคุมและปฏิบัติการ CONTROL & STUDIO SECTION	จำนวน (คน)	ส่วนดำเนินการถ่ายทำ STUDIO HOUSE SECTION	จำนวน (คน)
- พนักงานควบคุมหลัก	4	- ผู้กำกับ	1
- พนักงานควบคุมภาพ , เสียง	2	- ผู้ช่วยผู้กำกับ	1
- พนักงานควบคุมเสียง	2	- ช่างกล้อง	6
- พนักงาน DUB TAPE	1	- ศิลปิน, ดารานักแสดง	10
- พนักงานตัดต่อ	2	- Dancers	10
- พนักงาน GRAPHIC COMP	2	- Make -Up Artist	4
- พนักงาน TELESCENE	1		
รวมแต่ละส่วน	14	รวมแต่ละส่วน	32

ตารางที่ 3.19 แสดงจำนวนคนส่วนบริการโรงถ่าย

ส่วนบริการโรงถ่ายทำ SERVICE STUDIO HOUSE SECTION	จำนวน (คน)	ส่วนบริการศิลปิน, นักแสดง ARTIST SERVICE SECTION	จำนวน (คน)
- จนท. เทคนิคการถ่ายทำ	3	- ศิลปิน, ดารานักแสดง	10
- ช่างซ่อมบำรุง	2	- Dancers	10
- จนท. ฝ่ายอาคารสถานที่	5	- Make -Up Artist	4
- พนักงานฝ่ายศิลปกรรม	5		
รวมแต่ละส่วน	15	รวมแต่ละส่วน	24
รวมผู้ใช้ทั้งหมด		61 คน	

* การคิดจำนวนผู้ใช้ทั้งหมดจะต้องตัดผู้ใช้ที่ซ้ำกันออกไป

การคำนวณหาค่าเฉลี่ยผู้ใช้สูงสุดในโถงทางเข้า (ENTRANCE HALL)

คำนวณเฉพาะผู้ใช้ที่เป็นพนักงานส่วนควบคุมและปฏิบัติการ กับผู้ใช้ในส่วนดำเนินการถ่ายทำ
เท่านั้น เนื่องจากมีการแยกทางเข้าออกกับพนักงานบริการโรงถ่ายทำ

ดังนั้น จำนวนผู้ใช้สูงสุดในโถงทางเข้า (STUDIO A) $14+32 = 46$ คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในส่วนนี้จะดูจากการจัดรายการในรูปแบบที่มีจำนวนผู้ชมมากที่สุด ได้แก่ รายการ Game Show ผสม Variety Show โดยยกตัวอย่างรายการที่ย้ำปักในการกำหนด

ตารางที่ 3.20 แสดงจำนวนคนในการทำ GAME SHOW

ส่วนควบคุมและปฏิบัติการ CONTROL & STUDIO SECTION	จำนวน (คน)	ส่วนดำเนินการถ่ายทำSTUDIO HOUSE SECTION	จำนวน (คน)
- พนักงานควบคุมหลัก	4	- ผู้กำกับ	1
- พนักงานควบคุมภาพ,เสียง	2	- ผู้ช่วยผู้กำกับ	1
- พนักงานควบคุมเสียง	2	- ช่างกล้อง	6
- พนักงาน DUB TAPE	1	- พิธีกรรายการ	2
- พนักงานตัดต่อ	2	- ศิลปิน ,นักแสดงรับเชิญ	6
- พนักงาน GRAPHIC COMP	2	- วงดนตรีประกอบรายการ	12
- พนักงาน TELESCENE	1	- กลุ่มผู้ชมรายการ	100
รวมแต่ละส่วน	14	รวมแต่ละส่วน	128

ตารางที่ 3.21 แสดงจำนวนคนในส่วนบริการโรงถ่าย

ส่วนบริการโรงถ่ายทำ SERVICE STUDIO HOUSE SECTION	จำนวน (คน)	ส่วนบริการศิลปิน ,นักแสดง ARTIST SERVICE SECTION	จำนวน (คน)
- จนท. เทคนิคการถ่ายทำ	3	- ศิลปิน ,นักแสดงรับเชิญ	6
- ช่างซ่อมบำรุง	2	- Make - Up Artist	4
- จนท. ฝ่ายอาคารสถานที่	5	- นักดนตรีประกอบรายการ	12
- พนักงานฝ่ายศิลปกรรม	5		
รวมแต่ละส่วน	15	รวมแต่ละส่วน	22
รวมผู้ใช้ทั้งหมด			161 คน

* การคิดจำนวนผู้ใช้ทั้งหมดจะต้องตัดผู้ใช้ที่ซ้ำกันออกไป

การคำนวณหาค่าเฉลี่ยผู้ใช้สูงสุดในช่องทางเข้า (ENTRANCE HALL)

ลักษณะพฤติกรรมผู้ใช้ใน STUDIO B ในส่วนนี้จะมีการเข้าออกไม่พร้อมกัน จึงใช้กลุ่มผู้ชมรายการเป็นเกณฑ์ เนื่องจากมีจำนวนมากที่สุด ในขณะที่มาถึงและรอการถ่ายทำ

ดังนั้น จำนวนผู้ใช้สูงสุดในช่องทางเข้า (STUDIO B) = 100 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การคำนวณขนาดและพื้นที่ห้อง

ในการส่วนดำเนินการถ่ายทำไม่สามารถกำหนดได้จากการแสดงครุภัณฑ์ เนื่องจากการจัดวางฉากหรืออุปกรณ์ต่าง ๆ จะขึ้นอยู่กับลักษณะงานและรูปแบบการถ่ายทำ ซึ่งจะมีการจัดองค์ประกอบตามความต้องการที่ต่างกัน จึงกำหนดจากมาตรฐานขนาดโรงถ่ายทำที่เป็นที่นิยมจาก Case Study และจากหนังสือ The Tectonic of Television Production ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 3.22 แสดงสัดส่วน ของ STUDIO

ประเภทการใช้งาน WORK TYPE	ประเภทของโรงถ่ายทำ STUDIO TYPE	พื้นที่ AREA	สัดส่วน (PROPORTION)		
			WIDTH	LENGTH	HEIGHT
INDOOR MUSIC VIDEO, รายการเพลง, และรายการ อื่นๆ ที่ใช้เนื้อที่ไม่มากนัก	โรงถ่ายทำขนาดเล็ก (STUDIO A)	530.00	1.25	1.60	1.00
GAME SHOW, VARIETY และ รายการอื่นๆ ที่ต้องใช้ เนื้อที่มาก ๆ	โรงถ่ายทำขนาดใหญ่ (STUDIO B)	672.00	1.50	2.50	1.00

* สัดส่วนของ STUDIO เป็นอัตราส่วนหยาบ ๆ ที่นำมาพิจารณาประกอบสำหรับ STUDIO รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า โดยมีข้อยึดหยุ่นในการกำหนดสัดส่วน

รายละเอียดข้อควรเว้นในการกำหนดสัดส่วน STUDIO

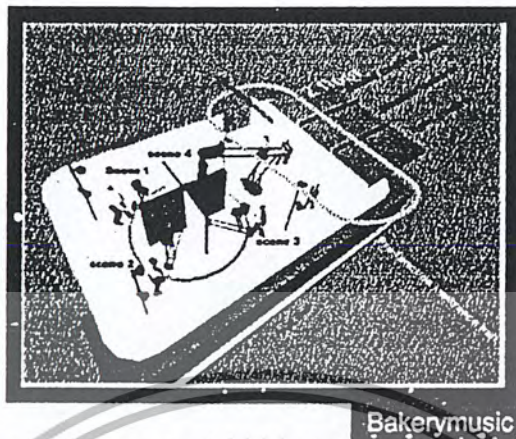
- เป็น STUDIO ที่ไม่ใช่รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า
- STUDIO นั้นมีความประสบความสำเร็จในการป้องกันเสียงแล้ว
- ปริมาตรห้อง (กว้าง x ยาว x สูง) มากกว่า 710.00 ตารางเมตร
- เป็น STUDIO ที่ใช้วัสดุกันเสียงไม่ได้มาตรฐาน
(ที่มา : จาก Case Study 10/ บริษัท มีเดีย ออฟ มีเดีย สตูดิโอ จำกัด)

สำหรับการคำนวณหาขนาดในห้องอื่นๆ สามารถกำหนดได้จากการใช้พื้นที่แต่ละกิจกรรม และการจัดวางครุภัณฑ์ ซึ่งจะแสดงในตารางสรุปพื้นที่ด้านหลัง สำหรับในขั้นตอนนี้นำรูปแบบการจัดวางทั้งหมดประกอบรายการบางประเภท ที่มีจำนวนผู้ใช้มากที่สุด ใน STUDIO A และ B มาเป็นตัวอย่างประกอบดังนี้

STUDIO A : ตัวอย่างการจัดองค์ประกอบในการถ่ายทำ Music Video ในร่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 3.1 แสดงการจัดองค์ประกอบในการถ่าย MUSIC VIDEO



รูปที่ 3.33 แสดงการจัดองค์ประกอบในการถ่าย MUSIC VIDEO

(ที่มา : จากการสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญ B₂) ได้อธิบายว่าเป็น MUSIC VIDEO ที่ประหยัดพื้นที่ แต่สามารถถ่ายได้หลากหลายพร้อมกันอย่างต่อเนื่อง โดยที่นำฉากต่าง ๆ จัดวางพื้นที่ ตรงกลางแล้วใช้ กล้องจัดฉากละ 1 ตัว ทำให้การจัดเสียงและองค์ประกอบอื่น ๆ สามารถทำได้ครั้งเดียวทำให้ประหยัด เวลา โดยมีพื้นที่จัดเตรียมงานส่วนใหญ่จะกำหนด 1/3 ของพื้นที่ STUDIO เพื่อเตรียมงาน รวมถึงวาง เครื่องมืออุปกรณ์รวมถึง บุคลากรที่จำเป็นในการถ่ายทำ

ความสามารถในการรองรับ การผลิตรายการในโรงถ่ายทำขนาดใหญ่ (studio B)

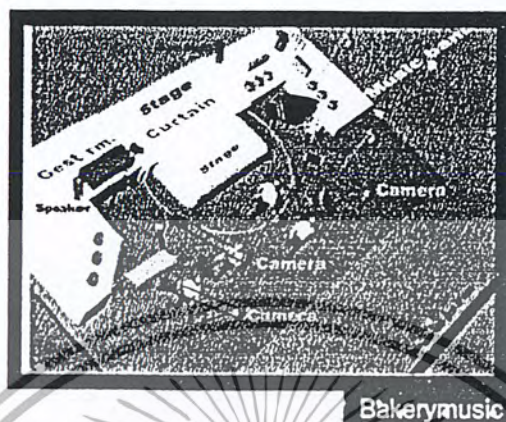
ลักษณะและรูปแบบรายการใน studio B จะต้องใช้เวลาในการเตรียมการและการถ่ายทำมากกว่า studio A เนื่องจากมีจำนวนผู้ใช้และมีขั้นตอนการถ่ายทำที่ซับซ้อนกว่า ซึ่งสามารถคำนวณจำนวน รายการที่สามารถรองรับได้ใน 1 เดือน ดังนี้

รายการ VARIETY, GAMESHOW

ใช้เวลาในการถ่ายทำเฉลี่ยรายการละ	12	ชั่วโมง
โรงถ่ายทำเปิดทำการเดือนละ	24	ชั่วโมง

ดังนั้น โครงการสามารถรองรับการถ่ายทำประเภทนี้ได้เดือนละ $264 \div 12 = 22$ รายการ ไม่คิด เวลาเตรียมการเนื่องจากแต่ละรายการจะเตรียมการถ่ายทำในคืนก่อนวันที่มีการถ่ายทำ ได้แก่ ช่วงเวลา 24.00 น. - 6.00 น.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.34 แสดงการจัดองค์ประกอบในรายการ VEREITY

Control Room : แสดงความล้มพันธิของกิจกรรมในห้องควบคุมการถ่ายทำ (control Rm.)



รูปที่ 3.35 แสดงการจัดห้องควบคุมส่วน VEREITY

A ห้องควบคุมหลัก (MASTER CONTROL RM.)

- ทำหน้าที่ควบคุมการถ่ายทำหลัก ๆ โดยตรงกับส่วนดำเนินการถ่ายทำโดยจะสื่อสารกับทาง HEAD PHONE หรือไมโครโฟน ส่งการ

B ห้องควบคุมสัญญาณภาพ (CAMERA CONTROL RM.)

- ทำหน้าที่รับสัญญาณต่อจากห้องควบคุมหลักและทำการควบคุมรายละเอียดของภาพและปรับแต่งแสงอีกครั้งหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

C ห้องควบคุมสัญญาณเสียง (SOUND CONTROL RM.)

- รับสัญญาณเสียงจากห้องควบคุมหลักแล้วทำการควบคุม/ ปรับแต่งรายละเอียด อีกครั้งหนึ่ง

การแสดงความต้องการพื้นที่แต่ละกิจกรรม

พื้นที่ส่วนบริการนักแสดงและพนักงาน	คิดเป็น 20%	ของพื้นที่โรงถ่ายทำ
พื้นที่ส่วนควบคุมและปฏิบัติการ	คิดเป็น 50%	ของพื้นที่โรงถ่ายทำ
พื้นที่ส่วนโรงเก็บจากและห้องสร้างฉาก	คิดเป็น 50%	ของพื้นที่โรงถ่ายทำ
พื้นที่ซ่อมบำรุงและเก็บอุปกรณ์ต่าง ๆ	คิดเป็น 20%	ของพื้นที่โรงถ่ายทำ

เมื่อได้อัตราส่วนพื้นที่กิจกรรมหลัก / กิจกรรมเสริมแล้วจะแสดงการคำนวณในตาราง สรุปพื้นที่

ด้านหลัง

การแสดงผลรายละเอียดครุภัณฑ์

ชุด MONITOR BOARD (TV.25) ใช้พื้นที่ 4.80 m²



รูปที่ 3.36 แสดงขนาดชุด MONITOR BOARD

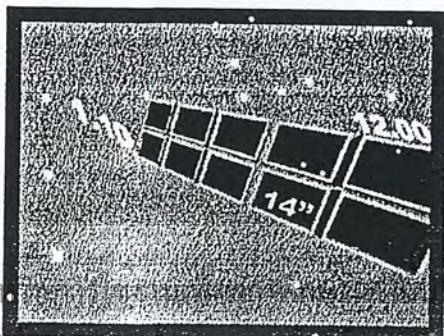
ชุด MASTER CONTROL BOARD ใช้พื้นที่ 4.50 m²



รูปที่ 3.37 แสดงขนาด MASTER CONTROL

การแสดงผลรายละเอียดครุภัณฑ์ส่วนผลิตรายการ & มิวสิควี.ดี.โอ (VIDEO PRODUCTION)

- ชุด MONITOR BOARD B (TV.14") ใช้พื้นที่ 1.00 m²

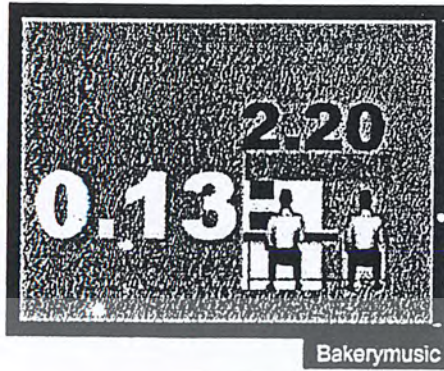


รูปที่ 3.38 แสดงขนาดชุด MONITOR BOARD B

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ... ไม่อนุญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า... เจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

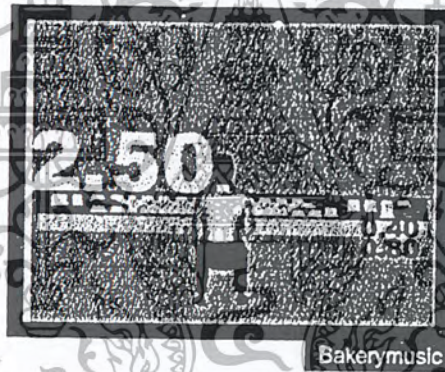
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และตี... Bakerymusic

ชุด CAMERA CONTROL BOARD ใช้พื้นที่ 3.50 m²



รูปที่ 3.39 แสดงขนาดชุด CAMERA CONTROL BOARD

ชุด SOUND CONTROL BOARD ใช้พื้นที่ 28.5 m²



รูปที่ 3.40 แสดงขนาดชุด SOUND CONTROL BOARD

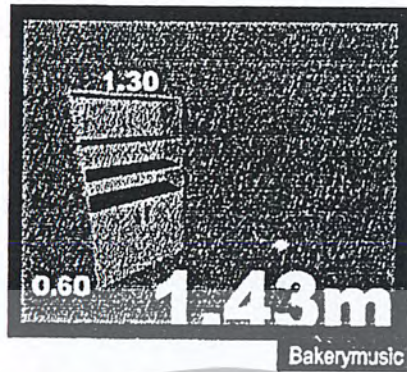
ชั้นวาง TURN TABLE ใช้พื้นที่ 0.70 m²



รูปที่ 3.41 แสดงขนาดชุด ชั้นวาง TURN TABLE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นวางอุปกรณ์ B ใช้พื้นที่ 1.43 m²



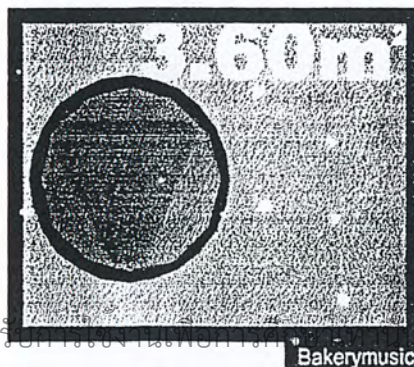
รูปที่ 3.42 แสดงขนาดตู้เก็บอุปกรณ์ B

กล้อง TRIAOD CAMERA ใช้พื้นที่ 2.25 m²



รูปที่ 3.43 แสดงขนาดกล้อง TRIAOD CAMERA

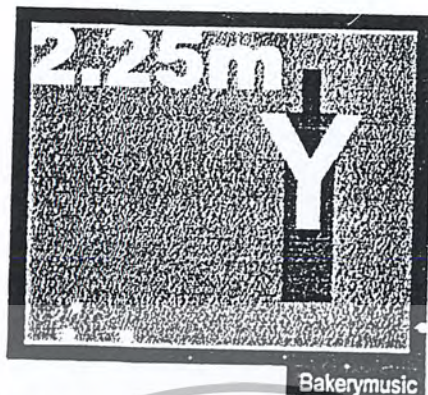
กล้อง PEDESTAL CAMERA ใช้พื้นที่ 3.60 m²



รูปที่ 3.44 แสดงขนาดกล้อง PEDESTAL CAMERA

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในงานพิธีการ ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามเผยแพร่ข้อมูลไปนอกห้อง และต้องอวงเวียนเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กล่อง STUDIO CRANG ใช้พื้นที่ 6.00 m²



รูปที่ 3.45 แสดงขนาดกล่อง STUDIO CRANG

ตู้ LOCKERA (ขนาด 20 ประตู) ใช้พื้นที่ 3.50 m²



รูปที่ 3.46 แสดงขนาดตู้ LOCKER

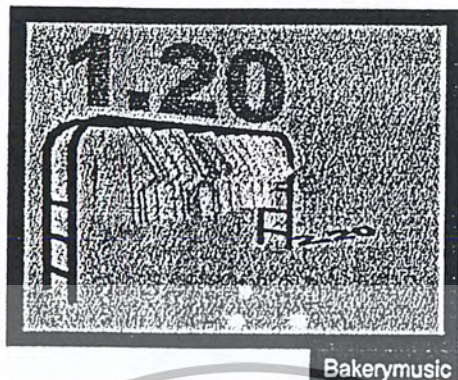
ชุด COUNTER แต่งตัวนักแสดง ใช้พื้นที่ 7.70 m²



รูปที่ 3.47 แสดงขนาดชุด COUNTER แต่งตัวนักแสดง

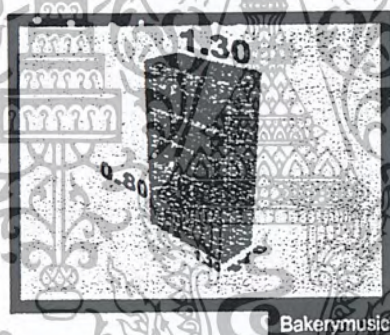
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ราวแขวนเสื้อผ้า (ล้อเลื่อน) ใช้พื้นที่ 1.44 m²



รูปที่ 3.48 แสดงขนาดราวแขวนเสื้อผ้า

ชั้นวางและตู้เก็บ ใช้พื้นที่ 1.56 m²



รูปที่ 3.49 แสดงขนาดชั้นวางและตู้เก็บ

การแสดงรายละเอียดที่สำคัญในการออกแบบสตูดิโอถ่ายทำ

- เพดาน (CEILING HEIGHT) จากในโรงถ่ายส่วนมากสูง 3-3.5 เมตร ดังนั้นความสูงของเพดานสำหรับสตูดิโอขนาดเล็กควรอยู่ในช่วงประมาณ 5 เมตร แต่ถ้าความสูงถึง 7.50 เมตรยิ่งดีเพราะต้องเผื่อไว้สำหรับอุปกรณ์ไฟและท่อระบายอากาศ

- พื้นห้อง (FLOOR) ควรมีลักษณะราบเรียบต่อกันสนิทเพื่อความสะดวกในการขนย้ายอุปกรณ์

และจากควรเป็นสีสว่างเพื่อช่วยในการสะท้อนแสง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ผนังห้อง (WALL) ส่วนมากเป็นผนังแบบเรียบ กรุด้วยวัสดุกันเสียงสะท้อน ผนังไม่ควรเจาะเข้าช่องเพื่อป้องกันมีปัญหาด้านเสียงรบกวน ประตูห้องควรมีขนาดใหญ่เพื่อขนย้ายฉากที่มีขนาดใหญ่
- แสงสว่าง (LIGHTING) ปกติแสงที่ใช้ในโรงถ่ายภาพยนตร์หรือภาพนิ่งมักเป็นแบบวางกับพื้น สามารถเคลื่อนย้ายตามความต้องการ แต่สำหรับระบบถ่ายทำแบบบันทึกเทปโทรทัศน์ไม่สามารถทำเช่นนั้นได้ การติดไฟจึงเป็นแบบติดด้านบน เป็นชนิดแผงหรือบนเหล็ก (PANOGRAPH) ในระยะ 1.50 เมตร / 1 ดวง ซึ่งเป็นระยะขึ้นลงได้

4. ส่วนการแสดง

- FRONT OF THE HOUSE

เป็นส่วนที่รองรับผู้เข้าชมคอนเสิร์ต ส่วนแรก ตั้งแต่ขั้นตอนการจำหน่ายบัตรเข้าชม (ในกรณีจัดแสดงถ้าเป็นการถ่ายทำรายการจะเป็น FREE CONCERT) จนถึงพื้นที่พักคอย และการจำหน่ายของที่ระลึก เครื่องดื่ม / อาหาร ของขบเคี้ยว ก่อนที่จะเข้าชมการแสดงคอนเสิร์ต

- การคำนวณพื้นที่

จะแสดงในตารางสรุปพื้นที่ด้านหลัง ซึ่งมีจำนวนผู้ใช้สูงสุดคือในตารางแสดงจำนวนผู้ใช้ข้างต้น ประกอบกับการใช้งานของครุภัณฑ์ต่างๆ

- HOUSE

เป็นส่วนที่ผ่านประตูทางเข้าและขั้นตอนต่างๆ เรียบร้อยแล้ว ซึ่งประกอบไปด้วยส่วนเวทีแสดง (STAGE) ส่วนนั่งชมการแสดง (AUDITORIUM) ทางสัญจรและพื้นที่อื่นๆ ที่สำคัญดังนี้

- คำนวณพื้นที่

1. ส่วนเวทีแสดง (STAGE) จาก ARCHITECT'S DATA กำหนดความกว้างต่ำสุดของเวทีเพื่อใช้ในการแสดงดนตรี (ขนาดไม่ใหญ่กว่าละครเวที) 10 M.

อัตราส่วนของเวที ความกว้าง : ความลึก = 1.4 : 1

ความสูง : ความกว้าง = 3 : 4

ขนาดมาตรฐานต่ำสุดของเวที = $10 \times 7 \times 7.5 \text{ M}^3$

ใช้พื้นที่ในผังพื้นที่ทั้งหมด = 70.00 M^2

2. ส่วนนั่งชมการแสดง (Auditorium) สามารถคำนวณได้จากจำนวนที่นั่งชมและการใช้พื้นที่ของครุภัณฑ์ ซึ่งจะแสดงในรายละเอียดครุภัณฑ์ และตารางสรุปพื้นที่ด้านหลัง

- BACK OF THE HOUSE

เป็นส่วนที่มีการเตรียมการแสดงและการปฏิบัติการของพนักงานและศิลปินทั้งก่อนและขณะดำเนินการแสดงดนตรี ซึ่งรายละเอียดของห้องผู้ใช้และการหาพื้นที่ห้องจะแสดงในตารางสรุปพื้นที่ด้านหลังเช่นเดียวกับส่วน FRONT OF THE HOUSE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายละเอียดที่สำคัญในการออกแบบ

ลักษณะการจัดหอประชุม แบ่งเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. PROSCENIUM STAGE จัดแบบให้ผู้ชมมองเห็นได้ด้านเดียว ภาพที่เห็นมีลักษณะเหมือนมองภาพ เป็นแบบที่นิยมกันมาก

ข้อเสีย การจำกัดความจุคนดู หากขยายไปในทางเล็กลง อาจมีผลให้ผู้ชมที่อยู่ไกลมองเห็นไม่ชัด แก้ไขโดยการทำองศาเป็นรูปพัด

2. OPEN STAGE เน้นความสำคัญของเนื้อที่เวที ความสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงและผู้ชมมีมาก

ข้อเสีย มีความยากในการจัดเวที เพราะผู้ชมกระจายอยู่โดยรอบ มักนิยมกับเวทีกลางแจ้ง

3. ARENA STAGE เป็นแบบที่จุคนได้มากที่สุด แต่มีข้อจำกัดในการแสดงแต่ละประเภทเท่านั้น นิยมใช้กับการแสดงที่มีผู้แสดงจำนวนมากเวทีแบบนี้ไม่มีฉาก เพราะผู้ชมอยู่รอบด้านของเวที

4. SPACE STAGE เป็นแบบเนื้อที่ของเวทีกระจายออกไปทั่ว ๆ หรือแทรกปะปนกับส่วนนั่งชมเป็นแนวใหม่แต่ไม่นิยม เพราะใช้ได้กับการแสดงที่ต้องการผลการเข้าชมเป็นพิเศษ

สำหรับในโครงการเลือกแบบที่ 1 เนื่องจากเหมาะสมกับจำนวนผู้เข้าชมการออกแบบหอประชุม (MULTIPURPOSE) มีข้อพิจารณาคือ

จัดวางแนวเก้าอี้ภายในให้ใกล้เวทีมากที่สุดเท่าที่จะทำได้

- การออกแบบเก้าอี้เพดาน เวที ต้องให้เหมาะสมกับทิศทางและระบบเสียงตามที่ต้องการในการแสดง อัตราส่วนความกว้างยาวของหอประชุมไม่ตายตัวขึ้นอยู่กับลักษณะการจัดเก้าอี้ภายในซึ่งขึ้นอยู่กับมุมมองและการได้ยิน

สำหรับการแสดงเล็ก ๆ ระยะใกล้สุดประมาณ 20-22.50 เมตร

ลักษณะห้อง DMULTIPURPOSE หรือ AUDITORIUM ที่มีขนาดกว้างและตื้นจะมีข้อได้เปรียบมากกว่าห้องแคบและลึก อัตราส่วนความกว้าง-ยาวของห้องนั้นไม่แน่นอนตายตัว แต่ขึ้นอยู่กับการจัดขนาดที่นั่งและขึ้นอยู่กับเลือกใช้ระบบขยายเสียง โดยทั่ว ๆ ไป อัตราส่วนโดยประมาณ ความลึก : ความกว้าง คือ 2:1

รูปแบบของห้องนั้นจะเน้นคุณภาพของเสียงที่ดี จึงเลือกห้องแบบที่มีแปลนเป็นรูปพัด (FAN SHAPE) เพราะผนังด้านข้างผายออกทำหน้าที่เป็นฉากสะท้อนเสียงได้อย่างดี จะช่วยในการสะท้อนเสียงของห้อง แต่ต้องระวังไม่ให้ระยะระหว่างเสียงตรงและเสียงสะท้อนต่างๆ เกินกว่า 50-65 เดซิเบล เพราะจะทำให้เกิด ECHO ขึ้นไป

การจัดแถวที่นั่งในหอประชุมเลือกแบบ CENTER AISLE เป็นการจัดแบบมีทางเดินตรงกลาง พบในหอประชุมที่แถบยาว เนื่องจากเหมาะสำหรับห้องประชุมขนาดเล็ก (CASE STUDY) การออกแบบที่นั่งของผู้ชมให้สามารถมองเห็นการแสดงได้ทั่วถึง ฟังเสียงได้ชัดเจนจากทุกมุมโดยมีหลักพิจารณาเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.50 แสดงระยะห่างของเก้าอี้นั่งชม

จากรูป จะเห็นว่า ระดับความสูงจากพื้นที่ถึงระดับตาผู้ชมจะอยู่ประมาณ 1.125 เมตร + 10 เซนติเมตร เพราะว่า คนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน จึงต้องเพิ่มหรือลดอีก 10 เซนติเมตร ระยะความกว้างประมาณ 0.80 - 1.15 เมตร ในกรณีที่นั่งแต่ละแถวสลับไม่ได้ระดับสายตา (EYE LINE) ของคนแถวที่สามมองผ่านแถวที่สอง (C2) มีระยะอย่างน้อยที่สุด 13 เซนติเมตร หรือ / เท่าของ C1

การจัดเก้าอี้ที่นั่ง

ควรมีระยะห่างระหว่างแถวตั้งแต่ 45 เซนติเมตรขึ้นไป เก้าอี้ควรมีขนาดตั้งแต่ 50 เซนติเมตรขึ้นไป การจัดแถวที่นั่งควรคำนึงถึงมุมมองที่สามารถมองเห็นได้ชัดเจนไม่บังกัน

ในส่วนนี้ได้จัดให้ห้องประกอบสนคือ "ห้องสมุดดนตรี (MUSIC LIBRARY)" ที่ประกอบด้วย ส่วนอ่าน, ส่วนฟัง และส่วนโสตทัศนูปกรณ์ ซึ่งให้บริการข้อมูลและข่าวสารต่างๆ ในด้านดนตรีให้กับศิลปิน, พนักงาน และบุคคลภายนอกที่สนใจ

จำนวนผู้ใช้ในส่วนห้องสมุดดนตรี

จำนวนศิลปินในสังกัดทั้งหมด (จากตารางการขยายตัว)	70	คน
จำนวนพนักงานในบริษัททั้งหมด	245	คน
บุคคลภายนอกที่มาเช่าห้องบันทึกเสียงและห้องซ้อมดนตรีทั้งหมด	24	คน
บุคคลภายนอกอื่นๆ คิด 20% ของผู้ใช้อยู่ในทั้งหมด	68	คน
รวมเป็นจำนวนทั้งหมด (ภายนอก+ภายใน)	407	คน

แต่เนื่องจากกลุ่มผู้ใช้ต่าง ๆ ไม่ได้มีความต้องการในการเข้าใช้พร้อมๆ กันจากการศึกษาเพิ่มเติมบริษัท JSL จำกัด ได้กำหนดผู้เข้าใช้ห้องสมุดเป็น 10% ของผู้ใช้ทั้งหมดดังนั้น จำนวนผู้เข้าใช้ห้องสมุดดนตรีทั้งหมดคิดเป็น 41 คน / ที่นั่งอ่าน

จำนวนหนังสือในส่วนศึกษาข้อมูล (อ่าน)

จากการศึกษาเพิ่มเติมพฤติกรรมของผู้ที่สนใจในด้านดนตรีและมีความต้องการค้นคว้า + ศึกษาข้อมูลทางดนตรี สามารถแสดงการคำนวณได้ดังนี้

ผู้ใช้ 1 คน สามารถอ่านหนังสือได้เฉลี่ย	3 เล่ม / วัน
ห้องสมุดเปิดให้บริการปีละ	264 วัน
จึงต้องมีจำนวนหนังสือไว้ให้บริการปีละ	792 เล่ม / คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จำนวนผู้ใช้ในสวนอ่านคิด 50% ของผู้ใช้ทั้งหมด 24 คน
 ดังนั้น จะต้องมียานหนังสือ 792×24 = 19,008 เล่ม
 จำนวน วี.ดี.โอ ในส่วนไฮด์ทศนุปลการ
 จากการวิเคราะห์ส่วนผลิตดนตรีได้กำหนดการออกอัลบั้มไว้ทั้งหมด 6 อัลบั้มต่อเดือน ดังนั้นใน
 1 ปี จะต้องออกอัลบั้มทั้งหมด 72 อัลบั้มถ้า

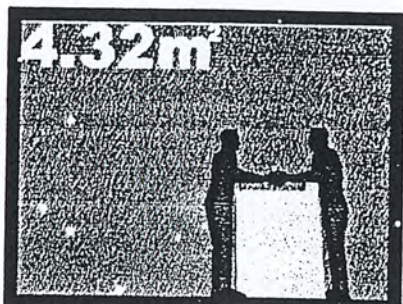
ถ้าคิดการแสดงคอนเสิร์ตพิเศษนอกสถานที่อัลบั้มละ	2	ครั้ง/ปี
จะต้องมีวีดีโอ คอนเสิร์ตของศิลปินในสังกัด	144	ม้วน/ปี
คิดอาหารใช้งาน 5 ปีต่อม้วน	144×5 = 720	ม้วน
คิดการแสดงคอนเสิร์ตในสวน MULTIPURPOSE	48	ครั้ง/ปี

(*ไม่คิดวีดีโอที่เป็น MUSIC VIDEO เพราะไม่ถือว่ามียุทธศาสตร์ต่อการค้นคว้าเท่าไรนัก)

คิดเป็นอายุการใช้งาน 5 ปีต่อม้วน	48×5 = 240	ม้วน
จะต้องมีวีดีโอเทปคอนเสิร์ตของศิลปินในสังกัด	720+240 = 960	ม้วน
คิดจำนวน วี.ดี.โอ คอนเสิร์ตต่างประเทศ 50%	= 480	ม้วน
ดังนั้น จะต้องมี วี.ดี.โอ เทปไว้ให้บริการ	960+480+480 = 1920	ม้วน
และมี SLIDE FIRM คิด 30% ของวีดีโอ	= 576	ม้วน
จำนวน BOOTH ฟังดนตรี และจำนวน COMPACT DIST ส่วนศึกษาข้อมูล (ฟัง) คิดจาก CASE 50% ของ STUDUY ร้าน IMAGINE สยามแอสควร์ มีจำนวน 12 BOOTH สามารถเก็บ CD ได้ BOOTH ละ	10	แผ่น
จึงต้องมีจำนวนทั้งหมด (คิดอายุการใช้งาน 5 ปี) 12×10×5 =	1,600	แผ่น

รายละเอียดครุภัณฑ์ส่วนบริการการศึกษา (ส่วน Front และส่วนอ่าน)
 ประตุนับจำนวน (สำหรับ CHECK IN - OUT) ใช้พื้นที่ 0.65 m²

COUNTER F. (สำหรับ รับ - ส่งหนังสือ) ใช้พื้นที่ 4.32 m²



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชุดรับแขก C ใช้พื้นที่ 4.25 m²



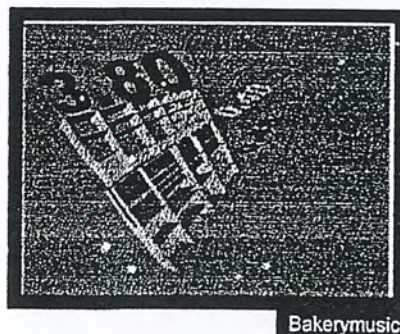
รูปที่ 3.52 แสดงขนาดชุดรับแขก C

ตู้บัตรรายการ ใช้พื้นที่ 1.72 m²



รูปที่ 3.53 แสดงขนาดตู้บัตรรายการ

ชั้นวางและตู้เก็บ C (สำหรับส่วนทำงานบรรณารักษ์) ใช้พื้นที่ 6.84 m²

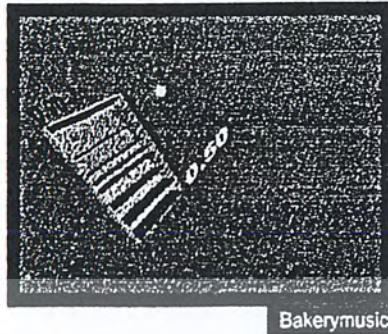


Bakerymusic

รูปที่ 3.54 แสดงขนาดชั้นวางและตู้เก็บ C

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในการประเมินที่คลังวัสดุและเฟอร์นิเจอร์ ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นวางหนังสือ A (แบบ 2 ด้าน 7 ชั้น) ใช้พื้นที่ 1.40 m²



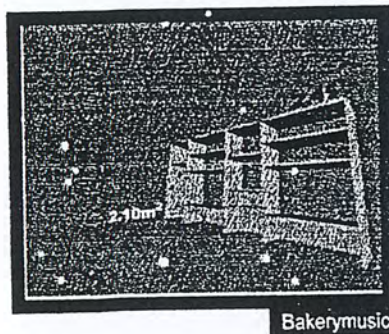
รูปที่ 3.55 แสดงขนาดชั้นวางหนังสือ A

COUNTER (สำหรับ) ใช้พื้นที่ 1.40 m²



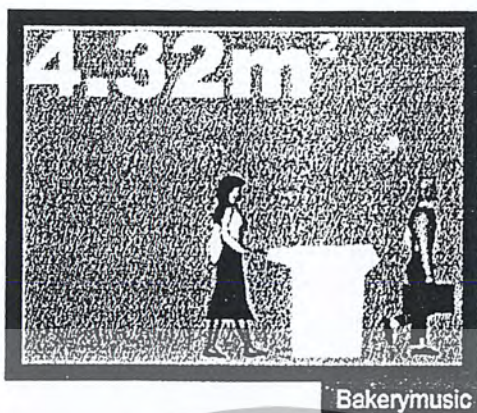
รูปที่ 3.56 แสดงขนาด COUNTER

ชั้นวางหนังสือ B (แบบ 2 ด้าน / เตี้ย) ใช้พื้นที่ 5.15 m²



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับรูปที่ 3.57 แสดงขนาดชั้นวางหนังสือ B ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

COUNTER G (สำหรับรับส่ง V.D.O เทป) ใช้พื้นที่ 4.32 m²



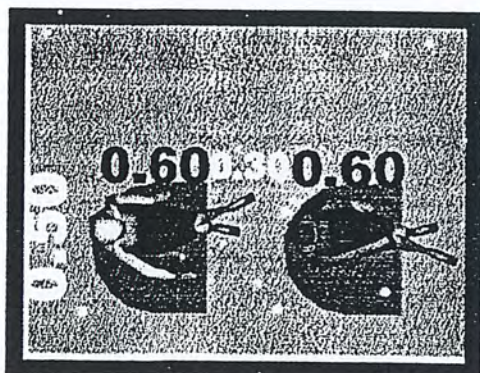
รูปที่ 3.58 แสดงขนาด COUNTER G

ชั้นวาง + ตู้เก็บ V.D.O TAPE ใช้พื้นที่ 1.50 m²



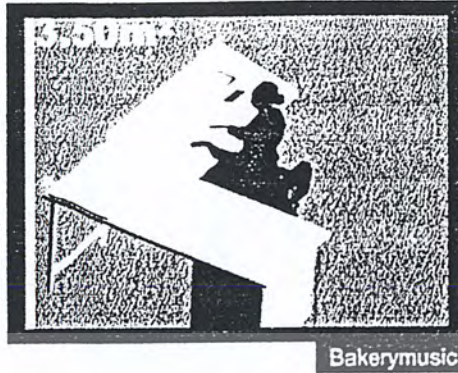
รูปที่ 3.59 แสดงขนาดชั้นวางและตู้เก็บ V.D.O TAPE

เก้าอี้นั่งชม V.D.O ใช้พื้นที่ 0.45 m²



รูปที่ 3.60 แสดงขนาดเก้าอี้นั่งชม V.D.O

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Bakerymusic

รูปที่ 3.61 แสดงขนาด OVER HEAD TVVDO

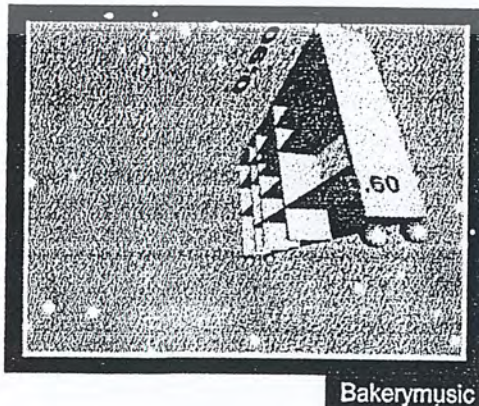
BOOTH ฟังดนตรี ใช้พื้นที่ 1.00 m²



bakerymusic

รูปที่ 3.62 แสดงขนาด BOOTH ฟังดนตรี

รถเข็นหนังสือ ใช้พื้นที่ ใช้พื้นที่ 1.00 m²



Bakerymusic

รูปที่ 3.63 แสดงขนาดรถเข็นหนังสือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ส่วนบริการสาธารณะ (PUBLICATION SERVICE)

การคิดพื้นที่โถงสาธารณะ (PUBLIC HALL) & ค่าเฉลี่ยผู้ใช้สูงสุด

เวลาเปิดให้บริการส่วนนี้เป็น 9.00 น. - 20.00 น. คิดเป็น 660 นาที

คิดความถี่ในการเข้าในช่วงเวลา 17.00 - 18.00 น. 5 นาที/ครั้ง

จำนวนพนักงานทั้งหมด + บุคคลภายนอก 407 คน

ใช้เวลาในการใช้สอยคนละ 30 นาที/คน

(คิดจากเวลารับประทานอาหาร+ เลือกซื้อของ)

ดังนั้น ใน Place Hour จะต้องคิดจำนวนผู้ใช้สูงสุด = $407 \times \frac{30}{60}$

โดยผู้ใช้ดังกล่าวจำนวน 50% ของทั้งหมด จะเข้าไปใช้บริการในร้านอาหารและร้านค้าต่างๆ

คิดเป็นจำนวน 102 คน

ส่วนบริการอาหาร (CAFETERIA & CANTEEN)

การจัดร้านอาหารในโครงการเลือกแบบ CAFETERIA เนื่องจากมีลักษณะการใช้สอยเหมาะสมกับผู้ใช้สอยในโครงการ คือ เป็นการบริการจำหน่ายแบบ SELF SERVICE เข้าแถวรับอาหารและชำระเงินปลายทาง การบริการแบบผูกขาดและให้ความเสมอภาคต่อผู้รับประทาน เป็นระเบียบต่อการจัดพื้นที่ภายใน การจัดพื้นที่กับบริการอาหารว่าง เลือกจัดแบบ CANTEEN เนื่องจากมีความสะดวกและรวดเร็วในการบริการ

จำนวนผู้ใช้และที่นั่งรับประทานอาหาร

(จาก CASE STUDY) ที่นั่งรับประทานอาหารคิด % ของผู้ใช้บริเวณโถง = 41 ที่นั่ง,คน

จำนวนพนักงานบริการ 1 คน สามารถให้บริการลูกค้าได้ 10 ที่นั่ง,คน

คิดจำนวนพนักงานบริการ

CASHIER COUNTER เพื่อความสะดวก 4 คน

จำนวนพ่อครัว (พนักงานปรุงอาหาร) 4 คนเช่นเดียว

รวมผู้ใช้ในส่วน CAFETERIA พนักงาน + ลูกค้า = 49

จำนวนผู้ใช้ในส่วนที่เหลือจากส่วนบริการอาหาร

คิดเป็นจำนวนทั้งหมด = $102 \times \frac{60}{100}$ คิด 60%

โดยมีความต้องการใช้บริการร้านค้าที่ต่างกัน ซึ่งได้มีการกำหนดประเภทและจำนวนของร้านค้า
ดังขั้นตอนต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จำนวนร้านค้า และการหาพื้นที่ส่วนบริการสาธารณะ

ในส่วนนี้จะคำนึงถึงสินค้าต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการบริโภคของกลุ่มผู้ใช้ต่าง ๆ สามารถกำหนดจำนวนร้านได้ดังนี้

- | | | |
|---------------------------|---|------|
| - ร้านขายของชำทั่วไป | 2 | ร้าน |
| - ร้านขายของที่ระลึก | 1 | ร้าน |
| - ร้านขายหนังสือ, นิตยสาร | 1 | ร้าน |
| - ร้านขายสื่อทางดนตรี | 1 | ร้าน |

ซึ่งจะคำนวณพื้นที่ได้จากการเทียบสัดส่วนและขนาดตามใน CASE STUDY และการใช้พื้นที่ของครุภัณฑ์ ซึ่งจะแสดงในตารางสรุปพื้นที่ด้านหลัง ทั้งส่วนโรงสาธารณะ ส่วย CAFETERIA และส่วนร้านค้าต่าง ๆ โดยกำหนด จากสัดส่วนของจำนวนผู้ใช้นี้

ผู้ใช้นี้ 102 คน แบบเป็น

- | | | |
|----------------------------|----|----|
| - CAFETERIA คิด 40% | 41 | คน |
| - MUSIC MEDIA คิด 20% | 21 | คน |
| - ร้านค้าย่อยต่างๆ คิด 20% | 40 | คน |

โดยแบ่งเป็นจำนวน 4 ร้านร้านละ 10% = 4×10 คน

เมื่อได้จำนวนผู้ใช้แล้วจึงได้กำหนดพื้นที่ของครุภัณฑ์ให้เหมาะสมกับจำนวนผู้ใช้นี้ดังกล่าวโดยเทียบได้จาก CASE STUDY

การคิดพื้นที่จอดรถ (PARKING AREA)

ตามกฎกระทรวงฉบับที่ 7 พ.ศ. 2517 ออกตามความในพระราชบัญญัติควบคุมอาคารก่อสร้างอาคาร พ.ศ. 2479 ทำการแยกคิด 2 กรณี คือ

1. คิดจากจำนวน USER ที่เข้ามาใช้โครงการ
2. คิดจากขนาดพื้นที่ที่ใช้ในโครงการ

1. คิดจากจำนวนผู้เข้ามาใช้บริการในโครงการ แบ่งเป็น

1.1 จำนวนเจ้าหน้าที่ในโครงการ 245 คน

กำหนดให้เจ้าหน้าที่ 10 คน มีพื้นที่จอดรถได้ 1 คัน

เจ้าหน้าที่ในโครงการมีพื้นที่จอดรถจำนวน 25 คัน

1.2 จำนวนผู้ที่เข้ามาใช้ AUDITORIUM หากมีการแสดง 300 คน

ตามพระราชบัญญัติควบคุมการก่อสร้างอาคาร

กำหนดให้อาคารประเภทโรงมหรสพมีจำนวนที่นั่ง 20

ที่ต่อพื้นที่จอดรถ 1 คัน หรือ 20 คนต่อรถ 1 คัน

ดังนั้น พื้นที่จอดรถที่คิดจากผู้ใช้อาคารจะเท่ากับ 25 คัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. คิดจากพื้นที่ทั้งโครงการ (GROSS AREA)

ตามพระราชบัญญัติควบคุมการก่อสร้างอาคาร กำหนดให้อาคารขนาดใหญ่

มีพื้นที่จอดรถ 1 คัน ต่อพื้นที่อาคาร 120 ตารางเมตร

โครงการมีพื้นที่รวม ตร.ม.

จะต้องมีที่จอดรถ 80 คัน

จึงเลือกวิธีคิดแบบที่ 2 คิดขนาดพื้นที่โครงการเป็นหลัก

เนื่องจากจะได้จำนวนที่จอดรถมากกว่าแบบแรก

- 1. ที่จอดรถส่วนกลาง จาก ARCHITECT DATA พื้นที่จอดรถ 1 คัน = 30 ตร.ม.
 ที่จอดรถส่วนกลางมีพื้นที่ 80. x 30. = 1,400 ตร.ม.

2. ที่จอดรถกองถ่าย (STUDIO)

TV STUDIO	รถใหญ่ถ่ายตอนอกสถานที่	1	คัน
	รถ OB รถคู่	1	คัน
	รถตู้เก็บอุปกรณ์เครื่องมือ	1	คัน
	รถใหญ่เก็บไฟ	1	คัน
	รถตู้เจ้าหน้าที่พนักงาน	2	คัน
	TOTAL	312.00	ตร.ม.

3. ที่จอดรถส่วนบริการอาคาร

	รถขนของ	2	คัน
	รถกับข้าว	1	คัน
	รถขนขยะ	1	คัน
	รถขนจากและเครื่องมือ (รถใหญ่)	2	คัน
	TOTAL	336	ตร.ม.

พื้นที่จอดรถมอเตอร์ไซด์ 1.00x2.00=2.00 ตร.ม. จำนวน 2 คัน (CASE STUDY)

	TOTAL	40.00	ตร.ม.
ข้อมูลจาก ARCHITECT DATA	ที่จอดรถใหญ่ 1 คัน	48	ตร.ม.
	พื้นที่รถตู้	15	ตร.ม.
	พื้นที่รถบริการทั่วไป	18	ตร.ม.
ดังนั้น	รวมพื้นที่จอดรถบริการทั้งโครงการจะได้	364.00	ตร.ม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1 ส่วนบริการเทคนิคในส่วนผลิตและประชาสัมพันธ์

(PRODUCTION & PROMOTION TECHNICAL SERVICE)

โรงเก็บฉาก

ดังที่ได้แสดงไปแล้วข้างต้นว่าในโครงการได้มี STUDIO HOUSE โรงถ่ายทำ 2 โรง และส่วนหอแสดงดนตรี เอนกประสงค์ (MUULTIPURPOSE AUDITORIUM 1 โรง) ซึ่งมีความต้องการในด้านเทคนิคคือ โรงเก็บฉาก และสร้างฉาก ส่วนทางฝ่ายศิลปกรรม ซึ่งได้กำหนดไว้ 3 โรงสำหรับเก็บฉากในการใช้งาน FUNCTION ดังกล่าวข้างต้น โดยจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ B (PRODUCER รายการช้อยส์) ได้กำหนดจำนวนโรงเก็บฉากไว้ดังนี้

จำนวนต้องมีพื้นที่เก็บฉากสำหรับการถ่ายทำเป็นพื้นที่ 1/3 ของพื้นที่ถ่ายทำใน (STUDIO HOUSE) และกำหนดจำนวนโรงเก็บฉาก 1 โรงต่อ 1 STUDIO

จึงกำหนดโรงเก็บฉาก 3 โรงตาม FUNCTION ที่มีการถ่ายทำด้วยขนาด

โรงเก็บฉาก A 120 m² สำหรับ STUDIO A และ MULTIPURPOSE 2 โรง

สำหรับ STUDIO B จำนวน 2 โรง

@ละ 120 m²

ส่วนทำงานฝ่ายศิลปกรรม & ฝ่ายบริการเทคนิคอาคาร

ฝ่ายศิลปกรรมมีกิจกรรมหลักคือ การออกแบบทางศิลป์ และสร้างฉากต่าง ๆ ในการถ่ายทำโดยจะช่วยกันกับฝ่ายเทคนิคอาคารอื่นๆ โดยมีจำนวนพนักงานฝ่ายละ 10 คน รวมจำนวนทั้งหมด 30 คน

โดยการลงมือสร้างฉากจำเป็นต้องใช้พื้นที่มาก และจาก CASE STUDY เห็นว่ามักจะสร้างฉากในโรงเก็บฉาก เพื่อความสะดวกในการขนย้าย สำหรับการหาพื้นที่สามารถกำหนดได้จากพื้นที่ครุภัณฑ์ที่ได้กล่าวไปแล้วในส่วนอื่น ๆ ข้างต้น ซึ่งสามารถคำนวณพื้นที่ของแต่ละกิจกรรมได้ตามในตารางสรุปพื้นที่ใช้สอยโครงการด้านล่าง โดยมีจำนวนพนักงานฝ่ายบริการเทคนิคอาคาร ดังนี้

ฝ่ายศิลปกรรม	จำนวน	10	คน
ฝ่ายอาคารสถานที่	จำนวน	10	คน
ฝ่ายช่างซ่อมบำรุง		10	คน
รวมทั้งหมด	จำนวน	30	คน

ส่วนทำงานฝ่ายบริการอาคารทั่วไป

การหาพื้นที่ในส่วนนี้จะใช้วิธีเดียวกับส่วนบริการเทคนิคอาคาร โดยมีจำนวนพนักงานดังต่อไปนี้

- พนักงานรักษาความปลอดภัย 16 คน
- พนักงานทำความสะอาดและบริการทั่วไป 20 คน

สำหรับพนักงานทำความสะอาดและบริการทั่วไป กำหนดเพียง 10 คนเนื่องจากมีหน้าที่ดูแลความเรียบร้อยในช่วงเวลาที่อาจมีการใช้อาคารช่วงเวลาเท่านั้น สำหรับงานทำความสะอาดหลักๆ ทางโครงการจะจ้างบริษัททำความสะอาดจากภายนอกโครงการซึ่งจะสะดวกและประหยัดเนื้อที่โครงการมากกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 ส่วนบริการเทคนิคและส่วนบริการอาคาร (TECHNIC & BUILDING SERVICE) ห้องเครื่อง MDB (MAIN DISTRIBUTION BOARD)

ตารางที่ 3.23 แสดงการใช้ไฟฟ้าในโครงการ

ประเภทอาคาร	ประมาณการใช้ไฟฟ้า (V/m ²)
อาคารสำนักงาน	50
อาคารส่วนปฏิบัติการ (STUDIO)	30
ส่วนประชุม	10
ร้านค้า	30
ภัตตาคาร,ร้านอาหาร,สโมสร	20

ที่มา : หนังสือรวมข้อมูลก่อสร้าง

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจะเห็นว่าส่วนที่มีการใช้ไฟมากที่สุดคือ ส่วนอาคารสำนักงาน จึงได้นำมาเป็นมาตรฐานในการคิดประมาณการใช้ไฟฟ้าในโครงการเพื่อรองรับการขยายตัวในอนาคต

ตารางที่ 3.24 แสดงการสรุปพื้นที่โครงการ

องค์ประกอบโครงการ	พื้นที่ใช้สอยรวม
1. ส่วนสำนักงานการผลิต (ส่วนบริหาร) OFFICE ZONE	1757.00 m ²
2. ส่วนผลิตดนตรีและสื่อในการประชาสัมพันธ์ MUSIC & VIDEO PRODUCTION ZONE	4027.00 m ²
3. ส่วนส่งเสริมการผลิตและการประชาสัมพันธ์ PROMOTION ZONE (MULTIPURPOSE AUDITORIUM)	1328 m ²
4. ส่วนบริการการศึกษาและบริการสาธารณะ EDUCATION & PUBLIC SERVICE	847.00 m ²
5. ส่วนบริการเทคนิค และบริการอาคาร TECHNICAL & BUILDING SERVICE รวมห้องเครื่อง	913.00 m ²

รวมพื้นที่โครงการทั้งหมด	8872.00 m ²
ดังนั้นจะมีประมาณการใช้ไฟทั้งสิ้น	$8872 \times 50 = 443,600 \text{ V}$
ตู้จ่ายไฟฟ้า 1 ตู้สำหรับไฟ	340-500 kV
1 ตู้ขนาด $0.08 \times 0.25 =$	2 m ²
ระยะปลอดภัย 0.35 และ รอบตู้ $1.50 \times 3.20 =$	4.80 m ²
ใช้พื้นที่โดยรอบกว้าง 2 m	
พื้นที่รวมเท่ากับ $5.50 \times 7.20 =$	34.60 m ²
ดังนั้น พื้นที่ห้อง MDB เท่ากับ	40.00 m ²

ขนาดของ COOLING TOWER เส้นผ่าศูนย์กลาง เท่ากับ 4.40 เมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สูง	3.60 เมตร
พื้นที่ 1 เครื่อง เท่ากับ	22/7*4.40
	15.21 ตร.ม.
เพราะฉะนั้น พื้นที่ห้อง COOLING TOWER เท่ากับ	16 ตร.ม.

ข้อจำกัด (จากหนังสือความรู้เบื้องต้นวิศวกรรมงานระบบ)

1. ควรอยู่ภายในอาคาร เพราะละอองน้ำจาก COOLING TOWER หากโดนกระจก หรืออาคารทำให้สกปรกอีกทั้งหากหายใจเข้าไปอาจทำให้เกิดโรคเกี่ยวกับระบบทางเดินหายใจได้
2. จะต้องมีการเติมสารเคมีป้องกันตะกอน ตะไคร่ และเชื้อแบคทีเรีย ด้วยเพราะอุณหภูมิของน้ำใน COOLING TOWER พอเหมาะกับการเจริญที่กล่าวมา
3. ต้องอยู่ในตำแหน่งที่ระยानอากาศได้ดี ไม่เข้าสู่อาคาร

ห้อง PUMP

ตามมาตรฐานของ ARCHITECTURAL GRAPHIC STANDARD PUMP ขนาด 36in * 60in

สามารถ PUMP น้ำได้สูง 360 ft

กำหนดให้ PUMP มี 4 ตัวคือ

ปั๊มประปา	2	ตัว
ปั๊มดับเพลิง	1	ตัว
ปั๊มน้ำทิ้งออกนอกอาคาร	1	ตัว

ปั๊ม 1 ตัว ขนาด 0.90*1.50 ตร.ม.

ระยะห่างระหว่างปั๊ม 0.80 ตร.ม.

ระยะ Set โดยรอบ 1.50 เมตร

ขนาดของ PUMP 9*4.50 ตร.ม.

เพราะฉะนั้น พื้นที่ห้อง PUMP เท่ากับ 40 ตร.ม.

WATER TANK

ปริมาณการใช้น้ำแต่ละส่วนของโครงการนั้น แตกต่างกันไปไม่เท่ากัน ดังนี้

ตารางที่ 3.25 แสดงการใช้น้ำแต่ละส่วนของโครงการ

FUNCTION	ปริมาณการใช้น้ำ (ลบ.ม./คน/วัน)
ส่วนห้องทำงาน /สำนักงาน	0.05-0.11
ส่วนปฏิบัติการ/วิชาการ	0.04
ส่วนจัดแสดง/แสดงสินค้า	0.08-0.15
ส่วน LANDSCAPE /สวนผัก	0.75-1.4 (ลบ.ม./ชม.)
ส่วนบริการศึกษาโรงเรียน	0.10-0.15

ที่มา : หนังสือรวบรวมข้อมูลก่อสร้าง

คิดจำนวนการใช้น้ำในแต่ละองค์ประกอบเฉลี่ย 0.15 ลบ.ม./คน/วัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คิดเวลาที่เปิดทำการปกติตามส่วนต่างๆ ดังนี้

- ส่วนบริหาร	9.00-17.00 น. คิด	0.11/คน/วัน	USER 151
- ส่วนบริการสาธารณะ	9.00-18.00 น. คิด	0.15/คน/วัน	USER 46
- ส่วนผลิตโครงการ	9.00-17.00 น. คิด	0.04/คน/วัน	USER 300
- ส่วน MULTI PURPOSE	13.00-22.00 น. คิด	0.15/คน/วัน	USER 362
- ส่วน บริการการศึกษา	9.00-17.00 น. คิด	0.15/คน/วัน	USER 46
- ส่วน บริการเทคนิค	9.00-22.00 น. คิด	0.11/คน/วัน	USER 50

จึงได้จำนวน (ปริมาณการใช้ไฟฟ้าทั้งหมด) = 16.61+6.9+12+54.3+6.9+5.5 = 102.20 ลบ.ม.

* ใช้ขนาดของ TANK น้ำ 10×5×2.3 ลบ.ม. ความจุ 115.00 m³

ห้อง Transformer

จาก Architectural Graphic Standard

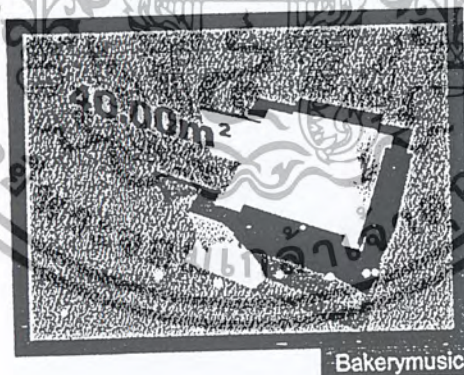
ขนาดของ Transformer = 84in * 84in

= 2.10m. * 2.10m.

เว้นที่ว่างโดยรอบ 3 เมตร = 6.10m. + 6.10m.

= 37.21 ตร.ม.

เพราะฉะนั้นได้พื้นที่ห้อง Transformer เท่ากับ 40 ตร.ม.



รูปที่ 3.64 แสดงขนาดห้อง EMERGENCY TRANSFORMER

ห้อง Emergency Generator

กำหนดให้ใช้เครื่องแบบ Emergency Generator With Control Panel ขนาด 500 KV

ใช้ขนาดของเครื่อง = 0.80*2.00 ตร.ม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	=	1.60	ตร.ม.
ระยะปลอดภัย		0.35	เมตร
Set ระยะข้าง ด้านละไม่ต่ำกว่า		1.50	เมตร
Set ระยะบริเวณเครื่องไม่ต่ำกว่า		2.50	ตร.ม.
พื้นที่ห้องเท่ากับ		21.825	ตร.ม.

เพราะฉะนั้นได้พื้นที่ห้อง Emergency, Generator เท่ากับ 25 ตร.ม.

ข้อจำกัด (ที่มา : หนังสือความรู้เบื้องต้นวิศวกรรมงานระบบ)

1. ความสูงจากพื้นถึงใต้คาน มากกว่าหรือเท่ากับ 3.50 เมตร (ไม่มีฝ้าเพดาน)
2. Generator Layout



1. เครื่องกำเนิดไฟฟ้า (Generator Set)
2. ถังเก็บน้ำมัน (Fuel Storage Tank)
3. บัญชีรายชื่อระบบไฟฟ้าฉุกเฉิน (Generator Control Panel)
4. เครื่องลดเสียง (Sound Attenuate)
5. ทางปล่อยอากาศ (Alt Discharge)
6. ทางเข้าออกอากาศ

ห้อง Chillier

คิดจากพื้นที่ที่ใช้เครื่องปรับอากาศทั้งหมดในโครงการประมาณตามมาตรฐาน Cooling Tower Figures

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องปรับอากาศ 1 ตัน ต่อพื้นที่ 25.10 ตร.ม.

ดังนั้น จะมีขนาดเครื่องปรับอากาศ	เท่ากับ	8800/25.10	ตัน
	เท่ากับ	350.60	ตัน
ใช้ Chillier คิดเป็น		400	ตัน

ตารางแสดงขนาดห้องเครื่องระบบ Chiller Water

ขนาด (ตัน)	ขนาด (ตร.ม.)	พื้นที่ (ตร.ม.)
100	4*10	40
120	6*10	60
300	8*10	80
400	8*12	100
600	10*12	120
800	10*12	120
1000	10*14	140
2000	12*20	240

ที่มา : หนังสือความรู้เบื้องต้น วิศวกรรมงานระบบ

เพราะฉะนั้นพื้นที่ห้อง CHILLIER เท่ากับ 100 ตร.ม.

รายละเอียด



รูปที่ 3.66 แสดงขนาดห้อง COOLING TOWER

ห้อง Cooling Tower

จากห้อง Chillier เลือกใช้ขนาด 400 ตัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางแสดงขนาด Cooling Tower

ขนาดเครื่อง	ขนาด (ศก*สูง)	น้ำหนักเครื่อง
100	2.80*2.70	1100
200	3.70*3.20	2540
300	4.40*3.60	4080
400	5.00*3.40	7100
600	6.80*5.40	10500
800	7.60*5.80	12500

ที่มา : หนังสือความรู้เบื้องต้น วิศวกรรมงานระบบ

ส่วนบำบัดน้ำเสีย

ปริมาณน้ำเสีย คิดเป็น 80% ของปริมาณน้ำที่ใช้

ปริมาณการใช้น้ำ เท่ากับ 102 ลบ.ม.
คิดเป็นน้ำเสีย เท่ากับ 81.6 ลบ.ม.

กำหนดใช้ถังบำบัดสำเร็จรูป Green Tree รุ่น GTE 6000

ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 1.90 เมตร
ความลึก ผังดิน 2.47 เมตร

ความสามารถของถัง สามารถบำบัดน้ำได้ 2400 ตร.ม.

พื้นที่อาคาร 6800 ตร.ม.

ใช้ถังบำบัด 6800/2400 2.83 ถัง
เท่ากับ 3 ถัง

1 ถัง ใช้พื้นที่ 11.35 ตร.ม.

3 ถัง ใช้พื้นที่ 34.05 ตร.ม.

เพราะฉะนั้น พื้นที่ส่วนบำบัดน้ำเสีย เท่ากับ 40 ตร.ม.

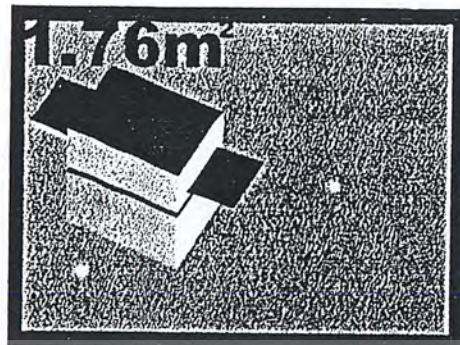
รายละเอียดครุภัณฑ์

- โต๊ะทำงาน
- ชั้นเอกสาร

(อ้างอิง ส่วนที่ 1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องถ่ายเอกสาร ใช้พื้นที่ 1.76 m² (มีชั้นเก็บกระดาษด้านล่าง)



Bakerymusic

รูปที่ 3.67 แสดงขนาดเครื่องถ่ายเอกสาร

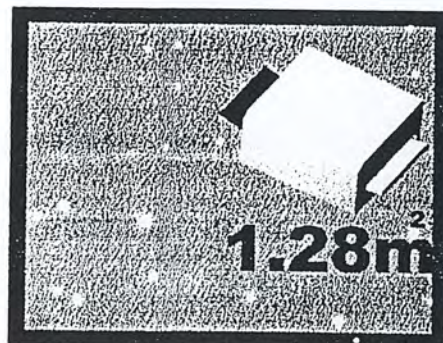
เครื่องโทรสาร และเครื่องพิมพ์ (Fax machine, Printer, Scanner) ใช้พื้นที่ 0.50 m²
(เป็นแทนวางมีลิ้นชักเก็บกระดาษและอุปกรณ์)



Bakerymusic

รูปที่ 3.68 แสดงขนาดเครื่องโทรสาร

เครื่องทำลายเอกสาร ใช้พื้นที่ 1.28 m² (อยู่ติดกับห้องเก็บเอกสาร)



Bakerymusic

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในที่โรงเรียนที่โรงเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาณาเขตส่วนบุคคล ใช้พื้นที่ $0.64 m^2$ (จากหนังสือ Architect's Data)



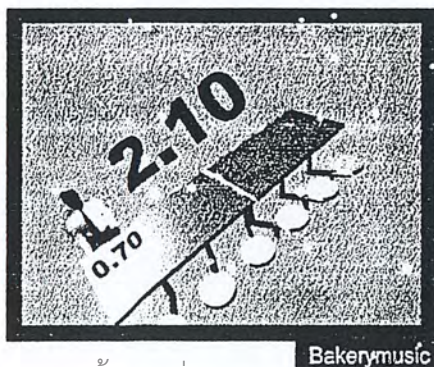
รูปที่ 3.70 แสดงอาณาเขตส่วนบุคคล

Counter A ใช้พื้นที่ $2.00 m^2$ (เป็น Counter ประชาสัมพันธ์)



รูปที่ 3.71 แสดงขนาด COUNTER A

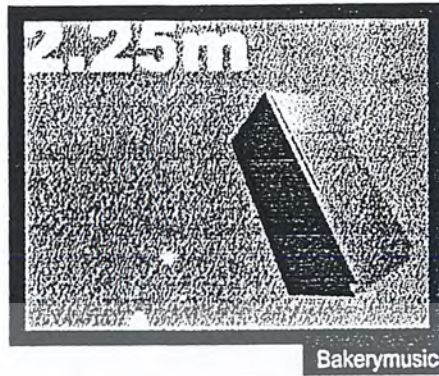
Counter B ใช้พื้นที่ $1.47 m^2$ (เป็น Counter ที่นั่งในห้องเตรียมอาหาร)



รูปที่ 3.72 แสดงขนาด COUNTER B

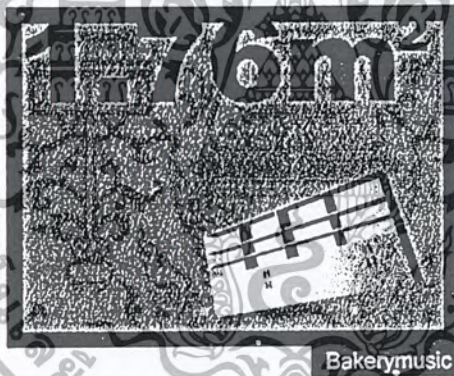
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตู้เย็นขนาดกลาง ใช้พื้นที่ 2.25 m² (สำหรับห้องเตรียมอาหาร)



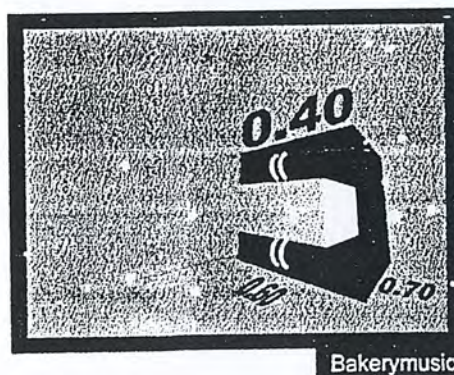
รูปที่ 3.73 แสดงขนาดตู้เย็นขนาดกลาง

ตู้ลินชัก A ใช้พื้นที่ 1.76 m² (สำหรับเก็บกระตาดขนาด A2 – A0)



รูปที่ 3.74 แสดงขนาดตู้ลินชัก A

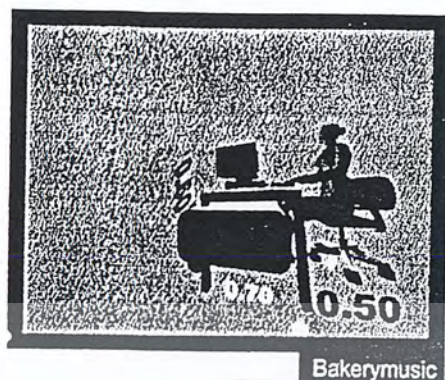
ตู้ลินชัก B ใช้พื้นที่ 0.48 m² (สำหรับเก็บกระตาดขนาด A2 – A3 และของใช้ส่วนตัว)



รูปที่ 3.75 แสดงขนาดตู้ลินชัก B

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชุดวางคอมพิวเตอร์ B ใช้พื้นที่ 0.72 m^2



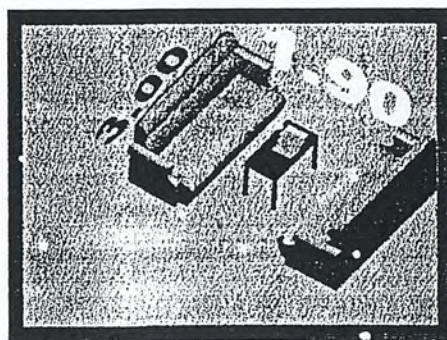
รูปที่ 3.76 แสดงขนาดชุดวางคอมพิวเตอร์ B

ชุดรับแขก A ใช้พื้นที่ 4.56 m^2 (สำหรับต้อนรับลูกค้าหรือผู้มาติดต่อจำนวน 4 ที่นั่ง)



รูปที่ 3.77 แสดงขนาดชุดรับแขก A

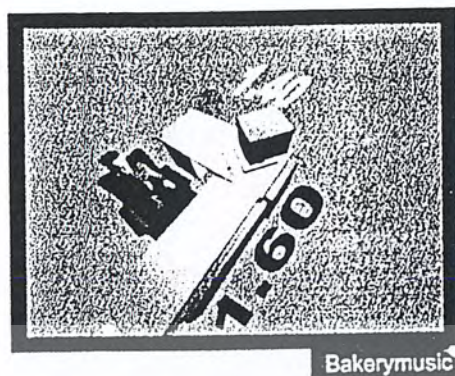
ชุดรับแขก B ใช้พื้นที่ 5.70 m^2 (สำหรับการพักผ่อนของพนักงานจำนวน 5 ที่นั่ง)



รูปที่ 3.78 แสดงขนาดชุดรับแขก B

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาโดยไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปะรูปที่ 3.76-3.78 และเผยแพร่ไปยังเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชุดโต๊ะทำงาน C ใช้พื้นที่ 1.90 m² (สำหรับทำงานเลขานุการและพนักงานธุรการทั่วไป)



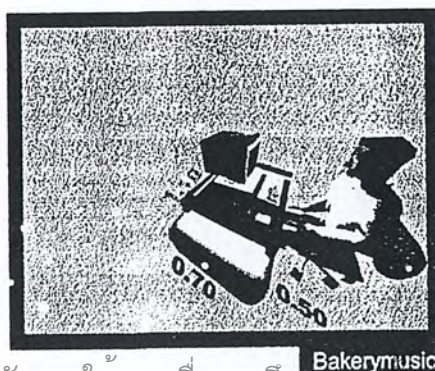
รูปที่ 3.79 แสดงขนาดชุดโต๊ะทำงาน C

ชุดโต๊ะทำงาน D ใช้พื้นที่ 1.32 m² (สำหรับทำงานฝ่ายสร้างสรรค์)



รูปที่ 3.80 แสดงขนาดชุดโต๊ะทำงาน D

ชุดวางคอมพิวเตอร์ A ใช้พื้นที่ 1.32 m²



รูปที่ 3.81 แสดงขนาดชุดวางคอมพิวเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ

รายละเอียดโครงการ FUNCTION	จำนวน ผู้ใช้ห้อง USERS	จำนวน ห้อง UNIT	พื้นที่ห้อง AREA / UNIT	พื้นที่สัญจร CIRCU- LATION	รายละเอียดครุภัณฑ์พื้นที่กิจกรรม FURNITURES OR ACTIVITIES NEED	พื้นที่รวม TOTAL AREA	แหล่งข้อมูล SOURCE	หมายเหตุ REMARKS
1. ส่วนบริหาร								
1.1 พื้นที่ส่วนกลางและส่วนสำนักงาน (Office Service Center)								จัดเป็นห้อง
1.1 โถงต้อนรับและส่วนพักคอย	37	1	40.00	60%	1 Counter A, 2 ชุดรับแขก B.2 ชั้นวางของ A.2 ชั้นวางของ B. พื้นที่ส่วนบุคคล 37 PERSON	64.00	(A,C,D)	แสดงวิธีหาค่าเฉลี่ยผู้ใช้สูงสุดด้านหน้า
2. ห้องประชุมชี้แจงลูกค้า	12	1	14.50	30%	1 โต๊ะประชุม B.2 ชั้นวางของ B.1 เครื่องฉายสไลด์, 1 Board รับภาพสไลด์	19.50	(A,C,D)	
3. ห้องเตรียมอาหาร (Pantry)	12	1	11.00	25%	1 Computer B 12 ที่นั่ง, 1 ชุดทำความสะอาด, 1 ตู้เย็น, 1 ชั้นวางของ A	13.00	(A,D)	
4. ส่วนพักผ่อนของพนักงาน	-	1	12.20	30%	2 ชุดรับแขก A, 2 ชั้นวางของ A	16.00	(A,D)	
5. ห้องน้ำพนักงาน - ชาย	145	1	12.50	25%	3 อ่างล้างหน้า, 6 โถปัสสาวะ, 3 โถอุจจาระ	12.50	(A,D)	แสดงวิธีหาจำนวนสุขภัณฑ์ด้านหลัง
- หญิง			8.20		3 อ่างล้างหน้า, 3 โถอุจจาระ	8.20		
6. ห้องเก็บของ	-	1	7.80	25%	5 ชั้นวาง A	9.70	(A,D)	
1.2 ส่วนคณะกรรมการบริหาร (Board of Director)								จัดเป็นห้อง มี WC ในตัว
2. ห้องคณะกรรมการบริหารและห้องน้ำ	1	4	42.40	50%	1 ชุดทำงาน A, 1 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ A, 1 ชั้นวางของ B, 2 ชั้นวางเอกสาร, 1 ชั้นวาง Printer,	64.00	(A,D)	จัดเป็นห้อง มี WC ในตัว
				25%	1 อ่างล้างหน้า, 1 โถปัสสาวะ, 1 โถอุจจาระ			

ตารางที่ 3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)

รายละเอียดโครงการ FUNCTION	จำนวน ผู้ใช้ห้อง USERS	จำนวน ห้อง UNIT	พื้นที่ห้อง AREA / UNIT	พื้นที่สัณจร CIRCU- LATION	รายละเอียดครุภัณฑ์พื้นที่กิจกรรม FURNITURES OR ACTIVITIES NEED	พื้นที่รวม TOTAL AREA	แหล่งข้อมูล SOURCE	หมายเหตุ REMARKS
2.ส่วนทำงานเลขานุการ	4	1	23.80	30%	4 ชุดทำงาน C, 4 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ B, 2 ชั้นวางของ A, 4 ชั้นวางเอกสาร, 4 ตู้เก็บเอกสาร, 1 ชั้นวาง Printer, 1 ชั้นวาง Fax, เครื่อง Xerox	31.00	(A,D)	ได้เป็น Part-tion
1.3ส่วนทำงานธุรการทั่วไป (General Business Head of Staff)								(A,D)
1.ส่วนผู้จัดการฝ่าย	1	11	77.00	40%	1 ชุดทำงาน B, 1 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ B, 1 ชั้นวางของ A, 1 ชั้นวางเอกสาร, 1 ตู้เก็บเอกสาร	108.00	(A,D)	จัดเป็น Partition
2.ส่วนทำงานเลขานุการ	1	11	40.00	30%	11 ชุดทำงาน C, 11 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ B, 5 ชั้นวางของ A, 5 ชั้นวางเอกสาร, 11 ตู้เก็บเอกสาร, 10 ตู้เก็บเอกสาร, 1 ชั้นวาง Printer, 1 ชั้นวาง Fax, 1 เครื่อง Xerox	52.00	(A,D)	
3.ส่วนทำงานฝ่ายบัญชี, การเงิน	10	1	30.70	30%	10 ชุดทำงาน C, 10 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ B, 5 ชั้นวางของ B, 5 ชั้นวางเอกสาร, 10 ตู้เก็บเอกสาร, 1 ชั้นวาง Printer, 1 ชั้นวาง Fax, 1 เครื่อง Xerox	66.00	(A,D)	
4.ส่วนทำงานฝ่ายบุคคล, จัดซื้อ	4	1	19.40	30%	4 ชุดทำงาน C, 4 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ B, 2 ชั้นวางของ B, 2 ชั้นวางเอกสาร, 4 ตู้เก็บเอกสาร, 1 ชั้นวาง Printer	25.00	(A,D)	

ตารางที่ 3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)

รายละเอียดโครงการ FUNCTION	จำนวน ผู้ใช้ห้อง USLRS	จำนวน ห้อง UNIT	พื้นที่ห้อง AREA / UNIT	พื้นที่สัญจร CIRCULATION	รายละเอียดครุภัณฑ์พื้นที่กิจกรรม FURNITURES OR ACTIVITIES NEED	พื้นที่รวม TOTAL AREA	แหล่งข้อมูล SOURCE	หมายเหตุ REMARKS
5.ส่วนทำงานฝ่ายการตลาด	10	1	50.70	30%	10 ชุดทำงาน C, 10 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ B, 5 ชั้นวางของ B, 5 ชั้นวางเอกสาร, 10 ตู้เก็บเอกสาร, 1 ชั้นวาง Printer, 1 ชั้นวาง Fax, 1 เครื่อง Xerox	66.00	(A,D)	
6.ส่วนทำงานฝ่ายต่างประเทศ (Bakery International)	4	1	19.40	30%	4 ชุดทำงาน C, 4 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ B, 2 ชั้นวางของ B, 2 ชั้นวางเอกสาร, 4 ตู้เก็บเอกสาร, 1 ชั้นวาง Printer	25.00	(A,D)	
7.ส่วนทำงานฝ่ายจัดจำหน่าย (Taxi Distribution)	14	1	67.23	30%	14 ชุดทำงาน C, 14 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ B, 5 ชั้นวางของ B, 7 ชั้นวางเอกสาร, 14 ตู้เก็บเอกสาร, 2 ชั้นวาง Fax, 1 เครื่อง Xerox	87.40	(A,D)	
8.ส่วนทำงานฝ่ายจัดเก็บสินค้า (Stock Department)	5	1	27.70	30%	5 ชุดทำงาน C, 5 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ B, 3 ชั้นวางของ B, 3 ชั้นวางเอกสาร, 5 ตู้เก็บเอกสาร, 1 ชั้นวาง Printer, 1 ชั้นวาง Fax, 1 เครื่อง Xerox	36.00	(A,D)	
9.ส่วนทำงานฝ่ายบริการลูกค้า	4	1	19.40	30%	4 ชุดทำงาน C, 4 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ B, 2 ชั้นเอกสาร, 4 ตู้เก็บเอกสาร, 1 ชั้นวาง Printer	25.00	(A,D)	ใช้เครื่อง XEROX , FAX ด้วยกัน
10.ส่วนทำงานฝ่ายคอนเสิร์ตและกิจกรรมพิเศษ	10	1	50.70	30%	10 ชุดทำงาน C, 10 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ B, 5 ชั้นวางของ B, 5 ชั้นวางเอกสาร, 10 ตู้เก็บเอกสาร, 1 ชั้นวาง Printer, 1 ชั้นวาง Fax, 1 เครื่อง Xerox	66.00	(A,D)	

ตารางที่ 3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)

รายละเอียดโครงการ FUNCTION	จำนวน ผู้ใช้ห้อง USERS	จำนวน ห้อง UNIT	พื้นที่ห้อง AREA / UNIT	พื้นที่สัญจร CIRCU- LATION	รายละเอียดครุภัณฑ์พื้นที่กิจกรรม FURNITURES OR ACTIVITIES NEED	พื้นที่รวม TOTAL AREA	แหล่งข้อมูล SOURCE	หมายเหตุ REMARKS
11.ส่วนทำงานฝ่ายบริหาร, ดูแล ศิลปิน	4	1	19.40	30%	4 ชุดทำงาน C, 4 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ B, 2 ชั้นเอกสาร, 4 ตู้เก็บเอกสาร, 1 ชั้นวาง Printer	25.00	(A,D)	
12.ส่วนทำงานฝ่ายติดต่อประสาน งาน	4	1	19.40	30%	4 ชุดทำงาน C, 4 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ B, 2 ชั้นเอกสาร, 4 ตู้เก็บเอกสาร, 1 ชั้นวาง Printer	25.00	(A,D)	
13.ส่วนทำงานฝ่ายธุรการและ ประชาสัมพันธ์	4	1	19.40	30%	4 ชุดทำงาน C, 4 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ B, 2 ชั้นเอกสาร, 4 ตู้เก็บเอกสาร, 1 ชั้นวาง Printer	25.00	(A,D)	
14.ห้องประชุม ผู้บริหารและผู้จัด การฝ่าย	25	1	21.60	30%	1 โต๊ะประชุม 22 ที่นั่ง, 2 ชั้นวางของ A, 1 เครื่อง ฉาย, 4 ตู้เก็บเอกสาร, 1 ชั้นวาง Printer	28.00	(A,D)	การประชุมของฝ่ายธุรการ ทั่วไปใช้ห้องเดียวกัน
15.ห้องเก็บเอกสาร	-	4	38.00	25%	8 ตู้เก็บเอกสาร, 2 ชั้นวางของ A	48.00	(A,D)	จัดเป็นห้อง คิดเป็น 9:1 ของพท.ทำงานทุกฝ่าย
16.ห้องเก็บของ, สินค้า	-	1	6.24	25%	4ชั้นวางของ A	7.80	(A,D)	จัดเป็นห้อง คิดพื้นที่ 9:1 กับฝ่าย STOCK
17.ห้องเก็บวีดีโอ	-	1	6.24	25%	4ชั้นวางของ A	7.80	(A,D)	จัดเป็นห้อง คิดพื้นที่ 9:1 ของฝ่ายคอนเสิร์ตและ ฝ่ายกิจกรรมพิเศษ
1.4ส่วนทำงานฝ่ายสร้างสรรค์และ ส่งเสริมการตลาด (Creative Supports Heads & Staff)								จัดเป็น Partition
1.ส่วนทำงานผู้จัดการฝ่าย	1	3	21.00	30%	1 ชุดทำงาน B, 1 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ B, 1 ชั้นเอกสาร, 1 ตู้เก็บเอกสาร	27.30	(A,D)	

ตารางที่ 3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)

รายละเอียดโครงการ FUNCTION	จำนวน ผู้ใช้ห้อง USERS	จำนวน ห้อง UNIT	พื้นที่ห้อง AREA / UNIT	พื้นที่สัญจร CIRCU- LATION	รายละเอียดวัสดุภัณฑ์พื้นที่กิจกรรม FURNITURES OR ACTIVITIES NEED	พื้นที่รวม TOTAL AREA	แหล่งข้อมูล SOURCE	หมายเหตุ REMARKS
2.ส่วนทำงานเลขานุการ	3	1	20.80	30%	3 ชุดทำงาน C, 3 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ B, 3 ชั้นวางของ B, 3 ตู้เก็บเอกสาร, 1 ชั้นวาง Printer, 1 ชั้นวาง Fax, 1 เครื่อง Xerox	27.00	(A,D)	
3.ส่วนทำงานฝ่ายสร้างสรรค์ศิลป์ และผลผลิต	7	1	36.80	30%	7 ชุดทำงาน D, 7 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ A, 4 ชั้นวางของ B, 7 ตู้เก็บเอกสาร, 1 ชั้นวาง Printer, 1 ชั้นวาง Fax, 1 เครื่อง Xerox, 2 ตู้ลิ้น ชัก A	18.00	(A,D)	
4.ส่วนทำงานฝ่ายนิตสาร (KATCH Magazine)	8	1	40.20	30%	8 ชุดทำงาน D, 8 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ A, 4 ชั้นวางของ B, 8 ตู้เก็บเอกสาร, 1 ชั้นวาง Printer, 1 ชั้นวาง Fax, 1 เครื่อง Xerox, 2 ตู้ลิ้น ชัก A	52.30	(A,D)	
5.ส่วนทำงานฝ่าย Animation	9	1	43.60	30%	9 ชุดทำงาน D, 9 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ A, 4 ชั้นวางของ B, 9 ตู้เก็บเอกสาร, 1 ชั้นวาง Printer, 1 ชั้นวาง Fax, 1 เครื่อง Xerox, 2 ตู้ลิ้น ชัก A	56.70	(A,D)	
6.ห้องประชุมฝ่ายสร้างสรรค์	12	1	13.40	30%	1 โต๊ะประชุม 12 ที่นั่ง, 2 ชั้นวางของ B, 2 ชั้นวางของ A	17.40	(A,D)	จัดเป็นห้อง
7.พื้นที่ทำงาน AIR - BRUSH	-	1	8.20	40%	3 ชั้นวางของ A, 2 ชั้นวางของ A	11.50	(A,D)	จัดเป็นห้อง คิดเป็น 9:1

ตารางที่ 3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)

รายละเอียดโครงการ FUNCTION.	จำนวน ผู้ใช้ห้อง USERS	จำนวน ห้อง UNIT	พื้นที่ห้อง AREA / UNIT	พื้นที่สัณจร CIRCU- LATION	รายละเอียดครุภัณฑ์พื้นที่กิจกรรม FURNITURES OR ACTIVITIES NEED	พื้นที่รวม TOTAL AREA	แหล่งข้อมูล SOURCE	หมายเหตุ REMARKS
1.5 ส่วนทำงานก่อนการผลิต (Pre-production Department)								
1.ห้องผู้จัดการฝ่าย	1	3	21.00	30%	1 ชุดทำงาน B, 1 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ B, 1 ชั้นวางของ A, 1 ชั้นวางเอกสาร, 1 ตู้เก็บเอกสาร	27.30	(A,D)	จัดเป็น Partition
2.ส่วนทำงานเลขานุการ	3	1	20.80	30%	3 ชุดทำงาน C, 3 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ B, 3 ชั้นวางของ B, 3 ตู้เก็บเอกสาร, 1 ชั้นวาง Printer, 1 ชั้นวาง Fax, 1 เครื่อง Xerox	27.00	(A,D)	
3.ส่วนทำงานฝ่ายประสานงานห้อง บันทึกเสียง	7				4 ชุดทำงาน C, 4 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ B, 2 ชั้นวางของ B, 4 ตู้เก็บเอกสาร	24.50	(A,D)	ฝ่าย Production และ Postproduction จะทำงานในองค์ประกอบต่อไปตามลำดับ
4.ส่วนทำงานประสานงานโรงถ่าย	8	1	19.00	30%				
5.ส่วนทำงาน Copy Writer	2				6 ชุดทำงาน C, 6 ชุดโต๊ะคอมพิวเตอร์ B, 3 ชั้นวางของ B, 3 ตู้เก็บเอกสาร	37.00	(A,D)	
6.ส่วนทำงาน Stylist	2							
7.ส่วนทำงานฝ่ายเสื้อผ้า (COSTUME)	2							
8.ห้องเก็บเอกสาร, เก็บของ	-	1	7.92	25%	2 ชั้นวางของ A, 3 ตู้เก็บเอกสาร	10.00	(A,D)	จัดเป็นห้องคิดเป็น 9:1

ตารางที่ 3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)

รายละเอียดโครงการ FUNCTION	จำนวน ผู้ใช้ห้อง USERS	จำนวน ห้อง UNIT	พื้นที่ห้อง AREA / UNIT	พื้นที่สัญจร CIRCU- LATION	รายละเอียดครุภัณฑ์พื้นที่กิจกรรม FURNITURES OR ACTIVITIES NEED	พื้นที่รวม TOTAL AREA	แหล่งข้อมูล SOURCE	หมายเหตุ REMARKS
พื้นที่ห้องส่วนใช้งาน 1352.00 M ² รวมพื้นที่ส่วนบริหาร	ทางสัญจร			30% 1757360 M ²	1.พื้นที่ส่วนกลาง 2.ส่วนทำงานระดับบริหาร 3.ส่วนทำงานธุรการ 4.ส่วนทำงานสร้างสรรค์ 5. ส่วนทำงานฝ่ายผลิต		A. จาก Case Study C.หนังสือ Architect's Data D.หนังสือ Office Space	
2.1 ส่วนปฏิบัติการบันทึกเสียง (Studio Record) 1. Studio A -Record Rm.	20	1	180.00	60%	เป็นห้องที่จุดเครื่องดนตรีได้ 20 คนไม่สามารถระบุชนิดของเครื่องดนตรีที่แน่นอนได้ จึงหาขนาดห้องจากมาตรฐาน Acoustics	180.00	(F)	ใช้ขนาดมาตรฐาน
-Control Rm.	4	1	32.00	30%	4 Mixing Console A, 2 ชั้นวาง comp, 2 ตู้เก็บเครื่องมือ A, 2 ชุดรับแขก A	32.00	(F, G)	
-Machine Rm.	-	1	15.60	30%	4 ชั้นวางเครื่องมือ A	15.60	(A,G)	

ตารางที่ 3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)

รายละเอียดโครงการ FUNCTION	จำนวน ผู้ใช้ห้อง USERS	จำนวน ห้อง UNIT	พื้นที่ห้อง AREA / UNIT	พื้นที่สัญจร CIRCU- LATION	รายละเอียดครุภัณฑ์พื้นที่กิจกรรม FURNITURES OR ACTIVITIES NEED	พื้นที่รวม TOTAL AREA	แหล่งข้อมูล SOURCE	หมายเหตุ REMARKS
-Sound Lock	-	1	18.00	-	ไม่มีครุภัณฑ์เป็นส่วนกันเสียงรบกวนจากภายนอกเท่านั้น จึงหาขนาดจากมาตรฐาน และ CASE STUDY	18.00	(A,F)	
2.Studio B-Record Rm.	6	3	48.00	100	ใช้แนวเพลง pop jazz เป็นเกณฑ์เนื่องจากมีกิจกรรมมากที่สุดคือ 5 ชุด ร้องเพลง B, 2 ทรัมเบต, 1 แทรกโซโฟน, 1 ทรอมโบน, 1 ชุดกลองมาตรฐาน A, 1 กีตาร์เบส, 1 กีตาร์ไฟฟ้า, 1 เปียโนไฟฟ้า, 1 ตู้แอมป์เบส, 1 ตู้แอมป์กีตาร์	144.00	(F,G)	ใช้ขนาดมาตรฐาน
-Control Rm.	2	2	16.00	30%	2 Mixing Console A, 1 ชั้นวาง Comp 1 ตู้เก็บเครื่องมือ A, 1 ชุดรับแขก A	48.00	(A,G)	
-Machine Rm.	-	3	8.00	30%	2 ชั้นวางเครื่องมือ A	24.00	(A,G)	
-Sound Lock	-	3	18.00	100%	ใช้ขนาดเดียวกับ Studio A	18.00	(A,G)	
3.ห้องซ้อมวงดนตรี	6	4	36.00	100%	แสดงเครื่องดนตรีมาตรฐาน ห้องซ้อม คือ 1 ชุด ร้องเพลง B, กองมาตรฐาน B, 1 กีตาร์เบส, 2 กีตาร์ไฟฟ้า, 1 คีย์บอร์ด, 1 ตู้แอมป์กีตาร์, 1 ตู้แอมป์เบส, 1 ตู้เก็บของ A, 1 ชุดรับแขก A	144.00	(E,G)	
4.ห้องซ้อมร้องเพลง	5	4	5.00	50%	5 ชุดร้องเพลง A, 1 ตู้เก็บเครื่องมือ A, 1 ชุดรับแขก A, คัด 5 ชุด ร้องเพลงเป็นมาตรฐานเนื่องจากอาจมีการซ้อมร้องเสียงประสาน	60.00	(E,G)	

ตารางที่ 3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)

รายละเอียดโครงการ FUNCTION	จำนวน ผู้ใช้ห้อง USERS	จำนวน ห้อง UNIT	พื้นที่ห้อง AREA / UNIT	พื้นที่สัญจร CIRCU- LATION	รายละเอียดอุปกรณ์พื้นที่กิจกรรม FURNITURES OR ACTIVITIES NEED	พื้นที่รวม TOTAL AREA	แหล่งข้อมูล SOURCE	หมายเหตุ REMARKS
5.Demo Room.	2	4	6.30	30%	1 Mixing Console B, 1 ชั้นวาง comp., 1 ชั้นวาง Turn Table, 1 ตู้เก็บของ A	25.20	(E,G)	
6.โถงต้อนรับ	82	1	80.00	30%	4 ชุดรับแขก B	80.00	(E,C)	
7.เก็บ CD	-	1	36.00	30%	6 ชั้นวาง A	36.00	(C)	
8.ห้องเก็บเทป	-	4	12	20%	2 ชั้นวางและตู้เก็บเทป	48.00	(A)	
9.ห้องเก็บของ	-	1	48.00	20%	2 ชั้นวางของและตู้เก็บของ ที่เหลือเป็นปริมาณเก็บเครื่องดนตรีที่ไม่ได้ใช้งาน	48.00	(A)	
10.ห้องนำชาย หญิง				20%	3 อ่างล้างหน้า, 4 โถปัสสาวะ, 2 โถอุจจาระ	9.00	(D)	
				20%	2 อ่างล้างหน้า, 3 โถอุจจาระ	7.00	(D)	
พื้นที่ส่วนใช้งาน ทางสัญจร 30 % รวมพื้นที่ ส่วนผลิตดนตรี						990.00 297.00 1287.00	A Case study C Architect's Data D Office Space E RESER CH F Master of Acoustic Handbook G หนังสือระบบเสียงและการมิกซ์เสียง	

ตารางที่ 3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)

รายละเอียดโครงการ	จำนวนผู้ใช้ ต่อห้อง	จำนวน ห้อง	พื้นที่ ห้อง	พื้นที่ สัณจร ภายใน (%)	รายละเอียดครุภัณฑ์	พื้นที่ (ตร.ม.)	แหล่ง ข้อมูล	หมายเหตุ
2.2ส่วนผลิตรายการ & มิวสิกวี.ดี.โอ (Video Production ZONE)								
1.โรงทางเข้า STUDIO A	46	1	40.00	40	คิดจำนวนผู้ใช้สูงสุด 45+ร.ป.ภ.(46 พื้นที่ส่วนบุคคล)	40.00	C	
2.โรงทางเข้า STUDIO B	101	1	90.00	40	คิดจำนวนผู้ใช้สูงสุด 100+ร.ป.ภ.(101 พื้นที่ส่วนบุคคล)	90.00	C	
3.ห้องนำสารธารณะ ชาย	3	1	15.50	25	3 อ่างล้างหน้า, 6 โถปัสสาวะชาย, 3 โถอุจจาระ			
หญิง	3	1	8.20	25	3 อ่างล้างหน้า, 3 โถอุจจาระ			
4.STUDIO A		1	330.00	40	ดูตัวอย่างการจัดองค์ประกอบข้างต้น	330.00	A,B ₂ ,H	
5.STUDIO B		1	672.00	40	ดูตัวอย่างการจัดองค์ประกอบข้างต้น	672.00	A,B ₂ ,H	
6.CONTROL RM. แบ่งเป็น								
- Monitor control	2				1 ชุด Monitor BOARD A, 1 ชุด MAIN CONTROL BOARD			
- Light control	1	2	32.00	30	1 ชุดโต๊ะ COMP A, 1 ชุด SOUND CONTROL BOARD	64.00	A,E	
- Sound control	1				2 ชั้นวาง TURN TABLE, 2 ชั้นวาง/ตู้เก็บเครื่องมือ B			
7.ห้อง DUB TAPE		2	10.00	30	4 ชั้นวางเครื่องมือ/อุปกรณ์ B, 2 ชั้นวาง V.D.O. TAPE	20.00	A,E	
8.ห้อง GRORPHIC COMP.	2	2	1.00	30	2 ชุดโต๊ะ COMP A, 2 ชั้นวาง/ตู้เก็บอุปกรณ์ B, 1ชั้นวางของ A	20.00	A,E	
9.ห้องตัดต่อ	2	2	12.00	30	1 ชุด CAMERA CONTROL BOARD, 1 ชุด Monitor Board B	24.00	A,E	
10.ห้อง TELECINE	2	1	10.00	30	1 ชุด SOUND CONTROL BOARD, 1 ชุด Monitor Board B	10.00	A,E	
					2 ชั้นวาง TURN TABLE, 2 ชั้นวาง/ตู้เก็บเครื่องมือ B			
11.ห้องแต่งตัวนักแสดง	14	2	36.00	30	1 ชุด COUNTER แต่งตัว, 4 ราวแขวนเสื้อผ้า, 2 ราวแขวนเสื้อผ้า, 2 ตู้ LOCKER, 5 ส่วนเปลี่ยนเสื้อผ้านักแสดง	72.00	A,C	

ตารางที่ 3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)

รายละเอียดโครงการ	จำนวนผู้ใช้ ต่อห้อง	จำนวน ห้อง	พื้นที่ ห้อง	พื้นที่สัญจร ภายใน (%)	รายละเอียดครุภัณฑ์	พื้นที่ (ตร.ม.)	แหล่ง ข้อมูล	หมายเหตุ
12.ห้องซ้อมการแสดง	20	2	40.00	70	พื้นที่ส่วนบุคคล 20 UNIT (0.64X20), 1ชุดรับแขก A	80.00	A,C	
13.ห้องน่านักแสดง/พนักงานชาย	3	1	10.00	25	3 อ่างล้างหน้า, 5 โถปัสสาวะ, 2 โถอุจจาระ	10.00	C,D	
หญิง	-	1	7.20	25	3 อ่างล้างหน้า, 3 โถอุจจาระ	7.20	C,D	
14.ห้องเก็บ V.D.O. TAPE	-	1	15.60	30	8 ชั้นวาง V.D.O.TAPE	15.60	A,C	
15.ห้องเก็บกล้อง/อุปกรณ์	-	2	45.00	30	1 กล้อง TRIPOD CAMERA, 4 กล้อง PEPESTAL, 1 กล้อง STUDIO CRANE	90.00	A,C	
16.ห้องซ่อมเครื่องมือ	-	1	30.00	40	4 ชั้นวางอุปกรณ์ A, 4 โต๊ะทำงาน C	30.00	A,C	
17.SERVICE HALL.A	-	1	40.00	40	คิดเป็น 100% ของ โถงทางเข้า A	40.00	A,B ₂	
18.SERVICE HALL.B	-	1	90.00	40	คิดเป็น 100% ของ โถงทางเข้า B	90.00	A,B ₂	
19.LOADING AREA.A	-	1	80	50	คิดเป็น 200% ของ โถงทางเข้า A	80.00	A,B ₂	
20.LOADING AREA.B	-	1	180.00	50	คิดเป็น 200% ของ โถงทางเข้า B	180.00	A,B ₂	
พื้นที่ส่วนใช้งาน						1954.80 M ²	A-CASE STUDY	
ทางสัญจร 40%						781.92 M ²	B ₂ -การสัมภาษณ์	
รวมพื้นที่ส่วนผลิตรายการ & มิวสิค วิ.ดี.โอ (Video Production) =						2737.00 M	PRODUCER รายการ "ซึ่ซ่าปึก" C-Architect's Data D-Office space H-	

ตารางที่ 3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)

รายละเอียดโครงการ	จำนวนผู้ใช้ ต่อห้อง	จำนวน ห้อง	พื้นที่ ห้อง	พื้นที่สัณจร ภายใน (%)	รายละเอียดครุภัณฑ์	พื้นที่ (ตร.ม.)	แหล่ง ข้อมูล	หมายเหตุ
4.ส่วนบริการศึกษา (EDUCATION SERVICE)								
1. ส่วนโถงต้อนรับ	27	1	27.22	40	พื้นที่ส่วนบุคคล 27-UNIT(16X0.64), 1 COUNTER รับฝากของ,	38.00	A,C,E	
2.พื้นที่ส่วนFRONTHALL	-	1	21.80	30	2 ประตู CHECK IN-OUT, 1 ช่องเก็บของ 1 ตู้บัตรรายการ, 1 ชุดรับแขก A, 1 ตู้วาง Periodical, 1 ชั้นวาง หนังสือพิมพ์, 1 ตู้โชว์, 1 เครื่องถ่ายเอกสาร	28.00	A,C,E	
3.ส่วนทำงานบรรณารักษ์ Υ ส่วนอ่าน	2	1	15.60	30	2 ชุดทำงาน C, 1 COUNTER E, 1 โต๊ะ COMP B, 1 ชั้นวาง C	20.40	A,C,E	
4.ส่วนอ่านหนังสือ	21	1	41.50	30	4 โต๊ะอ่านหนังสือ A, 5 โต๊ะอ่านหนังสือ C, 1 ที่วางหนังสือ, 2 ชั้น วางหนังสือ B	54.00	A,C,E	
5.ส่วนชั้นวางหนังสือ	-	1	54.60	30	39 ชั้นวางหนังสือ A	71.00	A,C,E	
Υ ส่วนฟัง								
6.ส่วน BOOTH ฟังดนตรี	-	1	8.00	30	8 BOOTH ฟังดนตรี	10.40	A	
Υ ส่วนโสตทัศนูปกรณ์								
7.ส่วนดู V.D.O	20	2	14.00		1 OVERHEAD TV/V.D.O., 12 เก้าอี้ชม	18.00	A,C,E	
8.ส่วนทำงานพนักงาน		1	10.00	30	1 COUNTER รับส่ง V.D.O. TAPE, 1 โต๊ะทำงาน C, 1 ชั้นวาง / ตู้ เก็บ V.D.O. เทป	10.00	A,C,E	
9.ส่วนดู MICRO FIRM	20	1	16.00	200	12 เก้าอี้นั่งชม, 1 จอภาพ SLIDE	21.00	A,C,E	
10.ห้องเก็บ V.D.O. TAPE	1	1	15.60	30	8 ชั้นวาง/ตู้เก็บ V.D.O. TAPE	15.60	A,C	
11.ห้องเก็บ MICRO FILM	1	1	8.00	30	4 ชั้นวาง/ตู้เก็บ MICROFIRM	8.00	A,C	

ตารางที่ 3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)

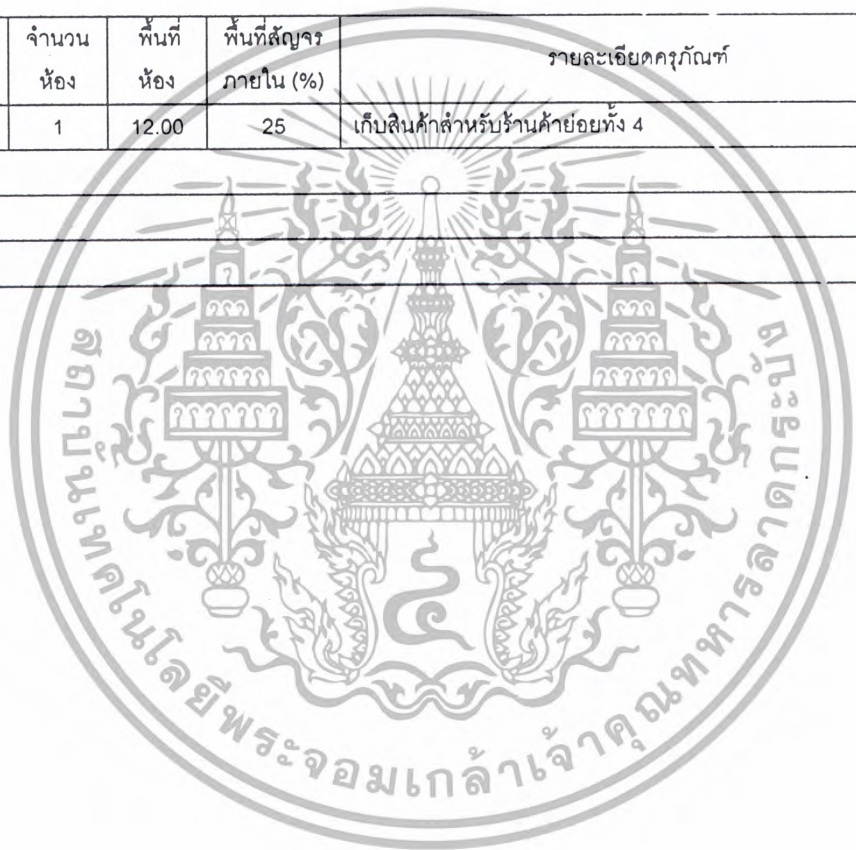
รายละเอียดโครงการ	จำนวนผู้ใช้ ต่อห้อง	จำนวน ห้อง	พื้นที่ ห้อง	พื้นที่สัญจร ภายใน (%)	รายละเอียดครุภัณฑ์	พื้นที่ (ตร.ม.)	แหล่ง ข้อมูล	หมายเหตุ
12.ห้องนำสารธารณะ ชาย	-	1	9.30	25	2 อ่างล้างหน้า, 4 โถปัสสาวะชาย, 2 โถอุจจาระ	9.30	A,D	
หญิง	-	1	7.20	25	2 อ่างล้างหน้า, 3 โถอุจจาระ	7.20	A,D	
พื้นที่ส่วนใช้งาน						224.50	A CASE STUDY	
ทางสัญจร 30%						167.50	C ARCHITECT'S DATA	
รวมพื้นที่ส่วนบริการการศึกษา (EDUCATION SERVICE)						292.00	D หนังสือ OFFICE SPACE E คู่มือบรรณารักษ์ 2511	

ตารางที่ 3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)

รายละเอียดโครงการ	จำนวนผู้ใช้ ต่อห้อง	จำนวน ห้อง	พื้นที่ ห้อง	พื้นที่สัณจร ภายใน (%)	รายละเอียดครุภัณฑ์	พื้นที่ (ตร.ม.)	แหล่ง ข้อมูล	หมายเหตุ
5.1 ส่วนบริการสาธารณะ (PUBLIC SERVICE)	204	1	157.20	60	(พื้นที่ส่วนบุคคล 204 UNIT+30%), 8 ชุดรับแขก A, 1 COUNTER RECEPTION B	251.00	A,C	
1.ส่วนพื้นที่โถงสาธารณะ								
2.ร้านอาหาร (CAFETERIA)	41	1	56.50	30	7 โต๊ะรับประทานอาหาร A, 8 โต๊ะรับประทานอาหาร B, 1 COUNTER BAR, 1 COUNTER CASHIER, 1 ตู้โชว์อาหารว่าง	74.00	A,C	
3.ส่วนครัว	4	1	17.00	30	1 CONTER รับส่งอาหาร, 1 ตู้เก็บอาหารสด, 1 ตู้เก็บอาหารแห้ง	2.00	C	คิด 30% ของส่วนรับ ประทานอาหาร
4.ส่วนเตรียมภาชนะ	-	1	2.20	30	1 ชุดเตรียมภาชนะ + เครื่องปรุง	2.20	C	คิด 10% ของครัว
5.ส่วนเก็บอาหารแห้ง	-	1	2.20	-		2.20	C	คิด 10% ของครัว
6.ส่วนเก็บอาหารสด	-	1	2.20	-		2.20	C	คิด 10% ของครัว
7.ส่วนทิ้งของเสีย	-	1	1.10	-		1.1	C	คิด 10% ของครัว
8.ส่วนทำความสะอาด	-	1	2.20	-		2.20	C	คิด 10% ของครัว
9.ส่วนพักผ่อนพนักงาน	10	1	20.00	30	2 ชุดพักผ่อน A, 1 ชั้นวางและตู้เก็บ A	20.00	C	คิดเป็น 2 m ² ของครัว
10.ห้องน้ำสาธารณะ ชาย		1	16.50	25	4 อ่างล้างหน้า, 8 โถปัสสาวะชาย, 4 โถอุจจาระ	16.50	C,D	
หญิง		1	11.00	25	4 อ่างล้างหน้า, 4 โถอุจจาระ	11.00	C,D	
11.ห้องน้ำพนักงาน		1	6.20	25	2 อ่างล้างหน้า, 1 โถปัสสาวะชาย, 2 โถอุจจาระ	6.20	C,D	
12.ร้านค้าขายสื่อทางดนตรี	21	1	120.00	30	-	60.00	A,C	(CASE STUDY)
13.ร้านค้าย่อย	10	3	30.00	30	-	60.00	A,C	(CASE STUDY)
14.ห้องเก็บสินค้า A	-	1	12.00	25	เก็บสินค้าของร้านค้าขายสื่อทางดนตรี	12.00	A,C	คิด 20% ขวงพท. ร้าน

ตารางที่ 3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)

รายละเอียดโครงการ	จำนวนผู้ใช้ ต่อห้อง	จำนวน ห้อง	พื้นที่ ห้อง	พื้นที่สัญจร ภายใน (%)	รายละเอียดคุณลักษณะ	พื้นที่ (ตร.ม)	แหล่ง ข้อมูล	หมายเหตุ
16.ห้องเก็บสินค้า B	-	1	12.00	25	เก็บสินค้าสำหรับร้านค้าย่อยทั้ง 4	12.00	A,C	
พื้นที่ส่วนใช้งาน						555.00	A CASE STUDY	
ทางสัญจร 30%						166.50	C ARCHITECT'S DATA	
รวมพื้นที่ส่วนบริการสาธารณะ						721.00	D หนังสือ OFFICE SPACE	



ตารางที่ 3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ(ต่อ)

รายละเอียดโครงการ	จำนวนผู้ใช้ ต่อห้อง	จำนวน ห้อง	พื้นที่ ห้อง	พื้นที่สัญญา ภายใน (%)	รายละเอียดครุภัณฑ์	พื้นที่ (ตร.ม.)	แหล่ง ข้อมูล	หมายเหตุ
3.ส่วนหอแสดงดนตรี (AUDO TORIUN)								
Y FRONT FTHE HOUSE								
1. FOYER รั้วบัตรเข้าชม	302	1	193.00	50	แบ่งเป็น 5 แถว แถวละ 60 คน (0.64x60) + 1.28	289	A,C	
2. พื้นที่จำหน่ายบัตร	5	1	10.00	30	BOOTH จำหน่ายบัตรเข้าชม 5 BOOTH	10.00	A	
3. โถงพักคอยประกอบด้วย	321	1	356.00					
- พื้นที่พักคอย	314	1	300.00	50	พื้นที่ส่วนบุคคล 312 UNIT (0.64x3.12)	300.00	A	
- ร้านค้าต่าง	5	5	34.00	40	5 COUNTER D, 2 BOARD ไขว้ของที่ระลึก	34.00	A	รวมพื้นที่
- COUNTER ฝากของ	?	1	22.50	30	1 COUNTER E, 1 ช่องเก็บของ	22.5		เก็บของ
Y HOUSE								
4. ส่วนเวทีแสดงดนตรี	-	1	70.00	60	กำหนดจากมาตรฐานเวทีแสดงดนตรี	70.00	C	
5. ส่วนที่นั่งชมการแสดง	300	1	297.00	80	300 เก้าอี้นั่งชมการแสดง	297.00	A,C	
Y BACK OF THE HOUSE								
6. ห้องควบคุมเสียง	2	}	18.00	30	1 SOUND CONTROL BOARD, 1 ชั้นวาง COMP. B, 1 ตู้เก็บ	18.00	A,C,F	รวมอยู่ใน ห้องเดียว กัน
ห้องควบคุมแสง, ภาพ	2				1 COMERA CONTROL BOARD, 1 ชั้นวาง COMP B, 1 ตู้เก็บ เครื่องมือ A			
7. ห้องแต่งตัว	14	2	36.00	30	1 ชุด COUNTER แต่งตัว, 4 ราวแขวนเสื้อผ้า, 2 ตู้ LOCKER, 5 ส่วนเปลี่ยนเสื้อผ้า	36.00	A,C	
8. ห้องสาธารณะชาย	6	1	25.00	25	6 อย่างล้างหน้า, 12 โถปัสสาวะชาย, 6 โถอุจจาระ	25.00	C,D	
หญิง	6	1	18.00	25	6 อย่างล้างหน้า, 6 โถอุจจาระ	18.00	C,D	

ตารางที่ 3.26 แสดงการสรุปพื้นที่ห้องแต่ละองค์ประกอบ (ต่อ)

รายละเอียดโครงการ	จำนวนผู้ใช้ ต่อห้อง	จำนวน ห้อง	พื้นที่ ห้อง	พื้นที่สัญญา ภายใน (%)	รายละเอียดครุภัณฑ์	พื้นที่ (ตร.ม.)	แหล่ง ข้อมูล	หมายเหตุ
9.ห้องน้ำพนักงานทั่วไป	2	1	6.80	25	2 อ่างล้างหน้า, 2 โถปัสสาวะชาย, 2 โถอุจจาระ	6.30	C,D	
ห้องน้ำพนักงานห้องควบคุม	1	1	3.50	25	1 อ่างล้างหน้า, 1 โถปัสสาวะ, 1 โถอุจจาระ	3.50	C,D	
10.ห้องน้ำศิลปิน ชาย	1	1	3.50	25	อ่างล้างหน้า, 1 โถปัสสาวะชาย, 1 โถอุจจาระ	3.50	C,D	
หญิง	1	1	2.80	25	1 อ่างล้างหน้า, 1 โถอุจจาระ	2.80	C,D	
11.ห้องพักจาก	-	1	30.00	40	จากและอุปกรณ์ประกอบจาก คิด 30% ของพื้นที่เวทีแสดง	30.00	A,C,B ₂	
พื้นที่ส่วนใช้งาน						937.00	A CASE STUDY	
ทางสัญจร 30%						281.00	B ₂ PRODUCER รายการ	
รวมพื้นที่ส่วนหอแสดงดนตรี เอนกประสงค์ (MULTIPURPOSE AUDITORIUM)						1328.00	"ซีซ่าปึก" C ARCHITECT'S DATA D หนังสือ FFICE SPACE F หนังสือระบบเสียงและ การมิกซ์เสียง	

ระบบเทคนิค เป็นระบบพิเศษที่ต้องใช้ในการทำกิจกรรมเฉพาะอย่าง เช่น ระบบ ACOUSTIC ในห้องบันทึกเสียง, ระบบควบคุมแสง/สี/เสียง ในการแสดง CONCERT ฯลฯ ส่วนประกอบอาคารเป็นระบบทั่วไปที่จำเป็นต่อการใช้อาคาร เช่น ระบบไฟฟ้า, ประปา, โทรศัพท์ ซึ่งการบริการจะเริ่มมาจากส่วนทำงานช่าง เมื่อได้รับรู้ว่าส่วนไหนชำรุดก็ลงมาซ่อม โดยไปที่ห้องเก็บเครื่องมือเลือกอุปกรณ์ในการซ่อมไปตาม SERVICE DISTANCE เมื่อลงมือซ่อมเสร็จแล้วก็กลับส่วนทำงานช่างตามเดิม โดยมีการ CHECK เครื่องมือ, อุปกรณ์ทั้งหมดให้อยู่ในสภาพเดิม

การคำนวณหาพื้นที่

การคำนวณหาพื้นที่ในส่วนนี้คำนวณได้จาก การใช้พื้นที่ของครุภัณฑ์และจำนวนผู้ใช้ที่กล่าวมาข้างต้น ซึ่งจะแสดงการหาพื้นที่ของห้องต่าง ๆ ไว้ในตารางสรุปพื้นที่ด้านหลังสำหรับการคำนวณหาพื้นที่ ของกิจกรรมเสริม เช่น ห้องเก็บเทป, ฟิล์ม, CD จะนำจำนวนมาคำนวณได้ข้างต้นมาคิดพื้นที่เก็บ จึงจะได้จำนวนชั้นเก็บและพื้นที่ห้องดังกล่าว

3. ส่วนหอแสดงดนตรีเอนกประสงค์ (MULTIPURPOSE AUDITORIUM)

ห้อง MULTIPURPOSE เป็นห้องเอนกประสงค์ มีความยืดหยุ่นในการใช้สูงสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งานได้หลายประเภท สำหรับโครงการ มีวัตถุประสงค์ในการใช้หลักฐาน คือ การจัดแสดงดนตรีเพื่อบันทึกรายการคอนเสิร์ต ยกตัวอย่างเช่น รายการ HAPPY BIRTH DAY ของบริษัท GRAMMY ENTERTAINMENT เพื่อเป็นการเพิ่มสื่อในการประชาสัมพันธ์ผลงาน นอกเหนือจากการถ่ายทำ MUSIC VIDEO และรายการเพลงหลัก ๆ ในส่วนผลิต (VIDEO PRODUCTION) นอกจากนี้ยังสามารถจัดการแสดงคอนเสิร์ตพิเศษในกรณีที่มียอดขายของอัลบั้มนั้น ๆ เป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้เพื่อเพิ่มกระแสของสื่อ และรายได้ของบริษัท

จำนวนที่นั่งสามารถคิดได้จาก CASE ที่มีลักษณะเดียวกับวัดกู่ประสงค์ ดังนี้

รายการ HAPPY BIRTH DAY (ท.พ.บ. 5)	300
รายการ คอนเสิร์ต เลข 9 (เมอริคิงส์ ริงสิต)	300
หอประชุมเล็กศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย	240
จากการวิเคราะห์ CASE STUDY จึงกำหนดที่นั่งชมสำหรับโครงการ = 300 ที่นั่ง	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูลทางด้านเทคนิค

3.5.1 ระบบโครงสร้าง (STRUCTURE)

1. ระบบเสาและคาน

ข้อดี

- ราคาไม่แพง
- สามารถออกแบบอาคารได้อิสระมากขึ้น เช่น อาคารที่มีรูป FORM โค้งกลม FREEFORM ฯลฯ

ข้อเสีย

- ใช้ได้กับอาคารที่มี SPAN ไม่มากเท่านั้น มีข้อกำหนดของ DEB คานคือ 1/10 ของ SPAN
- จากข้อกำหนด DEB คานทำให้รูปด้านอาคารสูงขึ้น อาจทำให้ไม่สวยงาม

2. ระบบโครงสร้าง LONG SPAN TRUSS

ข้อดี

- เหมาะสำหรับอาคารที่มี LONG STANDARD มาก ๆ กำหนดจำนวนเสาสูง
- สามารถไขว้โครงสร้าง และตกแต่งอาคารได้โดยไม่ต้องปิดฝ้าเพดาน
- น้ำหนักเบาเหมาะสมโครงสร้างหน้าตา
- เป็นโครงสร้างหลักซึ่งจะแข็งแรงน้อยกว่า ค.ส.ล. เพื่อป้องกันในพื้นที่ต่อ 1 ตร.ม.

3. ระบบพื้นไร้คาน (FLAT SLAB)

ข้อดี

- ส่วนใหญ่จะใช้ในอาคารจอดรถและอาคารเพราะจะลดจำนวนชั้นลงทำให้คุ้มค่าใช้จ่าย
- สามารถก่อสร้างได้เร็วขึ้นในกรณีที่เป็นโครงสร้างสำเร็จรูป
- แข็งแกร่งและสามารถรับ SPAN ได้มากขึ้นแต่จำกัดอยู่ที่ประมาณ 10-12 M.

ข้อเสีย

- ค่าใช้จ่ายสูงไม่คุ้มกับอาคารที่มี แต่ 1-6 ชั้น
- ต้องมี DROP PANEL ในการรับแรง SHEAR ของเสาและพื้นถึงจะไม่ให้มีต้องใช้ ARAT PLATE

SLAB

- ส่วนใหญ่ใช้ในอาคารจอดรถและอาคารสูง เพราะจะลดจำนวนชั้นลงทำให้คุ้มค่าใช้จ่าย

สรุปการวิเคราะห์

ควรเลือกใช้โครงสร้างต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับ FUNCTION นั้น ๆ ดังนี้

1. ส่วน OFFICE ใช้เสาและคาน
2. ส่วน STUDIO RECORD ใช้เสาและคานและโครงสร้างแบบลอยตัวแยกสถิติให้ออกจากกัน
3. ส่วน EDUCATION ใช้เสาและคาน
4. MUTIPURPOSE ใช้ STUSS เนื่องจาก LONG SPAN และการติดตั้งระบบต่าง ๆ เช่น ระบบไฟฟ้า

ฯลฯ

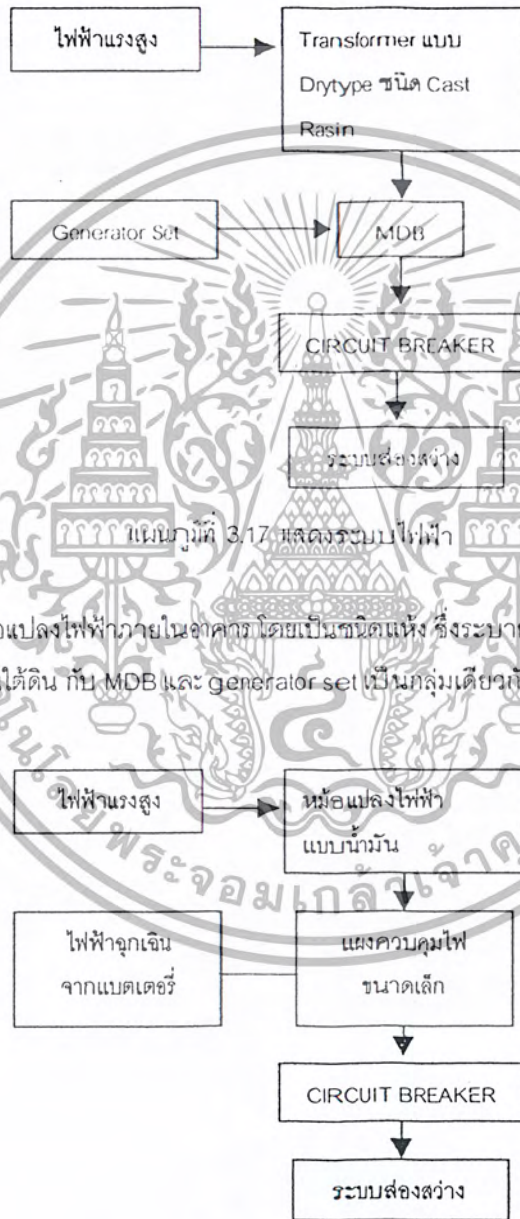
5. PUBLICATION SERVICE แบ่งเป็นส่วนต่าง ๆ คือนั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- MUSIC MEDIASHOP ใช้ TRUSS ในการตกแต่งร้านและติดตั้งระบบต่าง ๆ
- RESTURANT, CANTEEN ใช้ระบบเสาและคาน

6. SERVICE ใช้ระบบเสาและคาน

3.5.2 ระบบไฟฟ้า (ELECTRICAL SYSTEM)



ระบบที่ 1
 การติดตั้งหม้อแปลงไฟฟ้าภายในอาคาร โดยเป็นชนิดแห้ง ซึ่งระบายความร้อนด้วยอากาศชนิด cast resin โดยจะตั้งอยู่ในชั้นใต้ดิน กับ MDB และ generator set เป็นกลุ่มเดียวกันเพื่อสะดวกต่อการ

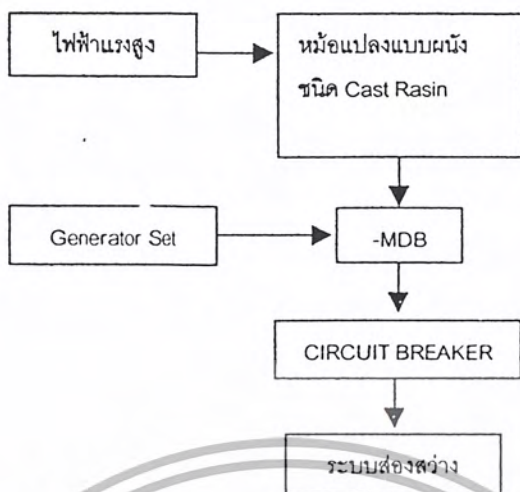
แผนภูมิที่ 3.18 แสดงระบบไฟฟ้า

ระบบที่ 2

สำหรับอาคารชั้นเดียวที่มีหม้อแปลงไฟฟ้าแบบน้ำมันติดตั้งอยู่นอกอาคาร และมีแผงควบคุมไฟติดที่ผนัง

อาคาร และมีแผงควบคุมไฟติดที่ผนังอาคาร ส่วนไฟฟ้าฉุกเฉินใช้แบบแบตเตอรี่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



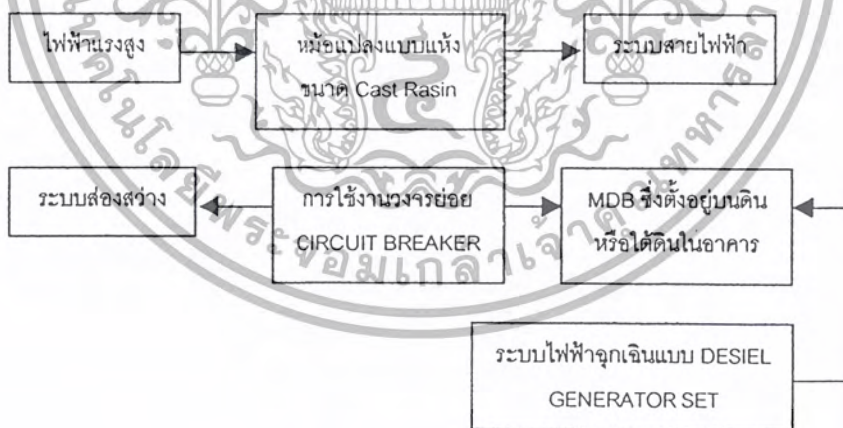
แผนภูมิที่ 3.10 แสดงระบบไฟฟ้า

ระบบที่ 3

ติดตั้งหม้อแปลงไฟฟ้าในอาคาร โดยเป็นชนิด cast resin โดยตั้งไว้ได้ดินเช่นกัน ส่วนระบบไฟฟ้าฉุกเฉิน จะใช้แบบดีเซล (Generator Set) ซึ่งทั้ง MDB และระบบไฟฟ้าฉุกเฉินจะนิยมตั้งไว้ในส่วนชั้น 1 หรือส่วนใต้ดิน

สรุปการวิเคราะห์

ในอาคารขนาดใหญ่โดยทั่วไปควรใช้ระบบไฟฟ้า ดังนี้



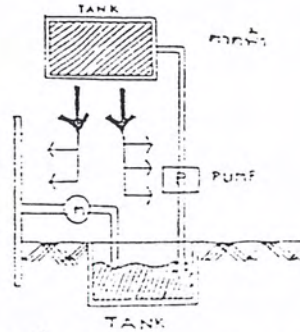
แผนภูมิที่ 3.20 แสดงระบบไฟฟ้า

3.5.3 ระบบสุขาภิบาล (SANITARIAL SYSTEM)

ระบบที่ 1

ใช้ระบบ feed Up-down เป็นระบบที่ใช้ได้กับอาคารทุกประเภท แต่มีความไม่สมบูรณ์ของแรงดันน้ำกับความสูง จึงมี reducing value ในแต่ละชั้น ส่วนชั้นบนสุดต้องเพิ่มแรงดันน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แผนภูมิที่ 3.21 แสดงระบบประปา feed down

ระบบที่ 2

ใช้ระบบ Feed Down เป็นการปั้มน้ำเข้าไปเก็บที่ส่วนบนของอาคารแล้วปล่อยลงตามแรงโน้มถ่วงของโลก มีการเดินท่อน้ำมากขึ้น ใช้กับอาคารที่มีการวางระบบสุขาภิบาล มีการเปิดปิดน้ำได้ทุกเวลา เหมาะกับอาคารที่ต้องการสำรองน้ำไว้ใช้ยามฉุกเฉิน เช่น เขาได้ดับเพลิง



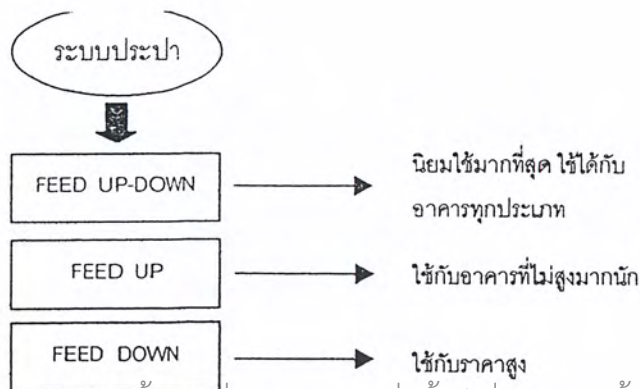
แผนภูมิที่ 3.22 แสดงระบบประปา feed up

ระบบที่ 3

สำหรับอาคารชั้นเดียวใช้ระบบ Feed Up หรือใช้กับอาคารที่มีความสูงไม่มากนัก มีระบบสุขาภิบาลเล็ก ๆ มีการเปิดปิดน้ำไม่บ่อย เพราะจะเปลืองกระแสไฟฟ้าสำหรับการปั้มน้ำ

สรุป WATER SUPPLY SYSTEM

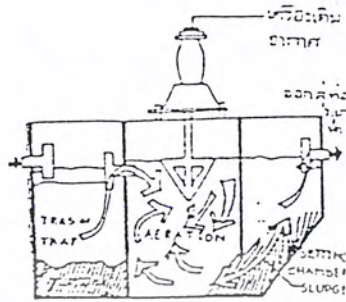
ระบบ Feed Up-down เป็นระบบที่ใช้กันมากที่สุดในปัจจุบันและได้ผลดีโดยไม่จำกัดความสูงของอาคาร ใช้ได้กับอาคารทุกประเภท โดยเฉพาะอาคารขนาดใหญ่ที่ต้องใช้น้ำปริมาณมาก และไม่จำกัดเวลาใช้



แผนภูมิที่ 3.23 สรุประบบ water supply system

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่เว้นกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5.4 ระบบบำบัดน้ำเสีย



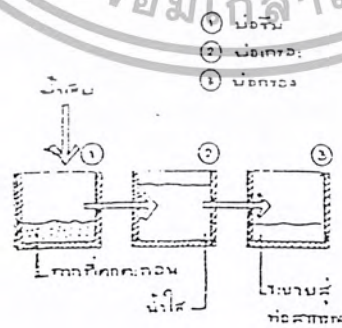
แผนภูมิที่ 3.25 แสดงระบบระบบบำบัดน้ำเสีย โดยวิธีชีวะหมุนวน

1. การบำบัดโดยการเติมอากาศ ช่วยให้ออกซิเจนอิสระทำการย่อยสลายอินทรีย์ในน้ำเสียที่เป็นตะกอนจุลินทรีย์จะลอยตัวอยู่ในถังเติมอากาศทำงานตลอดเวลาหมุนบำบัดน้ำเสียเป็นน้ำดีออกมา



แผนภูมิที่ 3.24 แสดงระบบระบบบำบัดน้ำเสีย โดยการเติมอากาศ

2. การบำบัดโดยใช้แผ่นชีวะหมุน ใช้แผ่นชีวะหมุนในน้ำ 40% แผ่นฟิล์มจะหนาขึ้นจนหลุดออกไป แล้วจึงเปลี่ยนแผ่นใหม่ มีการตกตะกอน 2 รอบก่อนทิ้ง



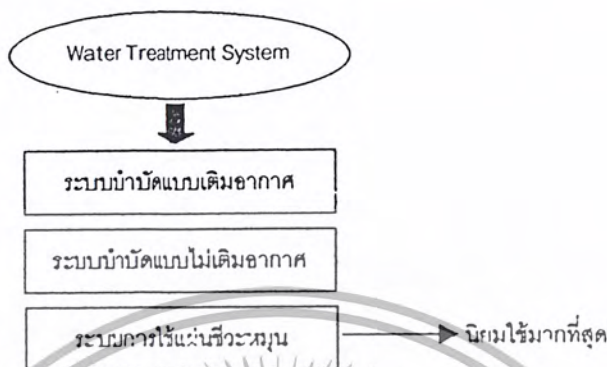
3. การบำบัดโดยไม่เติมอากาศ Sepic Tank มักใช้กับอาคารที่ไม่ใหญ่มาก การทำงานคือ แยกกากของแข็งออกจากน้ำ โดยการตกตะกอน ย่อยสลาย สุกทั้ง ส่วนน้ำจะส่งไปบริเวณบ่อซึม เพื่อระบายต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

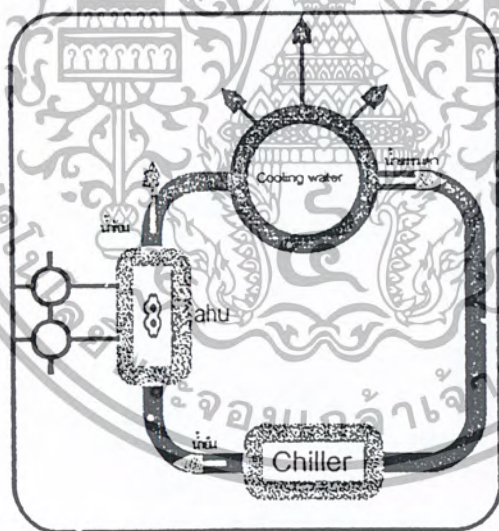
สรุป TREATMENT SYSTEM

ระบบบำบัดน้ำเสียที่ใช้กันในปัจจุบัน นิยมใช้ระบบชีวะหุมน เนื่องจากสามารถบำบัดน้ำได้ทีละมาก ๆ ใช้เนื้อที่น้อย ควบคุมการทำงานได้ง่าย ใช้พลังงานน้อยกว่าแบบเติมอากาศ 50%



แผนภูมิที่ 3.27 สรุประบบ water treatment system

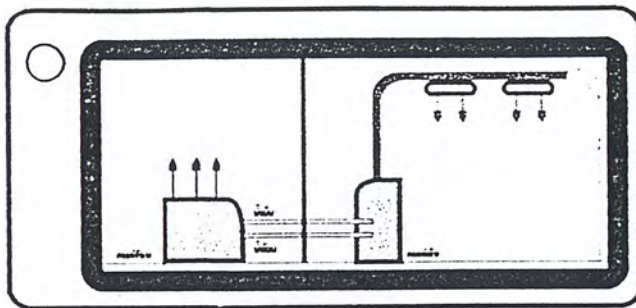
3.5.5 ระบบปรับอากาศ (AIR CONDITION SYSTEM)



แผนภูมิที่ 3.28 สรุประบบปรับอากาศ

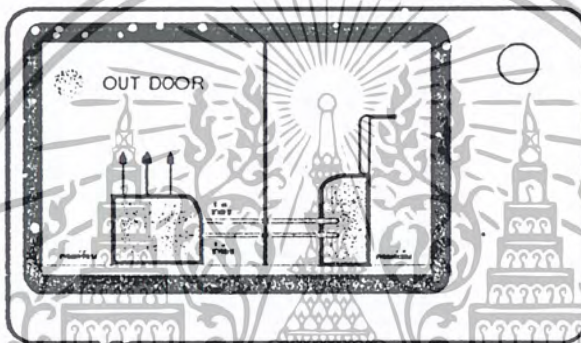
ระบบ WATER COOLED – WATER CHILLER สามารถใช้ได้กับพื้นที่กว้าง เวลาเปิดปิดพร้อมกัน โดยสามารถ CONTROL แต่ละชั้นหรือแต่ละ UNIT ได้โดย A.H.U. ซึ่งจะอยู่ติดกับ CORE LITT เป็นตัวจ่ายไปยังแต่ละชั้น โดยมี Chiller Room อยู่ใต้ดินหรือบนดิน และตัว Cooling Tower อยู่บนควดฟ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แผนภูมิที่ 3.29 แสดงระบบปรับอากาศระบบ package water cool

ระบบ PACKAGE WATER COOLED มักใช้ส่วนของร้านอาหาร, OFFICE หรือห้องโถงที่ไม่ใหญ่มาก โดยต้องมีพื้นที่ของ Condensing Unit สามารถแยกใช้ได้ตามส่วนและเสียค่าไฟฟ้าค่อนข้างต่ำ เป็นระบบที่นิยมใช้กันมากที่สุดกับอาคารขนาดกลางทั่วไป

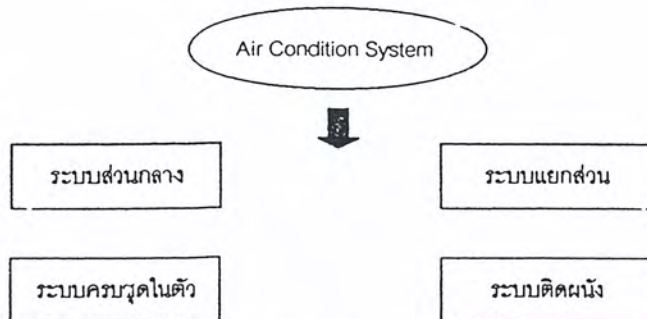


แผนภูมิที่ 3.30 แสดงระบบปรับอากาศระบบ split type

ระบบ SLIT TYPE นิยมใช้กันในพื้นที่ขนาดเล็ก เช่น ห้องทำงาน สำนักงานขนาดเล็กมีการเปิด-ปิด และ CONTROL ได้ในจุดเดียวมักใช้เวลาระยะสั้น ๆ มีส่วนประกอบ 2 ส่วน คือ FAN COIL UNIT สำหรับเป่าลมเย็น CONDENSING UNIT สำหรับระบายความร้อน

สรุป AIRCONDITION SYSTEM

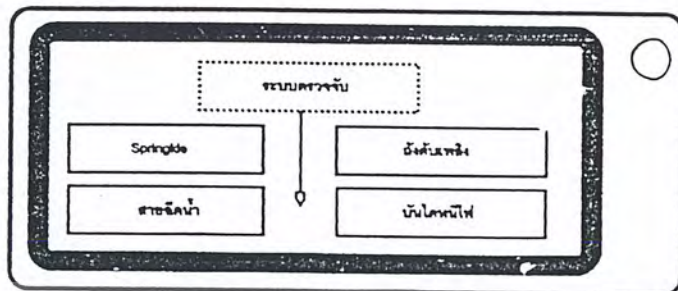
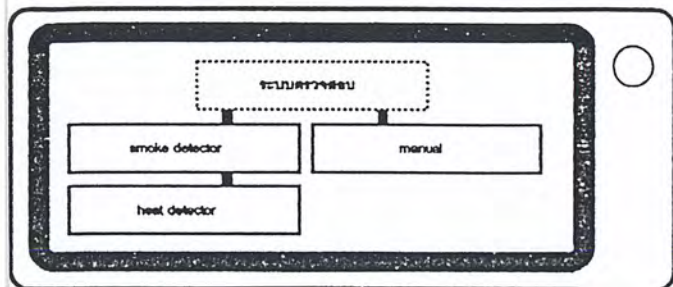
โครงการขนาดใหญ่มีพื้นที่กว้าง มักใช้ระบบปรับอากาศแบบส่วนกลาง (CENTRAL CHILLED WATER SYSTEM) ชนิด WATER COOLED-WATER CHILLER ซึ่งเป็นการระบายความร้อนด้วยน้ำ จะนิยมใช้มากในอาคารประเภทนี้



แผนภูมิที่ 3.31 สรุป air condition system

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

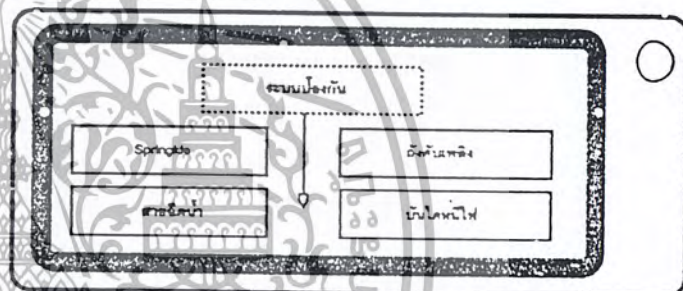
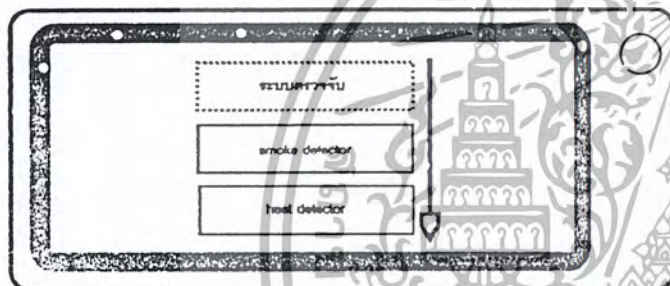
3.5.6 ระบบป้องกันอัคคีภัย (FIRE PROTECTION)



แผนภูมิที่ 3.32 แสดงระบบป้องกันอัคคีภัย

ระบบที่ 1

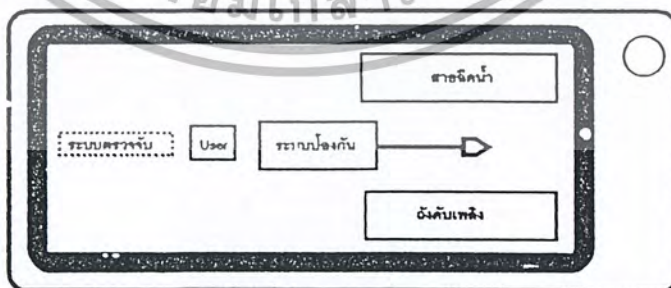
สำหรับอาคารขนาดใหญ่มีวิธีป้องกันไฟหลายวิธี ทั้งระบบตรวจจับควันใน CONCERT HALL และความร้อนนอก CONCERT HALL ยกเว้นตัว CONCERT HALL ถังน้ำดับเพลิง สายฉีดน้ำ บันไดหนีไฟ



แผนภูมิที่ 3.33 แสดงระบบป้องกันอัคคีภัย

แบบที่ 2

ตัว CONCERT HALL ที่ตั้งอยู่ในอาคารชนิดอื่น ทำให้มีระบบดับเพลิงหลายแบบ โดยมีทั้งระบบตรวจจับความร้อน (บริเวณนอก HALL) และจับควัน (ใน HALL) ซึ่งจะส่งสัญญาณเตือนภัยในห้องควบคุมแล้วจึงส่งสัญญาณไปที่หัวฉีด SPRINKLER ตามจุดต่าง ๆ ยกเว้นใน CONCERT HALL โดยมีบันไดหนีไฟตามจุดต่าง ๆ



แผนภูมิที่ 3.34 แสดงระบบป้องกันอัคคีภัย

แบบที่ 3

สำหรับอาคารที่มีขนาดไม่ใหญ่มาก สามารถควบคุมไฟได้ง่ายรวมทั้งมีชั้นเดียว ทำให้มีการระบายน้ำที่รวดเร็ว จึงมีวิธีดับเพลิงแบบธรรมดา คือใช้ถังดับเพลิงติดไว้ตามจุดต่าง ๆ ของอาคารและมีสายฉีดน้ำอยู่ตามอาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปการวิเคราะห์

ระบบดับเพลิงทั่วไปแยกเป็น 2 ระบบ คือ ระบบป้องกัน และระบบดับเพลิง ระบบป้องกันมีลักษณะการเตือนภัยโดยการตรวจจับควันหรือความร้อน แล้วจะส่งสัญญาณเตือนส่วนระบบดับเพลิงมีทั้งแบบอัตโนมัติและ MANUAL คือ SPINTER ดับเพลิงและสายฉีดน้ำ

3.5.7 เทคโนโลยีพิเศษเฉพาะโครงการ (PROJECT SPECIFIED TECHNOLOGY)

1. ระบบ ACOUSTIC STUDIO

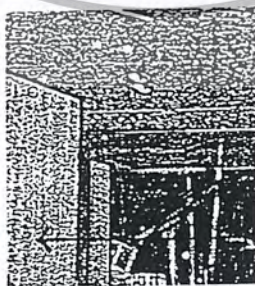
CASE 6 บริษัท เบเกอร์ มีวสิค จำกัด



รูปที่ 3.82 แสดงระบบ ACOUSTIC STUDIO / บริษัท เบเกอร์ มีวสิค

ในส่วนของบันทึกเสียง ใช้เสื่อน้ำมันเป็น PARTITION ในการดูดซับเสียง สามารถโยกย้ายปรับมุมได้ง่าย, บางส่วนผนังใช้ฉนวนในการดูดซับเสียง ประหยัดค่าใช้จ่าย แต่คุณภาพไม่ดีเท่ากับ ACUDIO-TILES ส่วนประตูทางเข้า STUDIO เป็นประตู 2 ชั้น ลักษณะทางออกแบบห้องเป็น มุมฉากเนื่องจากเป็นอาคารพาณิชย์เก่าไม่มีการดัดแปลง

CASE 7 บริษัท เทคโค สตูดิโอ จำกัด



รูปที่ 3.83 แสดงระบบ ACOUSTIC STUDIO / บริษัท เทคโค สตูดิโอ จำกัด

ในส่วนของห้องบันทึกเสียง ใช้วัสดุที่ทำจากไม้ในการดูดซับเสียง เป็นการติดตั้งตายตัว แต่มีผนังที่ติดตั้ง ACOUSTIC-TILES มีลักษณะเป็นแผ่นสี่เหลี่ยมคล้ายกระเบื้องมีรูพรุน/ประตูทางเข้า STUDIO เป็นประตู 2 ชั้น

รวมถึงการออกแบบห้องที่มีผนังไม่ตั้งฉากกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารทสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปวิเคราะห์

CASE 6 ใช้วัสดุคุณภาพพอใช้ ราคาถูก แต่ประสิทธิภาพปานกลางรวมถึงโครงสร้างที่ไม่สามารถแปลงได้เนื่องจากเป็นการเช่าอาคารเดิมในโครงการ ควรออกแบบใหม่

CASE 7 ใช้วัสดุคุณภาพดี มีประสิทธิภาพสูงแต่ราคาแพงกว่า CASE 6 แต่ถึงว่าคุ้มเพราะเป็น FUNCTION หลักในการผลิตผลงาน

CASE 6 เบเกอรี่ มีวสิค จำกัด



รูปที่ 3.84 แสดงระบบห้องควบคุมเสียง / บริษัท เบเกอรี่ มีวสิค จำกัด

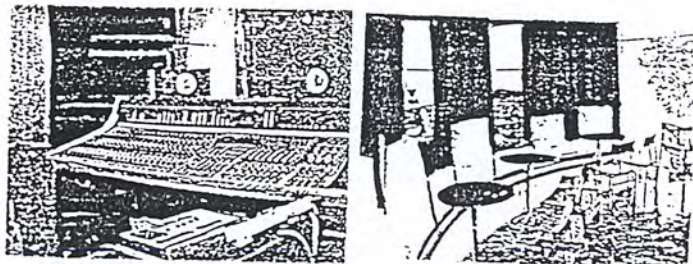
ห้องควบคุมบันทึกเสียง (CONTROL RM.) เชื่อมต่อกับ MACHINE RM. โดยรวมอยู่ในห้องเดียวกัน สามารถประหยัดเนื้อที่แต่ อาจเกิดปัญหาในการบันทึก เนื่องจากกำลังไฟฟ้าจาก MACHINE ควร มี SOUND LOCK ไว้กันเสียงเวลาเข้าออกส่วน CONTROL RM. มีห้องซ้อมดนตรีแยกส่วนไว้ชั้นบนของอาคารในกรณีที่มีการผลิตอาจทำให้ไม่มีเวลาซ้อมในห้องอัด มีลักษณะแบ่งเป็นคอกเล็ก ๆ โดยใช้ PRKTITION กัน

SPECIAL CASE STUDIO ในประเทศ

มีลักษณะของห้องอัดกว้างใหญ่ โดยแบ่งเนื้อที่เป็นเครื่องดนตรีแต่ละชนิด สามารถทำการอัดทีละส่วนได้ เสียค่าใช้จ่ายสูงแต่มีคุณภาพในการปฏิบัติมากกว่า CASE 6 และ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASE 7 บริษัท เทคโค สตูดิโอ จำกัด



รูปที่ 3.85 แสดงระบบห้องควบคุมเสียง / บริษัท เทคโค สตูดิโอ จำกัด

มีการแยกส่วน CONTROL กับส่วน MACHINE ออกจากกัน แต่ควรมี SOUND LOCK ไว้กันเสียงเวลาเข้าออก ส่วน CONTROL RM.

สรุปวิเคราะห์

ระบบ STUDIO ทั้งหมดประกอบไปด้วย RECORK RM, CONTROL MACHINE RM, SOUND LOCK, ห้องพัก, ห้องซ้อมดนตรี ถ้ามี FUNCTION เหล่านี้ครบถ้วน รวมถึงการเลือกวัสดุในระบบ ACOUSTIC ที่มีประสิทธิภาพจะสามารถได้ STUDIO ที่มีคุณภาพสูงในโครงการ แต่ค่าใช้จ่ายในการลงทุนจะแพงขึ้น แต่ถือว่าคุ้มค่า

2. ระบบการถ่ายทำ (V.D.O. PRODUCTION SYSTEM)

มีขั้นตอนการถ่ายทำที่คล้ายคลึงกันมากจึงทำการวิเคราะห์โดยรวม



แผนภูมิที่ 3.35 แสดงระบบการถ่ายทำ

- ฝ่ายสร้างสรรค์ ทำหน้าที่เสนอแนวความคิดต่าง ๆ ในการถ่ายทำ เช่น ออกแบบจาก THEME ของ IMAGE โดยรวม STORY BOARD ฯลฯ
- ฝ่ายถ่ายภาพ ทำหน้าที่เก็บบันทึกภาพโดยใช้กล้องภาพยนตร์ซึ่งมีทั้งบันทึกลงฟิล์ม และวีดีโอเทป
- ฝ่ายตัดต่อ เจ้าหน้าที่ตัดต่อภาพให้มีลำดับความต่อเนื่องกันในแต่ละภาพ ตาที่ได้ออกแบบไว้คร่าว ๆ แล้ว
- ฝ่ายประกอบ ทำหน้าที่พากย์เสียงตัวแสดง รวมทั้งเสียงของบรรยากาศในเรื่องราวนั้น ๆ ให้ดูสมจริงมากขึ้น เช่น เสียงฟ้าผ่า ฯลฯ
- ฝ่ายคัดลอก ทำหน้าที่นำเนื้อหาที่เป็นต้นฉบับ (MASTEK) มาบันทึก (COPY) ลงเทปม้วนอื่น ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ระบบการจัดไฟในการถ่ายทำ (ELECTRIC SYSTEM)



รูปที่ 3.86 แสดงระบบจัดไฟในการถ่ายทำ

- จะใช้ไฟแขวนอยู่บนราวเหล็กที่ติดตั้งห้อยลงจากเพดานโรงถ่าย โดยจะมีบันไดให้พนักงานเดินขึ้นไปทำการปรับ หรืออาจควบคุมได้ด้วยคอมพิวเตอร์ หรือใช้ลอกในการช่วยติดตั้งเพื่อเพิ่มความปลอดภัยให้กับพนักงาน

- องค์ประกอบเสริมในส่วน (STUDIO) ถ่ายทำ



รูปที่ 3.87 แสดงองค์ประกอบเสริมในส่วน STUDIO

มีส่วนสร้างฉากแยกอยู่โดยให้ฝ่ายสร้างสรรค์ศิลปกรรมทำงานรวมทั้งมีโรงเก็บฉากด้วย



รูปที่ 3.88 แสดงส่วน SOUND LOCK

มีส่วน SOUND LOCK เพื่อเก็บเสียงรบกวนก่อนเข้าโรงถ่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ระบบการถ่ายทำ (VEDIO PRONUCTION SYSTEM)

- ส่วนห้องควบคุม (CONTROL RM)



รูปที่ 3.89 แสดงส่วนห้องควบคุมการถ่ายทำ

ห้องควบคุมการถ่ายทำ ต้องสามารถมองเห็นการถ่ายทำโดยมองผ่านกระจกที่กันทั้ง 2 ส่วนออกจากกัน ผู้กำกับสามารถมากำกับการถ่ายทำในห้องนี้โดยสั่งการทาง MICRO PHONE มีลักษณะคล้ายให้ควบคุมใน ACOUSTIC CONTROL RM. แต่มีจอภาพจำนวนมากในการประกอบการควบคุม

- ส่วนห้องตัดต่อ (EDIT RM.)



รูปที่ 3.90 แสดงส่วนห้องตัดต่อ

ห้องตัดต่อมักอยู่บนชั้น 2 เพื่อความสะดวกในการทำงาน ผนังห้องและโครงสร้างเป็นระบบป้องกันเสียงรบกวน ส่วนใหญ่จำนวนห้องตัดต่อจะขึ้นอยู่กับประเภทของการถ่ายทำเช่น มิวสิควิดีโอ, เกมโชว์ ฯลฯ สำหรับในโครงการน่าจะมีประมาณ 1-2 ห้อง

- ส่วนกล้องถ่ายภาพยนตร์ (CSUERS)



รูปที่ 3.91 แสดงส่วนกล้องถ่ายภาพยนตร์

มีขาค้างกล้องแบบเคลื่อนที่ได้ด้วยรางเลื่อนใช้สำหรับถ่ายภาพในมุมสูง หรือมุมที่มนุษย์ไม่สามารถขึ้นไปถ่ายได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปการวิเคราะห์

ระบบการถ่ายทำ (V.D.O. PRODUCTION) ประกอบไปด้วย STUDIO ถ่ายทำ, ห้องควบคุม (CONTROL RM.), ห้องตัดต่อ (EDIT RM.), SUND LOCK, ส่วนสร้างฉาก, โรงเก็บฉาก, ห้องเก็บอุปกรณ์ถ่ายทำ เช่น กล้องถ่ายภาพยนตร์, ขาตั้งกล้อง, ฟิล์ม-วิดีโอเทป ฯลฯ นอกจากนี้ยังต้องมีการควบคุมระบบไฟฟ้าในการถ่ายทำ ซึ่งลักษณะโดยรวมจะมีส่วนคล้ายกับระบบการบันทึกเสียง (ACOUSTIC STUDIO) ต่างกันที่เป็นสื่อทางกาย เสียง จึงมีความต้องการในอุปกรณ์ไม่เหมือนกัน และในกาปฏิบัติกรต้องอาศัยความระมัดระวังมากกว่าในด้านความปลอดภัย

3. ระบบห้องสมุดและร้านค้าขายสื่อทางดนตรี

CASE 5 IMAGINE สยามแสควร์



รูปที่ 3.92 แสดงส่วนตู้ฟังเพลง / IMAGINE SIAM SQUARE

เป็นร้านเขียนสื่อทางดนตรีซึ่งมีอุปกรณ์ที่ใช้เป็นสื่อมากมาย อาจนำมาศึกษาในกรณีเป็นห้องสมุดทางดนตรี ในส่วนของโสตทัศนูปกรณ์เนื่องจากจะสามารถศึกษาข้อมูลทางดนตรีได้จากสื่อที่เป็นการฟัง และการมองเห็น (CASSETTE, CD, VDO, ฯลฯ)

CASE 1 ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย



รูปที่ 3.93 แสดงส่วนตู้ฟังเพลง / ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

มีส่วนประกอบย่อยค่อนข้างสมบูรณ์ คือมีส่วนบรรณารักษ์, ส่วนอ่านและชั้นวาง, โสตทัศนูปกรณ์, พักผ่อน, เก็บอุปกรณ์และวิดีโอเทป ฯลฯ เน้นสื่อการศึกษาทางดนตรีในลักษณะของการอ่านเป็นส่วนใหญ่ (หนังสือ, บท

ความ, นิตยสาร ฯลฯ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปวิเคราะห์

เป็นการใช้ลักษณะของสื่อที่แตกต่างกันระหว่างสื่อทางการอ่านและการฟัง+การมองเห็น ซึ่งอาจแบ่งห้องสมุดได้เป็น 2 ส่วน คือ ส่วนอ่าน กับส่วนโสตทัศนูปการฯ ซึ่งใน CASE 5 เป็นลักษณะร้านค้าเพื่อการ PROMOTE สื่อทางดนตรี ถ้าจะมีร้านประเภทนี้โดยโครงการควรวางถึงด้านเสียงรบกวน ในส่วนที่ต้องการความเงียบ เช่น ห้องสมุดส่วนอ่าน ฯลฯ

3.6 กฎหมายและบัญญัติที่เกี่ยวข้อง

เทศบัญญัติเทศบาลกรุงเทพ

เรื่อง ควบคุมการก่อสร้าง

หมวด 1

วิเคราะห์ศัพท์

ข้อ 6. อาคารสาธารณะ หมายความว่า โรงมหรสพ หอประชุม หรือสถานที่ซึ่งกำหนดให้เป็นที่ชุมนุมได้ทั่วไป เช่น โรงแรม โรงเรียน ภัตตาคาร หรือ โรงพยาบาล เป็นต้น

หมวด 2

ลักษณะอาคารต่าง ๆ

ข้อ 27. รั้วหรือกำแพงกั้นเขตให้ทำได้สูงไม่เกินกว่า 300 เซนติเมตร เหนือระดับถนนสาธารณะ และกำหนดให้สภาพได้ตั้งอยู่เสมอไป ประตูรั้วหรือกำแพงทางรถเข้า เมื่อมีคานบนให้วางคานนั้นสูงตั้งแต่ 300 เซนติเมตร ขึ้นไปจากระดับถนนสาธารณะ

หมวด 5

ส่วนต่าง ๆ ของอาคาร

ข้อ 33. ห้องอาคารซึ่งบุคคลเข้าไปได้ จะต้องมียุทธบายลมให้เพียงพอในเมื่อเปิดประตูหน้าต่างทั้งหมด ส่วนวิธีระบายลมนั้นให้ทำตามแบบซึ่งเหมาะสมกับสภาพของอาคารนั้น

ข้อ 34. ช่องทางเดินในอาคารสำหรับบุคคลใช้สอยหรืออาศัย ให้ทำกว้างไม่น้อยกว่า 10 เซนติเมตร กับมิให้มีเสากีดกั้นให้ส่วนใดแคบกว่าที่กำหนดนั้นทั้งให้มีแสงสว่างธรรมชาติและเห็นได้ชัดเจนเวลากลางวันด้วย

ข้อ 35. ยอดหน้าต่างและประตูในอาคาร ให้ทำสูงจากพื้นไม่น้อยกว่า 200 เซนติเมตร และบุคคลที่อยู่ในห้องต้องสามารถเปิดประตูหน้าต่างและออกจากห้องนั้นได้โดยมิจำเป็นต้องใช้เครื่องมือ

ข้อ 36. ระยะดิ่งระหว่างพื้นถึงเพดานยอดฝาดหรือผนัง สำหรับอาคารสาธารณะโดยเฉลี่ยต้องไม่ต่ำกว่า 3.50 เมตร เว้นแต่เฉพาะห้องที่มีระบบปรับอากาศให้มีระยะดิ่งระหว่างพื้นถึงเพดานยอดฝาดหรือผนังแต่ละชั้นโดยเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 3.00 เมตรได้

สำหรับอาคารที่มีการสร้างพื้น ซึ่งไม่คลุมเต็มเนื้อที่ห้องในระหว่างนั้นของอาคารห้องนั้นจะต้องมี

ความสูงจากระดับบนพื้นห้องถึงระดับต่ำสุดของเพดานไม่น้อยกว่า 5.00 เมตร โดยพื้นระหว่างชั้นของอาคารตั้งเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กล่าวข้างต้นต้องมีความสูงจากระดับของพื้นห้องไม่ต่ำกว่า 2.25 เมตร และต้องมีเนื้อที่ไม่เกิน 25 ใน 100 ส่วนของพื้นที่ทั้งหมดของห้องนั้น ๆ ห้ามกันรินของพื้นที่สร้างสูงเกิน 50 เซนติเมตร เว้นแต่กรณีที่มีการจัดระบบปรับอากาศ

ข้อ 40. ประตูสำหรับอาคารสาธารณะ ต้องมีธรณีประตูเสมอเรียบกับพื้นหรือไม่มีเลย

ข้อ 42. บันไดสำหรับสาธารณะ ต้องทำขนาดกว้างไม่น้อยกว่า 150 เซนติเมตร ช่วงหนึ่งไม่สูงเกิน 400 เซนติเมตร และลูกตั้งไม่สูงกว่า 19 เซนติเมตร และลูกนอนไม่น้อยกว่า 24 เซนติเมตร

ข้อ 43. บันไดซึ่งมีช่องระยะสูงกว่าที่กำหนดไว้ ให้ทำที่พักมีขนาดกว้างยาวไม่น้อยกว่าส่วนกว้างของบันไดนั้น

อาคารที่มีบันไดติดต่อกันตั้งแต่สี่ชั้นขึ้นไปนั้น พื้น ประตู หน้าต่าง วงกบของห้อง บันได และสิ่งก่อสร้าง โดยรอบบันได ต้องก่อสร้างด้วยวัสดุทนไฟ

หน้าต่างหรือช่องระบายอากาศ หรือช่องแสงสว่าง ซึ่งทำติดต่อกันสูงเกินกว่า 100 เมตร ต้องสร้างด้วยวัสดุทนไฟ

ข้อ 44. ลิฟท์สำหรับบุคคลใช้สอย ให้ทำได้แต่ในอาคารซึ่งประกอบด้วยวัสดุทนไฟเป็นส่วนใหญ่ และโดยเฉพาะส่วนต่อเนื่องกับลิฟท์นั้นต้องเป็นวัสดุทนไฟทั้งสิ้น ส่วนปลอดภัยของลิฟท์จะต้องมีอยู่ไม่น้อยกว่าสี่เท่าของน้ำหนักที่กำหนดให้

ข้อ 46. ส่วนรากฐานของอาคารที่อยู่ติดกันต้องต่อเนื่องกับทางสาธารณะ เมื่อได้รับอนุมัติจากคณะเทศมนตรีแล้ว จะอยู่เหนือทางสาธารณะเข้าไปได้ไม่เกิน 100 เซนติเมตร แต่การเหลื่อมล้ำต้องไม่กีดขวางสิ่งปลูกสร้าง ซึ่งได้อยู่ได้ทางนั้น และระดับของส่วนรากฐานที่ยื่นออกมาในทางสาธารณะจะต้องไม่สูงกว่าระดับที่คณะเทศมนตรีกำหนดให้

ข้อ 47. รากฐานของอาคารจะต้องทำเป็นลักษณะมั่นคงพอที่จะรับน้ำหนักของอาคารและน้ำหนักที่จะใช้บรรทุกได้โดยปลอดภัย ในกรณีที่คณะเทศมนตรีเห็นว่าการกำหนดรากฐานยังไม่มั่นคงเพียงพอให้เรียกรายการคำนวณจากเจ้าของอาคาร เพื่อประกอบการพิจารณา

หมวดที่ 6

กำลังวัตถุและน้ำหนักบรรทุก

ข้อ 53. น้ำหนักบรรทุกของอาคารประเภทต่าง ๆ นอกจากน้ำหนักของตัวอาคารแล้วส่วนเครื่องจักร และอุปกรณ์อย่างอื่นที่แน่นอนชัด ให้คำนวณเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าอัตราดังต่อไปนี้

ค. โรงเรียน โรงงาน โรงพิมพ์ ร้านขายของ โรงมหรสพ หอประชุม ภัตตาคาร 400 กิโลกรัมต่อ 1 ตารางเมตร

ง. คลังสินค้า ห้องสมุดพิพิธภัณฑ์ โรงกีฬา 500 กิโลกรัมต่อ 1 ตารางเมตร

ข้อ 54. แรงลมอย่างสูงขนานกับพื้นดินให้ถือกำหนดแรกเท่ากับ 150 กิโลกรัมต่อ 1 ตารางเมตร สำหรับส่วนอาคารเหนือชั้นสองขึ้นไป ส่วนตั้งแต่ชั้นสองลงมาให้ลดลงมาให้ลดอัตราแรงลมมาเป็น 100 กิโลกรัมต่อ 1 ตารางเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อ 55. น้ำหนักบรรทุกทุกชนิดประเภทต่าง ๆ ที่รากฐานของอาคารต้องกำหนดให้เหมาะสมมั่นคงปลอดภัย ซึ่งถ้าไม่มีเอกสารทดลองให้เป็นที่น่าพอใจคณะเทศมนตรีจะต้องไม่เกินอัตราที่กำหนดดังต่อไปนี้

- | | |
|--------------------|---------------------|
| ก. พื้นชั้นหนึ่ง | คิดอัตราเต็ม |
| ข. พื้นชั้นที่สอง | ลดอัตราลง 20 ใน 100 |
| ค. พื้นชั้นที่สาม | ลดอัตราลง 30 ใน 100 |
| ง. พื้นเกินสามชั้น | ลดอัตราลง 40 ใน 100 |

หมวด 7

แนวอาคารและระยะต่าง ๆ

ข้อ 58. ห้ามมิให้บุคคลใดปลูกสร้างอาคารหรือส่วนของอาคารยื่นออกมาหรือเหนือทางหรือที่ดินสาธารณะ เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากคณะเทศมนตรีเป็นหนังสือ ซึ่งจะต้องเป็นไปตามกำหนดต่อไปนี้

สำหรับกันสาดของพื้นชั้นแรกเหนือระดับถนน ระยะยื่นของกันสาดต้องยื่น 1 ใน 10 ของความกว้างของแนวดถนน แนวดถนนที่กว้าง 20.00 เมตร ขึ้นไป ระยะยื่นของกันสาดต้องยื่น 2.00 เมตร

สำหรับอาคารสาธารณะ คณะเทศมนตรีกำหนดระยะยื่นของกันสาดไม่เกินขอบทางเท้าได้ ระยะกันสาดสูงจากพื้นทางเท้า 3.25 เมตร

ส่วนยื่นสถาปัตยกรรม ระยะยื่นของส่วนประดับสถาปัตยกรรม ของพื้นชั้นอื่น ๆ ยื่นได้ไม่เกิน 1 ใน 20 ของความกว้างของแนวดถนน แต่ทั้งนี้ต้องไม่เกิน 1.20 เมตร จากผนัง

ระเบียงด้านหน้าอาคารให้ยื่นได้ตั้งแต่พื้นชั้นสามขึ้นไป และยื่นได้ไม่เกินระยะยื่นของส่วนประดับสถาปัตยกรรม

ข้อ 59. ห้ามมิให้ปลูกสร้างอาคาร สูงกว่าระดับพื้นดินเกินกว่า 2 เท่าของระยะจากผนังด้านหน้าของอาคารจรดแนวดถนนปากตรงข้าม

ในกรณีที่อาคารปลูกสร้างริมถนน ตรอก หรือ ซอยที่มีความกว้างไม่เกิน 4.00 เมตร ห้ามมิให้ปลูกสร้างอาคารใด ๆ เว้นแต่จะได้แนวอาคารด้านชิดถนนตรอกหรือซอยให้ห่างจากศูนย์กลางถนน ตรอก หรือ ซอยนั้น 2.00 เมตร จึงอนุญาตให้ปลูกสร้างได้สูงไม่เกิน 8.00 เมตร

ข้อ 63. อาคารประเภทต่าง ๆ จะต้องมีที่ว่างอันปราศจากหลังคาหรือสิ่งใดปกคลุมไม่น้อยกว่าส่วนที่กำหนดไว้ดังต่อไปนี้

ค. อาคารสาธารณะซึ่งก่อสร้างอยู่ริมทางสาธารณะ หรือทางซึ่งมีสภาพเป็นส่วนสาธารณะกว้างไม่น้อยกว่าสายละ 10.00 เมตร และลึกไปตามทางทั้ง 2 ด้านไม่เกินด้านละ 15.00 เมตร จะไม่มีที่ว่างเลยก็ได้ หากได้กันทางไว้ด้านหลังของอาคารกว้างไม่น้อยกว่า 2.00 เมตร หรือก่อสร้างอยู่ริมทางสาธารณะ หรือทางซึ่งเป็นสาธารณะสองสายขนานอยู่กว้างไม่น้อยกว่าสายละ 10.00 เมตร และทางขนานทั้งสองนั้นจะห่างจากกันไม่เกิน 15.00 เมตร จะไม่มีที่ว่างเลยก็ได้

ง. อาคารสาธารณะ นอกจากที่กล่าวมาแล้วในข้อ ค. ซึ่งไม่ได้ใช้เป็นที่พักอาศัยด้วยให้มีที่ว่างอยู่ 10 ใน 100 ส่วนของพื้นที่ เว้นแต่กรณีพิเศษที่จะระบายนคมและให้แสงสว่างเหมาะสม เพียงพอแล้ว คณะเทศมนตรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะอนุมัติให้ก่อสร้างโดยมีที่ว่างน้อยกว่าที่กำหนดก็ได้ แต่ถ้าใช้เป็นที่พักอาศัยด้วยให้มีที่ว่างอยู่ 10 ใน 100 ส่วนของพื้นที่

จ. อาคารสาธารณะในกรณีที่มีช่องต่าง หรือประตูเปิดสู่อากาศภายนอกไม่น้อยกว่า 20 ใน 100 ส่วนของพื้นที่อาคารทุก ๆ ชั้น จะไม่มีที่ว่างเลยก็ได้

ช่องหน้าต่าง ประตู ด้านที่เปิดสู่อากาศภายนอก หมายถึง ช่องเปิดของผนังด้านชิดทางสาธารณะ หรือด้านที่ห่างที่ดินเอกชน สำหรับอาคารสองชั้นลงมาให้ห่างไม่น้อยกว่า 2.00 เมตร สำหรับสามชั้นขึ้นไปให้ห่างไม่น้อยกว่า 3.00 เมตร

หมวด 8

การสุขาภิบาล

ข้อ 64. อาคารที่ปลูกสร้างต้องมีทางระบายน้ำที่ใช้แล้วออกจากอาคารไปได้สะดวก

ข้อ 65. การทำงานระบายน้ำจากอาคาร ไปสู่ทางน้ำสาธารณะ จะต้องให้มีส่วนลาดไม่ต่ำกว่า 1 ใน 200 ตามแนวตรงที่สุดที่จะจัดทำได้ ถ้าจะใช้ลมเป็นทางระบายต้องมีบ่อตรวจทุกระยะ 30 เมตรและทุกมุมเล็กด้วย

ข้อ 68. การทำการระบบน้ำและติดตั้งท่อระบายน้ำนั้น ท่อประปา ท่อระบายน้ำในอาคารและอุปกรณ์ต่าง ๆ สำหรับการต่อท่อและกวางสุขาภิบาล จะต้องมัลักษณะที่ถูกต้องเพื่อประโยชน์ในทางอนามัยตามแบบนิยมในทางวิชาการ

ข้อ 69. อาคารที่บุคคลอาจพักอาศัยใช้สอยได้ ให้มีส่วนได้ตามจำนวนอันสมควร แต่ต้องไม่น้อยกว่าอัตรากำหนดไว้ดังนี้

ง. หอประชุมและโรงมหรสพ ให้มี 1 แห่งต่อ 100 คน ที่กำหนดให้ใช้สอยอาคารนั้น

ข้อ 70. ห้องส้วมต้องมีเนื้อที่ไม่ต่ำกว่า 1.50 ตารางเมตรต่อ 4 แท่น มีลักษณะที่จะรักษาความสะอาดได้ง่ายเรียบร้อยและต้องทำพื้นที่ซึ่งไม่คูดน้ำ กับมีช่องระบายลมตามสมควร

การสร้างส้วมภายในระยะ 30 เมตร จากเขตคูคลองสาธารณะ ต้องเป็นดังเก็บชนิดน้ำซึมไม่ได้ หรือตามแบบที่เหมาะสมกับแบบการก่อสร้างอาคาร ซึ่งเจ้าหน้าที่กำหนดให้

กฎกระทรวง

ฉบับที่ 7 (พ.ศ. 2517)

ข้อ 1. อาคารขนาดใหญ่ หมายความว่า อาคารที่สร้างขึ้นเพื่อใช้อาคารหรือส่วนใดส่วนหนึ่งของอาคาร เป็นที่ประกอบกิจการประเภทเดียวกันหรือหลายประเภท โดยมีความสูงจากระดับถนนตั้งแต่ 15 เมตรขึ้นไป และมีพื้นที่รวมกันทุกชั้นในหลังเดียวกันเกิน 1,000 ตารางเมตร หรือมีพื้นที่รวมกันทุกชั้นหรือชั้นหนึ่งชั้นใดในหลังเดียวกันเกิน 1,000 ตารางเมตร

ข้อ 2. ให้กำหนดประเภทของอาคารซึ่งต้องมีที่จอดรถยนต์ มีที่กัลรถยนต์และทางเข้าออกของรถยนต์ไว้ ดังต่อไปนี้

1. โรงมหรสพที่มีพื้นที่สำหรับจัดที่นั่งสำหรับคนดูตั้งแต่ 500 ที่ขึ้นไป
2. อาคารขนาดใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อ 3. จำนวนที่จอดรถยนต์ ต้องจัดให้มีตามกำหนดดังต่อไปนี้

1. ในเขตท้องที่กรุงเทพมหานคร

ก. โรงมหรสพ ให้มีที่จอดรถยนต์ ไม่น้อยกว่า 1 คัน ต่อ จำนวนที่นั่ง สำหรับคนดู 20 ที่ เฉพาะของที่ให้คิดเป็นที่

โรงมหรสพที่อยู่ในท้องที่ เขตของปทุมวันให้มีที่จอดรถยนต์ ไม่น้อยกว่า 1 คัน ต่อ จำนวนที่นั่งสำหรับคนดู 20 ที่ เฉพาะที่ให้คิดเป็นที่

ง. ภัตตาคาร ให้มีที่จอดรถยนต์ ไม่น้อยกว่า 1 คัน ต่อพื้นที่ตั้งโต๊ะอาหาร 40 ตารางเมตร เฉพาะของ 40 ตารางเมตร ให้คิดเป็น 40 ตารางเมตร

จ. สำนักงาน ให้มีที่จอดรถยนต์ ไม่น้อยกว่า 1 คัน ต่อพื้นที่ 120 ตารางเมตร เฉพาะของ 120 ตารางเมตร ให้คิดเป็น 120 ตารางเมตร

ช. ห้องโถงของโรงแรม ภัตตาคาร หรืออาคารขนาดใหญ่ ให้มีที่จอดรถยนต์ ไม่น้อยกว่า 1 คัน ต่อ พื้นที่ ห้องโถง 30 ตารางเมตร เฉพาะของ 30 ตารางเมตร ให้คิดเป็น 30 ตารางเมตร

ซ. อาคารขนาดใหญ่ ให้มีที่จอดรถยนต์ ตามจำนวนที่กำหนดของแต่ละประเภทของอาคารที่ใช้เป็นที่ประกอบกิจการในอาคารขนาดใหญ่ นั้นรวมกันหรือให้มีที่จอดรถยนต์ไม่น้อยกว่า 1 คัน ต่อพื้นที่จอดรถยนต์จำนวนที่มากกว่าเป็นเกณฑ์

ข้อ 4. อาคาร หรือส่วนใดส่วนหนึ่งของอาคารเป็นที่ประกอบกิจการหลายประเภท ถ้าเป็นประเภทของอาคารที่ต้องมีที่จอดรถยนต์ ที่กัลปรถยนต์ และทางเข้าทางออกของรถยนต์ตามข้อ 2. ต้องจัดให้มีที่จอดรถยนต์ตามที่กำหนดในข้อ 3. ของแต่ละประเภทของอาคารที่ใช้เป็นเป็นที่ประกอบกิจการในอาคารหรือส่วนหนึ่งส่วนใดของอาคารนั้นรวมกัน

ข้อ 5. ที่จอดรถ 1 คัน ต้องเป็นพื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้างไม่น้อยกว่า 2.50 เมตร ยาวไม่น้อยกว่า 6 เมตร โดยต้องทำเครื่องหมายแสดงลักษณะและขอบเขตที่จอดรถยนต์ไว้ให้ปรากฏ

ในกรณีที่จัดให้รถยนต์วิ่งได้ทางเดียวจากปากทางเข้าจนถึงปากทางออก จะไม่มีที่กัลปรถยนต์ก็ได้

ข้อ 6. ทางเข้าออกของรถยนต์ต้องกว้างไม่น้อยกว่า 6 เมตร และในกรณีที่จัดไว้ให้รถยนต์วิ่งได้ทางเดียวทางเข้าและทางออกต้องกว้างไม่น้อยกว่า 3.50 เมตร โดยต้องทำเครื่องหมายแสดงทางเข้าและทางออกไว้ให้ปรากฏ และปากทางเข้าออกของรถยนต์ต้องเป็นต้นดังนี้

1. แนวศูนย์กลางปากทางเข้าออกของรถยนต์ต้องไม่อยู่ในที่ที่เป็นทางร่วมหรือทางแยก และห่างจากจุดเริ่มต้นโค้งหรือหักมุมของขอบทางร่วมหรือขอบทางแยกสาธารณะมีระยะไม่น้อยกว่า 20 เมตร สำหรับโรงมหรสพระยะดังกล่าวต้องไม่น้อยกว่า 50 เมตร

2. แนวศูนย์กลางปากทางเข้าออกของรถยนต์ไม่อยู่บนเชิงลาดสะพานและต้องห่างจากจุดสุดเชิงลาดสะพานมีระยะไม่น้อยกว่า 50 เมตร สำหรับโรงมหรสพระยะดังกล่าวต้องไม่น้อยกว่า 50 เมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กฎกระทรวง

ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2515)

ออกตามความในพระราชบัญญัติควบคุมอาคาร พ.ศ. 2522

ออกตามความในมาตรา 5 (3) และมาตรา 8 (1) (4) (6) (7) และ (8) แห่งพระราชบัญญัติควบคุมอาคาร พ.ศ. 2522 รัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย โดยคำแนะนำของคณะกรรมการควบคุมอาคารออกกฎกระทรวงไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ 1. ในกฎกระทรวงนี้

"อาคารสูง" หมายความว่า อาคารที่บุคคลอาจเข้าอยู่หรือเข้าใช้สอยได้โดยมีความสูงตั้งแต่ 23.00 เมตร ขึ้นไป การวัดความสูงของอาคารให้วัดจากระดับพื้นดินที่ก่อสร้างถึงพื้นคาบฟ้าสำหรับอาคารทรงจั่วหรือปั้นหยาให้วัดจากระดับพื้นดินที่ก่อสร้างถึงยอดผนังของชั้นสูงสุด

"อาคารขนาดใหญ่พิเศษ" หมายความว่า อาคารที่ก่อสร้างขึ้นเพื่อใช้อาคารหรือสวนใดส่วนใดหนึ่งของอาคารเป็นที่อยู่อาศัยหรือประกอบกิจการประเภทเดียวหรือหลายประเภท โดยมีพื้นที่รวมกันทุกชั้นหรือชั้นหนึ่งชั้นใดในหลังเดียวกันตั้งแต่ 10,000 ตารางเมตร ขึ้นไป

"พื้น" หมายความว่า พื้นของอาคารที่บุคคลเข้าอยู่หรือเข้าใช้สอยได้ภายในขอบเขตของคานหรือตงที่รับพื้น หรือภายในพื้นนั้น หรือภายในขอบเขตของผนังอาคารรวมทั้งเฉลียงหรือระเบียงด้วย

"พื้นที่อาคาร" หมายความว่า พื้นที่สำหรับนำไปคำนวณหาอัตราส่วนพื้นที่อาคารต่อพื้นที่ดิน ซึ่งไม่รวมถึงพื้นคาบฟ้า บันไดนอกหลังคา พื้นที่ติดตั้งเครื่องจักรกลต่าง ๆ เทาที่จำเป็น

"ที่ว่าง" หมายความว่า พื้นที่อันปราศจากหลังคาหรือสิ่งก่อสร้างปกคลุมเช่น บ่อน้ำ สระว่ายน้ำ หรือที่จอดรถ และให้ความหมายรวมถึงพื้นที่ของสิ่งก่อสร้างหรืออาคารที่สูงจากระดับพื้นดินไม่เกิน 1.20 เมตร และไม่มีหลังคาหรือสิ่งก่อสร้างปกคลุมเหนือระดับนั้น

พระราชบัญญัติป้องกันอันตรายอันแก่การเล่นมหรสพ

คำว่า "โรงมหรสพ" หมายถึง ตึก โรงเรือน หรือ กระโจม และที่ปลูกกำบังอย่างใด ๆ ซึ่งเป็นสถานที่สำหรับเล่นมหรสพ เช่น ลิเก ละคร ภาพยนตร์ เพื่อเก็บเงินคนดู

คำว่า "ห้องฉายภาพยนตร์" หมายถึง ห้องที่ตั้งเครื่องสำหรับฉายด้วยโคมไฟ หรือด้วยเครื่องฉายอันประกอบด้วยแสงไฟทุกชนิด

ข้อกำหนดตามพระราชบัญญัติป้องกันอันตรายอันแก่การเล่นมหรสพ พอสรุปได้ดังต่อไปนี้ คือ

1. โรงมหรสพใด ถ้าติดตั้งอยู่กับโรงเรือนใด ๆ ต้องหันหน้าออกถนนหลวง หรือบางที่ออกถนนหลวงได้ทันที ให้มีที่ว่างเหลือพอที่จะเดินได้ภายนอกโรงโดยรอบ

2. ในโรงมหรสพทุกแห่ง ให้มีทางเข้าออก และบันไดขึ้นลงให้พอเพียงสำหรับคนดูและคนเล่นหนังอันตรายได้ตามที่เจ้าที่ได้ตั้งแต่โรงมหรสพทุกโรงต้องมีประตูออกในเวลาที่เกิดอันตรายได้ทุกด้าน คือ ให้มีประตูด้านหน้าอย่างน้อย 2 ประตู กับให้มีประตูด้านหลังและด้านข้างไว้สำหรับเปิดใช้ ในเมื่อมีเหตุการณ์ฉุกเฉินขึ้นอย่างน้อยด้านละ 1 ประตู กับให้มีบันไดขึ้นลงในโรงหนึ่งอย่างน้อย 2 บันได ประตูและบันไดที่กล่าวนี้ให้มีขนาดกว้าง 25 ซม. ต่อคนดู 50 คน ซึ่งอยู่ในห้องหรือชั้นเหล่านั้น แต่อย่างต่ำจะต้องกว้างไม่น้อยกว่า 1.50 เมตร เสมอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทางเข้าออกและบันได ต้องทำในที่ซึ่งประชาชนอาจเห็นได้ง่ายและต้องอยู่ในที่ซึ่งคนดูและคนเล่นหนีได้สะดวกเมื่อมีภัยอันตราย คือ ต้องเป็นทางเข้าออก หรือ บันไดตรงไม่วนเวียน และไม่มีสิ่งใดมากีดกันได้

3. ประตูสถานที่ทางสำหรับประชาชนเข้าออกนั้น ให้ทำเป็น 2 บาน เปิดออกภายนอกและประตูนั้น ให้ตั้งอยู่ตรงถนนหรือทางเข้าออก กับให้มีขนาดความกว้างไม่น้อยกว่า 4 เมตร เว้นแต่เจ้าหน้าที่พนักงานบันไดสั่งเป็นอย่างอื่น

ประตูชั้นในและประตูโรง หรือประตูห้องนั้น เมื่อเวลาเปิดออกต้องไม่มีที่กีดขวางแก่ทางเข้าออกหรือบันไดเหนือชานบันได

ประตูโรง หรือภายในโรงนั้น ห้ามทำในที่ซึ่งถ้าเปิดประตูนั้นออกก็ถึงบันไดทันที ต้องมีฐานอย่างน้อย 1.25 เมตร เป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส ระหว่างบันไดกับช่องประตูทางออกทุกแห่ง

ประตูสำหรับใช้เมื่อมีกรณีฉุกเฉินเกิดขึ้น ต้องให้เปิดได้สะดวกรวดเร็ว และมีป้ายเป็นอักษรสีไว้ทุกแห่งว่า "ทางออกเมื่อมีกรณีฉุกเฉิน"

ส่วนช่องใดที่ไม่ใช่ทางออก หรือซึ่งอาจเป็นอันตรายแก่ประชาชนเพราะความเข้าใจผิด ต้องมีป้ายเป็นตัวอักษรสีดำว่า "มิใช่ทางออก" ไว้เหนือช่องทุกช่อง สูงจากพื้น 2 เมตร

ตัวอักษรเหล่านี้ต้องมีขนาด 480 ซม. เพื่อให้ประชาชนเห็นได้ชัด

4. ที่นั่งสำหรับคนดู จะเป็นนั่งเคลื่อนที่ได้ก็ตาม หรือเคลื่อนที่ไม่ได้ก็ตาม ต้องจัดวางโครงเรียบร้อยมิให้กีดขวางทางเดิน

อนึ่ง ห้ามทำที่นั่งสำหรับคนดูภายในพื้นที่โดยระยะ 2 เมตร จากฝาโดยรอบภายในโรงมหรสพ ให้เสานึ่งที่อันนี้วางไว้สำหรับทางเดิน

5. ทางเดินสำหรับประชาชนเข้า-ออก ในโรงมหรสพ หรือประตูห้องต้องทำให้กว้างไม่น้อยกว่า 1.50 เมตร ทางเดินเช่นนี้ต้องเป็นทางตรงไปยังประตูเข้า-ออก

ทางเดินระหว่างแถวที่นั่งต้องกว้างไม่น้อยกว่า 75 ซม. ทุก ๆ แถวที่ 4 ต้องเพิ่มขนาดเป็น 2 เท่า เว้นแต่จะได้รับการอนุญาตเป็นอย่างอื่น

6. ถ้ามีห้องหรือชั้นที่นั่ง สำหรับคนดูเหนือพื้นชั้นล่างไปแล้วห้องหนึ่งหรือชั้นหนึ่งจะต้องมีบันไดสำหรับขึ้นลงอย่างน้อย 2 บันได และต้องเปิดทางเข้าออกจากที่นั่งต่าง ๆ ตรงมายังบันไดห้ามมีหัวกเวียนในระหว่างแถวที่นั่งและห้ามใช้ราวลูกกรง ซึ่งติดตายระหว่างตัวแถวที่นั่งเป็นอันขาด

บันไดและทางเข้า-ออก เหนือพื้นชั้นล่างซึ่งกล่าวนี้ให้มีขนาดกว้างตามพระราชบัญญัติที่ให้ไว้ในหมวดนี้

7. ห้ามตกแต่งประดับประดาด้วยวัสดุภายในโรงมหรสพซึ่งอาจจะเป็นเชื้อเพลิง

8. โรงมหรสพถ้าฉายภาพยนตร์ด้วยห้องสำหรับฉายต้องทำให้ดีพอสมควร ผู้ฉายจะทำการได้สะดวกและห้องน้ำนั้นต้องทำให้วัสดุป้องกันไฟได้ทั้งห้อง หรือลาดบุด้วยวัสดุป้องกันเพลิง แคภายในก็ได้ และต้องไม่ให้ควันออกจากห้องไปได้ด้วย

9. ทางเข้า-ออก ห้องฉายภาพยนตร์ต้องอยู่ในที่ที่เหมาะสมและเข้า-ออกได้สะดวก ประตูนี้ต้องเปิด-ปิดด้วยตัวเองได้ ทำด้วยวัสดุป้องกันไฟได้เรียบร้อยจนเป็นที่พอใจเจ้าพนักงานนั้น ต้องให้บานประตูเปิดออกนอกห้องและมีกรอบปิดกันไว้ด้วย ห้ามขัดกลอนประตูนั้นในระหว่างที่ฉายภาพยนตร์เป็นอันขาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10. ช่องที่จำเป็นต้องเจาะเพื่อให้สายไฟฟ้าผ่านเข้าไปในห้องฉายภาพยนตร์นั้น ต้องมีวัสดุป้องกันไฟรองรับไว้โดยรอบ

11. ช่องฉายภาพยนตร์ทางด้านหน้านั้น ห้องไม่ทำให้ใหญ่เกินสมควร คือพอที่จะฉายภาพออกได้สะดวก และให้มีบานบังช่องฉายด้วยวัสดุป้องกันไฟและเปิดปิดได้ภายในตัว กับต้องทำให้ปิดได้ทั้งข้างในและข้างนอกห้องในเวลาที่ไม่ได้ฉายภาพยนตร์ให้ปิดช่องนี้เสีย ในห้องหนึ่ง ๆ ให้มีไม่เกินกว่า 2 ช่อง

12. ห้องฉายภาพยนตร์ อยู่ในบริเวณที่คนดูต้องมีราวกันห่างจากฝาห้อง 50 ซม. โดยรอบ หรือกันด้วยวิธีหนึ่งวิธีใดเพื่อมิให้ประชาชนไปถูกต้องห้องนี้ได้

13. เครื่องฉายภาพยนตร์ ต้องตั้งไว้บนแท่นทำด้วยวัสดุป้องกันไฟอย่างหนาแน่น และต้องมีแผ่นทำด้วยโลหะหรือวัสดุป้องกันเพลิง กันลงระหว่างแสงไฟกับช่องแผ่นภาพด้วย ช่องแผ่นภาพนั้นต้องให้โตมีที่สำหรับบังคับให้ความร้อนกระจายได้พอ ส่วนช่องสำหรับตัวภาพออกนี้ต้องให้แคบเพื่อป้องกันเพลิงที่ออกจากห้องมิให้แคบขึ้นลงตามช่องนั้นได้

14. เครื่องไฟฟ้าและเครื่องประกอบต่าง ๆ เช่น ไดนาโม เครื่องจักร หม้อน้ำ ฯลฯ ต้องเก็บรักษาไว้ในห้องพิเศษห้องหนึ่ง แยกต่างหากจากมหรสพไม่น้อยกว่า 4 เมตร

15. ห้ามเก็บเครื่องมือเครื่องมือตกแต่งประดับประดาในห้องฉายภาพยนตร์

16. โรงมหรสพทุกโรงต้องมีเครื่องดับเพลิงไว้เพียงพอกับสิ่งอื่น ๆ ที่ใช้ป้องกันอัคคีภัยหรือมีระเบิด (เช่น ผ้าห่มหนา น้ำยาดับเพลิงชนิดที่นิยมใช้กัน ซึ่งอาจยกไปที่ใด ๆ ก็ได้ ดังทราย ฯลฯ)

17. ในโรงมหรสพทุกโรงต้องมีท่อน้ำสำหรับดับเพลิงต่อจากสิ่งใด ๆ อันมีกำลังน้ำพอสมควรพร้อมสายสูบลำดับน้ำสำหรับพ่นน้ำที่จะให้ต่อจากท่อได้ในเวลาที่มีกรณีฉุกเฉินเกิดขึ้น สถานที่ใดไม่มีท่อน้ำต้องมีสูบลำดับเพลิงไว้ 1 เครื่อง

18. ต้องมีห้องช่วยอย่างน้อย 1 ห้องต่อคนดู 300 คน (อนุโลมตามกฎกระทรวง)

ไฟเสริม ไฟเสริมหรือไฟให้แสงสว่างเพิ่มเติม (FILL LIGHT) เป็นโคมไฟที่มีอุณหภูมิของแสงไม่สูงมากใช้สำหรับฉายแสงมายังวัตถุเพื่อ

(1) เสริมส่วนที่มีดให้สว่างขึ้นเป็นการลบเงา

(2) สร้างมิติคือ ให้วัตถุที่จะถ่ายมีความลึก

(3) ทำให้วัตถุที่จะถ่ายมีผิวละมุนละไม

ไฟเสริมหรือ FULL LIGHT มักจะฉายจากด้านข้างของวัตถุโดยเฉียงมาด้านหน้าคนละข้างกับไฟหลัก

เมื่อเราให้แสงสว่างหลักแก่วัตถุที่ถูกถ่ายด้านหน้าของวัตถุจะสว่าง แต่ด้านข้างหรือส่วนที่อยู่ลึกลงไปอาจมีเงา เช่น ถ้าเป็นใบหน้าของคนก็อาจมีเงาจมูก เงาคาง ด้านข้างมีด ปากและฟันมีสีดำ จำเป็นที่จะต้องมีโคมไฟให้แสงสว่างเพื่อลบเงาที่ปรากฏให้หายไปในกรณีนี้เรียกว่าเราใช้ไฟ

ในกรณีที่เราต้องถ่ายภาพวัตถุที่ต้องการให้เป็นมิติที่เป็นความลึกชัดเจน เช่น การถ่ายผลส้ม หีบหรือกล่อง ฯลฯ โดยไฟที่ให้แสงสว่างหลักจากฉากแสงลงไปเท่ากันหมด ทำให้ภาพที่ปรากฏแบนเรียบ จำเป็นที่จะต้องใช้ไฟเสริมเพื่อขับให้ด้านหนึ่งสว่างขึ้น อีกด้านหนึ่งที่จะมืดลงไปเองก็จะเกิดภาพที่มีมิติขึ้น เรียกว่า "ให้แสงเพื่อสร้างรูปร่างและมิติ"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในบางครั้งแสงช่วยให้เราสร้างภาพลวงตา ในแง่ของสถานที่และเวลา เช่น เงายาวของวัตถุบอกเวลาตอน บ่ายคล้อย ไฟที่สว่างมาก ๆ บอกเวลาเที่ยงวันที่แสงแดดแผดจ้า หรือเรียกว่า "การให้แสงสว่างในลักษณะพิเศษ" เช่นนี้ ช่วยสร้างภาพลวงตาที่ไม่เห็นเหมือนจริงขึ้นได้

บ่อยครั้งที่การให้แสงช่วยสร้างอารมณ์พิเศษ รวมทั้งความรู้สึกทางจิตใจอื่น ๆ เช่น ความสง่างาม ความ ลึกลับ ความตื่นเต้น ความเบิกบาน เป็นต้น เรียกว่า "การใช้ไฟเสริมเพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ"

การใช้ไฟเสริมเพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกพิเศษและภาพลวงตา จะต้องมีการจัดวางไฟหลักและไฟหลักที่ สอดคล้องกันไปด้วย

ไฟเพิ่มเติม (ADDITIONAL LIGHT) โคมไฟเพิ่มเติมที่นอกเหนือจากไฟหลัก ไฟหลังและไฟเสริมแล้วยังมี ดวงไฟเพิ่มเติม คือ ไฟพื้นหลังหรือไฟส่องฉาก ไฟด้านข้าง ไฟเฉียงด้านหลังและไฟจากกล้องโทรทัศน์

1) ไฟพื้นหลังหรือไฟฉากกัน (BACKGROUND OR SET LIGHT) เป็นโคมไฟที่ใช้ส่องฉากหลัง เช่น ม่าน หรือวัสดุ ประกอบฉากที่อยู่ด้านหลังของวัตถุที่ถ่ายให้เกิดความลึกและเพื่ออารมณ์ของภาพ

2) ประเภทให้แสงสว่างกระจาย (SIDE LIGHT) เป็นไฟที่วางไว้ด้านข้างของวัตถุที่ถ่าย ทำให้ลดเงาและ เพิ่มจุดเด่น ช่วยเพิ่มหรือแทนไฟเสริม (FILL LIGHT) ได้

3) ไฟเฉียงด้านหลัง (KICKER LIGHT) เป็นไฟที่วางอยู่ด้านหลังของวัตถุที่ถ่ายแต่เฉียงไฟด้านซ้ายหรือ ขวา ไม่วางไว้หลังวัตถุที่ถ่ายโดยตรงและไม่เหมือนไฟหลัก

4) ไฟติดบนหลังกล้อง (CAMERA LIGHT) เป็นดวงไฟที่มีแรงเทียนต่ำเพียง 150 วัตต์ติดอยู่บนหลัง กล้อง ใช้สำหรับส่องรูปภาพแผนภูมิที่วางบนขาตั้งเพื่อให้นักกล้องจับและช่วยเพิ่มประกายบนดวงตาของผู้แสดงด้วย

การจัดไฟชุดที่ให้มีครบทั้ง 6 ประเภทนี้ หากมีวัตถุที่ถ่ายมากกว่าหนึ่ง เช่น มีคน 2 คน ต้องถือว่าต้องจัด ไฟ 2 จุด โดยไฟหลักของจุด ก อาจกลายเป็นไฟหลังของจุด ข ได้เรียกว่า "การจัดไฟแบบซับซ้อน" (MULTIPLE LIGHTING)

ประเภทโคมไฟในสตูดิโอ ประเภทของโคมไฟให้แสงสว่างในสตูดิโอโทรทัศน์มี 2 ชนิด ได้แก่ ประเภทให้ แสงตรงและประเภทให้แสงกระจาย

1) ประเภทให้แสงตรง (DIRECTIONAL LIGHT) เป็นแบบให้แสงสว่างเฉพาะบริเวณเล็ก ๆ จึงทำให้เกิด เงาและแสงสว่างที่ชัดเจนเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ไฟแสงจ้า (HARD LIGHT)

2) ประเภทให้แสงสว่างกระจาย (DEFUSED LIGHT) ให้แสงสว่างบริเวณกว้างมีแสงกระจายทั่วไป ทำให้ ได้แสงสว่างที่อ่อนและให้เงาสลัวเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า "ไฟแสงนวล" (SOFT LIGHT)

โดยทั่วไปแล้วเพื่อให้ได้ตรงประเภทของการให้แสง โคมไฟที่ใช้ในสตูดิโอจึงมักจะมีอยู่ 2 ชนิด คือ ไฟส่อง เป็นจุดหรือ "สปอตไลท์" (SPOT LIGHT) และไฟส่องอาบทั่ว (FLOOD LIGHT) และต้องใช้วัสดุให้แสง 3 ประเภท คือ หลอดไส้ทั้งสแตนแบบที่ใช้กันตามบ้าน แบบควอดไอโอดีนที่ให้ไฟสว่างสูงและแบบนีออน

โคมไฟหรือหลอดไฟที่ใช้ได้ทั้งสแตนตามที่เราได้ใช้ตามบ้านและหลอดนีออน พวกเราคุ้นเคยและรู้จักกันดี ส่วนหลอดไฟแบบควอดซ์ยังไม่เป็นที่รู้จักดีนัก หลอดไฟแบบควอดซ์เป็นที่นิยมใช้กันมากในการถ่ายทำโทรทัศน์โดยใช้ควบคุมกันไปกับหลอดไส้ที่ใช้ตามบ้าน แต่หลอด ควอดซ์จะมีแสงสว่างมากกว่าถึง 3 เท่า อีกทั้งมีขนาดและน้ำหนักน้อยกว่าด้วย นอกจากนี้คุณภาพของหลอดควอดซ์นี้มิได้ลดลงเหมือนหลอดธรรมดาที่ใช้ไปนาน ๆ แล้วหลอดก็

จะต่ำลง ๆ อย่างไรก็ตามข้อเสียของหลอดควอดซ์อยู่ที่ว่ามีความร้อนสูงมากเป็นอันตรายต่อผู้จัดทำให้สิ้นเปลืองค่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไฟฟ้าที่ใช้ในการปรับอากาศและทำให้วัตถุเคียงติดไปได้ง่าย ที่สำคัญยิ่งก็คือลำแสงของหลอดควอตซ์ควมคุมให้พุ่งไปตกในทิศทางและตำแหน่งที่ต้องการได้ยากกว่าหลอดธรรมดา

1. โคมไฟที่ให้แสงตรง ได้แก่ โคมไฟแบบสปอตไลท์ (SPOT LIGHT) ทั้งที่เป็นสปอตไลท์แบบไส้หลอดเป็นทั้งสแตนและแบบควอตซ์

สปอตไลท์ที่ใช้ในสตูดิโอมี 5 ประเภท เป็นแบบธรรมดา 3 ประเภท และแบบพิเศษอีก 2 ประเภท

สปอตไลท์แบบธรรมดา 3 ประเภท คือ สปอตไลท์แบบเฟรสเนล (FRESNEL) สปอตไลท์แบบเอลลิปซอยด์ล (ELLIPSOIDAL) แบบสปอตไลท์สะท้อนภายใน

ก. สปอตไลท์แบบเฟรสเนล (FRESNEL SPOT LIGHT) เป็นสปอตไลท์แบบที่ใช้เฟรสเนลเลนส์ เป็นแบบที่นิยมใช้กันมาก ในการผลิตรายการวิทยุและโทรทัศน์ เขาและคล่องตัวต่อการใช้ให้แสงสว่างสูงและปรับไฟกึ่งแสงให้ส่องเป็นจุดหรือเป็นบริเวณเล็ก ๆ ได้จึงสะดวกต่อการจัดในตำแหน่งที่ต้องการ

นอกจากส่องเป็นจุดหรือบริเวณแคบ ๆ แล้ว สปอตไลท์แบบเฟรสเนลยังใช้ส่องเป็นบริเวณที่กว้างโดยการเลื่อนชุดหลอดไฟและตัวสะท้อนเข้าไปใกล้เฟรสเนลเลนส์ และถ้าจะให้ส่องเป็นจุดก็ดึงชุดหลอดไฟและตัวสะท้อนไปให้ห่างเฟรสเนลเลนส์ ขนาดแรงไฟของสปอตไลท์แบบเฟรสเนลคือ 150-500 วัตต์ สำหรับแบบหลอดไส้ทั้งสแตนที่ใช้เหมือนที่ใช้ตามบ้านหรือประมาณ 400-2000 วัตต์ สำหรับแบบควอตซ์

ขนาดของสปอตไลท์แบบเฟรสเนลแตกต่างกันแล้วแต่วัตถุประสงค์และขนาดของสตูดิโอ นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับความได้ในารับแสงของกล้องโทรทัศน์ ความสูงของเพดานและความสว่างของฉากด้วยทั้งนี้ต้องมีขนาดใหญ่พอที่จะให้อุณหภูมิสี (COLOR TEMPERATURE) สูงพอสำหรับกล้องโทรทัศน์

ข. สปอตไลท์แบบเอลลิปซอยด์ล (ELLIPSOIDAL SPOT LIGHT) เป็นสปอตไลท์ที่ใช้ฉายบนฉากหรือ CYCLORAMA ใช้กระจกสะท้อนแบบเอลลิปซอยด์ล ซึ่งมีหน้าที่สะท้อนแสงสว่างจากหลอดไฟฟ้าผ่านเลนส์ไปยังฉากหรือพื้นหลังมีชัตเตอร์ (CHUTTER) อยู่ภายในที่จะเปิดหรือควบคุมรูปร่าง ขนาดและความสว่างของไฟได้ จึงเป็นเครื่องฉายในรูปแบบที่ต่าง ๆ ซึ่งได้พูดถึงมาแล้วว่าด้วยเครื่องฉายภาพพิเศษบนฉากพื้นหลัง

ค. สปอตไลท์แบบสะท้อนภายใน (INTERNAL REFLECTOR SPOT LIGHT) เป็นโคมไฟที่ใช้เสริมอุปกรณ์ไฟหลัก โดยมีขนาดเล็กและราคาถูกมาก ภายในหลอดมีส่วนโค้งฉาบปรอทหรือเงิน เพื่อให้แสงสะท้อนไปในทิศทางเดียวกัน มีขาสำหรับจับหรือหนีบกับขาตั้งราวหรือที่ใดก็ได้ 2 แบบ คือ แบบธรรมดา ซึ่งเป็นสปอตไลท์แบบที่ชาวบ้านรู้จักกันทั่ว ๆ ไป และใช้เวลาจัดเวทีแสดงต่าง ๆ และแบบที่ใช้กับโทรทัศน์ คือ แบบ "SUN GUN" ซึ่งเป็นแบบควอตซ์มีบาน (BARN) ปิดเปิดและมีหน้ากากบังแสงได้

2. โคมไฟที่ให้แสงสว่างกระจาย (DEFFUSED LIGHT) หมายถึง โคมไฟที่มีกระจกหรือวัสดุฝ้าอยู่ด้านหน้า ทำให้แสงไม่สามารถผ่านออกมาได้เป็นลำแสงตรง แสงที่ได้จึงอาบหรือกระจายเรียกว่า "FLOOD LIGHT" โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับโทรทัศน์

โคมไฟแบบให้แสงกระจายมี 5 แบบ คือ แบบสก็ูปหรือแบบถัง แบบกว้าง แบบแถว แบบแถวเรียง และแบบแถวเอนอน

ก. โคมไฟแบบสก็ูป ไฟกระจายแบบสก็ูป (SCOOP FLOOD LIGHT) เป็นโคมไฟที่มีรูปร่างเป็นลูกกลมเหมือนครึ่งผลส้ม มีขนาดแตกต่างกัน เช่น เส้นผ่าศูนย์กลาง 12" ทั้งแบบไส้หลอดทั้งสแตนและแบบควอตซ์ขนาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1000 วัตต์ โดยใช้เป็น 2-4 ตัว และจะต้องมีสายไฟที่มีขนาดใหญ่ เพื่อให้ทนไฟที่มีวัตต์สูงได้ โดยสายไม่ไหม้และฟิวส์ไม่ขาด

ข. โคมไฟแบบกว้าง (PAN OR BROAD FLOODLIGHT) เป็นแบบสี่เหลี่ยมที่มีบานปิดเปิดได้ ทำให้ส่องแสงได้ครึ่งวงกลม คือ 100 องศา หรือ ทำมุมแคบกว่านั้น โดยปิดเปิดบานมีหลายขนาด โดยมีความสว่างประมาณ 1000 วัตต์

ค. โคมไฟชุดแบบหลายแถว (FLOODLIGHT BANK) เป็นแบบที่นำโคมไฟสปอตไลท์แบบสะท้อนภายในหลาย ๆ ดวงมาวางเรียงกันเป็นชุด ประกอบด้วย 3-4 แถว ๆ ละ 3-4 ดวง เมื่อเปิดไฟก็จะได้ไฟที่สว่างกระจายทั่วไป โคมไฟที่นำมารวมกันมีขนาด 150 วัตต์ หลายดวงก็จะเป็น 900-1000 วัตต์

ง. โคมไฟชุดแบบแถวเรียง (STRIP LIGHT) เป็นแบบที่มีโคมไฟหลาย ๆ ดวงมาวางเรียงกันในรางกระจกสะท้อนหรือแผ่นอะลูมิเนียมให้สะท้อนได้ แบบนี้อาจทำเองได้โดยใช้หลอดไฟบ้านธรรมดา 50-100 วัตต์ ชนิดฝาทำโคมแบบนี้

จ. โคมไฟชุดแบบแถวเนียนอน เป็นแบบที่นำหลอดนีออนธรรมดามาวางเรียง 4-5 หลอด ใช้กล่องไม้สี่เหลี่ยมที่ฉาบวัสดุสะท้อนแสงข้างล่าง ซึ่งทำตัวเอง แต่ลำบากต่อการควบคุมเสียง

อุปกรณ์อื่นที่เกี่ยวกับการแขวนโคมไฟ นอกจากไฟประเภทต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้ว ยังมีอุปกรณ์ที่เกี่ยวกับการแขวนโคมไฟ จำเป็นจะต้องใช้ในห้องผลิตรายการ คือราวแขวนไฟ แผงแขวนไฟ ขอเกี่ยวยึดแบบตัว C และแพนโทกราฟ

1. ราวแขวนไฟ (PIPE GRIDS) เป็นท่อเหล็กดัดเหมือนท่อประปาที่วางพาดตามแนวขวางบนเพดานของห้องผลิตรายการเพื่อใช้แขวนไฟโดยตรงหรือยึดเชือกหรือเคเบิลที่แขวนไฟ

2. แผงแขวนไฟ (COUNTER WEIGHT BATTEN) เป็นราวแขวนไฟที่เลื่อนขึ้นลงได้ สำหรับปรับโคมไฟให้ได้ที่ อาจจะเลื่อนโดยใช้วิธีดึงเชือกหรือโดยใช้มอเตอร์

3. ขอเกี่ยวยึดแบบตัว C ("C" CLAMP) เรียกทับศัพท์ว่า "ซีแคลมป์" เป็นขอรูปตัวซีที่มีสกรูหมุนยึดติดกับราวแขวนไฟได้

4. แพนโทกราฟ (PANTOGRAPH) เป็นที่ยึดโคมไฟเพื่อแขวนกับราวไฟที่สามารถช่วยดึงโคมไฟขึ้นลงได้ ทำจากสปริงขนาดต่าง ๆ กัน ใช้สำหรับห้องผลิตรายการที่ไม่มีแผงราวไฟที่เคลื่อนขึ้นลงได้

3.7 การวิเคราะห์เหตุผลในการเลือกที่ตั้งโครงการ

พิจารณาในการเลือกที่ตั้งโครงการในบทนี้ซึ่งประกอบไปด้วยเขตยานนาวา, ห้วยขวาง, สวนหลวง, พระโขนง, บางเขน, วังทองหลาง, บางกะปิ, ลาดพร้าว, จอมทอง และเขตราชฎบูรณะ ซึ่งมีลักษณะการแบ่งพื้นที่เป็นเขต แต่สำหรับการเลือกทำเลที่ตั้งที่เหมาะสมและเกิดประโยชน์กับโครงการมากที่สุดควรเลือกจากแนวถนนที่มีอัตราการเจริญเติบโตและการขยายตัวทางเศรษฐกิจสูง ได้แก่ ถนนพระราม 9, ถนนพระราม 9 ตัดใหม่ และถนนศรีนครินทร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.94 แสดงย่านที่ตั้งโครงการ

การเลือกย่านที่ตั้ง ควรมีพื้นที่ที่อยู่ในขอบเขตของแนวถนนที่เลือกมาทั้ง 3 สาย โดยศึกษาภาพและลักษณะการเชื่อมต่อ รวมถึงศักยภาพด้านอื่น ๆ เช่น ราคาที่ดิน, การคมนาคม ฯลฯ

3.7.1 การเลือกที่ตั้งโครงการ

เพื่อให้ได้ย่านที่ตั้งที่มีศักยภาพใกล้เคียงกันที่สุด จากการได้แนวถนนหลักทั้ง 3 แล้วจึงทำการวิเคราะห์ดูการเชื่อมต่อของแนวถนนดังกล่าวในระยะที่ต่าง ๆ กัน ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็นพื้นที่ทั้ง 3 ย่าน ดังนี้

ย่านที่ 1 คือ ส่วนแนวการเชื่อมต่อช่วงกลางและระยะใกล้เคียงกับถนนหลักทั้ง 3 สาย ได้แก่

ถนนพระราม 9 (เขตห้วยขวาง)	ถนนพระราม 9 ตัดใหม่ ถนนพัฒนาการ (เขตห้วยขวาง)	แนวถนนศรีนครินทร์ (เขตสวนหลวง)
------------------------------	---	-----------------------------------

ย่านที่ 2 คือ พื้นที่ส่วนที่ตัดออกมาจากย่านที่ 1 และมีระยะห่างในการเชื่อมต่อมากขึ้น ได้แก่

ถนนรามคำแหง แยกลำสาลี (เขตบางกะปิ)	ถนนสุขุมวิท 77 แยกอ่อนนุช (เขตสวนหลวง)	แนวถนนศรีนครินทร์ (เขตบางกะปิ, สวนหลวง)
--	--	--

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ย่านที่ 3 คือ พื้นที่ส่วนที่ตัดออกมาโดยเลยขอบเขตของถนนศรีนครินทร์ออกไป ได้แก่

แนวถนนศรีนครินทร์
(เขตบางกะปิ, สวนหลวง)

ถนนสุขาภิบาล 3
(เขตบางกะปิ)

ถนนอ่อนนุช
(เขตสวนหลวง)

จากการเลือกย่านที่ตั้งที่มีความเหมาะสม 3 ย่าน จะพบว่าย่านที่ได้รับการพิจารณาโดยเทียบระยะห่างของแนวถนนหลักทั้ง 3 ล็อกถนนพระราม 9 ไปสุดที่ถนนศรีนครินทร์เป็นแกนหลัก ซึ่งสามารถนำมาพิจารณาต่อไป โดยมีหลักเกณฑ์ดังนี้

1. ราคาที่ดิน (LAND LOST) จะต้องมียี่สิบที่ดินให้เลือกในราคาที่ไม่สูงเกินกำลังในปริมาณที่พอเพียงต่อการพิจารณาในขั้นตอนต่อไป ให้น้ำหนัก 4 แต้ม
 2. การใช้ที่ดิน (LAND USE) เป็นย่านที่มีการใช้ที่ดินเพื่อพาณิชย์กรรมอยู่จำนวนไม่น้อย โดยเฉพาะประเภทอาคารสำนักงานต่าง ๆ ให้น้ำหนัก 4 แต้ม
 3. จะต้องมีส่วนที่เป็นพื้นที่โล่งมากเพียงพอและสร้างลักษณะของความเป็นส่วนตัวและความผ่อนคลายของผู้ใช้ภายในซึ่งเป็นผู้ใช้หลัก ให้น้ำหนัก 3 แต้ม
 4. การคมนาคมและสภาพการจราจร (Transportation & Traffic) มีการคมนาคมที่สามารถสัญจรไปมาสะดวกและสภาพจราจรต้องไม่หนาแน่นมากเกินไป ให้น้ำหนัก 3 แต้ม
 5. การเข้าถึง (Accessibility) มีปริมาณเส้นทางลัดค่อนข้างมาก รวมถึงระยะของการเข้าถึงจากย่านธุรกิจในเครือและส่วนอื่นๆ ให้น้ำหนัก 3 แต้ม
 6. การเชื่อมต่อ (Linkage) เป็นย่านที่มีโครงการลักษณะใกล้เคียงกันและการเชื่อมต่อกับองค์กรต่าง ๆ ในเมืองได้สะดวกรวดเร็ว ให้น้ำหนัก 5 แต้ม
 7. การขยายตัว (Expansion) เป็นย่านที่มีการขยายตัวทางเศรษฐกิจสูง ซึ่งต้องรองรับได้ในปัจจุบันและอนาคต ให้น้ำหนัก 3 แต้ม
- สำหรับการให้คะแนนจะคิดเป็นเกรด ดังนี้

เกรด (Grade)	จะได้คะแนน	แต้ม (Point)	หมายถึง
A	"	4	ดีมาก
B+	"	3.5	ดี
B-	"	2	ค่อนข้างดี
C+	"	2.5	ปานกลาง-ค่อนข้างดี
C	"	2	ปานกลาง
D+	"	1.5	ค่อนข้างแย่
D	"	1	แย่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเลือกย่านที่ตั้งโครงการ (Location Selection)

1. ราคาที่ดิน (land cost)

Location 1

เป็นย่านที่มีราคาที่ดินสูงเพราะส่วนที่รองรับการขยายตัวจากเขตตัวเมืองชั้นในและมีความเจริญมาก
ในปัจจุบัน แต่ก็ยังมีพื้นที่ในชอยซึ่งราคาที่ดินลดลงในปริมาณไม่น้อย



รูปที่ 3.95 แสดงแผนที่ตั้งโครงการย่านที่ 1

Location 2

เป็นย่านที่มีราคาที่ดินปานกลางเพราะมีการขยายตัวไม่เท่าย่านที่ 1 ราคาที่ดินจึงถูกกว่า



รูปที่ 3.96 แสดงแผนที่ตั้งโครงการย่านที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Location 3

เป็นย่านที่ราคาที่ดินถูกที่สุด เพราะเป็นเขตที่รองรับการขยายตัวในอนาคต ซึ่งมีระยะยาวกว่าราคาที่ดินในปัจจุบันจึงไม่แพง



รูปที่ 3.97 แสดงแผนที่ตั้งโครงการย่านที่ 2

สรุปการวิเคราะห์

Location 1 ให้ Grade B

Location 2 ให้ Grade B+

Location 3 ให้ Grade A

2. การใช้ที่ดิน (Land Use)

Location 1 เป็นย่านที่มีลักษณะการใช้ที่ดินส่วนใหญ่เป็นเพื่อพาณิชย์กรรม จึงเหมาะสมที่สุดเมื่อเทียบกับอีก 2 ย่าน ซึ่งมีได้มีเพียงบริเวณใกล้ขอบถนนหลักเพียงอย่างเดียว แต่ในชอยยังมีการใช้ที่ดินที่มีลักษณะโครงการใกล้เคียง เช่น บริษัทกันตนาในเขตห้วยขวาง ฯลฯ

Location 2 เป็นย่านที่มีการใช้ที่ดินในปัจจุบันเป็นพาณิชย์กรรมบริเวณริมถนน แต่ในชอยส่วนใหญ่เป็นที่พักอาศัยหนาแน่นปานกลาง ไม่มีการใช้ที่ดินของโครงการลักษณะใกล้เคียง

Location 3 มักมีการใช้ที่ดินประเภทพาณิชย์กรรมบริเวณริมถนนหลัก แต่ในชอยมีเพียงปริมาณน้อย ส่วนใหญ่จะเป็นประเภทย่านพักอาศัย ประเภทบ้านจัดสรร

สรุปการวิเคราะห์

Location 1 ให้ Grade A

Location 2 ให้ Grade C+

Location 3 ให้ Grade C

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. สภาพแวดล้อม (Environment)

Location 1 มีปริมาณพื้นที่โล่งค่อนข้างมาก สภาพแวดล้อมดีเหมาะสมกับโครงการด้านความ Privacy, Relax รวมทั้งพฤติกรรมโดยรวมใกล้เคียงกับพฤติกรรมในโครงการ

Location 2 มีปริมาณพื้นที่โล่งค่อนข้างมาก สภาพแวดล้อมดี ส่งเสริมความ Privacy, Relax แต่พฤติกรรมโดยรวมยังไม่ใกล้เคียงกับโครงการ

Location 3 มีปริมาณพื้นที่โล่งค่อนข้างมากสภาพแวดล้อมโดยรวมค่อนข้างดี แต่มีลักษณะพฤติกรรมโดยรวมใกล้เคียงกับโครงการน้อยที่สุดเมื่อเทียบกับอีก 2 ย่าน

สรุปการวิเคราะห์

Location 1 ให้ Grade B+

Location 2 ให้ Grade B

Location 3 ให้ Grade C+

4. การคมนาคมและสภาพจราจร (Transportation & Traffic)

Location 1 การคมนาคมค่อนข้างสะดวกเพราะมีระบบทางด่วนขึ้นใหม่อีกจำนวนมากเพื่อรวมกับของเดิมที่มีอยู่ รวมทั้งระบบใหม่ ๆ เช่น รถไฟฟ้า ซึ่งสถานีอยู่บริเวณแยกรัชดา และดินแดงรวมถึงถนนเพชรบุรีที่มีสะพานข้ามแยกตลอดทั้งสาย ซึ่งจุดที่กล่าวมาสามารถเชื่อมต่อกันอย่างง่ายดาย ส่วนสภาพการจราจรเดิมค่อนข้างติดขัดแต่คาดว่าจะไม่นานจะเบาบางลงมา

Location 2 การคมนาคมในย่านนี้ยังไม่ค่อยมีระบบคมนาคมใหม่ นอกจากบริเวณแยกถนนสุขุมวิทที่มีโครงการรถไฟฟ้าในอนาคตส่วนถนนรามคำแหงมีการพัฒนาระบบคมนาคมโดยมีสะพานยกระดับเกือบตลอดทั้งสาย ส่วนการจราจรหนาแน่นปานกลาง

Location 3 ไม่มีระบบคมนาคมใหม่ ๆ ชักเท่าไร แต่ได้มีการสร้างถนนวงแหวนรอบนอกที่เดินทางสะดวกขึ้นรวมทั้งสะพานข้ามแยกต่าง ๆ ที่ค่อนข้างได้ผลในการแก้ปัญหา แต่ยังคงจำเป็นต้องใช้เวลาในการเดินทางค่อนข้างนานเมื่อต้องการติดต่อกับย่านธุรกิจในเมือง ส่วนสภาพการจราจรในท้องที่เบาบางมากพอสมควร

สรุปการวิเคราะห์

Location 1 ให้ Grade B+

Location 2 ให้ Grade B

Location 3 ให้ Grade C+

ไม่พูดถึงการสัญจรโดยรถประจำทางเพราะมีปริมาณที่ใกล้เคียงกัน

5. การเข้าถึง (Accessibility)

Location 1 มีระยะเวลาเข้าถึงจากย่านธุรกิจในตัวเมืองค่อนข้างไกล รวมถึงมีปริมาณเส้นทางลัดมากพอสมควร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Location 2 มีระยะเวลาเข้าถึงจากย่านธุรกิจในตัวเมืองไม่ไกลไม่ไกลอยู่ระดับปานกลาง จำนวนเส้นทางลัดมากพอสมควร

Location 3

มีระยะเวลาเข้าถึงจากในตัวเมืองค่อนข้างห่างไกลเมื่อเทียบกับอีก 2 ย่าน จำนวนเส้นทางลัดยังไม่มากเท่าที่ควรแต่อาจมีการพัฒนาในอนาคต

6. การเชื่อมต่อ (Linkage)

Location 1 ติดต่อกับองค์กรอื่น ๆ ได้สะดวกและรวดเร็วเนื่องจากผลจากระบบคมนาคม รวมทั้งยังมีโครงการที่มีลักษณะใกล้เคียง เช่น บริษัท กันตนา วิดีโอ จำกัด ฯลฯ

Location 2 ติดต่อกับองค์กรอื่น ๆ ค่อนข้างสะดวกเพราะมีการพัฒนาระบบคมนาคมที่ดีขึ้น แต่โครงการที่มีลักษณะใกล้เคียงยังมีน้อยอยู่

Location 3 ติดต่อกับองค์กรอื่น ๆ ได้สะดวกปานกลาง เพราะมีระยะห่างจากตัวเมืองค่อนข้างมาก แต่ปัจจุบันได้มีการพัฒนาระบบคมนาคมให้ดีขึ้น รวมถึงอนาคตด้วย แต่ถึงอย่างไรก็ใช้ระยะเวลาในการเดินทางนานกว่าทั้ง 2 ย่าน

สรุปการวิเคราะห์

Location 1 ให้ Grade A

Location 2 ให้ Grade B

Location 3 ให้ Grade C+

7. การขยายตัว (Expansion)

Location 1 ในปัจจุบันมีการขยายตัวของโครงการประเภทพาณิชย์กรรมสูง เพราะเป็นส่วนที่รองรับการขยายตัวมาจาก CBD เช่น ถนนพระราม 9 ซึ่งมีการคาดเดาว่าในอนาคตจะเป็น CBD2 ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับที่ตั้งเดิมของโครงการ

Location 2 การขยายตัวในปัจจุบันปานกลาง ส่วนการขยายตัวในอนาคตก็ปานกลางเช่นเดียวกันเมื่อเปรียบเทียบกับอีก 2 ย่าน

Location 3 ในปัจจุบันมีการขยายตัวของโครงการประเภทเดียวกันน้อย แต่ในอนาคตน่าจะมีการขยายตัวมากขึ้นในปริมาณที่ค่อนข้างสูง

สรุปการวิเคราะห์

Location 1 ให้ Grade B+

Location 2 ให้ Grade C

Location 3 ให้ Grade B

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.27 แสดงการเปรียบเทียบเลือกย่านที่ตั้งโครงการ

Criteria	Weight	Site 1		Site 2		Site 3	
		Grade	Point	Grade	Point	Grade	Point
1. ราคาที่ดิน (Land Cost)	4	B	12	B+	14	A	16
2. การใช้ที่ดิน (Land Use)	4	A	16	C+	10	C	8
3. สภาพแวดล้อม (Environment)	3	B+	10.5	B	9	C+	7.5
4. การคมนาคมและสภาพการจราจร (Transportation & Traffic)	3	B+	10.5	B	9	C+	7.5
5. การเข้าถึง (Accessibility)	3	B+	10.5	B	9	C	6
6. การเชื่อมต่อ (Linkage)	5	A	20	B	15	C+	17.5
7. การขยายตัว (Expansion)	3	B+	10.5	C	6	B	9
รวมเป็นคะแนน (Total Score)	25		90		72		71.5

สรุปการวิเคราะห์ : เลือก Location 1 เป็นย่านที่ตั้งโครงการ

3.7.2 รายละเอียดและวิเคราะห์ที่ตั้งโครงการ

จากการเลือกย่านที่ตั้งที่มีศักยภาพมากที่สุดแล้ว ในขั้นตอนนี้ยังได้เลือกที่ตั้งที่มีความเหมาะสม 3 แห่ง โดยเลือกจากการสำรวจย่านที่ตั้งดังกล่าว ซึ่งได้แก่ช่วงถนนพระราม 9 (เขตห้วยขวาง), ถนนพระราม 9 ตัดใหม่ (เขตสวนหลวง), ถนนพัฒนาการ (เขตสวนหลวง) โดยมีการเสนอรายละเอียดเกี่ยวกับที่ตั้งทั้ง 3 ดังนี้

1. ที่อยู่ของที่ตั้งโครงการ



รูปที่ 3.98 แสดงแผนที่ตั้งโครงการ



รูปที่ 3.99 แสดงแผนที่ตั้งโครงการ / site 1

Site 1 ซอยโรงเรียนญี่ปุ่นเข้าจากถนนพระราม 9 200 เมตร เขตห้วยขวาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.100 แสดงแผนที่ตั้งโครงการ / site 2

Site 2 ซอยพระราม 9 ที่ 59 เข้าจากถนนพระราม 9 ตัดใหม่ ประมาณ 200 เมตร เขตสวนหลวง



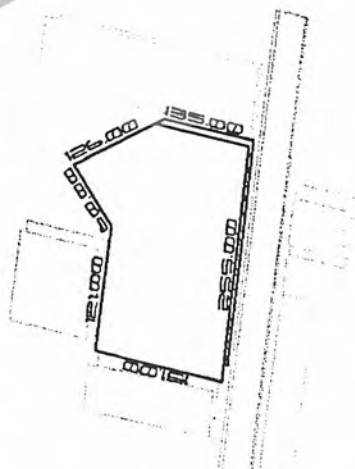
รูปที่ 3.101 แสดงแผนที่ตั้งโครงการ / site 3

Site 3 ซอยทางเข้าหมู่บ้านปัญญาพัฒนาภาวประมาณ 60 เมตร เขตสวนหลวง

2. ขนาดของพื้นที่และรูปร่าง

Site 1 รูปสี่เหลี่ยมด้านไม่เท่า ฝั่งด้านน้อยเป็น Site รูปยาว ด้านหน้ากว้าง ... เมตร ด้านหลังกว้าง

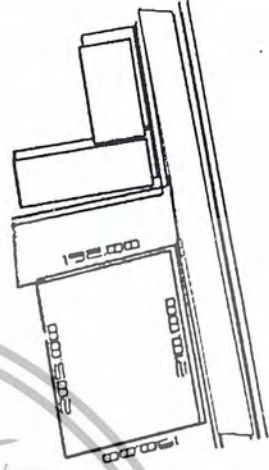
เมตร ลึกประมาณ ... เมตร ขนาดพื้นที่ ... ตารางวา คิดเป็นเนื้อที่ ... ไร่



รูปที่ 3.102 แสดงขนาดที่โครงการ 1

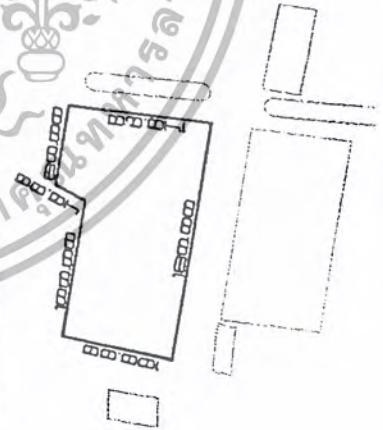
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Site 2 รูปสี่เหลี่ยมด้านไม่เท่า อกคาน้อยเป็น Site รูปยาว ด้านหน้ากว้าง เมตร ด้านหลังกว้าง เมตร ลึกประมาณ เมตร ขนาดพื้นที่ ตารางวา คิดเป็นเนื้อที่ ไร่



รูปที่ 3.103 แสดงขนาดที่โครงการ 2

Site 3 รูปสี่เหลี่ยมด้านไม่เท่า อกคาน้อย เป็น Site รูปยาว ด้านหน้ากว้าง เมตร ด้านหลังกว้าง เมตร ลึกประมาณ เมตร ขนาดพื้นที่ ตารางวา คิดเป็นเนื้อที่ ไร่



รูปที่ 3.104 แสดงขนาดที่โครงการ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. สภาพแวดล้อมโดยรอบ (Surrounding)



รูปที่ 3.105 แสดงทัศนียภาพพื้นที่ตั้งโครงการที่ 1



รูปที่ 3.106 แสดงทัศนียภาพพื้นที่ตั้งโครงการที่ 2



รูปที่ 3.107 แสดงทัศนียภาพพื้นที่ตั้งโครงการที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.7.2.1 การกำหนดหลักเกณฑ์ในการเลือกตำแหน่งที่ตั้งโครงการ

1. ราคาที่ดินและสภาพระดับดิน คิดค่าที่ดินรวมค่าปรับปรุงแล้วดูความคุ้มค่าในการลงทุน ให้น้ำหนัก 3 แต้ม
2. การใช้ที่ดินและความเหมาะสมด้านประเภทอาคาร (Land Use & Conformity) ภายในซอยหรือบริเวณใกล้เคียงหรือภายในย่านนั้นน่าจะมีโครงการประเภทเดียวกันอยู่บ้าง คืออาคารบริษัทค้าปลีกและสตูดิโอถ่ายทำหรืออาคารสำนักงานทั่วไป ให้น้ำหนัก 3 แต้ม
3. องค์กรประกอบทางกายภาพที่มีอยู่ (Site Existing) ตำแหน่งที่ตั้งและบริเวณข้างเคียงควรเป็นที่โล่งไม่ควรมีสิ่งปลูกสร้างที่จะมาทำลายทัศนียภาพและบรรยากาศในการทำงาน ให้น้ำหนัก 2 แต้ม
4. สาธารณูปโภคและสาธารณูปการ (Utilities & Facilities) ควรจะมีแหล่งอำนวยความสะดวกใกล้เคียงและระบบสาธารณูปการที่เพียงพอที่จะให้บริการแก่ผู้ใช้สอยหลัก ให้น้ำหนัก 3 แต้ม
5. การคมนาคมและสภาพจราจร (Transportation & Traffic) ควรมีระบบคมนาคมที่สามารถเชื่อมต่อไปยัง Zone อื่นในกรุงเทพฯ ได้โดยเฉพาะย่านธุรกิจที่อาจมีการติดต่อกับโครงการและสามารถสัญจรไปมาสะดวกและหลากหลายวิธี รวมถึงทางลัดที่ช่วยประหยัดเวลาในการเดินทาง รวมถึงสภาพจราจรไม่ควรติดขัดทั้งในซอยและถนนใหญ่ ให้น้ำหนัก 4 แต้ม
6. การเข้าถึง (Accessibility) ถนนซอยทางเข้าโครงการควรมีขนาดกว้างพอที่จะอำนวยความสะดวก รวมถึงที่ตั้งต้องอยู่ไม่ลึกเกินไปจากถนนใหญ่ ให้น้ำหนัก 2 แต้ม
7. การมองเห็นที่ตั้งและลักษณะเชิงเขิน (Approach & Invention) สามารถมองเห็นได้เมื่อเข้าซอยไปในระยะเวลาไม่นาน แล้วเกิดความจำได้ว่าตั้งอยู่ที่ใด โดยเห็นตัวอาคารเด่นชัด ให้น้ำหนัก 2 แต้ม
8. สภาพโดยรอบ (Surrounding) ควรมีลักษณะของอาคารสิ่งปลูกสร้างที่มีลักษณะไม่ทรุดโทรมนัก รวมถึงลักษณะของกิจกรรมที่สอดคล้อง คือ ลักษณะกิจกรรมและพฤติกรรมในอาคารสำนักงานที่ต้องการความรวดเร็วในการทำงานและกรรมสิทธิ์ ให้น้ำหนัก 3 แต้ม
9. แนวโน้มการขยายตัวในอนาคต (Expansion Trend) โครงการจะต้องคำนึงถึงการขยายตัวในอาคาร ทั้งการขยายตัวของบริเวณที่ตั้งและการขยายตัวของบริษัทด้วย ให้น้ำหนัก 3 แต้ม

เกณฑ์การให้คะแนน

เกรด (Grade)		แต้ม (Point)	หมายถึง
A	จะได้คะแนน	4	ดีมาก
B ⁺	จะได้คะแนน	3.5	ดี
B	จะได้คะแนน	3	ค่อนข้างดี
C ⁺	จะได้คะแนน	2.5	ปานกลาง-ค่อนข้างดี
C	จะได้คะแนน	2	ปานกลาง
D ⁺	จะได้คะแนน	1.5	ค่อนข้างแย่
D	จะได้คะแนน	1	แย่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ราคาที่ดินและสภาพระดับดิน

ที่ตั้งโครงการอยู่ในย่านที่มีศักยภาพในการขยายตัวรวดเร็ว ปริมาณพลโดยรอบจะเป็นย่านธุรกิจในอนาคต ราคาที่ดินจะค่อนข้างสูง แต่เนื่องจากที่ดินแปลงนี้ได้รับการถมปรับระดับดินด้านติดถนนซอยเป็นพื้นที่ประมาณ 1/3 ของที่ดินทั้งหมด ต้นทุนการปรับปรุงที่ดินจะต่ำกว่า site อื่น

Site 2 ตั้งอยู่ใกล้ถนนสายหลักเดินทางออกรอบนอกของเมือง ในอนาคตจะเป็นย่านธุรกิจ ราคาที่ดินค่อนข้างสูงและระดับดินจึงค่อนข้างสูง และระดับดินในพื้นที่ต่ำกว่าถนนทั้งแปลง ต้นทุนการปรับระดับที่ดินจึงสูง

Site 3 ที่ดินโครงการตั้งอยู่ในย่านที่พักอาศัยเป็นส่วนใหญ่ ราคาถูกกว่า Site 1, 2 ระดับดินในที่ตั้งโครงการต่ำกว่าถนนทั้งแปลง มีต้นไม้ใหญ่ที่ต้องตัดออกมาก ทำให้ต้นทุนการปรับปรุงที่ดินสูง

สรุปการวิเคราะห์

Site 1 ให้ Grade B⁺

Site 2 ให้ Grade B

Site 3 ให้ Grade B⁺

2. การใช้ที่ดินและความเหมาะสมด้านประเภทอาคาร (Land Use & Conformity)

Site 1 โครงการตั้งอยู่ในพื้นที่ที่มีศักยภาพในการขยายตัวทางด้านพาณิชย์กรรม อีกทั้งมีอาคารโครงการประเภทเดียวกันตั้งอยู่ในปริมาณใกล้เคียงหลายโครงการ เช่น JSL อยู่ถนนลาดพร้าว แกรมมีอยู่ถนนนอโค ฯลฯ

Site 2 ที่ตั้งโครงการอยู่ในย่านพักอาศัย มีความเป็นส่วนตัวดี ค่อนข้างห่างไกลจากย่านพาณิชย์กรรม และอยู่ค่อนข้างไกลจากโครงการประเภทเดียวกัน โครงการที่ใกล้เคียงที่สุด คือ JSL เพียงแห่งเดียว

Site 3 ที่ตั้งโครงการอยู่ในย่านพักอาศัยค่อนข้างห่างไกลจากย่านพาณิชย์กรรม และส่วนบริการสาธารณะ แต่บรรยากาศเงียบสงบ ร่มรื่นและไม่มีอาคารโครงการประเภทเดียวกันอยู่ใกล้เคียง

สรุปการวิเคราะห์

Site 1 ให้ Grade A

Site 2 ให้ Grade B

Site 3 ให้ Grade B

3. องค์ประกอบทางกายภาพที่มีอยู่ (Site Existing)

Site 1 ที่ตั้งโครงการ ด้านหน้าติดถนนซอย ทั้ง 2 ข้าง ที่ดินติดกับบ้านพักอาศัยและอาคารสำนักงาน สยามสูง 2 ชั้น ด้านหลังติดกับทางโล่ง มีต้นไม้ใหญ่ในพื้นที่ค่อนข้างน้อย ต้องตัดทิ้งเล็กน้อย เพื่อปรับปรุงที่ดิน

Site 2 ลักษณะ Site เป็นทางหญ้าโล่ง ไม่มีต้นไม้ใหญ่ ปรับระดับดินและทำการก่อสร้างได้ง่าย

Site 3 ที่ตั้งโครงการเป็นที่ว่าง มีต้นไม้ใหญ่อยู่ในพื้นที่ค่อนข้างหนาแน่น มีโกดังใหญ่อยู่ติดด้านข้างที่ดิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปการวิเคราะห์

- Site 1 ให้ Grade B⁺
 Site 2 ให้ Grade A
 Site 3 ให้ Grade B

4. สาธารณูปโภค และสาธารณูปการ (Utilities & Facilities)

Site 1 โครงการตั้งอยู่ในย่านที่มีระบบสาธารณูปโภคครบ ใกล้อาคารบริการครบทุกประเภท (ศูนย์การค้า, โรงพยาบาล, สน.ตำรวจ, โรงเรียน ฯลฯ) และถนนขอยเป็นซอยตัดออกสู่ถนนสายหลักหลายสาย ในอนาคตจะมีทางรถไฟฟ้าผ่านทางด้านถนนพระราม 9 ด้วย

Site 2 ในพื้นที่ที่ตั้งโครงการมีระบบสาธารณูปโภคครบ ทางคมนาคมสะดวก ค่อนข้างใกล้อาคารสาธารณูปการ (ร.ร.มหาวิทยาลัย, โรงพยาบาล, สน.ตำรวจ) แต่ค่อนข้างไกลจากศูนย์การค้า

Site 3 ที่ตั้งโครงการอยู่ในพื้นที่ที่มีระบบสาธารณูปโภคครบ ใกล้โรงเรียน, สำนักงานเขต, สน.ตำรวจ แต่ห่างไกลย่านพาณิชย์กรรมและศูนย์การค้า

สรุปการวิเคราะห์

- Site 1 ให้ Grade A
 Site 2 ให้ Grade A
 Site 3 ให้ Grade B⁺

5. การคมนาคมและสภาพการจราจร (Transportation & Traffic)

Site 1 ระบบการคมนาคมสะดวกมาก มีทางด่วน รถไฟฟ้า (ในอนาคตอันใกล้) รถประจำทางผ่านหลายสาย การจราจรคล่องตัว ยกเว้นระยะเวลาเร่งด่วนช่วงเช้า-เย็น เนื่องจากเป็นทางลงของทางด่วนหลายสายเพื่อเข้าเมืองชั้นใน

Site 2 การคมนาคมสะดวกมีทางยกระดับ ทางเชื่อม Motorway มีรถประจำทางผ่านหลายสาย การจราจรคล่องตัว ยกเว้นระยะเวลาเร่งด่วนช่วงเช้า และเย็น เนื่องจากอยู่ใกล้มหาวิทยาลัยถึง 2 แห่ง

Site 3 ตั้งอยู่ในพื้นที่ที่มีทางคมนาคมสะดวก มีรถประจำทางผ่านหลายสาย แต่เนื่องจากอยู่ในย่านพักอาศัย ค่อนข้างหนาแน่น ซึ่งเกิดปัญหาจราจรติดขัดตรงแยกคลองตันในช่วงเวลาเร่งด่วน ทั้งตอนเช้าและเย็น

สรุปการวิเคราะห์

- Site 1 ให้ Grade A
 Site 2 ให้ Grade B⁺
 Site 3 ให้ Grade B⁺

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. การเข้าถึง (Accessibility)

Site 1 ตั้งอยู่ในถนนซอยคอนข้างแคบ แม้จะเป็นทางเชื่อมถนนหลักหลายสายแต่ถ้าเกิดปัญหาจราจรถับคั้ง การระบายรถจะทำได้ค่อนข้างช้า อย่างไรก็ตามการเข้าสู่พื้นที่โครงการจากถนนใหญ่สะดวกทั้งทางเท้าและทางรถยนต์ เนื่องจาก Site ตั้งอยู่ใกล้ปากซอยด้านติดถนนใหญ่

Site 2 ตั้งอยู่ในถนนซอยคอนข้างแคบ แต่อยู่ใกล้ถนนใหญ่มาก ระยะทางไม่เกิน 100 ม. การเข้าถึงโครงการสะดวก

Site 3 ตั้งอยู่ในซอยกว้าง 4 ช่องทางจราจรเข้าสู่โครงการได้สะดวก แม้จะค่อนข้างไกลจากถนนใหญ่ก็มีรถเมล์เล็กวิ่งประจำในถนนซอยด้วย

สรุปการวิเคราะห์

Site 1 ให้ Grade C⁺

Site 2 ให้ Grade A

Site 3 ให้ Grade A

7. การมองเห็นที่ตั้งและลักษณะเชิงเชิญ

Site 1 ตั้งอยู่ในซอยคอนข้างแคบอีกทั้งมีอาคารขนาดด้านข้างที่ดินทั้ง 2 ข้าง ด้านที่ติดกับบ้านพักอาศัยเป็นรั้วทึบ มุมมองทางเข้าที่ตั้งจึงค่อนข้างแคบ แต่อีด้านหนึ่งติดกับอาคารสมาคมสถาปนิกสยามที่มีลักษณะเด่นใช้เป็น Land Mark ได้

Site 2 ตั้งอยู่บนพื้นที่ที่เป็นทุ่งโล่ง ไม่มีอาคารบังสายตา จึงมองไม่เห็นอาคารให้มีลักษณะน่าสนใจ และออกทางเข้าให้มีลักษณะเชิงเชิญได้ง่าย เนื่องจากอยู่ในซอยไม่ลึกจากถนนใหญ่

Site 3 ตั้งอยู่ในซอยกว้าง ไม่มีอาคารอื่นตั้งอยู่ริมถนนซอยสามารถมองเห็นอาคารโครงการได้ตั้งแต่ระยะไกล แต่มองจากถนนใหญ่ไม่เห็นเนื่องจากตั้งอยู่ลึกเข้าไปในซอย

สรุปการวิเคราะห์

Site 1 ให้ Grade C⁺

Site 2 ให้ Grade A

Site 3 ให้ Grade B⁺

8. สภาพโดยรอบ (Surrounding)

Site 1 โครงการตั้งอยู่ในที่ดินย่านพักอาศัยและธุรกิจชั้นดี มี ร.ร. ของชาวต่างประเทศ มีร้านค้า ที่อำนวยความสะดวกด้านอุปกรณ์และอาหารการกินครบถ้วน แต่มีจำนวนคอนข้างน้อย บรรยากาศสงบ ร่มรื่น และมีความเป็นส่วนตัวค่อนข้างสูง

Site 2 โครงการตั้งอยู่ในที่โล่ง ชุมชนที่พักอาศัยในพื้นที่มีฐานะค่อนข้างดี ลักษณะบ้านและอาคารพาณิชย์กรรมสวยงามเป็นระเบียบเนื่องจากโครงการอยู่ใกล้ปากซอยติดกับถนนใหญ่ มีพวยด্যানทุกขนาดผ่าน

ตลอดคืนจึงมีเสียงรบกวนบ้าง
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Site 3 โครงการตั้งอยู่ในพื้นที่ที่มีโครงการที่พักอาศัยของชุมชนมีฐานะดีเป็นส่วนใหญ่ อาคารในบริเวณใกล้เคียงจึงมีลักษณะแข็งแรง สวยงาม บรรยากาศสงบ ไม่มีมลภาวะรบกวน ยกเว้นด้านข้างที่ดินที่ตั้งโครงการ มีอาคารเป็นโกดังแม้จะไม่มีเสียงรบกวนแต่ลักษณะอาคารไม่น่าดู

สรุปการวิเคราะห์

Site 1 ให้ Grade A

Site 2 ให้ Grade B⁺

Site 3 ให้ Grade B⁺

9. แนวโน้มการขยายตัวในอนาคต (Expansion Trend)

Site 1 ที่ดินของโครงการมีขนาดใหญ่พอที่จะกันบางส่วนไว้ขยายอาคารในอนาคตหรือสามารถซื้อที่ดินว่างเปล่าที่ติดด้านหลัง site เพิ่มได้ และเนื่องจากโครงการตั้งในพื้นที่ที่มีแนวโน้มที่ขยายตัวทางด้านพาณิชย์กรรมได้รวดเร็ว การขยายตัวของธุรกิจโครงการจึงเป็นไปได้อย่างสูง

Site 2 เนื่องจากที่ตั้งโครงการอยู่ในพื้นที่โล่ง มีที่ดินว่างเปล่าอยู่โดยรอบ มีราคาไม่แพงมากนัก สามารถซื้อที่ดินเพิ่มไว้เผื่อขยายในอนาคต และเนื่องจากโครงการตั้งอยู่ใกล้มหาวิทยาลัยที่มีหลักสูตรทางด้านศิลปดนตรี ธุรกิจของโครงการจึงมีโอกาสขยายตัวเพื่อรับลูกค้าเหล่านี้ได้มาก

Site 3 ที่ตั้งโครงการเป็นที่ดินขนาดใหญ่ พอที่จะกันเป็นส่วนขยายในอนาคตได้ อีกประการหนึ่งราคาที่ดินค่อนข้างถูก สามารถซื้อเก็บไว้เผื่อขยายได้ แนวโน้มการขยายตัวทางธุรกิจค่อนข้างน้อยและต้องใช้เวลาพอสมควร เนื่องจากเป็นพื้นที่สำหรับพักอาศัยเป็นส่วนใหญ่

สรุปการวิเคราะห์

Site 1 ให้ Grade A

Site 2 ให้ Grade A

Site 3 ให้ Grade B⁺

ตารางที่ 3.28 แสดงการเปรียบเทียบเลือกที่ตั้งโครงการ

Criteria	Weight	Site 1		Site 2		Site 3	
		Grade	Point	Grade	Point	Grade	Point
1. ราคาที่ดินและสภาพระดับดิน (Land Cost & Topography)	3	B	10.5	B	10.5	A	16
2. การใช้ที่ดินและความเหมาะสมด้านประเภทอาคาร (Land Use & Conformity)	3	A	12	B	9	C	8
3. องค์ประกอบทางกายภาพที่มีอยู่ (Site Existing)	2	B ⁻	7	B	6	C ⁺	7.5
4. สาธารณูปโภคและสาธารณูปการ (Utilities & Facilities)	3	A	12	B ⁺	10.5	C ⁺	7.5
5. การคมนาคมและสภาพการจราจร (Transportation & Traffic)	4	A	16	B ⁻	14	C	6
6. การเข้าถึง (Accessibility)	2	C ⁺	5	A	8	C ⁺	17.5
7. การมองเห็นที่ตั้งและลักษณะเชิงเชิญ (Approach & Invention)	2	C ⁺	5	B ⁺	7	B	9
8. สภาพโดยรอบที่ตั้ง (Surrounding)	3	A	12	B ⁺	10.5		
9. แนวโน้มการขยายตัวในอนาคต (Expansion Trend)	3	A	12	B ⁺	10.5		
รวมเป็นคะแนน (Total Score)	25		94.5		90.5		86

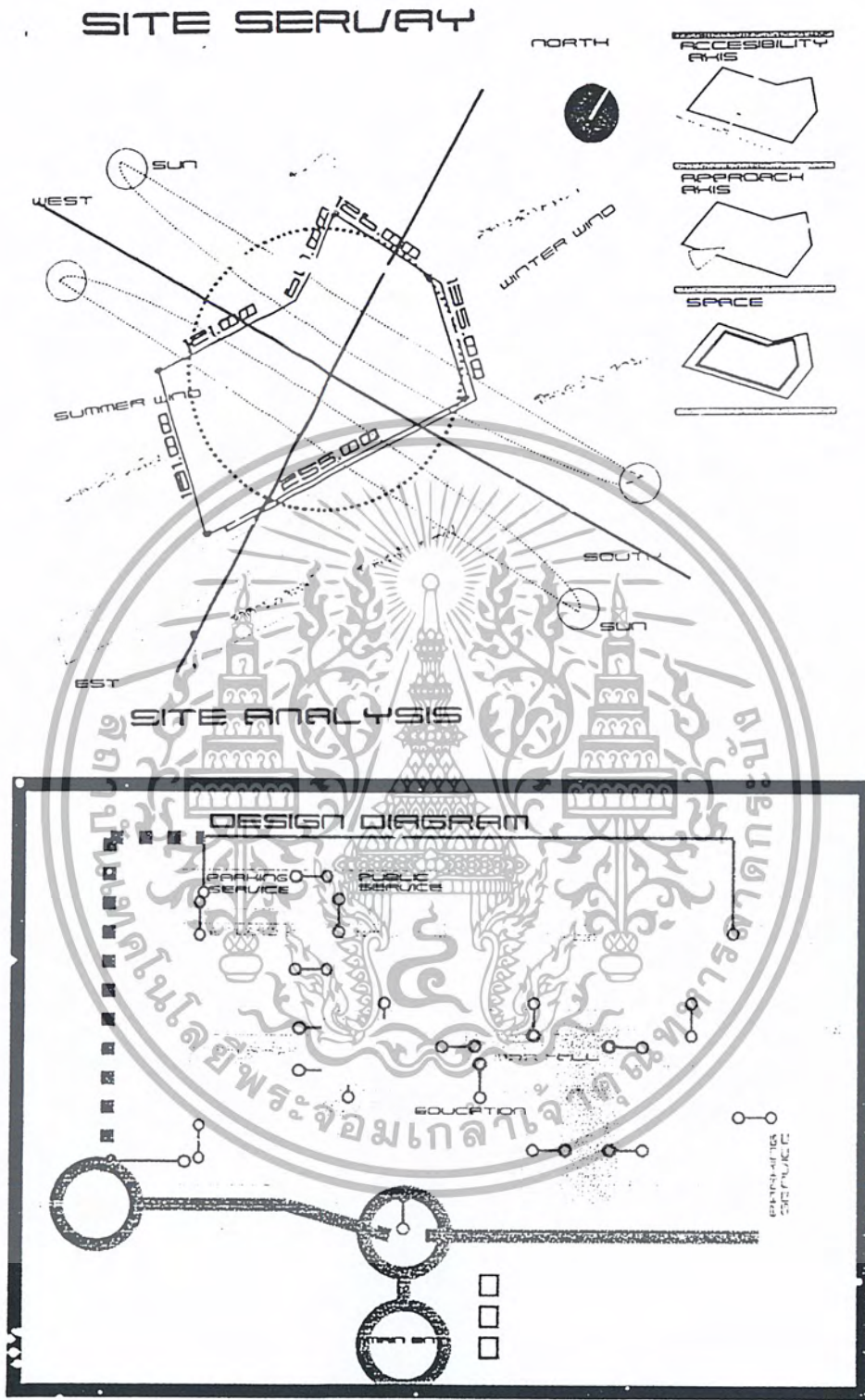
สรุปการวิเคราะห์ : เลือก Site 1 เป็นที่ตั้งโครงการ

ตารางที่ 3.29 แสดงการสรุปข้อดี / ข้อเสีย ของที่ตั้งโครงการ

หลักเกณฑ์การวิเคราะห์	ข้อดี	ข้อเสีย	การวิเคราะห์สรุป
1. Existing	สภาพที่ดินเป็นที่ราบ พื้นที่บางส่วนมีการถมดิน ปรับระดับไว้แล้ว จึงสะดวกในการก่อสร้าง อาคารอยู่ในพื้นที่ค่อนข้างเรียบสงบ ไม่พลุกพล่าน	3/4 ของพื้นที่โครงการเป็นที่น้ำท่วมขังในฤดูฝนและมีระดับต่ำกว่าถนนซอย และถนนสายหลักแต่ไม่มากนัก	ต้องทำการถมดินปรับระดับพื้นที่ก่อนทำการก่อสร้าง
2. Plantation	มีต้นไม้ใหญ่หลายต้นในพื้นที่ ทำให้บรรยากาศร่มรื่นเฉพาะด้านหน้าที่ติดถนนซอย	ที่ดินด้านหลังพื้นที่โครงการเป็นทุ่งโล่งน้ำขัง เต็มไปด้วยวัชพืชและได้รับแดดทางทิศตะวันตกเต็มที่ เพราะไม่มีต้นไม้	ควรขจัดวัชพืชก่อนปรับระดับดิน และปลูกต้นไม้จัด Land Scape เพิ่มความรู้สึกร่มรื่น, ผ่อนคลาย
3. Structure	ลักษณะของดินในพื้นที่โครงการ เป็นที่ราบท้องนาธรรมดา ไม่มีบ่อ สระ ซึ่งมีดินเหลวและระดับลึกอยู่ในพื้นที่ ถมดินปรับระดับแล้วก่อสร้างได้ง่าย	เนื่องจาก 3/4 ของพื้นที่โครงการเป็นทุ่งนามีน้ำขัง สภาพผิวดินจึงเป็นดินโคลน	ควรสูบน้ำออกให้หมด ก่อนถมดินปรับระดับ และควรทำการบดอัดทุกระยะ 1.00 ม. ของความหนาของดินถม
4. Pedestrian Circulation & Walking Distance	ที่ตั้งโครงการอยู่ในซอยที่แยกจากถนนใหญ่เป็นระยะทางใกล้ เดินเท้าจากป้ายรถเมล์มายังที่ตั้งโครงการได้ง่าย และสะดวก ตรงข้ามโครงการมีอาคารสูงที่พักอาศัยซึ่งมีร้านอาหารสะดวกต่อผู้ใช้โครงการ	ถนนซอยที่ตั้งโครงการไม่มีทางเท้า	มีโครงการจะสร้างทางเท้าของ กทม. ในอนาคต ปัจจุบันการสัญจรในซอยยังไม่หนาแน่นมากนักและไหล่ถนนมีขนาดกว้างพอที่จะเดินเท้าได้สะดวก
5. Zoning	พื้นที่โครงการตั้งอยู่ในเขตที่อยู่อาศัยที่มีความหนาแน่นปานกลาง จึงไม่ต้องกังวลเรื่องมลภาวะของเสียงและเป็นศูนย์กลางของสถานที่บริการประเภทเดียวกัน เช่น บริษัทกันตนา	ค่อนข้างห่างไกลจากแหล่งธุรกิจบริการ เช่น ศูนย์การค้าไม่สามารถเข้าถึงโดยการเดินเท้าได้ ต้องขับรถไป	แก้ไขด้วยการจัดให้มีรถรับ-ส่ง ในกรณีที่ต้องซื้อวัสดุภัณฑ์ หรือออกแบบให้มี CAFETERIA เพื่อบริการผู้เข้ามาใช้อาคารโครงการ

ตารางที่ 3.29 แสดงการสรุปข้อดีข้อเสียของที่ตั้งโครงการ (ต่อ)

หลักเกณฑ์การวิเคราะห์	ข้อดี	ข้อเสีย	การวิเคราะห์สรุป
6. Adjacent Land-Use	ที่ดินมีขนาดใหญ่ด้านตะวันตกติดกับที่ว่างเปล่า สามารถขยายพื้นที่ใช้สอยออกไปได้โดยไม่รบกวนผู้ที่อยู่ใกล้เคียง	ด้านทิศเหนือติดกับบ้านพักอาศัยที่มีรั้วทึบและสูง ทำให้มุมมองจากปากซอยมายังอาคารโครงการเสียไปบ้าง	เปิดมุมมองเข้าสู่ที่ตั้งโครงการให้มาก ๆ โดยยอมเสียเนื้อที่ด้านทิศตะวันออก (ด้านติดถนนซอย) เพื่อตกแต่งเป็นสวนและออกแบบทางเข้าให้น่าสนใจ
7. Site Area & Dimension	พื้นที่มีขนาดใหญ่เพียงพอเหมาะสมกับโครงการรูปร่างที่ดินเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า เหมาะแก่การก่อสร้างอาคาร	แนวที่ดินด้านทิศตะวันออก (ด้านติดถนนซอย) โค้งออกเล็กน้อย อาจเกิดปัญหาทางด้านมุมมองเล็กน้อย	ออกแบบให้เป็นที่โล่ง โดยใช้ต้นไม้พุ่มและไม้คลุมดินจัด Landscape และใช้รั้วโปร่ง และควรแบ่งพื้นที่เมื่อขยายโครงการในอนาคต
8. Transportation	สามารถเดินทางเข้าสู่โครงการโดยรถยนต์ หรือเดินเท้าได้สะดวก	ไม่มีรถประจำทางในซอย อาจมีปัญหาบ้างเมื่อเดินเท้าเข้าโครงการในฤดูฝน	ควรจัดให้มีทางเดินหลังคาคลุมจากทางเข้าโครงการไปสู่ตัวอาคาร
9. Public Utilities	มีระบบสาธารณูปโภคพร้อม	ตามซอยมีระดับค่อนข้างต่ำ บางครั้งมีน้ำท่วมขังในช่วงที่มีฝนตกหนักติดต่อกันเป็นเวลานาน	ควรปรับระดับพื้นที่โครงการให้สูงกว่าถนนซอยเพื่อป้องกันน้ำท่วมล้นเข้าบริเวณโครงการ
10. Climate	ไม่มีอาคารสูงบังด้านทิศใต้ และทิศตะวันตกเฉียงใต้ลมประจำทิศใต้พัดผ่านได้สะดวก	พื้นที่โครงการรับแดดตอนบ่ายดินทิศตะวันตกเต็มที่ เนื่องจากเป็นที่โล่ง	ควรออกแบบอาคารให้มีช่องรับลมธรรมชาติให้มากที่สุด และด้านทิศตะวันตกควรที่ FIN บังแดดหรือปลูกต้นไม้ใหญ่ เพื่อลดความร้อนจากแสงแดด
11. View	ด้านหน้าและด้านข้างโครงการเป็นที่ตั้งอาคารสวยงามและมีต้นไม้ร่มรื่น ด้านหลังเป็นทุ่งโล่ง	เนื่องจากที่ตั้งโครงการอยู่ในซอยค่อนข้างแคบ มุมมองจากปากซอยจะเห็นอาคารโครงการน้อย	เปิดมุมมองทางเข้าโครงการให้มีลักษณะโปร่งโล่งและออกแบบทางเข้าให้สวยงาม และสังเกตได้ง่าย
12. Environment Impact	Site ตั้งอยู่ในเขตพื้นที่ที่มีศักยภาพของการขยายตัวสูง เมื่อโครงการ Intersection เสร็จ จะเป็นแหล่งชุมชนขนาดใหญ่และเจริญรวดเร็ว	โครงการจะเสีย Privacy และอาจเกิดปัญหาการจราจรเนื่องจากตั้งอยู่ริมซอยลัดที่ค่อนข้างแคบ	ควรออกแบบอาคารส่วนที่ต้องการ Privacy ให้อยู่ตรงส่วนที่ห่างไกลจากสภาพแวดล้อมดังกล่าว



รูปที่ 3.108 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ตั้งโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การออกแบบทางสถาปัตยกรรม

4.1 แนวความคิดในการออกแบบ

4.1.1 หลักการออกแบบ

1. ตอบสนองประโยชน์ใช้สอยทั้งการบริหารและดำเนินการของบริษัทโดยให้ความสะดวก ทางด้านต่างๆ ได้เป็นอย่างดี
2. ตอบสนองรูปแบบสถาปัตยกรรมกับรูปแบบของบริษัท เบเกอร์มีวูด
3. ตอบสนองบริษัทที่สนับสนุนการแสดงดนตรีและกิจกรรมอื่นๆ อันก่อให้เกิดการแพร่ผลงานดนตรียุคใหม่ออกสู่สาธารณะชน

4.1.2 แนวความคิดในการออกแบบ

จากผลงานที่ผ่านมาทั้งหมดของเบเกอร์ มีวูด คงจะเป็นเครื่องยืนยันได้เป็นอย่างดีถึงความเป็นผู้สร้างสรรค์แปลกใหม่ รวมทั้งสร้างความหลากหลายเพื่อตอบสนองความต้องการของวงการศิลปะ บ้านเทิง ได้อย่างครบครัน ครอบคลุมแขนง

ด้วยจุดยืนที่ชัดเจนและเอกลักษณ์ที่ผู้ฟังให้การยอมรับ และชื่นชมความรู้สึกเดียวกันเมื่อได้รู้จักกับศิลปะ ดนตรี ของเบเกอร์ มีวูด

4.1.3 แนวความคิดในการวางผัง

แนวความคิดในการวางผังก็เคาะจากทิศทางแกนของพระอาทิตย์ โดยวางแกนอาคารที่เป็นด้านแคบไว้เป็นด้านทิศตะวันตก และ ตะวันออก เพื่อเป็นการประหยัดพลังงานของอาคาร และประโยชน์ใช้สอยที่ส่งผลต่อผู้ใช้อาคารบริเวณด้านหน้าอาคาร ในช่วงเวลา 15.00น-19.00น จะเป็นเวลาที่อาคารทำหน้าที่ป้องกันแสงแดดในส่วนลานเอนกประสงค์ตลอดจนกิจกรรมสร้างสรรค์ของ เบเกอร์ มีวูด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.4 แนวความคิดในการออกแบบรูปทรงอาคาร

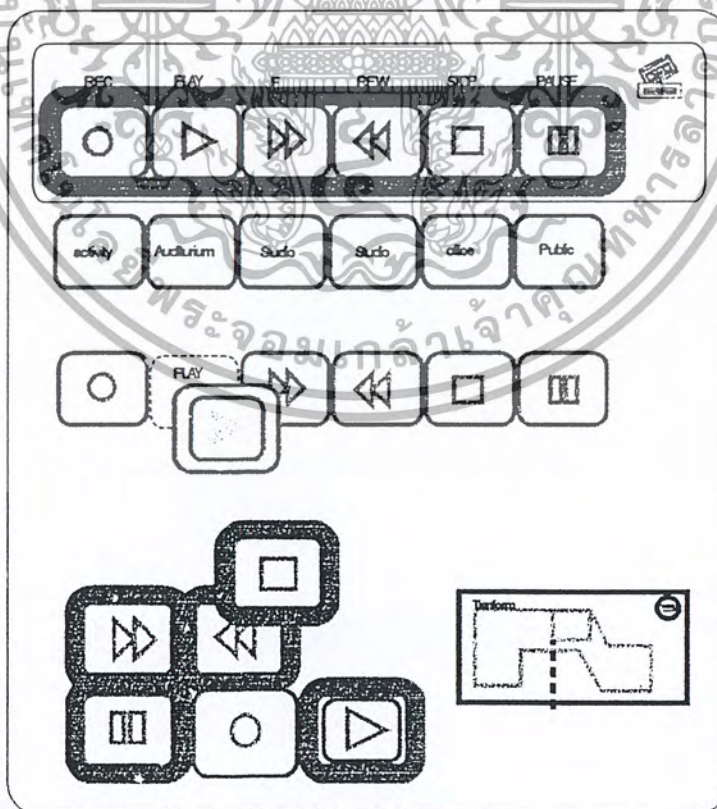
แนวความคิดของการวางรูปทรงอาคารได้แนวความคิดจากพฤติกรรมการฟังเพลงจากเครื่องเล่นแผ่นเสียง โดยผ่านการควบคุมด้วยมือของมนุษย์ที่ควบคุมผ่านคำสั่งของเครื่องเล่นแผ่นเสียง หรือปุ่มคำสั่งควบคุม ที่มีหน้าที่ของแต่ละปุ่มต่างกันไป คือ

play	หน้าที่	เล่นแผ่นเสียง
stop	หน้าที่	ควบคุมคำสั่งทั้งหมด
rew.	หน้าที่	เลือกย้อนหลัง
rec.	หน้าที่	บันทึก
pause	หน้าที่	ควบคุมคำสั่งชั่วคราว

ซึ่งพฤติกรรมการควบคุมนั้นสอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้โครงการใช้โครงการในส่วนต่างๆดังนี้

play	หน้าที่	ส่วนหอดนตรี-แสดงดนตรี
stop	หน้าที่	ส่วนสำนักงาน-ควบคุมคำสั่งทั้งโครงการ
rew.	หน้าที่	ส่วนสตูดิโอ-ทำการเลือกปรุงแต่งผลงาน
rec.	หน้าที่	ส่วนลานอเนกประสงค์-บันทึกเหตุการณ์ความทรงจำ
pause	หน้าที่	ส่วนบริการ-ควบคุมดูแลคำสั่งชั่วคราว

จากกระบวนการเหล่านี้ สร้างแนวแนวคิดเป็นรูปธรรม (form) ได้ดังนี้



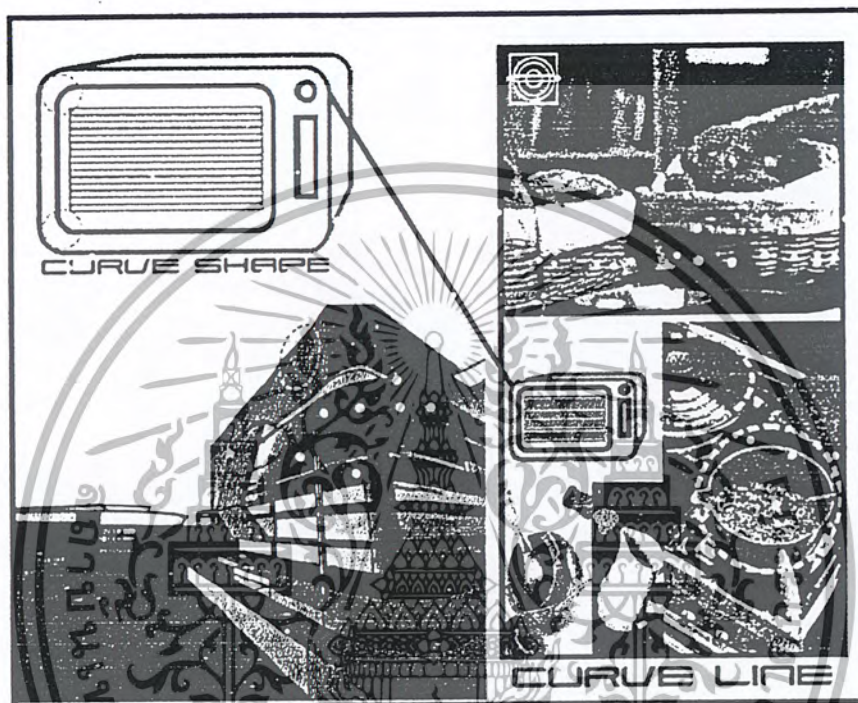
รูปที่ 4.1 แสดงแนวความคิดในการออกแบบ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปทรงอาคาร

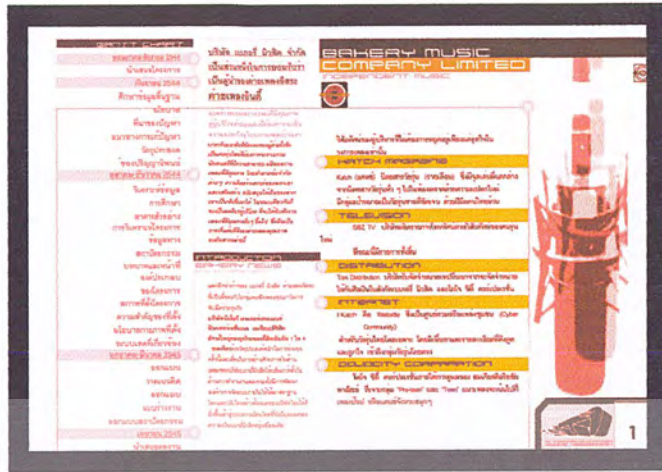
แนวความคิดพัฒนาจากการตีความหมายของชื่อบริษัท เบเกอร์มีวาลิศ คือ การปรุงอาหารให้อร่อยอย่างมีรสชาติที่มีรสชาติโดยผ่านการปรุงแต่งที่เป็นเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง

จึงนำรูปทรง (form) ของอุปกรณ์ทำอาหารที่ทำหน้าที่ปรุงแต่งอาหารที่มีรสชาติแบบมีเอกลักษณ์ และมีจุดยืนที่ชัดเจน

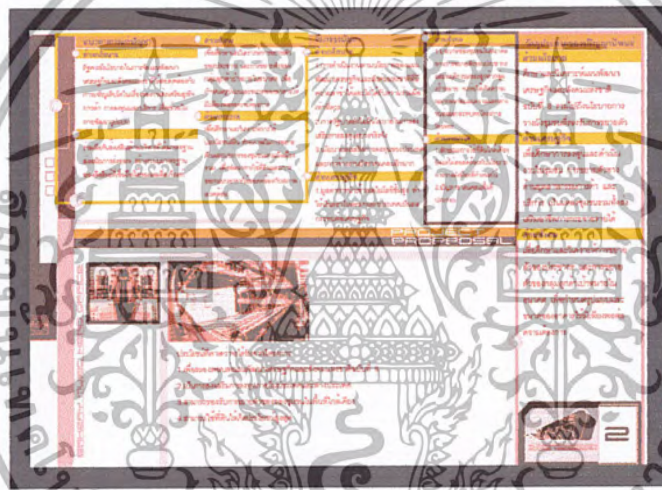


รูปที่ 4.2 แสดงแนวความคิดในการออกแบบ 2

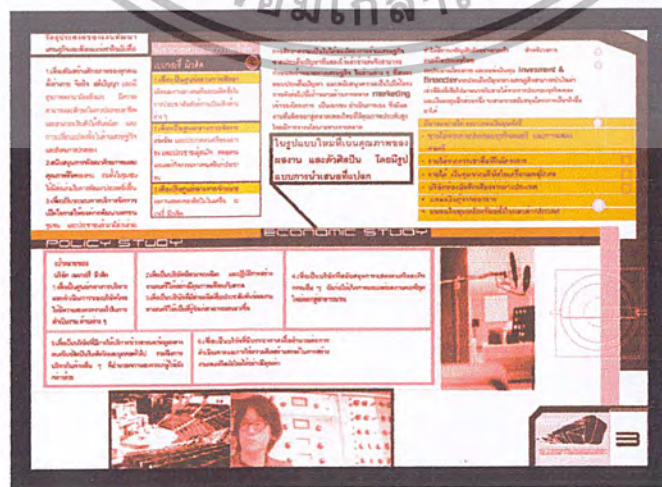
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.3 แสดงความเป็นมาของโครงการ

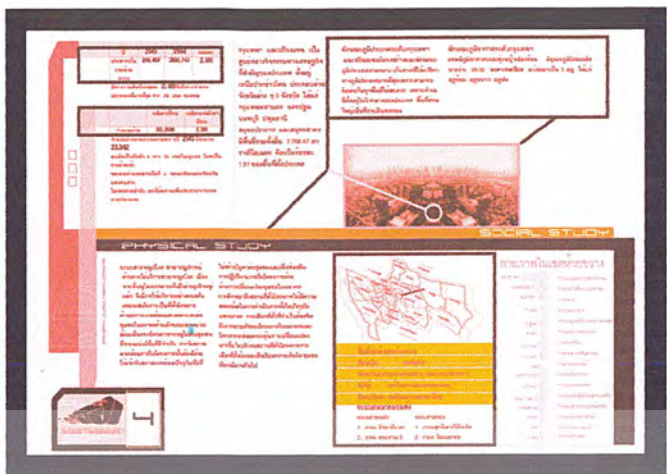


รูปที่ 4.4 แสดงการศึกษาวัตถุประสงค์ของโครงการ



รูปที่ 4.5 แสดงการศึกษานโยบาย

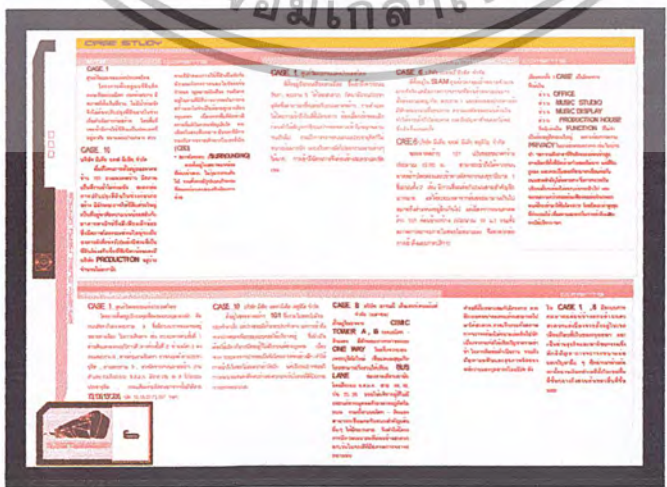
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.6 แสดงการศึกษาความเป็นไปได้ด้านการสภาพ



รูปที่ 4.7 แสดงการศึกษาอาคารตัวอย่าง



รูปที่ 4.8 แสดงการศึกษาอาคารตัวอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อรายการ	จำนวน	ราคาต่อหน่วย	รวม
กระดาษพิมพ์	100	100	10000
กระดาษเขียน	50	200	10000
กระดาษถ่ายเอกสาร	200	50	10000

รูปที่ 4.12 แสดงการหาพื้นที่ใช้สอยโครงการ

ชื่อรายการ	จำนวน	ราคาต่อหน่วย	รวม
กระดาษพิมพ์	100	100	10000
กระดาษเขียน	50	200	10000
กระดาษถ่ายเอกสาร	200	50	10000

รูปที่ 4.13 แสดงการหาพื้นที่ใช้สอยโครงการ

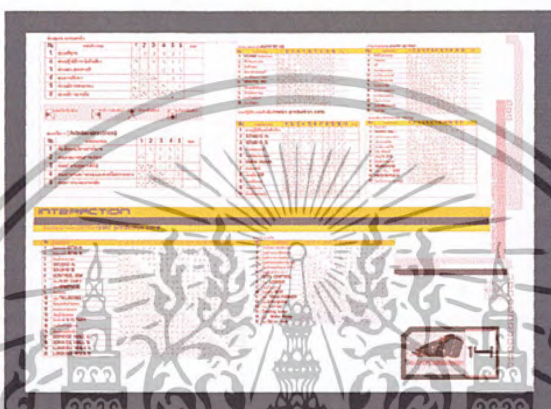
ชื่อรายการ	จำนวน	ราคาต่อหน่วย	รวม
กระดาษพิมพ์	100	100	10000
กระดาษเขียน	50	200	10000
กระดาษถ่ายเอกสาร	200	50	10000

รูปที่ 4.14 แสดงการหาพื้นที่ใช้สอยโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



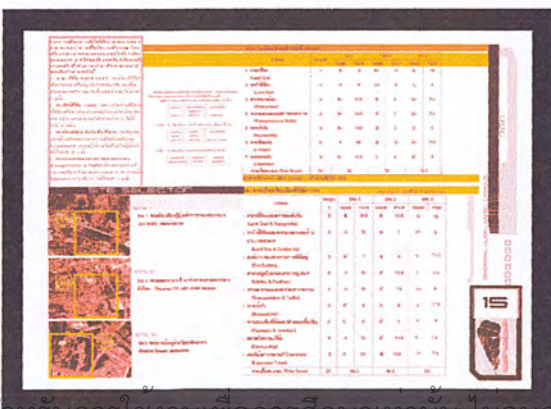
รูปที่ 4.15 แสดงการหาพื้นที่ใช้สอยโครงการ



รูปที่ 4.16 แสดงการศึกษาการให้คะแนนระหว่างประโยชน์ใช้สอย

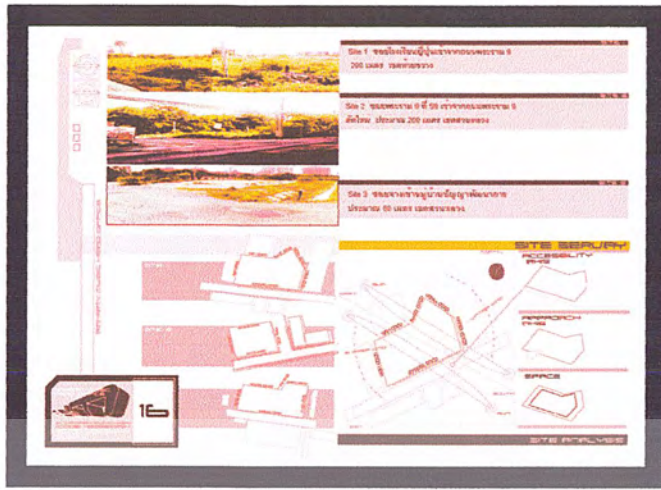


รูปที่ 4.17 แสดงการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างประโยชน์ใช้สอย

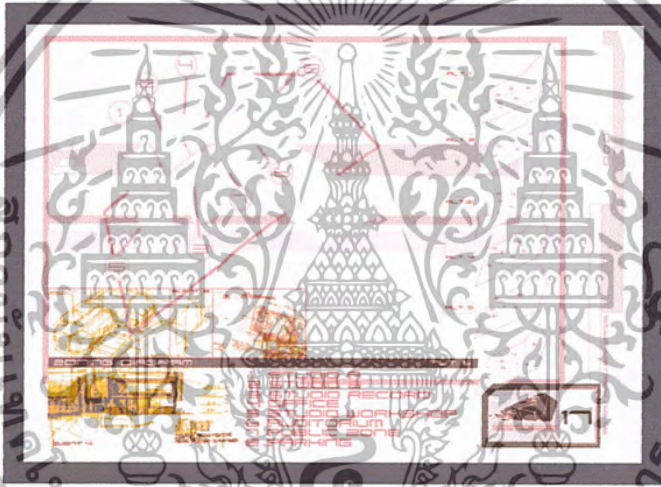


รูปที่ 4.18 แสดงการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างประโยชน์ใช้สอย

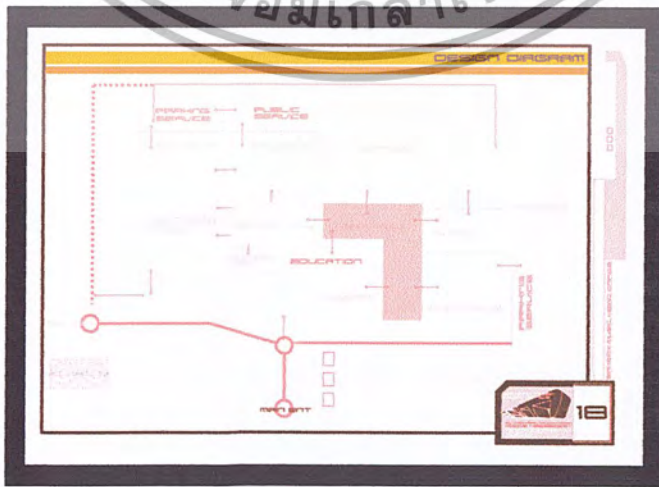
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.19 แสดงการศึกษาพื้นที่ตั้งโครงการ

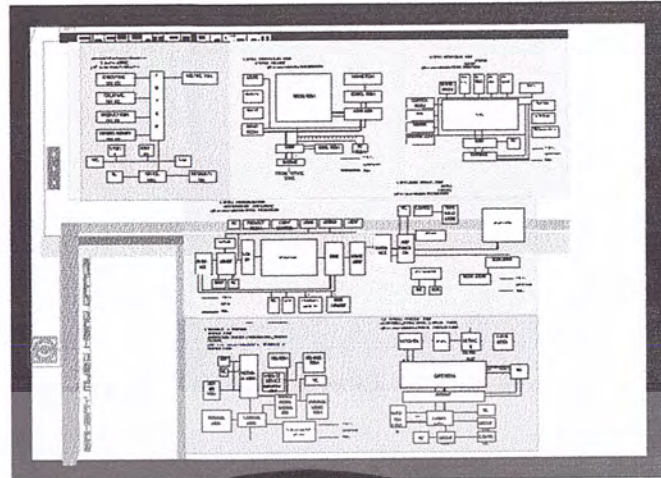


รูปที่ 4.20 แสดงการศึกษาการจัดองค์ประกอบโครงการ

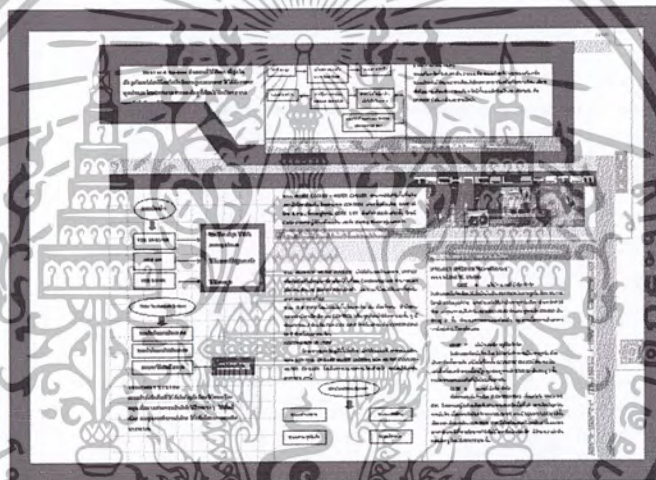


รูปที่ 4.21 สรุปการวิเคราะห์จัดองค์ประกอบลงบนที่ตั้งโครงการ

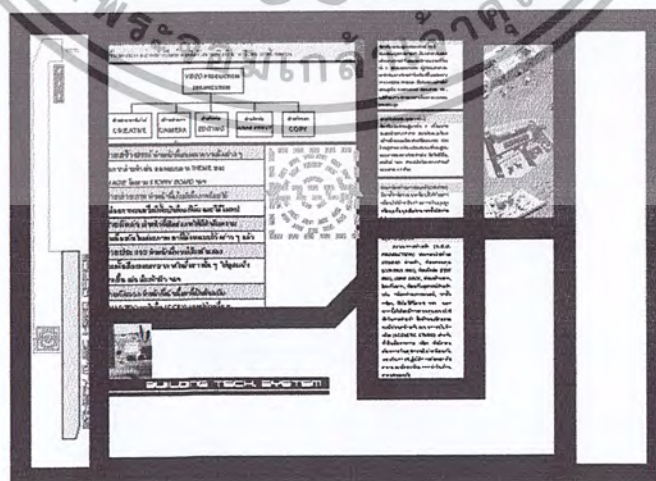
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.22 แสดงการศึกษาการสัญจรภายในอาคาร

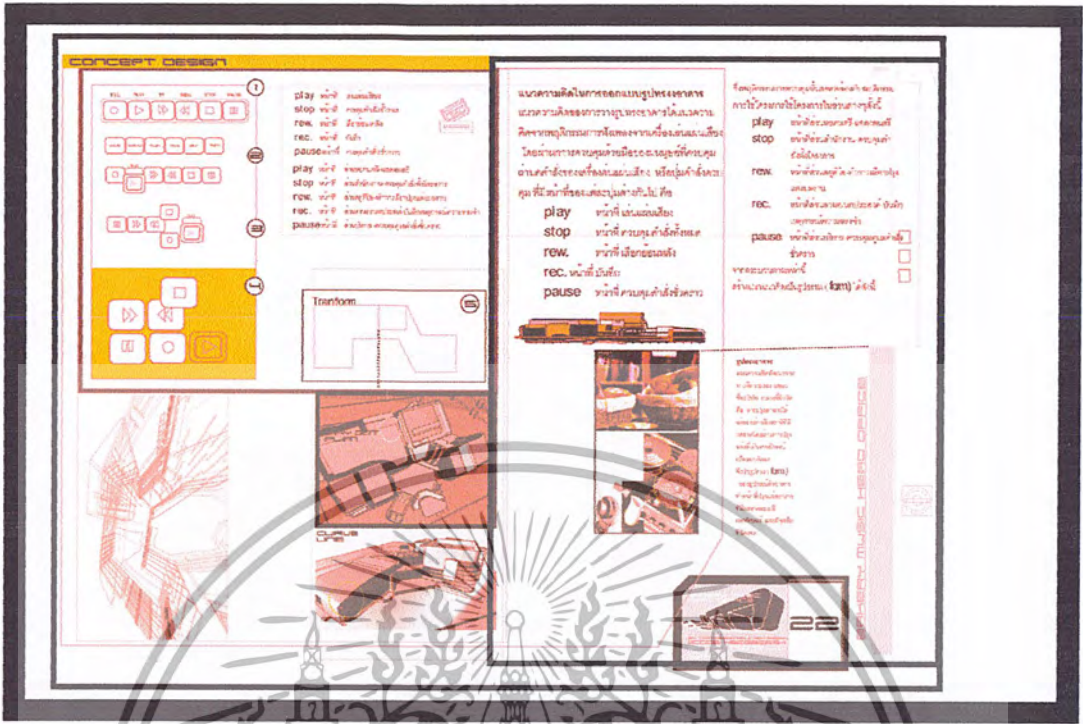


รูปที่ 4.23 แสดงการศึกษางานระบบอาคารและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

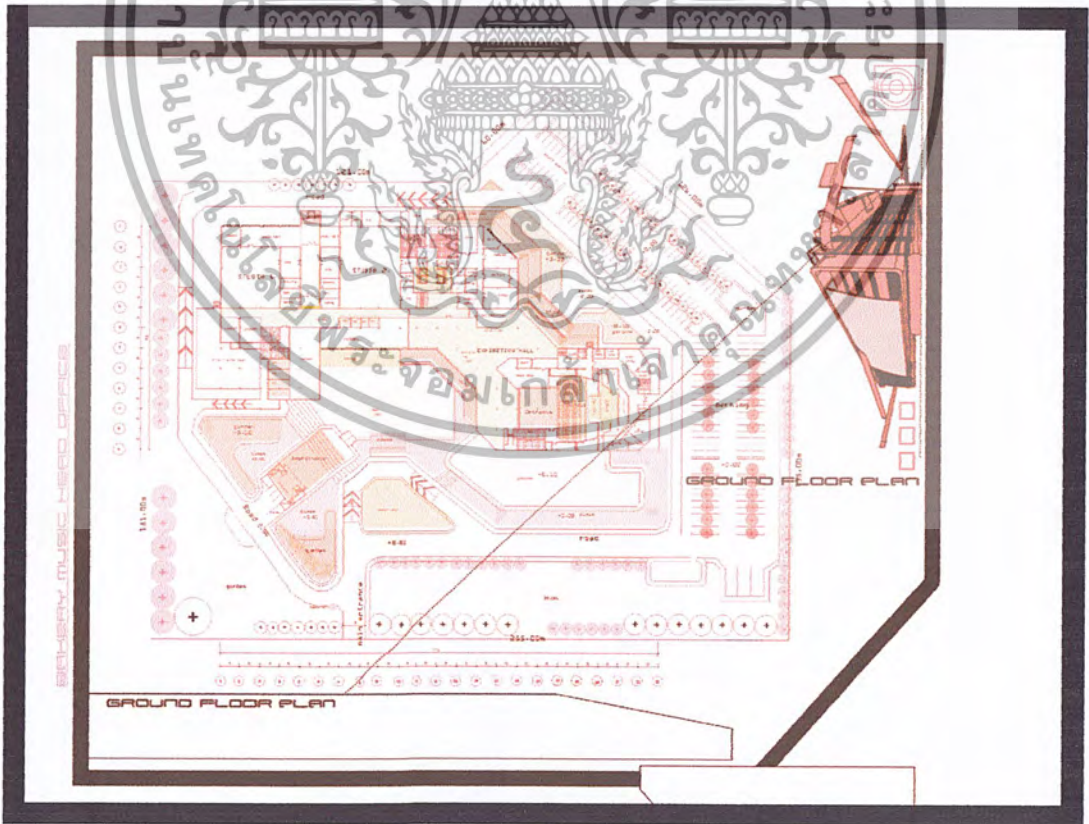


รูปที่ 4.24 แสดงการศึกษางานระบบอาคารและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

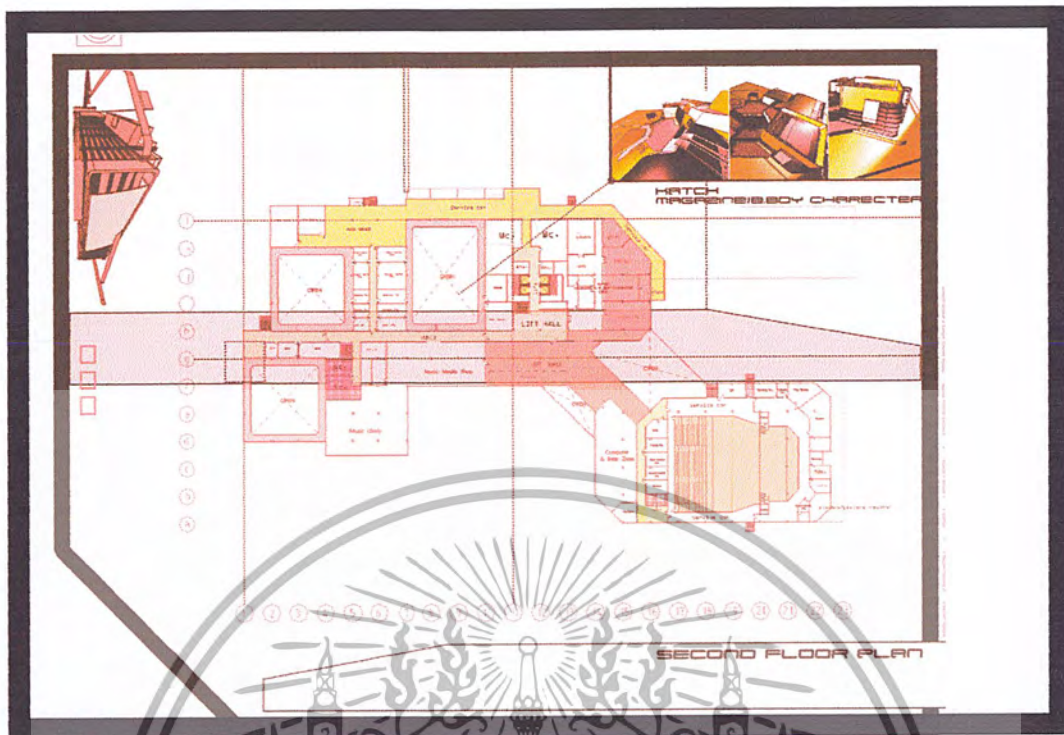


รูปที่ 4.25 แสดงแนวความคิดในการออกแบบ



รูปที่ 4.26 แสดงแปลนชั้นล่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

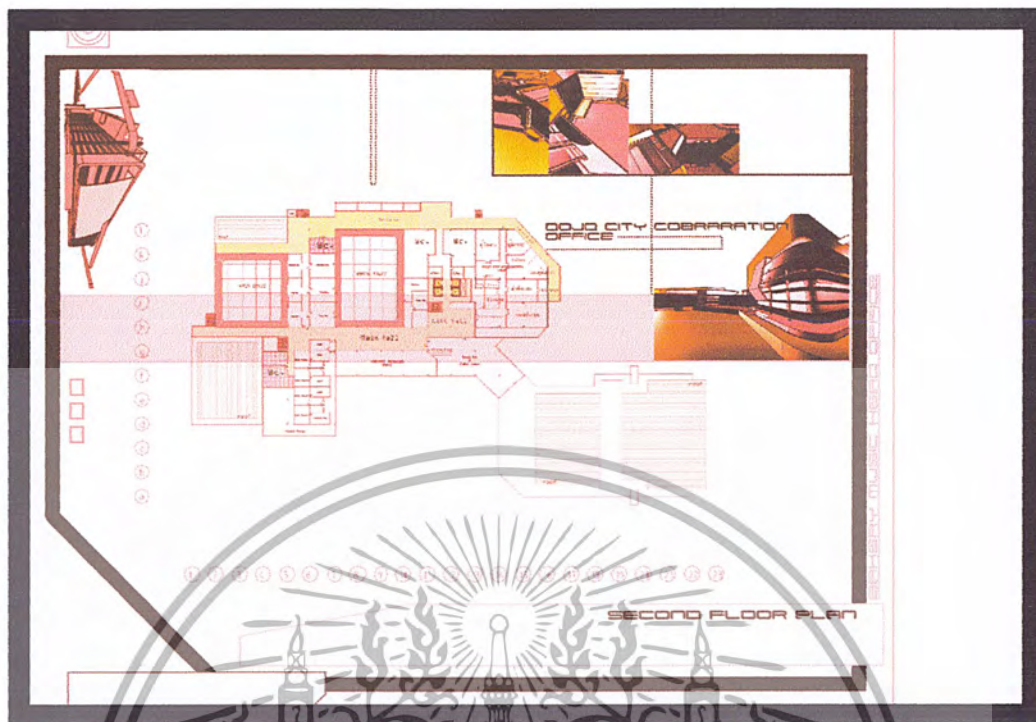


รูปที่ 4.27 แสดงแปลนชั้น 2

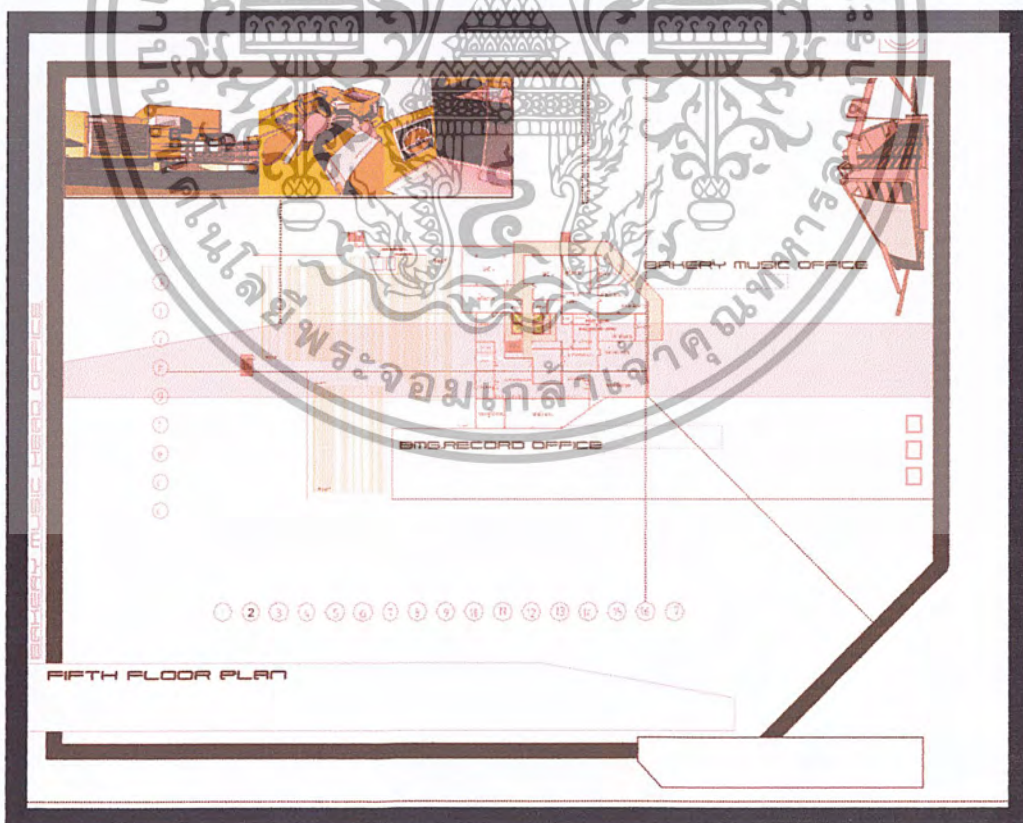


รูปที่ 4.28 แสดงแปลนชั้น 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

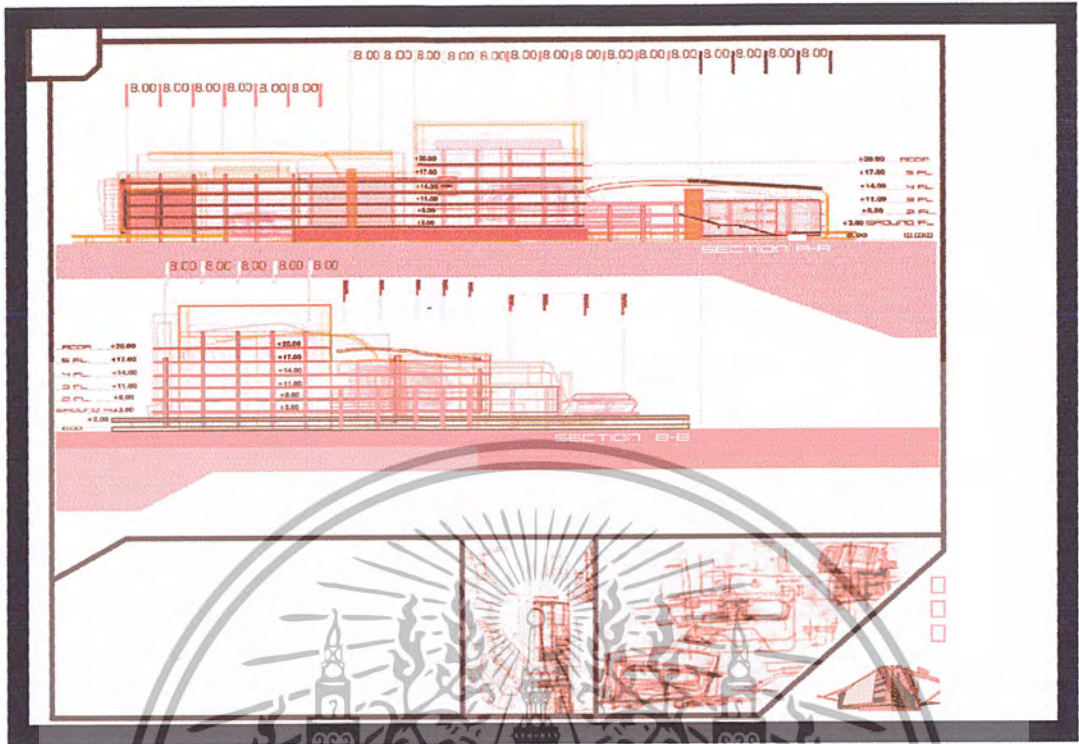


รูปที่ 4.29 แสดงแปลนชั้น 4

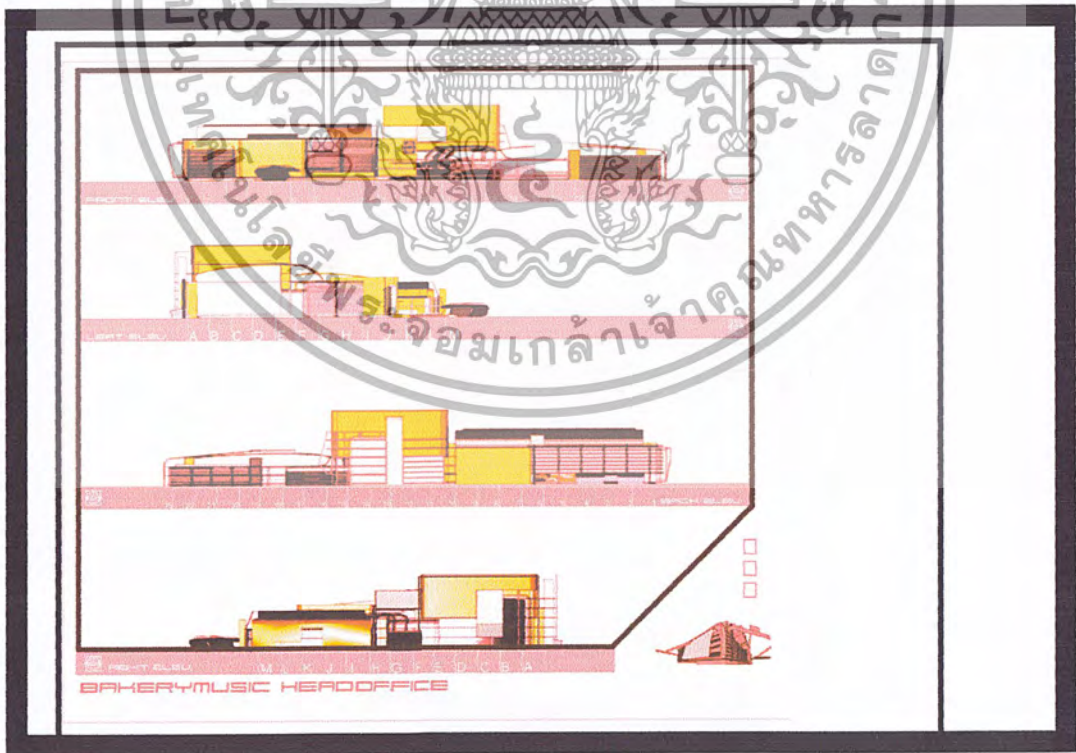


รูปที่ 4.30 แสดงแปลนชั้น 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

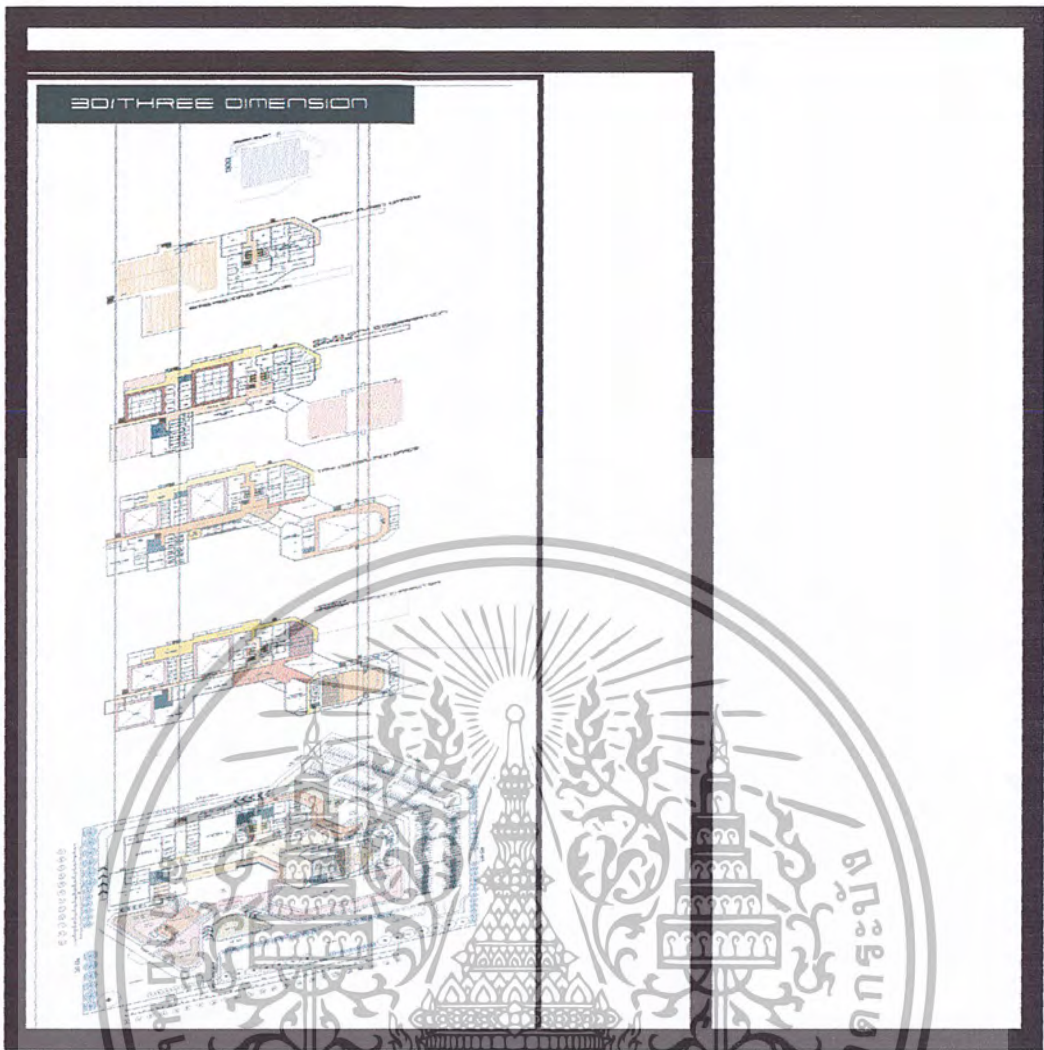


รูปที่ 4.31 แสดงรูปตัด 1-2/2-2

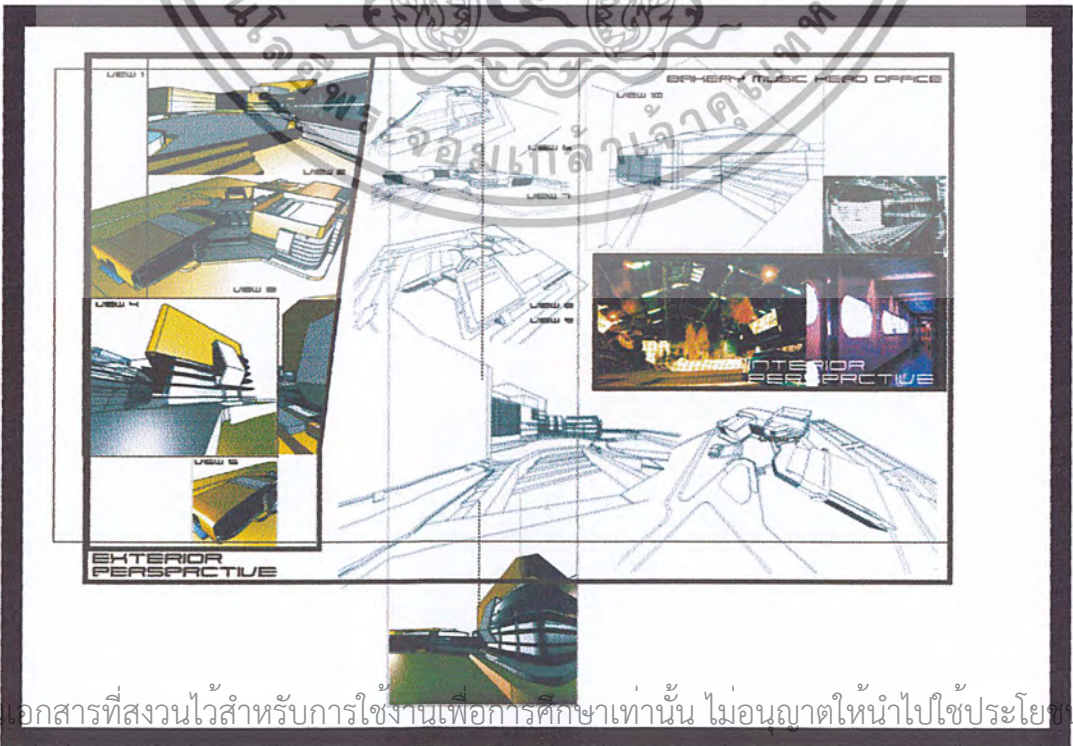


รูปที่ 4.32 แสดงรูปด้าน 1/2/3/4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

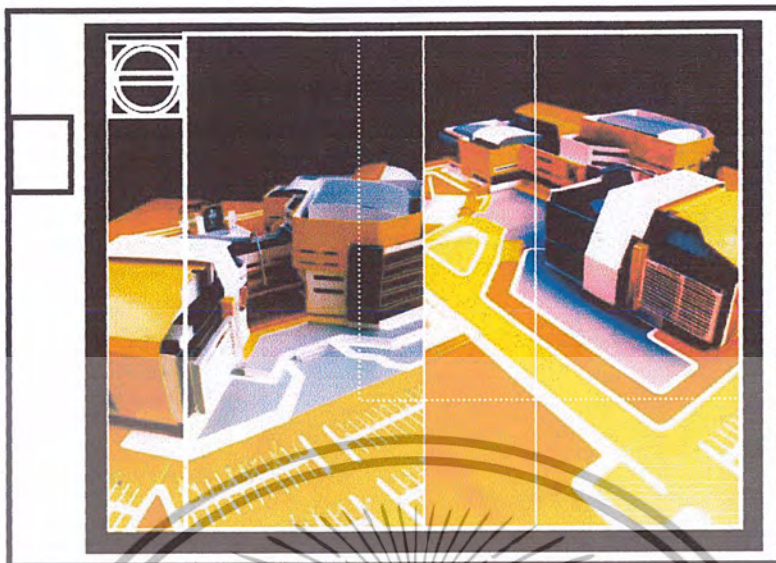


รูปที่ 4.33 แสดงรูปฝั่ง 3 มิติ



รูปที่ 4.34 แสดงทัศนียภาพโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

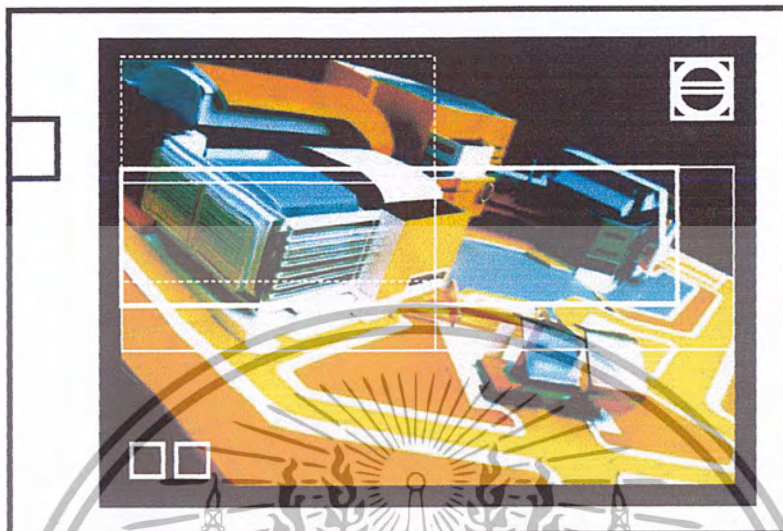


รูปที่ 4.35 แสดงภาพถ่ายหุ่นจำลอง

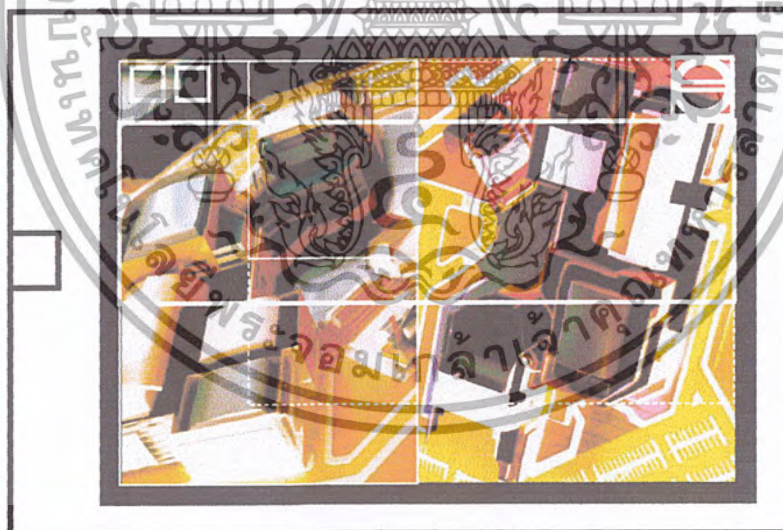


รูปที่ 4.36 แสดงภาพถ่ายหุ่นจำลอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.37 แสดงภาพถ่ายหุ่นจำลอง



รูปที่ 4.38 แสดงภาพถ่ายหุ่นจำลอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการทำวิทยานิพนธ์

5.1.1 การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้นและศึกษาถึงเหตุผลที่ทำให้เกิดโครงการนี้ จากการศึกษาโครงการ สามารถสรุปผลที่ทำให้เกิดโครงการได้ดังนี้

1. นโยบายและแนวทางการจัดตั้งอาคาร
2. ศึกษาสภาพของจังหวัดเบื้องต้น เพื่อการศึกษาสิ่งที่เกี่ยวข้องต่อโครงการ

5.1.2 การศึกษารวบรวมข้อมูล

1. ด้านนโยบาย เพื่อศึกษาถึงนโยบายต่างๆ ในเขตพื้นที่ที่ตั้งโครงการ
2. ด้านสังคม เพื่อศึกษาถึงสภาพทางสังคมของจังหวัดและนำมาวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้โครงการ เพื่อกำหนดองค์ประกอบ
3. ด้านเศรษฐกิจ เพื่อศึกษาถึงเศรษฐกิจ รายได้ ปริมาณเงินทุนของโครงการ
4. ด้านกายภาพ เพื่อศึกษาสภาพแวดล้อมของโครงการเพื่อเป็นข้อมูลในการออกแบบ
5. ด้านสถาปัตยกรรม เพื่อศึกษาแนวความคิดในการออกแบบตลอดจนรูปแบบทางสถาปัตยกรรมเพื่อสนองวัตถุประสงค์และหน้าที่ของโครงการ
6. ด้านเทคนิค เพื่อศึกษาระบบเทคนิคต่างๆที่เกี่ยวข้องกับโครงการ

5.1.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการที่ได้ศึกษารวบรวมข้อมูลทางด้านต่างๆมาแล้ว จะต้องนำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์ประมวลข้อมูลต่างๆ ให้ออกมาเป็นรูปธรรมทางสถาปัตยกรรมที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และหน้าที่ นำข้อมูลที่ได้ไปสังเคราะห์สู่การออกแบบ

การออกแบบทางสถาปัตยกรรมเป็นการนำเอาข้อมูลที่ได้ ที่ศึกษาจากภาคเอกสารนำมาสังเคราะห์สู่การออกแบบตามกระบวนการการออกแบบ สรุปความคิดรวบยอด สู่งานสถาปัตยกรรมที่แสดงมาซึ่งความเหมาะสมสามารถตอบสนองวัตถุประสงค์และหน้าที่ของโครงการตามที่ได้วางเกณฑ์เอาไว้

5.2 ข้อเสนอแนะ

5.2.1 ด้านการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

1. ในการศึกษาข้อมูลด้านต่างๆ ทั้งด้านนโยบาย สังคม เศรษฐกิจ และกายภาพควรศึกษาในขอบเขตเฉพาะส่วนที่เกี่ยวข้อง ไม่ควรรวบรวมข้อมูลมาทั้งหมด เพราะอาจไม่เกิดประโยชน์และอาจจะเสียเวลา
2. ควรเริ่มศึกษาข้อมูลแต่เนิ่น เพราะข้อมูลบางตัวต้องใช้เวลา
3. ควรแบ่งเวลาในการศึกษาข้อมูลให้ดี อย่ามัวแต่ไปทำการศึกษาแต่ข้อมูลจนไม่มีเวลาทำขั้นตอนต่อไป

5.2.2 ด้านการออกแบบโครงการ

1. อาคารทางการพาณิชย์/บันเทิง เป็นอาคารที่ทำให้ผู้ใช้เกิดความเชื่อมั่น มีอารมณ์ร่วมในตัวอาคาร ฉะนั้นรูปแบบของอาคารต้องให้ความมั่นคง มีความทันสมัย เกิดความตื่นตัวในการเข้าไปใช้อาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ยึดเกณฑ์การออกแบบอาคารทางพาณิชย์กรรม / มหรสพ
3. ศึกษานโยบายบริษัทเป็นสำคัญ เพื่อออกแบบให้สอดคล้องกับนโยบายในระดับประเทศ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- กฤษณ์ บูรณวิทย์วุฒิ, วิทยาลัยดนตรี, กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534
- สุพินท์ กาญจนพันธ์ุ ดร., การออกแบบสตูดิโอเบื้องต้น, กรุงเทพฯ : ภาควิชาสถาปัตย์คนศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2532
- ต่อพงษ์ ยมนาค, การออกแบบโรงภาพยนตร์, กรุงเทพฯ : สถาปัตยกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526
- วิมลสิทธิ์ หรยางกูร, การจัดทำรายละเอียดโครงการ เพื่อการออกแบบสถาปัตยกรรม, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2532
- เศรษฐพงษ์ ศีกวิวัฒนา, ศูนย์ดนตรีสากล, กรุงเทพมหานคร : สถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยรังสิต, 2535
- FRED LAWSON, CONFERENCE CONVEWJOIN AND EXHIBITON FACULTIES, LONDON : THE ARCHITECTURAL PRESS ,1981
- JOSEPH DE CHIRA AND JOHN HANCOCK CALLEDER, TIME SAVER GRAPHIC STANDARD NEW YORK : MC GRAW HILL BOOK COMPANY , 1981
- VINCENT JONES , ARCHITEC DATA NEW YORK : HALL STED PRESS, 1982



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงสร้างและองค์ประกอบของหลักสูตร

แบบการศึกษาทางด้านดนตรีของ บริษัท bakery music แบ่งออกเป็น 3 ภาควิชา คือ

1. MES : MUSIC EDUCATION SYSTEM
2. PMS : POPULAR MUSIC SYSTEM
3. ES: EDUCATION SYSTEM

MES

เน้นให้ประชาชนเข้ามาศึกษาตั้งแต่ขั้นพื้นฐานจนถึงระดับสูง เพื่อมุ่งเน้นความเป็นเลิศทางดนตรี และสามารถนำไปประกอบอาชีพได้

PMS

ไม่มุ่งเน้นเฉพาะเยาวชน แต่เปิดกว้างสำหรับประชาชนทุกวัย และเน้นไปทางการพักผ่อน สนุกสนานมากกว่าที่จะศึกษาเพื่อความเป็นเลิศทางด้านดนตรี

ES

จะเน้นประชาชนวัยผู้ใหญ่ ซึ่งต้องการหาความรู้ทางด้านดนตรีและพักผ่อนจากการทำงาน ไม่มุ่งเน้นความเป็นเลิศทางดนตรี

ระบบ MES (Music Education System) ได้แก่ หมวดวิชา

หมวดดนตรีขั้นพื้นฐานประกอบด้วยกลุ่มวิชา (Music Course)

- JMC : Junior Music Course
- JXC : Junior Extension Course
- JAC : Junior Advanced Course
- JAXC : Junior Advanced Extension Course
- JSAC : Junior Study Advanced Course

หมวดวิชาเปียโนประกอบด้วยกลุ่มวิชา (Piano Course)

- PSC Piano Study Course (Private)
- PSFC Piano Study Course (Group)
- PSC Individual Private
- PSFC Individual Group
- PSC Piano Performance Course Private
- PSFC Piano Performance Course Group

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หมวดวิชาอิเล็กทรอนิกส์ ประกอบด้วยกลุ่มวิชา (Yamaha Electone Course)

- CEC Children Electone Course
- ESC Electone Study Course
- EMC Electone Intermediate Course
- EMC Electone Elementary Course
- EMC Electone Advance Course

ระบบ PMS (Popular Music System) ได้แก่หมวดวิชา

1. หมวดวิชากีตาร์ ประกอบด้วยหมวดวิชา

- JGC Junior Guitar Course
- GTC Guitar Teaching Course
- Fundamental Course

หมวดวิชาวงดนตรี ประกอบด้วยกลุ่มวิชา (Band Instrument Course)

- EG Electric Guitar Band
 - EB Electric Guitar Bass Band
 - KB Keyboard Band
 - DB Drum Band
3. หมวดวิชาเครื่องเป่า ประกอบด้วยกลุ่มวิชา (Wind-Instrument Course)
- FI ฟลูต
 - SAX แซกโซโฟน

ระบบ ES (Education System) ได้แก่หมวดวิชา

1. หมวดวิชา Piano Grade ประกอบด้วยกลุ่มวิชา
 - Piano
2. หมวดวิชาขับร้อง3. ประกอบด้วยกลุ่มวิชา (Vocal Course)
 - Vocal
3. หมวดวิชาอิเล็กทรอนิกส์ ประกอบด้วยกลุ่มวิชา (Electone ABC Course)
 - ABC Beginner One Book Only

J.M.C (Junior Music Course)

หลักสูตร เจ.เอ็ม.ซี เป็นหลักสูตรดนตรีพื้นฐานสำหรับเด็กเล็กที่มีอายุอยู่ในช่วง 4-6 ปี ระยะเวลาเรียน 3 ปี เด็ก ๆ จะเรียนรู้ดนตรีอย่างสนุกสนานด้วยการเรียนดนตรีโดยการฟัง การร้อง การเล่น การอ่าน และการเขียน ร่วมกับเพื่อน ๆ ในชั้นเรียนที่เรียนเป็นแบบกลุ่ม ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการของเด็ก ทั้งด้านความฉลาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของอารมณ์ ความฉลาดทางสติปัญญา ด้านจินตนาการ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนความสามารถในการแสดงออกทางดนตรี

C.E.C (Children Electone Course)

หลักสูตร ซี.อี.ซี เป็นหลักสูตรดนตรีอิเล็กทรอนิกส์สำหรับเด็กที่มีอายุอยู่ในช่วง 6-7 ปี ระยะเวลาเรียน 3 ปี เป็นหลักสูตรที่เน้นพัฒนาการทางด้านความฉลาดในอารมณ์ ความฉลาดทางสติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการและความสามารถในการแสดงออกทางดนตรี โดยเด็กสามารถบรรเลงบทเพลงอิเล็กทรอนิกส์ ตลอดจนสามารถเรียบเรียงเสียงประสานบทเพลงบรรเลงอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้นได้อีกด้วย

E.S.C. (Electone Study Course) และ E.M.C. (Electone Musician Course)

หลักสูตร อี.เอส.ซี และ อี.เอ็ม.ซี เป็นหลักสูตรดนตรีอิเล็กทรอนิกส์สำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 8 ปีขึ้นไป ระยะเวลาเรียน 3 ปี เป็นหลักสูตรที่เน้นการเรียนรู้เทคนิคเกี่ยวกับการบรรเลงอิเล็กทรอนิกส์ในบทเพลงแบบต่าง ๆ จนกระทั่งสามารถบรรเลงบทเพลงได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ ความฉลาดทางสติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการแสดงออกทางดนตรี ตลอดจนสามารถเรียบเรียงเสียงประสานบทเพลงสำหรับบรรเลงอิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้นได้เป็นอย่างดี

Piano Private Lesson

เป็นหลักสูตรเปียโนสำหรับผู้มีอายุตั้งแต่ 8 ปีขึ้นไป เป็นหลักสูตรที่เน้นเทคนิคในการบรรเลงบทเพลงเปียโนแบบต่าง ๆ ควบคู่ไปกับการอ่านโน้ต การฟังทำนอง และแนวเสียงประสานของบทเพลงต่าง ๆ จนกระทั่งสามารถบรรเลงบทเพลงต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ ความฉลาดทางสติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการแสดงออกทางดนตรี

P.S.C (Piano Study Course)

หลักสูตร พี.เอส.ซี เป็นหลักสูตรเปียโนสำหรับเด็กที่มีอายุ 8 ปีขึ้นไป ระยะเวลาเรียน 3 ปี เป็นหลักสูตรซึ่งสามารถเรียนได้ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม เด็ก ๆ จะได้เรียนอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน เข้าใจง่าย ได้ความรู้กว้างขวาง ซึ่งเป็นหลักการสำคัญของยามาฮ่า เด็ก ๆ จะมีความสามารถอย่างลึกซึ้ง ในการฟัง ร้อง บรรเลง การอ่านโน้ต และการสร้างสรรค์ดนตรี

A.B.C. (Electone Auto Bass Chord)

หลักสูตร เอ.บี.ซี เป็นหลักสูตรอิเล็กทรอนิกส์สำหรับผู้ที่ต้องการบรรเลงอิเล็กทรอนิกส์เพื่อความอภิรมย์ โดยผู้เรียนสามารถบรรเลงบทเพลงอิเล็กทรอนิกส์ที่ตนชื่นชอบได้ในระยะเวลาเพียงสั้น ๆ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เทคนิคง่าย ๆ ในการบรรเลงบทเพลงอิเล็กทรอนิกส์ด้วยความสนุกเพลิดเพลิน ควบคู่ไปกับการเรียนรู้ทฤษฎีเบื้องต้น โดยใช้เวลาไม่มาก

Guitar

หลักสูตรกีตาร์เป็นหลักสูตรดนตรีสำหรับผู้มีอายุ ตั้งแต่ 12 ปีขึ้นไป ระยะเวลาเรียน 2 ปีครึ่ง เป็นหลักสูตรที่ทันสมัยฝึกฝนได้ง่าย ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เทคนิค การบรรเลงกีตาร์ขั้นพื้นฐานไปจนถึงระดับสูง ในดนตรีแบบต่าง ๆ ที่เป็นที่นิยมอย่างถูกหลักวิธี โดยที่ดนตรียังได้เสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ ความฉลาดทางสติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนความสามารถในการแสดงออกทางดนตรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาควิชา MES (Music Education System)

1.1) หมวดดนตรีชั้นพื้นฐาน

วิชา JMC (1 ปี) รับนักเรียน 3 คนต่อกลุ่ม

20 กลุ่ม = $3 \times 20 = 60$ คน

วิชา JXC (6 เดือน) รับนักเรียน 3 คนต่อกลุ่ม

กลุ่ม = $20 \times 3 = 60$ คน

วิชา JAC (6 เดือน) รับนักเรียน 4 คนต่อกลุ่ม

3 กลุ่ม = $3 \times 4 = 12$ คน

วิชา JAXC (6 เดือน) รับนักเรียน 6 คนต่อกลุ่ม

6 กลุ่ม = $6 \times 6 = 36$ คน

วิชา JSAC (6 เดือน) รับนักเรียน 3 คนต่อกลุ่ม

4 กลุ่ม = $4 \times 3 = 12$ คน

รวมหมวดวิชาดนตรีชั้นพื้นฐานมีนักเรียนทั้งหมด 180 คน

1.2) หมวดวิชาเปียโน

วิชา PSC Piano Study Course

Private Piano (1 ปี) รับนักเรียน 1 คนต่อกลุ่ม

4 กลุ่ม = $4 \times 1 = 4$ คน

PSPC Group Piano รับนักเรียน 3 คนต่อกลุ่ม

2 กลุ่ม = $3 \times 2 = 6$ คน

วิชา PSC Piano Performance Course

Private Piano (1 ปี) รับนักเรียน 1 คนต่อกลุ่ม

กลุ่ม = $4 \times 1 = 4$ คน

PSPC Group Piano รับนักเรียน 3 คนต่อกลุ่ม

2 กลุ่ม = $3 \times 2 = 6$ คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รวมหมวดวิชาเปียนโน มีนักเรียนทั้งหมด 20 คน

1.3) หมวดวิชาอิเล็กทรอนิกส์ (Education Course)

วิชา CEC (1 ปี) รับนักเรียน 3 คนต่อกลุ่ม

กลุ่ม = $5 \times 6 = 30$ คน

วิชา ESC (Electone Elementary) (1 ปี) รับนักเรียน 3 คนต่อกลุ่ม

10 กลุ่ม = $10 \times 3 = 30$ คน

วิชา EMC (Electone Intermediate) (1 ปี) รับนักเรียน 3 คนต่อกลุ่ม

2 กลุ่ม = $2 \times 3 = 6$ คน

วิชา EMC (Electone Advance) (1 ปี) รับนักเรียน 3 คนต่อกลุ่ม

3 กลุ่ม = $3 \times 3 = 9$ คน

วิชา EMC (1 ปี) รับนักเรียน 3 คนต่อกลุ่ม

กลุ่ม = $3 \times 3 = 9$ คน

รวมหมวดวิชาอิเล็กทรอนิกส์มีนักเรียนทั้งหมด 84 คน

ภาควิชา PMS (Popular Music System)

2.1) หมวดวิชากีตาร์ Yamaha Guitar Course

วิชา JGC (1 ปี) รับนักเรียน 3 คนต่อกลุ่ม

5 กลุ่ม = $5 \times 3 = 15$ คน

วิชา Fundamental (6 เดือน) รับนักเรียน 3 คนต่อกลุ่ม

5 กลุ่ม = $5 \times 3 = 15$ คน

วิชา GTC (1 ปี) รับนักเรียน 3 คนต่อกลุ่ม

5 กลุ่ม = $5 \times 3 = 15$ คน

รวมหมวดวิชากีตาร์มีนักเรียนทั้งหมด 45 คน

2.2) หมวดวิชาวงดนตรี Band Instrument Course

วิชา EG รับนักเรียน 8 คนต่อกลุ่ม

2 กลุ่ม $2 \times 8 = 16$ คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิชา EB	รับนักเรียน	8	คนต่อกลุ่ม
	2 กลุ่ม	$2 \times 8 = 16$	คน
วิชา KB	รับนักเรียน	8	คนต่อกลุ่ม
	2 กลุ่ม	$2 \times 8 = 16$	คน
วิชา DB	รับนักเรียน	8	คนต่อกลุ่ม
	2 กลุ่ม	$2 \times 8 = 16$	คน
รวมหมวดวิชาวงดนตรีมีนักเรียนทั้งหมด			64 คน

2.3) หมวดวิชาเครื่องเป่า Wind-Instrument Course

วิชา F1 (3 ปี)	รับนักเรียน	1	คนต่อกลุ่ม
	8 กลุ่ม	$8 \times 1 = 8$	คน
วิชา SAX (3 ปี)	รับนักเรียน	1	คนต่อกลุ่ม
	8 กลุ่ม	$8 \times 1 = 8$	คน
รวมหมวดวิชาเครื่องเป่ามีนักเรียนทั้งหมด			16 คน

3) ภาควิชา ES EDUCATION SYSTEM

3.1) หมวดวิชา PIANO GRADE

- PIANO (ไม่กำหนดระยะเวลาเรียน) รับนักเรียน 8 คนต่อกลุ่ม
4 กลุ่ม $4 \times 8 = 32$ คน

3.2) หมวดวิชาขับร้อง(3.3) VOCAL COURSE คนต่อกลุ่ม

- Vocal (ไม่กำหนดระยะเวลาเรียน) รับนักเรียน 8 คนต่อกลุ่ม
14 กลุ่ม $14 \times 8 = 112$ คน

3.4) หมวดวิชาอิเล็กทรอนิกส์ Electone ABC Course

- ABC (ไม่กำหนดระยะเวลาเรียน) รับนักเรียน 8 คนต่อกลุ่ม
4 กลุ่ม $4 \times 8 = 32$ คน

รวมหมวดวิชา ES มีนักเรียนทั้งหมด 176 คน

รวมมีนักเรียนทั้งหมดของโครงการ 585 คน

การกำหนดกลุ่มนั้นกำหนดจากตารางที่สามารถใช้เรียนได้จริงในหนึ่งอาทิตย์ นักเรียนแต่ละคนจะเข้าเรียนอาทิตย์ละหนึ่งคาบต่อสัปดาห์

พุธ-ศุกร์ 10.00 น. - 18.00 น.

เสาร์-อาทิตย์ 08.00 น. - 19.00 น.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัน พุธ-ศุกร์	เรียนได้ 3 กลุ่ม ต่อ วัน
วัน เสาร์	เรียนได้ 4 กลุ่ม ต่อ วัน
วัน อาทิตย์	เรียนได้ 5 กลุ่ม ต่อ วัน

อาจารย์

การศึกษาจำนวนอาจารย์นั้น คัดจากเกณฑ์มาตรฐานของ SIAM MUSIC YAMAHA กับอิงเกณฑ์จากโรงเรียนในเครือข่ายที่เป็นสาขาใหญ่ในเครือ SIAM MUSIC YAMAHA ได้แก่ ร.ร.ดนตรีสยามปิ่นเกล้า ร.ร.สยามปทุมวัน

เกณฑ์มาตรฐานของการเรียนเป็นกลุ่ม SIAM MUSIC YAMAHA

	อัตราส่วนของอาจารย์ ต่อ นักเรียน		
ภาควิชา EMS	อัตราส่วนเท่ากับ	1: 60	
ภาควิชา PMS			
หมวดวิชา JGC, FUNDAMENTAL, GTC	อัตราส่วนเท่ากับ	1: 60	
หมวดวิชา BAND INSTRUMENT COURSE	อัตราส่วนเท่ากับ	1: 80	
หมวดวิชา PIANO	อัตราส่วนเท่ากับ	1: 80	
ภาควิชา SKES			
หมวดวิชา PIANO, VOCAL, ABC	อัตราส่วนเท่ากับ	1: 80	
ส่วนในการเรียนแบบ PRIVATE	ทุกภาควิชาจะใช้อัตราส่วนเท่ากับ	1: 40	
ภาควิชา YEMS			

1.หมวดวิชาดนตรีพื้นฐาน

วิชา JMC	มีนักเรียน	60	คน	(1: 60)
เพราะฉะนั้น	จำนวนอาจารย์เท่ากับ	60 / 60 = 1	คน	
วิชา JXC	มีนักเรียน	60	คน	(1: 60)
เพราะฉะนั้น	จำนวนอาจารย์เท่ากับ	60 / 60 = 1	คน	
วิชา JAC	มีนักเรียน	12	คน	(1: 60)
เพราะฉะนั้น	จำนวนอาจารย์เท่ากับ	12 / 60 = 1	คน	
วิชา JAXC	มีนักเรียน	36	คน	(1: 60)
เพราะฉะนั้น	จำนวนอาจารย์เท่ากับ	36 / 60 = 1	คน	
วิชา JSAC	มีนักเรียน	12	คน	(1: 60)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพราะฉะนั้น จำนวนอาจารย์เท่ากับ $12 / 60 = 1$ คน
 หมวดวิชาพื้นฐานมีอาจารย์ทั้งหมดเท่ากับ 5 คน

2. หมวดวิชา PIANO

วิชา PSC Private Piano มีนักเรียน 4 คน (1: 40)

เพราะฉะนั้น จำนวนอาจารย์เท่ากับ $4 / 40 = 1$ คน

วิชา PSFC Group Piano มีนักเรียน 6 คน (1: 60)

เพราะฉะนั้น จำนวนอาจารย์เท่ากับ $12 / 60 = 1$ คน

วิชา PSC Individual Private Piano มีนักเรียน 6 คน (1: 40)

เพราะฉะนั้น จำนวนอาจารย์เท่ากับ $6 / 40 = 1$ คน

วิชา PSFC Individual Group Piano มีนักเรียน 4 คน (1: 60)

เพราะฉะนั้น จำนวนอาจารย์เท่ากับ $4 / 60 = 1$ คน

วิชา PSC Piano Performance Course

มีนักเรียน 6 คน (1: 40)

เพราะฉะนั้น จำนวนอาจารย์เท่ากับ $6 / 40 = 1$ คน

วิชา PSFC Piano Performance Group Course

มีนักเรียน 6 คน (1: 60)

เพราะฉะนั้น จำนวนอาจารย์เท่ากับ $6 / 60 = 1$ คน

เพราะฉะนั้น ในหมวดวิชา Piano มีอาจารย์เท่ากับ 6 คน

3. หมวดวิชา Electone

วิชา CSC มีนักเรียน 30 คน (1: 60)

เพราะฉะนั้น จำนวนอาจารย์เท่ากับ $30 / 60 = 1$ คน

วิชา ESC Electone Elementary

มีนักเรียน 30 คน (1: 60)

เพราะฉะนั้น จำนวนอาจารย์เท่ากับ $30 / 60 = 1$ คน

วิชา EMC Electone Intermediate

มีนักเรียน 6 คน (1: 60)

เพราะฉะนั้น จำนวนอาจารย์เท่ากับ $9 / 60 = 1$ คน

วิชา EMC Electone advance มีนักเรียน 9 คน (1: 60)

เพราะฉะนั้น จำนวนอาจารย์เท่ากับ $9 / 60 = 1$ คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หมวดวิชา ELECTONE มีอาจารย์ทั้งหมด 4 คน

ภาควิชา PMS

1. หมวดวิชา GUITAR

วิชา JGC มีนักเรียน 45 คน (1: 60)

เพราะฉะนั้น จำนวนอาจารย์เท่ากับ $45/60 = 1$ คน

หมวดวิชา GUITAT มีอาจารย์ทั้งหมด 1 คน

2. หมวดวิชาวงดนตรี

วิชา EG มีนักเรียน 16 คน (1: 40)

เพราะฉะนั้น จำนวนอาจารย์เท่ากับ $16/40 = 1$ คน

วิชา EB มีนักเรียน 16 คน (1: 40)

เพราะฉะนั้น จำนวนอาจารย์เท่ากับ $16/40 = 1$ คน

วิชา KB มีนักเรียน 16 คน (1: 40)

เพราะฉะนั้น จำนวนอาจารย์เท่ากับ $16/40 = 1$ คน

วิชา DB มีนักเรียน 16 คน (1: 40)

เพราะฉะนั้น จำนวนอาจารย์เท่ากับ $16/40 = 1$ คน

หมวดวิชาวงดนตรีมีอาจารย์ทั้งหมด 4 คน

4. หมวดวิชาเครื่องเป่า

วิชา FI มีนักเรียน 8 คน (1: 40)

เพราะฉะนั้น จำนวนอาจารย์เท่ากับ $8/40 = 1$ คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิชา SAX	มีนักเรียน	8	คน	(1: 40)
เพราะฉะนั้น	จำนวนอาจารย์เท่ากับ	$8/40 = 1$	คน	
หมวดวิชาเครื่องเป่ามีอาจารย์		2	คน	

ภาควิชา ES

หมวดวิชา PIANO GRADE

วิชา Piano	มีนักเรียน	32	คน	(1: 80)
เพราะฉะนั้น	จำนวนอาจารย์เท่ากับ	$32/80 = 1$	คน	
วิชา Vocal Course	มีนักเรียน	112	คน	(1: 80)
เพราะฉะนั้น	จำนวนอาจารย์เท่ากับ	$112/80 = 2$	คน	
วิชา Electone ABC Course	มีนักเรียน	96	คน	(1: 80)
เพราะฉะนั้น	จำนวนอาจารย์เท่ากับ	$32/80 = 2$	คน	

หมวดวิชา PIANO GRADE มีอาจารย์ทั้งหมด 5 คน

สรุป อาจารย์ในโรงเรียน bakery music มีทั้งหมด 27 คน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้