

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน เสนอแนะ
ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้การออกแบบแฟชั่นกรุงเทพ
(Interior Architectural Design Proposal for Bangkok Fashion Trends Center)

นางสาว ศิวาพร เปี่ยมทองคำ รหัสนักศึกษา 53020156
MISS SIWAPORN PIAMTONGKAM CODE 53020156



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต(สถาปัตยกรรมภายใน)
กลุ่มวิชาสถาปัตยกรรมภายใน ภาควิชาสถาปัตยกรรมและการวางแผน
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2557

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต
(สถาปัตยกรรมภายใน)

.....คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พิเชษฐ์ โสวิทยสกุล)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พิเชษฐ์ โสวิทยสกุล

รองศาสตราจารย์ น้ำอ้อย สายหู

อาจารย์ วีระยุต ชัยศร

อ.ดร.นิจสิรี แวหาญ

รองศาสตราจารย์ ขาติ ภาสวร

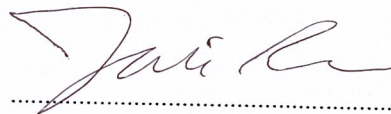
ประธานกรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการและที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์



.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(รองศาสตราจารย์ ขาติ ภาสวร)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทคัดย่อ

แฟชั่นเป็นศิลปะที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องกันมากับการพัฒนาอารยธรรมของมนุษย์ แฟชั่นเป็นส่วนหนึ่งในการใช้ชีวิตของผู้คน ซึ่งความเจริญในด้านต่างๆก่อให้เกิดความตื่นตัวในการใช้ชีวิตอย่างมีคุณภาพ ต้องการมีชีวิตที่สวยงาม ไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อม การก่อสร้างตกแต่งบ้านเมือง รูปแบบการกินอยู่ จนถึง การนุ่งห่มแต่งกายสวยงาม ซึ่งเห็นว่า กลายเป็นมาตรฐานและค่านิยมในการดำรงชีวิตรวมถึงวัฒนธรรม ทั้งหมดนี้ก็เป็นเหตุผลที่ทำให้วงการแฟชั่นในเมืองที่มีความเจริญนั้น มีความก้าวหน้าเร็วกว่าประเทศอื่นๆจนได้ เป็นศูนย์กลางหรือผู้นำทิศทางแฟชั่นของทั่วโลกนั่นเอง ซึ่งปัจจุบันประเทศไทยเริ่มมีการพัฒนาและตื่นตัวในเรื่องแฟชั่นการแต่งกายเป็นอย่างมาก เห็นได้จากการเกิดอุตสาหกรรม ธุรกิจและโครงการต่าง ๆ มากมายที่เกี่ยวกับแฟชั่น เช่น การสถาบันออกแบบแฟชั่น ศูนย์ค้าส่งแฟชั่น ศูนย์จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากโรงงานที่เรียกว่า Outlet โรงงานผลิตสินค้าแฟชั่นทั้งที่จำหน่ายภายในประเทศ และส่งออกต่างประเทศ นอกจากนี้ยังมีการสร้าง และการปรับปรุงศูนย์การค้าเพื่อส่งเสริมธุรกิจแฟชั่น นอกจากนี้ ยังมีเคยมีโครงการ “กรุงเทพ ฯ เมืองแฟชั่น” ซึ่ง ถูกระงับไปแล้ว มีนิกออกแบบแฟชั่นทั้งเก่าและใหม่ที่มีศักยภาพแสดงผลงานออกมามากมาย แสดงถึง บทบาทของแฟชั่นที่มีมากขึ้นต่อชีวิตคนไทย แต่สถานที่ส่งเสริมและให้ความรู้และพบปะกันของบุคคลที่สนใจงานทางด้านนี้ยังมีจำนวนไม่มากนัก

ดังนั้น โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้และห้องเรียนสอนออกแบบ แฟชั่นกรุงเทพฯ อันเป็นสถานที่ซึ่งจะมีส่วนในการช่วยพัฒนาความรู้ ความสามารถให้กับนักออกแบบของไทย เป็นพื้นที่พบปะพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ของคนในสายงานออกแบบแฟชั่น เป็นศูนย์กลางข้อมูล ข่าวสารเกี่ยวกับแนวโน้มทิศทางของแฟชั่น และข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับอุตสาหกรรมแฟชั่น ให้กับผู้ที่เกี่ยวข้อง และสนใจในสายงานด้านสิ่งทอและ เครื่องนุ่งห่ม ที่รวบรวมวัสดุอุปกรณ์ พื้นที่จัดแสดงผลงานการออกแบบ เป็นสถาบันสอนการออกแบบแฟชั่น จึงเป็นที่มาของการศึกษาโครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรม ภายในศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้และ สถาบันการออกแบบแฟชั่นกรุงเทพฯ เพื่อเป็นแหล่งพัฒนาความสามารถ ของนักออกแบบแฟชั่น เพื่อยกระดับความรู้ในการศึกษาแฟชั่นและเสริมสร้างศักยภาพในการพัฒนาบุคลากร ด้านแฟชั่น และพัฒนาการออกแบบ รวมถึงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของธุรกิจอุตสาหกรรมแฟชั่น และเป็นแหล่ง ศึกษาค้นคว้าให้ความรู้เพิ่มเติมแก่ นักเรียน นักศึกษา นักออกแบบแฟชั่นและผู้สนใจด้านแฟชั่น อีกทั้งเป็น ผลักดันสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศูนย์การเรียนรู้ ด้วยเหตุผลดังกล่าว ข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการมีศูนย์การเรียนรู้ด้านการออกแบบแฟชั่น จะเกิดประโยชน์กับนักออกแบบในการ พัฒนาความสามารถทางความคิดในการต่อยอดผลงาน และการสร้างตราสินค้า (Brand) ไทยสู่สากลอย่างมี คุณภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างสถานที่ที่เป็นศูนย์รวมของการเรียนรู้การศึกษา ค้นคว้า เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข่าวสารภายในเกี่ยวกับวงการการออกแบบแฟชั่น ตลอดจนอุตสาหกรรมด้านการผลิตสิ่งทอเครื่องนุ่งห่ม
2. เพื่อเป็นสถานที่กระจายข้อมูลความรู้เกี่ยวกับแฟชั่น การออกแบบ และการพัฒนาแฟชั่น แนวโน้มทิศทางของแฟชั่น และข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับอุตสาหกรรมแฟชั่น ให้กับผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานด้านสิ่งทอและ เครื่องนุ่งห่ม
3. เพื่อเป็นสถานที่รวบรวมตัวอย่างงานต่างๆจากหลายๆที่ที่ที่น่าสนใจ เป็นที่รวบรวมตัวอย่างวัสดุอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับสายงานด้านแฟชั่น เช่น ตัวอย่างลายผ้า เทคนิคใหม่ๆในการทำงาน ฯลฯ
4. เพื่อเป็นพื้นที่จัดงานการแสดงผลงานการออกแบบ ของทั้งนักเรียนภายในสถาบันและนักร้องออกแบบภายนอก
(พื้นที่จัดแสดงแฟชั่นโชว์)
5. เพื่อเป็นสถานที่เรียนรู้ สร้างแรงบันดาลใจและแนวคิด ในการออกแบบ
6. เพื่อเป็นพื้นที่ให้ความรู้ และสอนพื้นฐานการออกแบบ ตลอดจนกระบวนการออกแบบในส่วนต่างๆ
7. เพื่อเป็นพื้นที่พบปะพูดคุยกันระหว่างผู้ที่อยู่ในวงการการออกแบบแฟชั่น นักธุรกิจและผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้อง
8. เพื่อเป็นพื้นที่จะกระตุ้นความสนใจในเรื่องแฟชั่นและพัฒนาผู้ออกแบบแฟชั่นที่มีคุณภาพให้กับวงการแฟชั่นไทย

แนวทางการออกแบบ

แนวทางการออกแบบมุ่งเน้นผสมผสานองค์รวม ให้การออกแบบสภาพแวดล้อมภายใน สอดคล้องกับตัวอาคาร และการสร้างภูมิทัศน์ภายนอก และทำให้การออกแบบนั้นส่งเสริมภาพลักษณ์ ความทันสมัยของแฟชั่น ให้แก่ผู้ที่เข้ามาใช้ภายในโครงการ

วิธีการวิจัย

1. ค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโครงการ
 - 1.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศูนย์แห่งแฟชั่น
 - 1.2 ศึกษาโครงการที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน เพื่อนำมาปรับใช้ในงานออกแบบ
2. ศึกษาพฤติกรรมและอัตรากำลังที่เกี่ยวข้อง
3. ศึกษาความต้องการพื้นฐานทางด้านองค์ความรู้ทางแฟชั่น
4. ศึกษาองค์ประกอบและแนวทางการออกแบบตกแต่ง
5. ศึกษาสภาพแวดล้อมของสถานที่ตั้งโครงการ
6. ศึกษารูปแบบและลักษณะการออกแบบสภาพแวดล้อมของการจัดแฟชั่นโชว์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปผลการวิจัย

1. แพ้ชั้นเป็นส่วนหนึ่งในการใช้ชีวิตของผู้คน ซึ่งความเจริญในด้านต่างๆก่อเกิดความตื่นตัวในการใช้ชีวิตอย่างมีคุณภาพ และมีส่วนในการพัฒนาศักยภาพด้านต่างๆ ของมนุษย์ให้ดียิ่งขึ้น สมควรแก่การนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน หรือเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนในปัจจุบัน
2. การทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ทำให้ได้รับความรู้ในแขนงต่างๆ อย่างมากมาย สามารถนำไปปรับใช้กับงานต่างๆ ในภายภาคหน้าได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

1. การค้นคว้าข้อมูลนั้น การได้ลองไปศึกษาสถานที่จริงนั้นสำคัญที่สุด การได้ไปเห็นสถานที่จริง เห็นพฤติกรรมจริงๆ ของผู้ให้บริการและผู้รับบริการ จะทำให้เข้าใจในสิ่งเหล่านั้นมากยิ่งขึ้น เป็นผลดีกับมาก ออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเป็นอย่างดี และเป็นการเพิ่มพูนความรู้ให้มากยิ่งขึ้นไปด้วย
2. การออกแบบศูนย์การเรียนรู้ที่มีความจำเป็นอย่างมากที่จะต้องคำนึงถึงการใช้งานของทั้งผู้รับบริการและผู้ให้บริการโดยต้องสอดคล้องกับการออกแบบสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยกันด้วย

หัวเรื่องวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์	โครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายในศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้การออกแบบแฟชั่นกรุงเทพ Interior Architectural Design Proposal for BANGKOK FASHION TRENDS CENTER
ประเภทโครงการ	โครงการเสนอแนะ
ชื่อ	นางสาว ศิวาพร เปี่ยมทองคำ MISS. SIWAPORN OIAMTONGKAM
รหัส	53020156
สาขาวิชา	สถาปัตยกรรมภายใน
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ที่อยู่	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง 131 ถนน ราชมนตรี แขวงบางไผ่ เขตบางแค กรุงเทพมหานคร 10160
โทรศัพท์	086-055-0971
E-mail	kimabear25@gmail.com Aum.siwa_ap@hotmail.co.th
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ .ชาติ ภาสวร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะสำเร็จลุล่วงมาจนขนาดนี้ไม่ได้ถ้าขาดความกรุณาและน้ำใจอันดีงามจากบุคคลรอบๆ ตัว ทุกคนล้วนเป็นแรงผลักดัน ไม่ว่าจะด้วยร่างกาย หรือแรงใจ นั้นเป็นสิ่งที่สำคัญมาก

จึงขอขอบพระคุณ รศ.ชาติ ภาสกร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และคณะอาจารย์ภายในกลุ่มตรวจที่คอยให้คำแนะนำและคำปรึกษา ตลอดจนปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี ขอขอบคุณเพื่อนๆ คาร์ก หลอด นุ้ย เจนนี่ เกล ปาหนัน มิน แนน ปูน ดิว ปาบี และปิ่น ทั้ง 10 คน ที่คอยถามไถ่ช่วยเหลือให้คำปรึกษา แลกเปลี่ยนความรู้ความคิด และให้กำลังใจในการศึกษาค้นคว้ารวมถึงตลอด 5 ปีที่ผ่านมา ขอขอบคุณพี่น้องๆ ทุกคนในสายรหัส พี่มายด์ น้องวาวา น้องน้ำ แม้ว่างานยุ่งมากเหมือนกัน ก็คอยถามคอยให้ความช่วยเหลือและกำลังใจมาตลอด จนงานสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ขอขอบคุณเพื่อนๆ int'stu38 ที่คอยช่วยเหลือกัน ให้กำลังใจ กำลังกายกันตลอด 5 ปีที่ผ่านมา ขอขอบพระคุณ อาจารย์เอก อาจารย์นุช ที่เป็นทั้งครอบครัวและอาจารย์ ที่คอยให้ความช่วยเหลือคอยสอนตั้งแต่ยังไม่ได้เข้าศึกษาตลอดจนช่วงทำวิทยานิพนธ์ ก็ยังคอยให้คำปรึกษาและกำลังใจโดยตลอด ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่ จากที่ต่างๆ ที่คอยช่วยเหลือให้ข้อมูล คอยประสานงาน จนการทำงานเสร็จลุล่วงสุดท้ายนี้ ขอขอบพระคุณ คุณพ่อและคุณแม่และพี่สาว ที่อยู่เบื้องหลังในความสำเร็จที่ได้ให้ความช่วยเหลือสนับสนุนและให้กำลังใจ ตลอดมา

นางสาว ศิวพร เปี่ยมทองคำ

1 พฤษภาคม 2558

ผู้จัดทำ

คำนำ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน) กลุ่มวิชาสถาปัตยกรรมภายใน สาขาวิชาสถาปัตยกรรมและการวางแผน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2556-2557 เพื่อเป็นข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ ศูนย์การเรียนรู้การออกแบบแฟชั่น กรุงเทพฯ BANGKOK FASHION TRENDS CENTER (BFTC)

การศึกษาและการเสนอแนะในโครงการครั้งนี้ จุดประสงค์เพื่อสร้างสถานที่ที่เป็นศูนย์รวมของการเรียนรู้ การศึกษา ค้นคว้า เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข่าวสารภายในเกี่ยวกับวงการการออกแบบแฟชั่น ตลอดจนอุตสาหกรรมด้านการผลิตสิ่งทอเครื่องนุ่งห่มของประเทศไทย เป็นจุดนัดพบของผู้ที่รักในงานด้านการออกแบบแฟชั่น เป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าให้ความรู้เพิ่มเติมแก่ นักเรียน นักศึกษา นักออกแบบแฟชั่นและผู้สนใจด้านแฟชั่น และที่สำคัญที่สุดนั้น ยังเป็นสถานที่ที่ช่วยผลักดันสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ใช้เวลาในการจัดทำต่อเนื่องกันตั้งแต่ปี 2557-2558 ข้อมูลที่ศึกษาและเก็บรวบรวมมาจึงเป็นข้อมูลที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งอาจมีข้อมูลบางอย่างได้รับการปรับปรุงและแก้ไขหลังจากที่ได้ทำการศึกษาและเก็บรวบรวมไปแล้วบ้าง ดังนั้นทางผู้จัดทำจึงต้องขออภัย ในข้อผิดพลาดบางประการที่เกิดขึ้นในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ไว้ ณ ที่นี้ด้วย ข้าพเจ้าหวังอย่างยิ่งว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ จะสามารถทำประโยชน์ให้กับ การศึกษาทางด้านนี้ต่อไปไม่มากนัก

นางสาว ศิวาพร เปี่ยมทองคำ

1 พฤษภาคม 2558

ผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
บทที่ 1 บทนำ	
1.1. ความเป็นมาของโครงการ	1
1.2. เหตุผลสนับสนุนโครงการ	2
1.3. จุดประสงค์ของโครงการ	2
1.4. องค์ประกอบของโครงการ	3
1.5. กลุ่มเป้าหมาย	4
1.6. ตำแหน่งที่ตั้งโครงการ	5
1.6.1. ข้อพิจารณาในการเลือกที่ตั้ง	5
1.6.2. ลักษณะที่ตั้งของโครงการ	10
1.6.3. การเข้าถึงโครงการ	10
1.6.4. สภาพแวดล้อมโดยรอบ	11
1.7. ลักษณะอาคาร	12
1.7.1. ข้อพิจารณาในการเลือกอาคาร	12
1.7.2. อาคาร เอสซีจี เอกซ์พีเรียนซ์ (SCG Exerience)	17
1.8. ขอบเขตและขอบข่ายของโครงการ	20
1.9. ผลประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	21
บทที่ 2 ข้อมูลประกอบโครงการ	
2.1 ข้อมูลทั่วไป	22
2.1.1. คำนิยามของศูนย์การเรียนรู้	22
2.1.2. ประเภทของศูนย์การเรียนรู้	23

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.3 คำนิยามของแฟชั่นและการจัดแฟชั่นโชว์	24
2.1.4. สายการบริหารและอัตรากำลัง	30
2.1.5 องค์ประกอบของศูนย์แห่งแฟชั่น	31
2.1.6. รูปแบบวิธีการจัดนิทรรศการ	32
2.1.7 ข้อมูลพื้นฐาน	41
2.2 กรณีศึกษา	
2.2.1. กรณีศึกษาด้านองค์ประกอบและพื้นที่ (Programming)	46
- สถาบันออกแบบนานาชาติชนาพัฒน์	46
- ศูนย์สร้างสรรค์องค์ความรู้แฟชั่น	47
- KOBE FASHION MUSEUM	50
2.2.2. กรณีศึกษาด้านการออกแบบ (Design)	52
- TCDC Resource Center	52
- พิพิธภัณฑ์ผ้า ในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถ	54
2.2.3. สรุปผลและการนำมาใช้	55
2.3 ข้อมูลเฉพาะของโครงการ	56
2.3.1. ประวัติความเป็นมา	56
2.3.2. ลักษณะเฉพาะและประเภทของโครงการ	57
2.3.3. เอกลักษณ์ของโครงการ	57
2.3.4. สายการบริหารและอัตรากำลัง	59
2.3.5. Storyboard	61
บทที่ 3 พฤติกรรมผู้ใช้โครงการและพื้นที่รองรับกิจกรรม	
3.1. ประเภทของผู้ใช้โครงการ	62
3.1.1. ผู้รับบริการ	62
3.1.2. ผู้ให้บริการ	63
3.1.3 ผู้เข้ามาใช้บริการชั่วคราว	63
3.2. พฤติกรรมของผู้ใช้โครงการ	63
3.2.1. พฤติกรรมของผู้ให้บริการ	64

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.2. พฤติกรรมของผู้ใช้บริการ	64
3.2.3 พฤติกรรมผู้เข้ามาใช้บริการชั่วคราว	65
3.3. สายการบริหารและอัตรากำลัง	69
3.3.1. ลักษณะการบริหารงานของโครงการ	69
3.3.2. ตารางแสดงจำนวนและหน้าที่	70
3.4 การวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยของโครงการ	71
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ	
4.1. ระบบสภาพแวดล้อมภายในและวัสดุ	78
4.1.1 ระบบโครงสร้างอาคาร	78
4.1.2. ระบบไฟฟ้ากำลังและแสงสว่าง	79
4.1.3 ระบบสุขาภิบาลและบำบัดน้ำเสีย	84
4.1.4 ระบบเสียงและป้องกันเสียงรบกวน	86
4.1.5 ระบบปรับอากาศและควบคุมอุณหภูมิ	90
4.1.6 ระบบรักษาความปลอดภัยและป้องกันอัคคีภัย	94
4.1.7 การใช้สีในการตกแต่ง	96
4.1.8 สภาพแวดล้อมภายในและวัสดุในการออกแบบ	97
4.2การวิเคราะห์ที่ตั้งโครงการและสภาพแวดล้อมของโครงการ	104
4.2.1ข้อพิจารณาในการเลือกที่ตั้ง	104
4.2.2ที่ตั้งและการเข้าถึง	106
4.2.3ขอบเขตพื้นที่และสภาพแวดล้อมโครงการ	107
4.3อาคารของโครงการ	109
4.4วิเคราะห์เพื่อการออกแบบ	117
4.4.1 การวิเคราะห์ตารางค่าความสัมพันธ์บุคคล (Adjacency Matrix)	117
4.4.2 การวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์วงกลม (Bubble Diagram)	117
4.4.3 การวิเคราะห์ประโยชน์ใช้สอยของอาคาร (Functional Diagram)	118

4.4.4 การแบ่งเขตพื้นที่ (Zoning)	118
4.5. แนวความคิดในการออกแบบ	119
บทที่ 5 รายละเอียดผลงานออกแบบ	
5.1. แผนผังแสดงบริเวณ	121
5.2. รูปตัดและทัศนียภาพ	125
บรรณานุกรม	134



บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาของโครงการ

เนื่องจากปัจจุบันประเทศไทยมีการพัฒนาและตื่นตัวในเรื่องแฟชั่นการแต่งกายเป็นอย่างมาก เห็นได้จากการเกิดอุตสาหกรรม ธุรกิจและโครงการต่าง ๆ มากมายที่เกี่ยวกับแฟชั่น เช่น การสถาบันออกแบบแฟชั่น ศูนย์ค้าส่งแฟชั่น ศูนย์จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากโรงงานที่เรียกว่า Outlet โรงงานผลิตสินค้าแฟชั่นทั้งที่จำหน่ายภายในประเทศ และส่งออกต่างประเทศ นอกจากนี้ยังมีการสร้างและการปรับปรุงศูนย์การค้าเพื่อส่งเสริมธุรกิจแฟชั่น นอกจากนี้ ยังมีเคยมีโครงการ “กรุงเทพ ฯ เมืองแฟชั่น” ซึ่ง ถูกระงับไปแล้ว มีนักออกแบบแฟชั่นทั้งเก่าและใหม่ที่มีศักยภาพแสดงผลงานออกมามากมาย แสดงถึงบทบาทของแฟชั่นที่มีมากขึ้นต่อชีวิตคนไทย แต่สถานที่ส่งเสริมและให้ความรู้และพบปะกันของบุคคลที่สนใจทางด้านนี้ยังมีจำนวนไม่มากนัก

อย่างไรก็ตาม แฟชั่นก็เป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่อยู่ใกล้ชิดกับวิถีชีวิตประจำวันของผู้คนทั่วโลก ถึงแม้ว่าระดับความสามารถในการรับรู้เข้าใจถึงคุณค่า ความงาม และความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคนแต่ละสังคมจะยังค่อนข้างแตกต่างกันตามการศึกษา ธรรมเนียม และฐานะ แต่อย่างไรก็ตามเราก็ปฏิเสธไม่ได้ว่า แฟชั่นนั้นเป็นศิลปะที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องกันมากกับการพัฒนาอารยธรรมของมนุษย์ แฟชั่นเป็นส่วนหนึ่งในการใช้ชีวิตของผู้คน ซึ่งความเจริญในด้านต่างๆก่อเกิดความตื่นตัวในการใช้ชีวิตอย่างมีคุณภาพ ต้องการมีชีวิตที่สวยงาม ไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อม การก่อสร้างตกแต่งบ้านเมือง รูปแบบการกินอยู่ จนถึงการนุ่งห่มแต่งกายสวยงาม ซึ่งเห็นว่า กลายเป็นมาตรฐานและค่านิยมในการดำรงชีวิตรวมถึงวัฒนธรรม ทั้งหมดนี้ก็เป็นเหตุผลที่ทำให้วงการแฟชั่นในเมืองที่มีความเจริญนั้น มีความก้าวหน้าเร็วกว่าประเทศอื่นๆจนได้เป็นศูนย์กลางหรือผู้นำทิศทางแฟชั่นของทั่วโลกนั่นเอง

ดังนั้น โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้และห้องเรียนสอนออกแบบแฟชั่นกรุงเทพฯ อันเป็นสถานที่ซึ่งจะมีส่วนในการช่วยพัฒนาความรู้ ความสามารถให้กับนักออกแบบของไทย เป็นพื้นที่ที่พบปะพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ของคนในสายงานออกแบบแฟชั่น เป็นศูนย์กลางข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับแนวโน้มทิศทางของแฟชั่น และข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับอุตสาหกรรมแฟชั่น ให้กับผู้ที่เกี่ยวข้องและสนใจในสายงานด้านสิ่งทอและ เครื่องนุ่งห่ม ที่รวบรวมวัสดุอุปกรณ์ พื้นที่จัดแสดงผลงานการออกแบบเป็นสถาบันสอนการออกแบบแฟชั่น จึงเป็นที่มาของการศึกษาโครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายในศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้และ สถาบันการออกแบบแฟชั่นกรุงเทพฯ เพื่อเป็นแหล่งพัฒนาความสามารถของนักออกแบบแฟชั่น เพื่อยกระดับความรู้ในการศึกษาแฟชั่นและเสริมสร้างศักยภาพในการพัฒนาบุคลากรด้านแฟชั่น และพัฒนาการออกแบบ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของธุรกิจอุตสาหกรรมแฟชั่น และเป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าให้ความรู้เพิ่มเติมแก่ นักเรียน นักศึกษา นักออกแบบแฟชั่นและผู้สนใจด้านแฟชั่น อีกทั้งเป็นผลักดันสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศูนย์การเรียนรู้ ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการมีศูนย์การเรียนรู้และสถาบันสอนด้านการออกแบบแฟชั่น จะเกิดประโยชน์กับนักออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการพัฒนาความสามารถ ทางความคิดในการต่อยอดผลงาน และการสร้างตราสินค้า (Brand) ไทยสู่สากลอย่างมีคุณภาพ

1.2 เหตุผลสนับสนุนโครงการ

แฟชั่นเป็นส่วนหนึ่งในการใช้ชีวิตของผู้คน ซึ่งความเจริญในด้านต่างๆก่อให้เกิดความตื่นตัวในการใช้ชีวิตอย่างมีคุณภาพ ต้องการมีชีวิตที่สวยงาม ไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อม การก่อสร้างตกแต่งบ้านเมือง รูปแบบการกินอยู่ จนถึงการนุ่งห่มแต่งกายสวยงาม ซึ่งเห็นว่า กลายเป็นมาตรฐานและค่านิยมในการดำรงชีวิตรวมถึงวัฒนธรรม ทั้งหมดนี้ก็เป็นเหตุผลที่ทำให้วงการแฟชั่นในเมืองที่มีความเจริญนั้น มีความก้าวหน้าเร็วกว่าประเทศอื่นๆจนได้เป็นศูนย์กลางหรือผู้นำทิศทางแฟชั่นของโลกนั่นเอง จึงเลือกที่จะเสนอแนะโครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้การออกแบบแฟชั่นกรุงเทพฯ เพื่อนำไปสู่

1. การยกระดับความรู้ในการศึกษาแฟชั่นและเสริมสร้างศักยภาพในการพัฒนาบุคลากรด้านแฟชั่นและพัฒนารูปแบบ
2. การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของธุรกิจอุตสาหกรรมแฟชั่นให้บุคคลทั่วไปมีความรู้ความสามารถสร้างเสริมและดูแลสุขภาพด้วยตนเองรวมทั้งปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้ดีควบคู่กันไป
3. เป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าให้ความรู้เพิ่มเติมแก่ นักเรียน นักศึกษา นักออกแบบแฟชั่นและผู้สนใจด้านแฟชั่น อีกทั้งเป็นผลิตภัณฑ์สังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้

1.3 จุดประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างสถานที่ที่เป็นศูนย์รวมของการเรียนรู้การศึกษา ค้นคว้า เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข่าวสารภายในเกี่ยวกับวงการการออกแบบแฟชั่น ตลอดจนอุตสาหกรรมด้านการผลิตสิ่งทอเครื่องนุ่งห่ม
2. เพื่อเป็นสถานที่กระจายข้อมูลความรู้เกี่ยวกับแฟชั่น การออกแบบ และการพัฒนาแฟชั่น แนวโน้มทิศทางของแฟชั่น และข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับอุตสาหกรรมแฟชั่น ให้กับผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานด้านสิ่งทอและ เครื่องนุ่งห่ม
3. เพื่อเป็นสถานที่รวบรวมตัวอย่างงานต่างๆจากหลายๆที่ที่น่าสนใจ เป็นที่รวบรวมตัวอย่างวัสดุอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับสายงานด้านแฟชั่น เช่น ตัวอย่างลายผ้า เทคนิคใหม่ๆในการทำงาน ฯลฯ
4. เพื่อเป็นพื้นที่จัดงานการแสดงผลงานการออกแบบ ของทั้งนักเรียนภายในสถาบันและนักออกแบบภายนอก (พื้นที่จัดแสดงแฟชั่นโชว์)
5. เพื่อเป็นสถานที่เรียนรู้ สร้างแรงบันดาลใจและแนวคิด ในการออกแบบ
6. เพื่อเป็นพื้นที่ให้ความรู้ และสอนพื้นฐานการออกแบบ ตลอดจนกระบวนการออกแบบในส่วนต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. เพื่อ เป็นพื้นที่พบปะพูดคุยกันระหว่างผู้ที่อยู่ในวงการการออกแบบแฟชั่น นักธุรกิจและผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้อง
8. เพื่อเป็นพื้นที่ที่จะกระตุ้นความสนใจในเรื่องแฟชั่นและพัฒนานักออกแบบแฟชั่นที่มีคุณภาพให้กับวงการแฟชั่นไทย

1.4 องค์กรประกอบของโครงการ

วัตถุประสงค์	กิจกรรม	องค์กรประกอบของโครงการ
-เพื่อสร้างสถานที่ที่เป็นศูนย์รวมของการเรียนรู้การศึกษา ค้นคว้า เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข่าวสารภายในวงการเกี่ยวกับ เรื่องราวของการออกแบบแฟชั่น -เป็นสถานที่เรียนรู้ สร้างแรงบันดาลใจและแนวคิด ในการออกแบบ	-ศึกษาค้นคว้าข้อมูลการออกแบบต่างๆ -เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารประชาสัมพันธ์ในสายงานที่เกี่ยวข้อง	-ห้องสมุดแฟชั่น -แฟชั่นเทรนด์เซ็นเตอร์
-เพื่อเป็นสถานที่รวบรวมตัวอย่างงานต่างๆจากหลายๆที่ที่ที่น่าสนใจ เป็นที่รวบรวมตัวอย่างวัสดุอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับสายงานด้านแฟชั่น เช่น ศูนย์รวมสิ่งทอ ตัวอย่างลายผ้า เทคนิคใหม่ๆในการทำงาน ฯลฯ	-เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข่าวสารและเป็นแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุในการใช้งานในการออกแบบแฟชั่น -เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเทรนด์(Trend) แนวโน้มเทรนด์การออกแบบใหม่ๆ	-ห้องสมุดวัสดุเพื่อการออกแบบ -แฟชั่นเทรนด์เซ็นเตอร์
-พื้นที่จัดงานการแสดงผลงานการออกแบบ แลกเปลี่ยนความคิด ของทั้งนักเรียนภายในสถาบันและนักออกแบบภายนอก(พื้นที่จัดแสดงแฟชั่นโชว์)	-จัดแสดงแฟชั่นโชว์ -จัดแสดงนิทรรศการแบบชั่วคราว	-ส่วนจัดแสดงในส่วน of แฟชั่นโชว์ -ส่วนจัดนิทรรศการ
-เป็นพื้นที่ให้ความรู้ และสอนพื้นฐานการออกแบบ ตลอดจนกระบวนการออกแบบในส่วนต่างๆ	-จัดอบรมการเรียนการสอนวิชาการออกแบบตั้งแต่พื้นฐานจนถึงการใช้งานจริง	-ห้องเรียนออกแบบแฟชั่น
-เป็นพื้นที่พบปะพูดคุยกันระหว่างผู้ที่อยู่ในวงการ การออกแบบแฟชั่น นักธุรกิจและผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้อง	- พื้นที่พบปะพูดคุยแลกเปลี่ยนแนวคิด - พบปะพูดคุยเจรจาด้านธุรกิจ - จัดประชุม จัดสัมมนา การจัดทำ Workshop	-คลับนักออกแบบ -ห้องประชุม -ห้องบรรยาย
-เพื่อสร้างอัตลักษณ์ให้ประเทศไทยมี	-ให้คำปรึกษาในการสร้างชิ้นงานที่มี	-ศูนย์ให้คำปรึกษาด้านการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<p>ภาพลักษณ์ที่โดดเด่นด้านแฟชั่น และตราสินค้าไทยเป็นที่ยอมรับในสายงานการออกแบบ ระดับนานาชาติได้</p>	<p>ความโดดเด่นเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ให้กับธุรกิจขนาดย่อย SMEs ที่เกี่ยวข้อง กับสายงานออกแบบแฟชั่น</p>	<p>ออกแบบ -แฟชั่นพลาซ่า</p>
---	---	-----------------------------

1.5 กลุ่มเป้าหมายของโครงการ

กลุ่มเป้าหมายของโครงการแบ่งออกได้เป็น 5 กลุ่มหลักๆ โดยที่พฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย จะกระจายกันไปตามความต้องการและความสนใจ ซึ่งมีช่วงอายุ ลักษณะหน้าที่การงาน ที่แตกต่างกันก็จะมี ความสนใจและจุดประสงค์ การเข้าใช้งานในโครงการที่ไม่เหมือนกันไปด้วย เช่น

1. นักเรียน, นักศึกษา

ความสนใจส่วนใหญ่อาจจะเน้นไปที่ส่วนการเข้ามาศึกษาในส่วนของห้องเรียนสอนการออกแบบ ค้นหาความรู้เพื่อการศึกษาเป็นส่วนใหญ่ อาจเข้ามาหาข้อมูลวัสดุอุปกรณ์ เพื่อไปพัฒนาเพื่อประกอบการเรียนในสายงานของตน
2. นักออกแบบแฟชั่นในสายงานต่างๆ

พฤติกรรมของนักออกแบบอาจแตกต่างกันไปในสายงานของแต่ละคนอาจจะมาใช้เป็นสถานที่เพื่อพบปะพูดคุยแลกเปลี่ยนทัศนคติและความรู้กันกัน มาค้นหาความรู้อัปเดตข่าวสารข้อมูลการออกแบบใหม่ๆ
3. ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ที่มีความสนใจ

เข้ามาพบปะสังสรรค์พูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้ทั้งด้านการออกแบบการผลิตและการตลาด เช่น นักออกแบบ นักธุรกิจ ในสายงานที่เกี่ยวข้อง ช่างตัดเย็บแพทเทิร์น ฯลฯ
4. ผู้ผลิต , บริษัทและห้างร้านต่างๆ

เน้นการเข้ามาเพื่อเจรจาธุรกิจโดยตรงอาจมาเพื่อพบปะกันระหว่างนักออกแบบ หรือเข้ามาตรวจสอบความเคลื่อนไหวข่าวสารทางด้านแฟชั่น เพื่อนำไปพัฒนาประกอบการทำธุรกิจของตนเองต่อไป
5. นักท่องเที่ยว, ผู้เยี่ยมชม , ผู้สนใจ

เน้นไปที่การเข้าเยี่ยมชม ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ เพื่อเยี่ยมชม ท่องเที่ยวและเปิดหูเปิดตา อาจมีผู้ที่สนใจเรียนการออกแบบในคอร์สต่างๆ เข้ามาฟังการบรรยาย เข้ามาชม แฟชั่นโชว์ ฯลฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6 ตำแหน่งที่ตั้งโครงการ

1.6.1. ข้อพิจารณาในการเลือกที่ตั้ง



รูป รวมตัวเลือกที่ตั้งภายในโครงการ

การเลือกที่ตั้งโครงการ พิจารณาเลือกจากขอบเขตที่ตั้งบริเวณใจกลางกรุงเทพมหานคร เพราะเป็นพื้นที่ซึ่งอยู่ในย่านศูนย์การค้าใหญ่ในกรุงเทพฯ เช่น ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ , ศูนย์การค้าแพตตินัม, ประตูน้ำ, สยามพารากอน ศูนย์การค้าสยาม ห้างสรรพสินค้ามาบุญครอง ฯลฯ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีการคมนาคมที่สะดวก มีการเข้าถึงจากกลุ่มของผู้ใช้งานที่หลากหลาย เป็นถนนสายแพชั่นของกรุงเทพฯ เลยกี่ว่าได้ และมีระบบการขนส่งมวลชนต่างๆ ที่เข้าถึงและสะดวกสบาย ทำให้สามารถเชื่อมโยงไปยังสถานที่และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ได้อย่างสะดวก ต้องเป็นพื้นที่ที่ใกล้แหล่งที่มีกลุ่มเป้าหมาย จึงได้พิจารณาเลือกที่ตั้งโครงการอันได้แก่

- ก บริเวณพื้นที่ถนนสุขุมวิท บริเวณซอย 101
- ข บริเวณพื้นที่ถนนราชประสงค์
- ค บริเวณพื้นที่ใกล้สถานีรถไฟฟ้าเพลินจิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก. บริเวณพื้นที่ถนนราชประสงค์

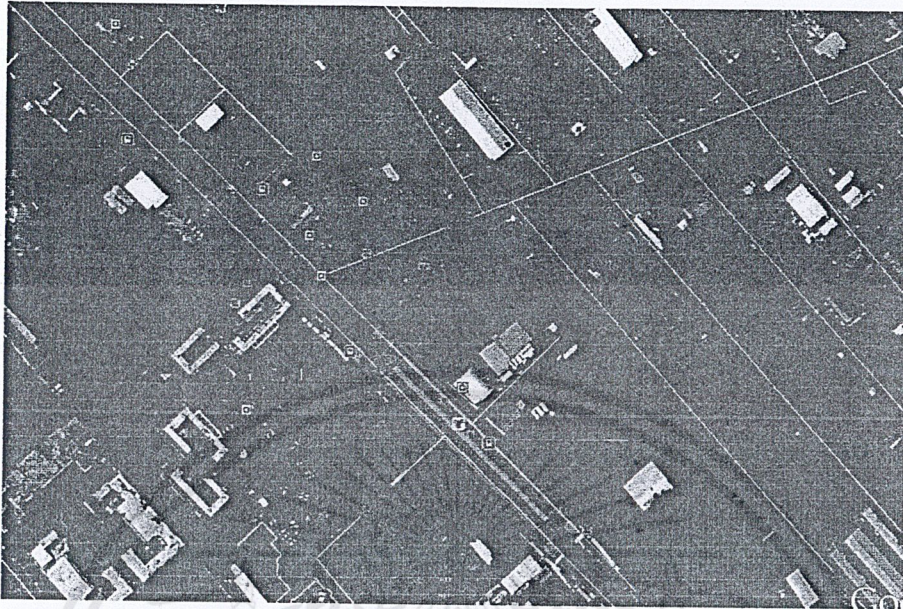


รูป ตัวเลือกที่ตั้งบริเวณพื้นที่ถนนราชประสงค์

- ขอบเขตพื้นที่ตั้ง : บริเวณพื้นที่ถนนราชประสงค์
- ลักษณะที่ตั้งโครงการ : พื้นที่ว่างบริเวณที่อยู่ระหว่างอาคารโรงแรมโอโนมาและห้างสรรพสินค้า เกสรพลาซ่า ซึ่งอยู่ฝั่งตรงข้ามของศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ และอยู่ระหว่างสถานี รถไฟฟ้าสถานีชิดลม และสถานีสยาม ซึ่งอยู่ในย่านศูนย์การค้าใหญ่ในกรุงเทพฯ เช่น ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์, สยามพารากอน ,ศูนย์การค้าสยาม,ห้างสรรพสินค้า มาบุญครอง การเดินทางสะดวกสบาย
- ขนาดพื้นที่ : ประมาณ 6500 ตร.ม.
- อาณาเขต : ทิศเหนือ ศูนย์การค้าแพตตินัม, ประตูน้้า, อาคารเดอะพาราเดียม ทาวเวอร์
 ทิศใต้ ศูนย์การค้าเกสรพลาซ่า, โรงแรมแกรนด์ไฮแอทเอราวัณ
 ทิศตะวันออก อาคารเพรสซิเดนท์ทาวเวอร์, สถานีรถไฟฟ้าชิดลม,ห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัลชิดลม,ศูนย์การค้าเมอร์คิวรี่
 ทิศตะวันตก ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ สยามพารากอน,สยาม ห้างสรรพสินค้ามาบุญครอง
- การเข้าถึงโครงการโดย : รถไฟฟ้า BTS สถานีสยาม, สถานีชิดลม
- รถประจำทาง รถปรับอากาศสาย 16, 25, 73, 79, 204, 511, 513,514
- รถธรรมดาสาย 2, 15, 16, 25, 40, 54, 73, 204
- รถบริการสาธารณะ – รถยนต์ส่วนบุคคล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข. บริเวณพื้นที่ถนนสุขุมวิท บริเวณซอย 101

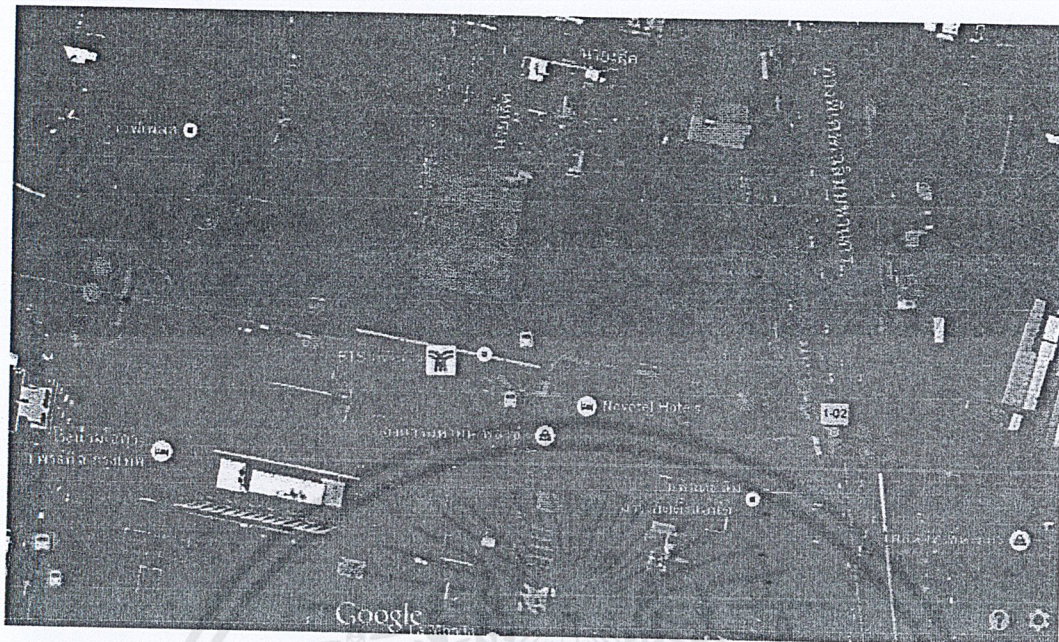


รูป ภาพถ่ายทางอากาศบริเวณที่ตั้ง

- ขอบเขตพื้นที่ตั้ง : บริเวณพื้นที่ถนนสุขุมวิท บริเวณต้นซอย 101
- ลักษณะที่ตั้งโครงการ : พื้นที่ว่างบริเวณต้นซอยสุขุมวิท 101 ซึ่งอยู่ติดกับ บริเวณด้านข้างสถานีรถไฟฟ้าปทุมธานี แขวง บางจาก เขต พระโขนง กรุงเทพมหานครซึ่งอยู่ติดกับ ถนนหลักสายสุขุมวิท มีความสะดวกในการเดินทาง เพราะใกล้ทางด่วนตรงสุขุมวิท 62 และตรงแยกบางนา
- ขนาดพื้นที่ : ประมาณ 2840 ตร.ม.
- อาณาเขต : ทิศเหนือ ย่านชุมชนอาคารพาณิชย์ริมถนนสุขุมวิท, โรงพยาบาลกรุงเทพฯ
 ทิศใต้ ทางด่วนรามอินทรา-อาจณรงค์,
 ทิศตะวันออก พื้นที่ชุมชนปทุมธานี
 ทิศตะวันตก ซอยสุขุมวิท 62 ,โรงแรมคอนวีเนียน พาร์ค กรุงเทพฯ
- การเข้าถึงโครงการโดย : รถไฟฟ้า BTS สถานีปทุมธานี
 รถประจำทาง รถเมล์สาย 519 (สวนสยาม – สาธุประดิษฐ์), สาย 2 (สำโรง – ปากคลองตลาด), สาย 23 (สำโรง-เทเวศร์), สาย 25 (แพรक्षा-ท่าช้างวังหลวง), สาย 511 (ปากน้ำ-สถานีขนส่งสายใต้ใหม่)สาย 513 (สำโรง-รังสิต), สาย 508.(ปากน้ำ- ท่าราชวรดิษฐ์), สาย 522 ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ - ตลิ่งเตย
 รถบริการสาธารณะ – รถยนต์ส่วนบุคคล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ค. บริเวณพื้นที่ใกล้สถานีรถไฟฟ้าเพลินจิต



รูป ภาพถ่ายทางอากาศบริเวณที่ตั้ง ค

- ขอบเขตพื้นที่ตั้ง : บริเวณพื้นที่ใกล้สถานีรถไฟฟ้าเพลินจิต
- ลักษณะที่ตั้งโครงการ : พื้นที่ว่างติดกับสถานีรถไฟฟ้าเพลินจิต ซึ่งอยู่ติดกับบริษัทเพลินจิตอาเขต มีความสะดวกในการเดินทางเพราะ ติดกับถนนวิฑูและสามารถใช้ เส้นทางหลวง มหานครได้
- ขนาดพื้นที่ : ประมาณ 2436 ตร.ม.
- อาณาเขต : ทิศเหนือ สถานเอกอัครราชทูตอังกฤษ, ทางหลวงพิเศษมหานคร
 ทิศใต้ BTS เพลินจิต, อาคารมหาทุนพลาซ่า, แพลตตินั่มมาร์เกตตั้ง
 ทิศตะวันออก ทางหลวงพิเศษมหานคร, เพลินจิตเซ็นเตอร์, โรงแรมเจ
 ดับบลิว มาริโอท, ถนนสุขุมวิท
 ทิศตะวันตก ถนนวิฑู, โรงแรมโอกูระ เพลททิจ กรุงเทพฯ, BTS ชิดลม,
- การเข้าถึงโครงการโดย : รถไฟฟ้า BTS สถานีเพลินจิต
- รถประจำทาง รถประจำทาง : สาย 2, 25, 40, 48 โดยรถประจำทางปรับ
- อากาศ : สาย ปอ. 1, ปอ. 8, ปอ.11, ปอ. 13
- รถบริการสาธารณะ – รถยนต์ส่วนบุคคล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางเปรียบเทียบเกณฑ์พิจารณาที่ตั้งโครงการ

ข้อพิจารณาในการเลือกที่ตั้งโครงการ	ก	ข	ค
1. มีขนาดและสัดส่วนเหมาะกับโครงการและสามารถรองรับการขยายของโครงการได้ในอนาคต	4	2	3
2. บริเวณโดยรอบที่ตั้งอยู่ในแหล่งเหมาะสม อยู่ในสถานที่ที่มีผู้คนหลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายของโครงการและใกล้แหล่งการค้าสำคัญของกรุงเทพฯ	4	1	3
3. ที่ตั้งโครงการสามารถมองเห็นได้ชัดเจน สามารถการสร้าง landmark แล้วเป็นจุดสนใจเชื่อเชิญให้เข้าโครงการ เพื่อให้บุคคลภายนอกเกิดความประทับใจและอยากเข้ามาสัมผัสภายในโครงการ	4	2	4
4. กิจกรรมและสภาพแวดล้อมจากพื้นที่ใกล้เคียงสามารถส่งเสริมภาพลักษณ์ของโครงการได้และสามารถมองเห็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นใกล้เคียง	4	1	3
5. การคมนาคมเข้าออกสะดวกสบาย สามารถเดินทางได้ง่าย มีพื้นที่รองรับที่ดี	4	3	3
สรุป	20	9	16

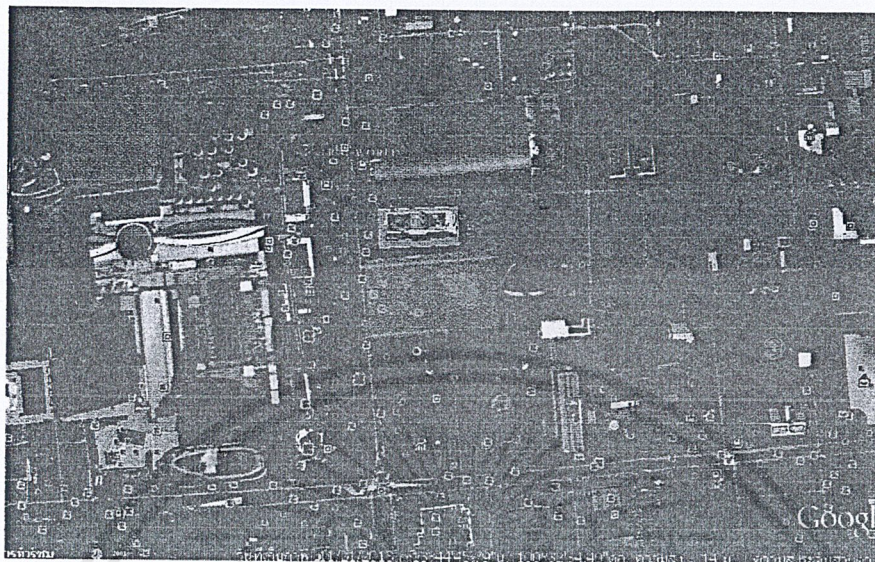
*หมายเหตุ 4 = มากที่สุด 3 = มาก
2 = ปานกลาง 1 = น้อย

สรุป จากตารางเปรียบเทียบเกณฑ์ การพิจารณาเลือกที่ตั้ง ที่ตั้งที่ ก บริเวณข้างศูนย์การค้าเกษรพลาซ่า บนพื้นที่ถนนราชประสงค์ มีความเหมาะสมมากที่สุด ซึ่งมีขนาดพื้นที่พอเหมาะ และสามารถรองรับกิจกรรมต่างๆของโครงการได้ดี อีกทั้งอยู่ในพื้นที่ที่เหมาะสม เป็นย่านการค้า และถนนสายแพชชั่นของกรุงเทพมหานครซึ่งจะช่วยส่งเสริมกิจกรรมภายในได้ดี มีการคมนาคมที่สะดวกสบาย และสภาพแวดล้อมเหมาะแก่การตั้งโครงการ และสามารถมองเห็นได้ชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6.2 ลักษณะที่ตั้งโครงการ

บริเวณพื้นที่ถนนราชประสงค์



รูป ที่ตั้งบริเวณพื้นที่ถนนราชประสงค์

ลักษณะที่ตั้งโครงการ : พื้นที่ว่างบริเวณที่อยู่ระหว่างอาคารโรงแรมอโนมาและห้างสรรพสินค้า เกสรพลาซ่า ซึ่งอยู่ฝั่งตรงข้ามของศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ และอยู่ระหว่างสถานี รถไฟฟ้าสถานีชิดลม และสถานีสยาม ซึ่งอยู่ในย่านศูนย์การค้าใหญ่ในกรุงเทพฯ เช่น ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์, สยามพารากอน ,ศูนย์การค้าสยาม,ห้างสรรพสินค้า มาบุญครอง การเดินทางสะดวกสบาย

ขอบเขตพื้นที่ตั้ง : บริเวณพื้นที่ถนนราชประสงค์

ขนาดพื้นที่ : ประมาณ 6500 ตร.ม.

อาณาเขต : ทิศเหนือ ศูนย์การค้าแพตตินัม, ประตูนํ้า, อาคารเดอะพาราเดียม ทาวเวอร์

ทิศใต้ ศูนย์การค้าเกสรพลาซ่า, โรงแรมแกรนด์ไฮแอทเอราวัณ

ทิศตะวันออก อาคารเพรสซิเดนซ์ทาวเวอร์, สถานีรถไฟฟ้าชิดลม, ห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัลชิดลม, ศูนย์การค้าเมอร์คิวรี่

ทิศตะวันตก ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ สยามพารากอน, สยาม ห้างสรรพสินค้ามาบุญครอง

1.6.3 การเข้าถึงโครงการโดย : รถไฟฟ้า BTS สถานีสยาม, สถานีชิดลม

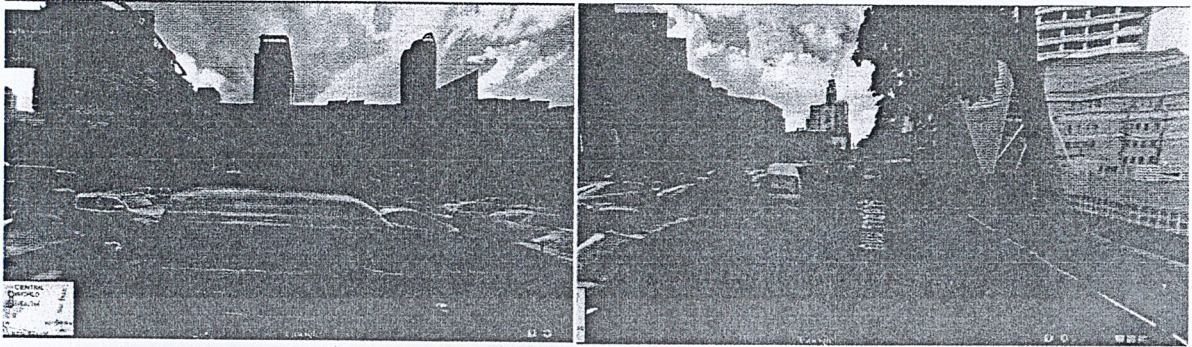
รถประจำทาง รถปรับอากาศสาย 16, 25, 73, 79, 204, 511, 513, 514

รถธรรมดาสาย 2, 15, 16, 25, 40, 54, 73, 204

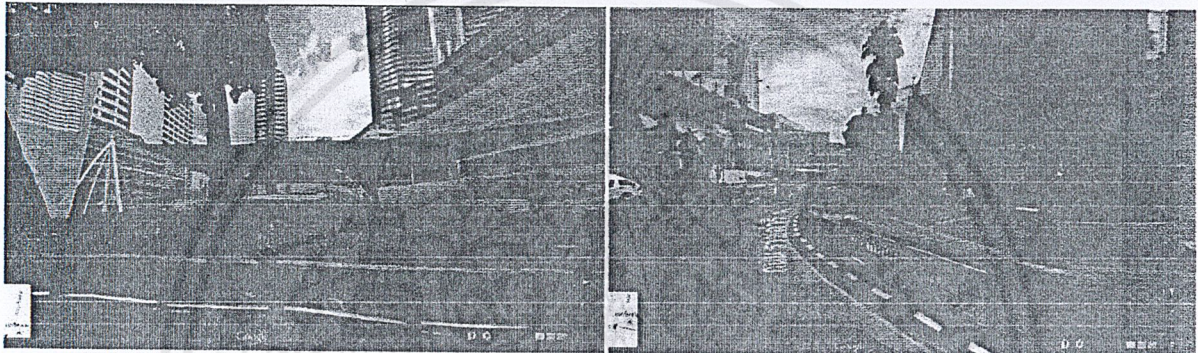
รถบริการสาธารณะ – รถยนต์ส่วนบุคคล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรรมใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

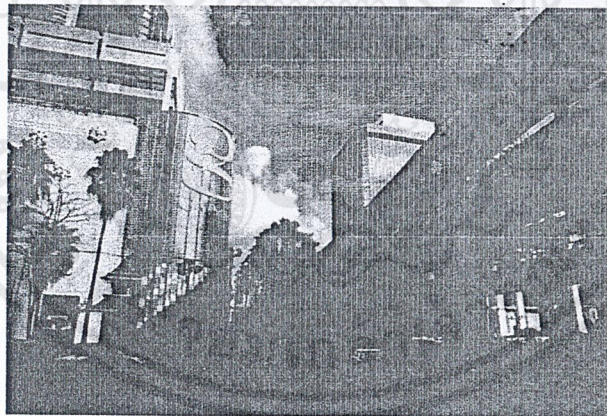
1.6.4. สภาพแวดล้อมโดยรอบ



รูป ภาพถ่ายด้านหน้าที่ตั้ง



รูป ภาพถ่ายที่ตั้ง



รูป ภาพสียกภาพประสงค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7 ลักษณะอาคารและข้อพิจารณาในการเลือกอาคาร

1.7.1 ข้อพิจารณาในการเลือกอาคาร

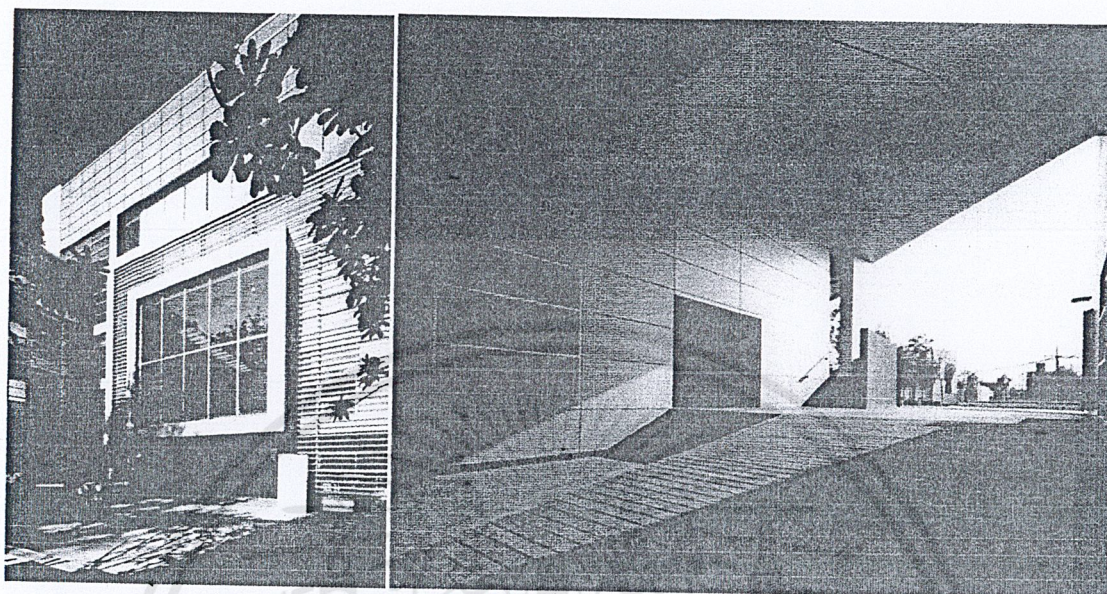
ลักษณะโครงสร้างอาคาร เป็นอาคารที่มีรูปแบบสมัยใหม่เพื่อเหมาะกับลักษณะคอนเซ็ปของตัวโครงการ มีการผสม กันของวัสดุ เช่น คอนกรีต เหล็ก ไม้ กระฉก มีช่องเปิดรับแสง ธรรมชาติสามารถมองเห็น บรรยากาศ และความเคลื่อนไหวภายนอกได้

ลักษณะพิเศษของพื้นที่ มีพื้นที่รองรับกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นได้ เช่น การจัด แพชั่นโชว์ การจัดพื้นที่สำหรับเป็นที่แสดงผลงาน มีลานโล่งหรือโถงขนาดใหญ่ภายในอาคาร มีลานกิจกรรม อาจมีพื้นที่สวนขนาดเล็ก เป็นพื้นที่พักผ่อนหรือลานกิจกรรมได้

การเข้าถึงอาคาร มีทางเข้าหลักที่ส่งเสริมตัวอาคารเน้นการให้ความรู้สึกต่อพื้นที่ สามารถควบคุมพื้นที่ในการให้บริการได้อย่างทั่วถึง มีความสันทัดของพื้นที่ภายในที่ดี

มุมมองและภาพลักษณ์ ตัวอาคารต้องส่งเสริมภาพลักษณ์ของโครงการได้ มีความโดดเด่น เสริมความน่าสนใจให้กับโครงการรวมถึงการกลายเป็นพื้นที่ที่เป็นพื้นที่ที่สามารถทำกิจกรรมได้เหมาะสม และเปิดรับกับกลุ่มเป้าหมายทุกกลุ่มได้อย่างดี

A. อาคารวิทยาลัยนานาชาติและหอศิลป์มหาวิทยาลัยกรุงเทพฯ (International College and Art Center, Bangkok University)



พื้นที่อาคารโดยประมาณ : 3641 ตารางเมตร

ที่ตั้งอาคาร : มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตกล้วยน้ำไท ถนนพระรามที่ 4 กรุงเทพมหานคร

ข้อมูลเบื้องต้น : อาคารหอศิลป์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ เป็นโครงการที่มหาวิทยาลัยกรุงเทพเปิด ดำเนินการมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2539 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นสถานที่เผยแพร่ ผลงานศิลปะและการออกแบบ รวมทั้งผลงานทางด้านศิลปวัฒนธรรมอื่นๆ เพื่อให้ นักศึกษา ประชาชนทั่วไป และชุมชนใกล้เคียงได้เข้ามาใช้ประโยชน์ เหมาะสำหรับการสร้างปฏิสัมพันธ์กับประชาชนที่อาศัยอยู่โดยรอบและประชาชนที่เดินทางผ่าน ไปมาได้อย่างดี

ลักษณะอาคาร : ตัวอาคารสูง 6 ชั้น ประกอบด้วยสองส่วนหลักคือ ส่วน Gallery ประกอบด้วยร้านกาแฟ และร้านหนังสือ ที่ชั้น1มีสำนักงานหอศิลป์ ห้องแสดงงาน 2ห้อง และส่วนอาคารวิทยาลัยนานาชาติ ที่ประกอบด้วยสำนักงานที่ชั้น3-4 ห้องพัก นักศึกษาที่ชั้น5 และห้องบรรยายที่ชั้น 6 ผนังอาคารส่วนใหญ่เป็นผนังคอนกรีตหล่อเสร็จเปลือยผิว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

B. อาคาร เอสซีจี เอ็กซ์พีเรียนซ์ (SCG Experience)



รูป ภาพถ่ายอาคารเอสซีจี

ที่ตั้ง : 1444 ถ.ประดิษฐานอนุธรรม (เลียบทางด่วน เอกมัย-รามอินทรา) แขวงคลองจั่น เขตบางกะปิ กทม. 10240

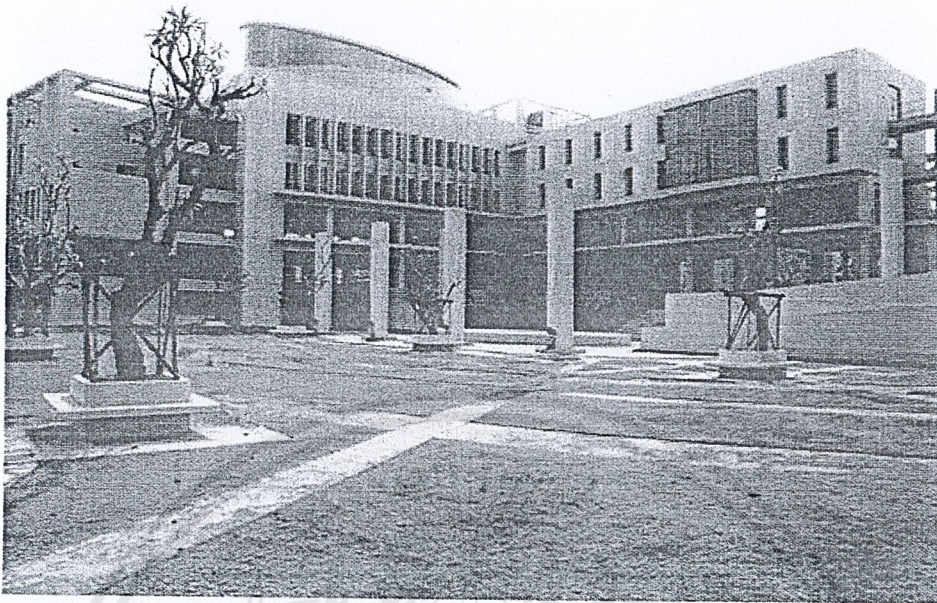
ข้อมูลเบื้องต้น : อาคาร ตั้งอยู่บนพื้นที่ภายในโครงการคริสตัล ดีไซน์ เซ็นเตอร์ มีพื้นที่ภายในอาคารรวม 6,200 ตร.ม. โดยตัวอาคาร เป็นอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก สูง 3 ชั้น พื้นระบบ Post Tension ผัง Precast Concrete และหลังคา Metal Roofing พัฒนาขึ้นภายใต้แนวคิด Creative Living เป็นศูนย์ซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมความรู้และเทคโนโลยีเพื่อการอยู่อาศัยแห่งแรกของเมืองไทย ออกแบบโดยบริษัท สถาปนิก 49 จำกัด ซึ่งอยู่ในพื้นที่อาคาร 3 ชั้น คือ

- ชั้น 01 มีส่วนของ XP Hall เว้น Space มากเป็นพิเศษ เพื่อรองรับการทำกิจกรรม การตลาดหลากหลายรูปแบบ ส่วนห้องประชุม ฯลฯ
- ชั้น 02 ส่วน ห้องสมุด ส่วนจัดแสดงสินค้า ส่วนสตูดิโอ
- ชั้น 03 เป็นส่วนจัดแสดงสินค้าในเทคนิคต่างๆ

ลักษณะอาคาร : สถาปัตยกรรมภายนอกถูกออกแบบให้เป็นตัวอาคารปูนเปลือย Free Form หรือ รูปทรงอิสระภายในเป็นอาคาร 3 ชั้น ลักษณะโครงการและการใช้สอย เป็นศูนย์แสดงผลภัณฑ์ บริษัทในเครือพร้อมส่วนบริการลูกค้า ศูนย์พัฒนาความรู้ ความชำนาญ ให้บริการแก่นิสิต นักศึกษา และบุคคลทั่วไป พื้นที่ใช้สอยหลักได้แก่ Designer Club ห้องสมุดงานออกแบบ ส่วนจัดแสดง นิทรรศการ ชั่วคราวและพื้นที่สำหรับให้คำปรึกษาเกี่ยวกับงานก่อสร้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

C.อาคารปฏิบัติการทางดนตรี อาคารD วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล ศาลายา



รูป ภาพถ่ายหน้าอาคาร

- ที่ตั้ง : มหาวิทยาลัยมหิดล วิทยาเขตศาลายา
- ข้อมูลเบื้องต้น : อาคารมีพื้นที่การใช้งานประมาณ 7,000 ตรม. ตัวอาคารแบ่งเป็นอาคารเรียนดนตรี ห้องสัมมนา ร้านค้า ห้องแสดงดนตรี ห้องประชุม ห้องซ้อมดนตรี
- ลักษณะอาคาร : การจัดพื้นที่ภายในอาคาร เน้นให้สอดคล้องกับการใช้งานของผู้ใช้ โดยใช้แนวคิดคือ การสร้าง "Sense of Place" เป็นแนวคิดหลักในการออกแบบที่สถาปนิกได้วางแนวคิดเอาไว้ โดยต้องการให้กลุ่มอาคารเหล่านี้ "เป็นชุมชนทางดนตรีที่อบอุ่นมีชีวิตชีวา โดยให้ความสำคัญกับที่ว่างกึ่งภายนอก (Semi-outdoor space) เพื่อแก้ไขปัญหาที่ว่างแบบปิด (Closed Space) อันได้แก่พื้นที่ใช้สอยหลักภายในอาคารซึ่งส่วนใหญ่เป็นห้องซ้อม และ ห้องเรียนดนตรีที่ต้องมีการควบคุมเสียงมิให้รบกวนกัน เป็นเหตุให้แต่ละห้องที่ติดกันไม่ต่อเนื่อง และตัดขาดออกจากกันในแทบทุกส่วน สถาปนิกจึงได้ใช้ที่ว่างกึ่งภายนอก (Semi-outdoor space) สร้างความต่อเนื่องให้เกิดความ เชื่อมโยงที่มีชีวิตชีวาขึ้นระหว่างแต่ละเนื้อหาของที่ว่าง และระหว่างภายในกับภายนอก นอกจากนี้ในด้านเทคนิค อาคารหลังนี้ยังถูกออกแบบโดยต้องคำนึงถึงคุณภาพของระบบภูมิอากาศ รวมทั้งเรื่องของการประหยัดพลังงานอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางเปรียบเทียบ การพิจารณาอาคาร

เกณฑ์การตัดสิน	อาคารวิทยาลัยนานาชาติและหอศิลปะมหา ลัยกรุงเทพ	อาคาร SCG Experience	อาคารอาคาร ปฏิบัติการทางดนตรี
1.ลักษณะโครงสร้างอาคาร	2	4	4
2.ลักษณะพิเศษของพื้นที่	2	4	3
3.การเข้าถึงของอาคาร	3	3	4
4.มุมมองและภาพลักษณ์	1	4	3
5.ภาพรวมมีความสอดคล้องกับ ลักษณะโครงการ -	3	4	3
รวม	11	19	17

*หมายเหตุ 4 = มากที่สุด
3 = มาก
2 = ปานกลาง
1 = น้อย

สรุป จากตารางเปรียบเทียบเกณฑ์ การพิจารณาเลือกอาคารในข้อAคืออาคาร SCG Experience ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด ซึ่งมีขนาดพื้นที่พอเหมาะ และสามารถรองรับกิจกรรมต่างๆของโครงการได้ดี อีกทั้งยังสามารถช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ความทันสมัยของโครงการได้อย่างเหมาะสม เป็นย่านการค้า จากการพิจารณาการจัดการกับพื้นที่ภายในและกิจกรรมสามารถสอดคล้องเข้ากันได้ดี

1.7.2 อาคาร เอสซีจี เอ็กซ์พีเรียนซ์ (SCG Experience)



รูป ภาพถ่ายอาคารเอสซีจี

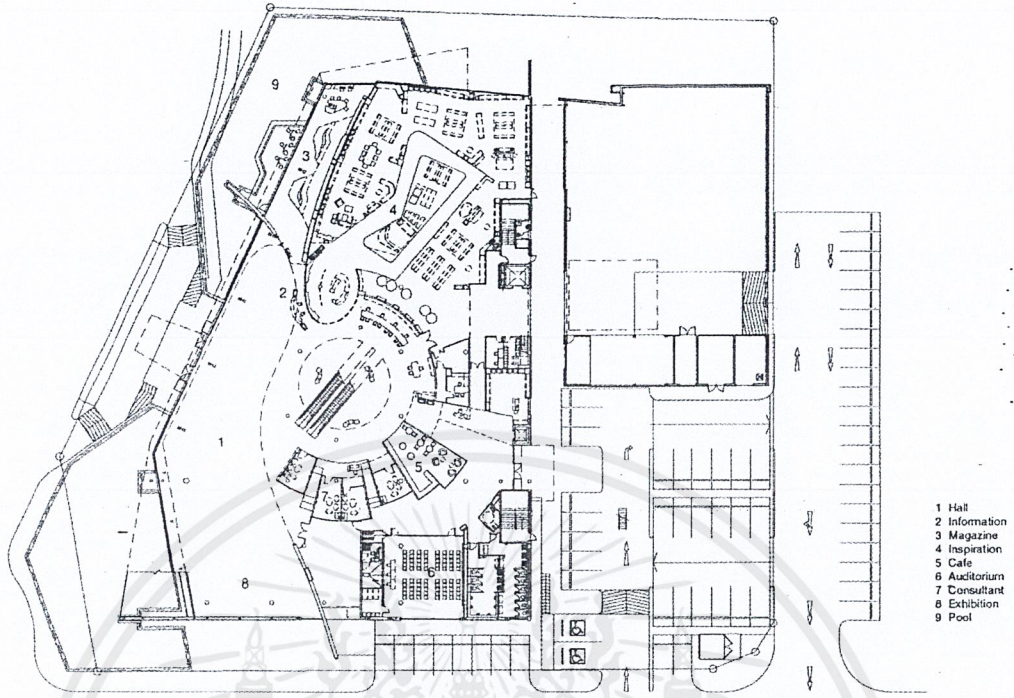
ที่ตั้ง : 1444 ถ.ประดิษฐ์มนูธรรม (เลียบทางด่วน เอกมัย-รามอินทรา) แขวงคลองจั่น เขตบางกะปิ กทม. 10240

ข้อมูลเบื้องต้น : อาคาร ตั้งอยู่บนพื้นที่ภายในโครงการคริสตัล ดีไซน์ เซ็นเตอร์ มีพื้นที่ภายในอาคารรวม 6,200 ตร.ม. โดยตัวอาคาร เป็นอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก สูง 3 ชั้น พื้นระบบ Post Tension ผนัง Precast Concrete และหลังคา Metal Roofing พัฒนาขึ้นภายใต้แนวคิด Creative Living เป็นศูนย์ซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมความรู้และเทคโนโลยีเพื่อการอยู่อาศัยแห่งแรกของเมืองไทย ออกแบบโดยบริษัท สถาปนิก 49 จำกัด ซึ่งอยู่ในพื้นที่อาคาร 3 ชั้น คือ

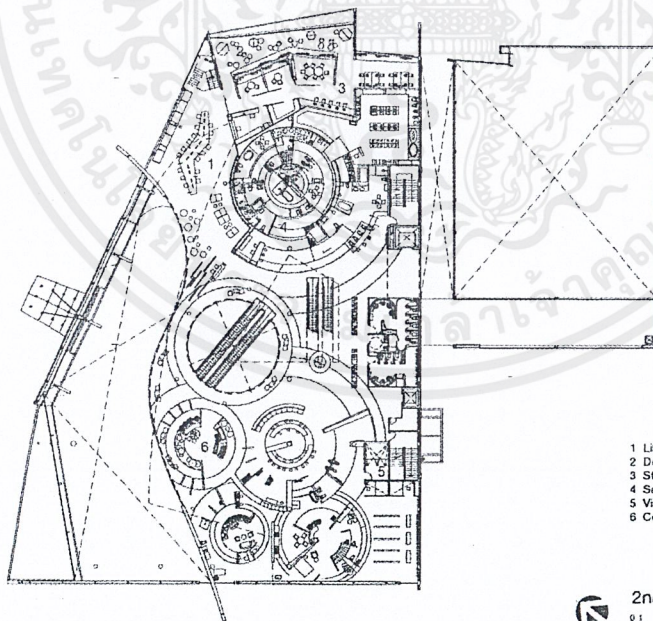
- ชั้น 01 มีส่วนของ XP Hall เว้น Space มากเป็นพิเศษ เพื่อรองรับการทำกิจกรรม การตลาดหลากหลายรูปแบบ ส่วนห้องประชุม ฯลฯ
- ชั้น 02 ส่วน ห้องสมุด ส่วนจัดแสดงสินค้า ส่วนสตูดิโอ
- ชั้น 03 เป็นส่วนจัดแสดงสินค้าในเทคนิคต่างๆ

ลักษณะอาคาร : สถาปัตยกรรมภายนอกถูกออกแบบให้เป็นตัวอาคารปูนเปลือย Free Form หรือ รูปทรงอิสระภายในเป็นอาคาร 3 ชั้น ลักษณะโครงการและการใช้สอย เป็นศูนย์แสดงผลผลิตภัณฑ์ บริษัทในเครือพร้อมส่วนบริการลูกค้า ศูนย์พัฒนาความรู้ ความชำนาญ ให้บริการแก่นักศึกษา และบุคคลทั่วไป พื้นที่ใช้สอยหลักได้แก่ Designer Club ห้องสมุดงานออกแบบ ส่วนจัดแสดง นิทรรศการ ชั่วคราวและพื้นที่สำหรับให้คำปรึกษาเกี่ยวกับงานก่อสร้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

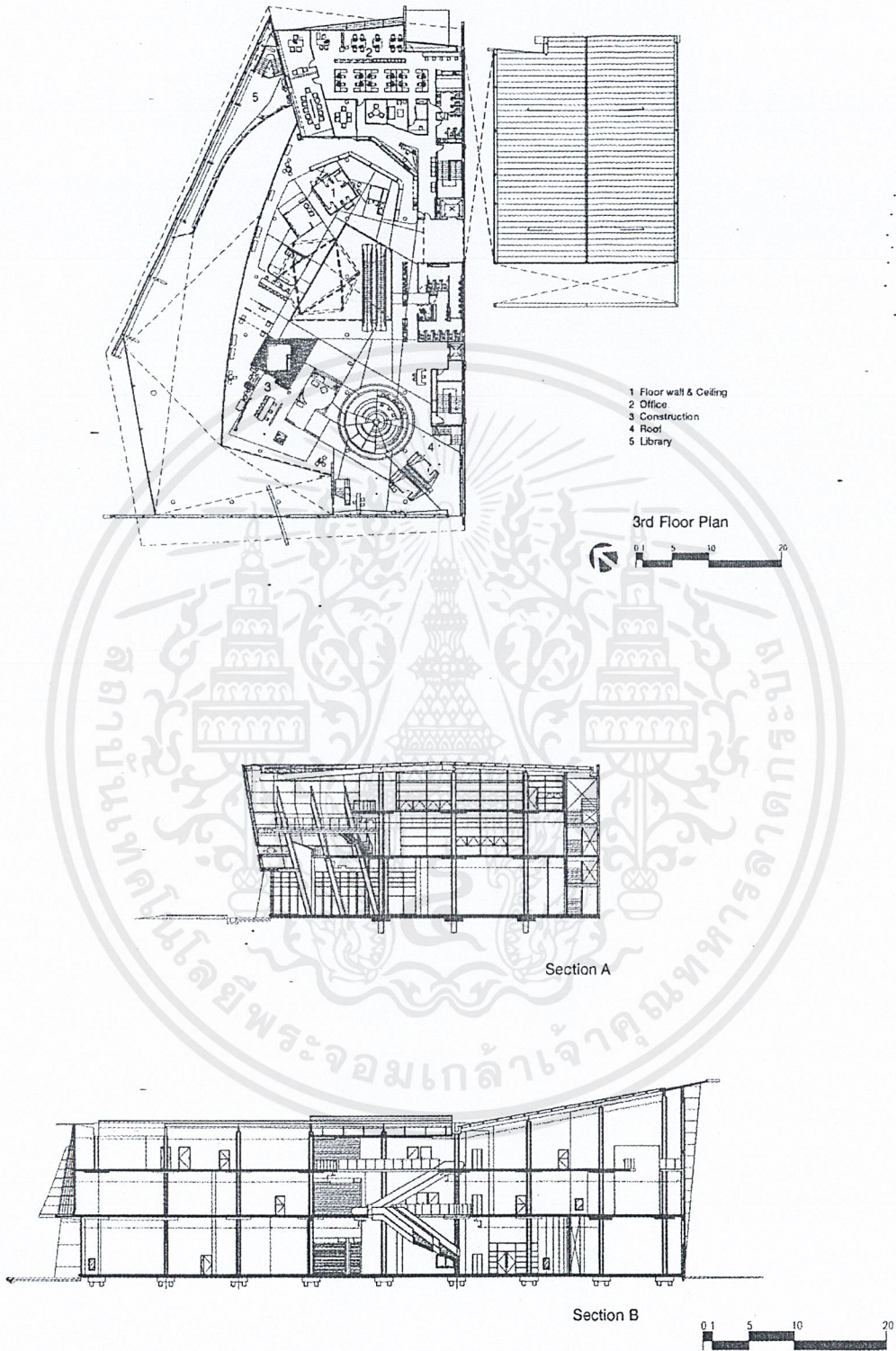


1st Floor Plan
0 1 5 10 20



2nd Floor Plan
0 1 5 10 20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8 ขอบเขตและขอบข่ายของโครงการ

ลักษณะของโครงการ โครงการจะมีส่วนในการช่วยพัฒนาความรู้ ความสามารถให้กับนักออกแบบของไทย เป็นพื้นที่พบปะพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ของคนในสายงานออกแบบแฟชั่น เป็นศูนย์กลางข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับแนวโน้มทิศทางการแฟชั่น และข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับอุตสาหกรรมแฟชั่น ให้กับผู้ที่เกี่ยวข้องและสนใจในสายงานด้านสิ่งทอและ เครื่องนุ่งห่ม ที่รวบรวมวัสดุอุปกรณ์ พื้นที่จัดแสดงผลงานการออกแบบ เป็นสถาบันสอนการออกแบบแฟชั่น ตลอดจนเป็นพื้นที่จะกระตุ้นความสนใจในเรื่องแฟชั่นและพัฒนา นักออกแบบแฟชั่นที่มีคุณภาพให้กับวงการแฟชั่นไทย

องค์ประกอบ	ขอบ ข่าย	ขอบ เขต	ขนาดพื้นที่ (ตร.ม.)	หมายเหตุ
1. ส่วนบริการ				
1.1 ส่วนบริการสาธารณะ				
- ส่วนประชาสัมพันธ์	●	●	284.47	*รวมอยู่ในพื้นที่เดียวกัน
- ส่วนโถงทางเข้าออก	●	●		
- ส่วนพักผ่อน	●	●		
- ห้องน้ำและโทรศัพท์สาธารณะ	●	●	56.60	
- ส่วนบริการร้านอาหารและเครื่องดื่ม	●	●	150.25	
- ส่วนห้องพยาบาล	●			
- ส่วนที่จอดรถ	●		1350	
- ส่วนลานกิจกรรมนอกอาคารและพื้นที่สวน	●	●	1096	
1.2 ส่วนบริการอาคาร				
- ส่วนรักษาและบำรุงอาคารและสถานที่	●			
- ส่วนดูแลและบำรุงงานระบบ	●			
- ส่วนรักษาความปลอดภัย	●			
- ส่วนซ่อมบำรุง	●			
- ส่วนคลังศูนย์การเรียนรู้และรักษาอุปกรณ์	●			
2. ส่วนบริการทางการศึกษาและองค์ความรู้ทางแนวคิด				
2.1 ส่วนห้องสมุดและคลับนักออกแบบ				
- ส่วนห้องสมุด	●	●	148.20	
- ห้องสมุดวัสดุเพื่อการออกแบบ	●	●	145.50	
- ส่วนคลับนักออกแบบ	●	●	110.20	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-ศูนย์ให้คำปรึกษาด้านการออกแบบ	●			
-ส่วนห้องบรรยาย	●	●	210.92	
-ส่วนห้องประชุม	●	●		
-ส่วนให้บริการคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตไร้สาย	●			
-ส่วนสำนักงาน	●			
-ส่วนรับฝากของ	●	●	35.82	
3.ส่วนจัดแสดงนิทรรศการและแฟชั่นโชว์				
-ช่องทางเข้าส่วนนิทรรศการ	●	●	42	
-นิทรรศการชั่วคราว	●	●	96.00	*รวมอยู่ในพื้นที่เดียวกับส่วนแสดงแฟชั่นโชว์
-นิทรรศการถาวร	●	●	686.00	
-ส่วนจัดแสดงในส่วนของแฟชั่นโชว์	●	●	613.91	*รวมอยู่ในพื้นที่เดียวกับนิทรรศการชั่วคราว
-ส่วนพักผ่อนและช่องทางเดินหลัก	●	●	35	
4.ส่วนสำนักงาน				
-สำนักงานดำเนินการตามแผนก	●			
-สำนักงานฝ่ายบริหาร	●			
-สำนักงานฝ่ายธุรการ	●			
-สำนักงานฝ่ายการเงินและการบัญชี	●			
-สำนักงานฝ่ายประสานงาน	●			
-สำนักงานฝ่ายประชาสัมพันธ์	●			
-สำนักงานฝ่ายวิจัยและการวางแผน	●			
-ส่วนห้องรับรอง	●			
รวมพื้นที่ทั้งหมดของโครงการ			6200	*รวมพื้นที่ลานจอด= 8,000 ตรม
รวมพื้นที่ที่ออกแบบทั้งหมด(ขอบเขต)			4759.87	

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. กระตุ้นความสนใจในเรื่องแฟชั่นและพัฒนานักออกแบบแฟชั่นที่มีคุณภาพให้กับวงการแฟชั่นไทย
2. พฤติกรรมและความต้องการของผู้ใช้บริการและผู้ให้บริการ
3. เพื่อเรียนและสามารถออกแบบตกแต่งอาคารตามโครงการที่จะทำการศึกษาได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์
4. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ได้จริงและสามารถเสนอข้อมูล แนวทางวิธีการแก้ปัญหาแก่ผู้ที่มีความสนใจที่จะนำไปศึกษาต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การศึกษาข้อมูลประกอบโครงการ

2.1 ข้อมูลทั่วไปของโครงการ

2.1.1. คำนิยามของศูนย์การเรียนรู้

ศูนย์การเรียนรู้

ศูนย์การเรียนรู้ หมายถึง การจัดพื้นที่การเรียนรู้ทางกายภาพเพื่อให้ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นรายบุคคลหรือผู้เรียนในกลุ่มเล็ก ตามงานที่โปรแกรมกำหนดให้ โดยจัดเป็นคูหาหรือโต๊ะ และมีสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบสื่อประสม ช่วยในการเรียนรู้โดยมีครูผู้สอนคอยแนะนำ

ลักษณะของศูนย์การเรียนรู้มีพื้นฐานจากแนวคิดการศึกษาาระบบเปิดในช่วงทศวรรษ 1960s ถึง 1970s โดยการจัดพื้นฐานการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีโอกาสควบคุมการเรียนรู้ เพิ่มขึ้น เพื่อส่งเสริมการทำกิจกรรมด้วยตนเองหรือโดยกลุ่ม จะจัดโดยแบ่งกลุ่ม ตามที่ได้รับมอบหมาย การจัดพื้นที่นี้สามารถจัดภายในห้องเรียนในห้องปฏิบัติการ จะจัดโดยแบ่งออกเป็น 4-6 ศูนย์ ภายในห้องหรือศูนย์เดียวกลางห้องหรือมุมใดมุมหนึ่งของห้องหรือแม้แต่ระเบียบทางเดินก็ทำได้แต่ต้องสามารถกำจัดเสียงรบกวนต่าง ๆ ได้ หรือจัดไว้ในห้องสมุด แต่ละศูนย์จะจัดในลักษณะเป็นโต๊ะ 1 ตัว และมีเก้าอี้โดยรอบเพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียน อภิปราย วิจัย แก้ปัญหา หรือทดลองร่วมกัน หรืออาจจัดโต๊ะคอมพิวเตอร์ที่ต่อเนื่อง เครือข่ายหรือในลักษณะที่สามารถทำกิจกรรมคนเดียวหรือเป็นกลุ่มเล็กได้ นอกจากนี้ยังจัดในลักษณะเป็นคูหาเพื่อกำจัดเสียงรบกวนในขณะที่เรียนหรือทำกิจกรรมจากศูนย์ใกล้เคียง หรือเสียงรบกวนอื่น ที่จะทำให้เสียสมาธิในการเรียน คูหาแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ คูหาแห้ง (Dry Carrel) และ คูหาเปียก (Wet Carrel) คูหาแห้งจะประกอบด้วยสื่อการเรียนรู้ที่ไม่มีวัสดุอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ส่วนคูหาเปียกจะประกอบด้วยสื่อการเรียนรู้ที่เป็นวัสดุอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น เทปเสียง วีซีดี วีดีโอ เครื่องเล่นแผ่นวีซีดี ดีวีดี เครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นต้น สื่อการเรียนรู้ที่ประจำในแต่ละศูนย์จะอยู่ในรูปแบบสื่อประสมที่แยกตามกิจกรรม หรือเป็นชุดการเรียนรู้ก็ได้

ในการเรียนที่แต่ละศูนย์แยกตามกิจกรรมการเรียนออกจากกัน ผู้เรียนที่แบ่งออกเป็นกลุ่ม ๆ แต่ละกลุ่มต้องเรียนให้ครบทุกศูนย์ ส่วนศูนย์การเรียนรู้ที่จัดทุกกิจกรรมไว้ในศูนย์เดียว แต่ละกลุ่มต้องเปลี่ยนกันเข้าไปเรียน

ข้อดีของศูนย์การเรียนรู้

1. เรียนตามอัตราการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคนหรือภายในกลุ่ม (Self-Pacing) ศูนย์การเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเรียนตามต้องการความสามารถของแต่ละคนหรือผู้เรียนภายในกลุ่ม
2. เรียนรู้อย่างกระฉับกระเฉง (Active Learning) ศูนย์การเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในประสบการณ์การเรียนรู้ การตอบสนอง และให้ผลย้อนกลับทันที
3. บทบาทของผู้สอน (Teacher Role) ศูนย์การเรียนรู้จะเปลี่ยนบทบาทของผู้สอนมาเป็นผู้แนะนำและคอยช่วยเหลือการเรียนรู้มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. กระบวนการกลุ่ม (Group Process) ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่ม ภาวะเป็นผู้นำยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม
ข้อจำกัดของศูนย์การเรียนรู้

1. ต้นทุนมาก (Cost) การวางแผน การจัดสร้างศูนย์ การรวบรวมและการจัดวัสดุต้องใช้เวลา
มาก รวมทั้งการซื้อวัสดุอุปกรณ์การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่จะนำมาใช้ในศูนย์ก็ต้องใช้
เงินจำนวนมาก

2. การจัดการ (Management) ผู้สอนที่จัดการศูนย์การเรียนรู้ต้องมีการจัดระบบและการจัดการ
ห้องเรียนที่ดี

2.1.2 ประเภทของศูนย์การเรียนรู้

1. ศูนย์การเรียนรู้สามารถนำไปใช้กับทุกระดับการศึกษา ทุกรายวิชา

2. ศูนย์ฝึกทักษะ (Skill Centers) ศูนย์นี้ให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะเพิ่มขึ้น โดยได้รับการสอนจาก
บทเรียนผ่านสื่อหรือวิธีการอื่นมาก่อน ทักษะพื้นฐานจะทำให้ฝึกและปฏิบัติในศูนย์จนทำให้มี
ความชำนาญด้วยตัวผู้เรียนเอง

3. ศูนย์ความสนใจ (Interest Centers) เป็นศูนย์ที่สร้างขึ้นมากเพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจ
ใหม่ๆ และให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

4. ศูนย์สอนเสริม (Remedial Centers) เป็นศูนย์ที่จะช่วยผู้เรียนที่ต้องการช่วยเสริมความรู้
หรือทักษะที่ยังไม่เพียงพอจากการเรียนปกติ หรือแยกผู้เรียนที่ต้องการความช่วยเหลือเป็นพิเศษ

5. ศูนย์เพิ่มพูนความรู้ (Enrichment Centers) ศูนย์นี้จะกระตุ้นประสบการณ์การเรียนรู้เพิ่มขึ้น
หลังจากที่ผู้เรียน ได้เรียนหรือทำกิจกรรมบรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้แล้ว เช่น ผู้เรียนที่มีความสามารถ
สูงเรียนบทเรียนคณิตศาสตร์จบแล้ว แต่ยังมีเวลาให้ไปเรียนในศูนย์นั้นที่มีบทเรียนยากเพิ่มขึ้น หรือ
มีกิจกรรมอื่นให้ทำเพิ่มความชำนาญ หรืออาจจะเป็นศูนย์ที่มีคอมพิวเตอร์ที่มีเกมทางคณิตศาสตร์

6. ศูนย์สำรอง (Reserved Centers) อาจจะมีศูนย์สำรองไว้ในกรณีที่ศูนย์แยกกิจกรรม เมื่อ
ผู้เรียนทำกิจกรรมในศูนย์ใดเสร็จแล้วจะเข้าไปทำกิจกรรมในศูนย์อื่น แต่ศูนย์นั้นยังไม่ว่างเนื่องจาก
ผู้เรียนในศูนย์นั้นยังทำกิจกรรมไม่เสร็จ ก็ให้มารอในศูนย์สำรองนี้โดยมีกิจกรรม ที่สอดคล้อง
กับเรื่องที่ศึกษาเตรียมไว้อาจเป็นกิจกรรมในลักษณะผ่อนคลาย ซึ่งจะทำให้ไม่ว่างในขณะที่รอหรือ
รบกวนผู้ที่กำลังทำกิจกรรมในศูนย์อื่น

2.1.3 คำนิยามเกี่ยวข้องกับแฟชั่นและการจัดแฟชั่นโชว์

แฟชั่น เป็นคำที่มาจากภาษาอังกฤษว่า fashion ราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายของคำนี้ว่า "สมัยนิยมหรือวิธีการที่นิยมกันทั่วไปชั่วระยะเวลาหนึ่ง" เป็นการยอมรับจนเกิดเป็นคำนิยม มีกระบวนการเกิดภาษาใหม่ ซึ่งเป็นช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น ซึ่งแตกต่างจากคำว่า "วิวัฒนาการ" ที่ทฤษฎีของ ชาร์ลส์ ดาร์วินระบุไว้ว่าวิวัฒนาการ คือ การเปลี่ยนแปลงที่ต้องใช้เวลายาวนานและสามารถถ่ายทอดสิ่งนั้นไปสู่ลูกหลานได้ โดยมากแล้วคำว่าแฟชั่น มักมีความหมายเกี่ยวกับการแต่งตัว

เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่มเป็น 1 ในปัจจัย 4 ที่มนุษย์ต้องการในการดำรงชีวิตเพื่อปกปิดร่างกายและให้ความอบอุ่น ความเจริญของมนุษย์ทำให้เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย เสื้อผ้ายังสามารถบ่งบอกถึงลักษณะของผู้สวมใส่ได้ด้วย เช่น ฐานะ, เชื้อชาติ, รสนิยม ฯลฯ

การพัฒนาของแฟชั่นในแต่ละยุคสมัยแตกต่างกันมาก ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายๆอย่าง เช่น การเมือง, เศรษฐกิจ, ภูมิอากาศ, ฯลฯ ในศตวรรษที่ 20 แฟชั่นโลกเปลี่ยนแปลงไปอย่างเห็นได้ชัดเจน โดยเฉพาะปี ค.ศ. 1920 - 1930 หรือเรียกว่ายุค แพลปเปอร์ (Flapper) เป็นยุคผู้หญิงสวมกระโปรงสั้นเป็นครั้งแรก และหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ในสภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ ผู้หญิงต้องออกจากบ้านเพื่อทำงานหาเลี้ยงชีพ ดังนั้นเสื้อผ้าที่สวมใส่ย่อมเปลี่ยนไปเพื่อเอื้อประโยชน์ในผู้สวมใส่มากขึ้น กางเกงจึงเป็นที่นิยม ตั้งแต่ยุคแพลปเปอร์เป็นต้นมา แฟชั่นของโลกได้ก้าวเข้าสู่ความเป็นสากล เพราะการติดต่อสื่อสารของโลกตะวันตกและตะวันออกเป็นได้เปิดกว้างมากขึ้น มีการไปมาหาสู่กัน แฟชั่นของโลกตะวันตกจึงเข้ามามีบทบาทกับโลกตะวันออก เช่น คนไทยรณรงค์ให้สวมหมวก หรือ ผู้หญิงไทยเลิกสวมโจงกะเบน เพื่อความเป็นสากล

ลักษณะหรือแบบแผนของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของแต่ละยุคสมัย เรียกว่า สไตล์ (Style) แต่ละคนมีสไตล์การแต่งตัวที่ไม่เหมือนกัน เช่น บางคนชอบแต่งตัวสไตล์ พังก์ (Punk) หรือเด็กสาวๆชอบสไตล์เซ็กซี่ ที่ฝรั่งเรียกว่า ราซี (Racy or Provocative) ส่วนคำว่า เทรนด์ (Trend) คือ แฟชั่นล่าสุดที่กำลังเป็นที่นิยม

สไตล์การแต่งตัวสามารถจำแนกได้เป็นประเภทนับไม่ถ้วน ต่อไปนี้เป็นสไตล์เด่นๆ หลักๆ ที่เป็นที่นิยมในอดีตจนปัจจุบัน บางสไตล์ถือว่าล้าสมัยไปแล้วในปัจจุบัน บางสไตล์ถือว่าเป็นคลาสสิก เพราะแต่งเมื่อไร ก็ไม่ถูกมองว่าเซ็กซี่หรือตกรุ่น อย่างไรก็ตามยังมีบางสไตล์ที่เคยล้าสมัยไปแล้วอาจเวียนกลับมาเทรนด์อีกครั้ง สไตล์การแต่งตัวสามารถจำแนกได้เป็นประเภทนับไม่ถ้วน ต่อไปนี้เป็นสไตล์เด่นๆ หลักๆ ที่เป็นที่นิยมในอดีตจนปัจจุบัน บางสไตล์ถือว่าล้าสมัยไปแล้วในปัจจุบัน บางสไตล์ถือว่าเป็นคลาสสิก เพราะแต่งเมื่อไร ก็ไม่ถูกมองว่าเซ็กซี่หรือตกรุ่น อย่างไรก็ตามยังมีบางสไตล์ที่เคยล้าสมัยไปแล้วอาจเวียนกลับมาเทรนด์อีกครั้ง

Western / Cowboy or Cowgirl คาวบอย / ตะวันตก

- Punk พังก์
- Preppie เพรปปี
- Futuristic อวกาศ / อนาคต
- Hippie ฮิปปี
- Mod ม็อด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Flapper แฟลปเปอร์
- Disco ดิสโก้
- New Wave นิวเวฟ
- Goth / Gothic โกธิค
- Equestrian / Fox Hunting / Jockey จ็อคกี้ / พวกนิยมขี่ม้า
- Biker นักขี่ / เด็กแว้น (ของฝรั่ง)
- Boho-Chic / Boho-Hippie โบโฮ
- โลลิตา สาวน้อยใสๆ สไตล์ญี่ปุ่น
- Eveningwear / Black Tie ชุดราตรี
- Speed metal สปีดเมทัล
- Hip Hop ฮิปฮอป
- fashion chestgiant volcanic แฟชั่นหน้าอกยักษ์ภูเขาไฟ

อุตสาหกรรมแฟชั่น

อุตสาหกรรมแฟชั่นนั้นเป็นสิ่งที่เริ่มขึ้นในแฟชั่นเสื้อผ้ายุคใหม่ โดยช่วงก่อนปี พ.ศ. 2500 การตัดเย็บเสื้อผ้าแฟชั่นส่วนใหญ่ยังเป็นการสั่งตัดโดยแต่ละบุคคล ตัดเย็บโดยช่างตัดเสื้อ แต่หลังจากนั้นเมื่อเริ่มมีเครื่องจักรเข้ามาเกี่ยวข้องในการตัดเย็บ หรือ จักรเย็บผ้า และมีโลกเข้าสู่ระบบทุนนิยม มีห้างสรรพสินค้า มีการผลิตเสื้อผ้าออกมาในรูปแบบจำนวนมาก ขนาดเดียวกัน ราคาเดียวกัน ทำให้อุตสาหกรรมแฟชั่นเริ่มต้นอย่างแท้จริง อีกทั้งอุตสาหกรรมแฟชั่นยังได้รับอิทธิพลจาก การสื่อสารที่มีการพัฒนาขึ้นพร้อมๆกัน ไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ หรือสื่อวิทยุ โทรทัศน์ จนถึงยุคปัจจุบันซึ่งเป็นยุคของอินเทอร์เน็ต อย่างไรก็ตามในยุคเริ่มแรกของ อุตสาหกรรมแฟชั่นนั้นเริ่มที่ฝั่งยุโรป ต่อมาที่ฝั่งอเมริกา จนมาถึงยุคปัจจุบันอุตสาหกรรมแฟชั่นนั้นเป็นออกแบบในประเทศใดประเทศหนึ่ง แต่การผลิตและจำหน่าย นั้นทำในอีกประเทศหนึ่ง เช่น แฟชั่นที่ผลิตโดยบริษัทแฟชั่นในสหรัฐอเมริกาออกแบบในประเทศ แต่ผลิตในจีนหรือเวียดนามหรือ ศรีลังกาแล้วนำกลับมาในประเทศและกระจายขายสินค้าทั่วโลกอีกครั้ง

แฟชั่นในประเทศไทย

ลักษณะแฟชั่นในประเทศไทยนั้นโดยส่วนใหญ่ประชากรนั้นได้รับอิทธิพลมาจากประเทศในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ออกเสียส่วนใหญ่ เช่น วัฒนธรรมแฟชั่นจากประเทศ จีน ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ ตัวอย่างแฟชั่นปัจจุบันในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เนื่องด้วยหลากหลายเหตุผลเช่น ความคลั่งไคล้ศิลปิน ราคาสินค้าจากประเทศจีนที่มีราคาต่ำกว่าสินค้าแฟชั่นในประเทศไทย กระแสวัฒนธรรมทางเทคโนโลยี เป็นต้น วัฒนธรรมแฟชั่นในประเทศไทยนั้นไม่ค่อยได้รับการพัฒนามากนัก เนื่องจากปัญหาแรงงานที่ขาดแคลน เนื่องจากมีราคาขั้นต่ำที่สูงเกินกว่าอุตสาหกรรมจะแข่งกับสินค้าแฟชั่นที่ทะลักมาจากประเทศจีนได้ เมื่อมีสินค้าที่วัฒนธรรมจีนหรือญี่ปุ่นหรือเกาหลีใต้เข้ามาเป็นส่วนใหญ่ ทำให้แฟชั่น ในประเทศไทยจึงมีลักษณะตามที่กล่าวมา

การเปลี่ยนแปลงของแฟชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. Trend จะเป็นลักษณะทิศทางเดียวกัน ใช้กับแฟชั่นที่ได้รับความนิยมติดต่อกันเป็นเวลานาน
2. A Cycles คำนี้มักจะใช้กับกิจการด้านแฟชั่น ซึ่งกินเวลาเป็นปีหรือเป็นฤดูกาล จึงใช้กับแฟชั่นที่ได้รับความนิยมติดต่อกันเป็นเวลานานเช่นกันโดยแฟชั่นจะเป็นไปตาม Fashion Cycle คือ
 - Introduction สินค้าที่ออกมาใหม่ มีจำนวนจำกัด เพื่อทดลองสไตล์ใหม่ๆ
 - Rise เมื่อสินค้าเริ่มที่คนสนใจ พวก Retailers ต่างก็ผลิตออกมาขายแข่ง หรือ เรียกว่า Line-forline copies or Knockoffs
 - Culmination ฮิต เป็นที่นิยม ผู้คนต่างซื้อหา ใครไม่มีเรียกว่าเซย
 - Decline เริ่มลดความนิยม
 - Obsolescence เซย ไม่มีคนซื้อ

ในส่วนของ Fashion cycle สามารถแบ่งออกไปอีก 2 ประเภท คือ

1. Fad สิ่ง que เข้าสู่ความนิยมได้เร็ว แต่อยู่ได้ไม่นานก็เสื่อมลง นิยามเพียงสั้นๆว่ามาเร็วและไปเร็ว
2. Classic อยู่ยาวนานตลอดกาลไม่เคยล้าสมัย

Design หมายถึง 1. ออกแบบ แบบ ลวดลาย เค้าโครง

2. การวาดภาพซึ่งแสดงให้เห็นถึงวิธีการทำบางสิ่งบางอย่าง แนวทางการทำบางสิ่งบางอย่าง เส้น และรูปร่าง ซึ่งเป็นที่มาของการตกแต่งและแบบ การวาดภาพเพื่อออกแบบบางสิ่งบางอย่าง การออกแบบบางอย่างโดยมีจุดมุ่งหมายพิเศษเป็นการเฉพาะ

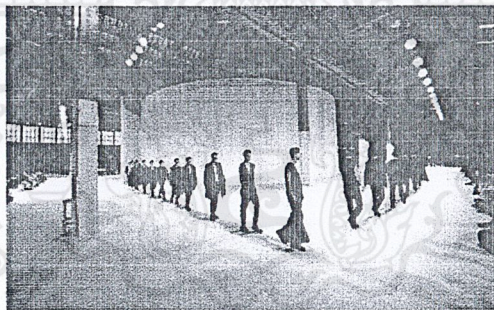
Style หมายถึง วิธีหรือแบบเฉพาะที่จะทำให้สินค้าชิ้นนั้นแตกต่างกับสินค้าตัวอื่นๆ

นิยามของการจัดแสดงแฟชั่นโชว์

การจัดแสดงแฟชั่นโชว์ คือ วิธีการที่นักออกแบบเสื้อผ้า นำเสนอความคิดและแรงบันดาลใจไปพร้อมกับการโฆษณาแบรนด์ เสื้อผ้าเพื่อให้ครอบคลุมถึงสื่อต่างๆ รวมไปถึงการได้รับผลตอบรับที่ดี จากสาธารณชน ในฐานะผู้ชมและกลุ่มลูกค้า ซึ่งมีผลต่อความภักดีและซื้อซ้ำต่อแบรนด์ (Brand Loyalty) ต่อไป มีความคิดเห็นจาก คุณ ดิดีเยร์ กรัมบาช (Didier Grumbach) ประธานของสหพันธ์ เครื่องแต่งกายชั้นสูงแห่งประเทศฝรั่งเศส (Federation Francaise de la Couture) กล่าวไว้ว่า “ไม่มีช็อก้า หนใดๆ ที่บังคับให้ดีไซน์เนอร์ต้องจัดแสดงแฟชั่นโชว์ต่อสาธารณชน นอกเสียจากพวกเขาเหล่านั้น ต้องการให้ผลงานการออกแบบของพวกเขาออกสู่สายตาประชาชน และการจัดแสดงแฟชั่นโชว์ ก็สามารถตอบสนองความต้องการแสดงออกทางความคิดและศิลปะของพวกเขาได้” นอกจากกลุ่มลูกค้าและเพื่อนฝูงที่มาดูแฟชั่นโชว์ ซึ่งเป็น กลุ่มผู้ชมหลัก สื่อมวลชนและตัวแทนซื้อ (Buyer) ถือเป็นกลุ่มผู้ชม ที่สำคัญมากเช่นกัน ตัวอย่างเช่น ในฐานะสื่อมวลชน สื่อหนังสือพิมพ์ และนิตยสารแฟชั่นต่างๆ พวกเขาสามารถเลือกชุดเสื้อผ้าที่พวกเขา ชื่นชอบมาวางแผนจัดทำรูปแบบนิตยสารของพวกเขาต่อไปในอนาคต ส่วนตัวแทนซื้อ หลังจากชมแฟชั่นโชว์เสร็จเรียบร้อยแล้วพวกเขาอาจจะเพิ่มการสั่งซื้อเสื้อผ้าก่อนการตัดสินใจ ยืนยันการสั่งซื้อที่เลือกไปก่อนหน้านี้ ถือเป็น การเพิ่มโอกาสในการซื้อขายเสื้อผ้าอีกทางหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดแสดงแฟชั่นโชว์ ณ ที่ต่างๆ ทั่วโลก ถูกจัดขึ้นปีละ 2 ครั้ง ครั้งแรกของรอบปี อยู่ในช่วงเดือนมกราคมถึงกุมภาพันธ์ และครั้งที่สอง อยู่ในช่วงเดือนกันยายนถึงตุลาคม [1] การจัดพิจารณาจากผลของการออกแบบ การผลิต การจัดจำ หน่าย และยอดขายของคอลเลคชั่นเสื้อผ้าจากปีที่ผ่านมาในฤดูใบไม้ร่วงหรือช่วงเดือนกันยายน คอลเลคชั่นเสื้อผ้าชั้นสูง (Haute Couture) และคอลเลคชั่นเสื้อผ้าสำเร็จรูป (Pret-a-Porter) สำหรับฤดูใบไม้ผลิ และฤดูร้อนของปีถัดไปจะถูกจัดแสดงขึ้น ส่วนคอลเลคชั่นเสื้อผ้า สำเร็จรูปสำหรับฤดูใบไม้ร่วงและฤดูหนาวของปีถัดไปจะถูกจัดแสดงขึ้น ในฤดูใบไม้ผลิซึ่งอยู่ในช่วงปลายเดือนกุมภาพันธ์ เมืองศูนย์กลางทางแฟชั่นที่สำคัญของโลก ได้แก่ นิวยอร์ก ลอนดอน มิลาน และปารีส เป็น 4 เมืองที่มีชื่อเสียงเก่าแก่และสำคัญของการจัดแสดง แฟชั่นโชว์ นอกจากนี้ยังมีเมืองที่กำลังพัฒนาเพื่อเป็นเมืองศูนย์กลางทางแฟชั่นอีกมากมาย อาทิ โคเปนเฮเก้น เบอร์ลิน และซิดนีย์ เป็นต้น สำหรับนักออกแบบเสื้อผ้าหน้าใหม่ การจัดแสดงแฟชั่นโชว์ ถือเป็นเรื่องที่มีความเสี่ยงเนื่องจากค่าใช้จ่ายในการจัดแสดงแฟชั่น โชว์แต่ละงานนั้นมีราคาค่อนข้างสูง ฉะนั้นรูปแบบของการจัดแสดงจึงเป็นสิ่งที่สำคัญ การเลือกรูปแบบการจัดแสดงให้เหมาะสมกับแนวคิดของคอลเลคชั่น กลุ่มลูกค้าและอัตลักษณ์ของแบรนด์ เป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนและควรศึกษาให้ดี การนำเสนอผลงานแฟชั่น (Fashion Presentation) เป็นอีกแนวทางหนึ่งของรูปแบบการจัดแสดงที่ใช้งบประมาณน้อยกว่า การจัดแสดงแฟชั่นโชว์ เนื่องจากใช้เวลาในการจัดแสดงที่สั้น และกระชับกว่ารูปแบบเรียบง่ายกว่าเหมาะสมกับแบรนด์ที่เพิ่งเริ่มก่อตั้ง นอกจากนี้เทคโนโลยีสมัยใหม่สามารถเป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่ดีให้กับ ดีไซน์เนอร์ที่ต้องการจัดแสดงแฟชั่นโชว์ด้วยงบประมาณที่ไม่สูงนัก



ภาพประกอบการเดินแบบแฟชั่นโชว์

วัตถุประสงค์ของการจัดแสดงแฟชั่นโชว์

ในการจัดแสดงแฟชั่นโชว์แต่ละครั้ง วัตถุประสงค์ของการจัดล้วนมีเหตุผลหลากหลายประการ ได้แก่

1. ความต้องการนำเสนอเสื้อผ้าคอลเลคชั่นใหม่ คอลเลคชั่น เสื้อผ้าจะถูกนำเสนอออกมาให้ประทับใจเหล่าผู้ชมให้มากที่สุด สะท้อนแนวความคิดและสไตล์ของดีไซเนอร์ รวมไปถึงสื่อสารข้อมูล ของแบรนด์อย่างมีนัยยะ อาทิ ความประณีต ความแตกต่าง แนวทางของอุปลักษณ์โน้ตทัศน์ (Conceptual) เป็นต้น
2. ความต้องการดึงดูดความสนใจจากสื่อ ความแปลกใหม่ของเสื้อผ้าสามารถดึงดูดความสนใจจากสื่อต่างๆ ได้ ดังนั้น ความแปลกใหม่ นวัตกรรม และความสวยงามของคอลเลคชั่นเสื้อผ้าที่สร้างขึ้น กลายเป็นสิ่งที่สร้างแรงปรารถนาให้กับสื่อต่างๆ ได้ ภาพถ่ายจากแฟชั่นโชว์และบทวิจารณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวกับแฟชั่น ล้วนมีอิทธิพลต่อความเป็นจริงทางธุรกิจของแบรนด์ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ความต้องการให้แบรนด์เป็นที่จดจำ หลากหลายแฟชั่นโชว์ที่บรรดาบรรณาธิการแฟชั่นได้ชมในสัปดาห์แห่งการจัดแสดงแฟชั่นโชว์ ในแต่ละครั้ง หลังจากการแสดงทั้งหมดจบลง อะไรที่ ทำให้พวกเขาเหล่านั้นยังสามารถ จดจำ และพูดถึงแบรนด์ที่พวกเขาได้ดู แล้วนำความทรงจำ เหล่านั้นไปเขียนบทวิจารณ์สนับสนุนแบรนด์ที่น่าประทับใจ

4. ความต้องการสนับสนุนการตัดสินใจซื้อ ในแฟชั่นโชว์ ส่วนที่สำคัญที่สุดส่วนหนึ่งของผู้ชม คือ ผู้ซื้อและ ความเป็นไปได้ในการซื้อ

5. ความต้องการสร้างความคาดหวัง เมื่อแฟชั่นโชว์ได้ผ่านพ้นไป ถ้าดีไซเนอร์คนไหนสามารถสร้างความประทับใจให้กับสื่อมวลชนและตัวแทนซื้อไว้ได้สำเร็จ ชื่อของเขาและแบรนด์ ที่เขาทำ จะถูกเผยแพร่ไปในสื่อต่างๆ นิตยสารแฟชั่น เป็นต้น และเมื่อถึงเวลาการจัดแสดงแฟชั่นในครั้งต่อไป งานแสดงของเขาจะได้รับความสนใจเข้าชม จากผู้คนจำนวนมากไม่น้อยซึ่งเป็นผลดี ต่อเนื่องกับตัวของดีไซเนอร์และแบรนด์ รูปแบบการจัดแสดงแฟชั่นโชว์และการใช้พื้นที่

รูปแบบการนำเสนอแฟชั่นโชว์การนำเสนองานแฟชั่นนั้น ในปัจจุบันไม่มีรูปแบบที่ตายตัว มีการคิดวิธีการนำเสนอรูปแบบใหม่ๆ มากขึ้นโดยมีการประยุกต์ศิลปะ เข้ามาใช้ในการนำเสนอด้วยไม่ว่าจะเป็นด้าน เวทีแสง เสียง Media Effect ต่างๆ ซึ่งขึ้นอยู่กับแนวความคิดของนักออกแบบการนำเสนอแฟชั่นในปัจจุบันถือเป็นรูปแบบและพัฒนาการใหม่ที่ดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้เป็นอย่างดีความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการแสดงแฟชั่นโชว์และการใช้พื้นที่รูปแบบของแฟชั่นโชว์ แบ่งออกเป็น 4 ประเภทดังนี้

1. House Show เป็นการจัดเดินแบบเป็นกลุ่มเล็กๆ เป้าหมายเพื่อการขายเป็นหลัก ซึ่งผู้ที่เข้ามาชมจะเป็นผู้ที่ต้องการซื้อส่วนตัวจนถึง Fashion Show Agency ฝ่ายจัดซื้อจากห้างสรรพสินค้าฯลฯ นายแบบและนางแบบเดินในลักษณะช้าๆ เนิบๆ เพื่อโชว์สินค้าและมีเบอร์ติดอยู่ที่สินค้าพร้อมทั้งใบสั่งซื้อติดแจกให้ด้วย

2. Seminar ลักษณะคล้าย House Show แต่เป็นเพื่อการศึกษามากกว่าการค้า โดยจะมีดีไซเนอร์อยู่ในกลุ่มผู้ชมเพื่อคอยให้คำแนะนำแนวความคิดและเทคนิควิธี

3. Collection Show เมื่อนักออกแบบออกแบบสินค้ามาในแต่ละคอลเลกชัน (Collection) ก็จะมีการเดินแบบครั้งหนึ่งและเชิญผู้สนใจเข้าร่วมชม

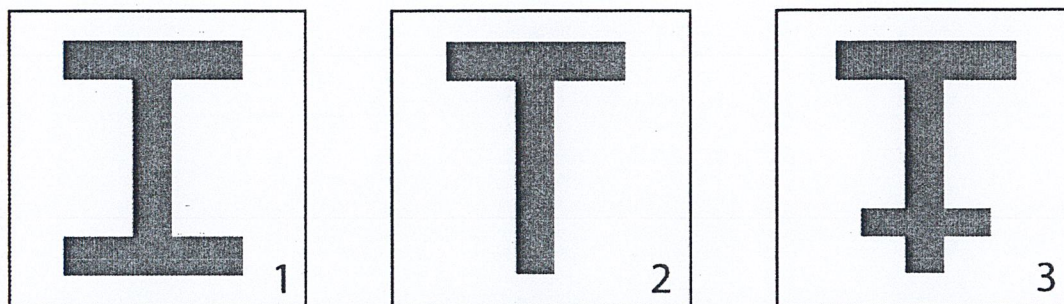
4. Show ปัจจุบันเป็นที่นิยมมากในต่างประเทศ การแสดงมีลักษณะคล้ายกับ Collection Show ในแต่ละครั้งจะต้องมีการแสดงประกอบด้วย

ปัจจัยในการแสดงแฟชั่นที่ดี

1. ระยะเวลามองเห็นและการรับฟังที่ดีระยะเวลามองเห็นที่ดีเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการแสดงแฟชั่นโชว์ เพราะต้องเห็นรายละเอียดของชุดที่แสดงโดยปกติระยะไกลสุดสำหรับการมองเห็น คือ 75 ฟุต (22.85) และระยะไกลสุดสำหรับการรับฟังที่ดีโดยไม่ต้องใช้เครื่องขยายเสียง คือ 100-125 ฟุต (39.09)

2. รูปแบบเวทีรูปแบบการจัดเวทีแฟชั่นโชว์นี้ไม่มีลักษณะตายตัวแน่นอน การออกแบบเวทีขึ้นอยู่กับ Concept ของโชว์ว่าต้องการสร้างความรู้สึกลับใดในส่วนรูปแบบหลักของเวทีมีอยู่ 3 ลักษณะดังนี้

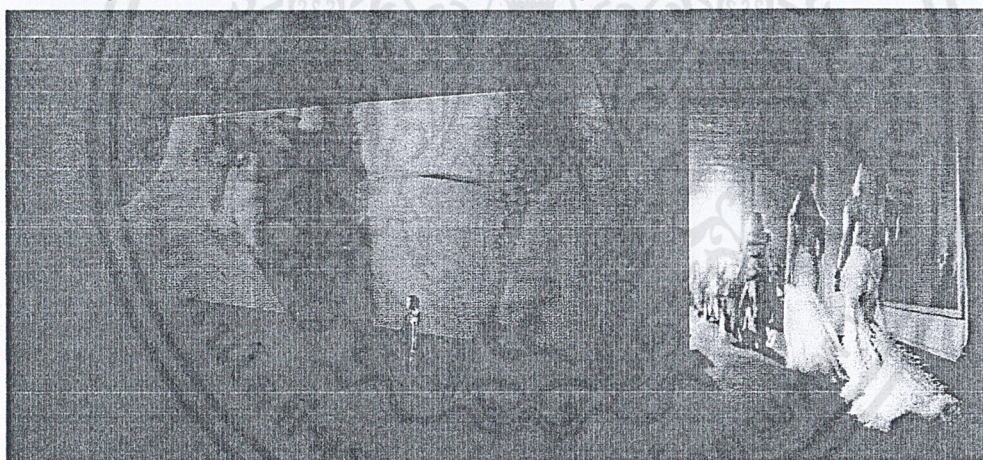
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ แสดงรูปแบบของเวที

ส่วนรูปแบบอื่นจะมีการออกแบบดัดแปลงไปจาก 3 ลักษณะข้างต้น มีการตกแต่งเพิ่มเติมขึ้นอยู่กับความต้องการที่แตกต่างกันออกไป ในบางครั้งจะมีการใช้สื่อ (Media) เข้าร่วมด้วย เช่นสไลด์วิดีโอ เวทีที่นิยมในประเทศไทยจะเป็นแบบตัวที่

Catwalk ที่ใช้ในการเดินแฟชั่นโชว์ ขนาดมาตรฐาน 2 ขนาด คือ 1.80x2.40 เมตร และ 1.20x2.40 เมตร โดยทั้งสองขนาดนี้ จะปรับความสูงได้ในระดับต่างๆกัน คือ 0.60 ม. 0.80 ม. 1.00ม. และ 1.20 เมตร ส่วนที่นอกเหนือจากขนาดมาตรฐานนั้นมักจะเป็นการสั่งทำพิเศษจากแบบเวทีที่ออกแบบตามแนวความคิดของตัวสินค้า ซึ่งได้รูปแบบที่แปลกใหม่ แต่จะมีต้นทุนค่อนข้างสูง



ภาพ รูปแบบการจัดแฟชั่นโชว์ในปัจจุบัน

แนวทางในการจัดพื้นที่ส่วนโถงกิจกรรม

เป้าหมายหลักของการจัดพื้นที่ส่วนโถงกิจกรรม คือ การจัดงานเพื่อสนทนากการต่างๆประกอบการศึกษา และให้ประสบการณ์ทางด้านการออกแบบแฟชั่นของนักศึกษา และประชาชน ดังนี้

- การจัดงาน Promotion ต่างๆตลอดจน Exhibition ต่างๆ
- การจัดแสดงงานแฟชั่นโชว์ประจำปีของนักศึกษา
- การจัดแสดงงานแฟชั่นโชว์ของดีไซเนอร์รับเชิญ งานแสดงแฟชั่นตามฤดูกาล
- การเข้าพื้นที่จัดงานกิจกรรมต่างๆจากบุคคลภายนอก

รูปแบบการจัดเวที

1. Apena Shape

- ผู้ชมจำนวนมากได้ใกล้ชิดกับการแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ลดค่าใช้จ่ายในการจัดแสดง

2. Proscenium Shape

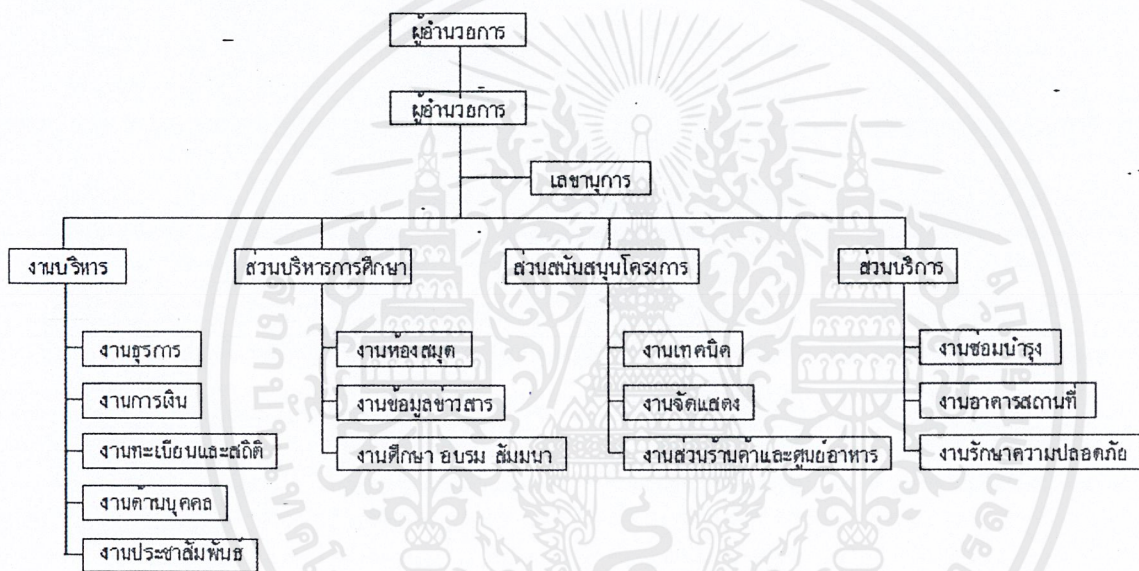
- ผู้ชมชมการแสดงได้ด้านเดียว
- ผู้ชมและผู้แสดงแยกจากกันเด็ดขาด

3. The Apron Shape

- ช่วยให้การแสดงของ Proscenium ได้ผลดียิ่งขึ้น

2.1.4 โครงสร้างสายการบริหารงานและอัตรากำลัง

หน้าที่บริหารของโครงการ



ภาพ แผนผังแสดงโครงสร้างการบริหารงานของโครงการ

อัตรากำลังในส่วนต่างๆของโครงการ

ในการจัดสรร แบ่งส่วนงานของโครงการสรรถจัดแบ่งกลุ่มบุคลากรและเจ้าหน้าที่ภายในโครงการออกได้เป็น 4 ฝ่าย ดังนี้ คือ

1. ฝ่ายบริหาร

- เจ้าหน้าที่ระดับสูง
- ฝ่ายบริหาร
- ฝ่ายธุรการ
- ฝ่ายการตลาด
- ฝ่ายบุคคล
- ฝ่ายประชาสัมพันธ์

2. ฝ่ายวิชาการ

3. ฝ่ายจัดแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ฝ่ายกิจกรรม
- ฝ่ายออกแบบ
- ฝ่ายกำกับเวที
- ฝ่ายเทคนิค

4. ฝ่ายบริการ

- ฝ่ายงานซ่อมบำรุง
- ฝ่ายอาคารสถานที่
- ฝ่ายรักษาความปลอดภัย

2.1.5 องค์ประกอบ ของศูนย์แห่งแฟชั่น

การกำหนดองค์ประกอบของโครงการในการกำหนดองค์ประกอบของอาคาร สามารถวิเคราะห์ได้จากข้อมูลพื้นฐาน ได้แก่ พฤติกรรม และกิจกรรม ของผู้ใช้อาคาร อ้างอิงจากอาคารตัวอย่าง ตัวอย่างวิทยานิพนธ์ และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับโครงการศูนย์แฟชั่นกรุงเทพฯ ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้ คือ

1. องค์ประกอบที่จำเป็นต้องมีในโครงการ เป็นองค์ประกอบที่เกิดจากการแบ่งส่วนงาน อัตรากำลังเจ้าหน้าที่ และผู้ใช้บริการ ซึ่งมีความจำเป็นต้องมีภายในโครงการเป็นเบื้องต้น

2. องค์ประกอบที่มีขึ้นเพื่อเสริมให้โครงการมีความสมบูรณ์ เป็นส่วนที่เพิ่มขึ้นตามพฤติกรรม และกิจกรรมของผู้ใช้ โดยแบ่งออกได้เป็นส่วนดังนี้

องค์ประกอบหลัก

1. ส่วนศูนย์แฟชั่น (Fashion Center)
 - 1.1 โถง (Hall)
 - 1.2 ส่วนร้านค้าย่อย (Retail Shop)
 - 1.3 ส่วนของศูนย์อาหาร (Cafeteria) อาหาร

องค์ประกอบรอง

2. ส่วนสถาบันสอนออกแบบแฟชั่น
 - 2.1 ห้องเรียน
 - 2.2 ส่วนร้านขายอุปกรณ์การเรียน ตัดเย็บและอุปกรณ์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง
 - 2.3 ห้องเก็บของ

องค์ประกอบสนับสนุนโครงการ

3. ส่วนส่งเสริมและเผยแพร่องค์ความรู้เกี่ยวกับแฟชั่น

3.1 ส่วนจัดแสดง (Multi-Purpose Hall) ซึ่งเป็นสถานที่สำหรับการจัดแสดงแฟชั่นโชว์ ตลอดจนรูปแบบการแสดงกิจกรรมต่างๆ มีความพร้อมทางด้านอุปกรณ์เครื่องเสียงแสง ห้องแต่งตัว ห้องควบคุม และองค์ประกอบอื่นๆ ตามความสมบูรณ์แบบในการประกอบกิจกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 ส่วนการจัดแสดงนิทรรศการ แบ่งออกเป็น 2 ประเภทด้วยกัน ดังนี้ คือ

3.2.1 ส่วนการจัดนิทรรศการชั่วคราว (Temporary Exhibition)

3.2.2 ส่วนการจัดนิทรรศการถาวร (Permanent Exhibition)

3.3 ส่วนการจัดการประชุม สัมมนา การบรรยาย

3.4 ส่วนซ่อมบำรุงและจัดเก็บอุปกรณ์

3.5 ส่วนห้องสมุด

องค์ประกอบอื่นๆ

4. ส่วนสำนักงานกลางบริหารโครงการ และส่วนสำนักงานให้ เพื่อรองรับ การขยายตัวของโครงการ

5. ส่วนบริการ

2.1.6 รูปแบบและวิธีการจัดนิทรรศการ

ประวัติความเป็นมาของการจัดนิทรรศการ

การจัดนิทรรศการ นับว่ามีการจัดกันมาเป็นเวลานานแล้วตั้งแต่โบราณ ตั้งแต่มนุษย์รู้จักนำเอาสิ่งที่มีอยู่หรือสิ่งที่หาได้มาวางจัดแสดงให้ผู้อื่นได้รับรู้ โดยอาจเพื่อการแลกเปลี่ยน การอวด การซื้อขาย หรือเพื่อจุดประสงค์ใดก็ตาม จากนั้นจึงค่อย ๆ พัฒนารูปแบบการจัดแสดงดังกล่าวให้น่าดูน่าสนใจ เช่น มีการประกาศให้ทราบล่วงหน้าก่อนการจัดแสดง มีการแยกหมวดหมู่ให้ง่ายแก่การรับรู้ จดจำ และทำความเข้าใจ มีการจัดสถานที่ด้วยแสงสีเสียงเพื่อสร้างบรรยากาศ ตลอดจนต้องมีการออกแบบ วางแผน ในการจัดแต่ละครั้งให้ได้ประสิทธิภาพสูงสุด ความหมายของนิทรรศการ

นิทรรศการเป็นเครื่องมือหรือสื่อกลางของบุคคลหรือหน่วยงาน สำหรับให้ความรู้ ความเข้าใจ ประสบการณ์ การศึกษา การส่งเสริมเสนอแนะ การโฆษณา ประชาสัมพันธ์ข่าวสารข้อมูลไปสู่มหาชน ที่วิธีการอย่างอื่นไม่สามารถทำได้

ประเภทของนิทรรศการ

การจัดแสดงสิ่งของต่างๆให้ผู้คนได้รับรู้สามารถกำหนดแบ่งแยกความแตกต่างตามลักษณะและขนาดของการจัดแสดง ได้ดังนี้

- การจัดแสดงขนาดย่อย (Display) คือ การจัดแสดงโสตทัศนวัตถุ จำนวนหนึ่งในพื้นที่จำกัด หรือเพื่อจัดมุ่งหมายอันใดอันหนึ่งโดยเฉพาะ เช่น การจัดแสดงสินค้าในพื้นที่จำกัดอันหนึ่ง เป็นต้น

- นิทรรศการ (Exhibition) คือ การจัดแสดงที่มุ่งหมายหลากหลายในพื้นที่กว้างขวาง โดยมีการจัดแสดงขนาดย่อยรวมอยู่ในบริเวณเดียวกัน เช่น งานแสดงอัญมณีและเครื่องประดับ และการจัดแสดงสิ่งต่าง ๆ ในรูปแบบพิพิธภัณฑ์

- งานออกร้าน (Fair) คือ การแสดงส่วนย่อย ๆ ที่มีความหลากหลายทางด้านวัตถุประสงคในการจัดในบริเวณเดียวกัน เช่น งานกาชาด หรืองานออกร้านโดยการรวมกลุ่มกันของพ่อค้า เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- งานแสดงขนาดใหญ่ (Exposition) คือ การแสดงวัตถุหรือสินค้าในระดับนานาชาติ ที่รวมการแสดงในลักษณะต่าง ๆ ไว้ในพื้นที่เดียวกัน

การจำแนกประเภทของนิทรรศการ สามารถแบ่งได้เป็น 2 วิธี คือ

1. การจำแนกตามกำหนดระยะเวลา เป็นการแบ่งประเภทนิทรรศการตามเวลาที่จัดแสดง แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1.1 นิทรรศการถาวร (Permanent Exhibition) คือ นิทรรศการที่จัดอยู่ที่ใดที่หนึ่งเป็นระยะเวลาสั้นๆ หรือตลอดไป นิทรรศการลักษณะนี้ถือได้ว่าเป็นการรวบรวมและจัดแสดงสิ่งต่างๆ โดยเฉพาะวัตถุสิ่งของที่จัดแสดงเรื่องราวที่เกิดขึ้นแน่นอนแล้ว เช่น สิ่งที่แสดงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ โบราณคดี และศิลปะ เป็นต้น ซึ่งการจัดแสดงจะจัดให้ผู้สนใจเข้าชมเป็นเวลานานหรือตลอดไปในที่นั้น แม้จะมีการโยกย้ายบ้างก็เพียงบางส่วน หรืออาจจะสะสมสิ่งของที่จัดแสดงเพิ่มเข้าไปใหม่ ตัวอย่างเช่น พิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้ง

1.2 นิทรรศการชั่วคราว(Temporary Exhibition) คือ นิทรรศการที่จัดอยู่ที่หนึ่งใดเป็นระยะเวลาสั้นๆ นิทรรศการชั่วคราวนี้สามารถแบ่งตามวัตถุประสงค์ของการจัดได้ 2 ประเภท คือ

- นิทรรศการชั่วคราวที่จัดแสดงเป็นเอกเทศ เป็นนิทรรศการที่มีการกำหนดจัดในช่วงระยะเวลาหนึ่งเพื่อแสดงสิ่งใดๆ โดยไม่สัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการจัดแสดงนิทรรศการประเภทอื่น

- นิทรรศการชั่วคราวที่จัดแสดงเพื่อเสริมนิทรรศการถาวร เป็นการจัดขึ้นเพื่อเสริมการจัดแสดงที่มีอยู่เดิม โดยอาจใช้เป็นเครื่องมือเชิญชวน ประชาสัมพันธ์ให้คนเข้าชมสิ่งแปลกใหม่ในบริเวณที่จัดนิทรรศการถาวร เพื่อแสดงวัตถุหรือสิ่งที่น่าสนใจได้ใหม่ๆ หรือในหัวข้อที่ประชาชนบางกลุ่มสนใจ หรือในสิ่งที่นิทรรศการถาวรไม่มี เป็นการอุดช่องว่างนิทรรศการหรือเสริมการแสดงที่จัดอยู่เดิม

2. การจำแนกจากการกำหนดสถานที่ เป็นการแบ่งประเภทนิทรรศการออกตามสถานที่ที่จัดแสดง แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. นิทรรศการในร่ม (Indoor Exhibition) เป็นการแสดงนิทรรศการที่จัดแสดงขึ้นภายในอาคาร โดยอาจใช้สถานที่บริเวณส่วนต่างๆ ภายในห้อง เฉลียง ห้องโถง หอประชุม เป็นต้น

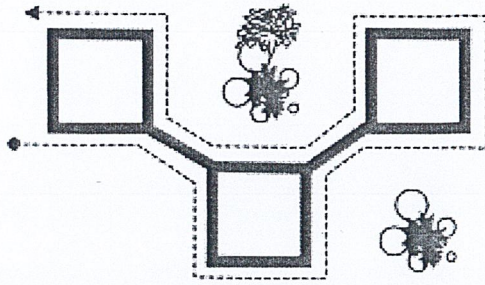
2. นิทรรศการกลางแจ้ง (Outdoor Exhibition) เป็นการจัดนิทรรศการขนาดใหญ่ มีผู้ร่วมงานจากหน่วยงาน องค์กรธุรกิจหลายสาขา มีจุดมุ่งหมายให้ประชาชนจำนวนมากได้มีโอกาสเข้าชม โดยจัดในบริเวณที่มีพื้นที่กว้าง เพียงพอที่จะจอดรถยนต์ สิ่งปลูกสร้างชั่วคราวเพื่อจัดนิทรรศการ

3. นิทรรศการหมุนเวียน (Travelling Exhibition) เป็นนิทรรศการที่จัดแสดงหมุนเวียน เปลี่ยนสถานที่จัดแสดง เช่น ผลงานศิลปะ จัดหมุนเวียนไปตามจังหวัด เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ทักษะ และเผยแพร่ให้ผู้ชมในท้องถิ่นได้รู้เห็นเพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการหรือข่าวสารข้อมูลต่างๆ

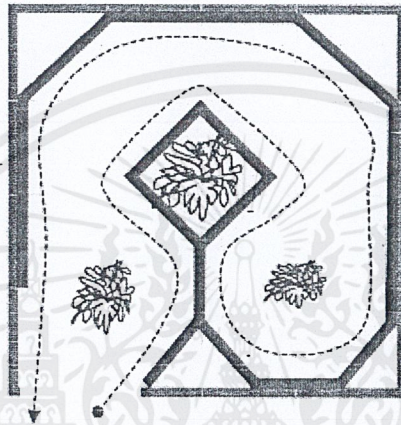
บทบาทหน้าที่ของนิทรรศการ

1. ช่วยสร้างภาพพจน์ที่ดีให้กับองค์กร
2. ช่วยสร้างความนิยมเลื่อมใสและศรัทธาจากประชาชน
3. ช่วยป้องกันการเข้าใจผิดหรือความเข้าใจคลาดเคลื่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพแสดงภาพทิศทางการชมอย่างต่อเนื่องได้ทั้ง 2 ด้านโดยใช้สิ่งกีดขวางเป็นแนวนำทางการเดินชมตามลำดับ



ภาพแสดงทิศทางการชมอย่างอิสระโดยกำหนดให้เข้าออกได้ทางเดียว



ภาพแสดงทิศทางการชมอย่างอิสระโดยกำหนดให้เข้าออกได้ 2 ทาง

รูปแบบการจัดแสดงและการใช้พื้นที่ในการจัดแสดงนิทรรศการ

วิธีการจัดแสดงนิทรรศการโดยทั่วไป

เป็นการศึกษารูปแบบการจัดนิทรรศการในภาพรวม เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดรูปแบบและแนวความคิดโดยรวมของการจัดแสดง

1. Systematic Displays การจัดนิทรรศการโดยจัดวางชิ้นงานตามเนื้อหา โดยเน้นการแสดงชิ้นงาน เช่น พิพิธภัณฑ์แห่งชาติ หอศิลป์กรุงเทพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. Space Creation การออกแบบที่ว่างโดยอาศัยองค์ประกอบ (Element) เพื่อให้เกิดที่ว่างและอารมณ์ให้เป็นที่ไปตามเนื้อหาที่จัดแสดง เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงเนื้อหาของงานได้อย่างรวดเร็ว

3. Theatricalize เป็นการนำสื่อ Electronic และ Media ต่าง ๆ มาใช้ร่วมกันในการจัดแสดงเพื่อให้เกิด Movement และความน่าสนใจ

4. Theme Park ใช้กับการจัดกลางแจ้งที่มีเนื้อหาในการจัดแสดง ซึ่งโครงการไม่มีส่วน นิทรรศการกลางแจ้ง จึงไม่ใช้วิธีนี้ในการจัดนิทรรศการระบบสัญญาณและการมองเห็น ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ

- ระบบการสัญญาณของผู้เข้าชมนิทรรศการ
- ระบบการสัญญาณของส่วนบริการและเจ้าหน้าที่

รูปแบบการจัดแสดง แบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. ประเภทสื่อ 2 มิติ

- บอร์ด(Board) เป็นการจัดแสดงที่เหมาะสมกับเนื้อหาที่ง่าย ไม่ซับซ้อนนัก การใช้Board จำนวนหลายๆ ต่อเนื่องกัน จะทำให้ผู้ชมรู้สึกเบื่อได้ง่าย สามารถใช้เป็นองค์ประกอบร่วมกับการจัดแสดงแบบอื่นๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาที่จัดแสดง

- บอร์ดอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Board) เป็นการจัดแสดงเนื้อหาที่ยังไม่ซับซ้อนมากนักอาศัยสื่ออื่นๆ ช่วยกระตุ้นการรับรู้มากกว่าหนึ่งทาง เช่น แสงไฟ เสียง การสัมผัส

- คอมพิวเตอร์ (Computer) เป็นการแสดงในหัวข้อที่มีการจัดแสดงหลากหลาย เหมาะสำหรับการค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับผู้สนใจ โดยสามารถพัฒนาข้อมูลที่มีการเปลี่ยนแปลงบ่อยๆ ได้ง่าย และสามารถนำไปเผยแพร่ต่อได้ง่าย

- เครื่องแสดงภาพยนตร์ (VDO Wall) เป็นการนำเสนอข้อมูลที่เป็นเรื่องราวได้ดี และมีความต่อเนื่องสามารถสื่อสารให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจและกระตุ้นความสนใจได้ดี มีความยืดหยุ่นในการนำเสนอ แต่ควรใช้ในลักษณะที่มีผู้ชมจำนวนมากจึงจะคุ้มค่าในการเปิดเครื่องฉาย

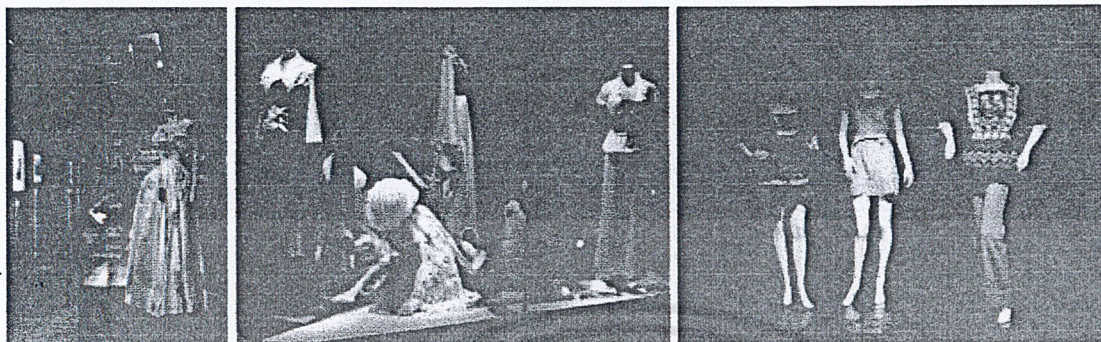
- เครื่องฉายสไลด์ (Slide Project & Slide Multi Vision) เป็นการนำเสนอข้อมูลในลักษณะที่เป็นภาพนิ่งโปร่งใส โดยต้องจัดแสดงในห้องที่มีการควบคุมแสงสว่างให้มีพอสมควรเนื่องจากเป็นสื่อที่มีการเปลี่ยนแปลง สามารถฉายภาพย้อนไปมาได้ตามความต้องการของผู้ชมนอกจากนี้ยังสามารถชมเป็นหมู่คณะได้อีกด้วย

2. ประเภท 3 มิติ

- อนันตรทัศน์ (Diorama) เป็นลักษณะการนำเอา Board เป็นฉากแล้วนำวัตถุจำลองมาแสดงประกอบกัน เพื่อให้เกิดความลึกเหมือนจริงมากขึ้น ขนาดเล็กสุดประมาณ 0.60 เมตร และอาจใหญ่จนสามารถจัดเต็มห้องได้ซึ่งสามารถทำให้ผู้ชมเดินเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการจัดแสดง สร้างอารมณ์ และความรู้สึกเหมือนจริงมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- แบบจำลอง (Object Model) เป็นการนำเอาวัตถุจริง หรือ สร้างแบบจำลองที่ผู้ชมสามารถมองเห็นได้โดยรอบ เป็นการอธิบายให้ผู้ชมสามารถเข้าใจโดยวัตถุที่สามารถสัมผัสจริงได้สามารถอธิบายเนื้อหาที่ซับซ้อนให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น



ภาพ รูปแบบการจัดแพชั่นโชว์ในปัจจุบัน

3. รูปแบบอื่นๆ -

- Hologram เป็นเครื่องมือฉายภาพ 3 มิติ ซึ่งเกิดจากการแยกแสงเลเซอร์ที่ออกมาจากเครื่องกำเนิดมายังพื้นที่ที่จัดแสดง ซึ่งสามารถเรียกความสนใจจากผู้ชมได้เป็นอย่างดี

- Virtual Reality เป็นการใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation Technique) เป็นการสร้างภาพขึ้นจากคอมพิวเตอร์ขนาดของอุปกรณ์ประเภทนี้ไม่ใหญ่มาก เนื้อหาสามารถเปลี่ยนแปลงได้เสมอซึ่งกระตุ้นความสนใจจากผู้ชมได้มาก

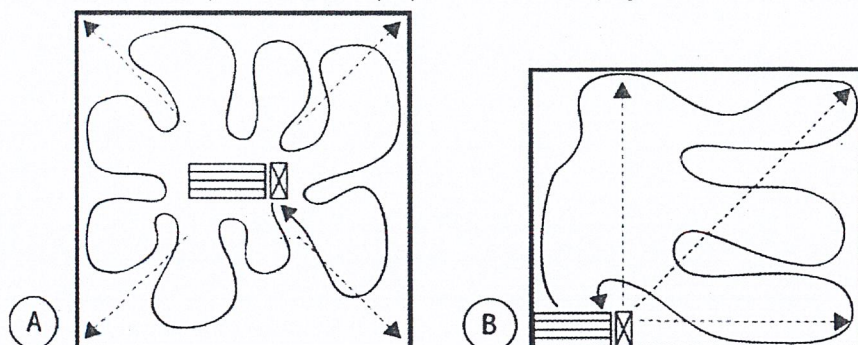
- Learning Activity อาศัยอุปกรณ์ให้ทดลองและเล่น เป็นการเสริมสร้างความรู้ให้กับตนเอง

- Interactive Installation เป็นการออกแบบที่ว่างประสบการณ์ เช่น เครื่องมือ อุปกรณ์ประเภทอื่นตามหัวข้อที่จัดแสดงเพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างรวดเร็ว โดยอาศัยการกระตุ้นความรู้ทั้งหมดจนรู้สึกว่าคุณเองเข้าสู่โลกของเนื้อหานั้นจริงๆ ซึ่งการนำเสนอลักษณะนี้เป็นการกระตุ้นความรู้สึกของผู้ชมต่อเนื้อหาที่นำเสนอได้ดีและน่าสนใจ

ระบบ Circulation ภายในห้องแสดงงาน เมื่อพิจารณาตามลักษณะแกนสัญจรหลัก(Access)สามารถแบ่งออกได้ 2 ระบบ คือ

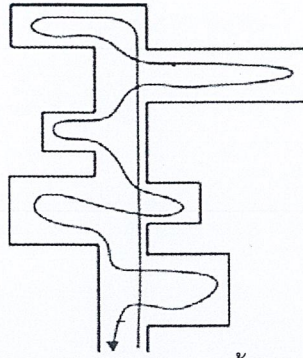
1. Centralized System of Access

การวางผังจัดตามเส้นทางการเคลื่อนไหวของผู้ชม ผู้ชมก็จะเดินตามเส้นทางสถาปัตยกรรมไปตามแบบแผนที่ตายตัวจากจุดเริ่มต้นจนถึงจุดสุดท้าย แต่อาจหยุดดูเป็นช่วง ๆ ได้



ภาพ ลักษณะการจัดทางสัญจรแบบ Centralized System of Access

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



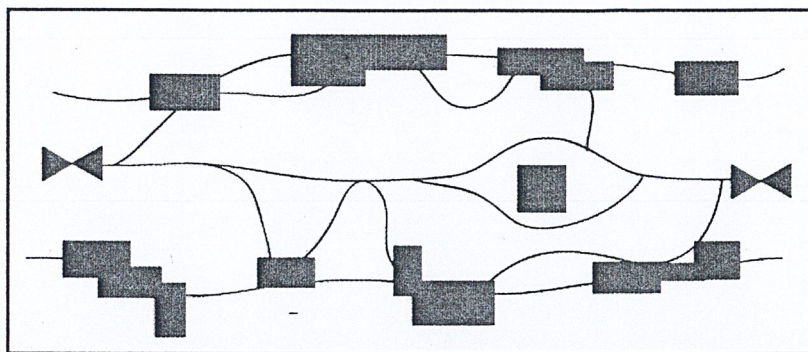
1.6 Fan Shape ทางเข้าจากด้านกลาง ผังรูปพัด การจัดแบบนี้ทำให้มีโอกาสมากในการเลือกชม แต่ผู้ชมต้องตัดสินใจในการชมเร็วและในทางจิตวิทยาผู้ชมจะไม่ชอบนักเพราะรู้สึกว่าเป็นการบังคับเกินไป และที่จุดรวมจะเป็นจุดที่วุ่นวาย



1.7 Star Shape การเข้าจากจุดศูนย์กลางจากผังรูปดาว มีลักษณะคล้ายแบบหวี ซึ่งผู้ชมไม่สามารถที่จะเลื่อนไหลไปอย่างสะดวก และสามารถแยกออกต่างหากได้ ความสมดุลของการจัดแกนทำให้เกิดปัญหาได้



2. Decentralized System of Access ระบบนี้มักจะจัดทางเข้าออก 2 ทาง ผู้ชมสามารถเดินชมได้อย่างอิสระ ลักษณะเป็นทางเดินใจกลางเมือง วิธีนี้อาจทำให้ผู้ชมไม่ได้ชมครบถ้วน หรือไม่เป็นลำดับ ควบคุมด้านความปลอดภัยทำได้ยาก เนื่องจากมีทางเข้าออกมากเกินไป



ภาพ ลักษณะการจัดทางสัญจรแบบ Decentralized System of Access

ระบบทางสัญจร ที่มีทางเข้าออกมากกว่า 2 ทาง การแสดงงานมีความน่าสนใจหลายประเภทไม่ต่อเนื่องกัน จึงไม่มีประโยชน์ในการกำหนดแนวทางของผู้ชม แต่เป็นการให้อิสระในการชมงานซึ่งสิ่งสำคัญต้องมี Landmark เพื่อให้ผู้ชมสามารถรู้ทิศทาง และกำหนดตัวเองได้ว่าอยู่ตำแหน่งไหนของอาคาร

การกำหนดขนาดและปริมาตรของห้องแสดง

การกำหนดขนาดความกว้าง ยาวของห้องแสดง ไม่สามารถกำหนดให้แน่นอนได้ตามหลักการแล้ว ขนาดของห้องจะขึ้นอยู่กับปริมาณของวัตถุแสดง ขนาด และลักษณะการจัดแสดง ซึ่งต้องมีการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับวัตถุแสดงเพื่อหาค่ากลางมาเป็นตัวกำหนดขนาด แต่ในปัจจุบันการออกแบบห้องแสดงมักจะใช้วิธีการออกแบบ Space ให้สามารถยืดหยุ่นได้มาก มีการออกแบบผนังสำเร็จรูปเพื่อการจัดแสดง สามารถประกอบเป็นฉากที่มีขนาดตามความต้องการได้ ส่วนใหญ่จะเริ่มต้นจากระบบกริด (Grid System) ซึ่งยึดเอาขนาดของวัสดุเป็นเกณฑ์

ขนาดความสูงของห้องมีผลต่อสัดส่วนของห้องแสดงงานมาก ระดับฝ้าเพดานอาจจะเป็นตัวกำหนดว่า Space ไต เหมาะสำหรับจัดแสดงวัตถุชนิดใด ประเภทไหน นอกจากนี้ความสำคัญของฝ้าเพดานยังปรากฏออกมาในรูปของการกำหนดบรรยากาศห้องแสดงงานด้วย แสงสว่างต่าง ๆ สำหรับห้องแสดงมักจะใช้ฝ้าเพดานเป็นแหล่งกำเนิดแสงสว่าง ทั้งระบบแสงธรรมชาติและแสงประดิษฐ์ ทั้งนี้เพราะเป็นตำแหน่งการให้แสงที่ดีและไม่รบกวนแก่วัตถุที่แสดงความสูงของฝ้าเพดานสำหรับห้องแสดง ไม่มีกำหนดที่แน่นอนเพราะต้องขึ้นอยู่กับชนิดและขนาดของวัตถุ แต่มาตรฐานต่ำสุดที่ใช้ทั่วไปคือประมาณ 3.00 เมตร ฝ้าเพดานนอกจากจะใช้สำหรับบัง ซ่อน และกันแสงเหนือหัวแล้วยังสามารถใช้พื้นที่ภายในฝ้าเพดานได้อีกด้วย สำหรับใช้เป็นส่วนบริการต่างๆ ดังนี้

- ทางเดินของท่อเครื่องปรับอากาศ
- ทางเดินสายไฟฟ้า
- ติดตั้งระบบดับเพลิง
- ช่องอากาศสำหรับระบายอากาศ
- ติดตั้งไฟแบบ Lighting Traffer ซึ่งเหมาะสำหรับการออกแบบห้องที่การแสดงชั่วคราว
- ช่วยเก็บเสียงสะท้อนและเสียงรบกวนจากภายนอก
- ติดตั้งกล่องทีวี สำหรับระบบรักษาความปลอดภัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.7 ข้อมูลพื้นฐาน

2.1.7.1 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับห้องสมุด

ห้องสมุดเฉพาะ มีวัตถุประสงค์แตกต่างจากห้องสมุดประเภทอื่นๆ อาจสรุปได้ดังนี้

1. เพื่อเก็บรวบรวมหนังสือ สิ่งพิมพ์ต่างๆ เฉพาะวิชา ซึ่งสถานที่นั้นๆเกี่ยวข้องโดยเฉพาะ
2. เพื่อให้บริการด้านความรู้แก่บุคคลภายในหน่วยงานนั้นๆ

ลักษณะของห้องสมุดเฉพาะ

ห้องสมุดเฉพาะลักษณะแตกต่างกับห้องสมุดโดยทั่วไปดังนี้

1. ที่ตั้ง ห้องสมุดเฉพาะส่วนมากจะตั้งอยู่ในอาคารของหน่วยงาน ซึ่งห้องสมุดสังกัดอยู่เช่น ธนาคาร บริษัท พิพิธภัณฑสถาน โรงงาน นอกจากนี้ยังมีห้องสมุดเฉพาะซึ่งเป็นห้องสมุดแผนกวิชา หรือห้องสมุดคณะของมหาวิทยาลัย เช่น ห้องสมุดคณะวิทยาศาสตร์
2. เนื้อหาวิชา ห้องสมุดเฉพาะจะจัดหาหนังสือและวัสดุสำหรับค้นคว้าวิจัยอื่นๆ เฉพาะวิชาใดวิชาหนึ่ง หรือกลุ่มวิชาที่เกี่ยวข้อง
3. ผู้ใช้บริการ ห้องสมุดเฉพาะไม่ให้บริการแก่บุคคลทั่วไป แต่จำกัดเฉพาะกลุ่มเท่านั้น ผู้ใช้จึงมักเป็นผู้ที่มีความสนใจหรือมีความรู้เป็นอย่างดี ซึ่งห้องสมุดเฉพาะนั้นๆเกี่ยวข้อง
4. ขนาดห้องสมุด ห้องสมุดเฉพาะจะมีขนาดต่างๆกันตามสังกัดของหน่วยงานนั้นๆ แต่ส่วนมากจะมีขนาดเล็ก เพราะตั้งอยู่ในอาคารของหน่วยงานที่มีเนื้อที่จำกัด
5. การให้บริการ การให้บริการจะมุ่งเน้นในด้านการบริการความรู้และข้อมูลต่างๆ แก่ผู้ใช้ด้วยข้อมูลและเอกสารที่ทันต่อเหตุการณ์โดยทันทั่วทั้ง และตรงตามจุดประสงค์ของผู้ใช้ หรืออาจกล่าวได้ว่ามุ่งเน้นเนื้อหาของเอกสารมากกว่าตัวเลขเอกสาร ทั้งนี้เพราะสิ่งที่ผู้ใช้ต้องการมักเป็นข้อมูลเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยเฉพาะ ส่วนบริการโดยทั่วไปก็เหมือนห้องสมุดประเภทอื่น
6. บุคลากร บรรณารักษ์ห้องสมุดเฉพาะ นอกจากเป็นบรรณารักษ์วิชาชีพแล้ว ยังต้องมีความรู้ในวิชาเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับหน่วยงานนั้นด้วย

ประเภทของห้องสมุดเฉพาะ

ประเภทของห้องสมุดเฉพาะ สามารถแบ่งเป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆได้ดังนี้

1. แบ่งตามประเภทของวรรณกรรม สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท
 - 1.1 ห้องสมุดเฉพาะด้านสังคมศาสตร์
 - 1.2 ห้องสมุดเฉพาะด้านมนุษยศาสตร์
 - 1.3 ห้องสมุดเฉพาะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
2. แบ่งตามหน่วยงานต่างๆในประเทศไทย สามารถแบ่งได้ดังนี้
 - 2.1 ห้องสมุดเฉพาะวิชาในมหาวิทยาลัย โดยเฉพาะห้องสมุดประจำคณะ
 - 2.2 ห้องสมุดของหน่วยงานราชการ ซึ่งจะมีเอกสาร และสิ่งพิมพ์ที่ตรงตามความต้องการและมีสิ่งพิมพ์ของ

รัฐบาลจำนวนมากบางแห่งมีหน้าที่เป็นศูนย์เอกสารทางวิชาการเฉพาะเรื่องด้วย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 2.3 ห้องสมุดเฉพาะของทางสถาบัน มีโครงการเพื่อการค้นคว้าวิจัย
- 2.4 ห้องสมุดเฉพาะของรัฐวิสาหกิจ
- 2.5 ห้องสมุดเฉพาะของสมาคม ให้บริการแก่สมาชิกสมาคมในวิชาที่สนใจ
- 2.6 ห้องสมุดเฉพาะของบริษัท ธนาคาร มีหนังสือ เอกสารส่งเสริมการทำงานพนักงาน
- 2.7 ห้องสมุดเฉพาะขององค์การระหว่างประเทศ

การจัดห้องสมุด

ตำแหน่งเฟอร์นิเจอร์ในห้องสมุด

ชั้นวางหนังสือ โดยมากมักเรียงไปตามฝาผนัง เพื่อให้มีเนื้อที่สำหรับการอ่านมาก นอกจากนี้ยังทำให้บรรณารักษ์ รักษาสถานที่ให้มีโอกาสควบคุมดูแลห้องสมุดโดยทั่วถึง แต่ในปัจจุบันนี้เนื่องจากแนวโน้มของการศึกษาแผนใหม่มุ่งส่งเสริมการศึกษาค้นคว้าโดยตนเองมากขึ้น การจัดวางชั้นอาจจัดวางตรงกลางห้องหรือข้างๆ มีที่วางสำหรับอ่านหนังสือให้เป็นสัดส่วนมากขึ้น การวางชั้นหนังสือกลางห้องควรวางระยะห่างกันระหว่างชั้น 1.20-1.50 เมตร เพื่อให้ผู้ใช้จะได้หยิบหนังสือได้โดยสะดวก

ชั้นวางวารสารและหนังสือพิมพ์ ชั้นวางควรอยู่ใกล้ทางเข้าหรือเป็นที่คนเข้าถึงได้ง่าย หรือมองเห็นได้ง่ายและไม่ไกลจากการควบคุมมากนัก

โต๊ะรับจ่ายหนังสือ เป็นโต๊ะที่จะมีผู้มาติดต่อยืมและคืนหนังสือเสมอ มักจะจัดวางอยู่ใกล้ทางเข้า-ออก เพราะจะเป็นการสะดวกแก่ผู้ใช้ในการยืมหนังสือและส่งหนังสือ

โต๊ะบัตรรายการ ควรอยู่ในที่ที่เห็นได้ง่ายจากทางเข้า อยู่ตรงกลางระหว่างหนังสือทั่วไปกับหนังสืออ้างอิงหรือให้ใกล้กับเจ้าหน้าที่บริการถามและโต๊ะรับจ่ายเพื่อให้ผู้ใช้ได้ค้นหาหนังสือของห้องสมุดได้โดยสะดวก

ชั้นหนังสืออ้างอิง ควรอยู่ใกล้กับบรรณารักษ์ เพื่อจะได้อธิบายหรือให้คำแนะนำแก่ผู้ใช้

โต๊ะเจ้าหน้าที่บริการตอบคำถาม ควรอยู่ในที่ที่มองเห็นง่าย และสะดวกในการติดต่อสอบถาม

ป้ายนิเทศการหรือตู้นิเทศการ ควรอยู่ตรงข้างทางเข้า-ออก สามารถมองเห็นได้ทันทีเมื่อเข้ามาใช้

โต๊ะในห้องอ่านหนังสือ จะต้องจัดให้ไม่แน่นจนเกินไป เพื่อทางเดินจะได้สะดวก - ควรจัดที่นั่งสอดแทรกตามบริเวณชั้นหนังสือบ้าง เพื่อให้ผู้ใช้ไม่ต้องเดินไกล และหยิบหนังสืออ่านได้รวดเร็ว ระยะห่างโต๊ะหนึ่งๆควรห่างกันประมาณ 1.50-1.80 เมตร

โสตทัศนวัสดุ อาจเก็บไว้ในตู้ใกล้กับเจ้าหน้าที่รับ-จ่ายหนังสือ หรือเป็นห้องต่างหาก

เครื่องอัดสำเนา ควรอยู่ในบริเวณหนังสืออ้างอิง เพื่อให้บริการได้สะดวกยิ่งขึ้น

ตำแหน่งการวางเฟอร์นิเจอร์ในห้องสมุดนั้นจะทำได้ดี ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ที่วางไว้นั้นก็ต้องดูที่สภาพพื้นที่อาคาร และสิ่งแวดล้อมด้วย ทั้งยังจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การให้แสงสว่างภายในห้องสมุด

ในการเลือกใช้แสงสว่างที่เหมาะสมสำหรับห้องสมุดนั้น จากการพิจารณาในด้านประสิทธิภาพในการใช้สอย การใช้แสงจากไฟฟ้า จะมีประโยชน์มากกว่าแสงจากธรรมชาติ เพราะสามารถควบคุมได้ดี และเป็นที่ยอมรับ นิยมใช้กันทั่วไป การให้แสงมีอยู่ 5 วิธี คือ

1. การให้แสงโดยตรง เป็นการส่องสว่างโดยตรงจากแหล่งกำเนิดแสงให้ความเข้มข้นสูง
2. การให้แสงทางอ้อม ให้คุณภาพดีที่สุด แสงที่ได้จากการสะท้อนจากเพดานตกลงบนพื้นที่ที่ต้องการ ได้แสงที่นุ่มนวลปราศจากเงา
3. การให้แสงทางตรงผสมทางอ้อม ให้แสงสม่ำเสมอที่สุด เป็นการรวมเอา 2 วิธี มาใช้ร่วมกัน
4. การให้แสงแบบกึ่งโดยตรง แบบนี้จะให้แสงน้อยกว่าแบบแรก
5. การให้แสงแบบกึ่งทางอ้อม แบบนี้จะให้แสงที่ดีกว่าแบบที่ 2

ในการออกแบบไฟฟ้าเพื่อให้แสงในอาคาร ควรให้แสงสว่างสม่ำเสมอในอาคารแตกต่างกัน 2:1 เป็นอย่างต่ำ แสงแบบที่ให้โดยทางอ้อม ถือว่าให้แสงสว่างสม่ำเสมอถือว่าเพดานเป็นตัวให้กำเนิดแสง

การใช้สีภายในห้องสมุด

ในทางจิตวิทยา สีทุกสีมีอิทธิพลต่อมนุษย์ในด้านอารมณ์เป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในห้องสมุดซึ่งเฉลี่ยผู้มาใช้บริการแล้ว จะอยู่ในห้องสมุดประมาณ 3 ชม. สูงสุด ดังนั้นสีที่ใช้ควรเป็นสีที่ดูแล้วไม่เบื่อกง่าย สามารถดึงดูดใจคน เมื่อเข้าไปแล้วรู้สึกสบายตา นิยมสีเย็นตาเรียบๆ

การป้องกันเสียงรบกวนภายในห้องสมุด

ไม่ว่าสถานที่ใดๆ ย่อมต้องการความเงียบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในห้องสมุด เพื่อสมาธิในการอ่านหนังสือ การใช้วัสดุภายในห้องสมุด จึงควรเลือกใช้วัสดุที่สามารถดูดกลืนเสียงได้ เช่น การใช้วัสดุบุพื้น เพดาน กำแพง ตลอดจนผ้าม่านต่างๆ

การใช้กระจกเป็นแผ่นกั้นระหว่างห้องทำงานและห้องอ่านหนังสือ เป็นสิ่งดีดีมากเพราะ สามารถทำให้คนในห้องทำงานมองเห็นบรรยากาศในห้องสมุดได้โดยตลอด การใช้หิ้งวางหนังสือต่างๆ เป็นเครื่องกั้นบริเวณอ่านหนังสือ จะเป็นการลดความดังของเสียงลงได้บ้าง

การปรับอากาศในห้องสมุด

การระบายอากาศในห้องสมุด เป็นสิ่งที่มีจะละเลยเสียไม่ได้ เพราะหากอากาศในห้องสมุด มีความอบอ้าวหรือหนาวเย็นเกินไป จะเป็นการรบกวนผู้ใช้ห้องสมุดเป็นอันมาก การระบายอากาศทำได้ 2 วิธี

1. วิธีธรรมชาติ : เป็นวิธีที่ยุ้งยากและไม่นิยมกระทำ
2. เครื่องปรับอากาศ : เป็นวิธีที่สิ้นเปลืองอยู่มาก แต่ก็ได้ผลคุ้ม

ในการควบคุมอากาศในห้องสมุด ควรให้ความสม่ำเสมออยู่ระหว่าง 70 องศาฟาเรนไฮน์ ถึง 78 องศาฟาเรนไฮน์ ซึ่งจะเป็นสภาพที่ความชื้นของอากาศอยู่ในสภาพปกติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.7.2 ห้องบรรยาย (Lecture Room)

เป็นห้องสำหรับแสดงการบรรยาย หรือปาฐกถาในโอกาสที่ศูนย์ศึกษาได้จัดรายการไว้รวมทั้งจัดฉายภาพยนตร์ ประกอบด้วย เพื่อการเผยแพร่ทางด้านวิชาการ หรือใช้เป็นที่ประชุม อบรมทางวิชาการ ซึ่งจัดขึ้นตามแต่โอกาสอันสมควร การใช้งานคล้ายโรงภาพยนตร์ โดยมีส่วนประกอบดังนี้

1) ส่วนประกอบของห้องบรรยายและภาพยนตร์

- โถง (LOBBY) เป็นบริเวณพักคอย พุดคุยหรือพักผ่อน
- ทางเข้า-ออก (ENTRANCE & EXIT) ถ้าสำหรับห้องขนาด 400 ที่นั่ง ควรมีทางเข้าออกอย่างน้อย 2 ทาง
- ส่วนเวทีจัดแสดง (STAGE) ใช้แสดงปาฐกถาติดตั้งจอภาพยนตร์
- ห้องเตรียมการบรรยาย (PREPARATION ROOM) เป็นที่สำหรับผู้ที่จะบรรยาย (สามารถแยกชาย - หญิง) มีห้องน้ำพร้อม
- ห้องเก็บของ (STORAGE) เป็นที่เก็บวัสดุเตรียมฉาก เวที โต๊ะ เก้าอี้ ที่ใช้ในการบรรยาย
- ส่วนที่นั่งชม
- ห้องน้ำสำหรับผู้ฟังบรรยาย

ห้องควบคุมและ PROJECTION ROOM เป็นห้องที่เก็บเครื่องฉายรวมทั้งอุปกรณ์ควบคุมระบบแสง ระบบเสียงในการแสดง ภายใต้การดูแลของเจ้าหน้าที่ ห้องนี้ต่อเนื่องกับห้องเก็บอุปกรณ์และห้องเก็บฟิล์ม ต้องมีการปรับอากาศที่ดี เพื่อป้องกันฝุ่นและความชื้น ซึ่งเป็นอันตรายต่ออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และฟิล์มที่มีราคาแพง

ตำแหน่งที่ติดตั้งจะอยู่ด้านหลังของหอประชุม อาจยกพื้นขึ้นลอยเหนือที่นั่งผู้ชมด้านหลัง ซึ่งต้องมองเห็นเวทีอย่างชัดเจน ควรมีโทรศัพท์ภายใน ที่ใช้ติดต่อกับเจ้าหน้าที่ นักแสดงหลังเวทีได้ ผนังห้องที่ติดกับหอประชุมเป็นกระจก เพื่อให้สามารถควบคุมระบบต่างๆ และการแสดงได้ การสัญจรของเจ้าหน้าที่ควรแยกจากทางเข้าของผู้ชม เพื่อความเป็นสัดส่วนและควบคุมดูแลง่าย

- ทางออกฉุกเฉินสำหรับ จะต้องมีย่านอย่างน้อยเพียงพอและเปิดง่าย มีอัตราส่วนดังนี้

จำนวนคน	ทางออกฉุกเฉิน
1-60	1
1-600	2
601-1000	3
1001-1400	4
1401-1700	5
1701-2000	6
2001-2250	7
2251-2500	8
2501-2700	9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ช่องทางออกฉุกเฉินทุกช่องต้องจัดตัวอักษรโตขนาด 6” สูงจากระดับพื้น 6” - 9” เห็นได้ง่าย และมีแสงเรืองให้ข้อความในที่มืด

- การทำให้มีแสงเรืองมี 2 วิธี

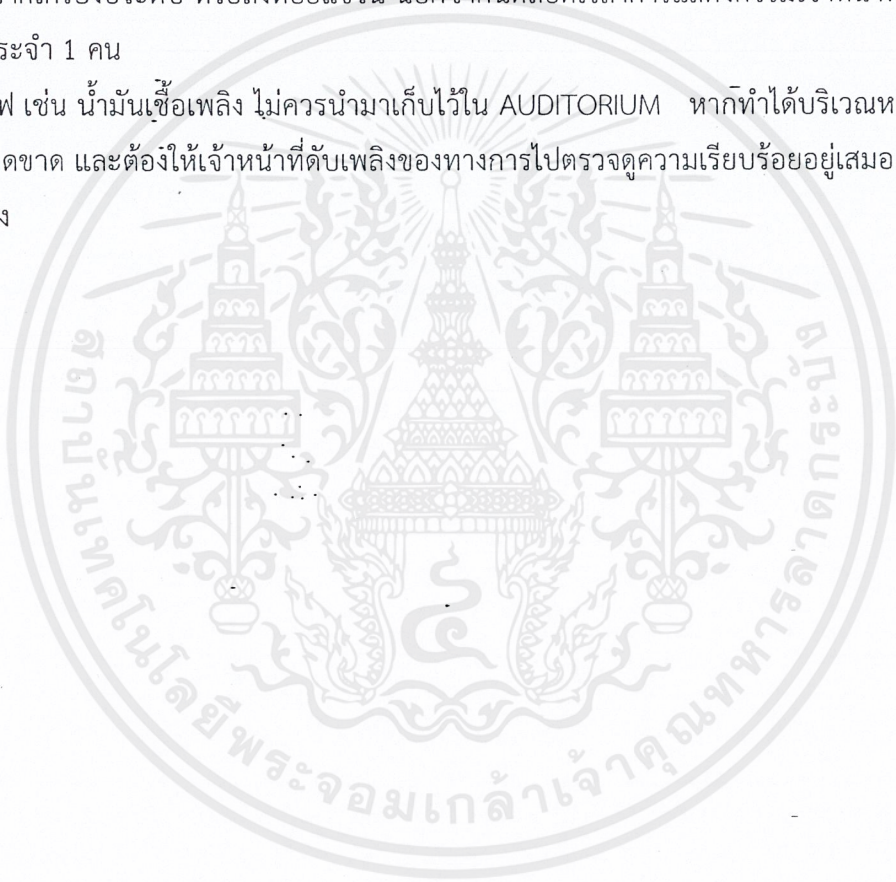
1. ใช้ไฟฟ้า

2. ใช้ไฟจากแบตเตอรี่ ให้ตลอดเวลาแม้ขณะที่ไฟฟ้าขัดข้อง

นอกจากนี้ ตามหลัภูมิที่ซับซ้อนควรมีลูกศรบอกทิศทางออกไปสู่ทางใหญ่ ควรโล่งไม่มีเก้าอี้เสริม หรือของเกะกะเป็นอันตราย ตรงที่เป็นบันไดหรือเป็นชั้นควรทำให้สังเกตได้ง่าย เช่น ใส่ไฟไว้หรือทาสีขาว

การจัดที่นั่งบุหรีโดยการทำให้เป็นถึง ภายในบรรจุทราย สำหรับถึงควรมีฝาปิดเรียบร้อย จัดไว้ตามจุดต่างๆ ให้ห่างจากเครื่องประดับ หรือสิ่งห้อยแขวน นอกจากนี้ตลอดเวลาการแสดงควรมีเจ้าหน้าที่ดับเพลิงที่มีความชำนาญประจำ 1 คน

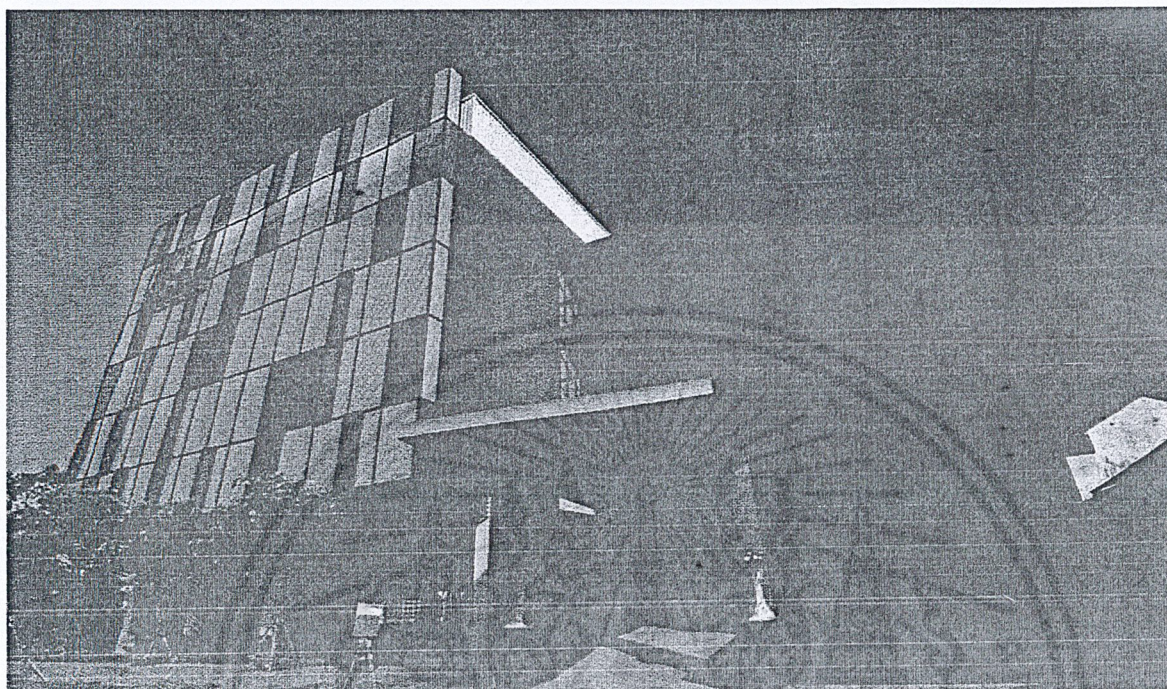
วัสดุไวไฟ เช่น น้ำมันเชื้อเพลิง ไม่ควรนำมาเก็บไว้ใน AUDITORIUM หากทำได้บริเวณหลังฉากเวที ควรงดสูบบุหรีเด็ดขาด และต้องให้เจ้าหน้าที่ดับเพลิงของทางไปตรวจดูความเรียบร้อยอยู่เสมอ อย่างน้อย 3 เดือนต่อ 1 ครั้ง



2.2 กรณีศึกษา

2.2.1 กรณีศึกษาเปรียบเทียบด้านองค์ประกอบและพื้นที่ (Programming)

1. สถาบันออกแบบนานาชาติชนาพัฒน์ Chanapatana International Design Institute



ข้อมูลทั่วไปและการดำเนินงานของโครงการ

ที่อยู่ 44 ซอยปทุมวิภา 20 ถนนสุขุมวิท 101 เขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร 10260

ข้อมูลเบื้องต้น สถาบันออกแบบนานาชาติชนาพัฒน์ หรือ ซีไอดีไอชนาพัฒน์ (Chanapatana International Design Institute: CIDI) เดิมชื่อ "สถาบันชนาพัฒน์" เป็นสถาบันสอนการออกแบบ CIDI world คือที่ทำการของสถาบันออกแบบนานาชาติชนาพัฒน์ เป็นอาคาร 4 ชั้น พร้อมระบบลิฟท์ ประกอบด้วยห้องเรียน ห้องประชุมใหญ่ ห้องประชุมย่อย ห้องจักร ห้องสมุด ห้องคอมพิวเตอร์ ห้องเรียนระบบกล้องวงจรปิด และระบบอำนวยความสะดวกต่างๆ

ประเภทและพฤติกรรมของผู้ใช้อาคาร

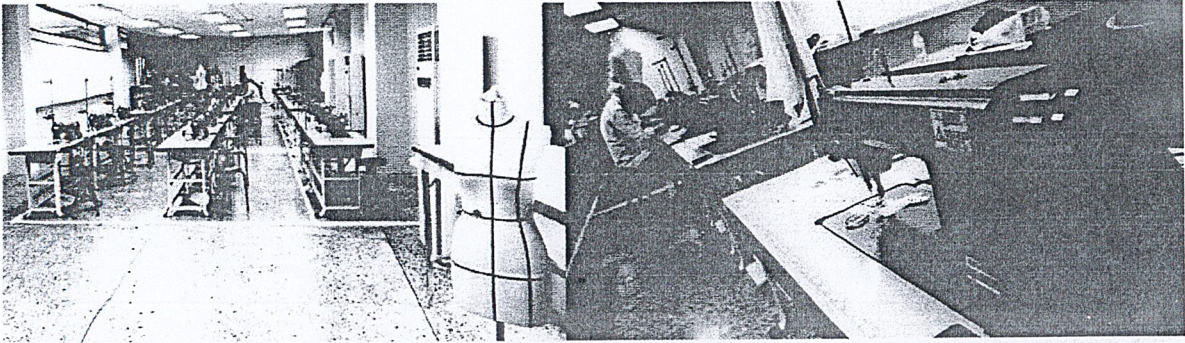
บุคลากรในโครงการประกอบด้วยนักเรียนและอาจารย์ที่มีความรู้รวมถึงนักเรียนที่มาฝึกหัดเรียนพิเศษ และผู้ที่เข้ามาในโอกาสที่มีงานสัมมนาจัดอบรมมีฝาคอนรับคอยควบคุมดูแลส่วนสำนักงานรวมถึงแม่บ้านที่จะเข้ามาทำความสะอาดพร้อมกับทำความสะอาด ทั้งอาคารทีเดียว

ผู้มาใช้บริการจะมีหลากหลายช่วงอายุตั้งแต่ช่วงวัยเรียนไปจนถึงผู้ใหญ่มีการแบ่งประเภทห้องเรียนตามคลาสเรียน

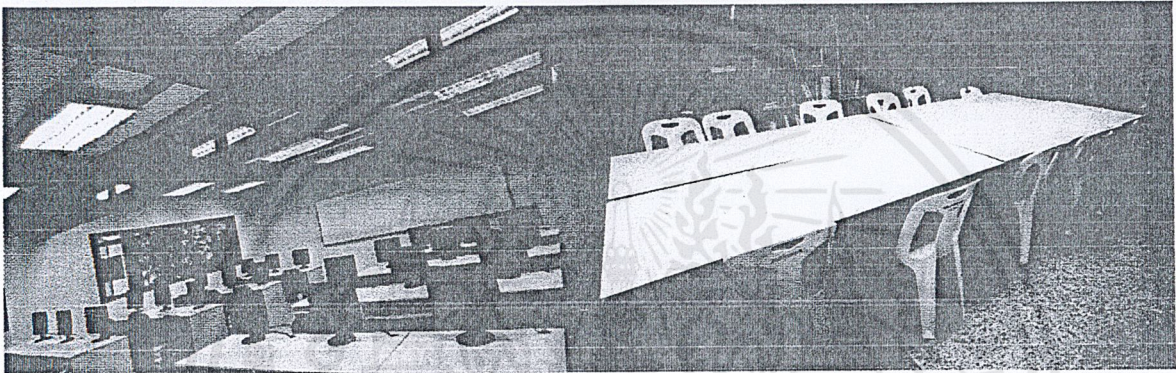
ลักษณะอาคาร CIDI world ซึ่งเป็นอาคารเรียน 4 ชั้นมีพื้นที่ใช้สอยกว่า 5,700 ตารางเมตร โดยรูปทรงอาคารเป็นลักษณะรูปตัวแอล โดยแบ่งการใช้งาน อาคารเป็นส่วนๆ ชั้นล่างเป็นส่วนของ ส่วนบริการของเจ้าหน้าที่และห้องสมุดสำหรับใช้งาน ชั้น 2-3 เป็นส่วนของห้องปฏิบัติการการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรียน ส่วนชั้น 4 เป็นพื้นที่กว้างสำหรับจัดประชุม จัดแฟชันโชว์ และงานอื่น

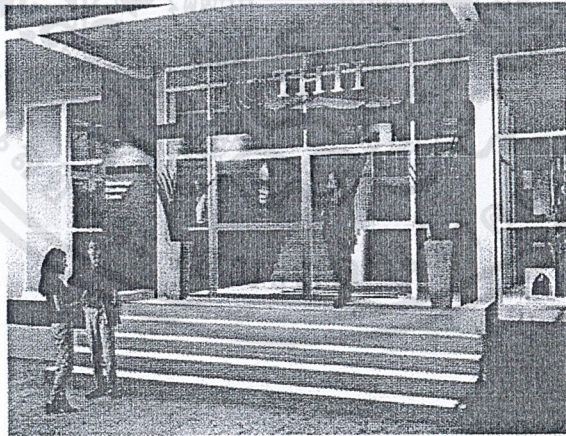


ภาพบรรยากาศภายในห้องเรียนตัดเย็บ



ห้องให้บริการเรียนคอมพิวเตอร์และห้องสมุดสำหรับการค้นคว้าวิชาการออกแบบ

2.FASHION KNOWLEDGE CREATION CENTER (ศูนย์สร้างสรรค์องค์ความรู้แฟชั่น)



โครงการศูนย์สร้างสรรค์องค์ความรู้แฟชั่น

กมลรัตน์

ภาพ แสดงทางเข้าด้านหน้าโครงการศูนย์สร้างสรรค์องค์ความรู้แฟชั่น

<p>โครงการ ที่ตั้งโครงการ เจ้าของโครงการ</p>	<p>ศูนย์สร้างสรรค์องค์ความรู้แฟชั่น (FASHION KNOWLEDGE CREATION CENTER) ซอยตรีมิตร, ถนนพระราม 4, แขวงพระโขนง, เขตคลองเตย กรุงเทพฯ 10110 สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.) ภายใต้กระทรวง อุตสาหกรรม</p>
--	---

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กลุ่มเป้าหมาย

แบ่งได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ

กลุ่มที่ 1 เป็นนักอุตสาหกรรมหรือผู้ประกอบการ

กลุ่มที่ 2 เป็นสถาบันการศึกษา ทั้งภาครัฐและเอกชน

วัตถุประสงค์ของโครงการ

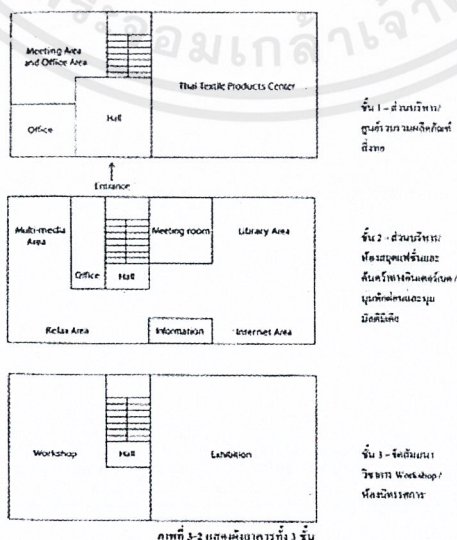
1. เพื่อเป็นศูนย์กลางข้อมูลข่าวสารของธุรกิจแฟชั่น แนวโน้มแฟชั่น
2. เพื่อสร้างองค์ความรู้และกระจายข้อมูลความรู้เกี่ยวกับธุรกิจแฟชั่น การออกแบบ ให้กับผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจสิ่งทอและ เครื่องนุ่งห่ม
3. เพื่อยกระดับความรู้ในการศึกษาแฟชั่น เพื่อเสริมสร้างศักยภาพในการพัฒนาบุคลากรด้านแฟชั่น และพัฒนาการ ออกแบบ

องค์ความรู้แฟชั่น ภายในศูนย์ประกอบด้วยภารกิจกรรมแบ่งได้ 3 ส่วนใหญ่ ๆ ด้วยกัน FKCC เป็นอาคาร 3 ชั้น มีเนื้อที่รวม 1200 ตารางเมตร การใช้ประโยชน์ประกอบด้วย

ชั้นที่ 1 ห้องรวมผลิตภัณฑ์สิ่งทอ (Thai Textile Product Center) สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอเป็นศูนย์รวม ตัวอย่างวัตถุดิบสิ่งทอประเภทเส้นใย เส้นด้าย และผ้าผืนชนิดต่างๆจากผู้ผลิต และยังเป็นที่แสดงผลงานตัวอย่างเสื้อผ้าสำเร็จรูปทั้งที่ส่งออกและขณะการประกวดของกลุ่มนักออกแบบไทย

ชั้นที่ 2 ห้องสมุดสิ่งทอแฟชั่น เป็นแหล่งรวบรวมองค์ความรู้จากผู้นำแฟชั่นระดับโลก ทั้งหนังสือ แนวโน้มสี แนวโน้มผ้า นิตยสาร ไว้เพื่อการสร้างสรรค์การออกแบบ รวมถึงหนังสือวิชาการทางเทคโนโลยีและการบริหารจัดการธุรกิจสิ่งทอ และเครื่องนุ่งห่มอีกมากมาย เพื่อสมาชิกจะได้รับทราบข้อมูล ทันสมัยทันเหตุการณ์ได้ล่วงหน้าในชั้นนี้ยังมีมุมอินเตอร์เน็ตและมุมมัลติมีเดียไว้อำนวยความสะดวก

ชั้นที่ 3 มีพื้นที่กว้าง 300 ตารางเมตร เหมาะสำหรับการจัดกิจกรรม เช่นการแสดงผลงานการออกแบบ การจัดประชุม อบรมหรือสัมมนา จัดสัมมนาวิชาการ การทำ workshop ด้านแฟชั่น อีกทั้งเป็นการเปิดโอกาสให้นักออกแบบรุ่นใหม่ได้ใช้เวที นี้นำเสนอผลงานให้เป็นที่รู้จัก

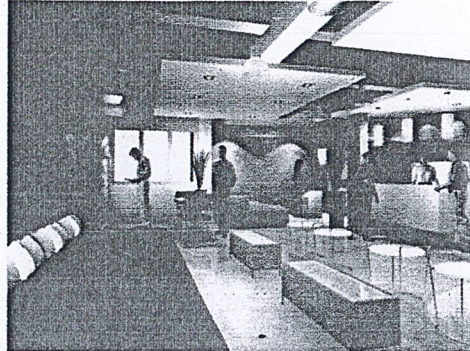


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



โครงการศูนย์บริการห้องสมุดชุมชน

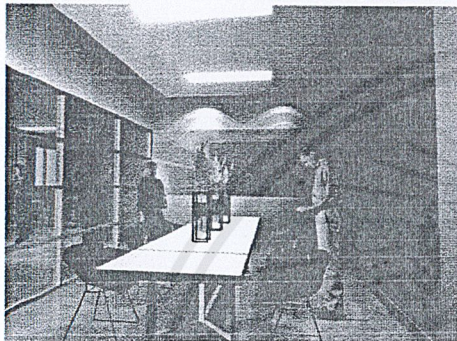
ตัวหนังสือ และ ฐานอ่านหนังสือแบบ อินเทอร์เน็ต



โครงการศูนย์บริการห้องสมุดชุมชน

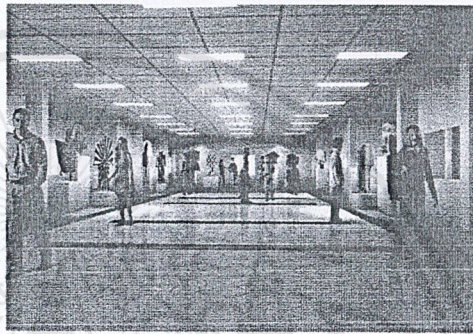
ตัวหนังสือ และ ฐานอ่าน 016/016 อินเทอร์เน็ต

ภาพ ทัศนียภาพส่วนห้องสมุด-ค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ต ชั้น 2 และส่วนพักผ่อนมัลติมีเดียชั้น 2



โครงการศูนย์บริการห้องสมุดชุมชน

พักผ่อน อินเทอร์เน็ต



โครงการศูนย์บริการห้องสมุดชุมชน

โดยสถาปนิก 016/016 อินเทอร์เน็ต

ภาพ แสดงทัศนียภาพภายในห้องประชุม ชั้น 2 และโถงแสดงนิทรรศการ-ผลงาน ชั้น 3

3. KOBE FASHION MUSEUM



ภาพ แสดง ทัศนียภาพบริเวณลานหน้าโครงการ Kobe Fashion Museum

โครงการ Kobe Fashion Museum
 ที่ตั้ง Kobe-shi, Hyogo, Japan
 สถาปนิก Showa Sekkei

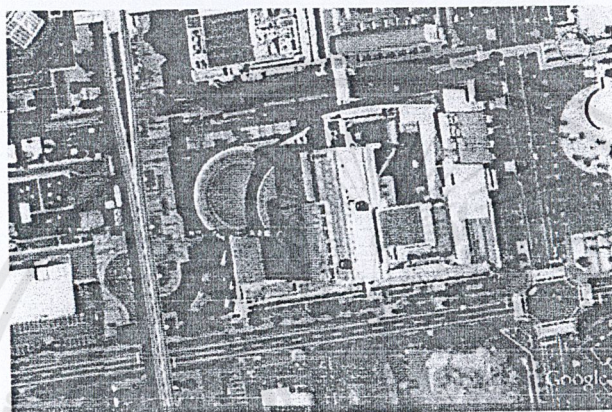
KOBE FASHION MUSEUM เป็นอาคารพิพิธภัณฑ์แฟชั่นแห่งแรกของประเทศญี่ปุ่นที่มีการศึกษาเฉพาะด้านแฟชั่นอย่างครบวงจร ซึ่งอาคารนี้ได้สื่อถึงแฟชั่นออกมาทางสถาปัตยกรรมได้อย่างชัดเจน อาคารนี้เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ได้รับรางวัล Sawayaka Machizukuri Prize (1998), Kobe Culture Award for Architecture (1998)

ซึ่งทำให้อาคารนี้กลายเป็น Landmark ของแฟชั่นเมืองโกเบ



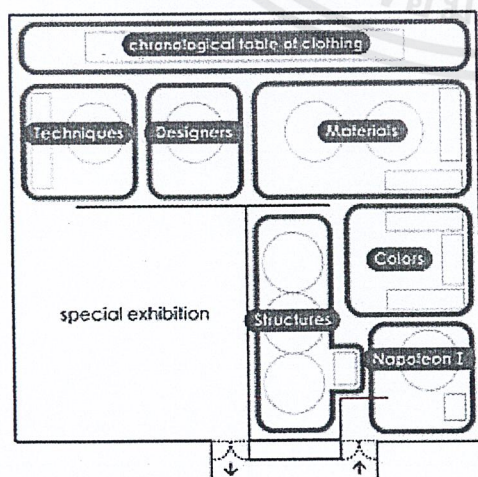
ภาพ ทางเข้า และสัญลักษณ์โครงการ Kobe Fashion Museum



ภาพ ภาพถ่ายดาวเทียมของโครงการ Kobe Fashion Museum

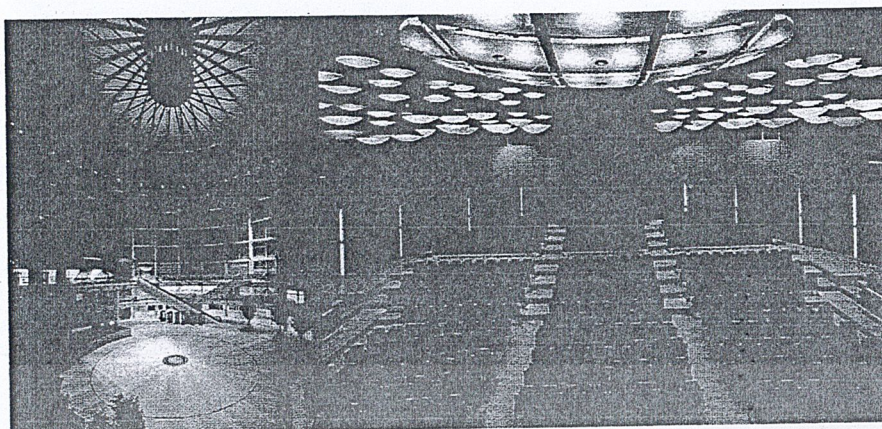
ตัวอาคารส่วนใหญ่จะประกอบด้วยร้านค้าแบรนด์ต่าง ๆ แต่องค์ประกอบหลัก ๆ ของอาคารคือ ส่วนจัดแสดงนิทรรศการถาวร ห้องสมุดเพื่อการค้นคว้าและวิจัยเรื่องแฟชั่นทั่วไป และแฟชั่นระดับโลก ซึ่งเหมาะผู้ใช้ประเภทกับนักเรียน นักศึกษา และผู้ที่สนใจด้านนี้โดยเฉพาะ

นิทรรศการถาวรที่จัดขึ้นในพิพิธภัณฑ์แฟชั่นโกเบแห่งนี้ จะจัดเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของเครื่องแต่งกายตามชาติพันธุ์ต่าง ๆ รวมไปถึงแฟชั่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และรูปแบบของผ้าและสิ่งทอประเภทต่าง ๆ

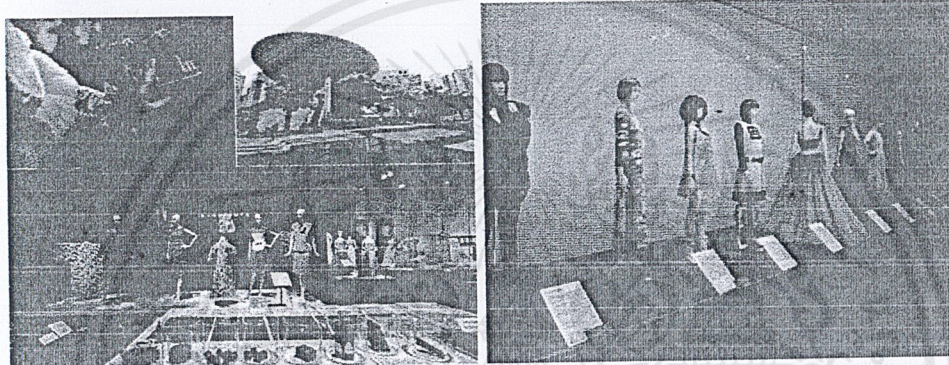


แสดงผังการจัดนิทรรศการ และ การจัดแสดงนิทรรศการด้วยหุ่นจำลอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



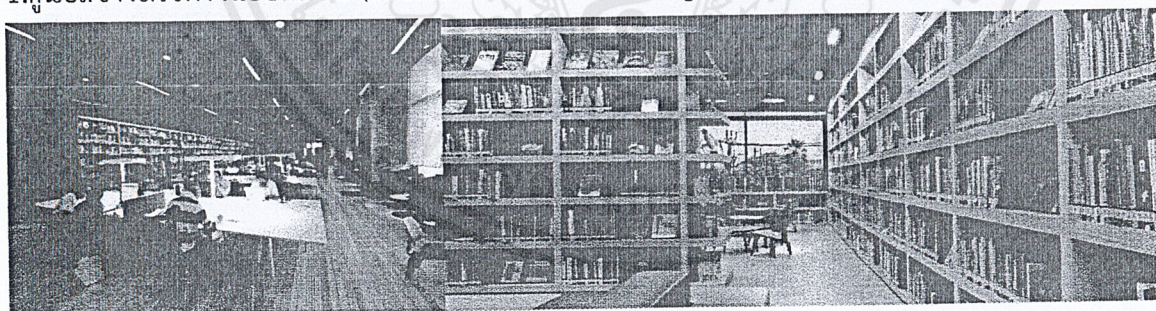
ภาพ ทศนียภาพในโครงการ บริเวณ MAIN HALL และ AUDITORIUM



ภาพ ภาพทศนียภาพในโครงการ การจัดแสดง และ ทศนียภาพภายนอก

2.2.3 กรณีศึกษาด้านการออกแบบ (Design)

1. ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (Thailand Creative & Design Center - TCDC)



โครงการ	ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (Thailand Creative & Design Center - TCDC)
ที่ตั้งโครงการ	TCDC ตั้งอยู่ที่ ชั้น 6 ดิ เอ็มโพเรียม ซ็อบบิ่ง คอมเพล็กซ์ กรุงเทพฯ
เจ้าของโครงการ	สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ หรือ OKMD
กลุ่มเป้าหมาย	แบ่งได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ กลุ่มที่ 1 เป็นนักอุตสาหกรรมหรือผู้ประกอบการ กลุ่มที่ 2 เป็นสถาบันการศึกษา ทั้งภาครัฐและเอกชน

วัตถุประสงค์ของโครงการ

เพื่อเป็นแหล่งสร้างสรรค์งานออกแบบและนวัตกรรมเพื่อใช้ในการเรียนการสอน ไม่นับแต่ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TCDC เป็นห้องสมุดเฉพาะด้านการออกแบบ มีวัตถุประสงค์ไม่ต่างกันนัก คือ สร้างโอกาสในเสาะแสวงหา “ความรู้” เพื่อเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ ใช้สโลแกน “เติมเต็มทุกจินตนาการ ด้วยประสบการณ์ใหม่จากทั่วโลก” ตั้งอยู่บนชั้น 6 ของห้างหรูเอ็มโพเรียม เพื่อเป็นแหล่งความรู้ที่อยู่ในวิถีชีวิตปกติของผู้คน และเข้าถึงง่าย เป็นศูนย์กลางความรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์และงานออกแบบ ซึ่งครอบคลุมพื้นที่กว่า 4,000 ตารางเมตร เรารวบรวมสิ่งอำนวยความสะดวกและบริการต่างๆ ไว้มากมาย อาทิ ห้องสมุดเฉพาะด้านการออกแบบ ห้องสมุดวัสดุเพื่อการออกแบบ ศูนย์ข้อมูลมัลติมีเดีย ตลอดจนนิทรรศการ การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสัมมนาแลกเปลี่ยนมุมมอง ร้านจำหน่ายสินค้าดีไซน์ ร้านอาหาร รวมถึงพื้นที่จัดกิจกรรมต่างๆ

องค์ประกอบภายในศูนย์

องค์ประกอบ ภายในศูนย์ประกอบด้วย บริการหลักๆคือ

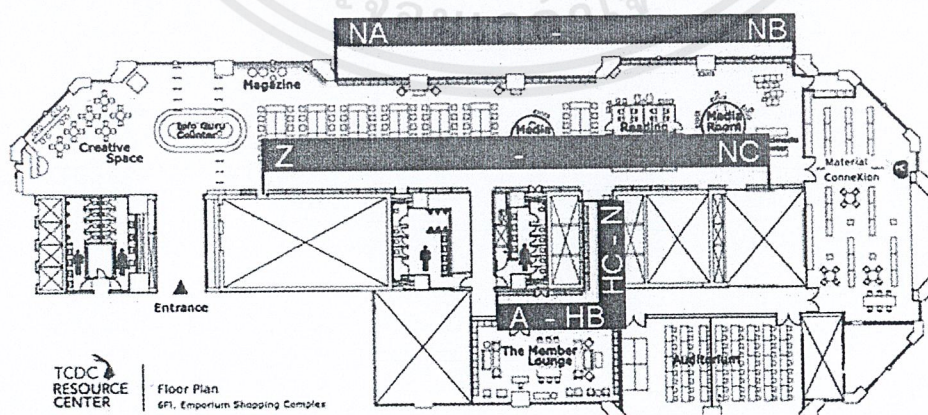
1. ห้องจัดแสดงนิทรรศการทั้งแบบนิทรรศการถาวรและแบบชั่วคราว
2. ห้องสมุดที่รวบรวมหนังสือและข้อมูลข่าวสารและวัสดุด้านการออกแบบ
3. การจัดความรู้ให้ลูกค้าในรูปแบบของสัมมนา อบรม เวิร์คชอป ตลอดจนจัดอีเวนต์เปิดโอกาสในการพบปะให้นักออกแบบและผู้ประกอบการ

4. ร้านค้า ขายของที่ระลึก
5. สิ่งอำนวยความสะดวกและบริการเสริม อาทิ ห้องอ่านหนังสือ ห้องชมภาพยนตร์ และการบรรเลงดนตรีแจ๊สในวันหยุดสุดสัปดาห์

ห้องสมุด TCDC Resource Center

ห้องสมุด TCDC Resource Center

ห้องสมุดรวบรวมหนังสือด้านการออกแบบกว่า 34,000 เล่ม ครอบคลุมทุกหัวข้อความสนใจ อาทิ ประวัติศาสตร์ศิลปะ ตกแต่งภายใน สถาปัตยกรรม แฟชั่นและสิ่งทอ เรขศิลป์ ภาพนิ่งและภาพยนตร์ เป็นต้น รวมถึงสื่อมัลติมีเดีย และฐานข้อมูลออนไลน์



ภาพ แสดงผังอาคารของโครงการในส่วนการจัดห้องสมุด

ห้องสมุดวัสดุเพื่อการออกแบบ Material ConneXion

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Material ConneXion® เป็นที่รวบรวมข้อมูลวัสดุที่น่าสนใจและนวัตกรรมใหม่ๆ ระดับโลก พร้อมตัวอย่าง วัสดุจริงที่สามารถสัมผัสได้ ให้ผู้เข้าใช้บริการทันต่อความเปลี่ยนแปลงในโลกของวัสดุเพื่อการออกแบบ รวมถึง นวัตกรรมล่าสุดที่นำออกแบบและบริษัทชั้นนำของโลกใช้ในการสร้างสรรค์ ผลงาน

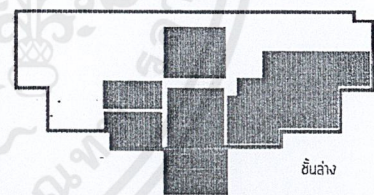
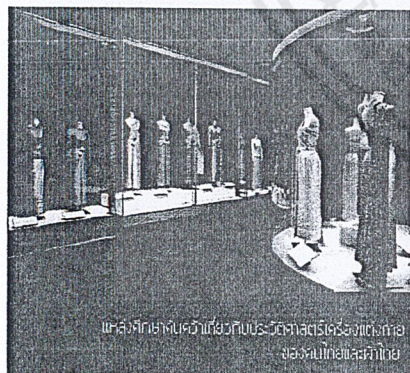


ภาพ แสดงผังอาคารของโครงการในส่วนการจัดห้องสมุด

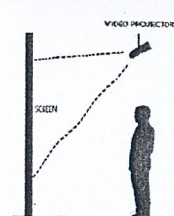
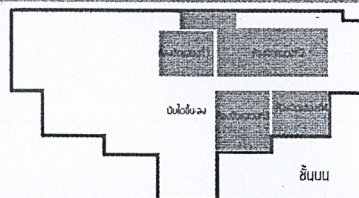
2. พิพิธภัณฑ์ผ้า ในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถ

QUEEN SIRIKIT MUSEUM OF TEXTILES

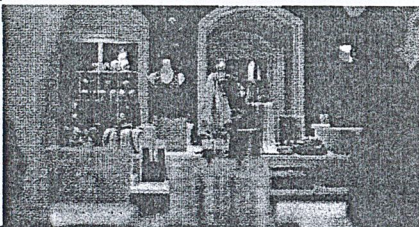
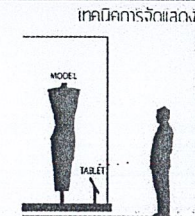
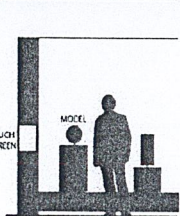
พิพิธภัณฑ์ผ้า ในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถ
ณ หอระฆังพิพิธภัณฑ์ ในพระบรมมหาราชวัง



4 ห้องแสดง
1 "ราชพิธีบรมราชาภิเษก" 2 "ไทยพระมหากษัตริย์"
3-4 "ราชพิธีพระมหากษัตริย์ทรงงานเพื่อแผ่นดิน"


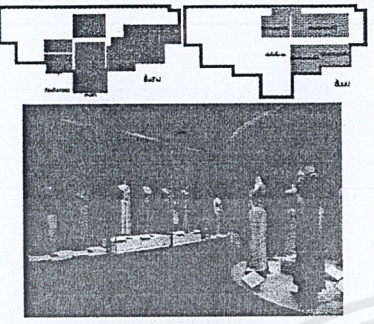
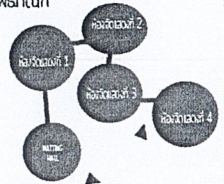





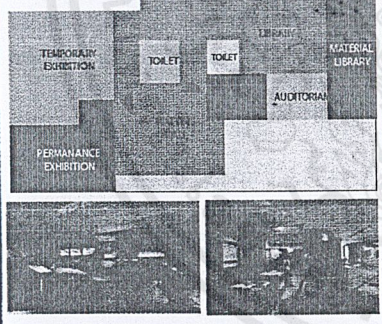
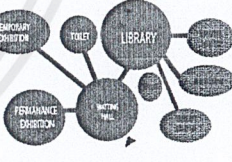

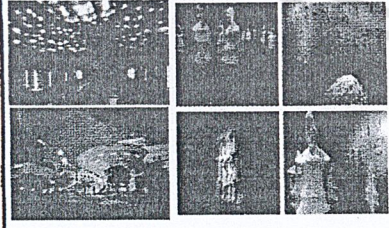
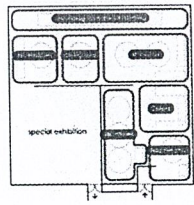
สิ่งที่น่าสนใจ
เป็นการจัดแสดงด้วยหุ่นจำลอง
ซึ่งถูกจัดอยู่ในตู้กระจกชนิดพิเศษ
การใช้การจัดแสงที่เหมาะสม
เนื้อเรื่องภายในที่มีความน่าสนใจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3. สรุปผลและการนำมาใช้

ชื่อ	ภาพประกอบ - พัง	องค์ประกอบ	การนำมาใช้
 QUEEN SIRIKIT มูลนิธิสมเด็จพระราชินีสิริกิติ์		EXHIBITION WORKSHOP LIBRARY MATERIAL LIBRARY DESIGNER CLUB DESIGN CLINIC SEMINAR CAFETERIA SOUVENIR	สิ่งที่น่าสนใจ -การจัดแสดงภายในเป็นการจัดแสดง ด้วยหุ่นจำลอง ซึ่งสวมใส่ฉลองพระองค์ ซึ่งถูกจัดอยู่ในตู้กระจก -การใช้การจัดแสงที่เหมาะสม ไม่ทำลายสิ่งจัดแสดง -การจัดวางเนื้อเรื่องภายในที่มีความน่าสนใจ -การจัดลักษณะผังร้านค้าพิพิธภัณฑ์ รูปแบบการนำเสนอ Model 60% Wall/Picture 10% LCD 10% Story 20% 
 MU Museum พิพิธภัณฑ์สยาม		EXHIBITION WORKSHOP LIBRARY MATERIAL LIBRARY DESIGNER CLUB DESIGN CLINIC SEMINAR CAFETERIA SOUVENIR	สิ่งที่น่าสนใจ -ภายในห้องนี้เน้นความสว่าง เป็นแสงแบบ ฟูลไซเคิลเพราะต้องการให้ผู้เข้าชมสามารถอ่านข้อความได้ละ-ดวก ทางห้องมีการจัดแสงเป็นจุดๆตามการวางตัวอักษร ค่อนข้างน่าสนใจ รูปแบบการนำเสนอ "ภา แล ลาบ" มองเห็นผลงานแล้วย้อนมองตัวเองภายในเป็นนำเสนอผ่านห้องจัดแสดงจำนวน 5 ห้อง คือ ห้องตั้งโต๊ะนิทรรศการ ห้องประวัติสารห้องภูมิสถา. ห้องศึกษาสถา. และ ห้องสาบส่ง ซึ่งผู้เข้าชมจะได้เรียนรู้ การปรับตัวของแสงสถา. เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและมุมมองใหม่

ชื่อ	ภาพประกอบ - พัง	องค์ประกอบ	การนำมาใช้
 TCDC		EXHIBITION WORKSHOP LIBRARY MATERIAL LIBRARY DESIGNER CLUB DESIGN CLINIC SEMINAR CAFETERIA SOUVENIR	การให้แสงในการแสดงผลงานประเภท หุ่นจำลองจะให้อากาศด้านบน จะเป็นที่เห็นรายละเอียดของงานได้ดี มีการยกรายละเอียด ของข้อมูลที่น่าสนใจ ชัดเจนใช้สื่อในการจัดแสดงที่ทันสมัย มีการให้ผู้เข้าชม มีการทำกิจกรรมร่วมกับทำที่น่าสนใจยิ่งขึ้น รูปแบบการนำเสนอ Model 40% Wall/Picture 30% LCD 10% Story 20% 
 K LOCATION Kobe-shi, Hyogo, Japan		EXHIBITION WORKSHOP LIBRARY MATERIAL LIBRARY DESIGNER CLUB DESIGN CLINIC SEMINAR CAFETERIA SOUVENIR	เลือกใช้ Installation art ในการเล่าเรื่องในแต่ละส่วนเป็นหลัก ซึ่งทำให้ผู้เข้าชมมีความเข้าใจต่อเรื่องราวมากขึ้น และใช้เทคโนโลยีทำให้ผู้เข้าชมรู้สึกสนุก ในการเข้าชมมีบรรยากาศมากขึ้น รูปแบบการนำเสนอ Model 50% Wall/Picture 20% LCD 10% Story 20% 

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 ข้อมูลสนับสนุนของโครงการ

2.3.1 ความเป็นมาของโครงการ

เนื่องจากปัจจุบันประเทศไทยมีการพัฒนาและตื่นตัวในเรื่องแฟชั่นการแต่งกายเป็นอย่างมาก เห็นได้จากการเกิดอุตสาหกรรม ธุรกิจและโครงการต่าง ๆ มากมายที่เกี่ยวกับแฟชั่น เช่น การสถาบันออกแบบแฟชั่น ศูนย์ค้าส่งแฟชั่น ศูนย์จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากโรงงานที่เรียกว่า Outlet โรงงานผลิตสินค้าแฟชั่นทั้งที่จำหน่ายภายในประเทศ และส่งออกต่างประเทศ นอกจากนี้ยังมีการสร้างและการปรับปรุงศูนย์การค้าเพื่อส่งเสริมธุรกิจแฟชั่น นอกจากนี้ ยังมีโครงการ “กรุงเทพฯ เมืองแฟชั่น” ซึ่ง ถูกกระจัดไปแล้ว มีนักออกแบบแฟชั่นทั้งเก่าและใหม่ที่มีศักยภาพแสดงผลงานออกมามากมาย แสดงถึงบทบาทของแฟชั่นที่มีมากขึ้นต่อชีวิตคนไทย แต่สถานที่ส่งเสริมและให้ความรู้และพบปะกันของบุคคลที่สนใจงานทางด้านนี้ยังมีจำนวนไม่มากนัก

อย่างไรก็ตาม แฟชั่นก็เป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่อยู่ใกล้ชิดกับวิถีชีวิตประจำวันของผู้คนทั่วโลก ถึงแม้ว่าระดับความสามารถในการรับรู้เข้าใจถึงคุณค่า ความงาม และความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคนแต่ละสังคมจะยังค่อนข้างแตกต่างกันตามการศึกษา ธรรมเนียม และฐานะ แต่อย่างไรก็ตามเราก็ปฏิเสธไม่ได้ว่า แฟชั่นนั้นเป็นศิลปะที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องกันมากับการพัฒนาอารยธรรมของมนุษย์ แฟชั่นเป็นส่วนหนึ่งในการใช้ชีวิตของผู้คน ซึ่งความจริงในด้านต่างๆก่อเกิดความตื่นตัวในการใช้ชีวิตอย่างมีคุณภาพ ต้องการมีชีวิตที่สวยงามไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อม การก่อสร้างตกแต่งบ้านเมือง รูปแบบการกินอยู่ จนถึงการนุ่งห่มแต่งกายสวยงาม ซึ่งเห็นว่า กลายเป็นมาตรฐานและค่านิยมในการดำรงชีวิตรวมถึงวัฒนธรรม ทั้งหมดนี้ก็เป็นเหตุผลที่ทำให้วงการแฟชั่นในเมืองที่มีความเจริญนั้น มีความก้าวหน้าเร็วกว่าประเทศอื่นๆจนได้เป็นศูนย์กลางหรือผู้ชี้นำทิศทางแฟชั่นของทั่วโลกนั่นเอง

ดังนั้น โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้และห้องเรียนสอนออกแบบแฟชั่นกรุงเทพฯ อันเป็นสถานที่ซึ่งจะมีส่วนในการช่วยพัฒนาความรู้ ความสามารถให้กับนักออกแบบของไทย เป็นพื้นที่พบปะพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ของคนในสายงานออกแบบแฟชั่น เป็นศูนย์กลางข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับแนวโน้มทิศทางของแฟชั่น และข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับอุตสาหกรรมแฟชั่น ให้กับผู้ที่เกี่ยวข้องและสนใจในสายงานด้านสิ่งทอและ เครื่องนุ่งห่ม ที่รวบรวมวัสดุอุปกรณ์ พื้นที่จัดแสดงผลงานการออกแบบเป็นสถาบันสอนการออกแบบแฟชั่น จึงเป็นที่มาของการศึกษาโครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายในศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้และ สถาบันการออกแบบแฟชั่นกรุงเทพฯ เพื่อเป็นแหล่งพัฒนาความสามารถของนักออกแบบแฟชั่น เพื่อยกระดับความรู้ในการศึกษาแฟชั่นและเสริมสร้างศักยภาพในการพัฒนาบุคลากรด้านแฟชั่น และพัฒนาการออกแบบ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของธุรกิจอุตสาหกรรมแฟชั่น และเป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าให้ความรู้เพิ่มเติมแก่ นักเรียน นักศึกษา นักออกแบบแฟชั่นและผู้สนใจด้านแฟชั่น อีกทั้งเป็นผลิตภัณฑ์ไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศูนย์การเรียนรู้ ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการมีศูนย์การเรียนรู้และสถาบันสอนด้านการออกแบบแฟชั่น จะเกิดประโยชน์กับนักออกแบบในการพัฒนาความสามารถ ทางความคิดในการต่อยอดผลงาน และการสร้างตราสินค้า (Brand) ไทยสู่สากลอย่างมีคุณภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2 ลักษณะเฉพาะและประเภทของโครงการ

ลักษณะเฉพาะและประเภทของโครงการคือ ศูนย์แห่งเทรนด์ แฟชั่น ในที่นี้รวมถึง ศิลปะ เทคโนโลยี และไลฟ์สไตล์ เป็นศูนย์รวมแห่งแนวคิดและการออกแบบใหม่ๆ เพื่อเป็นศูนย์กลาง การเรียนรู้และแหล่งค้นคว้าข้อมูลด้านการออกแบบแฟชั่นและความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักออกแบบ แฟชั่น นักศึกษา ผู้ประกอบการ ประชาชนทั่วไป และผู้ที่สนใจในสายงานด้านนี้ ตลอดจน เพิ่มขีด ความสามารถของนักออกแบบที่มีทั้งฝีมือ เอกลักษณ์และศักยภาพทางการออกแบบและวัสดุอุปกรณ์ให้ สามารถแข่งขันในตลาดโลกได้อย่างภาคภูมิใจ และจะใช้กลยุทธ์นำในการพัฒนาอุตสาหกรรมแฟชั่นได้ เพื่อร่วมกันผลักดันและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้นักออกแบบใหม่ของประเทศไทย

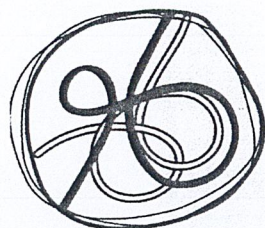
2.3.2.1 การให้บริการของโครงการ

1. สถานที่กระจายข้อมูลความรู้เกี่ยวกับแฟชั่น การออกแบบ และการพัฒนาแฟชั่น แนวโน้มทิศทางของแฟชั่น และข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับอุตสาหกรรมแฟชั่น ให้กับผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานด้านสิ่งทอและ เครื่องนุ่งห่ม
2. สถานที่รวบรวมตัวอย่างงานต่างๆจากหลายๆที่ที่น่าสนใจ เป็นที่รวบรวมตัวอย่างวัสดุอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง กับสายงานด้านแฟชั่น เช่น ตัวอย่างลายผ้า เทคนิคใหม่ๆในการทำงาน ฯลฯ
3. เพื่อเป็นพื้นที่จัดงานการแสดงผลงานการออกแบบ ของทั้งนักเรียนภายในสถาบันและนักออกแบบภายนอก (พื้นที่จัดแสดงแฟชั่นโชว์)
4. สถานที่เรียนรู้ สร้างแรงบันดาลใจและแนวคิด ในการออกแบบ
5. พื้นที่ให้ความรู้ และสอนพื้นฐานการออกแบบ ตลอดจนกระบวนการออกแบบในส่วนต่างๆ
6. พื้นที่พบปะพูดคุยกันระหว่างผู้ที่อยู่ในวงการการออกแบบแฟชั่น นักธุรกิจและผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้อง
7. พื้นที่กระตุ้นความสนใจในเรื่องแฟชั่นและพัฒนานักออกแบบแฟชั่นที่มีคุณภาพให้กับวงการแฟชั่นไทย
8. สถานที่ที่เป็นศูนย์รวมของการเรียนรู้การศึกษา ค้นคว้า เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข่าวสารภายในเกี่ยวกับ วงการการออกแบบแฟชั่น ตลอดจนอุตสาหกรรมด้านการผลิตสิ่งทอเครื่องนุ่งห่ม

2.3.3 เอกลักษณ์ขององค์กร

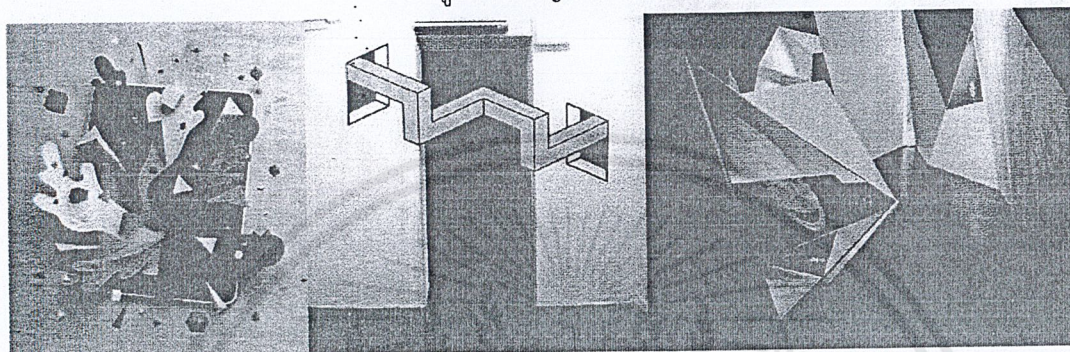
แฟชั่นและความคิดสร้างสรรค์ “เสรีแห่งการแสดงออก” “ความใหม่” ที่ไม่ได้เปลี่ยนแปลงตามฤดูกาล แต่ สามารถเป็นเครื่องบ่งบอกถึงรสนิยมที่ดี ความคมชัด เพื่อสร้างความสากลแบบใหม่ ที่ก้าวหน้า มี ชีวิตชีวา และเฉียบขาดมากกว่าเดิม โดยทั้งหมดช่วยให้เราใช้ชีวิตประจำวันได้อย่างสะดวกสบายและมี สไตล์ที่ไม่เหมือนใคร ชัดเจน สดุดึง แตกต่าง และเปิดเผยซึ่งสะท้อนเอกลักษณ์ ตัวตน การผสมผสาน ของข้าวต่าง เส้น สีล้น รูปทรงเรขาคณิต การทำซ้ำ และการทับซ้อน พลังแห่งการ Mix&Match เป็นการ หลีกหนีจากวิถีชีวิตที่ซ้ำซาก แบบเดิมๆ โดยการเลือกผสมสิ่งต่างๆ ให้ลงตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



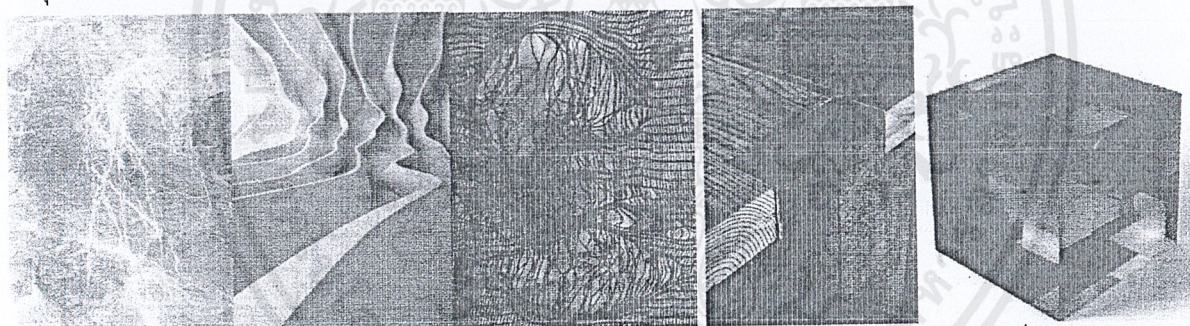
BFTC BANGKOK FASHION TREND CENTER

ภาพ รูปแบบสัญลักษณ์ของโครงการ



2.3.3.1 การใช้สีและวัสดุในการออกแบบ

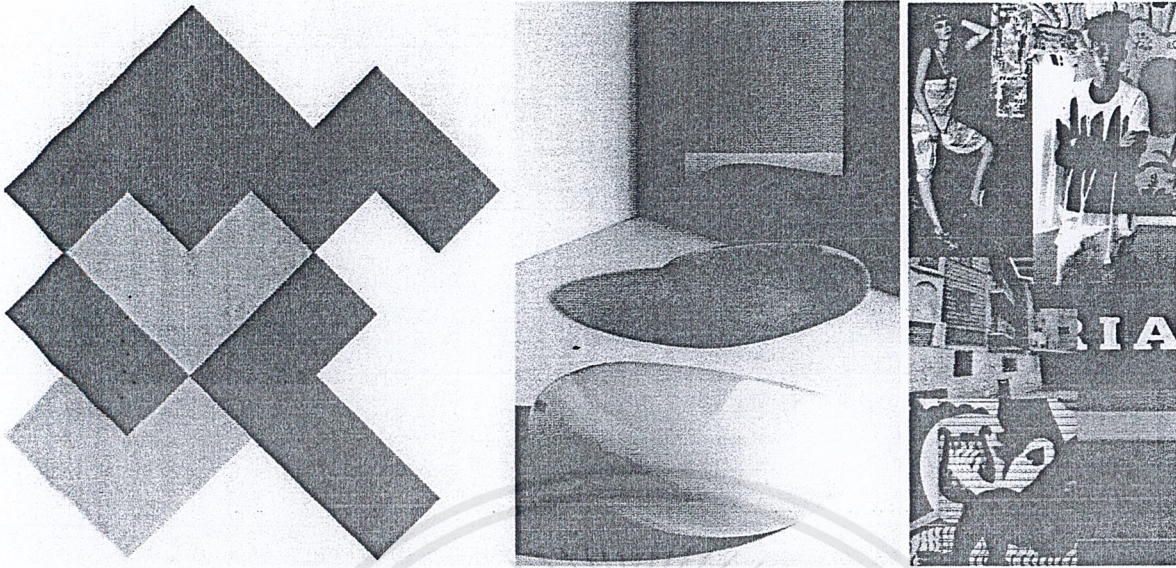
วัสดุและสีสันทใช้ในการออกแบบ



เน้นการใช้วัสดุในการออกแบบที่เป็นวัสดุสมัยใหม่ ซึ่งมีความยืดหยุ่นที่ค่อนข้างสูง เพื่อสามารถสนองความต้องการในการออกแบบได้ จะใช้เส้นและสีจำนวนมากสำหรับการตกแต่งในสไตล์โมเดิร์นเสมือนเป็นการแสดงผลงานทางศิลปะ แต่ยังคงให้ความสำคัญกับลักษณะวัสดุรวมถึงรูปทรงที่เรียบง่าย แต่เน้นไปที่สีสันทรูปทรงแบบเรขาคณิต และเส้นที่ดูแปลกตา และต้องสามารถทำความสะอาดได้ง่าย เช่น หินแกรนิต วัสดุจำพวก อะคริลิก โพลีเมอร์ที่ใช้การฉีดยาขึ้นรูป วัสดุสังเคราะห์ ไม้ และการใช้งานวัสดุทางแฟชั่นเช่น ผ้า เป็นต้น

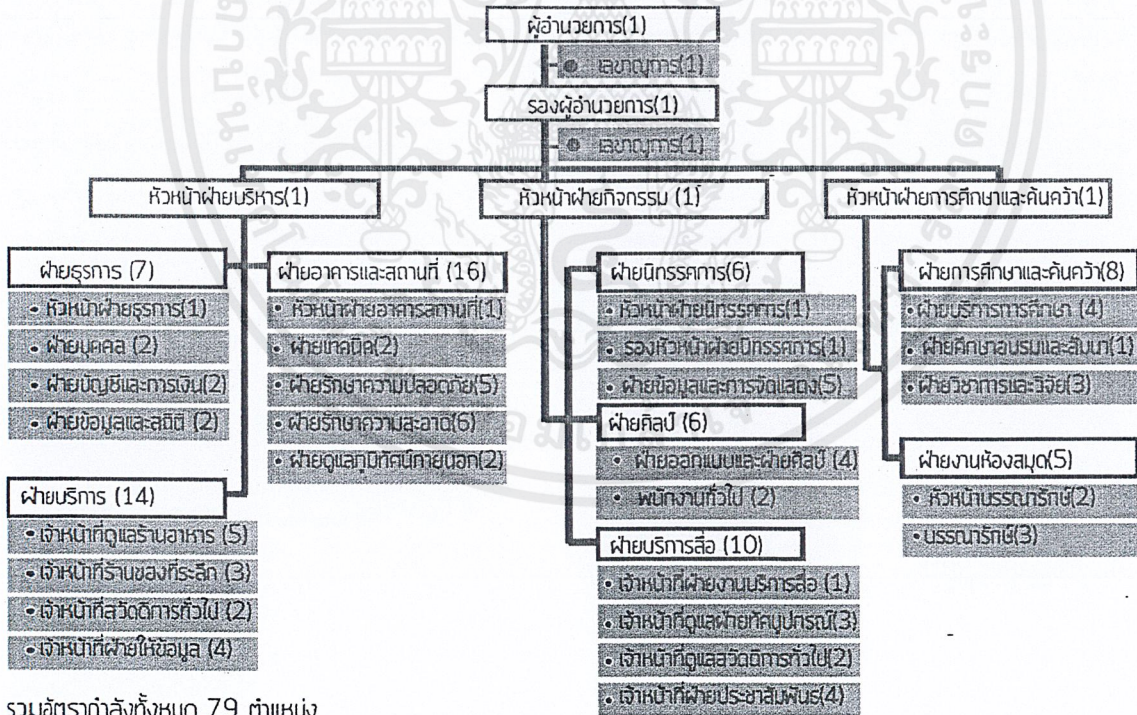
การใช้สีตกแต่งภายใน เน้นสีสันทที่สดใส โดยเน้นที่สีสันทซึ่งเป็นแม่สี คือ สีแดง สีน้ำเงิน สีเหลืองร่วมกับสีพื้นฐานที่ใครๆ ก็ปฏิเสธ ไม่ได้ว่าเป็นสีสรรคสุดคลาสสิก ซึ่งเป็นสีที่สามารถนำมาผสมผสานกัน เพื่อจะสามารถเปลี่ยนเป็นเฉดสีอื่นๆได้ ร่วมกับดีไซน์รูปแบบสมัยใหม่ เช่นเดียวกับแนวคิดทางด้านแฟชั่นคือการผสมผสานการเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ ความมีชีวิตชีวา เป็นการท้าทายธรรมเนียมเดิมๆ ความมั่นใจหรือรสนิยมที่ดีบางครั้งจึงหมายถึงความกล้าที่จะแต่งตัวกล้าที่จะใช้สีสันทผสมผสานแบบสุดเหวี่ยง ซึ่งแสดงออกถึงความสนุกสนาน และภูมิใจ ด้านแฟชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



2.3.4 โครงสร้างสายการบริหารงานและ อัตรากำลัง

BANGKOK FASHION TRENDS CENTER



รวมอัตรากำลังทั้งหมด 79 ตำแหน่ง

อัตรากำลังในส่วนต่างๆของโครงการ

ในการจัดสรร แบ่งส่วนงานของโครงการสารคดีจัดแบ่งกลุ่มบุคลากรและเจ้าหน้าที่ภายใน

โครงการออกได้เป็น 3 ฝ่าย ดังนี้ คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ฝ่ายบริหาร

- หัวหน้าฝ่ายบริหาร 1 อัตรา
- ฝ่ายธุรการ 7 อัตรา
- ฝ่ายอาคารสถานที่ 16 อัตรา
- ฝ่ายบริการ 14 อัตรา

2. ฝ่ายกิจกรรม

- หัวหน้าฝ่ายกิจกรรม 1 อัตรา
- ฝ่ายนิทรรศการ 6 อัตรา
- ฝ่ายศิลป์ 6 อัตรา
- ฝ่ายบริการสื่อ 10 อัตรา

3. ฝ่ายการศึกษาและค้นคว้า

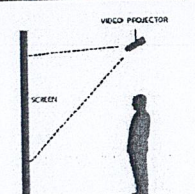

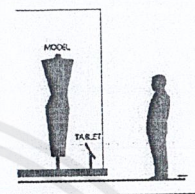
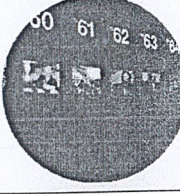
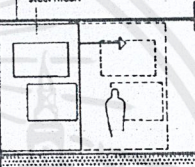

- หัวหน้าการศึกษาและค้นคว้า 1 อัตรา
- ฝ่ายการศึกษาและค้นคว้า 8 อัตรา
- ฝ่ายงานห้องสมุด 5 อัตรา

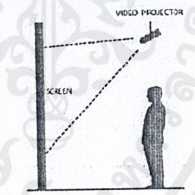
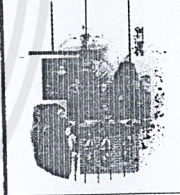

องค์ประกอบของโครงการ

- Main Entrance
- Lobby hall
- Exhibition Hall (Permanent Exhibition)
- Library (Material library , Fashion Design Library)
- Designer Club
- Meeting& Seminar area
- Event Hall (fashion show hall , Temporary Exhibition)
- Cafeteria
- Souvenir
- Office

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.5. Storyboard

Theme	Content	Presentation Target	Exhibition	Installation	Area Requirement	Image
Fashion ?	ความหมายของแฟชั่น	ต้นกำเนิด ของแฟชั่น -	แสดงถึงความหมายของแฟชั่น ต้นกำเนิด การเดินของแฟชั่น	- Video wall - Model		
Fashion History	ความงามที่เดินทาง ผ่านการเวลาและยุคสมัย	เข้าใจเรียนรู้ความเป็นไปตั้งแต่เริ่มต้นของแฟชั่น	ประวัติความเป็นมาของแฟชั่นสากล/ไทย	- Video wall - Model - Board - Interactive - Timeline		
Thai Trend	ไทยเทรนด์ ไทยสไตล์	การเดินทางรูปแบบของแฟชั่นไทย อะโรเทรนด์ อะไรอิต	การเริ่มต้นแนวทางการผสมผสานการพัฒนาแฟชั่นในประเทศไทย	- Video wall - Model - Board		

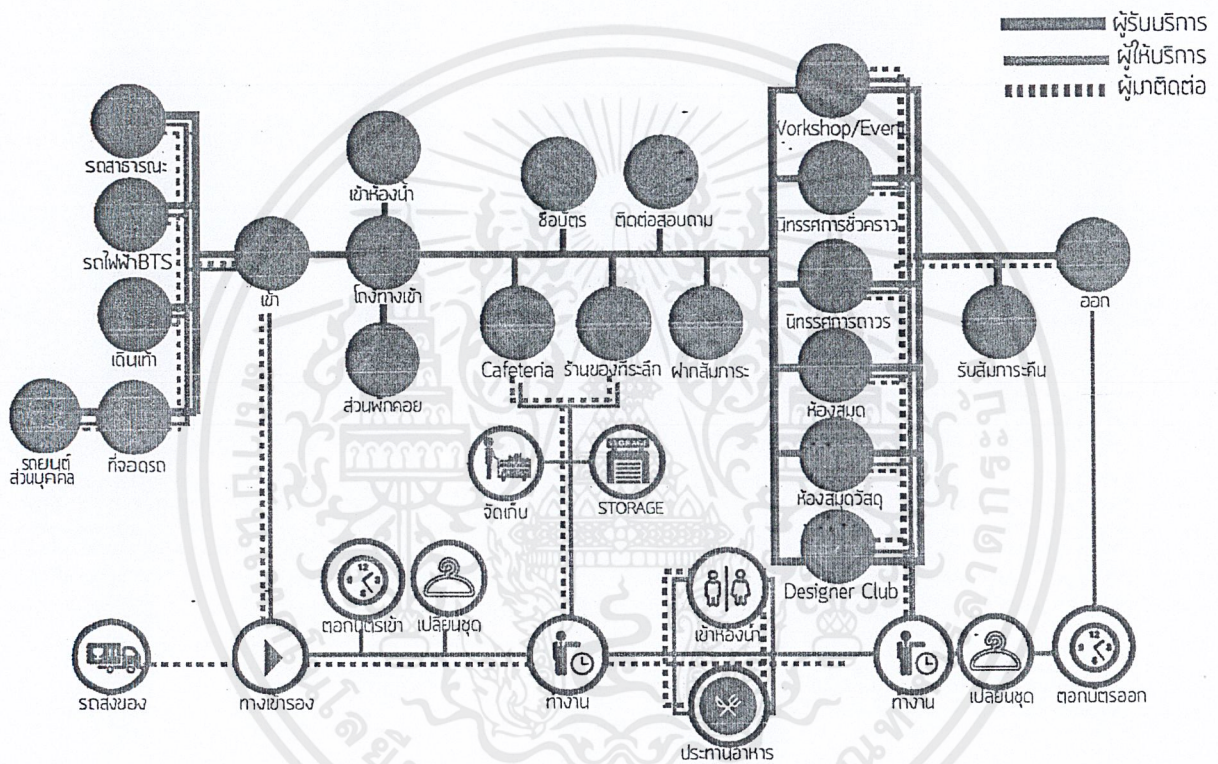
Theme	Content	Presentation Target	Exhibition	Installation	Area Requirement	Image
Art Meet Fashion	เมื่อศิลปะและแฟชั่นมาบรรจบกัน	ศิลปะและแฟชั่นมาบรรจบกันอย่างไร	แสดงความคิดสร้างสรรค์เมื่อศิลปะและแฟชั่นมารวมตัวกัน	- Video wall - Model - Board - Interactive		
Find Your Style	สไตล์ที่ใช้คุณ	การค้นหาสไตล์ ความเป็นตัวตนของแต่ละคน เรียนรู้ตัวตน	แสดงความคิดสร้างสรรค์สไตล์ที่มีเพียงหนึ่งเดียว	- Video wall - Model - Interaction		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3 พฤติกรรมผู้ใช้โครงการและพื้นที่รองรับกิจกรรม

3.1 ประเภทของผู้ใช้โครงการ

ได้มาจากการวิเคราะห์ประเภทผู้ใช้อาคารและพฤติกรรมผู้ใช้โครงการ ซึ่งสามารถแบ่งประเภทของผู้ใช้โครงการได้ เป็น 3 ประเภทดังนี้



3.1.1. ผู้รับบริการ ตามการคาดคะเนกลุ่มเป้าหมายของโครงการ จะสามารถแบ่งกลุ่มผู้เข้าชมได้เป็น 4 ประเภท คือ

- 1.1 ผู้มาติดต่อธุรกิจกับทางโครงการ
- 1.2 ผู้ใช้บริการในส่วนแพชชั่นต่างๆเช่น ห้องสมุด กิจกรรมเวิร์คชอป ได้แก่ นักออกแบบ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแฟชั่นประชาชนทั่วไปที่สนใจ และนักท่องเที่ยวทั้งในและต่างประเทศ
- 1.3 นักเรียน นักศึกษา (Student)
- 1.4 บุคคลที่มีความสนใจด้านแฟชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.1 พฤติกรรมผู้ให้บริการ

การเดินทางเข้าสู่โครงการ

รถไฟฟ้า รถยนต์ส่วนตัว (รถยนต์, มอเตอร์ไซค์) , รถประจำทาง ,รถบริการสาธารณะ

แบ่งเจ้าหน้าที่เป็น 2 กลุ่ม

1. เจ้าหน้าที่ที่ทำงานในสำนักงาน

เป็นพนักงาน เจ้าหน้าที่ฝ่ายบริหารเป็นส่วนใหญ่ ทำงานประจำนั่งโต๊ะอยู่ที่ส่วนสำนักงาน

เวลาทำงาน 08.00-17.00 น.

เวลาพัก 12.00-13.00 น.

พฤติกรรม _เดินทางถึงโครงการ จอดรถในส่วนที่เป็นของพนักงาน แล้วเข้าไปตอกบัตร แล้วจึงทำงานตามหน้าที่ อยู่ภายในสำนักงานเท่านั้น อาจจะมีการพบปะกับผู้รับบริการบ้างแล้วแต่โอกาส พักเที่ยงมีครัวสำหรับพนักงานโดยเฉพาะ พักและเลิกงานเป็นเวลา หมดเวลาตอกบัตรออก กลับบ้าน

2. เจ้าหน้าที่ให้บริการภายในโครงการ

เป็นพนักงานกลุ่มให้บริการแก่ ผู้มาใช้บริการ มีการพบปะ พูดคุยกับ ผู้มาใช้บริการอยู่เสมอ เช่น

ให้บริการหน้าเคาน์เตอร์ติดต่อสอบถาม พนักงานประชาสัมพันธ์ แพทย์ เป็นต้น

เวลาทำงาน 08.00-17.00 น.

เวลาพัก 12.00-13.00 น. , 13.00-14.00น., 17.00-18.00 น. (แบ่งเป็นช่วงเวลาแล้วแต่กะงานที่เข้า

ทำ แต่ละกลุ่มไม่เท่ากันเพื่อให้สามารถบริการได้ตลอดเวลา)

พฤติกรรม เดินทางถึงโครงการ จอดรถในส่วนที่เป็นของพนักงาน แล้วเข้าไปตอกบัตร เปลี่ยน

เครื่องแบบฟอร์มของโครงการ ทำงานตามหน้าที่ พัก เมื่อหมดเวลางาน ตอกบัตรเปลี่ยนเสื้อ เดินทางกลับบ้าน

3.2.2 พฤติกรรมผู้ใช้บริการ

การเดินทางเข้าถึงโครงการ

-รถยนต์ส่วนตัว เข้าไปจอดในลานจอดรถของโครงการแล้วเดินเข้าสู่ห้องโถงหลักจากทางทางเข้ารอง เพื่อสอบถาม นั่งรอ หรือจะเข้าไปในส่วนของโครงการได้เลย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- รถโดยสารประจำทาง,รถโดยสารสาธารณะ เดินเข้าสู่โครงการจากทางโถงหลัก แล้วจึงแจกไปยังส่วนต่างๆ
- รถไฟฟ้า เดินจากทางเดินเชื่อมต่อกับสถานีมาลงบริเวณหน้าห้างสรรพสินค้าเกษรพลาซ่าแล้วเดินต่อเพื่อมาเข้าสู่โครงการจากทางด้านหน้าได้เลย

ผู้รับบริการเมื่อเข้ามาถึงส่วนของโถงหลักแล้ว ถ้าเป็นผู้ที่ไม่เคยเข้ามาใช้โครงการมาก่อน จะมีการติดต่อสอบถามกับประชาสัมพันธ์ที่เคาน์เตอร์ตรงโถงหลัก หรือถ้ารู้แล้วสามารถแยกไปตามจุดต่างๆได้เลยโดยเข้าใช้บริการในส่วนต่างๆของแต่ละชั้นได้

อาจจะเป็นผู้ที่เข้ามาซื้อ หรือรับประทานอาหารโดยเฉพาะ หรือเป็นผู้ที่เข้ามาใช้บริการอย่างอื่นแล้ว ก่อนกลับแวะซื้อของ ในร้านจำหน่ายผลิตภัณฑ์

3.2.3 ผู้ใช้บริการชั่วคราว

ส่วน Activity Hall มีการเข้าใช้ของกลุ่มผู้จัดงาน Fashion Show และผู้แสดงแบบ อาจจะมาโดยรถส่วนตัว หรือ รถประจำทาง และพฤติกรรมตามลำดับดังนี้

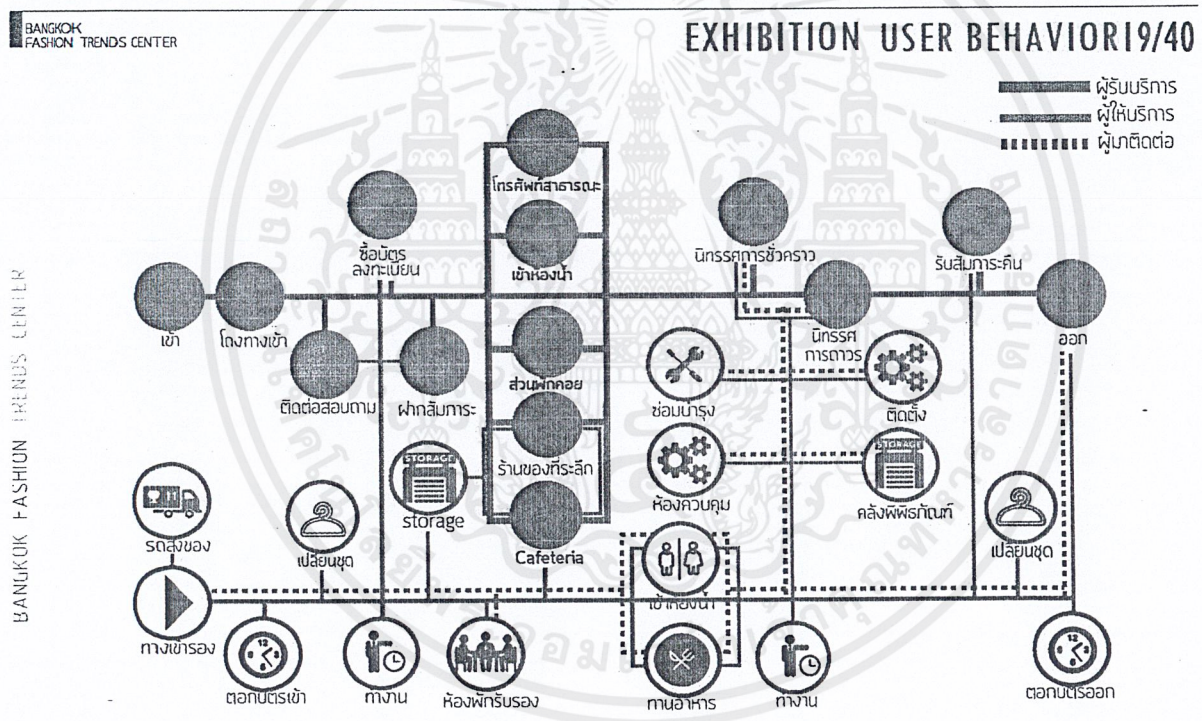
1. การนำอุปกรณ์ประกอบการเข้ามา โดยทางเข้าด้านหลังของอาคารทางด้านห้องเก็บเสื้อผ้า ได้แก่ กระเป๋า สัมภาระเครื่องแต่งกาย เครื่องดนตรี ฯลฯ
2. ผู้แสดงแบบเข้ายังห้องพักนักแสดง แต่งหน้า ทำผม โดยช่างและนั่งพักผ่อน
3. Back Stage และเจ้าหน้าที่ Set เสื้อผ้า เครื่องประดับ จัดคิวการแสดงแบบ
4. ผู้แสดงแบบเช็คชุดของตนเอง ทำการซ้อมใหญ่ในบริเวณการแสดง
5. ผู้แสดงแบบเข้าห้องแต่งตัว เตรียมพร้อมสำหรับการแสดง
6. ระหว่างการแสดงแบบ มีการผลิตเปลี่ยนชุดในห้องแต่งตัว ซึ่งจะมี Back Stage คอยช่วยแต่งตัว และคุมคิวการแสดง ซึ่งต้องกระทำด้วยความรวดเร็วเพียงประมาณ 1-2 นาที ต่อการเปลี่ยนชุด 1 ชุด
7. ด้านหลังเวที (Back Stage) เช็คชุดเครื่องประดับ นำชุดไปยังห้องเก็บเสื้อผ้า เพื่อเตรียมส่งคืนดีไซเนอร์
8. ผู้แสดงแบบกลับมารวมกันอีกที่ห้องพักนักแสดง เพื่อสรุปผลการแสดง และรอรับค่าจ้างก่อนเดินทางกลับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเตรียมสถานที่และฉาก

ต้องมีการเตรียมสถานที่และฉากก่อนการแสดงแบบ เข้าติดต่อเสร็จเรียบร้อยก่อนการแสดงแบบจริง 1 วัน มีการนัดซื้อผู้แสดงแบบ 1 ครั้งเพื่อเตรียมตัว จัดคิว และรายละเอียดต่าง ๆ ให้ลงตัวโดย โดยด้านหลังเวที (Back Stage) ที่ทำหน้าที่คุมการแสดงทั้งหมด การจัดแสดงงานแฟชั่นโชว์แต่ละครั้งกำหนดให้มีงานในช่วงเวลา 14.00 – 22.00 น. เพื่อสะดวกต่อการควบคุมและการ

บริการโดยเจ้าหน้าที่สถาบันจากการวิเคราะห์ในส่วนนี้ ทำให้สามารถทราบถึงจำนวนผู้ใช้รวมไปจนถึงพฤติกรรมของผู้ที่มาใช้โครงการ ทำให้สามารถรู้ถึงความสัมพันธ์ในพื้นที่ส่วนต่างๆ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ต่อในส่วนของการคำนวณหาพื้นที่การใช้งานในแต่ละส่วนของโครงการ รวมไปถึงการจัดวางตำแหน่ง และองค์ประกอบในส่วนต่างๆ

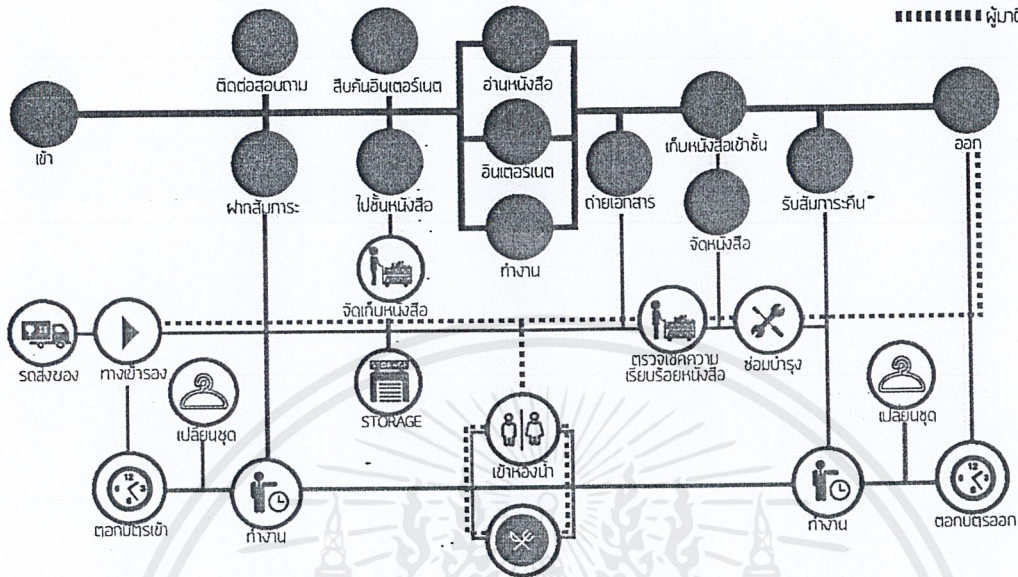


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

LIBRARY USER BEHAVIOR 19/40

ผู้รับบริการ
 ผู้ให้บริการ
 ผู้มาติดต่อ

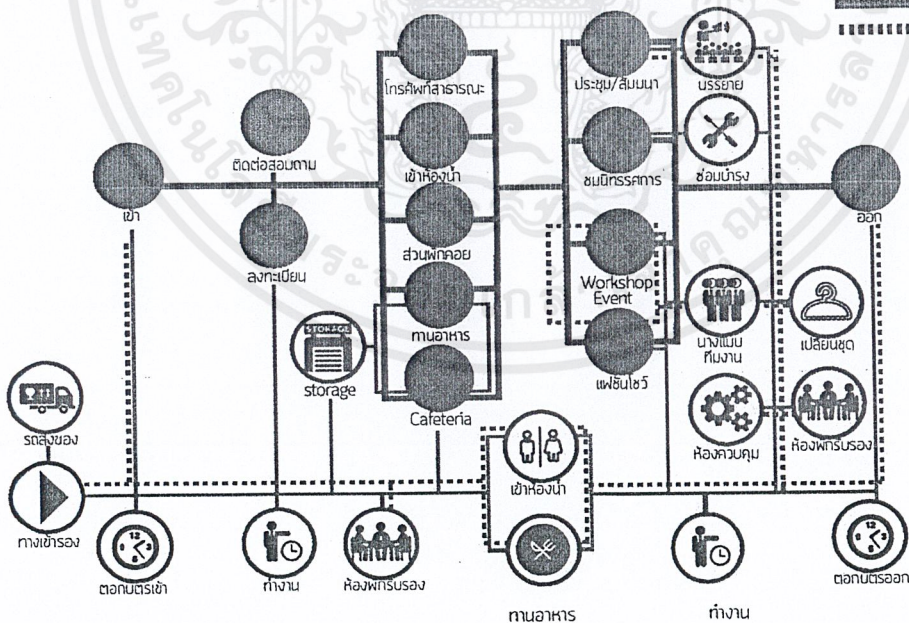
BANGKOK FASHION TRENDS CENTER



EVENT-WORKSHOP USER BEHAVIOR 20/40

ผู้รับบริการ
 ผู้ให้บริการ
 ผู้มาติดต่อ

BANGKOK FASHION TRENDS CENTER

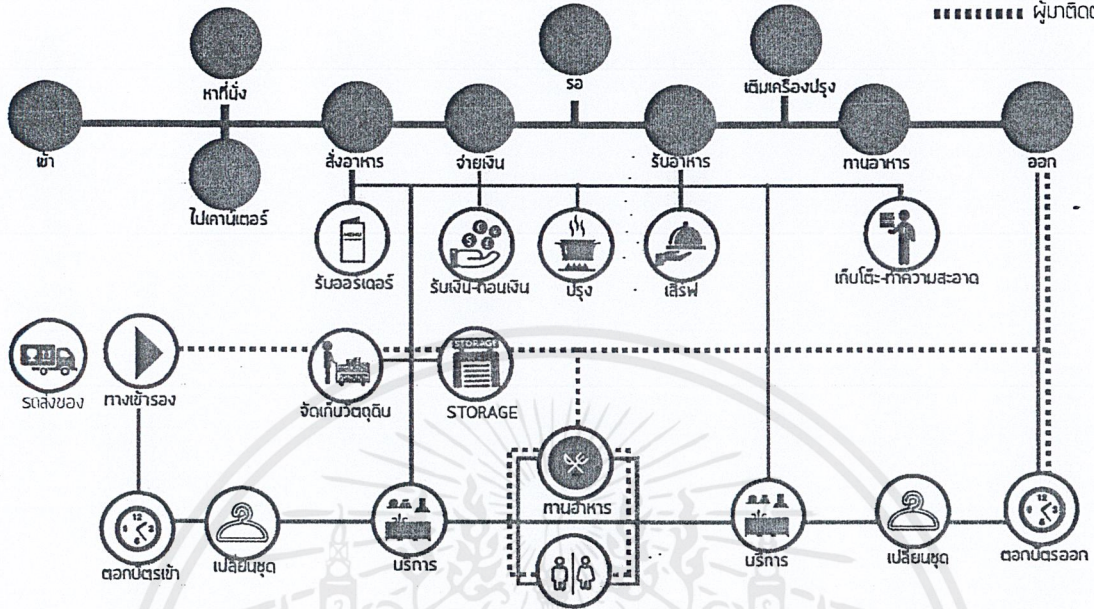


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CAFETERIA USER BEHAVIOR 22/40

ผู้รับบริการ
 ผู้ให้บริการ
 ผู้มาติดต่อ

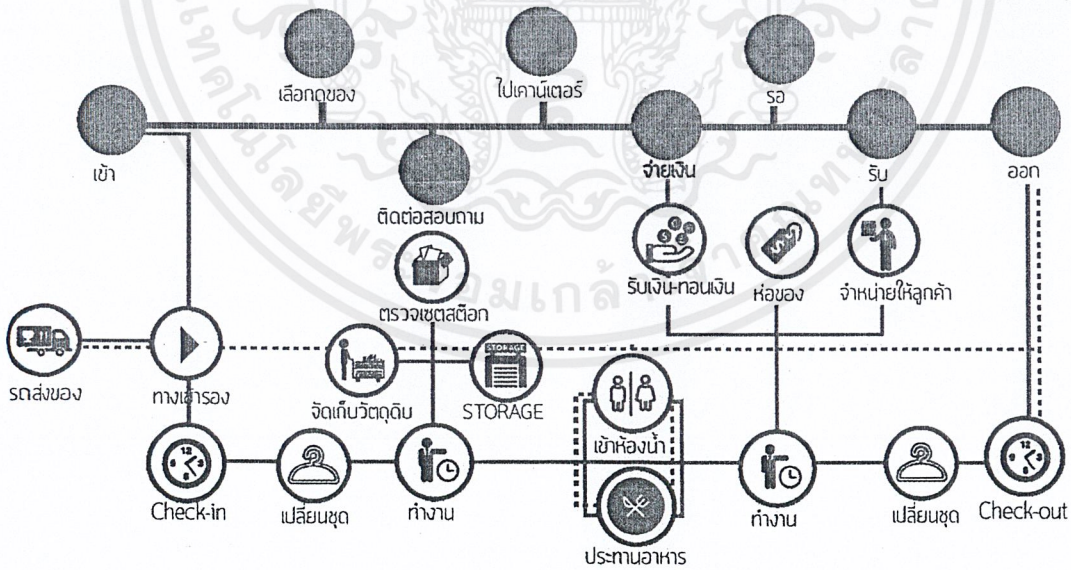
BANGKOK FASHION TRENDS CENTER



SOUVENIR USER BEHAVIOR 23/40

ผู้รับบริการ
 ผู้ให้บริการ
 ผู้มาติดต่อ

BANGKOK FASHION TRENDS CENTER



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 สายการบริหารและอัตรากำลัง

3.3.1 ลักษณะการบริหารงานของโครงการ

ในการจัดสรร แบ่งส่วนงานของโครงการสารพัดจัดแบ่งกลุ่มบุคลากรและเจ้าหน้าที่ภายในโครงการออกได้เป็น 3 ฝ่าย ดังนี้ คือ

1. เจ้าหน้าที่ระดับสูง

2. ฝ่ายบริหาร

3. ฝ่ายกิจกรรม

4. ฝ่ายศึกษาและค้นคว้า

เจ้าหน้าที่ระดับสูง

ทำหน้าที่ตรวจสอบ อนุมัติ ปรับปรุงโครงการภายในทั้งหมด ซึ่งประกอบไปด้วย

- ผู้อำนวยการ ทำงานบริหารโครงการให้เป็นไปตามนโยบาย รับผิดชอบในส่วนงานบริหารทั้งหมด 1 อัตรา
- รองผู้อำนวยการ ทำหน้าที่บริหารและประสานงานระหว่างฝ่ายต่างๆ ให้เป็นไปตามนโยบาย 1 อัตรา
- เลขานุการ ผู้ช่วยผู้อำนวยการและรองผู้อำนวยการศูนย์ รวบรวมและจัดการ

ฝ่ายบริหาร

- หัวหน้าฝ่ายบริหาร 1 อัตรา
- ฝ่ายธุรการ 7 อัตรา
- ฝ่ายอาคารสถานที่ 16 อัตรา
- ฝ่ายบริการ 14 อัตรา

ฝ่ายกิจกรรม

- - หัวหน้าฝ่ายกิจกรรม 1 อัตรา
- ฝ่ายนิทรรศการ 6 อัตรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ฝ่ายศิลป์ 6 อัตรา

- ฝ่ายบริการสื่อ 10 อัตรา

ฝ่ายการศึกษาและค้นคว้า

- หัวหน้าการศึกษาและค้นคว้า 1 อัตรา

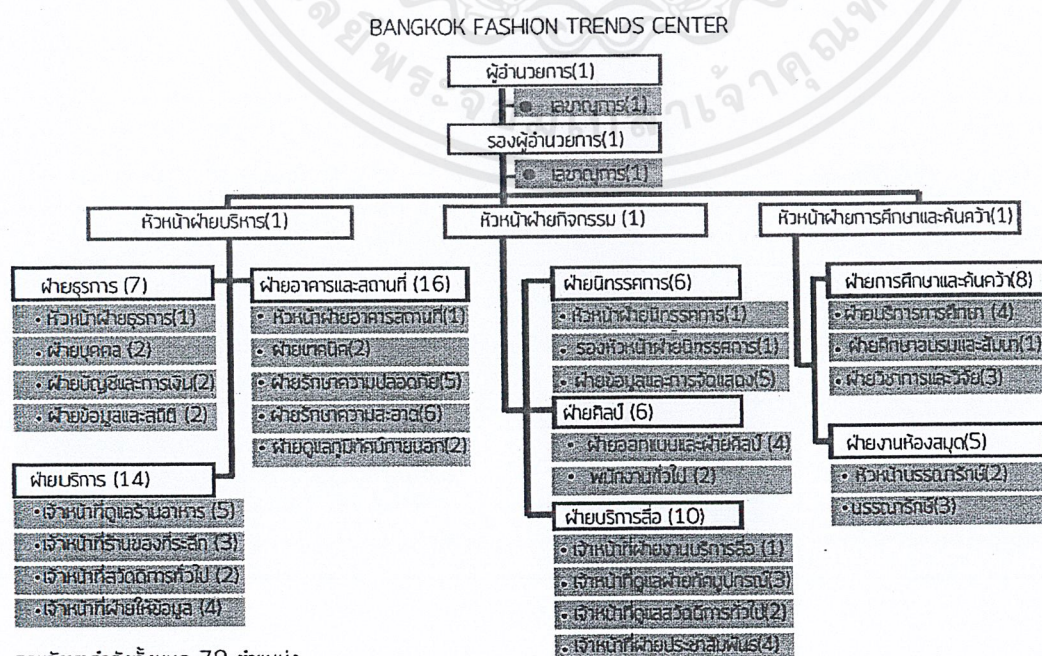
- ฝ่ายการศึกษาและค้นคว้า 8 อัตรา

- ฝ่ายงานห้องสมุด 5 อัตรา

สรุปจำนวนบุคลากรในโครงการศูนย์แฟชั่นกรุงเทพฯ ได้ดังนี้

1. ฝ่ายบริหาร	4 คน
2. ฝ่ายวิชาการ	38 คน
3. ฝ่ายจัดแสดง	23 คน
4. ฝ่ายบริการ	13 คน
รวมบุคลากรในโครงการศูนย์แฟชั่นกรุงเทพฯ	79 คน

3.3.2. ตารางแสดงจำนวนและหน้าที่



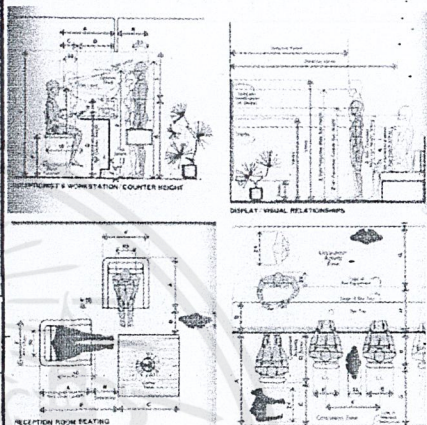
รวมอัตรากำลังทั้งหมด 79 ตำแหน่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 การวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยขององค์ประกอบโครงการ

3.4.1 พื้นที่ใช้สอยบริเวณโถงทางเข้า

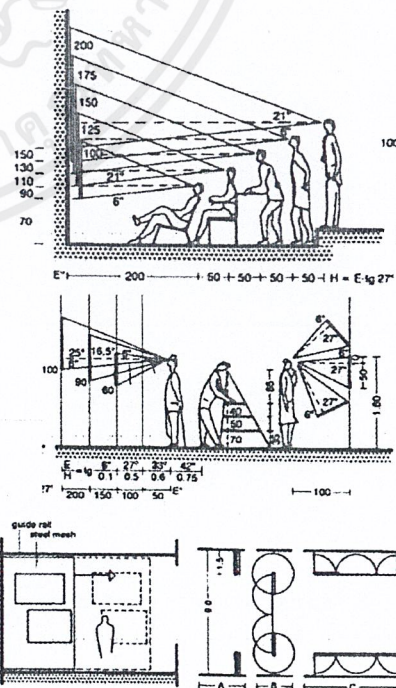
U	S	องค์ประกอบ	จำนวน	พื้นที่/หน่วย	พื้นที่/ตรม.	อ้างอิง
●	●	โถง	max20	0.64	96.00	AD.
●	●	ห้องน้ำ	1	54.20	24.00	AD.
●		โทรศัพท์สาธารณะ	2	0.64	54.70	Case
●	●	ฝากของ	1	4.20	4.20	AD.
●		ส่วนพักผ่อน	15	0.64	9.60	Case
●	●	ติดต่อสอบถาม	2	2.70	5.40	Case
●		Meeting point	10	0.64	6.40	Case
					รวม(ตรม.)	200.30
					พื้นที่สีเขียว(30% ของพื้นที่ 1ตรม.)	60.9
						261.20



3.4.2 พื้นที่บริเวณส่วนจัดนิทรรศการ

EXHIBITION

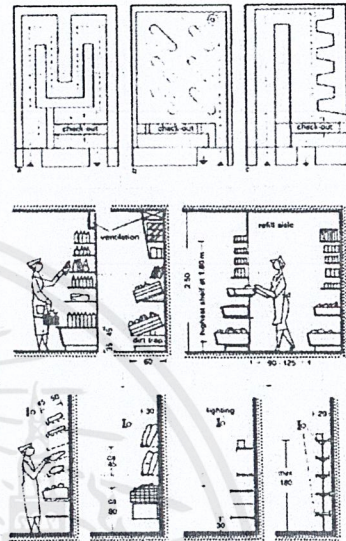
U	S	องค์ประกอบ	จำนวน	พื้นที่/หน่วย	พื้นที่/ตรม.	อ้างอิง
●		โถง	30	0.64	19.20	AD.
●	●	ห้องน้ำ	1	24.0	24.00	AD.
●	●	ขายตั๋ว-ติดต่อสอบถาม	2	2.70	5.40	Case
●	●	ฝากของ	1	4.20	4.20	AD.
●		นิทรรศการถาวร	1	300.00	300.00	Case
●		นิทรรศการชั่วคราว	30%ของถาวร	90.00	90.00	AD.
●	●	ห้องเก็บอุปกรณ์	1	40.00	40.00	Case
●	●	ห้องควบคุม	1	55.00	55.00	Case
●		ที่พิงพักผ่อน	20	0.30	4.50	Case
●		ส่วนพักผ่อน	1	0.30	6.00	Case
●	●	ร้านขายของที่ระลึก	1	24.00	24.00	Case
●	●	ห้องเก็บของ	1	2.40	2.40	Case
					รวม(ตรม.)	574.70
					พื้นที่สีเขียว(30% ของพื้นที่ 1ตรม.)	172.41
						747.11



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีการดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.5 พื้นที่ใช้สอยในส่วนของร้านขายของที่ระลึก

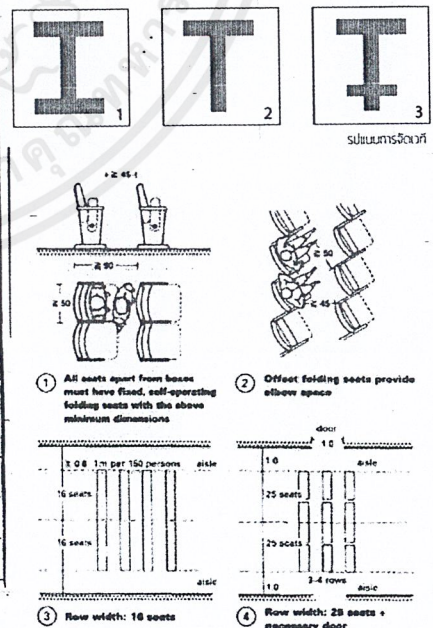
U	S	องค์ประกอบ	จำนวน	พื้นที่/หน่วย	พื้นที่/ตรม.	อ้างอิง
●	●	เคาน์เตอร์แคสเชียร์	1	2.10	2.10	AD.
●	●	ส่วนพนักงาน	1	4.00	4.00	AD.
●	●	ห้องเก็บสินค้า	1	4.00	4.00	AD.
●	●	ชั้นวางของ	40	0.20	8.00	AD.
●	●	ส่วนห่อของ	1	1.50	1.50	Case.
รวม(ตรม.)					19.60	
พื้นที่สัญจร(30% ของพื้นที่ 1ตรม.)					5.88	
					25.48	



3.4.6 พื้นที่ใช้สอยในส่วนของกิจกรรมแฟชั่นโชว์ งานอีเว้น

EVENT-FASHION HALL

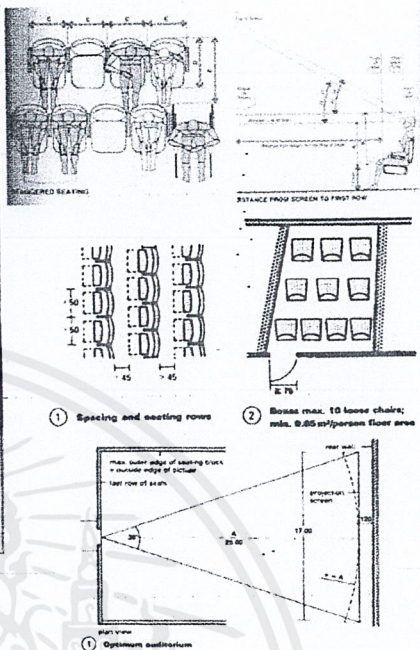
U	S	องค์ประกอบ	จำนวน	พื้นที่/หน่วย	พื้นที่/ตรม.	อ้างอิง
●	●	เวที	1	52.0	52.0	Case
●	●	Seating	300	0.48	144	AD.
●	●	ทางสัญจร	-	-	58.80	Case
●	●	Back stage				
●	●	ส่วนพิกนางแบบ	30	1.50	45.0	Case
●	●	บริเวณแต่งหน้า	1	-	45	Case
●	●	ห้องแต่งตัว	4	1.26	5.04	Case
●	●	ห้องเก็บอุปกรณ์	1	25.0	25.0	Case
●	●	ห้องน้ำ	6	2.40	14.40	Case
●	●	ห้องควบคุม	1	20.0	20.0	Case
รวม(ตรม.)					409.24	
พื้นที่สัญจร(30% ของพื้นที่ 1ตรม.)					122.77	
					532.01	



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

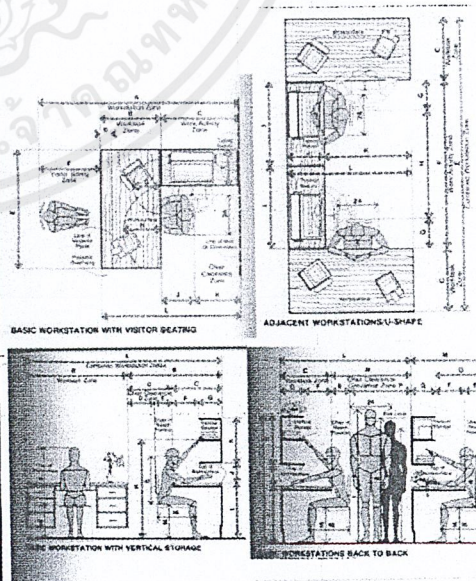
3.4.7 พื้นที่ใช้สอยในส่วนของกิจกรรมเวิร์คชอป

U : S	องค์ประกอบ	จำนวน	พื้นที่/หน่วย	พื้นที่/ตรม.	อ้างอิง
●	โถง	20	0.64	3.20	AD.
● ●	Workshop/seminar	5	65.0	65.0	AD.
● ●	พักคอย-พักผ่อน	20	0.64	12.80	AD.
● ● ●	ห้องเก็บอุปกรณ์	15	25.0	25.0	AD.
● ● ●	พักผ่อน	1	1.65	24.75	AD.
● ● ●	ติดต่อสอบถาม	1	2.70	2.70	AD.
รวม(ตรม.)				133.45	
พื้นที่สีเขียว(30% ของพื้นที่ 1ตรม.)				40.03	
				173.47	



3.4.8 พื้นที่ใช้สอยในส่วนของออฟฟิศ สำนักงาน

U : S	องค์ประกอบ	จำนวน	พื้นที่/หน่วย	พื้นที่/ตรม.	อ้างอิง
● ●	โถง	20	0.64	3.20	AD.
● ●	ส่วนพักคอย	4	0.64	2.56	Case
● ● ●	ห้องผู้อำนวยการ	1	20.0	20.0	AD.
● ● ●	ห้องรองผู้อำนวยการ	1	20.0	20.0	AD.
● ● ●	พักไเลขา-คิวหน้าฝ่าย	8	8.12	54.96	AD.
● ● ●	พนักงาน	33	5.85	193.05	AD.
● ● ●	ห้องน้ำ	1	6.20	12.45	AD.
● ● ●	ส่วนพักผ่อน	4	1.20	4.80	AD.
● ● ●	ห้องประชุม	2	4.62	9.24	AD.
● ● ●	Pantry	1	6.00	6.00	Case
● ● ●	ห้องเก็บ เอกสาร อุปกรณ์	2	12.00	24.00	AD.
● ● ●	ติดต่อ สอบถาม	1	2.68	2.68	AD.
	Service	-	-	65.00	Case
รวม(ตรม.)				246.34	
พื้นที่สีเขียว(30% ของพื้นที่ 1ตรม.)				33.24	
				320.24	



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปพื้นที่ใช้สอยโครงการภายในโครงการ

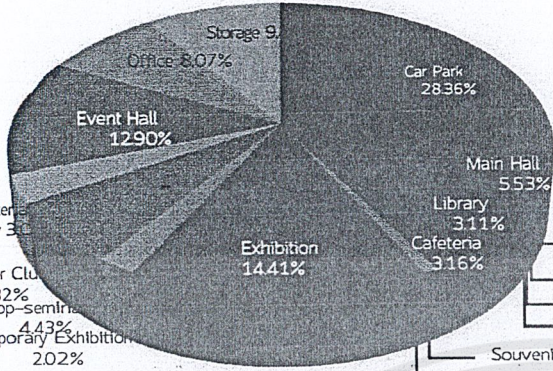
องค์ประกอบ	ขอบ ซ้าย	ขอบ เขต	ขนาดพื้นที่ (ตร.ม.)	หมายเหตุ
1. ส่วนบริการ				
1.1 ส่วนบริการสาธารณะ				
- ส่วนประชาสัมพันธ์	●	●	284.47	*รวมอยู่ในพื้นที่เดียวกัน
- ส่วนโถงทางเข้าออก	●	●		
- ส่วนพักคอย	●	●		
- ห้องน้ำและโทรศัพท์สาธารณะ	●	●	56.60	
- ส่วนบริการร้านอาหารและเครื่องดื่ม	●	●	150.25	
- ส่วนห้องพยาบาล	●			
- ส่วนที่จอดรถ	●		1350	
- ส่วนลานกิจกรรมนอกอาคารและพื้นที่สวน	●	●	1096	
1.2 ส่วนบริการอาคาร				
- ส่วนรักษาและบำรุงอาคารและสถานที่	●			
- ส่วนดูแลและบำรุงงานระบบ	●			
- ส่วนรักษาความปลอดภัย	●			
- ส่วนซ่อมบำรุง	●			
- ส่วนคลังศูนย์การเรียนรู้และรักษาอุปกรณ์	●			
2. ส่วนบริการทางการศึกษาและองค์ความรู้ทางแนวคิด				
2.1 ส่วนห้องสมุดและคลังน้อกแบบ				
- ส่วนห้องสมุด	●	●	148.20	
- ห้องสมุดวัสดุเพื่อการออกแบบ	●	●	145.50	
- ส่วนคลังน้อกแบบ	●	●	110.20	
- ศูนย์ให้คำปรึกษาด้านการออกแบบ	●			
- ส่วนห้องบรรยาย	●	●	210.92	
- ส่วนห้องประชุม	●	●		
- ส่วนให้บริการคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตไร้สาย	●			
- ส่วนสำนักงาน	●			
- ส่วนรับฝากของ	●	●	35.82	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ส่วนจัดแสดงนิทรรศการและแพชชั่นโชว์				
- โถงทางเข้าส่วนนิทรรศการ	●	●	42	
- นิทรรศการชั่วคราว	●	●	96.00	*รวมอยู่ในพื้นที่เดียวกับ ส่วนแสดงแพชชั่นโชว์
- นิทรรศการถาวร	●	●	686.00	
- ส่วนจัดแสดงในส่วนของแพชชั่นโชว์	●	●	613.91	*รวมอยู่ในพื้นที่เดียวกับ นิทรรศการชั่วคราว
- ส่วนพักคอยและโถงทางเดินหลัก	●	●	35	
4. ส่วนสำนักงาน				
- สำนักงานดำเนินการตามแผนก	●			
- สำนักงานฝ่ายบริหาร	●			
- สำนักงานฝ่ายธุรการ	●			
- สำนักงานฝ่ายการเงินและการบัญชี	●			
- สำนักงานฝ่ายประสานงาน	●			
- สำนักงานฝ่ายประชาสัมพันธ์	●			
- สำนักงานฝ่ายวิจัยและการวางแผน	●			
- ส่วนห้องรับรอง	●			
รวมพื้นที่ทั้งหมดของโครงการ			6200	*รวมพื้นที่ลานจอด= 8,000 ตรม
รวมพื้นที่ที่ออกแบบทั้งหมด(ขอบเขต)			4759.87	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BANGKOK FASHION TRENDS CENTER

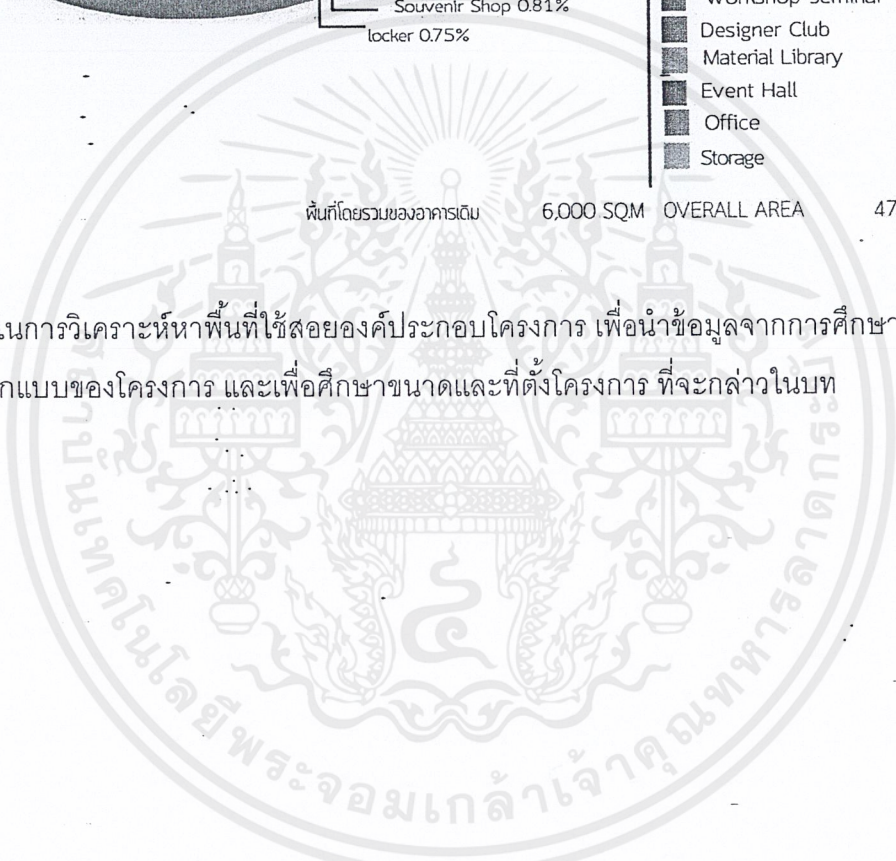


Area (SQ.M)

Car Park	1350.00
Main Hall	263.07
Information	5.40
Waiting Area	16.00
Toilet	54.00
Telephone	2.60
Library	148.20
Cafeteria	150.25
Souvenir Shop	38.48
locker	35.82
Exhibition	686.00
Temporary Exhibition	96.00
Workshop-seminar	210.92
Designer Club	110.20
Material Library	145.50
Event Hall	613.91
Office	382.87
Storage	450.65

พื้นที่โดยรวมของอาคารเดิม 6,000 SQM OVERALL AREA 4759.87 SQ.M

ในการวิเคราะห์หาพื้นที่ใช้สอยของค้ประกอบโครงการ เพื่อนำข้อมูลจากการศึกษาไปสู่กระบวนการออกแบบของโครงการ และเพื่อศึกษาขนาดและที่ตั้งโครงการ ที่จะกล่าวในบทต่อไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูลและการออกแบบ

4.1 ระบบสภาพแวดล้อมภายในและวัสดุ

4.1.1 ระบบโครงสร้างอาคาร

1. ระบบโครงสร้างคาน เสาสำเร็จรูป (Skeleton System) เป็นระบบที่แยกส่วนประกอบของโครงสร้างคอนกรีตออกเป็นส่วน ๆ คือ เสา, คาน และแผ่นพื้น แล้วนำมาต่อกันด้วยการเชื่อม

ข้อดี สามารถก่อสร้างได้อย่างรวดเร็วคุณภาพของชิ้นส่วนสามารถควบคุมคุณภาพได้

ข้อเสีย อาคารที่จะก่อสร้างต้องมีลักษณะเหมือนหรือคล้ายกัน และมีจำนวนมากเพียงพอ เนื่องจากมีต้นทุนจากระบบแบบหล่อต้องมีเวลาเตรียมการ เนื่องจากต้องออกแบบและจัดทำ Shop Drawing

2. ระบบโครงสร้างแผ่นคอนกรีตสำเร็จรูป เป็นระบบโครงสร้างแบบผนังรับน้ำหนักและพื้นสำเร็จรูป ออกแบบเป็นชิ้นส่วนแล้วนำมาประกอบกันที่หน้างานด้วยการเชื่อมและหุ้มด้วยคอนกรีต

ข้อดี สามารถก่อสร้างได้อย่างรวดเร็ว คุณภาพของชิ้นส่วนสามารถควบคุมคุณภาพได้ สามารถลดงานฉาบผนังลงได้เกือบทั้งหมด เนื่องจากออกแบบเป็นชิ้นสำเร็จรูป

ข้อเสีย อาคารที่จะก่อสร้างต้องมีลักษณะเหมือนหรือคล้ายกัน และมีจำนวนมากเพียงพอ มีต้นทุนจากระบบแบบหล่อต้องมีเวลาเตรียมการ เนื่องจากต้องออกแบบและจัดทำ Shop Drawing เพื่อวางแผนการผลิต หากการควบคุมการก่อสร้างไม่ดี จะมีปัญหารั่วซึมตามรอยต่อได้ง่ายเนื่องจากโครงสร้างทั้งหมดต้องขนส่งจากโรงงาน ดังนั้น ระยะทางจากโรงงานถึงสถานที่ก่อสร้างมีผลต่อค่าก่อสร้างอาคารรูปแบบของห้องทุกชั้นต้องมีแปลนที่เหมือนกัน เนื่องจากออกแบบผนังเป็นส่วนที่รับน้ำหนัก

3. ระบบโครงสร้างผนังรับน้ำหนักเทกซ์ที + พื้นสำเร็จ เป็นระบบโครงสร้างที่เทคอนกรีตผนังรับน้ำหนัก ซึ่งเป็นผนังระหว่างห้องโดยการเทกซ์ที ส่วนพื้นเป็นชนิดHollow Core หรือแบบพื้นสำเร็จ โดยผลิตจากพื้นใกล้เคียงกับพื้นที่ก่อสร้าง

ข้อดี สามารถก่อสร้างได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากระบบไม้แบบออกแบบให้สามารถตั้งและถอดได้ง่าย การก่อสร้างสามารถดำเนินการโดยผู้รับเหมาอาคารทั่วไปได้ แต่ต้องมีการเตรียมระบบไม้แบบผนัง และเตรียมการระบบพื้นสำเร็จอาคารมีความแข็งแรง และสามารถต้านทานแรงแผ่นดินไหวได้ดี

ข้อเสียรูปแบบของห้องในแต่ละชั้นต้องมีลักษณะที่เหมือนกัน เนื่องจากใช้ผนังเป็นโครงสร้างรับน้ำหนักไม่ สามารถเจาะทะลุผนังต่อเนื่องระหว่างห้องภายหลังได้ (ยกเว้นมีการเตรียมการไว้ก่อน)ต้องก่อสร้างอาคารครั้งละมาก ๆ เพื่อลดค่าใช้จ่ายเรื่องไม้แบบ และการจัดทำ Shop Drawing

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ระบบโครงสร้างอาคารที่หล่อด้วย Tunnel Form เป็นระบบโครงสร้างที่เทคอนกรีตผนังรับน้ำหนัก และพื้นพร้อมกัน โดยใช้ไม้แบบ แบบ Tunnel โดยการวางเรียงไม้แบบต่อกัน

ข้อดี สามารถก่อสร้างได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากระบบไม้แบบออกแบบให้สามารถตั้งและถอดได้ง่าย การก่อสร้างสามารถดำเนินการโดยผู้รับเหมาอาคารที่มีความชำนาญโดยเฉพาะ ซึ่งต้องมีการเตรียมระบบไม้แบบผนัง อาคารมีความแข็งแรง และสามารถต้านทานแรงแผ่นดินไหวได้ดี

ข้อเสีย รูปแบบของห้องในแต่ละชั้นต้องมีลักษณะที่เหมือนกัน เนื่องจากใช้ผนังเป็นโครงสร้างรับน้ำหนักไม่สามารถเจาะทะลุผนังต่อเนื่องระหว่างห้องภายหลังได้ (ยกเว้นมีการเตรียมการไว้ก่อน) ต้องก่อสร้างอาคารครั้งละมาก ๆ เพื่อลดค่าใช้จ่ายเรื่องไม้แบบ และการจัดทำ Shop Drawing ค่าระบบไม้แบบค่อนข้างแพงและต้องใช้เป็นจำนวนมาก ดังนั้น การเริ่มต้นต้องมีการลงทุนค่อนข้างสูง

4.1.2 ระบบไฟฟ้ากำลังและไฟฟ้าแสงสว่างในอาคาร

ระบบไฟฟ้าที่ใช้ในอาคาร มี 2 ระบบ คือ

- ระบบ 1 เฟส 2 สาย แรงดัน 220 โวลต์ สำหรับใช้กับไฟฟ้าแสงสว่าง เต้าเสียบ พัดลมดูดอากาศ เครื่องใช้ในสำนักงานและอื่นๆ
- ระบบ 3 เฟส 4 สาย แรงดัน 380 โวลต์ สำหรับใช้กับเครื่องและระบบอุปกรณ์ในระบบปรับอากาศ ไฟฟ้าแรงสูง สายประธานที่เข้าในอาคาร เป็นสายขนาด 12 กิโลโวลต์ 3 เฟส โดยการร้อยสายเคเบิลในท่อโลหะฝังดิน จากสายประธานของการไฟฟ้านครหลวงเข้าไปยังห้องติดตั้งหม้อแปลงชั้นล่างสุดของอาคาร โดยมีหม้อแปลงไฟฟ้าชุดหนึ่งสำหรับไฟฟ้ากำลังและไฟฟ้าแสงสว่างภายในอาคาร โดยมีตู้ติดตั้งอุปกรณ์ควบคุมการจ่ายกระแสไฟฟ้ากำลัง ไปยังอุปกรณ์ของระบบปรับอากาศซึ่งแยกต่างหาก จากตู้ควบคุมการจ่ายกระแสไฟฟ้ากำลังและไฟฟ้าแสงสว่างให้กับอาคาร
- ระบบไฟฟ้าฉุกเฉิน เพื่อใช้ในระบบไฟฟ้าที่จำเป็นภายในอาคาร
- อุปกรณ์ที่ต้องใช้ไฟฟ้าฉุกเฉินหรือต้องทำงานได้ในกรณีเหตุผิดปกติในระบบ
 1. ระบบแสงสว่างในบริเวณทำงาน ประมาณ 10-20% ของทั้งหมด
 2. ระบบแสงสว่างในทางเดินและโถง (Lobby) ประมาณ 30-50% ของแสงสว่างทั้งหมด
 3. ระบบแสงสว่างในห้องเครื่อง ประมาณ 30-50% ของแสงสว่างทั้งหมด
 4. แสงสว่างในลานจอดรถและทางวิ่ง ประมาณ 10-20% ของแสงสว่างทั้งหมด

เครื่องกำเนิดไฟฟ้าฉุกเฉิน จะทำงานเมื่อเกิดการขัดข้องในระบบไฟฟ้าขึ้นโดยตัวขับเคลื่อนเครื่องกำเนิดไฟฟ้าอาจจะเป็นเครื่องยนต์แก๊สโซลีน (Gasoline Engine) หรือเครื่องยนต์ดีเซล (Diesel Engine) ก็ได้ โดยการทำงานของเครื่องกำเนิดไฟฟ้านอกจากจะเป็นแบบอัตโนมัติแล้ว ยังต้องใช้เวลาน้อยด้วย ไม่ควรเกิน 8 วินาที เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นับว่าเห็นว่าเป็นประโยชน์ในการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วินาที ซึ่งเมื่อระบบไฟฟ้าขัดข้อง สวิตช์โอนย้ายอัตโนมัติ (Automatic Transfer Switch) จะถูกสับจากตำแหน่งที่ต่อเข้ากับระบบไฟฟ้าปกติมายังเครื่องกำเนิดไฟฟ้า เพื่อรับพลังงานไฟฟ้าแล้วส่งไปใช้งานในส่วนที่จำเป็น และเมื่อระบบไฟฟ้ากลับสู่ภาวะปกติแล้ว สวิตช์โอนย้ายอัตโนมัติก็จะถูกสับกลับสู่ตำแหน่งระบบไฟฟ้าปกติ แต่เครื่องกำเนิดไฟฟ้ายังคงทำงานต่อไปอีกประมาณ 5 - 10 นาที เพราะว่าในกรณีที่ไฟฟ้าปกติเกิดมีปัญหาก็ สวิตช์โอนย้ายอัตโนมัติจะได้สับไปยังตำแหน่งเครื่องกำเนิดไฟฟ้าได้และสามารถรับไฟจากเครื่องกำเนิดไฟฟ้าได้เลยและอีกประการหนึ่งก็คือ เพื่อป้องกันเครื่องกำเนิดไฟฟ้าอันเนื่องมาจากการสตาร์ทบ่อย ซึ่งอาจจะเกิดปัญหาเกิดขึ้นได้

- ไฟฟ้ากำลังขนาด 380 โวลต์ 3 เฟส แบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกสำหรับใช้กับเครื่องปรับอากาศ ส่วนที่สองสำหรับเตาเสียบที่พื้น ผนัง ที่แปลงกระแสไฟฟ้าเป็น 220 โวลต์แล้วติดตั้งในตำแหน่งที่ใกล้โต๊ะทำงานมากที่สุดเพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อย

- ไฟฟ้าแสงสว่าง โดยทั่วไปใช้หลอดฟลูออเรสเซนต์ฝังในฝ้าเพดาน โดยใช้สีเคย์ไลท์และคูลไวท์สลับเท่าๆกัน เพื่อให้ได้แสงสว่างใกล้เคียงธรรมชาติมากที่สุด โดยให้ความเข้มส่องสว่าง

- 150 ฟุต-แรงเทียน ในส่วนที่เป็นห้องทำงาน

- 100 ฟุต-แรงเทียน ในห้องประชุม

- 20 ฟุต-แรงเทียน บริเวณทางเดินและบันได

นอกจากนั้น จะใช้หลอดอินแคนเดสเซนต์เสริมเฉพาะพื้นที่พิเศษ ที่ต้องการเน้นในเรื่องของสวยงาม และบรรยากาศ

) ระบบแสงสว่างและการควบคุม

จุดประสงค์ของแสงสว่างหลักๆมี ดังนี้

- ให้ทัศนวิสัยที่ดีในการมอง
- สร้างบรรยากาศที่ดี
- เน้นวัสดุให้มีความโดดเด่น

หลักการให้แสง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การให้แสงเป็นสิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งในงานสถาปัตยกรรมและการตกแต่งภายในสถานบำบัด และพัฒนาสุขภาพจิต แสงเป็นส่วนช่วยเน้นให้เห็นลักษณะรูปทรงของอาคาร เป็นส่วนช่วยสร้างบรรยากาศและความสนใจ รวมทั้งเป็นส่วนช่วยสร้างบรรยากาศเชิงชุมชน บริเวณทางเข้าและประโยชน์ของการให้แสง เป็นส่วนสำคัญเกี่ยวกับความปลอดภัยและระบบการควบคุมต่างๆ

แสงที่ใช้ในอาคารอาจจะเป็นส่วนช่วยเน้นลักษณะการตกแต่งภายใน เป็นส่วนช่วยเน้นลักษณะของพื้นผิววัสดุ สร้างความรู้สึกให้เกิดความสูง-ลึกหรือทำให้รู้สึกเล็กลง สร้างสรรค์ให้รูปแบบแลพื้นผิววัสดุรวมทั้งสี ให้มีความโดดเด่นขึ้นมาได้

ประเภทการใช้แสงสว่างภายในอาคาร

การให้แสงสว่างแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ

1) แสงสว่างตามธรรมชาติ (Natural Lighting)

ในเวลากลางวันแสงธรรมชาติเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อผู้ใช้บริการจะได้มีความตื่นตัวตลอดเวลา และสัมผัสกับแสงที่เปลี่ยนแปลงไป มีผลเท่ากับการบอกถึงเวลาที่ผ่านไป ดังนั้น การใช้แสงธรรมชาติเข้ามาในอาคารจึงเป็นสิ่งจำเป็น แต่ทั้งนี้ต้องคำนึงถึง Variety และ Contrast ของแสงให้มีขนาดแน่นอนด้วย ทิศทางของแสงที่กระทบจะมี 4 วิธี ดังนี้

1.1) การให้แสงสว่างจากด้านบน

1.2) การให้แสงสว่างจากด้านข้าง

1.3) การให้แสงสว่างเฉียงจากหน้าต่างค่อนข้างสูง

1.4) การให้แสงสว่างจากธรรมชาติทางอ้อม

1.1) การให้แสงสว่างจากด้านบน

แสงจากเหนือศีรษะเหมาะสมกับสิ่งแสดงทางวัตถุ แต่ข้อเสีย คือ แสงส่วนใหญ่จะตกลงที่พื้นห้องมากกว่าผนัง และเกิดการสะท้อน จะทำให้รู้สึกวุ่นวายห้องแคบไป และเมื่อแขนงดูช่องแสง จะทำให้ตาเหนื่อยเร็ว อาจแก้ไขโดยการทำเพดานให้สูง ลักษณะส่วนใหญ่ของแสงได้จากหลังคากระจก แถบภูมิประเทศที่มีอากาศร้อน ไม่นิยมใช้ จะใช้กระจกไม่เกิน 6 % ของเนื้อที่หลังคาก็ได้ การใช้หลังคากระจก มีข้อเสียคือ กระจกจะมีความไวต่อความร้อนอาจทำให้เกิดความเสียหายแก้ววัตถุใกล้เคียงได้ เมื่อถูกความร้อนและความร้อน ควบคุมปริมาณแสงไม่ให้มากเกินไปทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัสดุหรือการเลือกพื้นที่เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตเห็นไปใช้ประโยชน์ด้านการศึกษา ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยาก ถ้ากระจกเตี้ยจะทำให้แสงจัดจนตาพร่าได้ ทำให้ไม่เห็นที่มาของแสงอาจแก้ไขโดยใช้แผ่นโลหะเล็กๆ เปลี่ยนแปลงตามแสงสว่างของมัน และสามารถใช้ได้กับหลังคาเพื่อกันแสงจ้าเกินไป

1.2) การให้แสงสว่างจากด้านข้าง

แสงจากหน้าต่างที่อยู่ในระดับต่ำ ทำให้ด้านหลังวัตถุรับแสงไม่พอ เกิดมีแสงสะท้อน ทำให้นัยน์ตาพร่า เมื่อมองออกไปนอกหน้าต่างจะทำให้เงาที่ปรากฏบนวัตถุ อาจแก้ไขได้โดยการยกขอบหน้าต่างให้สูงกว่า นัยน์ตา กรอบหน้าต่างควรลึก หรืออาจใช้กระจกแยกแสง (THERMOLUMN) ตัดเฉพาะส่วนบนเหนือหน้าต่าง ทำให้หน้าต่างขนานกับผนังน้อยที่สุด

1.3) การให้แสงสว่างเฉียงจากหน้าต่างค่อนข้างสูง

เป็นการใช้แสงที่เหมาะสมที่สุด แสงตกทำมุม 45 องศา และกระจายได้ทั่วห้อง ถ้าสูงมากก็ไม่ทำให้เกิดแสงสะท้อนและไม่ทำให้ตาพร่า กรณีนี้อาจใช้เพดานหรือฉากแขวนอยู่กลางห้องเพื่อกระจายแสง

1.4) การให้แสงสว่างจากธรรมชาติทางอ้อม

เป็นการใช้โดยก่อให้เกิดแสงสะท้อน เช่น การให้แสงส่องตรงมายังผนังสีขาว เพื่อให้แสงสะท้อนออก หรืออาจใช้กระจกมาสะท้อนแสงสว่างเข้ามาในห้องหรือตู้แสดง การให้แสงสว่างทางนี้ไม่เพียงแต่ใช้กับแสงธรรมชาติเท่านั้น แต่ยังใช้กับแสงประดิษฐ์ได้ด้วย มีการให้แสงหลายลักษณะ การให้แสงสว่างแบบนี้จะช่วยให้สายตาไม่พร่ามัวมาก

เทคนิคการให้แสงสว่างทางอ้อม

- การใช้แสงสะท้อนที่ผนัง ถ้าผนังมีลักษณะโค้งจะดูดกลืนแสงมากกว่าที่จะสะท้อน และถ้าผนังเป็นสีขาว จะสะท้อนแสงสว่างออกมาได้ถึง 86% ในขณะที่ผนังปูนฉาบธรรมดาสะท้อนแสงประมาณ 64%
- อาจใช้แสงลอดจากหลังคา ซึ่งซ้อนกันอยู่หลายชั้น การให้แสงแบบนี้เหมาะสมมากกับประเทศที่มีแสงแดดแรง
- ใช้กระจก 2 แผ่น แผ่นหนึ่งติดอยู่กับที่ อีกแผ่นเคลื่อนไหวย้ายไปตามการเคลื่อนที่ของดวงอาทิตย์ แผ่นที่เคลื่อนไหวย้ายจะคอยรับแสงจากดวงอาทิตย์ส่งมายังแผ่นที่อยู่กับที่ โดยแผ่นที่อยู่กับที่สะท้อนแสงไปยังแผ่นอื่นๆ ไปสู่ตำแหน่งที่ต้องการแสง เหมาะกับประเทศที่มีแสงแดดจัด

2) การใช้แสงสว่างโดยใช้แสงประดิษฐ์ (ARTIFICIAL LIGHT)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์หรือมีการใช้ซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้แสงประดิษฐ์เป็นการสิ้นเปลืองมาก แต่สามารถนำมาใช้ได้ในรูปแบบต่างๆ อย่างสะดวกและสม่ำเสมอ จึงเป็นแสงที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายได้ดี ซึ่งปกตินิยมติดตั้งตามเพดานให้ปริมาณแสงกระจาย แต่ถ้าเป็นกรณีผู้แสดงงานหรือขายสินค้า นิยมเอาแสงไฟซ่อนไว้ส่วนบนของตู้ แล้วกรองด้วยกระจกฝ้าอีกชั้น แล้วแต่ความเหมาะสม นิยมใช้เมื่อวัตถุอยู่ในที่มืดแล้วมีแสงพวกนี้โดยรอบ จะเห็นวัตถุหน้าที่แสดงได้อย่างดี

แสงสว่างประดิษฐ์ได้แก่ แสงไฟฟ้าธรรมดาและแสง FLUORESCENT แสงทั่วไปมีความร้อน และออกสีแดงมากกว่าแสงธรรมชาติ ส่วนแสง FLUORESCENT ใกล้เคียงกับแสงธรรมชาติมาก ในปัจจุบัน DAYLIGHT FLUORESCENT ซึ่งนับได้ว่าเหมือนธรรมชาติมากที่สุด สำหรับแสงประดิษฐ์ แสงไส้ร้อน หรือ INCANDESCENT จะให้แสงที่นุ่มนวล เหมาะแก่การให้แสงเพื่อเน้นจุดสำคัญ

ระบบการให้แสงสามารถแบ่งออกได้ 5 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. ดวงไฟส่องทางตรง (DIRECTIONAL LIGHTING) ให้ความเข้มดีที่สุด เหมาะกับห้องเพดานสูง ถ้าเพดานมืดจะเกิด Contrast มาก
2. ดวงไฟส่องทางตรงมากกว่าทางอ้อม (SEMI-DIRECTIONAL LIGHTING) บริเวณใกล้กับดวงโคมมี Contrast ระหว่างดวงโคมกับเพดาน ต้นทุนถูกกว่าแบบ INDIRECT LIGHTING
3. ดวงไฟชนิดส่องรอบตัว (GENERAL DIFFUSE) ให้แสงสม่ำเสมอที่สุด
4. ดวงไฟส่องทางอ้อมมากกว่าทางตรง (SEMI-INDIRECTIONAL LIGHTING) ดวงไฟส่องทางตรงและทางอ้อม ซึ่งแสงส่องลงข้างล่าง 10-40% ส่องขึ้น 60-90%
5. ดวงไฟส่องทางอ้อม (INDIRECTIONAL LIGHTING) ให้แสงคุณภาพดีที่สุด เพราะไม่เกิดความจ้าของแสงบน WORKING PLANE เป็นแสงสะท้อนทั้งหมด ดังนั้นฝ้าเพดานห้องต้องสะอาดและสะท้อนแสงได้ดี ระบบนี้จะมีราคาแพงที่สุด ถ้าเพดานสว่างดวงโคมมืดจะเกิด CONTRAST สูง

ข้อควรคำนึงในการใช้แสง

ค่า CRI ของหลอดและสีที่นำมาใช้จะมีผลกับความถูกต้องของสีโดยรวมมีความเข้มและการส่องสว่างเพียงพอที่จะเน้นรูปร่างและรายละเอียดของวัสดุการป้องกันแสงสะท้อนจากวัสดุ (ทำมุมไม่เกิน 35 องศา) น้ำหนักของสีในการมองเห็น สีอ่อนจะสะท้อนมากกว่า ส่วนสีเข้มจะดูดแสงมากกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระบบการควบคุมแสงสว่าง (CONTROL SYSTEM)

ลักษณะของความต้องการของระบบการควบคุมแสงสว่าง จะส่งผลต่อการออกแบบแสงสว่าง รวมทั้งความยืดหยุ่นในการควบคุมแสงสว่างทั้งหมด ซึ่งจะต้องเป็นระบบหรือไฟสว่าง ปิด-เปิดแสง ในกรณีที่ต้องการเปลี่ยนบรรยากาศหรือใช้เพื่อการแสดง ซึ่งจะมีการจัดแสงตามคิว ซึ่งจะต้องมีระบบการควบคุม เพื่อให้เป็นไปตามลักษณะของการให้แสง

ระบบการควบคุมแสง แบ่งออกเป็น 2 วิธีการใหญ่ๆ ดังนี้

1. DIMMER PER OUTLET SYSTEM คือ การติดตั้งระบบ DIMMER แก่ดวงไฟทุกดวง

2. POWER PROGRAMMING SYSTEM คือ การติดตั้งระบบ DIMMER เฉพาะส่วนที่สำคัญ ในส่วนอื่นจะไม่ติด DIMMER แต่ควบคุมแสงสว่างโดยการติดบางดวงไฟ ปิดสลับดวงเว้นดวง ซึ่งวิธีนี้ผู้ออกแบบจะต้องมีการกำหนดแนวทางการปรับแสงสว่างไว้ตั้งแต่ตอนต้น ระบบนี้มีความยืดหยุ่นน้อยกว่าระบบแรก แต่มีความยุ่งยากในการควบคุมน้อยกว่า อีกทั้งอุปกรณ์และค่าใช้จ่ายมีน้อยกว่าระบบแรก จึงเป็นที่นิยมกันมาก

4.1.3 ระบบสุขาภิบาลและบำบัดน้ำเสีย

ระบบสุขาภิบาลภายในโครงการแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

- (1) ระบบประปา
- (2) ระบบระบายน้ำ
- (3) ระบบบำบัดน้ำเสีย

ระบบประปา ระบบน้ำประปามีส่วนสำคัญคือ การจ่ายน้ำที่สะอาดไปยังจุดที่ใช้งานต่าง ๆ ในปริมาณ และแรงดันที่เหมาะสม กับการใช้งาน นอกเหนือ จากนั้น ยังจะต้องมีระบบ การสำรองน้ำในกรณีฉุกเฉิน หรือมีการปิดซ่อมระบบภายนอกหรือช่วงขาดแคลนนํ้า และในอาคารบางประเภท ยังต้องสำรองน้ำสำหรับ ระบบดับเพลิงแยก ต่างหากอีกด้วยระบบจ่ายน้ำภายในโครงการอาคารภายในโครงการเป็นอาคารที่สูงประมาณ 4 ชั้น จึงใช้ระบบจ่ายน้ำจากบนลงล่าง (Down feed Distribution System) โดยวิธีการจ่ายด้วยการแรงโน้มถ่วงตำแหน่งที่ตั้งถังเก็บน้ำที่ใช้งานทั่วไปมีที่ตั้ง 2 แบบคือ

- ถังเก็บน้ำบนดิน ใช้ในกรณีที่มีพื้นที่เพียงพอกับการติดตั้ง อาจติดตั้งบนพื้นดิน หรือบนอาคารหรือติดตั้งบนหอสอง เพื่อใช้ประโยชน์ ในการใช้แรงดันน้ำสำหรับแจกจ่ายให้ส่วนต่างๆของอาคาร การดูแลรักษาสามารถทำได้ง่ายแต่อาจดูไม่เรียบร้อยและไม่สวยงามนัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ถังเก็บน้ำใต้ดิน ใช้ในกรณีที่ไม่มีพื้นที่ในการติดตั้งเพียงพอและต้องการให้ดูเรียบร้อยสวยงาม การบำรุงดูแลรักษาทำได้ยาก ดังนั้นการก่อสร้าง และการเลือก ชนิดของถังต้องมีความละเอียดรอบคอบชนิด ถังเก็บน้ำ

ระบบระบายน้ำ ระบบการระบายน้ำของโครงการแยกเป็น 2 ส่วนคือ

1. การระบายน้ำฝน

การระบายน้ำฝนในส่วนหลักๆที่นำมาพิจารณา คือ น้ำฝนไหลจากบริเวณหลังคา กันสาดและ ผนัง การระบายน้ำฝนจากอาคารจะต้องใช้ท่อที่มีขนาดใหญ่พอ มีจำนวนมากพอ และกระจายให้เหมาะสม เพื่อไม่ให้น้ำฝนค้างอยู่บนหลังคาซึ่งอาจทำให้เกิดการรั่วซึมของน้ำได้ อุปกรณ์ที่สำคัญในการระบายน้ำฝน ได้แก่

- รางระบายน้ำฝนซึ่งขนาดของรางน้ำจะถูกกำหนดโดยลักษณะของ หลังคา ขนาดของราง ระบาย น้ำไม่ค่อยมีความสำคัญเท่ากับรูปร่างของราง เพราะถ้าน้ำฝนสามารถ ระบาย ได้ในแนวตั้งได้พื้นน้ำฝน ก็จะไม่ล้นราง ดังนั้นส่วนที่มีความสำคัญในการออกแบบอีกส่วนคือ ความลึกของราง ซึ่งควรมีการเผื่อเอาไว้ใน กรณีที่ท่อระบาย น้ำฝนมีการอุดตัน

- ช่องระบายน้ำฝน ที่มีชายอยู่ตามท้องตลาดมีอยู่หลายแบบตามลักษณะการใช้งาน ช่อง ระบายน้ำฝนที่ดีจะต้องมีที่กรองติดอยู่และต้องมีช่องให้น้ำไหลลงไม่น้อยกว่าครึ่งหนึ่งของพื้นที่หน้าตัดของท่อ

- ท่อระบายน้ำฝน ขนาดและจำนวนของท่อระบายน้ำฝนขึ้นอยู่กับขนาดพื้นที่รองรับ และ อัตราการตกของฝน การใช้ท่อระบายน้ำฝนจำนวนมากจะได้ผลดีกว่าการใช้ จำนวนน้อยแต่มีขนาดใหญ่ จำนวนของท่อระบายน้ำฝนควรมีอย่างน้อย 2 ช่อง/ 1,000 ตารางเมตร แรก และ 1 ช่อง / 1,000 ตาราง เมตร ต่อไป

2. การระบายน้ำทิ้ง

น้ำทิ้งเป็นของเสียที่เกิดจากการใช้งานในอาคารที่เป็นของเหลวซึ่งน้ำทิ้งสำหรับโครงการนี้เป็นน้ำ จากการใช้งานปกติ ที่ไม่สกปรกมากไม่มีสาร เคมี และสิ่งสกปรกมากจนเกินไป ซึ่งจะระบายลงส่วนกำจัดน้ำ เสียก่อนจึงระบายลง ส่วนสาธารณะเพื่อไม่ก่อให้เกิดปัญหาต่อสังคม

การระบายน้ำทิ้งนิยมทำกัน 2 วิธี คือ

- วิธีแยก (น้ำทิ้งจากอ่างล้างมือ อ่างอาบน้ำ แยกจากส่วนหรือที่ปัสสาวะ)
- วิธีรวม

โครงการนี้เลือกใช้วิธีแยก โดยน้ำจากอ่างล้างมือ ส่วนอาบน้ำ คร้ว ลงสู่บ่อพักน้ำแล้วจึงปล่อยสู่ ท่อระบายน้ำสาธารณะ ส่วนน้ำทิ้งจากส้วมหรือที่ปัสสาวะนั้นจะระบายน้ำสู่บ่อเกรอะบ่อซึมระบบน้ำทิ้งใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาคารประกอบด้วย ท่อระบายน้ำและท่ออากาศเป็นหลัก ซึ่งท่ออากาศเป็นส่วนที่ช่วยให้อากาศผ่านเข้าออกจากระบบหรือช่วยให้อากาศเกิดการหมุนเวียน เพื่อรักษาระดับและกลิ่นของน้ำในท่อไว้

3. ระบบบำบัดน้ำเสีย (Waste Water Treatment System)

ระบบน้ำเสียมี่หน้าที่หลักคือ บำบัดน้ำเสียโดยระบบที่นิยมใช้คือ Activated Sludge เป็นการใช้จุลชีพทำหน้าที่ย่อยสลายของเสียในน้ำ โดยน้ำเสียที่บำบัดเรียบร้อยแล้วสามารถนำกลับมาใช้ได้อีก เช่น การรดน้ำต้นไม้ เป็นต้น

ในปัจจุบันมีความนิยมใช้ถังบำบัดน้ำเสียสำเร็จรูป ในการใช้บำบัดน้ำเสียทั่วไป เพราะติดตั้งสะดวกสามารถแก้ปัญหา เรื่องน้ำใต้ดิน เรื่องสิ่งปฏิกูลเต็มบ่อออกไปได้ ถังบำบัดน้ำเสียสำเร็จรูป มีส่วนประกอบคือ มีตัวถังทำจากไฟเบอร์กลาส หรือวัสดุอื่นที่คงทน ภายใน จะมีระบบการย่อยสลาย สิ่งปฏิกูล และระบบระบายน้ำทั้งอยู่ในถังเดียวกัน ถังบำบัดน้ำเสียสำเร็จรูป ที่ทำขายตามท้องตลาด มีหลาย ขนาดให้เลือก เราเพียงแค่เลือกขนาด ให้เหมาะสมกับ จำนวนคนที่จะใช้งาน ก็สามารถติดตั้งและใช้งานได้ แต่ว่าจะเสียค่าใช้จ่ายสูงกว่า การทำบ่อเกรอะบ่อซึม

4.1.4 ระบบเสียงและป้องกันเสียงรบกวน

ระบบเสียง Sound/Audio Systems หมายถึงการนำอุปกรณ์เครื่องเสียงต่างๆมาต่อเชื่อมกันให้ทำงานอย่างเป็นระบบจึงเป็นการรวบรวมอุปกรณ์เกี่ยวกับเสียงที่มีความสัมพันธ์กันมาจัดให้เกิดความสมดุลในการเชื่อมต่อเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดหากแบ่งตามจุดประสงค์การใช้งานด้านเสียงจะแบ่งระบบ เสียงตามการใช้งานได้ดังต่อไปนี้

1 ระบบกระจายเสียงสาธารณะ Public address

หรือที่รู้จักกันดีว่าระบบ PA เป็นงานระบบเสียงที่ต้องกำหนดบริเวณหรือจุดหวังผลที่ต้องการกระจายเสียงและคุณลักษณะของเสียงที่ต้องการกระจาย เพื่อออกแบบระบบและเลือกใช้อุปกรณ์เสียงต่างๆให้ถูกต้องโดยเฉพาะด้านกำลังขยายเสียงที่ต้องใช้ การจัดย่านความถี่เสียง และตำแหน่งของลำโพง ซึ่งอาจจัดขนาดของระบบตามลักษณะของปริมาณเสียงที่ใช้ในระบบ

2 ระบบเสียงเพื่อความบันเทิง Entertainment

มีวัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิงของกลุ่มบุคคลที่ต้องการฟังเสียงจากระบบนั้น อาจเป็นการประกอบการแสดงต่างๆ การร้องเพลง หรือเต้นรำ และความบันเทิงอื่นๆ จึงต้องจัดระบบให้เหมาะสมตามกิจกรรม และระวังปัญหาเรื่องผู้ที่ไม่ต้องการฟังเสียงหรือไม่ร่วมกิจกรรมบันเทิงนั้นๆ จึงเน้นความสำคัญเรื่องสถานที่จัดงานบันเทิงหรือ Entertainment venue เพื่อระบบเสียงที่ดีด้วย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3 ระบบเสียงเพื่อการประชุมและการอบรมสัมมนา

มีการบรรยายและแสดงข้อมูลต่างๆ และซักถามโต้ตอบในการประชุมอภิปรายต่างๆ หรือมีการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ จึงต้องมีการออกแบบเรื่องการสื่อสารสองทางหรือ Two-way communication และกำหนดลักษณะการประชุมเพื่อจัดตำแหน่งและคุณสมบัติของอุปกรณ์ในระบบเสียงต่างๆให้ถูกต้อง ถ้าหากเป็นงานขนาดใหญ่อาจต้องใช้สถานที่เฉพาะเช่น Conference centre เพื่อความสะดวกในการออกแบบติดตั้งระบบเสียง

4 ระบบเสียงเพื่อการสื่อสารข้อมูลและประชาสัมพันธ์

อาจคล้ายคลึงกับข้อ 2.1 และ 2.3 แต่มีการกำหนดควบคุมพื้นที่เพื่อเลือกรับส่งข้อมูลเสียง

5 ระบบเสียงเคลื่อนที่เอนกประสงค์

โดยแต่ละระบบดังกล่าว อาจมีการใช้อุปกรณ์ร่วมกันหรือผสมระบบกันได้ หากมีจุดประสงค์การใช้งานหลากหลายหรือไม่เฉพาะเจาะจง ระบบเสียง ถือเป็นระบบที่ต้องอาศัยความรู้ด้านวิศวกรรมศาสตร์เกี่ยวกับเสียงหรือ Audio engineering มาประยุกต์ใช้ในการสร้างระบบเพื่อตอบสนองการใช้งานด้านเสียงโดยเฉพาะ และ อาจมีการใช้งานร่วมกับระบบภาพและแสง และต้องมีการรวมระบบหรือ System integration เข้าด้วยกันเป็นระบบภาพและเสียง หรือ Audio-visualหรือที่ผู้ใช้สื่อเรียกว่า มัลติมีเดีย Multimedia และบางครั้งอาจรวมระบบควบคุมแสง หรือ Lighting control system เข้ามาด้วยโดยเรียกรวมกันว่าระบบ AVL

การออกแบบเพื่อให้มีระบบเสียงที่ดีต้องคำนึงถึงการสะท้อนของเสียง การดูดกลืนเสียง และการกระจายของเสียง ทั้งนี้ความเกี่ยวข้องกันของการออกแบบห้อง การวางเครื่องเรือนและการเลือกใช้วัสดุด้วย

ระบบการสะท้อนและการหักเหเสียง คือ การใช้ระนาบเป็นตัวสะท้อนและหักเหไปในทิศทางที่ต้องการ เช่น ใน HALL AUDITORIUM ระบบการดูดซับเสียง คือ การ ABSORPTIONเสียง เป็นตัวกักเสียงหรือดูดซับความเข้มของเสียงด้วยวัสดุผิวนุ่ม ลดการเกิดเสียงก้อง นิยมใช้ในห้องขนาดเล็ก เช่น โรงภาพยนตร์ขนาดเล็ก เป็นต้น

การกระจายเสียง เป็นระบบที่เกิดจากการพัฒนาทฤษฎีการสะท้อนและหักเหของเสียง โดยคุณสมบัติการกระจายทั่วทิศทาง มีการเปลี่ยนเฟสไปตามธรรมชาติและมีการเฉลี่ยความเข้มของเสียงออกไป

การออกแบบและการควบคุมเสียงที่ใช้ในอาคาร จะนำความรู้จากทั้งสามระบบมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม คือ ฟังก์ชันของสถานที่นั้นๆ, ความเหมาะสม ขนาด รูปร่างของสถานที่นั้นๆ และ ความสวยงามในการออกแบบตกแต่งภายใน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชนิดของวัสดุดูดซับเสียง (SOUND ABSORPTION MATERIAL)

คุณสมบัติในการดูดกลืนเสียงขึ้นอยู่กับลักษณะของผิว ความหนา และความหนาแน่นของวัสดุ วัสดุที่เก็บเสียง แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

- PREFABRICATED ACOUSTICAL UNIT คือวัสดุดูดซับเสียงสำเร็จรูป รวมทั้ง ACOUSTIC ITEM ที่ทำขายตามท้องตลาดเป็นแผ่นๆ
- ACOUSTIC PLASTER AND SPRAYED ON MATERIAL เป็นวัสดุรูปปูนพลาสติคและวัสดุมีเยื่อ (BINDER UNIT)
- ACOUSTIC BLANKETS เป็นวัสดุจำพวก MATERIAL WOOL, WOOL WOOL, FIBER GLASS, KAPOK BATTES AND HAIR FELT

1. PREFABRICATED ACOUSTICAL UNITS

แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

ประเภทที่1 เป็นแผ่นสำเร็จรูป รูปทรงหรือผิวขรุขระ แบ่งออกเป็น

- ALL MATERIAL UNIT เป็นเม็ดเล็กๆและใช้ยิปซัมเป็นตัวยึด
- ALL MATERIAL UNIT เป็นเม็ดเล็กๆและใช้ PORTLAND CEMENT เป็นตัวยึด
- MINERAL หรือใยแก้วผสมกับ MINERAL BINDER ซึ่งไม่ติดไฟ เช่น แผ่น SOFTIONS

ประเภทที่2 เป็นแผ่นสำเร็จรูปเจาะรูพูน ด้วยเครื่องจักรและมีรูปเป็น PATTERN มีระเบียบแบ่งเป็น

- แผ่นที่มีผิวหนาแข็งและแกร่ง เจาะรูพูนใช้สำหรับเป็นแผ่นปิดหน้าหรือเป็นตัวยึดให้กับวัสดุดูดเสียงที่อ่อนนุ่ม เช่น พวงBLANDET เป็นต้น แบบนี้ใช้สีที่ไม่อุดรูพูนทาบหน้าผิวหน้าได้
- เป็นแผ่นวัสดุที่มีผิวหนานุ่มกว่าแบบแรก และเจาะรูพูน สามารถที่จะทาสีได้โดยไม่ทำให้คุณสมบัติดูดเสียงลดลง
- เป็นวัสดุแบบเดียวกัน แต่จะเจาะให้ทะลุเป็นทางยาว หรือทำเป็นร่อง ซึ่งสามารถดูดเสียงได้ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเภทที่3 เป็นแผ่นที่มีผิวหน้าหยาบ (FISSURED SURFACE) อาจทำได้จากวัสดุหลายชนิด เช่น พวก MINERAL UNIT ที่เป็นเม็ดหรือพวก COCK มีคุณสมบัติดูดเสียงได้ดีเหมือนประเภทที่2 วัสดุชนิดนี้มีผิวหน้าหยาบ และเป็นหลุมเป็นบ่อมาก ทาสีได้

ประเภทที่4 เป็นแผ่นผิวหน้า เป็นใย POLTED FIBER SURFACE แบ่งเป็น

- ทำให้เป็นแผ่นที่ทำด้วยใยไม้บางๆ เช่น ขึ้นผสมกับ MINERAL BINDER ผิวหน้าที่ทั้งราบปานกลาง และเรียบ

- ทำด้วยไส้ไม้ชนิดอ่อน เช่น ไส้ไม้สด หล้าปล้อง ฯลฯ วัสดุชนิดนี้ติดได้ง่าย แต่ราคาถูก ดูดเสียงได้ดี มักทำเป็นแผ่นสำเร็จรูป ขนาดกว้าง 4 ฟุต, ยาว 4-10-12 ฟุต ทาสีไม่ได้

- ทำด้วยพวก MINERAL FIBERS นำมาตัดซึ่งทำเช่นเดียวกับพวก ACOUSTIC PLASTIC คุณสมบัติขึ้นอยู่กับวัสดุที่ใช้ โดยเฉพาะดูดเสียงที่มีความถี่ต่ำๆ มีความหนาพอเหมาะและประหยัด ควรหนา ½ นิ้ว

คุณสมบัติของ ACOUSTIC PLASTIC จะดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับความแห้ง หรือตัววัสดุที่ใช้ ปูนฉาบ จะต้องมีความชื้นในการดูดซึมไม่มากนัก และต้องมีความชื้นพอดี ไม่เพียงเปียกมากหรือแห้งมาก เพราะถ้าเปียกมาก การเกาะกับระหว่างผิวหน้ากับปูนหรือวัสดุที่ฉาบจะไม่เกาะกันดี แต่ถ้าแห้งเกินไป มันจะดูดเอาความชื้นจากปูน ทำให้เสื่อมคุณสมบัติและร่วน

ข้อควรระวังเกี่ยวกับการป้องกันเสียงต่างๆ

1. เสียงวิ่งไปวิ่งมาในห้อง (ROOM FLUTTER) มักเกิดจากห้องที่มีผนัง 2 ด้าน มักทำให้เกิดเป็นเสียงอู้อ้อได้ วิธีแก้อาจทำให้กำแพงไม่ขนานกันได้ โดยการแขวนรูป มีhingวางของสิ่งอื่นๆ ประตูหน้าต่าง ก็ช่วยแก้ปัญหาไปในตัว วัสดุที่ขรุขระ ตู๋ โต๊ะ ม่านเป็นริ้วๆ จะช่วยลดลักษณะเสียงวิ่งไปมาในห้องได้

2. เสียงรบกวนที่เกิดจากพัดลม เครื่องปรับอากาศ เป็นเสียงที่เกิดภายในอาคาร การแก้ปัญหาทำได้ดังนี้ คือ

- วัสดุดูดกลืนเสียง ทำหน้าต่างกระจก 2 ชั้น ป้องกันเสียงที่แทรกผ่านตรงรอยต่อของประตูและรอยกุญแจ โดยใช้วัสดุพวกสักหลาด ยาง ปิดช่องโหว่

- โครงสร้างของพื้น เช่น การปูพื้นไม้บนพื้นคอนกรีต การทำ FINISHED บนพื้นคอนกรีต เช่น COCK BOARD กระเบื้องยาง พรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. การทาสีบนวัสดุดูดเสียง

การพิจารณาอย่างรอบคอบ ก่อนทาสีวัสดุดูดซับเสียงเป็นสิ่งจำเป็นมาก เพราะวัสดุบางอย่างเมื่อทาสีแล้วคุณสมบัติจะลดลง

3.1 วัสดุที่เป็นแผ่นบางๆ ดูดเสียงด้วยการสั่นไหว และวัสดุที่มีรูพรุน การใช้สีอาจไปอุดรูพรุนดูดซับเสียงเหล่านั้นได้

3.2 วัสดุจาก MINERAL หรือ FIBER BOARD จะไม่สามารถทาสีได้ เนื่องจากเนื้อสีจะไปอุดรูพรุน ไม่สามารถดูดเสียงที่ความถี่ประมาณ 50 คน/นาที จะใช้วิธีพ่นแลคเกอร์แทนการเพนต์สีและควรใช้การพ่นมากกว่าการทาด้วยแปรง

สรุปการใช้เสียงและการควบคุม

การแก้ปัญหาเสียงที่เกิดขึ้น จะมีผลกระทบต่อผู้ใช้สอยอาคารนั้น นอกจากการจัดวางผังให้เป็นสัดส่วน แยกประเภทของฟังก์ชันให้ดีแล้วนั้น ยังต้องคำนึงถึงเสียงที่เกิดขึ้นภายในอาคารด้วย เช่น ส่วน HALL เป็นบริเวณที่จะเกิดเสียงสะท้อนได้ง่ายต้องมีการกันเสียง, ส่วนสำนักงานแยกจากพื้นที่ต่างหาก สำหรับผู้บริหารระดับสูง เพื่อบรรยากาศการทำงานที่สงบ เป็นต้น

4.1.5 ระบบปรับอากาศและควบคุมอุณหภูมิ

ระบบปรับอากาศที่ใช้ในเมืองไทย แบ่งเป็น3ระบบ คือ

1. ระบบปรับอากาศแบบหน้าต่าง (Window Type)
2. ระบบปรับอากาศแบบแยกส่วน (Split Type)
3. ระบบปรับอากาศแบบศูนย์รวม (Central System)

ซึ่งโดยทั่วไปเครื่องปรับอากาศ ประกอบด้วยอุปกรณ์หลัก4ส่วน คือ คอมเพรสเซอร์ (Compressor), ส่วนระบายความร้อน (Condensing Unit), ลิ้นลดความดัน (Expansion Value) และ ส่วนทำความเย็น (Fan Coil Unit or Air Handling Unit) แต่ระบบปรับอากาศที่ใช้ในศูนย์ฯนั้นมี2ระบบคือ ระบบปรับอากาศแบบแยกส่วน (Split Type) และระบบปรับอากาศแบบศูนย์รวม (Central System)

1.) ระบบปรับอากาศแบบแยกส่วน (SPLIT TYPE)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นเครื่องปรับอากาศที่ได้รับการพัฒนาขึ้นมา เพื่อแก้ปัญหาสถานที่ที่ต้องการติดตั้งไม่มีผนังติดกับภายนอกหรือไม่สามารถนำเครื่องปรับอากาศมาติดตั้งใกล้สถานที่ปรับอากาศได้ โดยการแยกส่วนระบายความร้อนไปไว้นอกห้อง เนื่องจากเป็นส่วนที่มีเสียงดังและเครื่องส่งลมเย็นอยู่ภายในห้อง ซึ่งจะได้ยินเพียงเสียงลมและเสียงน้ำยาฉีดเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

ตำแหน่งที่ติดตั้ง ได้แก่

- เครื่องส่งลมเย็น มี 2 แบบ คือ แบบแขวนและแบบตั้งพื้น โดยตำแหน่งที่ติดตั้งจะต้องพิจารณาถึงตำแหน่งของเครื่องระบายความร้อนควบคู่กันไปด้วย คือ ควรให้เครื่องทั้งสองมีระยะอยู่ใกล้กัน (โดยเฉลี่ย 6 เมตร เป็นอย่างมาก) ท่อน้ำยา ท่อน้ำทิ้ง จะต้องสามารถเดินได้สะดวก และถ้าจะให้ดีควรจะอยู่ใกล้กับแหล่งจ่ายไฟฟ้าด้วย
- เครื่องระบายความร้อน ตำแหน่งควรอยู่ใกล้กับเครื่องส่งลมเย็น ซึ่งเป็นตำแหน่งที่ลมจะระบายความร้อนเข้า และออกจากเครื่องได้โดยสะดวก

ข้อดีและข้อเสียของระบบปรับอากาศแบบแยกส่วน (SPLIT TYPE)

ข้อดี

1. มีขนาดความเย็นให้เลือกหลายขนาด ตามความต้องการ
2. ไม่มีเสียงดังรบกวนเหมือนแบบหน้าต่าง
3. ติดตั้งง่ายกว่าเครื่องปรับอากาศแบบศูนย์รวม

ข้อเสีย

1. สำหรับห้องที่กว้างหรือมีหลายห้อง จะทำให้การเดินทางท่อตัวนำยุ่งยาก และถึงแม้แยกชุดก็จะยุ่งยากต่อการหาที่ติดตั้งหน่วยระบายความร้อน
 2. การเดินท่อยาวมากๆ ทำให้สิ้นเปลืองและเกิดการเล็ดลอดของความร้อนสู่ภายในท่อ
- 2.) ระบบปรับอากาศแบบศูนย์รวม (CENTRAL SYSTEM)

หรือที่เรียกว่า “ CHILLER ” หรือ “CHILLER WATER SYSTEM” หลักการของระบบนี้คือ เครื่องทำความเย็นหรือCHILLER จะทำน้ำให้เย็นแล้วปั๊มส่งไปตามท่อซึ่งหุ้มด้วยฉนวน ส่งไปยังส่วนต่างๆของบริเวณที่ต้องการจะปรับอากาศ โดยจะมีอุปกรณ์ที่เรียกว่า FAN COIL UNIT หรือ AIR HANDLING UNIT เปลี่ยนสภาพจากน้ำเย็นเป็นลมเย็นโดยผ่านน้ำเย็นออกมา ความร้อนที่เครื่อง CHILLER ดึงออกจากรู้นี้ คือความร้อนเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่เครื่องต้องระบายออก โดยจะนำอากาศหรือน้ำมาเป็นตัวนำพาไปก็ได้ ดังนั้น ระบบ CHILLER นี้จึงแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท

- ระบบ CHILLER ที่ระบายความร้อนด้วยอากาศ
- ระบบ CHILLER ที่ระบายความร้อนด้วยน้ำ

ข้อดี

1. เหมาะกับพื้นที่ปรับอากาศขนาดใหญ่
2. มีเครื่องรวมที่จุดเดียว ทำให้การบำรุงรักษาง่าย
3. ไม่มีเสียงดังรบกวน
4. มีให้เลือกใช้กับงานทุกประเภท
5. ใช้กับโครงการใหญ่ๆ จะประหยัดกว่าใช้เครื่องเล็กๆหลายๆเครื่อง

ข้อเสีย

1. ต้องใช้ต้นทุนสูงมาก
2. การติดตั้งต้องพิถีพิถัน และต้องมีการเตรียมการเดินท่อ
3. ค่าใช้จ่ายในด้านการบำรุงรักษาสูง

การระบายอากาศเป็นสิ่งจำเป็นมากสำหรับสถานที่ที่มีคนอยู่รวมกันเป็นจำนวนมาก เพราะอุณหภูมิจะสูงมาก และอากาศจะไม่มีควมบริสุทธิ์ จึงจำเป็นต้องมีการระบายอากาศ ซึ่งสามารถทำได้ 2 วิธีด้วยกันคือ

- โดยวิธีธรรมชาติ คือมีการออกแบบช่องเปิดเพื่อระบายอากาศให้มากพอ
- โดยวิธีวิทยาศาสตร์ ซึ่งจะมีความสิ้นเปลืองมากกว่าแต่ได้ผล 100%

ชนิดของระบบปรับอากาศที่ใช้ในโครงการ

1. ระบบปรับอากาศแบบศูนย์รวม (Central System)

เครื่องปรับอากาศแบบนี้มีขนาดใหญ่มากใช้สำหรับสำนักงานหรืออาคารใหญ่ๆ ส่วนประกอบต่างๆ แต่ละอย่างจะตั้งอยู่โดดๆ มีท่อต่อถึงกัน และอากาศที่ใช้ในการนำความเย็นจะถูกส่งออกทางท่อไปยังส่วนต่างๆของสถานที่ ตามระบบที่ส่งจ่ายการปรับอากาศด้วย ระบบซิลเลอร์ (Water Cooled Chilled System)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การติดตั้งเครื่อง

จัดให้มีห้องโดยเฉพาะและตั้งอยู่ประมาณส่วนกลางของอาคาร ห้องที่ใช้ระบบปรับอากาศต้องมีปริมาณที่เหมาะสม ไม่ควรมีที่ว่างมากเกินไปความต้องการเพื่อความประหยัดและสะดวกในการจ่ายไปยังส่วนต่างๆ ของอาคารอีกด้วย ระบบการถ่ายเทอากาศในห้อง ลมเย็นจะไปตาม Supply Air Duct ไปช่วยระบายความร้อนภายในห้อง และอากาศเสียกับลมร้อนจะถูกดูดกลับมาทาง Air Return Duct และที่นั่นจะมี Filter กรองอากาศเสีย ปล่อยแต่ลมเย็นประมาณ 75% ผสมกับอากาศบริสุทธิ์จากภายนอกอีก 25% ผ่านไปยังความเย็นที่เกิดจากน้ำกลายเป็นลมเย็นต่อไป

ระบบซิลเลอร์อาศัยการทำน้ำให้เย็นก่อน แล้วจึงส่งน้ำไปเข้าเครื่องเป่าลม เป่าลมให้ผ่านน้ำเย็นก็จะได้ลมเย็น โดยเครื่องเป่าลมนั้นเรียกว่า แพนคอยล์ยูนิต หรือแอร์แฮนด์ลิ่งยูนิต มีระบบการทำงานง่าย คือ มีเครื่องทำน้ำเย็นเก็บในห้องเครื่อง (อาจเป็นที่ใต้ถุนตึก) แล้วต่อท่อน้ำเย็นจากห้องเครื่องไปยังเครื่องเป่าลม (ติดตั้งตามชั้นต่างๆ ของตึก) มีห้องเครื่องเป่าลมเย็น อาจมีท่อลมต่อจากเครื่องเป่าลม แจกจ่ายตามจุดต่างๆ

2. ระบบปรับอากาศแบบห้อง (ROOM AIR-CONDITIONER)

หรือระบบ Split type system เป็นระบบที่แยกส่วนการระบายความร้อน และส่วนให้ความเย็นออกจากกัน ส่วนประกอบของเครื่องปรับอากาศชนิดนี้มี 2 ส่วนใหญ่ๆคือ

- เครื่องระบายความร้อน เป็นส่วนที่มีเสียงดังจึงแยกไว้ภายนอกอาคาร
- เครื่องเป่าลมเย็นเป็นส่วนที่มีท่อน้ำยาจากส่วนแรกเข้ามายังคอยล์เย็น จึงจัดส่วนนี้ไว้ในห้อง การให้ความเย็นจะใช้ลมเป่าผ่านคอยล์เย็นเช่นเดียวกับระบบแรก

วิธีการติดตั้งระบบแยกส่วนออกเป็น 3 ระบบ คือ

2.1 แบบตั้งพื้น คือ ติดตั้งส่วนที่เป่าลมเย็นไว้กับพื้น วิธีนี้จะสะดวกในการติดตั้ง สามารถซ่อนท่อน้ำทิ้งได้สะดวก ดูแลรักษาง่าย แต่จะเสียพื้นที่ในการติดตั้งไม่เหมาะสำหรับ ห้องเล็ก

2.2 แบบติดผนัง คือส่วนที่เป่าลมเย็นไว้กับผนัง การ ติดตั้งค่อนข้างลำบากเสียพื้นที่การใช้งานในส่วนผนัง แต่ไม่ เสียพื้นที่การใช้งานของห้อง ถ้าเกิดการรั่วซึม จะทำให้ห้อง เลอะเทอะบริเวณผนัง

2.3 แบบแขวนเพดาน คือ ติดตั้งส่วนที่เป่าลมเย็นไว้ บนเพดาน ข้อดี คือใช้พื้นที่ห้องได้เต็มที่มากกว่า 2 แบบ แรก การติดตั้งลำบากมาก เพราะต้องแขวนกับฝ้าเพดาน ต้องเตรียมวางแผนล่วงหน้า การดูแลรักษาหากยังเกิดการ รั่วซึมจะทำให้พื้นที่ใช้งานใต้เครื่องเปียกได้หลักการทำงานของเครื่องปรับอากาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.6 ระบบรักษาความปลอดภัยและป้องกันอัคคีภัย

การเลือกใช้ระบบป้องกันอัคคีภัยเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงอย่างมาก อาคารจึงควรออกแบบเพื่อความปลอดภัยของผู้ใช้อาคารเป็นสำคัญ ดังนั้นสำหรับโครงการจึงได้ทำการออกแบบระบบป้องกันอัคคีภัยในอาคารแบ่งขั้นตอนของการจัดระบบป้องกันอัคคีภัย ดังนี้

1. การป้องกันการเกิดเพลิงไหม้

การออกแบบกำหนดแยกส่วนของอาคารที่อาจเป็นสาเหตุของเพลิงไหม้ให้ออกจากส่วนอื่นทั้งหมด หรือการใช้วัสดุในอาคารที่ทนไฟไม่ติดไฟง่าย ผนังโครงสร้างเป็นคอนกรีตเสริมเหล็กและกระเบื้อง การเดินท่อสายไฟ ในท่อร้อยสายหรือป้องกันการติดไฟในกรณีที่เกิดไฟฟ้าลัดวงจร

2. การเตือนภัยเมื่อเกิดเพลิงไหม้

การแจ้งเหตุสัญญาณเตือนภัยมักจะไม่แจ้งออกสู่ภายนอกในบริเวณชั้นต่างๆในทันที แต่จะแจ้งไปยัง Board ในห้องควบคุม ซึ่งมีพนักงานรักษาความปลอดภัยอยู่ 24 ชม. เมื่อพนักงานได้รับ

สัญญาณจะตรวจสอบบริเวณที่ได้รับสัญญาณ แล้วจึงรีบแจ้งเหตุให้ทราบทั่วกันและจัดการต่อไป ระบบเตือนภัยที่โครงการเลือกใช้คือ การเตือนภัยโดยใช้ระบบกดปุ่ม ปุ่มสัญญาณแจ้งเหตุเพลิงไหม้เรียกว่า fire alarm system ไว้ในตำแหน่งที่มองเห็นได้ชัดเจน ระหว่างจุดปุ่มสัญญาณเพลิงไหม้ ควรมีระยะห่างไม่เกิน 50 เมตร โดยมีการป้องกันการเดิน โดยมีกรอบเป็นกระเบื้อง สำหรับทุบให้แตก

a. ระบบผจญเพลิง ที่โครงการเลือกใช้

- ระบบใช้น้ำดับเพลิง (Sprinkle system) ในส่วนห้องประชุมเนกประสงค์การติดตั้งมีอยู่ 2 แบบ คือ แบบหัวห้อย และแบบหัวตั้ง ซึ่งทั้ง 2 แบบจะมีการทำงานอย่างเดียวกันคือ เมื่อเกิดเพลิงไหม้หลอดแก้วที่หัว Sprinkle จะแตกแล้วน้ำจะถูกฉีดออกมาเป็นฝอย และหัว Sprinkle นี้จะไม่ขึ้นสนิม มีอายุการใช้งานชั่วอายุของ Sprinkle นั้น กล่าวคือถ้าไม่เกิดเพลิงไหม้หัว Sprinkle จะอยู่เช่นนั้นตลอดไป Sprinkle 1 ตัวสามารถครอบคลุมพื้นที่ในการดับไฟได้ 16 ตารางเมตรโดยการติดตั้ง แบบหัวห้อยนั้นจะติดใต้ฝ้าเพดานซึ่งจะดับเพลิงที่เกิดขึ้นภายในห้อง ส่วนแบบหัวตั้งจะติดภายในฝ้าเพดาน เพื่ออาจดับเพลิงที่เกิดใต้ฝ้าได้ ระบบการทำงานของ Sprinkle เป็นระบบท่อเปียก ในระบบของท่อ Sprinkle จะมีน้ำที่มีแรงดันอยู่ตลอดเวลาเมื่อเกิดเพลิงไหม้ ความร้อนจะกระตุ้นให้กลไกที่หัว Sprinkle เปิดและน้ำที่มีแรงดันสูงจะพุ่ง กระจายออกมา ระบบนี้เหมาะกับอาคารสถานที่ทั่วไปที่ไม่มีการแข็งตัวของน้ำภายในท่อ

- ระบบดับเพลิงด้วยคน เป็นแบบถังเคมีในส่วนอื่นๆ

ก๊าซที่ใช้ดับเพลิงมีอยู่ 4 ชนิดคือ

- โฟมเคมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์
- HALLON 1301 (BROMOTRIFLUORMETHANE)
- HALLON 1211 (BROMOCHLORODIFLUOROMETHANE)

สำหรับคาร์บอนไดออกไซด์ดับเพลิงได้โดยการลดความเข้มข้นของออกซิเจนในอากาศ จนถึงจุดที่ไม่ช่วยในการลุกไหม้ สำหรับ HALLON เมื่อถูกความร้อนจะแตกตัวเป็นไอออน และเกิดปฏิกิริยากับอากาศจนทำให้หยุดการลุกไหม้ของเชื้อเพลิงได้

ซึ่งแปรออกเป็นภาพ และเสียงผ่านทาง เครื่องรับโทรทัศน์ และสามารถเชื่อมโยงจาก เครื่องหนึ่งสู่เครื่องหนึ่งได้เคเบิลทีวีมีข้อดีคือภาพคมชัด มีรายการให้รับชมมาก และหลากหลายรูปแบบ และทันเหตุการณ์ ซึ่งล้วนเป็นรายการ ที่เป็นที่นิยมของผู้รับชมส่วนใหญ่ นอกจากนั้นยังมีการพ่วง สัญญาณ โทรทัศน์จากสถานีปกติทำให้สัญญาณมีความคมชัด เพราะไม่ขึ้นกับสภาพอากาศในการแพร่ภาพ แต่ข้อเสียในการใช้บริการ เคเบิลทีวีคือต้องเสียค่าใช้จ่ายในการติดตั้งและเสียค่าใช้จ่ายรายเดือนอีกด้วย

ระบบรักษาความปลอดภัย

การรักษาความปลอดภัยในอาคาร ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ

1. เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยประจำแต่ละอาคาร เพื่อให้ดูแลได้อย่างทั่วถึง
2. การออกแบบอาคารป้องกันการเกิดอาชญากรรมส่วนใหญ่จะเกิดในที่ลับตาหรือบริเวณที่มีดีซึ่งรูปแบบของอาชญากรรมที่อาจเกิดขึ้นในโครงการ ได้แก่ การลักขโมยการขโมยสิ่งของมีค่าต่าง ๆ ของพิพิธภัณฑสถาน จนกระทั่งเหตุการณ์ก่อการร้าย ดังนั้นการออกแบบอาคารเพื่อป้องกันอาชญากรรมสามารถทำได้โดย ออกแบบอาคารให้ไม่มีมุมที่ลับตา ซอกตึก และมีการจัดแสงสว่างบริเวณทางเดิน ถนน ที่จอดรถ ส่วนภายในโครงการจะต้องเป็นพื้นที่โล่งที่สามารถมองเห็นได้จากทุกส่วนของโครงการ

3. การใช้ระบบโทรทัศน์วงจรปิด CCTV ระบบ CCTV จะมีอุปกรณ์เป็น กล้องโทรทัศน์ ซึ่งตั้งไว้ตามจุดต่างๆ โดยเฉพาะส่วนที่ ล่อแหลมต่อ การก่อเหตุ หรือส่วนที่อาจ เกิด อุบัติเหตุได้ง่าย เช่น ประตูทางเข้า, รั้วบ้าน และตามทางเดินต่าง ๆ เมื่อ กล้องส่งสัญญาณ จะมาแสดงผลที่เครื่องรับ โทรทัศน์ ซึ่งอาจเป็นส่วนที่เป็น จุดรักษาการณ์หลัก ระบบการแสดงผล มีหลายรูปแบบเช่น กล้องแต่ละตัว จะมี เครื่องรับโทรทัศน์ แสดงตามจำนวนกล้อง หรือมีกล้องหลายตัวแต่มีเครื่องรับเครื่องเดียวโดย การตั้งเวลา แสดงผลสลับหมุนเวียนกันไป วิธีนี้จะทำให้ ยามรักษาการณ์ ไม่ต้องใช้จำนวนมาก บางครั้งอาจ ตั้งระบบให้สามารถ บันทึกเหตุการณ์ ทั้งหมด ลงบนม้วน วิดีโอ เทป ได้เพื่อการใช้ เห็นหลักฐานในการจับกุมได้ในภายหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.7 การใช้สีในการตกแต่ง

การนำสีมาใช้ในงานสถาปัตยกรรมและการตกแต่งมีมาช้านานในทุกภูมิภาคของโลก พร้อมทั้งได้สร้างแนวคิดปรัชญาของการใช้สีภายใต้พื้นฐานของเหตุผลความคิด (Rational Thinking) ความงาม (Aesthetic Appearance) ตลอดจนความเชื่อคล้ายกัน

การศึกษาเรื่องสีในฐานะของศาสตร์ในการตกแต่งหนึ่งจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญ อย่างหนึ่งไม่น้อยไปกว่าการออกแบบในส่วนอื่นของอาคารสำนักงาน

การเลือกสีในการตกแต่ง

วรรณของสีในการตกแต่งภายในสามารถแยกประเภทเป็นโทนสีง่าย ๆ ตามการใช้งานได้หลากหลายประเภท ซึ่งพอจะแจกแจงตามจุดประสงค์ของการใช้โดยสังเขปได้ดังต่อไปนี้

การตกแต่งโดยใช้สีวรรณะร้อน (Warm Color) เช่น แดง ส้ม เหลือง ม่วงแดง ม่วง

ร้านค้าหรือสำนักงานที่ใช้สีประเภทนี้ นอกจากจะช่วยให้หายจากความเฉยชาแล้ว ยังมีส่วนใจการสร้างบรรยากาศให้มีความรู้สึกของ Welcome Atmosphere อบอุ่นเป็นกันเอง

การใช้สีประเภทนี้ควรจะใช้ภายในห้องที่ต้องการกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกให้มีชีวิตชีวา ส่วนของอาคาร อาทิเช่น ส่วนต้อนรับ ส่วนโรงอาหารตลอดจนส่วน Service ต่าง ๆ มักจะใช้สีโทนนี้กันมาก การใช้สีโทนร้อนในการตกแต่ง ควรจะเลือกใช้ในปริมาณน้อย เมื่อเทียบกับองค์ประกอบรวมของสีภายในทั้งหมด

การตกแต่งโดยใช้สีวรรณะเย็น (Cool Color) เช่น น้ำเงิน น้ำเงินคราม ม่วงคราม เขียวเหลือง เขียวแก่

สีโทนเย็นเป็นสีที่ได้ลอกเลียนสีของธรรมชาติ เช่น สีของท้องทะเลและผืนฟ้า เมื่อนำมาใช้ตกแต่งภายในสีประเภทนี้จึงมีผลช่วยให้สมองผ่อนคลาย ลดความเครียด เป็นสีที่ให้ความรู้สึกเปิดโล่งสบาย ระบายความกระวนกระวายและดูมีระเบียบแบบแผน

สีโทนเย็นมักจะเหมาะกับการตกแต่งห้องพักผ่อน ห้องน้ำ ตลอดจนห้องทำงานของผู้บริหารที่ต้องการบรรยากาศของความเป็นระเบียบ น่าเชื่อถือ สีโทนเย็น ยังช่วยสร้างความรู้สึกในการลดความร้อนได้ทันที

การตกแต่งโดยใช้สีกลาง (Neutral Color) สีกลุ่มนี้เป็นสีที่ไม่ถือว่าอยู่วรรณะใดของสี และถือได้ว่าไม่มีเนื้อสีอยู่จริง คือสามารถอยู่คู่กับสีทุก ๆ โทนสีได้ง่าย ในขณะที่เดียวกันก็สามารถใช้สีนี้ตกแต่งได้ทันที สีในกลุ่มนี้ได้แก่ สีขาว เทา ดำ น้ำตาล เบจ ครีม เป็นต้น

Neutral Color ให้ความรู้สึกราบเรียบ สะอาดตา การตกแต่งในบ้านเรามักใช้สีโทนนี้เป็นหลัก ไม่ว่าจะที่บ้านหรือสำนักงาน การใช้สีประเภทนี้โดยไม่มีส่วนผสมของสีวรรณะอื่น ๆ จะทำให้บรรยากาศภายในดูน่าเบื่อ จะบางครั้งดูหืดหู้ได้ง่าย

การตกแต่งโดยใช้สีประเภทนี้มักจะใช้ในบริเวณที่มีพื้นที่ขนาดใหญ่ เช่น โถงส่วนกลาง ทางเดิน เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตกแต่งโดยใช้สี Monotone กลุ่มสีเอกรงค์ หรือสีโมโนโทน มีลักษณะเป็นกลุ่มสีเดียวกันที่แบ่งเป็นหลายโทนสี หรือมีน้ำหนักอ่อน-แก่แตกต่างกันไป

โดยมีหลักเกณฑ์การใช้คือ เลือกสีจากวงจรสีวรรณะใดวรรณะหนึ่ง โดยเลือกสีที่เข้าจัดเป็นสีหลักแล้วลดความเข้มของสีลงตามลำดับประมาณ 4-5 ลำดับ เช่น การตกแต่งใช้โทนสีแดงเป็นสีหลักหรือสีแม่ หลังจากนั้นจะลดความสดของสีลงเป็น แดงอ่อน แดง-ส้ม ส้ม-เหลือง เหลือง ตามต้องการ

สีประเภทนี้เป็นสีที่มีโครงสร้างสีไม่รุนแรงและดูกลมกลืนกันได้อย่างดี การเลือกสีประเภทนี้เพื่อการตกแต่งจะทำให้พื้นที่ภายในห้องดูมีความเรียบง่าย และประณีต

การตกแต่งโดยใช้สีตรงกันข้าม (Contrast) การเลือกใช้สีตรงข้ามมาตกแต่ง มีให้เห็นไม่มากนักกับการตกแต่งภายใน ตัวอย่างการใช้สีประเภทนี้ อาทิเช่น การจับคู่เฉดตรงข้าม แดง-เขียว ฟ้ำ-ส้ม เหลือง-ม่วง เป็นต้น สีตรงข้ามจะทำให้ห้องหรือพื้นที่เกิดความน่าสนใจมากกว่ากลุ่มสีอื่น ๆ ทั้งนี้การเลือกใช้สีประเภทนี้จะต้องใช้ส่วนการผสมที่เหมาะสม โดยอาจใช้หลักการของอัตราส่วน 70:30 หรือ 80:20 แล้วแต่ความเหมาะสม

การตกแต่งโดยใช้สีพาสเทล (Pastel) สีพาสเทลคือสีในวรรณะต่าง ๆ ที่เกิดจากการเอาสีขาวมาผสมเพื่อลดความเข้มข้นของเนื้อสีลง

สีประเภทนี้เป็นสีที่มีความนิยมในการเลือกใช้สูง เนื่องจากให้ความรู้สึกโปร่งโล่งสบาย สีโทนนี้สามารถสร้างบรรยากาศให้ห้องเกิดอารมณ์ได้ต่าง ๆ นานา ไม่ว่าจะเป็นนุ่ม ๆ หวาน ๆ และโรแมนติก เช่น สีชมพู สีส้มอ่อน สีครีม เป็นต้น

การใช้สีที่เหมาะสมกับการตกแต่งนอกจากจะเป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีแล้ว-ยังเป็นการแก้ไขปัญหาให้กับพื้นที่ได้อย่างดี ทั้งนี้ขึ้นกับความต้องการของผู้ใช้ในการวางยุทธศาสตร์ ว่าพื้นที่ใดต้องการอารมณ์แบบไหน การเลือกสีให้สำนักงานที่สวยงามนั้นไม่มีความจำเป็นและข้อกำหนดตายตัวในการใช้สี อีกทั้งไม่จำเป็นต้องกังวลถึงเรื่อง Trend เพราะเทรนด์เหล่านี้ผ่านมาและผ่านไปตามยุคสมัย

4.1.8 สภาพแวดล้อมภายในและวัสดุที่ใช้ในการออกแบบ

วัสดุประเภทหิน

หินอ่อน เป็นหินที่สามารถทนความสกปรกได้อย่างดี ทนต่อสารเคมีได้บ้างบางชนิดซึ่งใช้กับผนังภายในเป็นส่วนใหญ่ หินอ่อนมีลักษณะที่มีคุณค่าทางด้านความงามมากกว่าหินชนิดอื่น ๆ มีสีให้เลือกหลายสี เช่น ขาว เทา ดำ ชมพู เขียว สีเนื้อและสีน้ำตาล เป็นต้น หินชนิดนี้ทนกับน้ำหนักปานกลาง ทนต่อการขัดสี ไม่เก็บเสียง หูหრა และมีผิวหน้าที่ดูสวยงาม ถ้าถูกน้ำมันอาจดำเป็นดวง มีทั้งผิวหน้าแบบด้านไม่มันและแบบมันเงา มักใช้ปูพื้นห้องที่ต้องการความหุหრა

การปูหินอ่อน ทำได้โดย ปูนปุนทราย1:3 หนา1/2” ขนาดความหนาของแผ่นจะเป็น ¾” และ 1”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หินกาบ คือ หินซ้อนเป็นชั้นๆ ที่นิยมใช้มีหลากสี คือ สีน้ำตาล ดำ ส้ม เหลือง แดง และสีม่วง(ราคาแพงที่สุด) หายากและดูไม่เป็นธรรมชาติ

ขั้นตอนการปูหินกาบ เริ่มจากเตรียมพื้นที่ที่จะปูให้มีพื้นผิวขรุขระ เพื่อหินกาบจะได้ติดแน่นกับพื้น ใช้แปรงชุบน้ำตีผนังให้ชุ่มขณะที่ปูตลอดเวลา และใช้ปูนทรายเป็นตัวเชื่อม เมื่อปูต้องคอยจับแผ่นหินไปด้วย เพื่อไม่ให้น้ำปูนเกาะที่หินกาบ เมื่อเสร็จจึงใช้ฟองน้ำทำความสะอาดและลงแว็กซ์

หินแกรนิต ส่วนมากใช้กรุผนังหรือพื้นทางเดินของส่วนต่างๆ เนื่องจากเป็นหินที่แข็งที่สุด เนื้อแน่น และทนทาน เมื่อขัดให้ชั้นเงา จะมีลักษณะคล้ายหินอ่อน และบำรุงรักษาง่าย

หินชนวน หินชนวนมีสีต่างๆให้เลือกหลากสี ได้แก่ สีฟ้า สีเทา สีดำ และสีน้ำตาล มีราคาสูงอยู่บ้าง แต่ง่ายต่อการบำรุงรักษา

วัสดุประเภทดินเผา

วัสดุประเภทดินเผา เช่น อิฐ กระเบื้อง และ TERA COTTA สามารถใช้กรุพื้น-ผนัง มีราคาถูก ทนทาน ต่อสภาพดินฟ้า อากาศ ทนการสีกร่อน บำรุงรักษาง่ายตลอดจนมีสีลวดลายให้เลือกมากกว่า

กระเบื้อง เป็นวัสดุที่สามารถปูได้ทั้งพื้นและผนัง ใช้ได้ทุกห้องตามที่ต้องการและเหมาะกับสภาพดินฟ้า อากาศ และทนไอน้ำเค็มได้เป็นอย่างดี มีให้เลือกมากมาย ทั้งขนาดและสี นิยมทำพื้นโดยการนำเม็ดหินอ่อนผสมกันด้วยเครื่องให้เรียบ ซึ่งใช้กันมากและได้ผลดี และเพื่อป้องกันการแตกร้าวในพื้นที่กว้าง เนื่องจาก การยึด-หดตัว จะต้องแบ่งพื้นที่ออกเป็นตารางเมตรและฝังเส้นทองเหลือง อาจใช้เป็นอลูมิเนียมหรือพลาสติกก็ได้ สามารถแบ่งสลับลึกลงโดยผสมสีลงในปูนขาวให้ความสวยงาม สามารถทำความสะอาดได้ง่าย

วัสดุประเภทผสมเหลว

วัสดุเหลวมักจะเป็นวัสดุที่ใช้เชื่อมต่ออิฐหรือใช้ฉาบหน้าผนังและพื้น ซึ่งเป็นวัสดุที่ใช้กันมาก และจำเป็นสำหรับอาคาร เนื่องจากการกรุวัสดุบนผนังหรือพื้นที่ต้องการวัสดุเหล่านี้ เช่น อิฐ หิน กระเบื้อง TERA COTTA เป็นต้น วัสดุผสมเหลวแบ่งเป็น

- PLASTER มีลักษณะหนาเรียบ มีส่วนประกอบของยิปซัม น้ำ ทราย และปูนฉาบเรียบ
- STUCCO นิยมฉาบให้ขรุขระ หรือฉาบเป็นลวดลาย เหมาะกับงานภายนอกอาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปูนฉาบเป็นวัสดุที่คงทนและประหยัดมากที่สุด แต่ยากต่อการดูแลรักษา งานฉาบต้องใช้เวลามาก ทำให้ส่วนอื่นๆของอาคารสกปรก ทั้งยังไม่อ่อนตัวต่อการเปลี่ยนแปลงอีกด้วย ดังนั้น จึงไม่ควรใช้ผนังกัน โดยทั่วไปเหมาะกับผนังที่อยู่นอกอาคาร เป็นผนังชั้นนอกที่ไม่ต้องการเปลี่ยนแปลงมากนัก

วัสดุประเภทไม้

ไม้สัก เป็นไม้เนื้อปานกลางระหว่างไม้เนื้อแข็งกับไม้เนื้ออ่อน จึงเป็นไม้ที่ใช้ในงานประณีตได้ ประกอบกับเนื้อวัสดุมีสีและลวดลายที่สวยงาม จึงเหมาะที่สุดสำหรับเครื่องเรือนที่ใช้ไม้สักทั้งตัว ก็จะมีราคาสูงมาก แต่จะมีความคงทนมาก เครื่องเรือนไม้สักหรือที่ใช้ไม้สักเป็นส่วนใหญ่ จะสามารถออกแบบอย่างไรก็ได้ รวมทั้งการสลักก็ทำได้ทุกประเภท ถึงแม้ที่เป็นลายขนาดเล็กหรือลายที่มีความละเอียดมาก

ไม้อัดสัก เป็นไม้สักที่แปรรูปให้เป็นแผ่นบางอัดทับกับแผ่นไม้เนื้อแข็ง เพื่อให้มีความแข็งตัว ไม่บิดงอหรือหัก เมื่อกรูเข้ากับเครื่องเรือนทำให้มีผิวหน้าเหมือนทำด้วยไม้สักทั้งชิ้น ใช้ผสมกับไม้อัดจริง จะได้ผิวหน้าของเครื่องเรือนเป็นไม้สักล้วน มีคุณสมบัติของผิวและสีแบบเดียวกับไม้สักจริงทุกประการ ความคงทนอาจจะดีกว่าเล็กน้อย แต่ไม่เป็นปัญหาใหญ่แต่อย่างใด หากมีการบำรุงรักษาที่ดี

ไม้อัดยาง เป็นไม้อัดเช่นเดียวกับไม้อัดสัก และใช้กรูทับเครื่องเรือนเช่นเดียวกันกับไม้อัดสัก ความแข็งแรงคงทนพอๆกัน แต่มีเนื้อสีและลวดลายน้อยกว่ามาก จนอาจเรียกว่าผิวไม่สวยเลย ดังนั้น จึงนิยมพ่นหรือกรูวัสดุอื่นทับ ตรงหน้าไม้อัดยางลงไปอีกที เครื่องเรือนชนิดพ่นสีทั้งตัวส่วนใหญ่จะใช้ไม้อัดยางทั้งสิ้น

ไม้สนหรือไม้ฉำฉา เป็นไม้สีเนื้ออ่อน แต่นิยมใช้ทำเครื่องเรือนกันประปรายปกติ เหมาะกับใช้ประกอบหรือตกแต่งบางส่วนของเครื่องเรือนให้ดูสวยงามเป็นธรรมชาติมากขึ้นเท่านั้น แต่เท่าที่ปรากฏ กลับมีผู้ใช้ไม้ฉำฉามาสร้างเครื่องเรือนทั้งตัว เนื่องจากดูสวยกว่า ดังนั้น เครื่องเรือนไม้ฉำฉาจึงไม่ค่อยแข็งแรงด้านโครงสร้างเท่าไรนัก ไม้ฉำฉามีราคาค่อนข้างถูกกว่าไม้ชนิดอื่น ปกติได้มาจากการซื้อหาจากไม้ลังของต่างประเทศที่ไม่ใช่แล้ว นำมาประมูลขาย หากซัดให้เรียบจะมีผิวขาวสวย นำใช้มาก จะใช้ไม้ฉำฉาให้ได้ผลควรขึ้นกับเครื่องที่มีขนาดเล็กๆ และรับน้ำหนักไม่มาก นอกจากนี้ยังหาวิธีสร้างโครงเครื่องเรือนด้วยไม้เนื้อแข็งหรือไม้สัก แล้วใช้ไม้ฉำฉามาประดับตกแต่งเท่านั้น ก็จะได้ทั้งความทนทานและสวยงามไปพร้อมๆกัน

วัสดุจำพวกหวาย

หวายเป็นวัสดุอีกชนิดหนึ่งที่คนไทยรู้จัก และนำมาใช้ประโยชน์ในการทำ ภาชนะ เครื่องใช้ไม้สอยต่างๆ มาเป็นเวลานานแล้ว รวมทั้งการนำเอาหวายมาทำเป็นเครื่องเรือนแบบต่างๆอีกด้วย อีกทั้งหวายเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัญลักษณ์ของเมืองร้อน เมื่อนำมาตกแต่งแล้วจะให้ความรู้สึกอบอุ่นเป็นธรรมชาติ และให้บรรยากาศพื้นบ้านมากขึ้น เครื่องเรือนหวาย สามารถนำความพอใจและรู้สึกสดชื่น โดยเฉพาะผู้ที่ต้องการพักผ่อน

ข้อเสียของหวาย ได้แก่

- ไม่ทนทานต่อการกัดกินของมอดและเชื้อรา ซึ่งเป็นตัวทำลายเนื้อหวาย หวายมีคุณสมบัติคล้ายไม้คือ เนื้อหวายจะสร้างแป้งและเซลลูโลส (แต่สามารถป้องกันได้โดย การใช้สารเคมี เพื่อเป็นยารักษาเนื้อไม้)
- หวายไม่แข็งแรงเท่าไม้ โดยเฉพาะส่วนประกอบที่เป็นหวายเส้นเล็กๆ อาจขาดง่ายทำความสะอาดยาก มีขอกมูมิให้ฝุ่นเกาะเยอะ แต่เลี่ยงได้ด้วยการทำเครื่องเรือนด้วยหวายเส้นใหญ่
- จะเก่าและผุพังเร็วหลังจาก18เดือนหรือ2ปีไปแล้ว หากขาดการดูแลรักษา จะติดไฟง่าย

กระจก

กระจกเป็นวัสดุสำคัญในการตกแต่งภายในอย่างมาก เพราะมีความสวยงามในตัวเอง สามารถใช้ร่วมกับวัสดุอื่นๆ ได้อย่างดี มีความโปร่งแสง ทนไฟ และกระจกเงามีความสำคัญในการเพิ่มความโปร่งโล่ง และมีคุณค่า-หรูหรา

กระจกมีหลายแบบ สามารถเลือกใช้ได้ตามความต้องการ เช่น กระจกดูดความร้อน กระจก 2 ชั้น ช่วยกระจายแสง และกรองความร้อน กระจกบานเกร็ดรับลมได้

กระจกมีข้อดี คือ สามารถกันน้ำ ลม ฝนได้ ปลอดภัยจากเชื้อราและสามารถป้องกันเสียงรบกวนได้ แต่มีข้อเสีย คือ มีขนาดใหญ่ไม่มาก ถ้าต้องการขนาดใหญ่พิเศษ ต้องสั่งทำจากต่างประเทศ ขนส่งลำบาก ผิวหน้าอาจเกิดรอยขีดข่วนและฝุ่นเกาะง่าย มีราคาค่อนข้างสูง

กระจกที่นำมาใช้ในงานออกแบบหลักๆ ได้แก่

- กระจกติดฟิล์ม ซึ่งนอกจากสามารถกันความร้อนเข้าสู่ภายในอาคารแล้ว คนจากภายนอกอาคารไม่สามารถมองเห็นภายในอาคาร แต่คนที่อยู่ภายในอาคารสามารถมองเห็นภายนอกได้ ช่วยสร้างความส่วนตัวให้แก่ผู้ใช้งาน และทางเดียวกันก็ช่วยให้ผู้ใช้งานไม่รู้สึกวุ่นวายห้องอัดอึดคับแคบ
- กระจกเงา นำมาใช้กับห้องที่มีขนาดแคบและแทบไม่มีช่องเปิดที่เชื่อมต่อกับสภาพแวดล้อมนอกอาคาร อย่างส่วนจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์เสริมความงามและเครื่องสำอางต่างๆ ทั้งนี้ก็เพื่อเพิ่มการกระทบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของแสงสว่างให้แก่ห้อง ไม่ให้ห้องดูคับแคบ เป็นการลวงตาว่าห้องมีขนาดใหญ่กว่าความจริง และช่วยเพิ่มความหรูหราอีกด้วย

- กระจกใสเขียว ช่วยให้ห้องดูโปร่งโล่ง อีกทั้งสีเขียวที่ใซ้ก็ให้ความรู้สึกสบายตา ในที่นี้ได้นำมาใช้ประกอบกับวัสดุประเภทไม้ในห้องสປาของทางศูนย์

พรม

พรมที่ใช้ในปัจจุบันมี 5 ประเภท คือ

1. พรมมาตรฐานทั่วไป เป็นพรมที่ทอจากไหมจริงๆ แบ่งออกเป็น พรมชนิดขนสัตว์แท้ และพรมชนิดใยผสมหรือสังเคราะห์ พรมชนิดนี้มีความหนาตั้งแต่ 2-6 ปอนด์ ราคาของพรมขึ้นอยู่กับความหนา อุปกรณ์ที่ใช้ในการปูพรมได้แก่ ยางรองพรม เทป และ ตะปูติดขอบ
2. พรมมาตรฐานแยกชิ้น เป็นพรมที่มีลักษณะเหมือนแบบแรก แต่มีขนาดย่อยและขายเป็นชิ้น ไม่ต้องมีอุปกรณ์ประกอบ ใช้วางลงพื้นได้เลย
3. พรมกันน้ำ เป็นพรมทำจากใยสังเคราะห์พิเศษ กันน้ำได้ดีกว่า 2 แบบแรก แต่มีความสวยงามและความหนานุ่มน้อยกว่า บางครั้งเรียกว่า “พรมสักหลาด” หรือ “พรมอัด” มีทั้งที่เป็นม้วนใหญ่ และเป็นแผ่นสี่เหลี่ยม ปูที่ละแผ่นต่อกันเป็นผืนโดยใช้กาวทา ส่วนชนิดม้วนต้องจ้างช่างปู
4. พรมที่ใช้วัสดุพิเศษ เป็นพรมที่ผลิตจากวัสดุดิบจากท้องถิ่น เช่น ปอ มักใช้ในการประดับผนังมากกว่าปูห้อง เพราะไม่สามารถรับน้ำหนักมากได้
5. พรมชนิดอื่นๆ เช่น พรมน้ำมัน ราคาถูก ไม่มีปัญหาในการผลิต

พรมมีทั้งข้อดีและข้อเสีย คือ เป็นวัสดุที่มีผิวสัมผัสอ่อนนุ่ม มีสีสันทดลายให้เลือกมาก เก็บเสียงได้ดี แต่รักษาความสะอาดยาก เหมาะกับห้องที่มีเครื่องปรับอากาศเท่านั้น

การปูพื้นและวัสดุพื้นผิว

สามารถแบ่งออกเป็นข้อๆ ได้ดังนี้

1. พื้นหินอ่อน ให้ความรู้สึกที่เย็น สว่าง และดูสมฐานะ แต่มีข้อเสีย คือ อาจลื่นได้ ดังนั้น เส้นทางของแขก ควรปูพรม ตลอดจนบริเวณทางเข้าใหญ่ ควรมีพรมเช็ดเท้าโดยเฉพาะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. พื้นไม้ ให้ความรู้สึกที่อบอุ่น ข้อเสียอยู่ที่การดูแลรักษายาก ต้องมีการดูแลเอาใจใส่อย่างดี ไม่นิยมใช้ในส่วนโถงพักคอย เพราะเป็นการสิ้นเปลือง และใช้ประโยชน์ไม่เต็มที่เท่าที่ควร

3. พรม ให้ความรู้สึกสะอาด สบาย อบอุ่นใจและเชื่อเชิญดี ปูได้เกือบทุกสถานที่อาจใช้การปูทั่วบริเวณ หรือปูบางส่วนเพื่อเน้นความสำคัญก็ได้ ทั้งนี้ต้องขึ้นกับบรรยากาศแวดล้อม ต้องเข้ากันดี รวมทั้งการเลือกใช้โทนสีและลักษณะรูปร่างต่างๆ

4. ฝิวทรายหยาบ หินย่อย หินชนิดอื่นๆ ฝิวหินชนิดนี้ทำให้เกิดความสกปรกได้ง่าย และยากต่อการทำความสะอาด อาจใช้กับชั้นบันไดทางเข้าตึก และช่องทางระหว่างประตูในและประตูนอก ให้ความรู้สึกหยาบไม่เรียบร้อย

5. แผ่นปู (แผ่นคอนกรีต แผ่นหิน) ให้ลักษณะของความแข็งแรงไม่สึกกร่อน แต่ควรคำนึงถึงความหยาบและการสะท้อนเสียง ควรใช้สีที่เข้ากับส่วนอื่นๆ ได้ เหมาะกับโรงแรมตากอากาศที่มีคนไปมากัน พลุกพล่าน

ผ้าปู

ผ้าปูนับเป็นวัสดุสำหรับการตกแต่งภายในอาคารที่สำคัญและน่าสนใจอย่างหนึ่ง เป็นส่วนประกอบที่จำเป็นสำหรับประตูและหน้าต่าง บางครั้งอาจใช้ในลักษณะการปิดกั้นส่วนอื่นๆ ได้ ผ้าปูมีประวัติ การใช้มาตั้งแต่ในอดีตและได้รับการปรับปรุงรูปแบบ การจัดและวัสดุที่ใช้ให้ทันสมัยและเหมาะสมกับสภาพความเป็นอยู่เสมอ ทั้งวิธีใช้และคุณสมบัติของผ้า

- ผ้าไหม ให้ความรู้สึกเป็นทางการ เป็นระเบียบให้ความสง่างามแก่สถานที่
- ผ้ากำมะหยี่ ให้ความรู้สึกหรูหรา พุ่มเฟิย ภูมิฐาน นุ่มนวล มีราคา
- ผ้าฝ้าย ให้ความรู้สึกอบอุ่น เป็นกันเอง สดุกสนาน
- ผ้าป่าน ให้ความรู้สึกโปร่งสบาย น่ารัก
- ผ้าลูกไม้ ให้ความรู้สึกน่ารัก โรแมนติก
- วัสดุพลาสติกบาง ให้ความรู้สึกเข้มแข็ง ชิงชัง เป็นทางการ
- ม่านไม้ไผ่ ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ ผ่อนคลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากชนิดของผ้าแล้ว เนื้อผ้ายังมีอิทธิพลให้ความรู้สึกอีกด้วย

- ผ้าเนื้อหยาบ ควรใช้ในห้องขนาดใหญ่ ให้ความรู้สึกหนักแน่น เป็นทางการ สำหรับห้องขนาดเล็ก จะทำให้รู้สึกอึดอัด

- ผ้าเนื้อเรียบ ให้ความรู้สึกเบา ผ่อนคลาย เหมาะกับห้องที่ลักษณะแคบและเล็ก

ประโยชน์ของผ้าม่านมีหลายอย่าง คือ ช่วยกรองแสง ลดความจ้าลง ควบคุมความสว่างได้ตามต้องการ ช่วยลดความร้อนจากอุณหภูมิของแสงแดด ทำให้เครื่องปรับอากาศทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งช่วยป้องกันฝุ่น ป้องกันเสียงสะท้อน สร้างบรรยากาศในการตกแต่ง และบังสายตาได้เป็นอย่างดี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 การวิเคราะห์ที่ตั้งโครงการและสภาพแวดล้อมของโครงการ

4.2.1 การเลือกที่ตั้งโครงการและเกณฑ์การพิจารณาลักษณะอันพึงประสงค์



รูป 1 ภาพรวมตัวเลือกที่ตั้งภายในโครงการ

การเลือกที่ตั้งโครงการ พิจารณาเลือกจากขอบเขตที่ตั้งบริเวณใจกลางกรุงเทพมหานคร เพราะเป็นพื้นที่ซึ่งอยู่ในย่านศูนย์การค้าใหญ่ในกรุงเทพฯ เช่น ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ , ศูนย์การค้าแพตตินัม, ประตูนํ้า, สยามพารากอน ศูนย์การค้าสยาม ห้างสรรพสินค้ามาบุญครอง ฯลฯ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีการคมนาคมที่สะดวก มีการเข้าถึงจากกลุ่มของผู้ใช้งานที่หลากหลาย เป็นถนนสายแพชชั่นของกรุงเทพฯ เลยกี่ว่าได้ และมีระบบการขนส่งมวลชนต่างๆที่เข้าถึงและสะดวกสบาย ทำให้สามารถเชื่อมโยงไปยังสถานที่และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอื่นๆได้อย่างสะดวก ต้องเป็นพื้นที่ที่ใกล้แหล่งที่มีกลุ่มเป้าหมาย จึงได้พิจารณาเลือกที่ตั้งโครงการอันได้แก่

- ก บริเวณพื้นที่ถนนสุขุมวิท บริเวณซอย 101
- ข บริเวณพื้นที่ถนนราชประสงค์
- ค บริเวณพื้นที่ใกล้สถานีรถไฟฟ้าเพลินจิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางเปรียบเทียบเกณฑ์พิจารณาที่ตั้งโครงการ

ข้อพิจารณาในการเลือกที่ตั้งโครงการ	ก	ข	ค
1. มีขนาดและสัดส่วนเหมาะสมกับโครงการและสามารถรองรับการขยายของโครงการได้ในอนาคต	4	2	3
2. บริเวณโดยรอบที่ตั้งอยู่ในแหล่งเหมาะสม อยู่ในสถานที่ที่มีผู้คนหลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายของโครงการและใกล้แหล่งการค้าสำคัญของกรุงเทพฯ	4	1	3
3. ที่ตั้งโครงการสามารถมองเห็นได้ชัดเจน สามารถการสร้าง landmark แล้วเป็นจุดสนใจเชิญให้เข้าโครงการ เพื่อให้บุคคลภายนอกเกิดความประทับใจและอยากเข้ามาสัมผัสภายในโครงการ	4	2	4
4. กิจกรรมและสภาพแวดล้อมจากพื้นที่ใกล้เคียงสามารถส่งเสริมภาพลักษณ์ของโครงการได้และสามารถมองเห็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นใกล้เคียง	4	1	3
5. การคมนาคมเข้าออกสะดวกสบาย สามารถเดินทางได้ง่าย มีพื้นที่รองรับที่ดี	4	3	3
สรุป	20	9	16

*หมายเหตุ 4 = มากที่สุด 3 = มาก
2 = ปานกลาง 1 = น้อย

สรุป จากตารางเปรียบเทียบเกณฑ์ การพิจารณาเลือกที่ตั้ง ที่ตั้งที่ ก บริเวณข้างศูนย์การค้าเกษรพลาซ่า บนพื้นที่ถนนราชประสงค์ มีความเหมาะสมมากที่สุด ซึ่งมีขนาดพื้นที่พอเหมาะ และสามารถรองรับกิจกรรมต่างๆของโครงการได้ดี อีกทั้งอยู่ในพื้นที่ ที่เหมาะสม เป็นย่านการค้า และถนนสายแฟชั่นของกรุงเทพมหานครซึ่งจะช่วยส่งเสริมกิจกรรมภายในได้ดี มีการคมนาคมที่สะดวกสบาย และสภาพแวดล้อมเหมาะแก่การตั้งโครงการ และสามารถมองเห็นได้ชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 ที่ตั้งและการเข้าถึง

บริเวณพื้นที่ถนนราชประสงค์

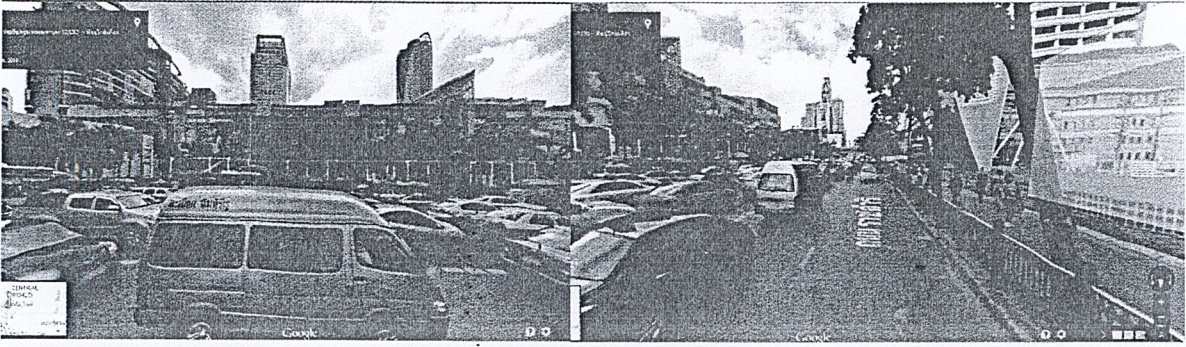


รูป 2 ตัวเลือกที่ตั้งบริเวณพื้นที่ถนนราชประสงค์

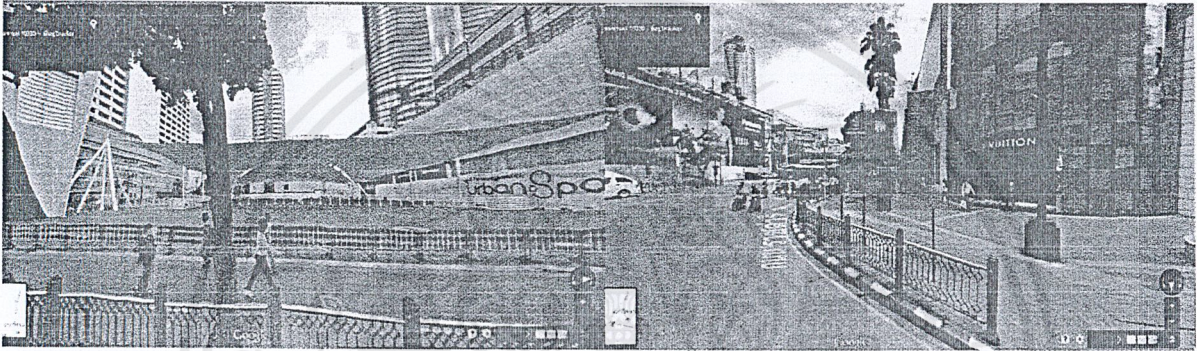
- ขอบเขตพื้นที่ตั้ง** : บริเวณพื้นที่ถนนราชประสงค์
- ลักษณะที่ตั้งโครงการ** : พื้นที่ว่างบริเวณที่อยู่ระหว่างอาคารโรงแรมโนมาและห้างสรรพสินค้า เกสพลาซ่า ซึ่งอยู่ฝั่งตรงข้ามของศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ และอยู่ระหว่างสถานี รถไฟฟ้าสถานีชิดลม และสถานีสยาม ซึ่งอยู่ในย่านศูนย์การค้าใหญ่ในกรุงเทพฯ เช่น ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์, สยามพารากอน ,ศูนย์การค้าสยาม,ห้างสรรพสินค้า มาบุญครอง การเดินทางสะดวกสบาย
- ขนาดพื้นที่** : ประมาณ 6,500 ตร.ม.
- อาณาเขต** :
- ทิศเหนือ ศูนย์การค้าแพตตินัม, ประตูนํ้า, อาคารเดอะพาราเดียม ทาวเวอร์
 - ทิศใต้ ศูนย์การค้าเกสพลาซ่า, โรงแรมแกรนด์ไฮแอทเอราวัณ
 - ทิศตะวันออก อาคารเพรสซิเดนทท์ทาวเวอร์, สถานีรถไฟฟ้าชิดลม, ห้างสรรพสินค้าเซนทรัลชิดลม, ศูนย์การค้าเมอร์คิวรี่
 - ทิศตะวันตก ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ สยามพารากอน, สยาม ห้างสรรพสินค้ามาบุญครอง
- การเข้าถึงโครงการโดย** : รถไฟฟ้า BTS สถานีสยาม, สถานีชิดลม
- รถประจำทาง รถปรับอากาศสาย 16, 25, 73, 79, 204, 511, 513, 514
- รถธรรมดาสาย 2, 15, 16, 25, 40, 54, 73, 204
- รถบริการสาธารณะ – รถยนต์ส่วนบุคคล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

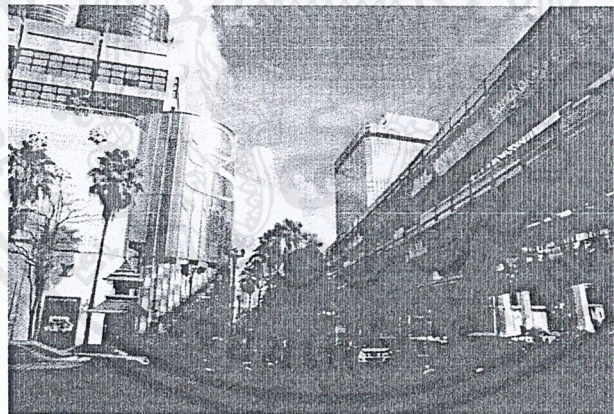
4.2.3 ขอบเขตพื้นที่และสภาพแวดล้อมโครงการ



รูป 3 ภาพถ่ายด้านหน้าที่ตั้ง



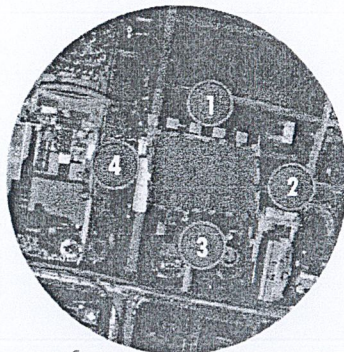
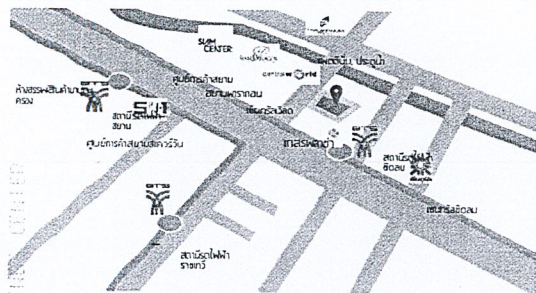
รูป 4 ภาพถ่ายที่ตั้ง



รูป 4 ภาพตีแยกรายประสงค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

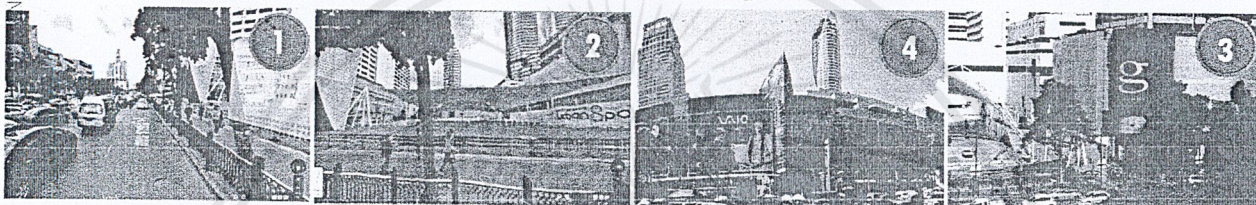
SITE LOCATION 05/40



- 1 คีตเหนือ
แพตตินัม, ประตูน้ำ, อาคารเดอะพาราเดียม
ทาวเวอร์
- 2 คีตตะวันออก
อาคารเพรสซิเดนทึ ทาวเวอร์, สถานีรถไฟฟ้า
ชิดลม, ห้างสรรพสินค้าเซนทรัลชิดลม, ศูนย์
การค้าเมอริควี
- 3 คีตใต้
ศูนย์การค้าเอสพลานาด, โรงแรมแกรนด์ไฮ-
แอทเอราวิ
- 4 คีตตะวันตก
ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์สยามพารากอน,
ศูนย์การค้าสยาม ห้างสรรพสินค้ามาบุญ
ครอง

ที่ตั้งโครงการ
บริเวณใจกลางกรุงเทพฯ
ถนนสายแฟชั่น
อยู่ในย่านศูนย์การค้าใหญ่
การคมนาคมสะดวกสบาย

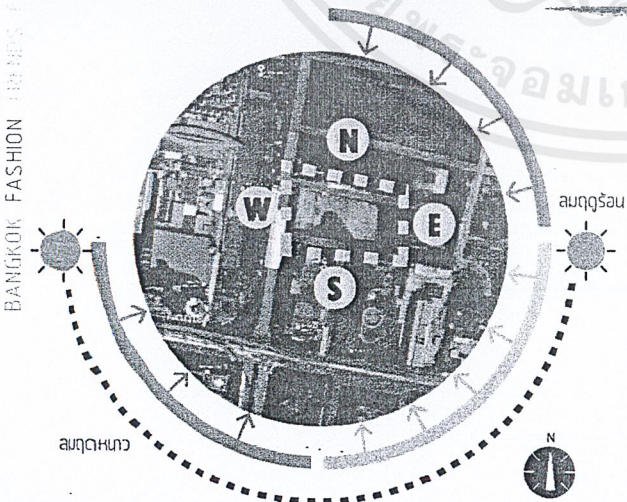
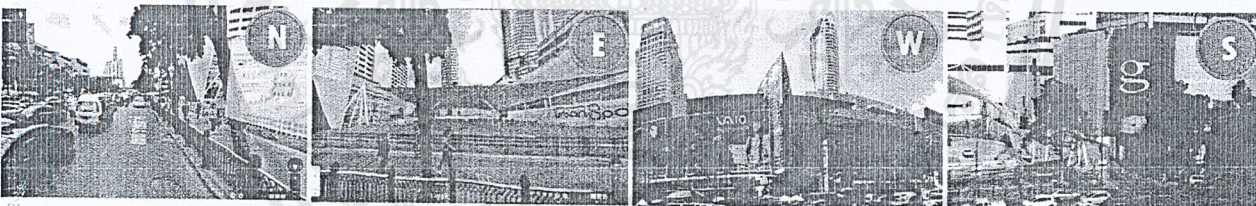
การเข้าถึงโครงการ



BFTC : BANGKOK FASHION TRENDS CENTER
MISS SIWAPORN PIAMTONGKAM CODE 53020156
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE, FACULTY OF ARCHITECTURE KING MONKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG



SITE ANALYSIS 06/40



- SUN DIRECTION คีตทางแดด
อาคารจะโดนแดดในช่วงบ่ายของวัน เพราะมีอาคารโดยรอบ
- WIND DIRECTION คีตทางลม
โดยรอบพื้นที่มีอาคารใกล้เคียงขนาดปานกลาง ทำให้ลมพัดผ่านไม่
สะดวก แต่จะมี ลมจากทางทิศ ตะวันออกพัดผ่านเข้ามาทำให้
อากาศสามารถถ่ายเทได้สะดวกขึ้น
- POLLUTION มลภาวะ
ที่ตั้งของโครงการอยู่ติดถนน และพื้นที่ที่ค่อนข้างมีมลภาวะ
มาจากทั้งทางเสียงและมลภาวะทางอากาศ จากการจราจร
เข้าไปในอาคารได้บางส่วน
- SURROUNDING คีตศักยภาพโดยรอบ
ด้านข้างมีอาคารประกอบโดยรอบ

BFTC : BANGKOK FASHION TRENDS CENTER
MISS SIWAPORN PIAMTONGKAM CODE 53020156
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE, FACULTY OF ARCHITECTURE KING MONKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 อาคารของโครงการ

ลักษณะอาคารและข้อพิจารณาในการเลือกอาคาร

ลักษณะโครงสร้างอาคาร เป็นอาคารที่มีรูปแบบสมัยใหม่เพื่อเหมาะกับลักษณะคอนเซ็ปของตัวโครงการ มีการผสมกันของวัสดุ เช่น คอนกรีต เหล็ก ไม้ กระจก มีช่องเปิดรับแสง ธรรมชาติสามารถมองเห็น บรรยากาศและความเคลื่อนไหวภายนอกได้

ลักษณะพิเศษของพื้นที่ มีพื้นที่รองรับกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นได้ เช่น การจัด แฟชั่นโชว์ การจัดพื้นที่สำหรับเป็นที่แสดงผลงาน มีลานโล่งหรือโถงขนาดใหญ่ภายในอาคาร มีลานกิจกรรม อาจมีพื้นที่สวนขนาดเล็ก เป็นพื้นที่พักผ่อนหรือลานกิจกรรมได้

การเข้าถึงอาคาร มีทางเข้าหลักที่ส่งเสริมตัวอาคารเน้นการให้ความรู้สึกต่อพื้นที่ สามารถควบคุมพื้นที่ในการให้บริการได้อย่างทั่วถึง มีความรื่นไหลของพื้นที่ภายในที่ดี

มุมมองและภาพลักษณ์ ตัวอาคารต้องส่งเสริมภาพลักษณ์ของโครงการได้ มีความโดดเด่น เสริมความน่าสนใจ ให้กับโครงการรวมถึงการกลายเป็นพื้นที่ที่เป็นพื้นที่ที่สามารถทำกิจกรรมได้เหมาะสม และเปิดรับกับกลุ่มเป้าหมายทุกกลุ่มได้อย่างดี

ตารางเปรียบเทียบ การพิจารณาอาคาร

เกณฑ์การตัดสิน	อาคารวิทยาลัยนานาชาติและหอศิลปะมหา ลักรุงเทพ	อาคาร SCG Experience	อาคารอาคาร ปฏิบัติการทางดนตรี
1.ลักษณะโครงสร้างอาคาร	2	4	4
2.ลักษณะพิเศษของพื้นที่	2	4	3
3.การเข้าถึงของอาคาร	3	3	4
4.มุมมองและภาพลักษณ์	1	4	3
5.ภาพรวมมีความสอดคล้องกับ ลักษณะโครงการ	3	4	3
รวม	11	19	17

*หมายเหตุ 4 = มากที่สุด

3 = มาก

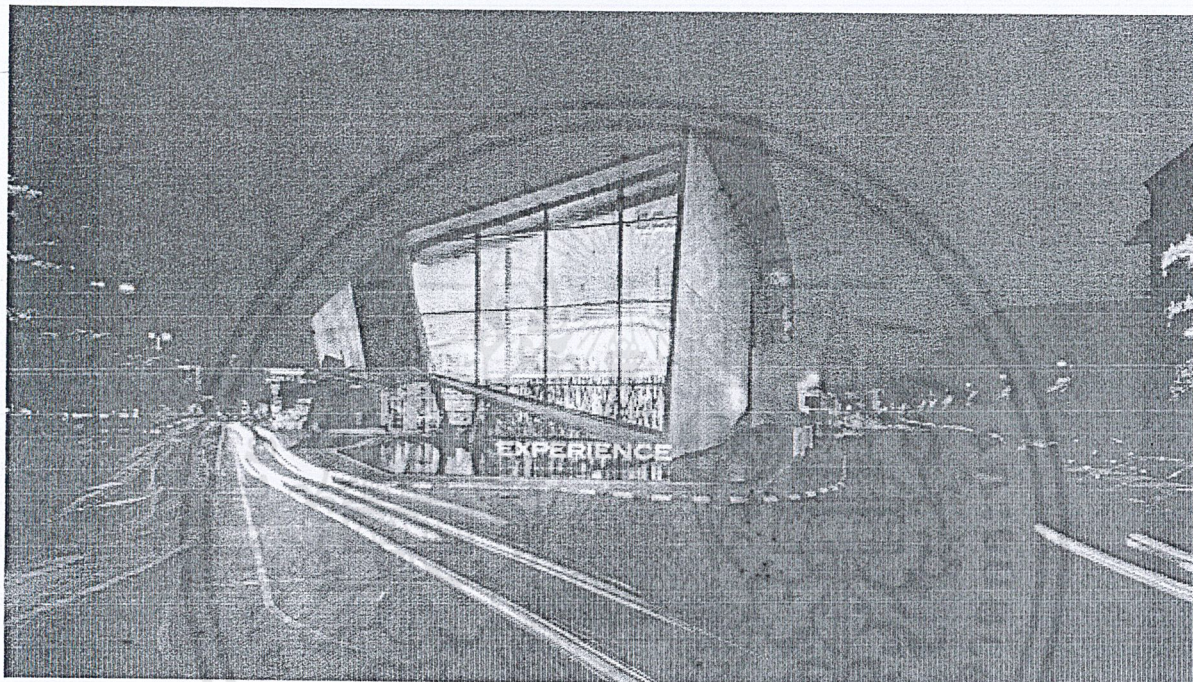
2 = ปานกลาง

1 = น้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุป จากตารางเปรียบเทียบเกณฑ์ การพิจารณาเลือกอาคารในข้อAคืออาคาร SCG Experience ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด ซึ่งมีขนาดพื้นที่ที่เหมาะสม และสามารถรองรับกิจกรรมต่างๆของโครงการได้ดี อีกทั้งยังสามารถช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ความทันสมัยของโครงการได้อย่างเหมาะสม เป็นย่านการค้า จากการพิจารณาการจัดการกับพื้นที่ภายในและกิจกรรมสามารถสอดคล้องเข้ากันได้ดี

อาคาร เอสซีจี เอ็กซ์พีเรียนซ์ (SCG Experience)



รูป 5 ภาพถ่ายอาคารเอสซีจี

ที่ตั้ง : 1444 ถ.ประดิษฐานอนุธรรม (เลียบทางด่วน เอกมัย-รามอินทรา) แขวงคลองจั่น เขตบางกะปิ กทม. 10240

ข้อมูลเบื้องต้น : อาคาร ตั้งอยู่บนพื้นที่ภายในโครงการคริสตัล ดีไซน์ เซ็นเตอร์ มีพื้นที่ภายในอาคารรวม 6,200 ตร.ม. โดยตัวอาคาร เป็นอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก สูง 3 ชั้น พื้นระบบ Post Tension ผนัง Precast Concrete และหลังคา Metal Roofing พัฒนาขึ้นภายใต้แนวคิด Creative Living เป็นศูนย์ซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมความรู้และเทคโนโลยีเพื่อการอยู่อาศัยแห่งแรกของเมืองไทย ออกแบบโดยบริษัท สถาปนิก 49 จำกัด ซึ่งอยู่ในพื้นที่อาคาร 3 ชั้น คือ

- ชั้น 01 มีส่วนของ XP Hall เว้น Space มากเป็นพิเศษ เพื่อรองรับการทำกิจกรรม การตลาดหลากหลายรูปแบบ ส่วนห้องประชุม ฯลฯ
- ชั้น 02 ส่วน ห้องสมุด ส่วนจัดแสดงสินค้า ส่วนสตูดิโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ชั้น 03 เป็นส่วนจัดแสดงสินค้าในเทคนิคต่างๆ

ลักษณะอาคาร : สถาปัตยกรรมภายนอกถูกออกแบบให้เป็นตัวอาคารปูนเปลือย Free Form หรือ รูปทรงอิสระภายในเป็นอาคาร 3 ชั้น ลักษณะโครงการและการใช้สอย เป็นศูนย์แสดงผลผลิตภัณฑ์บริษัทในเครือพร้อมส่วนบริการลูกค้า ศูนย์พัฒนาความรู้ ความชำนาญ ให้บริการแก่นิสิตนักศึกษา และบุคคลทั่วไป พื้นที่ใช้สอยหลักได้แก่ Designer Club ห้องสมุดงานออกแบบ ส่วนจัดแสดง นิทรรศการ ชั่วคราวและพื้นที่สำหรับให้คำปรึกษาเกี่ยวกับงานก่อสร้างวัสดุก่อสร้าง

ผนังภายนอก Precast Concrete ขนาดใหญ่ 2.10 x 5.00 ตารางเมตร ภายในกรุด้วย Fiber Cement Board (Smart Board) หลังคา Metal Sheet ฝ้ายับซึมบอร์ดกระจกภายนอก Low-E และใช้หลังคา Metal Roofing

การจัดวางอาคาร

นอกจากจะมีความสัมพันธ์กับทิศทางของแสงแดด โดยผนังอาคารด้านทิศใต้และทิศตะวันตก เป็นผนังทึบและเปิด ช่องแสงส่วนใหญ่ทางทิศเหนือแล้ว ยังคำนึงถึง การเปิดมุมมองหรือ Approach หลักของโครงการจากทางเข้า

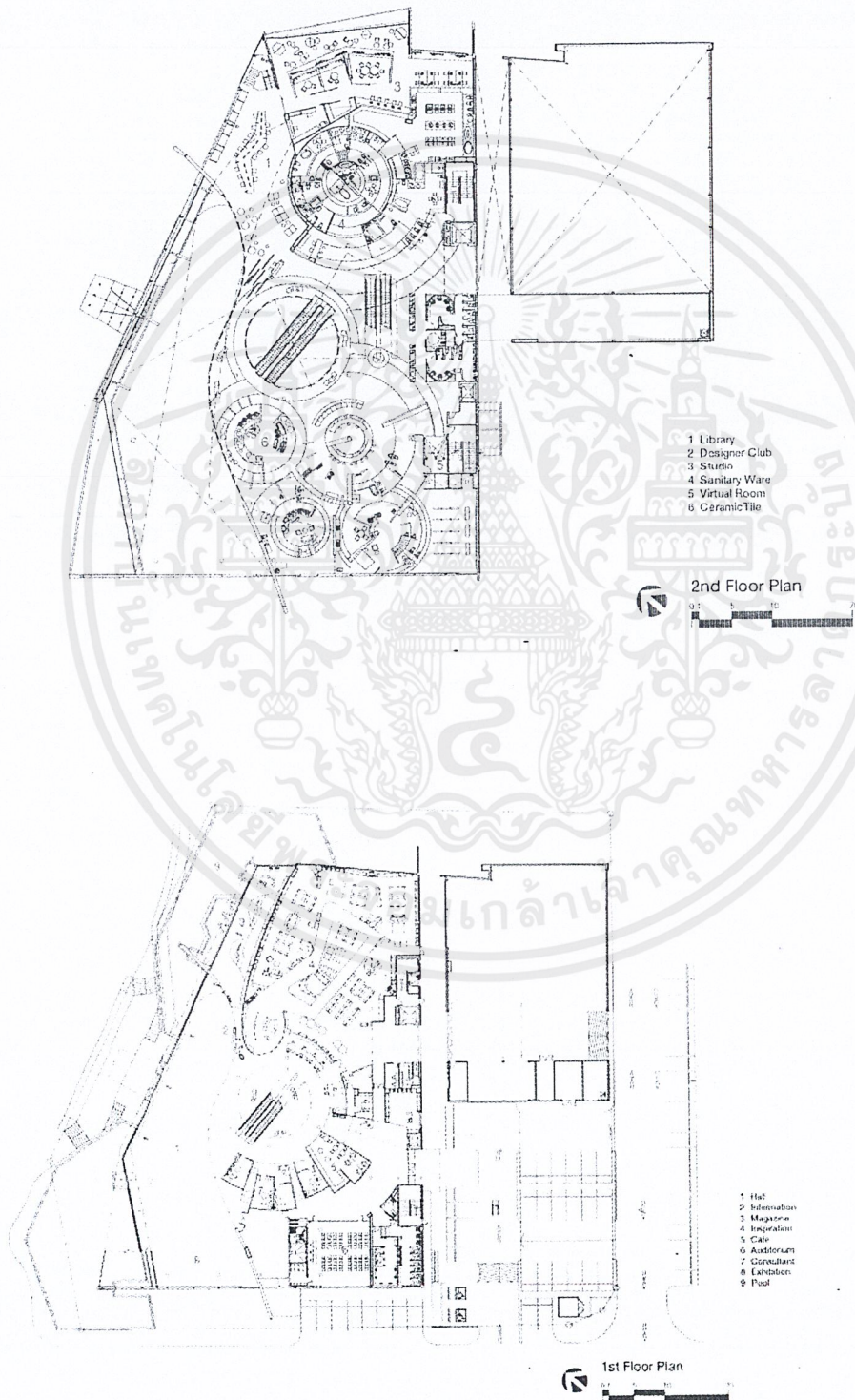
สิ่งจะแห่งวัสดุและรูปทรงและสิ่งจะของการเริ่มต้น การใช้ซิเมนต์เป็นวัสดุหลัก ทั้งแผ่นคอนกรีตพื้น, ผนัง และหลังคาภายนอกที่ ออกแบบต่อเนื่องไปตลอดทั้งอาคาร เห็นสิ่งจะของวัสดุและโครงสร้างของรูปทรงของงานสถาปัตยกรรม ที่เริ่มต้นจากจุด เส้น ระนาบที่ เป็นรากฐานของการออกแบบงานสถาปัตยกรรม เปรียบเสมือนการผลิตซิเมนต์ที่เป็นจุดเริ่มต้นอันเป็นพื้นฐานที่มั่นคงขององค์กรและ ขยายต่อไปเป็นวัสดุอื่นๆ จนครบวงจรงานก่อสร้าง

คุณลักษณะเฉพาะและการไหลของที่ว่าง

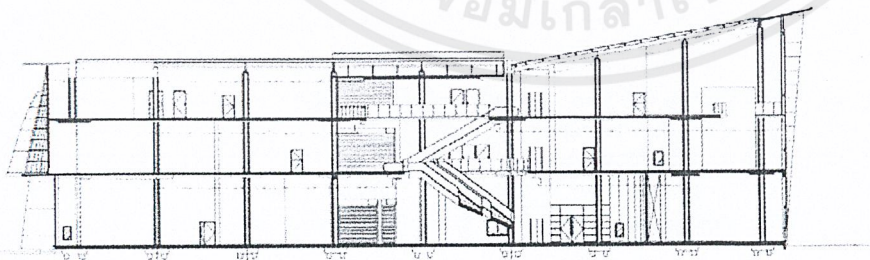
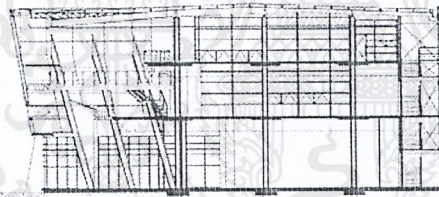
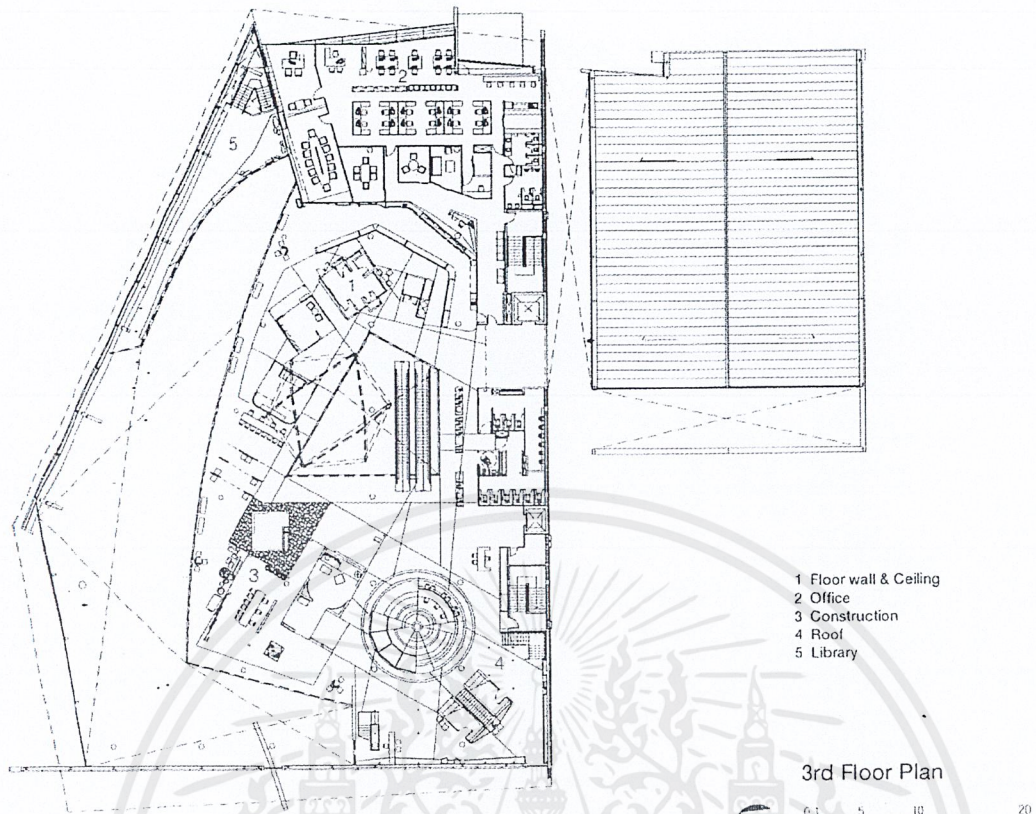
การออกแบบให้ความสำคัญกับความต่อเนื่องและลักษณะของที่ว่างภายในอาคาร โดยเฉพาะโถงหลักและโถงบันไดเลื่อน ซึ่งรูปร่างของที่ว่างที่เกิดขึ้นจะเกิดจากเส้นขอบพื้นของแต่ละชั้นที่เหลื่อมล้ำแตกต่างกันไป การแปรเปลี่ยน เชื่อมโยงของ เส้นและรูปทรงเป็นตัวก่อให้เกิดที่ว่างที่มีคุณลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันไปในในละส่วนของอาคาร สุนทรีย์แห่งแสงธรรมชาติ การใช้จัดจังหวะและปริมาณของแสงธรรมชาติเข้าสู่ภายในอาคารทั้งจาก Skylight และจากผนังกระจก ช่วยสร้างบรรยากาศที่เปลี่ยนไปตามความเข้มของแสง ในเวลากลางวันช่วยเน้นที่ว่างในจุดที่ต้องการ ทำให้เกิด Focal Point ของที่ว่าง ในแต่ละส่วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

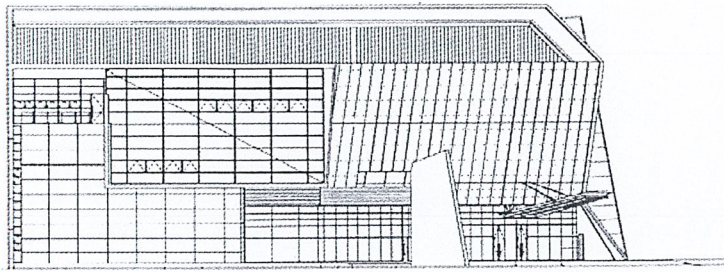
องค์ประกอบเสริม เพื่อส่งเสริมนโยบายประหยัดพลังงาน และลดภาวะโลกร้อน ได้ติดตั้งแผงโซลาร์เซลล์บนหลังคาที่จอดรถ เพื่อผลิต กระแสไฟฟ้าไว้ใช้เอง มีการจัดสร้างผนังเขียวที่ปลูกพันธุ์ไม้ที่ให้ปริมาณออกซิเจนสูงไว้ที่บริเวณทางเข้าโครงการ เนื่องจากมีหลายระนาบ การทำให้รอยต่อต่อเนื่องกันทุกส่วนทำได้ยาก สถาปนิกจึงได้ใช้โปรแกรมเขียนแบบ 3D ช่วยในการกำหนดจุด พิกัด เพื่อลดความคลาดเคลื่อนของแบบ ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงการเขียนแบบก่อสร้าง



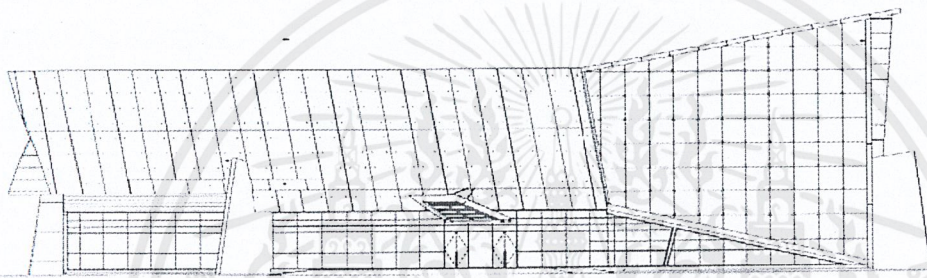
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



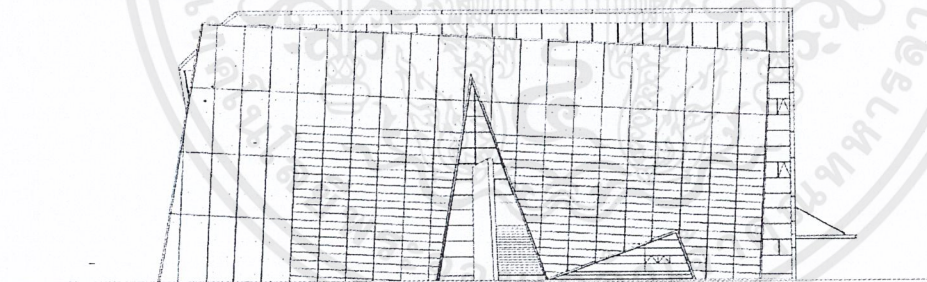
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



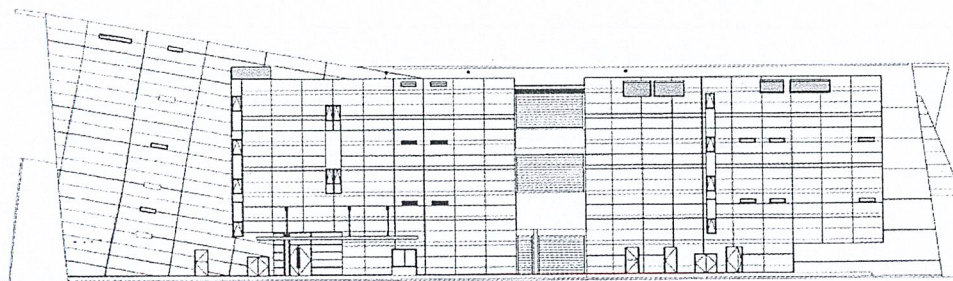
Elevation 3



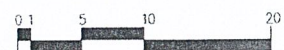
Elevation 4



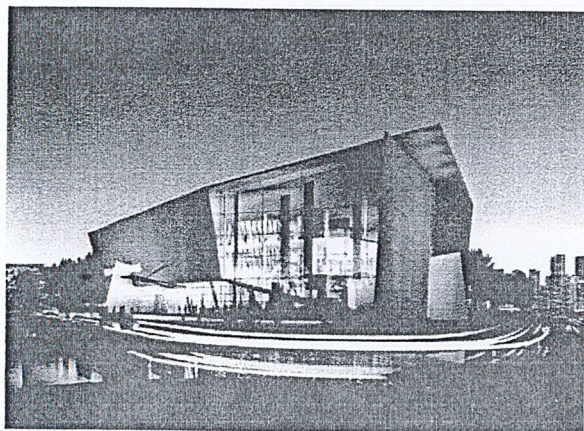
Elevation 1



Elevation 2



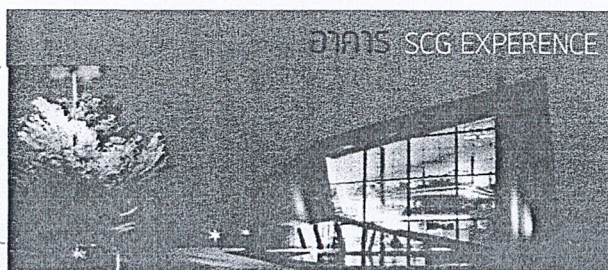
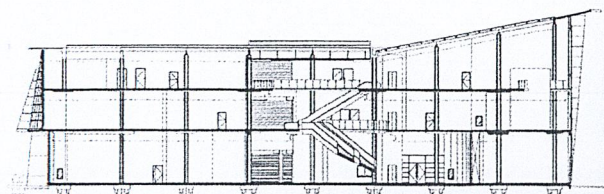
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



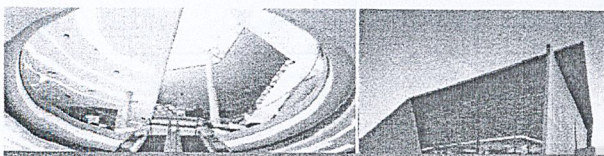
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BUILDING ANALYSIS 07/40

ลักษณะรูปด้านของอาคาร



อาคาร SCG EXPERIENCE



พื้นระบบ post tension/ผนังทาบ Precast Concrete



อาคาร SCG EXPERIENCE

อาคารสูง 3 ชั้น พื้นที่ใช้สอยด้านใน 6000 ตร.ม. ตัวอาคารใช้ ซิเมนต์เป็นวัสดุหลัก การจัดการรูปทรงเป็นไปอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งอาคาร “พื้นที่พลอยมา” และ “สามารถรองรับกิจกรรมต่างๆได้ดี” สามารถทดลองเข้ากับได้ “ฟังก์ชันการใช้งานที่เอื้อต่อการตรงกับลักษณะของอาคาร” สามารถ “ส่งเสริมภาพลักษณ์ความทันสมัย” จากการพัฒนา การจัดการกับพื้นที่และกิจกรรม

BFTC : BANGKOK FASHION TRENDS CENTER

MISS SIWAPORN PIAMTONGKAM CODE 53020156

DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE, FACULTY OF ARCHITECTURE, KING MONKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

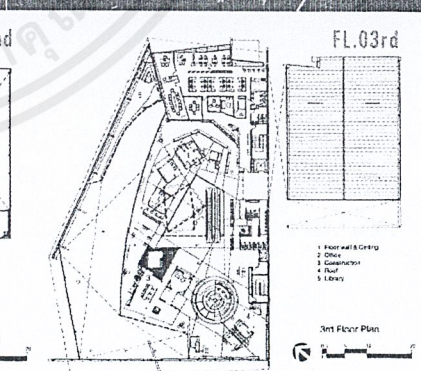
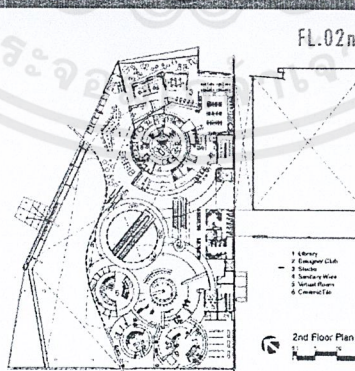
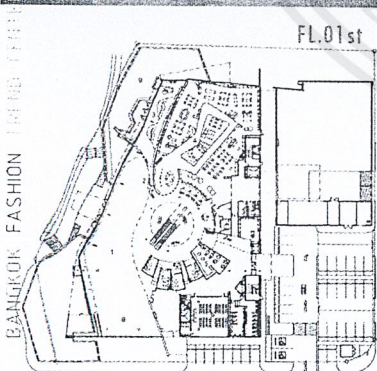
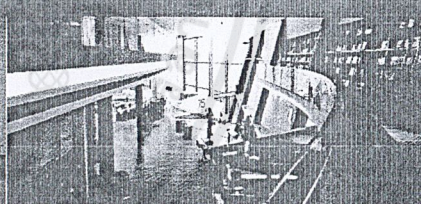


BUILDING ANALYSIS 08/40

ชั้น 1 มีช่องโหว่Hall เช่น Space มากเป็นพิเศษเพื่อรองรับมรดกกิจกรรมที่หลากหลายได้

ตัวอาคาร มองจากด้านข้างสามารถ เห็น ความต่อเนื่องของรอยต่อและระบบต่างๆ อย่างชัดเจน

มีลานโล่ง โดดเด่นใหญ่ สามารถมองเห็นบรรยากาศภายนอกได้ พื้นที่สาธารณะที่กิจกรรมได้เหมาะสม



BFTC : BANGKOK FASHION TRENDS CENTER

MISS SIWAPORN PIAMTONGKAM CODE 53020156

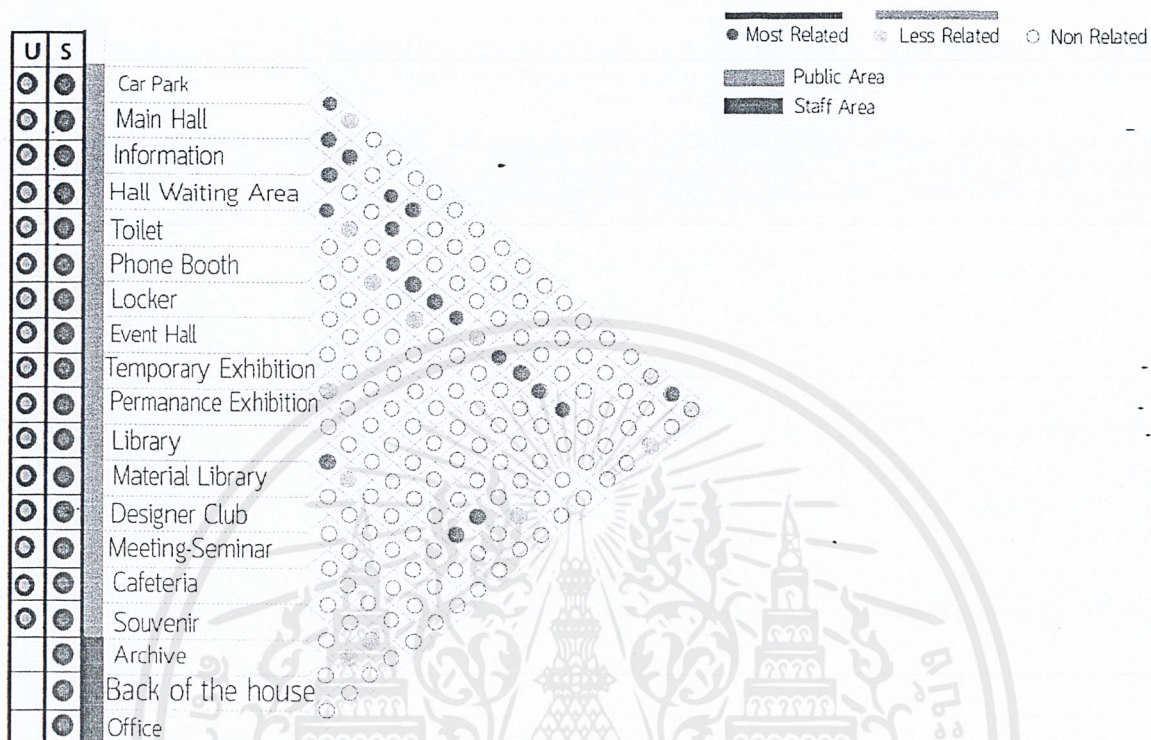
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE, FACULTY OF ARCHITECTURE, KING MONKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG



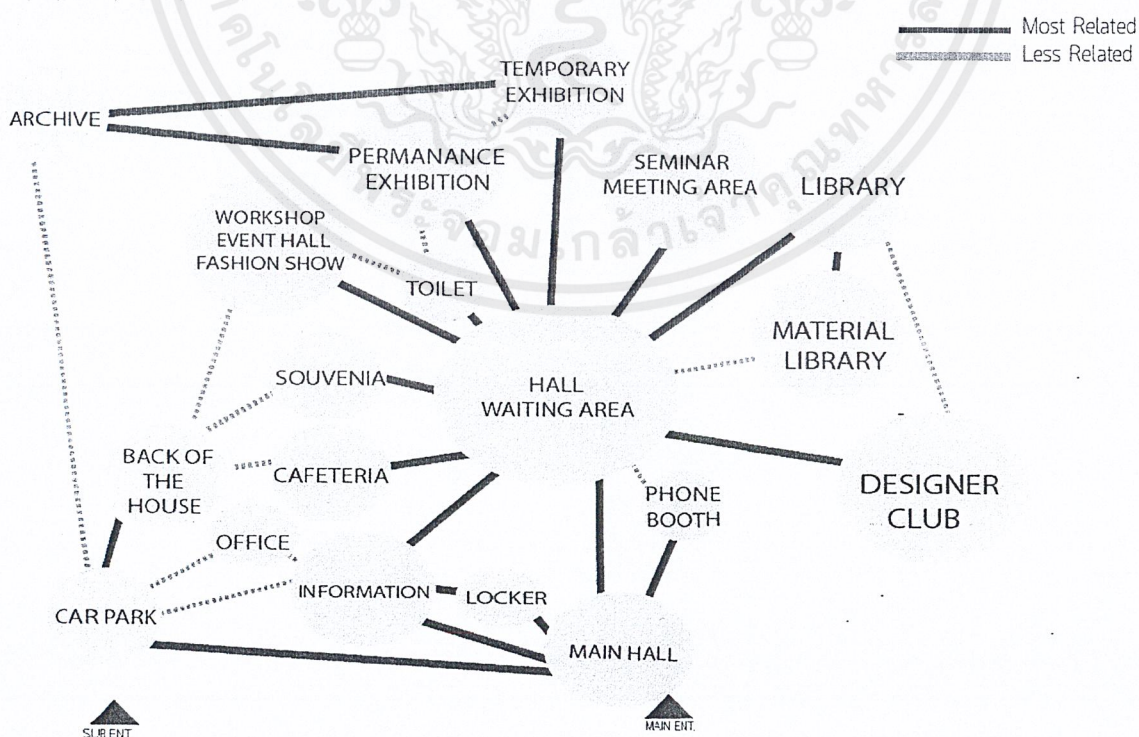
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 วิเคราะห์เพื่อการออกแบบ

4.4.1 การวิเคราะห์ตารางค่าความสัมพันธ์บุคคล (Adjacency Matrix)

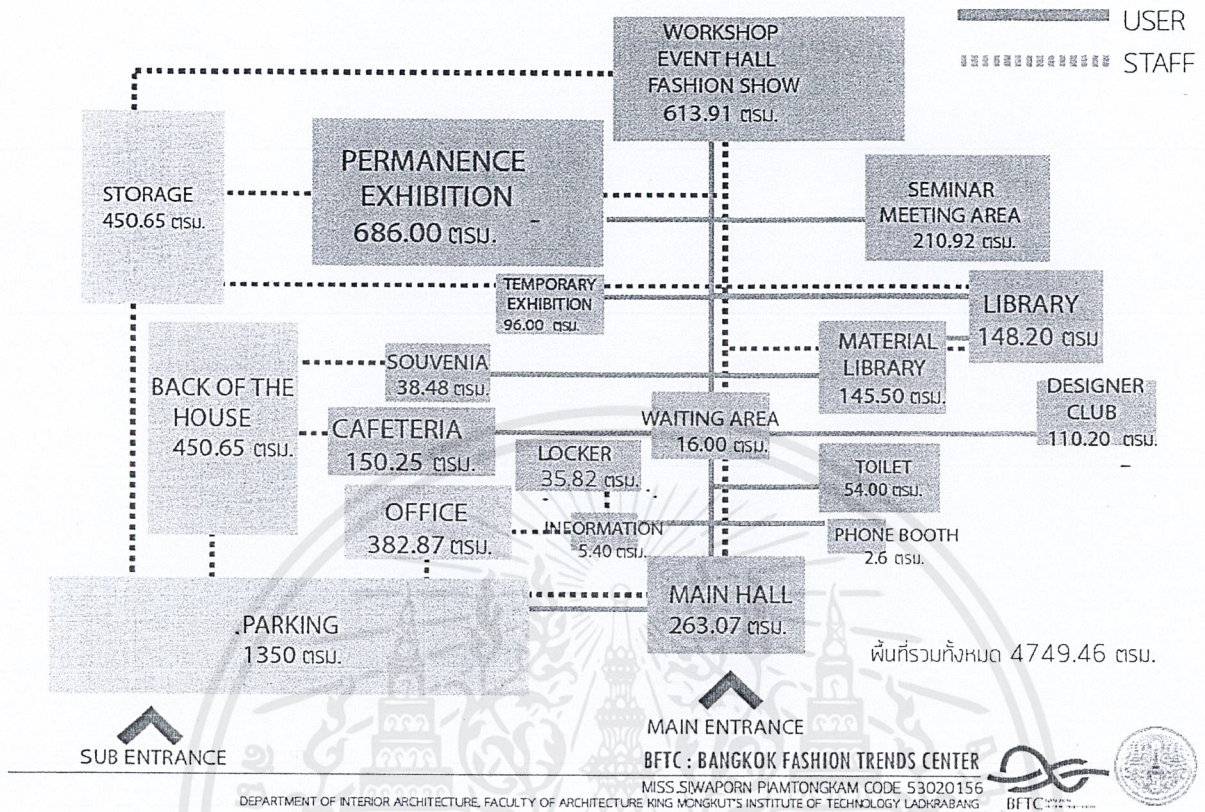


4.4.2 การวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์และการวิเคราะห์ความสัมพันธ์วงกลม (Bubble Diagram)

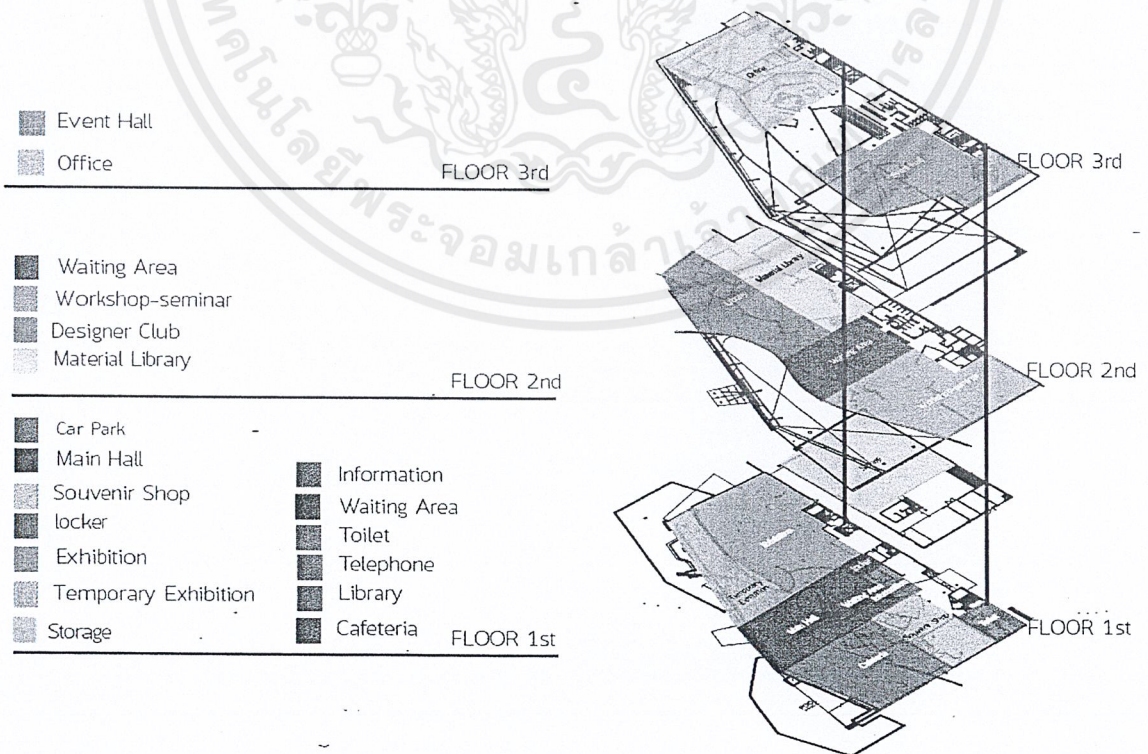


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.3 การวิเคราะห์ประโยชน์ใช้สอยของอาคาร (Functional Diagram)



4.4.4 การแบ่งเขตพื้นที่ (Zoning)



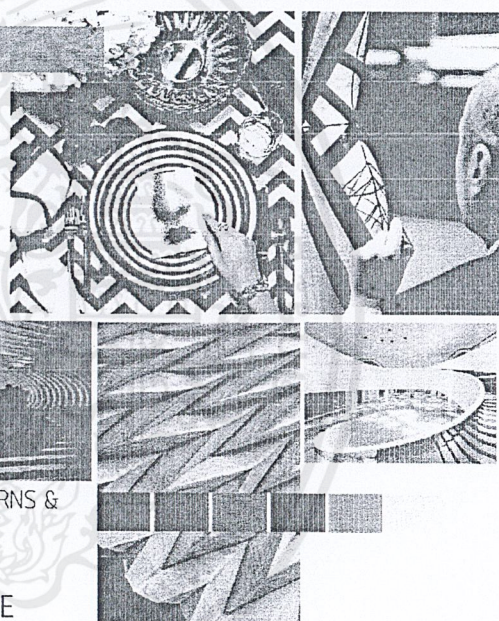
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 แนวความคิดในการออกแบบ

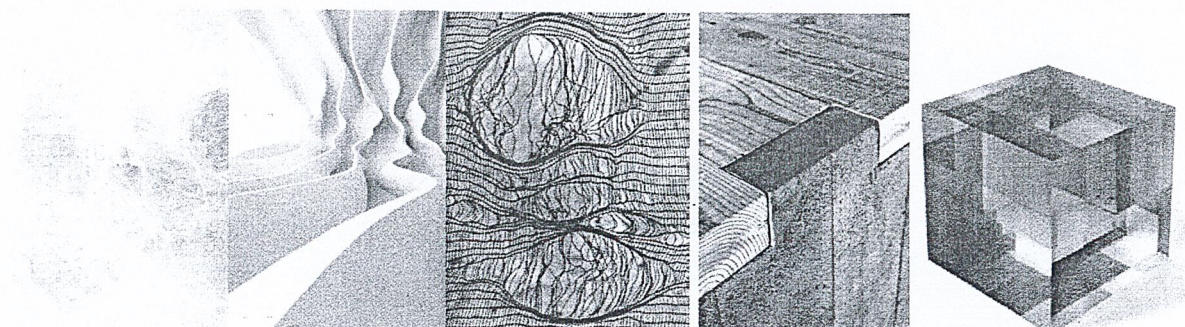
โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้แฟชั่นกรุงเทพ (INTERIOR ARCHITECTURAL DESIGN PROPOSAL FOR BANGKOK FASHION TRENDS CENTER) คือ กับการผสมผสานที่ อีละระ ชัดเจน และแตกต่าง ของ แฟชั่น ศิลปะ วัสดุ เทคโนโลยี สี พื้นที่ การใช้ชีวิตโดยดึงเอกลักษณ์ วิธีการรูปแบบต่างๆของงานตัดเย็บ (SEWING TECHNIQUE) และลวดลายสีเส้น (FABRIC PATTERNS & TEXTURE) โดยการใช้องค์ประกอบ ด้านสีที่เข้ม สด ชัดเจน สู่ถึง “ความใหม่” การใช้ รูปทรงเรขาคณิตที่มีเหลี่ยมมุมคมชัด รวมถึงลายกราฟิกที่สื่อสาร ด้วยเส้น ลาย สีเส้น อันแผ่ร่อน ผ่านการออกแบบในลักษณะการทำซ้ำ และการทับซ้อน แต่ต้องมีความ เคลื่อนไหว ยืดหยุ่น และปรับเปลี่ยนได้ง่ายเหมือนนิยามของแฟชั่น เป็นการนำความรู้สึกแบบยุคคลาสสิกมา ผสมผสานกับสภาพสังคมทันสมัย เพื่อสร้างความสากลแบบใหม่ที่ก้าวหน้ามีชีวิตชีวา และเฉียบขาดมากกว่าเดิม

MIX & MATH DESIGN CONCEPT

กับการผสมผสานที่ อีละระ ชัดเจน และแตกต่าง ของ แฟชั่น ศิลปะ วัสดุ เทคโนโลยี สี พื้นที่ การใช้ชีวิตโดยดึงเอกลักษณ์ วิธีการรูปแบบต่างๆของงานตัดเย็บ (SEWING TECHNIQUE) และลวดลายสีเส้น (FABRIC PATTERNS & TEXTURE) โดยการใช้องค์ประกอบ ด้านสีที่เข้ม สด ชัดเจน สู่ถึง “ความใหม่” การใช้ รูปทรงเรขาคณิตที่มีเหลี่ยมมุมคมชัด รวมถึงลายกราฟิกที่สื่อสาร ด้วยเส้น ลาย สีเส้น อันแผ่ร่อน ผ่านการออกแบบในลักษณะการทำซ้ำ และการทับซ้อน แต่ต้องมีความ เคลื่อนไหว ยืดหยุ่น และปรับเปลี่ยนได้ง่ายเหมือนนิยามของแฟชั่น เป็นการนำความรู้สึกแบบยุคคลาสสิกมา ผสมผสานกับสภาพสังคมทันสมัย เพื่อสร้างความสากลแบบ ใหม่ที่ก้าวหน้ามีชีวิตชีวา และเฉียบขาดมากกว่าเดิม



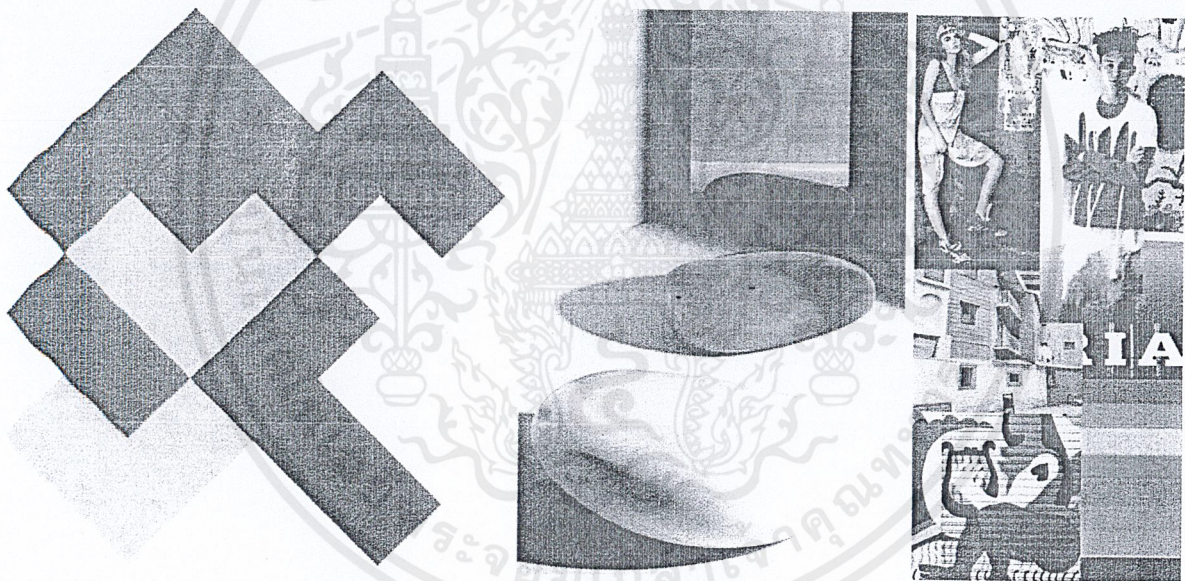
การใช้สีและวัสดุในการออกแบบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เน้นการใช้วัสดุในการออกแบบที่เป็นวัสดุสมัยใหม่ ซึ่งมีความยืดหยุ่นที่ค่อนข้างสูง เพื่อสามารถสนองความต้องการในการออกแบบได้ จะใช้เส้นและสีจำนวนมากสำหรับการตกแต่งในสโตนโมเดิร์นเสมือนเป็นการแสดงผลงานทางศิลปะ แต่ยังคงให้ความสำคัญกับลักษณะวัสดุรวมถึงรูปทรงที่เรียบง่าย แต่เน้นไปที่สีเส้น รูปทรงแบบเรขาคณิต และเส้นที่ดูแปลกตา และต้องสามารถทำความสะอาดได้ง่าย เช่น หินแกรนิต วัสดุจำพวก อะคริลิก โพลีเมอร์ที่ใช้การฉีกขึ้นรูป วัสดุสังเคราะห์ ไม้ และการใช้งานวัสดุทางแพชั่นเช่น ผ้า เป็นต้น

การใช้สีตกแต่งภายใน เน้นสีเส้นที่สดใส โดยเน้นที่สีเส้นซึ่งเป็นแม่สี คือ สีแดง สีน้ำเงิน สีเหลืองร่วมกับสีพื้นฐานที่ใครๆ ก็ปฏิเสธ ไม่ได้ว่าเป็นสีสรรคสุดคลาสสิก ซึ่งเป็นสีที่สามารถนำมาผสมผสานกัน เพื่อจะสามารถเปลี่ยนเป็นเฉดสีอื่นๆได้ ร่วมกับดีไซน์รูปแบบสมัยใหม่ เช่นเดียวกับแนวคิดทางด้านแพชั่นคือการผสมผสานการเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ ความมีชีวิตชีวา เป็นการท้าทายธรรมเนียมเดิมๆ ความมั่นใจหรือรสนิยมที่ติบบางครั้งจึงหมายถึงความกล้าที่จะแต่งตัวกล้าที่จะใช้สีเส้นผสมผสานแบบสุดเหวี่ยง ซึ่งแสดงออกถึงความสนุกสนาน และ ภูมิใจ ด้านแพชั่น

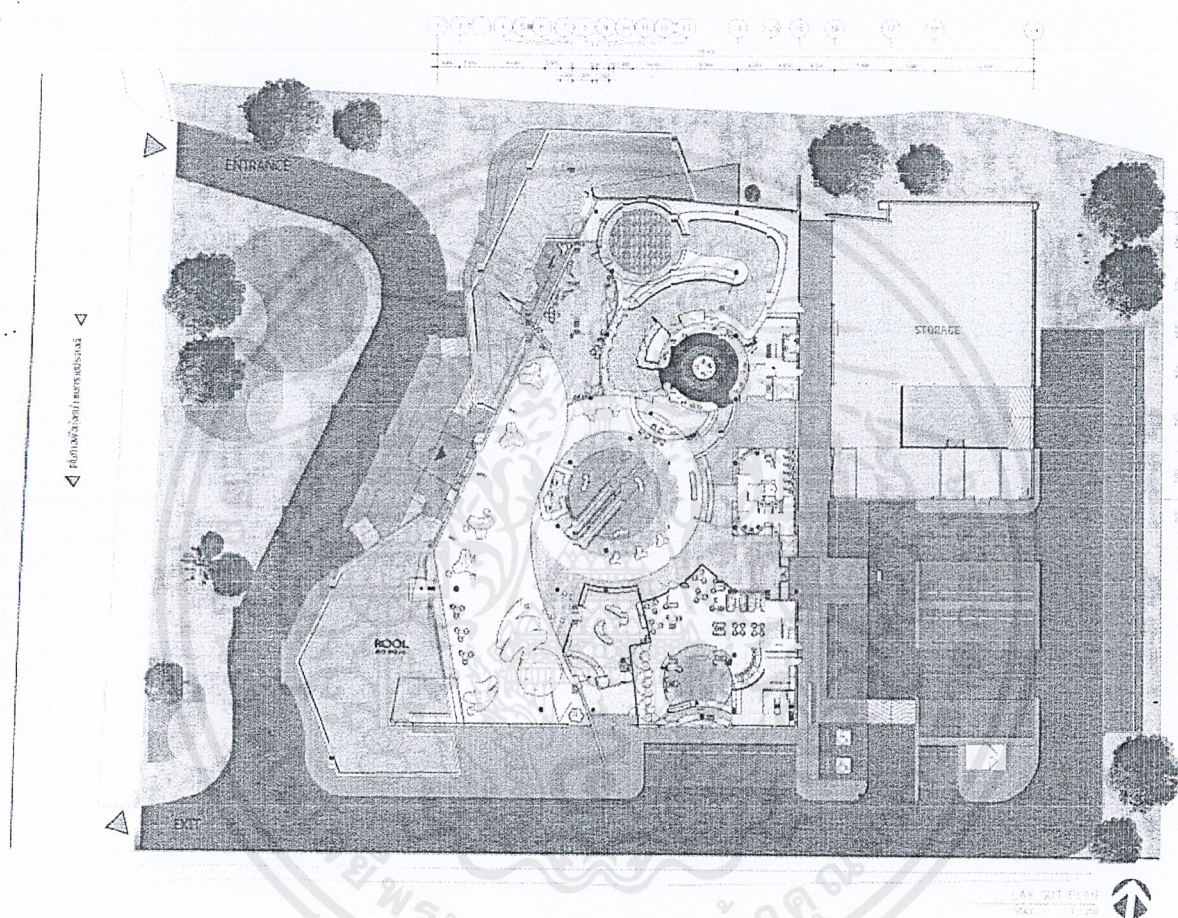


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

รายละเอียดผลงานออกแบบ

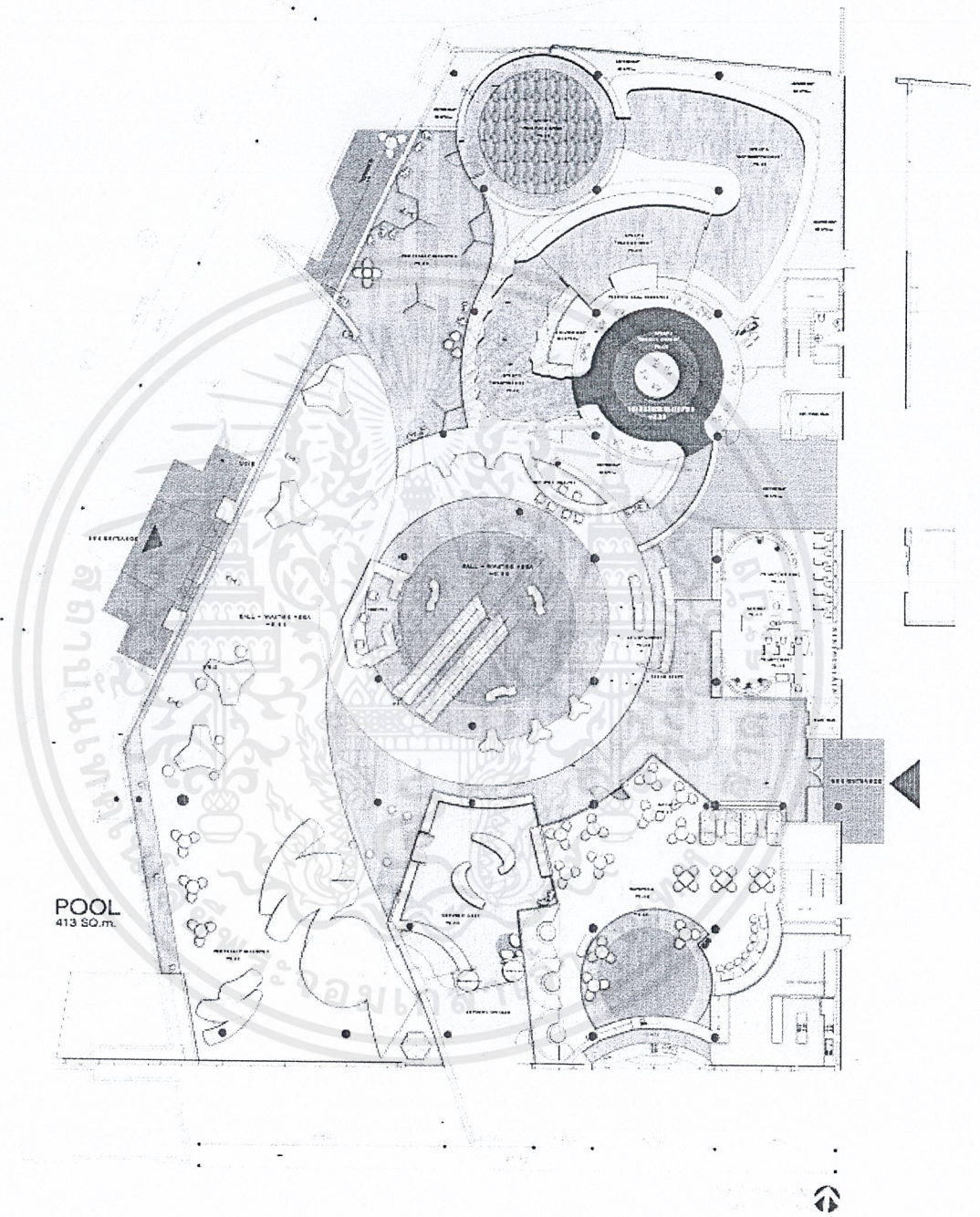
5.1. แผนผังแสดงบริเวณ



BFTC : BANGKOK FASHION TRENDS CENTER
 MGS SIWAPOORN PRAMTONGKAM CODE S3029156
 DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE, FACULTY OF ARCHITECTURE KING MONKGUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ผังพื้นอาคาร ชั้นที่ 1



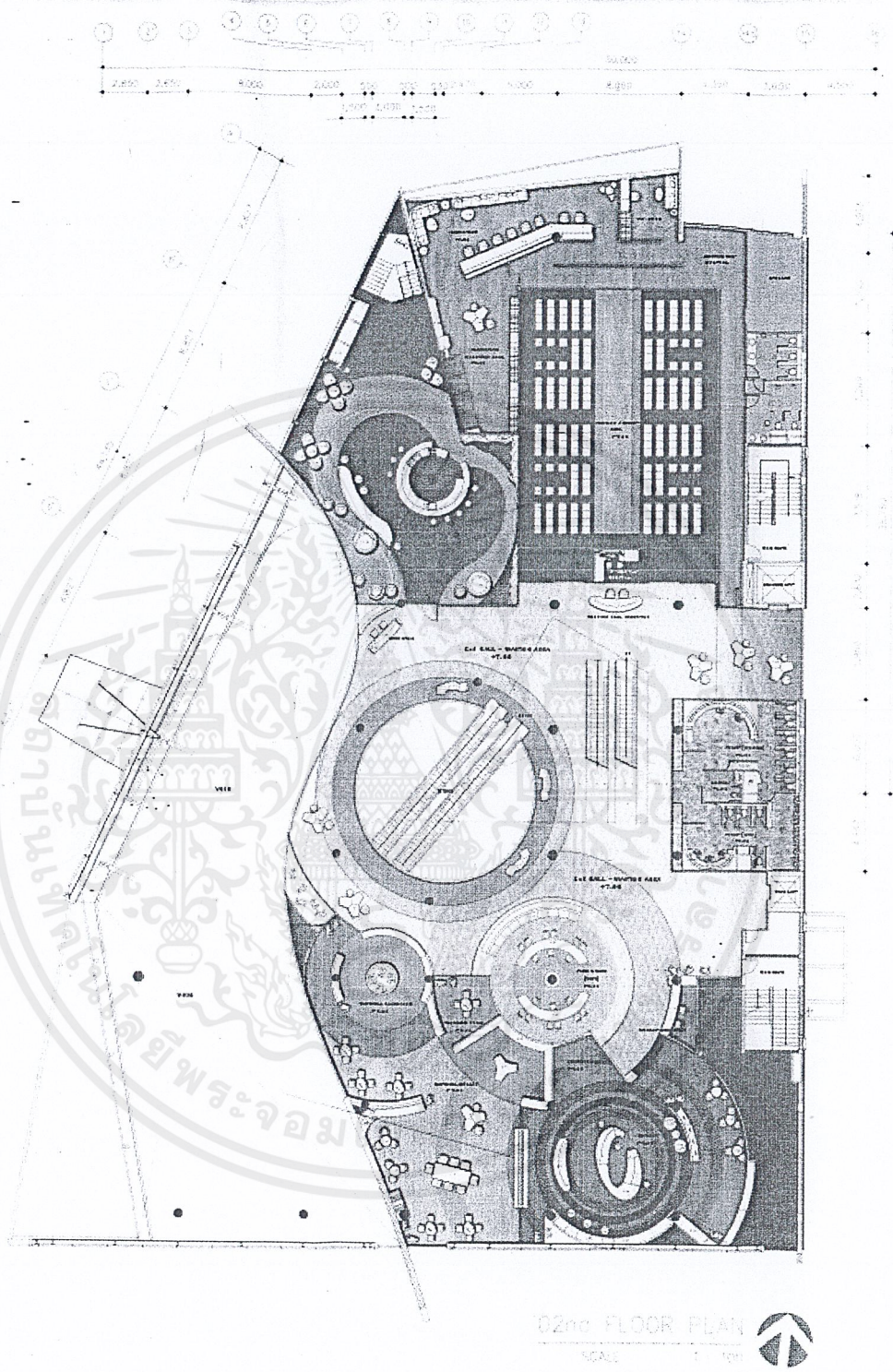
BFIC

BFIC - BANGKOK FASHION TRENDS CENTER

MISS SIVAPORN PIAKITONGKAM, CODE 53020195
 DEPARTMENT OF ARCHITECTURE, FACULTY OF ARCHITECTURE, KING MONTRULATITRAJIT INSTITUTE OF TECHNOLOGY, BANGKOK

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

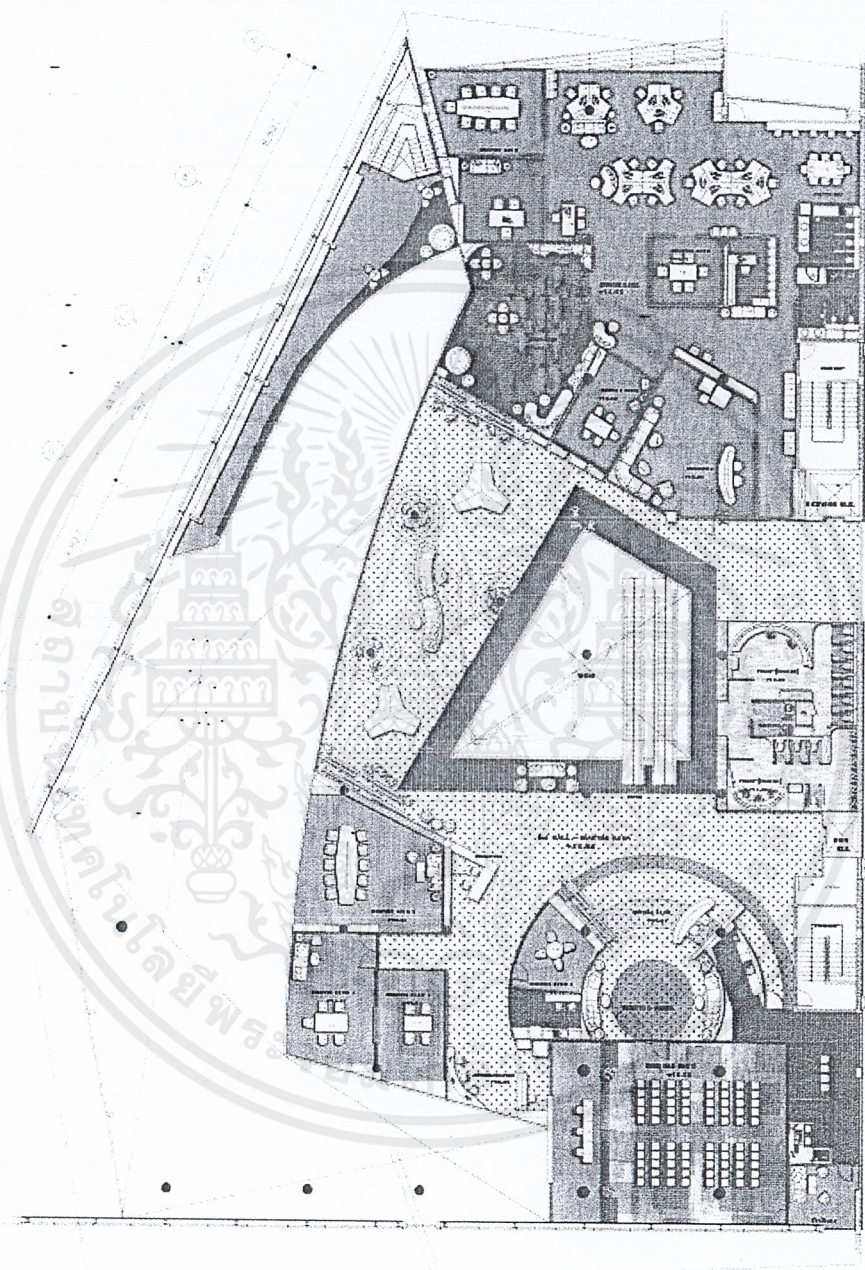
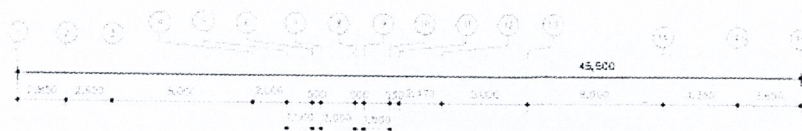
ผังอาคารชั้นที่ 2



BFIC : BANGKOK FASHION TRENDS CENTER
 655 SWAPORN TRAM CHANGAM COOPE'S BLDG 166
 DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE, FACULTY OF ARCHITECTURE & URBAN PLANNING, BANGKOK UNIVERSITY

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผังอาคารชั้นที่ 3



03rd FLOOR PLAN

SCALE 1:100



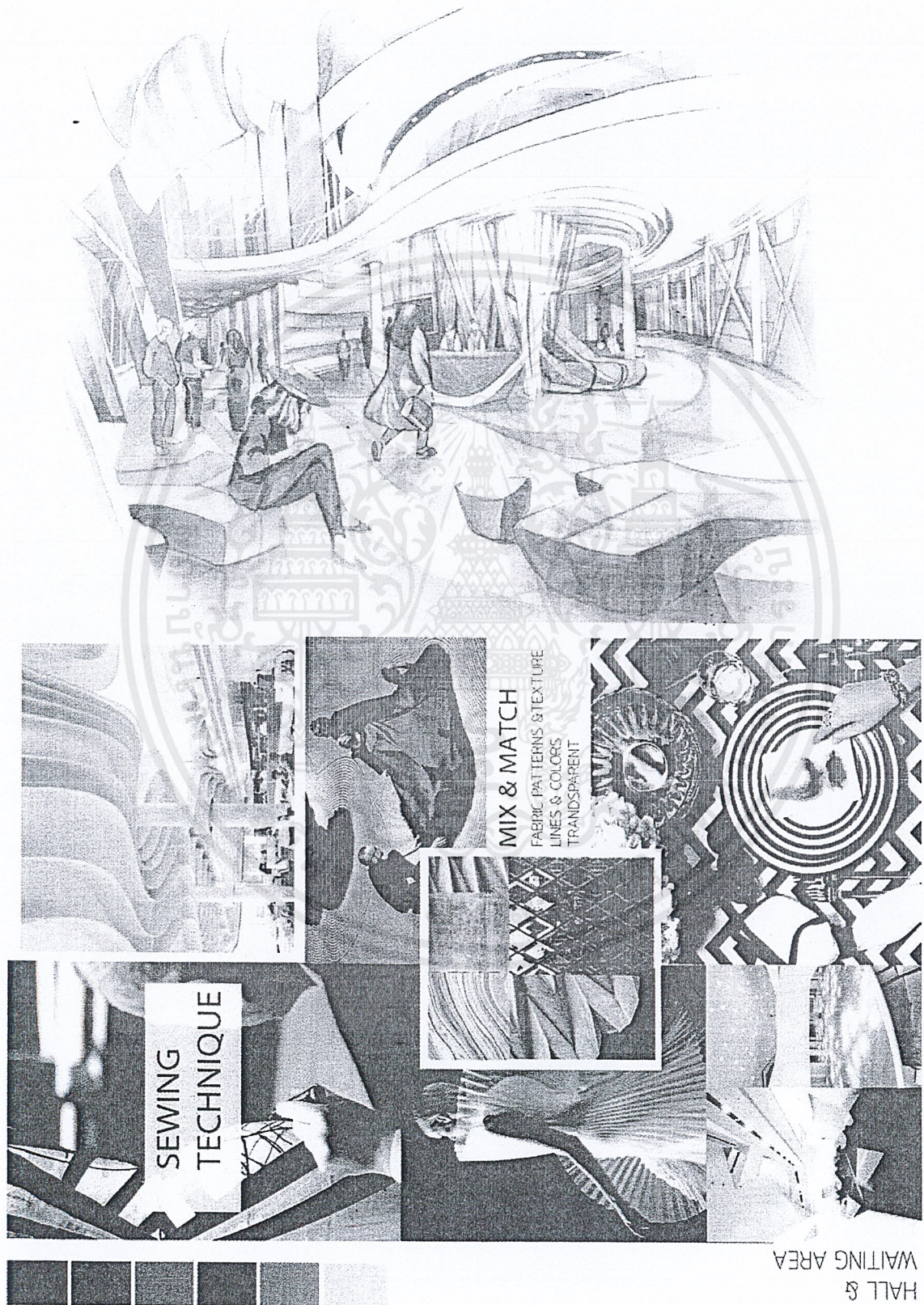
BFTC

BFTC - BANGKOK FASHION TRENDS CENTER
 MISS SIWAPORNPIANTONGKRAM CODE 53020156
 DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE, FACULTY OF ARCHITECTURE BANGKOKSUJANAJIT SINGHARAJIT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY (ACKAPABANG)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

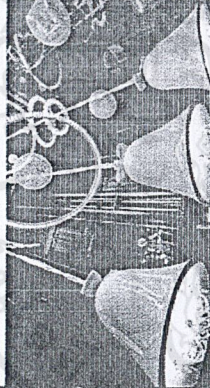
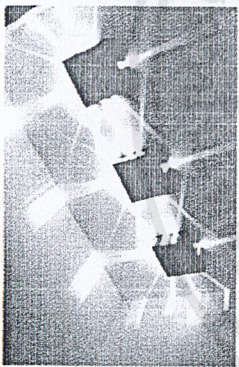
5.2 ทัศนียภาพ

1st FLOOR HALL AND WAITING AREA

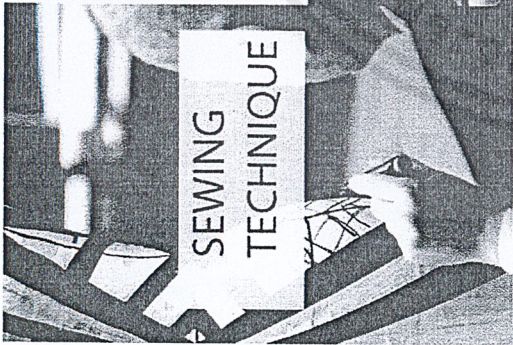
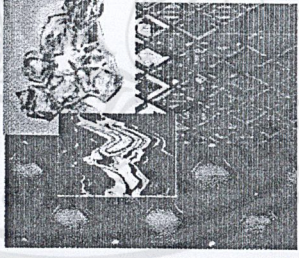


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CAFETERIA



MIX & MATCH
 MODERN 60S
 FABRIC PATTERNS & TEXTURE
 LINES & COLORS



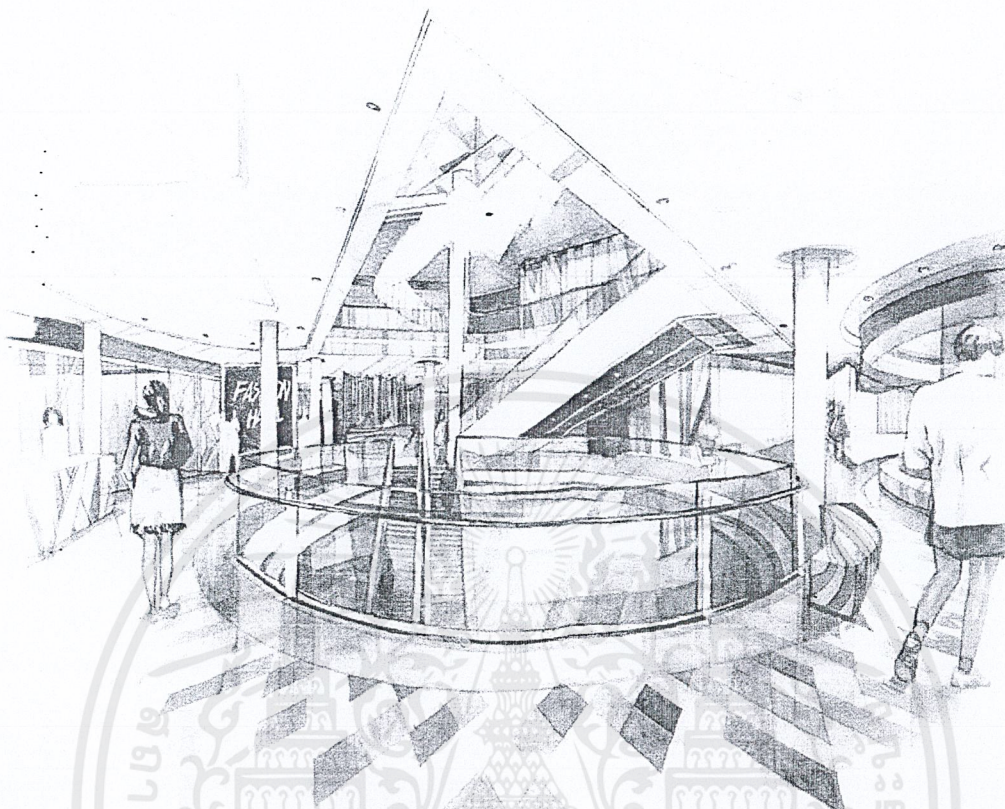
SEWING
 TECHNIQUE



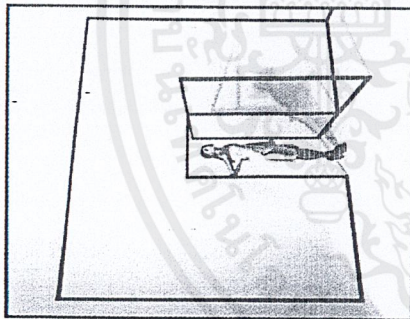
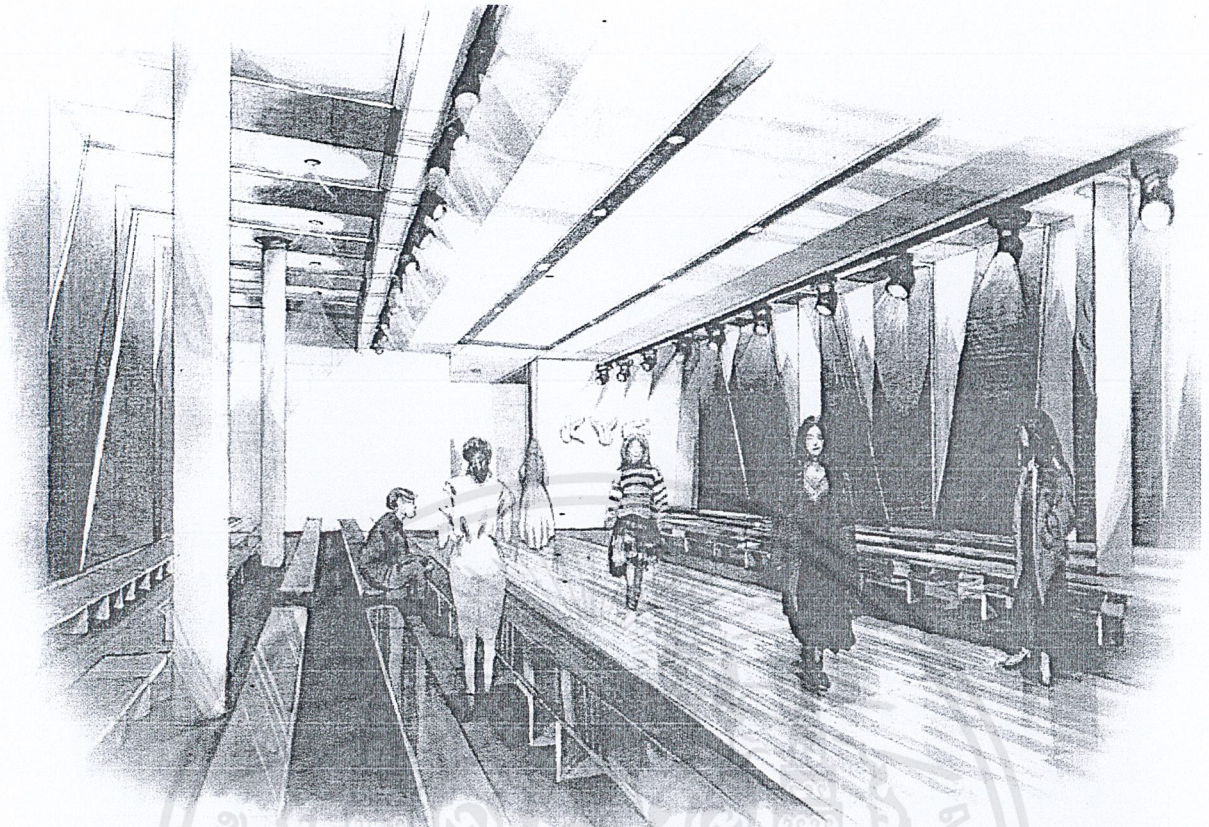
CAFETERIA

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2nd FLOOR HALL AND WAITING AREA

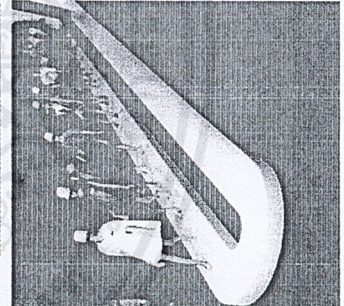


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

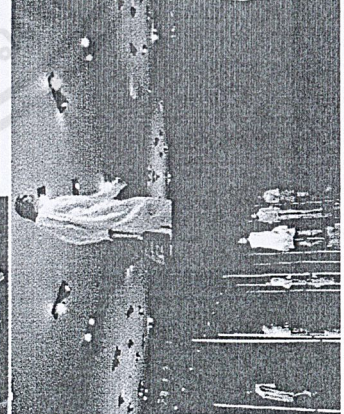


MIX & MATCH

FABRIC PATTERNS & TEXTURE
LINES
LIGHTING
FLEXIBLE

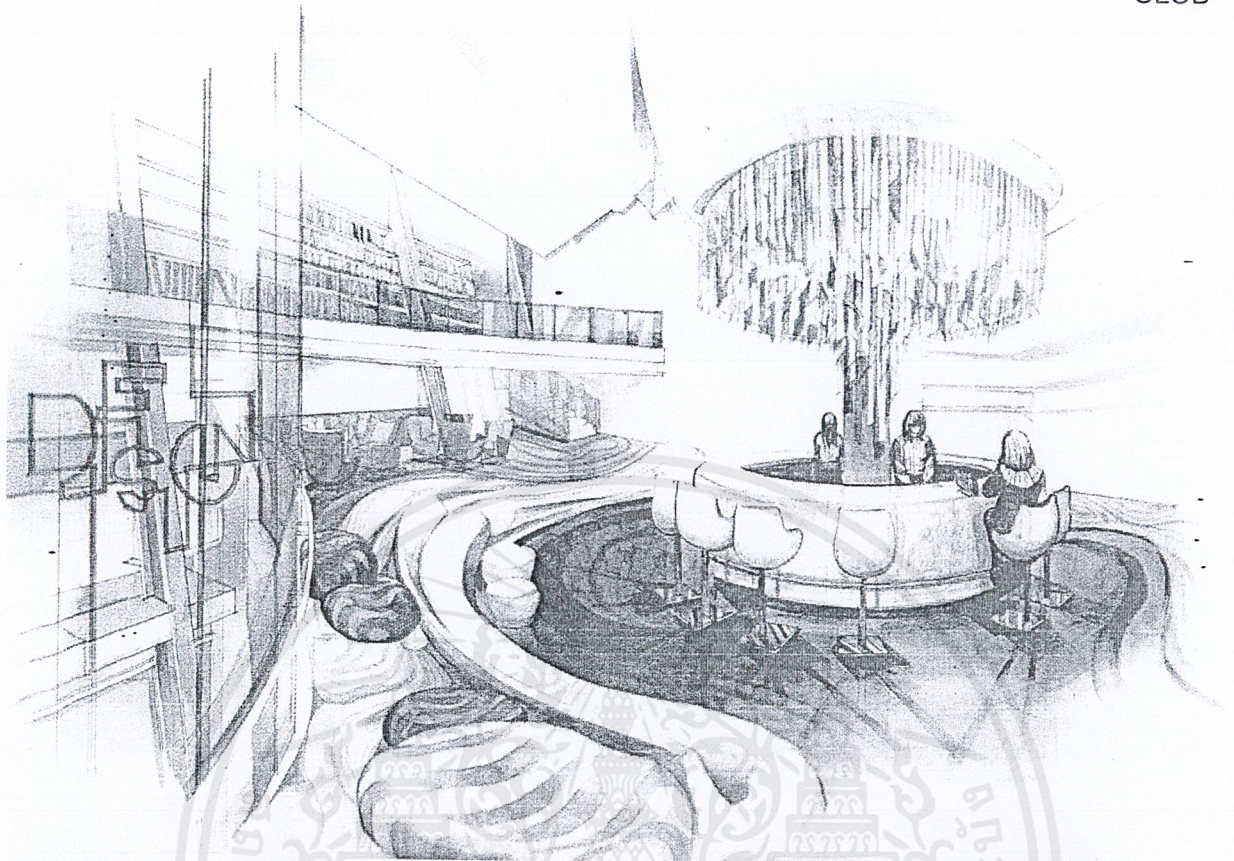


SEWING
TECHNIQUE



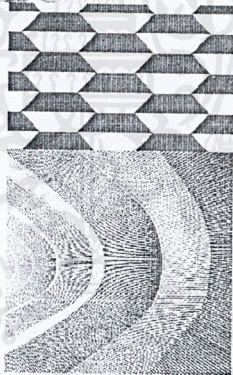
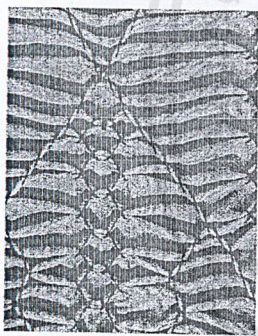
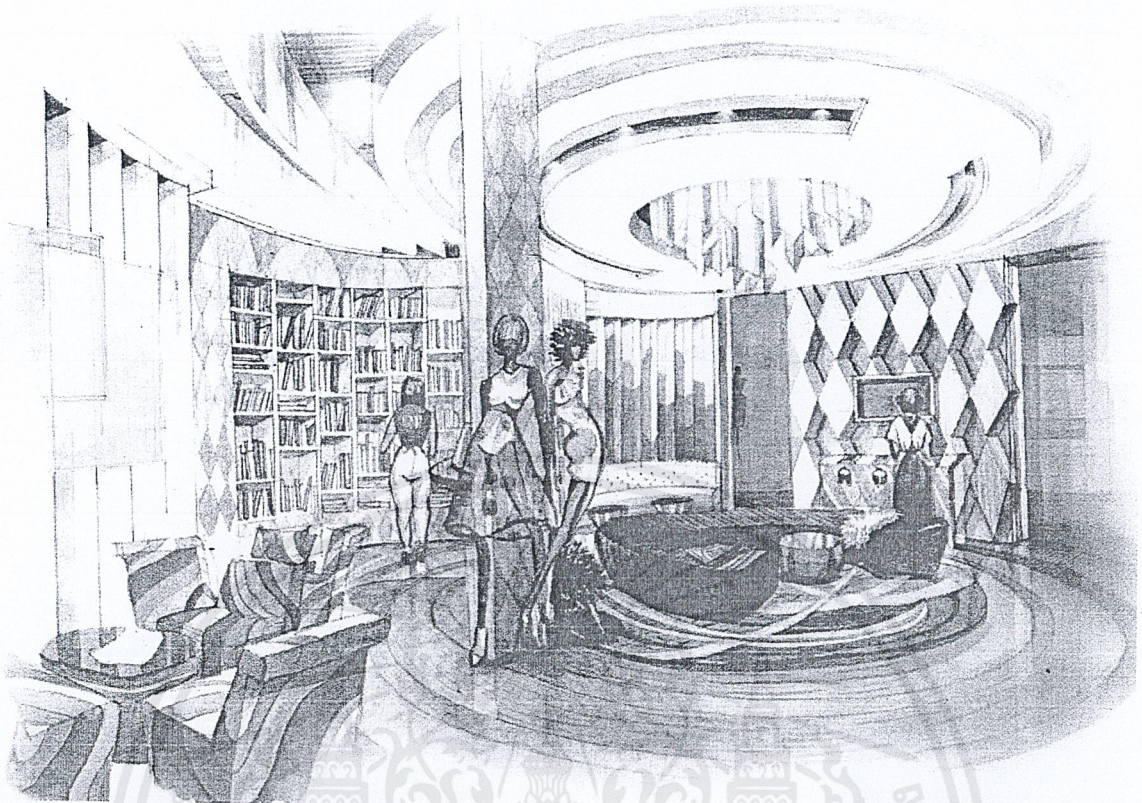
FASHION &
EVENT HALL

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

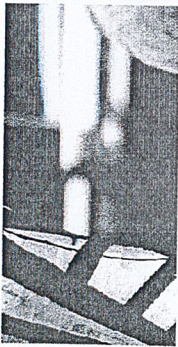
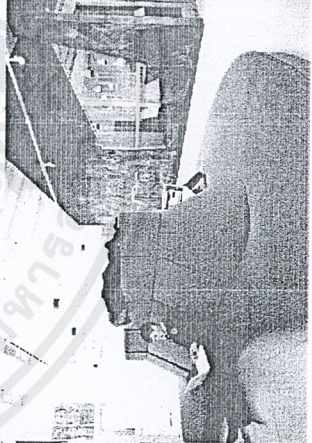


DESIGNER CLUB

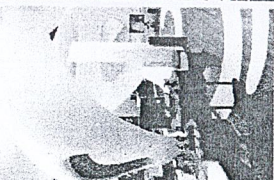
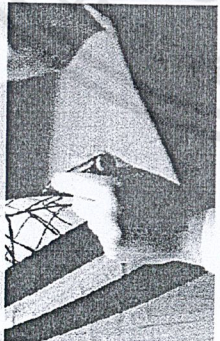
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



MIX & MATCH
FABRIC PATTERNS & TEXTURE
LINES & COLORS



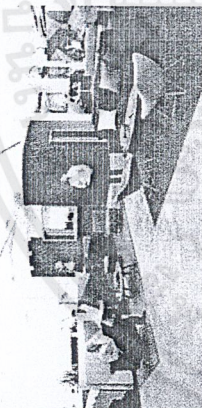
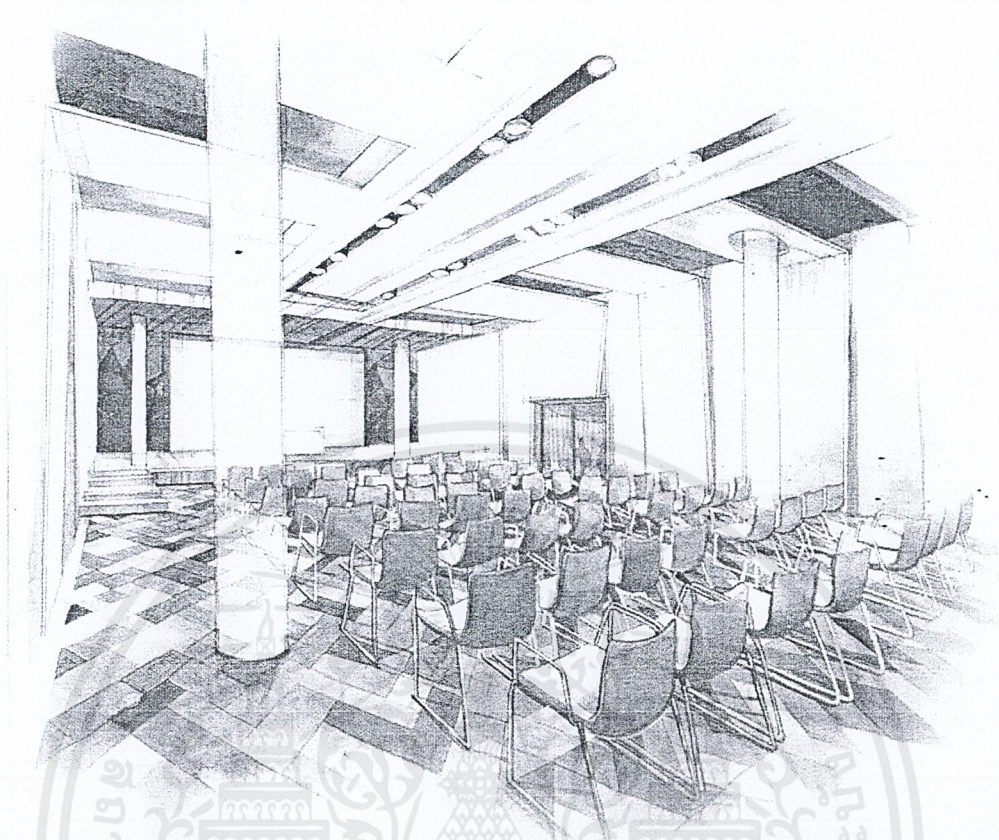
SEWING TECHNIQUE
SMOCKING



LIBRARY

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

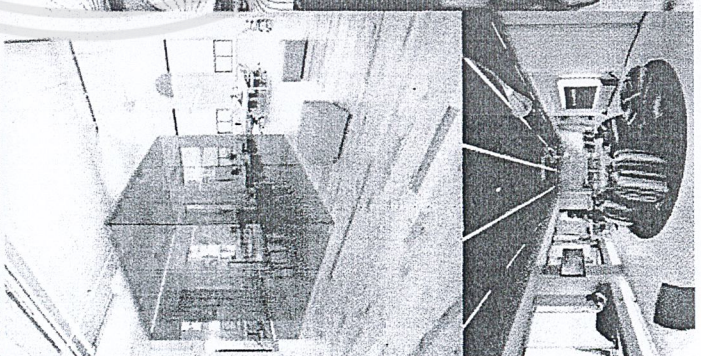
SEMINA
AREA



MIX & MATCH
FABRIC PATTERNS & TEXTURE
LINES & COLOR
LIGHTING



**SEWING
TECHNIQUE**



**OFFICE,
SEMINAR & MEETING ROOM**



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PERMANENCE EXHIBITION



Theme	Content	Preparation Stage	Exhibition	Installation	Image
Fashion ?	ทำไมเราต้องแฟชั่น	ค้นหาว่า อะไรคือ แฟชั่น	อะไรคือแฟชั่น? แฟชั่นคืออะไร? แฟชั่นคืออะไร?	Video wall Model	
Fashion history	ทำไมแฟชั่นในยุคนั้นมาจนยุคปัจจุบัน	ทำไมในยุคนั้นถึงมีแฟชั่นในยุคนั้น	ทำไมในยุคนั้นถึงมีแฟชั่นในยุคนั้น?	Video wall Model Board interactive Timeline	
The Brand	ทำไมแบรนด์ไหนถึงดัง	ทำไมแบรนด์ไหนถึงดัง? ทำไมแบรนด์ไหนถึงดัง?	ทำไมแบรนด์ไหนถึงดัง? ทำไมแบรนด์ไหนถึงดัง?	Video wall Model Board	
Art Meet Fashion	ทำไมแฟชั่นถึงเป็นงานศิลปะ	ทำไมแฟชั่นถึงเป็นงานศิลปะ? ทำไมแฟชั่นถึงเป็นงานศิลปะ?	ทำไมแฟชั่นถึงเป็นงานศิลปะ? ทำไมแฟชั่นถึงเป็นงานศิลปะ?	Video wall Model Board Interactive	
Find Your Style	ทำไมเราถึงมีสไตล์	ทำไมเราถึงมีสไตล์? ทำไมเราถึงมีสไตล์?	ทำไมเราถึงมีสไตล์? ทำไมเราถึงมีสไตล์?	Video wall Model Interaction	

THEME / STYLE

BFC - BANGKOK FASHION TRENDS CENTER
 1105 PHAN PHONG VANG RD. BANGKOK 10330 THAI
 WWW.BFC-CENTRE.COM



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

บทความ จับต้นชนปลาย แฟชั่นโชว์ FASHION SHOW EXPOSED

ธโนทัย มงคลสินธ์

ภาควิชาการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพฯ

สถาบันออกแบบนานาชาติชนาพัฒน์

เข้าถึงได้จาก : <http://www.chanapatana.com/>

ออกแบบ

การพัฒนาทางแฟชั่นของไทย ในทัศนะของนักออกแบบแฟชั่นชั้นสูง : สมชาย แก้วทอง

ผู้เรียบเรียง : สรรพสิทธิ์ เอี่ยมสุดใจ

เข้าถึงได้จาก : <http://www.artbangkok.com/>

(วันที่สืบค้นข้อมูล 27 กุมภาพันธ์ 2556)

บทความเกี่ยวกับการจัดแสดงนิทรรศการ

เข้าถึงได้จาก : <http://www.sangsuriyawa.blogspot.com/2008/02/1.html>

(วันที่สืบค้นข้อมูล 27 มีนาคม 2558)

Textile Design Inspired by Slices of Beef

เข้าถึงได้จาก : <http://www.spoon-tamago.com>

(วันที่สืบค้นข้อมูล 27 มีนาคม 2558)

4 Interior Design Trends | Salone del Mobile 2015

เข้าถึงได้จาก : <http://eclectictrends.com/>