

โครงการออกแบบภายในเสนอแนะ

Bukkalo Crafting Creative Community Mall

ศูนย์การค้าชุมชนบุคคโล



โครงการนี้เป็นการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรี
สถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน)

ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

๒๐๐๒๘๑๔๘๐ TB๐๖๑๙๔

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังอนุมัติ
ให้รับวิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต
(สถาปัตยกรรมภายใน)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อันทิกา สวัสดิ์ศรี)

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

รศ. จันทน์ เพชรานนท์

ประธาน

อ.นรินทร์ เลิศอัสวีวัฒน์

กรรมการ

ผศ.ดร.ญานินทร์ รักรวงศ์วาน

เลขานุการกลุ่ม

กรรมการและเลขานุการกลุ่ม

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(รศ. จันทน์ เพชรานนท์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงแหล่งที่มา
สถาปัตยกรรมภายใน
รับวันที่ 11/4/62
เวลา 11:00
[Signature]



หัวเรื่องวิทยานิพนธ์

ชื่อ นายอธิเมศร์ ไชยรัตน์ตันติ
Mr. Athimet chairattanti

รหัส 57020160

สาขาวิชา สถาปัตยกรรมภายใน

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์

ที่อยู่ 1161 หมู่บ้านมิตรร่วมใจ ซอยตลาดบางปะกอก แขวงบางปะกอก
เขตราชบุรีบูรณะ กรุงเทพมหานคร 10140

โทรศัพท์ 086-543-7315

E-Mail hoisaint@gmail.com

อาจารย์ที่ปรึกษา รศ.จันทน์ เพชรานนท์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ
Bukkalo Crafting Creative Community mall

ประเภทโครงการ โครงการเสนอแนะ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต (สถาปัตยกรรม
ภายใน)

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

()

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทคัดย่อ

โครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายในศูนย์การค้าชุมชนบุคคโล (BUKKALO CRAFTING CREATIVE COMMUNITY MALL) ผู้จัดทำจึงต้องการเสนอโครงการ นี้ขึ้นเพื่อเป็นทางเลือกในการท่องเที่ยว และรองรับการเจริญเติบโตของพื้นที่ในอนาคต โดยใช้พื้นที่ที่มีประวัติศาสตร์เช่นย่าน บุกคโล ที่มีสถาปัตยกรรมแบบ จีน โรงเจ ศาลเจ้า และโรงสีข้าวโบราณ ซึ่งปัจจุบันถูกใช้งานไม่เต็มประสิทธิภาพ และอีกส่วนใช้เป็นท่าเรือของ Chaophraya princess cruise มีนักท่องเที่ยวจำนวนมากที่มาเยือนสถานที่แห่งนี้ แต่ตัวสถานที่มีความทรุดโทรมมากเห็นสมควรที่จะพัฒนาให้ดีขึ้น จึงคิดทำเป็นศูนย์การค้าที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวทางเรือ โดยใช้สถาปัตยกรรมแบบจีนเข้ามาเป็นส่วนประกอบเพื่อสร้างเอกลักษณ์ที่เด่นชัดให้กับศูนย์การค้า อีกทั้งช่วยส่งเสริมเศรษฐกิจในพื้นที่ ช่วยให้ชาวบ้านในพื้นที่โดยรอบมีรายได้ และยังทำให้ตัวพื้นที่เองมีการใช้งานอย่างเต็มประสิทธิภาพ และสวยงามยิ่งขึ้นไปด้วยการออกแบบ

วัตถุประสงค์ของโครงการ

เพื่อพัฒนาพื้นที่ที่เสื่อมโทรมให้เกิดประโยชน์ รองรับการเดินทางเป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจให้กับผู้ใช้งาน นัดพบปะกัน และสถานที่จัดงานต่างๆ สำหรับบุคคลทั่วไปและนักท่องเที่ยว (เป็นต้นแบบในการพัฒนาพื้นที่ธุรกิจให้อยู่ร่วมกับชุมชนอย่างยั่งยืน) เพื่อสร้างรายได้ส่งเสริมอาชีพของผู้คนในชุมชนรอบโครงการ และสร้าง community ที่เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์วัฒนธรรมใหม่ๆกับนักท่องเที่ยวชาวไทยและต่างประเทศ สร้างกลุ่มลูกค้าและกลุ่มผู้ใช้งานพื้นที่ใหม่ ซึ่งแต่เดิมจะเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวจีนที่มาล่องเรือแม่น้ำเจ้าพระยา และผู้สูงอายุที่มาใช้งานโรงเจในทุกๆ เทศกาล

แนวทางการออกแบบ

โครงการนี้เกิดขึ้นเพื่อ ปรับปรุง และพัฒนาสถาปัตยกรรม และสภาพแวดล้อมของพื้นที่ชุมชนบุคคโลโดยผ่านแนวคิด INPUT – PROCESS – OUTPUT เป็นกระบวนการในการ CRAFT สิ่งๆหนึ่งจากสิ่งที่มีให้เกิดเป็นคุณค่าและมีมูลค่าเพิ่ม และแนวคิดทางธุรกิจแบบ INCLUSIVE BUINESS TOURISM ที่นำเอาเอกลักษณ์ความเป็นชุมชนมามีส่วนร่วมกับการธุรกิจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีการวิจัย

1. ค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโครงการ
 - 1.1 ศึกษาวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในชุมชนบุคคลโล
 - 1.2 ศึกษาโครงการที่มีลักษณะใกล้เคียง เพื่อนำประโยชน์มาปรับใช้กับงานออกแบบสถาปัตยกรรมสถาปัตยกรรมภายใน และสภาพแวดล้อมโดยรวม
2. ศึกษาพฤติกรรมและอัตรากำลังของบุคคลที่เกี่ยวข้อง
3. ศึกษาความต้องการพื้นฐานของผู้ใช้บริการ
4. ศึกษาองค์ประกอบและแนวทางการออกแบบตกแต่งพื้นที่ในโครงการ
5. ศึกษาสภาพแวดล้อมของสถานที่ตั้ง รอบๆบริเวณชุมชนบุคคลโล
6. ศึกษารูปแบบสถาปัตยกรรมและแนวทางการออกแบบตามแนวคิดการออกแบบ

สรุปผลการวิจัย

1. พื้นที่ที่มีความสมควรในการปรับปรุงและพัฒนา
2. ผู้คนในพื้นที่ต้องการเศรษฐกิจในชุมชนดีขึ้น แต่ยังคงต้องตอบสนองพฤติกรรมโดยปกติของคนในชุมชน
3. พื้นที่ที่มีความโดดเด่นทางด้านสถาปัตยกรรม ที่ตั้งติดแม่น้ำและใกล้แหล่งที่นักท่องเที่ยวเลือกมาพักอาศัย
4. การใช้สี วัสดุ แสง และองค์ประกอบศิลป์ มีอิทธิพลต่อการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ศึกษาและประสบการณ์ในการดูสถานที่จริง และวัดสถานที่เพื่อนำมาทำเป็นแบบ
2. ได้ใช้ความรู้ตลอด 4 ปีมาใช้ในด้านการออกแบบสถาปัตยกรรมและสถาปัตยกรรมภายใน
3. ตัวโครงการได้สร้างความรู้และต่อยอดจากสิ่งที่มีอยู่ในชุมชนได้โดยอยู่ร่วมกับสังคมสมัยใหม่ได้
4. ได้ก้าวข้ามความสามารถตัวเองด้วยการทำสิ่งที่ไม่เคยทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ ศูนย์การค้าชุมชนบุคคโล (BUKKALO CRAFTING CREATIVE COMMUNITY) เป็นโครงการที่ยกระดับสินค้าชุมชนและพัฒนาพื้นที่ไปร่วมกับการทำธุรกรรมเดินเรือ โครงการนี้จะไม่สามารถประสบความสำเร็จได้เลย หากไม่มีข้อเสนอ หรือคำแนะนำต่างๆจากอาจารย์ ที่ปรึกษา รุ่นพี่ และผู้คนในชุมชนที่ให้ข้อมูล เพื่อที่จะได้ทราบความต้องการต่อพื้นที่จริง สิ่งใดที่ขาดและสิ่งใดที่ ควรเพิ่มเติม ให้โครงการนี้สมบูรณ์

ขอขอบพระคุณอาจารย์ รศ.จันทนี เพชรานนท์ ผู้ที่ให้คำแนะนำตั้งแต่เริ่มโครงการ จนกระทั่งโครงการ นี้ ประสบความสำเร็จ ขอขอบคุณทุกคำปรึกษา คำติชม ชี้แนะทาง และที่สำคัญคือกำลังใจจากอาจารย์ตลอด ช่วงเวลา ที่ทำงาน รวมไปถึงอาจารย์ประจำกลุ่ม ผศ.ดร.ญาณินทร์ รั้ววงศ์วาน และ อ.นรินทร์ เลิศอัครวิวัฒน์ ที่คอยให้ คำแนะนำ และติชมจนออกมาเป็นโครงการที่สมบูรณ์

ขอขอบคุณเพื่อนๆในกลุ่มตรวจ นัท ดาต้า บิว ที่คอยแนะนำและเพื่อนๆทุกคนในภาควิชา ที่อยู่ร่วมกันมา ตลอด การทำวิทยานิพนธ์ ขอขอบคุณสำหรับกำลังใจ ความช่วยเหลือต่างๆ และคอยถามไถ่สารทุกข์ และอยู่เคียงข้าง กัน ขอขอบคุณสายรหัส 62 พีอีล บอม สมิต เบตเตอร์ ที่คอยให้ความช่วยเหลือทุกอย่างอย่างตลอดการทำวิทยานิพนธ์ ขอขอบคุณ พลอย เตอ กุก ที่ช่วยให้งานนี้สำเร็จทันเวลา สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณ คุณพ่อและคุณแม่ และ ครอบครัว ผู้สนับสนุนการศึกษาจนจบการศึกษา ระดับปริญญาตรี ผู้ที่ให้กำลังใจตลอดมา เป็นทุกอย่าง ขอขอบคุณ ทุกค่าใช้จ่ายที่คอยสนับสนุนตลอดการศึกษานี้ ขอขอบคุณครับ

คำนำ

ชุมชนบุคคลคือชุมชนที่มีชาวไทยเชื้อสายจีนอาศัยอยู่เป็นส่วนมาก และได้นำเอาเอกลักษณ์ความเป็นจีนเข้ามาในด้านของ สถาปัตยกรรม อาหาร การแสดง และความเชื่อ ที่เป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวซึ่งมีความสวยงามแต่กาลเวลาได้ผ่านไปแล้วทุกอย่างก็เริ่มเสื่อมโทรม เนื่องมาจากขาดการดูแลและฟื้นฟู โดยที่พื้นที่โดยรอบกำลังเติบโตและพัฒนาเป็นที่พักอาศัย โรงแรม สปา ห้างร้านต่างๆมากขึ้น นักท่องเที่ยวเข้ามาในย่านเจริญนครมากขึ้น ที่บุคคลเองก็เป็นสถานที่ต่อเรือของเรือล่องแม่น้ำเจ้าพระยาอยู่เดิม มีนักท่องเที่ยวเข้ามาในพื้นที่ตลอดทั้งปี แต่รายได้กลับไม่ถึงมือของคนในชุมชน

โครงการนี้จึงเกิดขึ้นเพื่อปรับปรุงอาคารเก่าที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของบุคคล และยังพัฒนาพื้นที่สภาพแวดล้อมภายนอกและภายในอาคารให้มีส่วนร่วมกันระหว่างธุรกิจเอกชนกับชุมชนให้อยู่ร่วมกันได้ ภายใต้แนวคิด INCLUSIVE BUINESS TOURISM โดยที่จะส่งเสริมกันในด้านเศรษฐกิจการค้าโดยเอาเอกลักษณ์ชุมชนที่จะไปส่งเสริมการท่องเที่ยวทางเรือให้ชัดเจนขึ้นรายได้อีกส่วนก็หวนคืนกลับชุมชนเกิดเป็นภาพลักษณ์ใหม่ในบริษัทเดิม

นายอริเมศร์ ไชยรัตน์ตันติ

ผู้จัดทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ

กิตติกรรมประกาศ

คำนำ

สารบัญ

บทที่ 1 บทนำ

1.1	ความเป็นมาของโครงการ	1
1.2	เหตุผลสนับสนุนโครงการ	2
1.3	วัตถุประสงค์ของโครงการ	3
1.4	กลุ่มเป้าหมาย	4
1.5	องค์ประกอบโครงการ	5
1.6	ขอบเขตของโครงการและขอบข่ายของวิทยานิพนธ์	7
1.7	ที่ตั้งของโครงการ	8
1.8	ลักษณะของอาคาร	
1.8.1	ลักษณะที่ประสงค์ของอาคาร	13
1.8.2	การวิเคราะห์ของอาคาร	13
1.9	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	14

บทที่ 2 ข้อมูลพื้นฐาน และข้อมูลสนับสนุนโครงการ

2.1	ข้อมูลพื้นฐานของโครงการ	15
2.2	ความหมายและประเภทของโครงการ	
2.2.1	ความหมายของ Community mall	16
2.2.2	ความหมายของท่าเรือ	17

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 ประเภทของท่าเรือ	18
2.2.4 ข้อมูลเกี่ยวกับศูนย์การเรียนรู้ชุมชน	19
2.2.5 ความหมายของพื้นที่สีเขียวและการบริหารเมืองกับพื้นที่สีเขียว	21
2.2.6 แนวคิดการปรับเปลี่ยนพื้นที่ใช้สอย	23
2.2.7 แนวคิดการออกแบบยั่งยืน	24
2.3 ลักษณะเฉพาะของประเภทโครงการ	25
2.4 องค์ประกอบพื้นฐานและรายละเอียดองค์ประกอบพื้นฐาน	27
2.5 สายการบริหารและอัตรากำลังพื้นฐาน	28
2.6 รายละเอียดองค์ประกอบพื้นฐาน	29
2.7 กรณีศึกษาเปรียบเทียบ	
1) การแปรรูปวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างไรให้ได้เงินล้าน	32
2) แนวคิด LOCALIZATION MARKETING	35
3) STARBUCKS RESERVE ROASTERY SHANGHAI	36
4) THE PIER-2 ART CENTER	39
5) ICHA CHATEAU	41
6) TWISTING COURTYARD	44
7) FANGSUO	49
8) A BUBBLE VISION OF THE FUTURE	52
9) ASIATIQUE THE RIVER FRONT	55
10) LHONG1919	58
11) THE JAM FACTORY	60
12) WAREHOUSE30	62

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.8 ระบบสภาพแวดล้อมภายในและวัสดุ	65
2.9 ลักษณะทางสถาปัตยกรรมและระบบโครงสร้าง	69
2.10 ระบบสภาพแวดล้อมภายใน	
2.10.1 ระบบปรับอากาศ	70
2.10.2 ระบบไฟฟ้าและแสงสว่างในอาคาร	71
2.10.3 ระบบสุขาภิบาล	76
2.10.4 ระบบดับเพลิง	78

บทที่ 3 การวิเคราะห์ผู้ใช้อาคาร

3.1 การศึกษาประเภทผู้เข้าใช้โครงการ	
3.1.1 ผู้ให้บริการ	79
3.1.2 ผู้รับบริการ	79
3.2 สายการบริหารและอัตรากำลังของผู้ให้บริการ	80
3.3 กลุ่มเป้าหมายโครงการ	81
3.5 การศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้โครงการ	82
3.6 พื้นที่ทั้งหมดที่ต้อง	

บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ

4.1 การวิเคราะห์ที่ตั้งและอาคาร (SITE & BUILDING ANALYSIS)	
4.1.1 ลักษณะอาคารและรูปแบบของอาคาร	84
4.1.2 ตำแหน่งที่ตั้งและลักษณะโครงการ	86
4.2 สภาพแวดล้อมของโครงการและการเข้าถึงโครงการ	88
4.3 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.1 การวินิจฉัยค่าความสัมพันธ์พื้นที่ (AREA REQUIREMENT)	91
4.3.2 การวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์แบบวงกลม (BUBBLE DIAGRAM)	96
4.3.3 การติดต่อสัมพันธ์พื้นที่ (FUNCTIONAL DIAGRAM)	100
4.3.5 การวิเคราะห์กลุ่มพื้นที่สัมพันธ์ (ZONING)	100
4.4 แนวความคิดในการออกแบบ (CONCEPTUAL DESIGN)	101
บทที่ 5 รายละเอียดผลงานการออกแบบ	
5.1 ผังบริเวณของโครงการ	102
5.2 ผังเฟอร์นิเจอร์ของอาคารโครงการ	102
5.3 ผังเพดานและผังไฟฟ้าของอาคารโครงการ	105
5.4 รูปตัดของอาคารโครงการ	107
5.5 ภาพทัศนียภาพภายในโครงการ	108
5.6 ภาพ AXONOMETRIC	116

บรรณานุกรม

ภาคผนวก

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาโครงการ

ในอดีตชาวจีนได้อพยพมาตั้งถิ่นฐานในไทยเป็นจำนวนมาก การอพยพดำเนินมาว่าหลายร้อยปี ชาวจีนเหล่านี้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของไทยในทุกระดับ ไม่ว่าจะเป็นแรงงานรับจ้าง ทำงานโยธาเป็นกรรมกร หรือไม่ก็เข้ามาประกอบการค้าขายเล็กๆน้อยๆ เป็นพ่อค้านายอากร ตลอดจนเข้ารับราชการในกรมกองต่างๆ และยังได้นำเอาการก่อสร้าง สถาปัตยกรรมแบบจีนเข้ามาโดยจะเห็นได้จากศาลเจ้า โรงเจ วัดจีน หรือวัดไทยในสมัยรัชกาลที่3-รัชกาลที่4 เป็นต้น และยังมี การนำประกอบพิธีกรรมตามประเพณีจีนโดยเอารัศมีศักดิ์สิทธิ์เป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจคนในชุมชนตามย่านชุมชนคนจีน ทำให้ชาวจีนเหล่านั้นมีความเกี่ยวข้องกับความสำเร็จเติบโตและความเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมไทย นับตั้งแต่สมัยอยุธยาจนถึงสมัยรัตนโกสินทร์ และกลายมาเป็นส่วนหนึ่งในหน้าประวัติศาสตร์ไทย

ปัจจุบันชาวจีนโพ้นทะเลได้กลายมาเป็นคนไทยเชื้อสายจีนในปัจจุบัน ที่นับได้ประมาณ 9.4 ล้านคนหรือร้อยละ 14 ของประชากรทั้งหมดในประเทศไทย ส่วนใหญ่เป็นชาวจีนแต้จิ๋วร้อยละ 56 ของจำนวนคนไทยเชื้อสายจีนทั้งหมด เป็นส่วนขับเคลื่อนประเทศในทุกๆด้าน ไม่ว่าจะเป็นเจ้าของร้านค้า อาหาร กิจกรรมมากมาย ไปจนถึงระดับมหาเศรษฐี กระจายไปอยู่ในทุกๆส่วนของประเทศ ตามที่ที่เรือหรือรถไฟไปถึงก็จะพบกับชุมชนคนจีนให้พบเห็นกันได้ตลอด ในพื้นที่กรุงเทพมหานครก็จะได้เห็นได้ชัดตามย่านเยาวราช เจริญกรุง เจริญนคร ตลาดพลู โดยจะมีวัฒนธรรม หรือสถาปัตยกรรมจีนที่บอกได้ชัดถึงความเป็นเอกลักษณ์ ในทางกลับกันสถานที่เหล่านั้นก็เสื่อมโทรมตามกาลเวลา และไม่ได้ถูกใช้งานอย่างเต็มประสิทธิภาพเหมือนที่มันเคยเป็น บางที่ถูกทิ้งร้าง บางที่ถูกใช้งานปีละไม่กี่หน แต่สถานที่เหล่านั้นยังคงความสวยงามและเอกลักษณ์ที่สวยงามและถูกซ่อนอยู่ในพื้นที่กรุงเทพมหานครมากมาย

เนื่องด้วยความสวยงามและหลากหลายของกรุงเทพมหานคร ทำให้มีจำนวนนักท่องเที่ยวในปัจจุบันมากถึง 21.2 ล้านคนโดยมีนักท่องเที่ยวชาวจีนมากเป็นอันดับ 2 ของโลกจากผลสำรวจประจำปีเมื่อวันที่ 8 เมษายน พ.ศ.2561 สร้างรายได้ให้ประเทศถึงปีละ 2 ล้านล้านบาท โดยกรุงเทพมหานครยังเป็นเมืองที่มีสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและแหล่งท่องเที่ยวที่ทันสมัย ทำให้นักท่องเที่ยวปรารถนาที่จะมาเที่ยวที่นี่สักครั้ง

ผู้จัดทำจึงต้องการเสนอโครงการ Bukkaloo Crafting Creative Community mall นี้ขึ้นเพื่อเป็นทางเลือกในการท่องเที่ยว และรองรับการเจริญเติบโตของพื้นที่ในอนาคต โดยใช้พื้นที่ที่มีประวัติศาสตร์เช่นย่านบุคคลโล ที่มีสถาปัตยกรรมแบบจีน โรงเจ ศาลเจ้า และโรงสีข้าวโบราณ ซึ่งปัจจุบันถูกใช้งานไม่เต็มประสิทธิภาพ และอีกส่วนใช้เป็นท่าเรือของ Chaophraya princess cruise มีนักท่องเที่ยวจำนวนมากที่มาเยือนสถานที่แห่งนี้ แต่ตัวสถานที่มีความทรุดโทรมมากเห็นสมควรที่จะพัฒนาให้ดีขึ้น จึงคิดทำเป็นศูนย์การค้าที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวทางเรือ โดยใช้สถาปัตยกรรมแบบจีนเข้ามาเป็นส่วนประกอบเพื่อสร้างเอกลักษณ์ที่เด่นชัดให้กับศูนย์การค้า อีกทั้ง

ช่วยส่งเสริมเศรษฐกิจในพื้นที่ ช่วยให้ชาวบ้านในพื้นที่โดยรอบมีรายได้ และยังทำให้ตัวพื้นที่เองมีการใช้งานอย่างเต็มประสิทธิภาพ และสวยงามยิ่งขึ้นไปด้วยการออกแบบ การตกแต่งภายในที่ทำให้นึกถึงเรื่องราวของชาวจีนโพ้นทะเลที่เข้ามามีผลกับสังคมไทยจนถึงปัจจุบัน

ด้วยเหตุผลข้างต้นที่กล่าวมาจึงเห็นความเหมาะสมที่จะสร้าง Bukkaloo Heritage Community เพื่อเป็นศูนย์การค้าที่ส่งเสริมวัฒนธรรมในพื้นที่ให้มีเม็ดเงินไหลเข้าสู่ชุมชน เป็นการส่งเสริมภาพลักษณ์ให้กับประเทศ โดยมีความมุ่งหวังให้เป็นที่รู้จักและยอมรับของชาวต่างชาติมากขึ้น รองรับ ธุรกิจ MICE ในการเข้าสถานที่ประชุมจัดงาน และเพิ่มกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทยให้มากขึ้น จากที่กล่าวมาแนะนำให้ตั้งที่บริเวณเจริญนครกรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นเมืองหลวงและเป็นจังหวัดที่มีนักท่องเที่ยวมากที่สุด และเพื่อสะดวกต่อการเดินทางของบุคคลทั่วไปทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ

1.2 เหตุผลสนับสนุนโครงการ

1.2.1) ด้านเศรษฐกิจ

ภายหลังจากที่กรุงเทพมหานคร (กทม.) ได้ก่อสร้างเขื่อนกั้นน้ำตลอด 2 ฝั่งแนวแม่น้ำเจ้าพระยา ส่งผลให้หลายพื้นที่ริมแม่น้ำเจ้าพระยาสามารถพลิกฟื้นมาเป็นพื้นที่สร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจได้อย่างพลิกผันโดยหนึ่งในนั้นคือโซนพื้นที่ “เจริญนคร-คลองสาน” อีกหนึ่งทำเลทองที่น่าสนใจของฝั่งธนบุรีที่แม้ช่วงก่อนนี้การรถไฟแห่งประเทศไทย (ร.ฟ.ท.) จะมีแผนก่อสร้างรถไฟสายสีแดงจากหัวลำโพง-มหาชัยผ่านในพื้นที่แล้ว กรุงเทพมหานครยังอยู่ระหว่างเร่งก่อสร้างโครงการรถไฟฟ้ามหานครสายสีทองให้สามารถเชื่อมโยงถึงรถไฟฟ้ามหานครสายสีน้ำเงินได้เร็วที่สุดด้วย ล่าสุดยังมีโครงการระดับเมกะโปรเจกต์ค่ากว่าหมื่นล้านบาท “ไอคอนสยาม” อยู่ระหว่างการก่อสร้างเกิดขึ้นในพื้นที่ทำเลทองด้านการพัฒนาที่อยู่อาศัยดังกล่าวนี้ด้วย

ดังนั้นด้วยระยะทางเพียงไม่กี่กิโลเมตรแต่ดูเหมือนว่าถนนเจริญนครที่เป็นถนนสายหลักทางเศรษฐกิจของโซนคลองสานแห่งนี้จะยังมีแนวโน้มการเติบโตอย่างต่อเนื่อง ดังจะเห็นได้จากการเกิดขึ้นของโครงการคอนโดมิเนียม อพาร์ทเมนต์ แมนชั่นและศูนย์การค้ารูปแบบต่างๆ เกิดขึ้นหลายโครงการ แล้วก็ตามแต่ก็ยิ่งปรากฏว่ามีพื้นที่ว่าง “รอการพัฒนา” อีกหลายแปลง บางส่วนอาจเป็นพื้นที่วัด พื้นที่โรงงาน โกดังเก่าหรือคลังสินค้าตามแนว 2 ฝั่งถนนเจริญนครไปจดแยกบุคคโล ที่คาดว่าจะมีการพัฒนาเพื่อรองรับการเติบโตของเศรษฐกิจในย่านนี้

1.2.2) ด้านการออกแบบ

เนื่องจากย่านเจริญนครเป็นย่านที่มีสถาปัตยกรรมที่มีเอกลักษณ์และสวยงามจากคนไทยเชื้อสายจีนในอดีตที่มีประวัติศาสตร์ในตัวเอง และไม่ได้รับการดูแลจนมีสภาพเสื่อมโทรม โครงการนี้จึงเป็นโครงการที่พื้นที่ประวัติศาสตร์ ให้กลับมามีชีวิตด้วยการออกแบบให้มีสภาพที่สวยงามและใช้งานได้อย่างมี

ประสิทธิภาพให้ได้ประโยชน์ที่สูงสุด และสามารถรองรับนักท่องเที่ยวปริมาณมากได้ พร้อมกับมีพื้นที่ เชื่อมต่อกับชุมชนส่งเสริมเศรษฐกิจให้กับชุมชน ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมระหว่างวัฒนธรรมชุมชนกับ ศูนย์การค้า ทั้งหมดล้วนมีส่วนช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และส่งผลให้สภาพแวดล้อมของย่าน เจริญกรุง-เจริญนคร เอื้อต่อการบ่มเพาะนักสร้างสรรค์รุ่นใหม่ โดยตลอด 2 ปีที่ผ่านมา กลุ่มคนที่อยู่ เบื้องหลังการพัฒนา คือ 'ครีเอทีฟ ดิสทริคต์'

1.2.3) ด้านการท่องเที่ยว

สถานการณ์และแนวโน้มของการท่องเที่ยวเรือสำราญเติบโตขึ้น จากปี 2016 มีจำนวน นักท่องเที่ยว 19.1 ล้านคน ปี 2017 มี 25.8 ล้านคน เรือสำราญนิคมแวะพักท่าเรือกรุงเทพ ท่าเรือแหลม ฉบัง ท่าเรือภูเก็ต และท่าเรือเกาะสมุย โดยมีรายได้จากผู้โดยสารทั่วโลก 4,465บาท/วัน ประเทศไทย 6,174.11บาท/วัน Homeport รายได้ประมาณ 7 เท่าของ Port of call รายได้จากลูกเรือ (ประเทศไทย) 1,650 บาท/คน ซึ่งแหล่งท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวให้ความสนใจ ได้แก่ วัดพระแก้ว วัดโพธิ์ หาดป่าตอง วัด ฉลอง อ่าวพังงา และการล่องเรือที่แม่น้ำเจ้าพระยา “เรือสำราญเติบโตอย่างมาก การท่องเที่ยวเรือสำราญ เปลี่ยนไปจากเดิม ปัจจุบันใช้เรือขนาดใหญ่มากขึ้นทำให้ราคาถูกลง และต้องมีท่าเรือรองรับขนาดเรือ รวมทั้งจำนวนคน เมื่อเรือเข้ามาในเอเชียมากขึ้น แต่ละประเทศให้ความสำคัญกับโครงสร้างพื้นฐานและสิ่ง อำนวยความสะดวกมากขึ้น ทั้งท่าเรือ เทอร์มินัลต่างๆ เพื่อดึงดูดสายการบินเรือ ดึงดูดคนให้เข้ามา สร้าง ความสุข เพิ่มรายได้เข้ามามากขึ้น กลุ่มนักท่องเที่ยวจะเป็นกลุ่มที่มีคุณภาพ ค่าใช้จ่ายต่อคนสูง”

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1) เพื่อพัฒนาพื้นที่ที่เสื่อมโทรมให้เกิดประโยชน์ รองรับการเดินทางเป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ ให้กับผู้ใช้งาน นัดพบปะกัน และสถานที่จัดงานต่างๆ สำหรับบุคคลทั่วไปและนักท่องเที่ยว (เป็นต้นแบบ ในการพัฒนาพื้นที่ธุรกิจให้อยู่ร่วมกับชุมชนอย่างยั่งยืน)
- 2) เพื่อสร้างรายได้ส่งเสริมอาชีพของผู้คนในชุมชนรอบโครงการ
- 3) สร้าง community ที่เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์วัฒนธรรมใหม่ๆกับนักท่องเที่ยว ชาวไทยและและต่างประเทศ สร้างกลุ่มลูกค้าและกลุ่มผู้ใช้งานพื้นที่ใหม่ ซึ่งแต่เดิมจะเป็นกลุ่ม นักท่องเที่ยวชาวจีนที่มาล่องเรือแม่น้ำเจ้าพระยา และผู้สูงอายุที่มาใช้งานโรงเจในทุกๆเทศกาล

1.4 กลุ่มเป้าหมาย

1) นักท่องเที่ยวต่างชาติ (70%)

เป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เป็นครอบครัวชอบท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ทุกช่วงอายุ โดยเป็นกลุ่มลูกค้าเก่า ทางโครงการมีจุดประสงค์ให้นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติได้สัมผัสวัฒนธรรมชุมชนรับประสบการณ์ใหม่ๆ และล่องเรือชม 2 ฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยาพร้อมกับการรับประทานอาหารที่มีคุณภาพ โดยแบ่งกลุ่มนักท่องเที่ยวต่างชาติเป็น 3 กลุ่ม

- 1.ชาวเอเชีย (ASIAN) 40%
- 2.ชาวตะวันตก (WESTERN) 15%
- 3.ชาวตะวันออกกลาง (MIDDLE EAST) 15%

2) บุคคลทั่วไปชาวไทย (30%)

เน้นการท่องเที่ยวแบบครอบครัว และคนรุ่นใหม่ที่สนใจในสถานที่ อาหาร และวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของคนในพื้นที่ ซึ่งอาจหาได้ยากในพื้นที่อื่น โดยมีจุดประสงค์ให้คนไทยได้รู้จักอีกมุมหนึ่งของกรุงเทพฯ ในย่านที่กำลังเจริญเติบโตอย่างต่อเนื่อง ส่งต่อวัฒนธรรมในชุมชนแก่เด็กรุ่นใหม่ และล่องเรือชม 2 ฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยาพร้อมกับการรับประทานอาหารที่มีคุณภาพ โดยแบ่งกลุ่มย่อยได้ 3 กลุ่ม

- 1..กลุ่มคนไทยเชื้อสายจีน ผู้ใช้งานเดิม ช่วงอายุ 40-80 ปี 15%
- 2.กลุ่มครอบครัวมาเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ 10%
- 3.Gen Y ช่วงอายุ 20-35 ปี ต้องการความแปลกใหม่ 5%

1.5 องค์ประกอบของโครงการ

วัตถุประสงค์	กิจกรรม	องค์ประกอบ	ผู้ใช้งาน
1) เพื่อพัฒนาพื้นที่ที่เสื่อมโทรมให้เกิดประโยชน์ เพื่อรองรับการเติบโตของย่าน เป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจให้กับผู้ใช้งาน นัดพบปะกัน และสถานที่จัดงานต่างๆ สำหรับบุคคลทั่วไปและนักท่องเที่ยว (เป็นต้นแบบในการพัฒนาพื้นที่ธุรกิจให้อยู่ร่วมกับชุมชนอย่างยั่งยืน)	-พื้นที่ต้อนรับนักท่องเที่ยว - รอคการขึ้นเรือล่องแม่น้ำเจ้าพระยา โดยมีกิจกรรมการแสดงระหว่างรอ - เป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจให้กับผู้ใช้งาน นัดพบปะกัน - จัดงานเลี้ยง สัมมนา คอนเสิร์ต สำหรับบุคคลทั่วไป และนักท่องเที่ยว	- ท่าเรือล่องแม่น้ำเจ้าพระยา รองรับคนประมาณ 500คน - ลานแสดงกลางแจ้งและอาคารแสดง - ลานอเนกประสงค์ สำหรับจัดงาน Event - สวนสาธารณะ - ห้องอเนกประสงค์ สำหรับจัดงานสัมมนา จัดเลี้ยง หรือจัดคอนเสิร์ต รองรับประมาณ 300 คน	
2) เพื่อสร้างรายได้ส่งเสริมอาชีพของผู้คนในชุมชนรอบโครงการ	- ร้านค้าร้านอาหารจากผู้คนในชุมชน	- ร้านค้า เช่นร้านหัตถกรรมของจิว ร้านศิลปะเป่าแก้ว - ร้านอาหาร และขนม สไตส์จีนแต่จิว - ร้านกาแฟ Starbuck Coffee	
3) สร้าง community ที่เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนความรู้	- การไหว้เจ้า กิจกรรมของคนไทยเชื้อสายจีน	- โรงเจ	- คนในชุมชน ละแวกใกล้เคียง

<p>และประสบการณ์วัฒนธรรมใหม่ ๆ กับนักท่องเที่ยวชาวไทยและต่างประเทศ</p> <p>สร้างกลุ่มลูกค้าและกลุ่มผู้ใช้งานพื้นที่ใหม่ ซึ่งแต่เดิมจะเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวจีนที่มาล่องเรือแม่น้ำเจ้าพระยา และผู้สูงอายุที่มาใช้งานโรงเจในทุกๆ เทศกาล</p>	<p>สร้างเรื่องราวและสื่อออกมาให้เพื่อให้ตอบรับกับสังคมสมัยใหม่</p> <p>- ทำขนมโบราณของคนไทย เชื้อสายจีน และหัตถกรรมของจิว</p> <p>- จัด Event ตามเทศกาลของชาวไทยเชื้อสายจีน</p> <p>- จัดงานนิทรรศการชั่วคราวตามเทศกาล</p>	<p>- Work shop การทำหัตถกรรมของจิว ทำขนมสไตส์จีนแต่จิว</p> <p>- ลานเอนกประสงค์</p> <p>- โรงเจ</p> <p>ลานเอนกประสงค์และห้องเอนกประสงค์</p>	<p>โครงการ</p> <p>- คนในชุมชน</p> <p>สะพานใกล้เคียง</p> <p>โครงการ</p>

1.6 ขอบเขตของโครงการและขอบข่ายของวิทยานิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

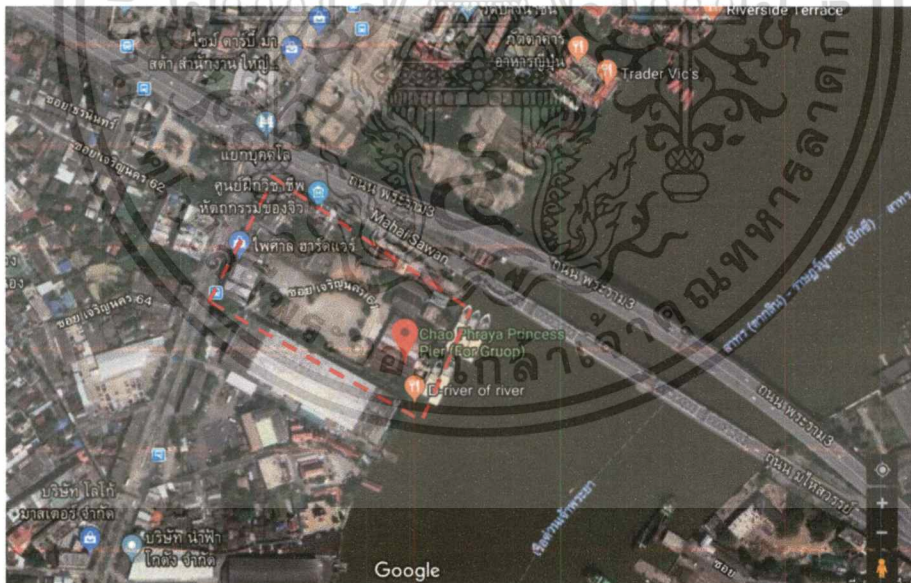
องค์ประกอบ	ขอบเขต	ขอบข่าย	ขนาดพื้นที่(m2)	จำนวนผู้ใช้
1) ส่วนบริการ (Service)				
1.1 ส่วนบริการสาธารณะ				
- Information/ Waiting Area	/	/	600	300
- W/C	/	/	100	50
- Car Park		/	5000	500
- ลานอเนกประสงค์	/	/	1000	100
1.2 ส่วนบริการอาคาร				
- ห้องแม่บ้าน		/	20	10
- ห้องรักษาความปลอดภัย		/	10	5
- Office		/	30	10
- ห้องเก็บของ		/	50	-
3) ส่วนศูนย์การค้า (mall)				
- Café & Library	/	/	100	40
- Restaurant	/	/	150	70
- ห้องครัว		/	40	10
- ห้องเก็บของพนักงาน		/	10	-
- Kiosk	/	/	300	20
- Retail shop				
- หัตถกรรมของจิว	/	/	80	4
- ร้านเสื้อผ้า	/	/	100	8
- ร้านเป่าแก้ว	/	/	80	4
2) ส่วนกิจกรรม (Activities Zone)				
- นิทรรศการ ชั่วคราว	/	/	200	30
- พื้นที่ทำการแสดง	/	/	200	30
4) ส่วนเรียนรู้ (Experience Zone)				
-ห้อง Workshop				
- ทำขนม	/	/	80	15

- หัตถกรรมของจิ๋ว	/	/	30	15
5) ส่วนงานประเพณี				
- โรงเจ	/	/	300	50
- โรงทาน	/	/	400	200
Total			9030 ตร.ม.	

1.7 ที่ตั้งของโครงการ

1) ลักษณะที่ตั้งของโครงการ โครงการศูนย์การค้าวัฒนธรรมและการเดินเรือ ต้องการลักษณะที่ตั้งที่อยู่ในย่านธุรกิจที่กำลังเติบโตทางเศรษฐกิจ มีเอกลักษณ์ของชุมชนที่ชัดเจน เป็นแหล่งที่นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงง่าย ใกล้กับโรงแรมและศูนย์การค้าต่างๆ และติดแม่น้ำ การเข้าถึงได้โดยรถขนส่งสาธารณะ รถโดยสารขนาดใหญ่ และที่สำคัญคือสามารถเชื่อมต่อการล่องเรือแม่น้ำเจ้าพระยาได้

1.1. ตำแหน่งและลักษณะที่ตั้งพื้นที่ A ตั้งอยู่ในแขวง ดาวคะนอง เขต ธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600 ลักษณะทางกายภาพ เป็นที่ดินราบ ติดแม่น้ำเจ้าพระยา อยู่ติดกับสะพานกรุงเทพ มีถนนเจริญนครตัดผ่าน



รูปที่ 1.1 แสดงตำแหน่งและขอบเขตที่ตั้งพื้นที่ A



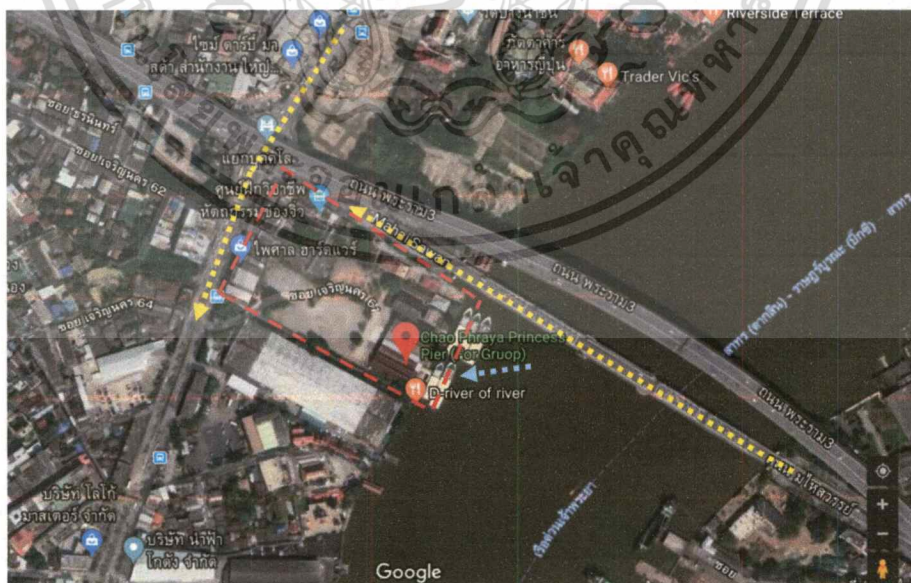
รูปที่1.2 แสดงภาพพื้นที่ปัจจุบัน

2.) ขนาดพื้นที่ของโครงการ ตั้งอยู่ในแขวง ดาวคะนอง เขต ธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600 (พิกัด $13^{\circ}42'04.7''N$ $100^{\circ}29'21.4''E$) ขนาดพื้นที่ทั้งหมด 20,500 ตร.ม.

3.) การเข้าถึงโครงการ

3.1) พื้นที่ตั้งโครงการ ตั้งอยู่ในแขวง ดาวคะนอง เขต ธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600 (พิกัด $13^{\circ}42'04.7''N$ $100^{\circ}29'21.4''E$) ตั้งอยู่ติดกับชุมชน สามารถเข้าได้ 2 ทาง

- 1) รถโดยสารประจำทาง สาย 6,17,111,15,75
- 2) รถส่วนตัว ผ่านถนนเจริญนคร เข้าทางซอยเจริญนครที่ 61
- 3) ทางเรือเข้าถึงโดยขึ้นทางท่าเรือ Chaophraya princess



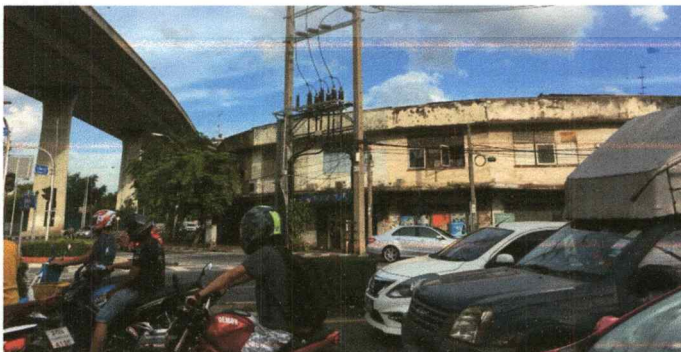
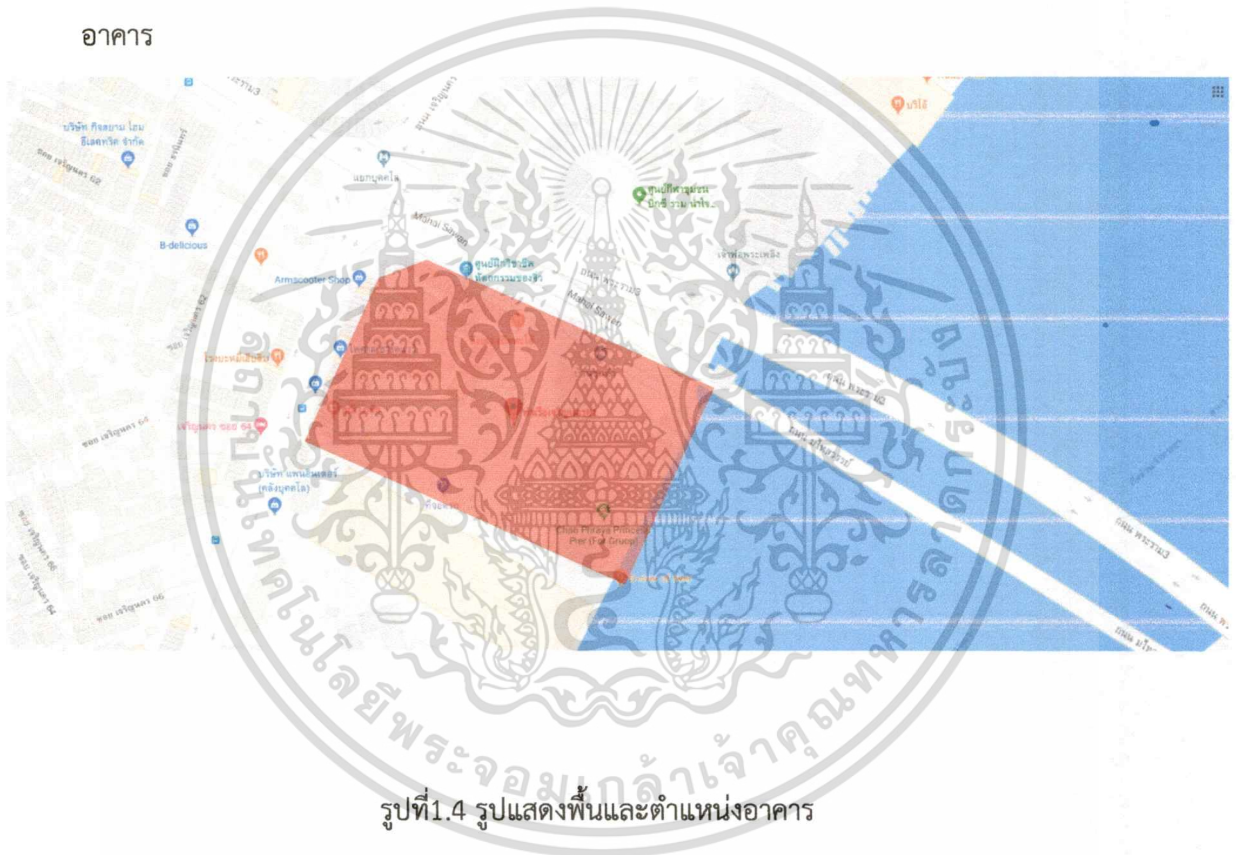
รูปที่1.3 แสดงภาพทางสัญจร

4.สภาพแวดล้อมโดยรอบ

4.1 พื้นที่ A ตั้งอยู่ในแขวง ดาวคะนอง เขต ธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600 (พิกัด 13°42'04.7"N 100°29'21.4"E)

ข้อดี : อยู่ใกล้ชุมชนที่มีเอกลักษณ์ และทำให้ส่งเสริมชุมชนได้ เป็นที่สังเกตเห็นง่ายจากสะพานกรุงเทพ และทางเข้าติดถนนเจริญนคร

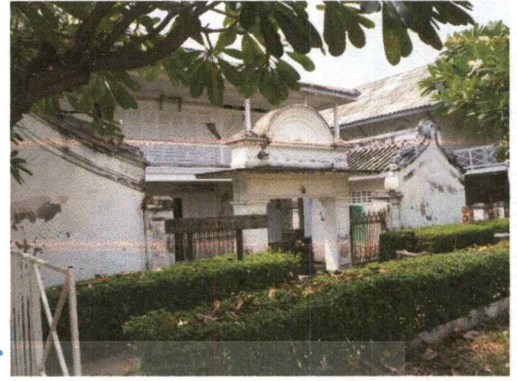
ข้อจำกัด : การเข้าไซต์ต้องเข้าทางซอยเจริญนคร 61 ทางเข้าไม่ใหญ่มาก และโครงสร้างของตัวอาคาร



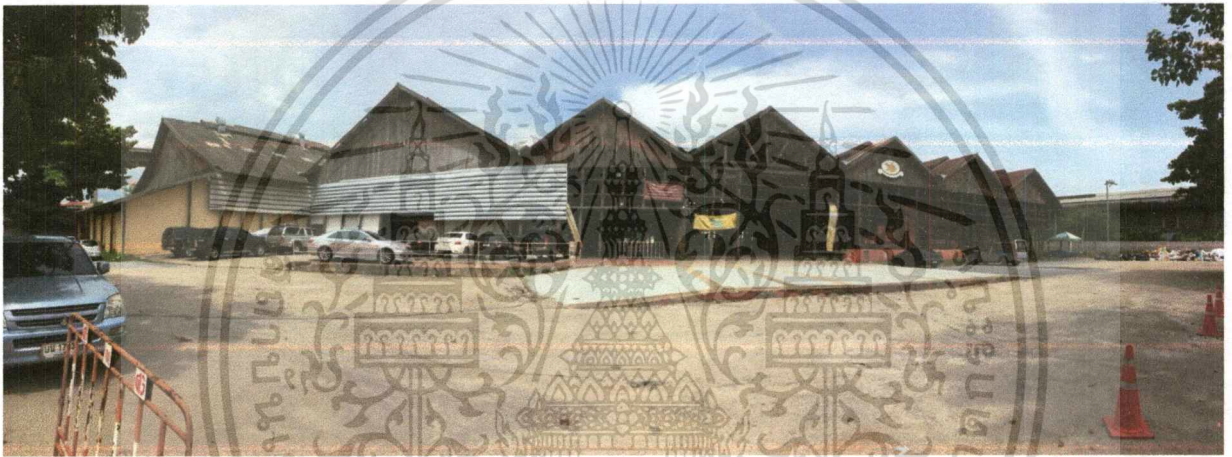
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 1.7 แสดงพื้นที่หมายเลข 3



รูปที่ 1.8 แสดงพื้นที่หมายเลข 3



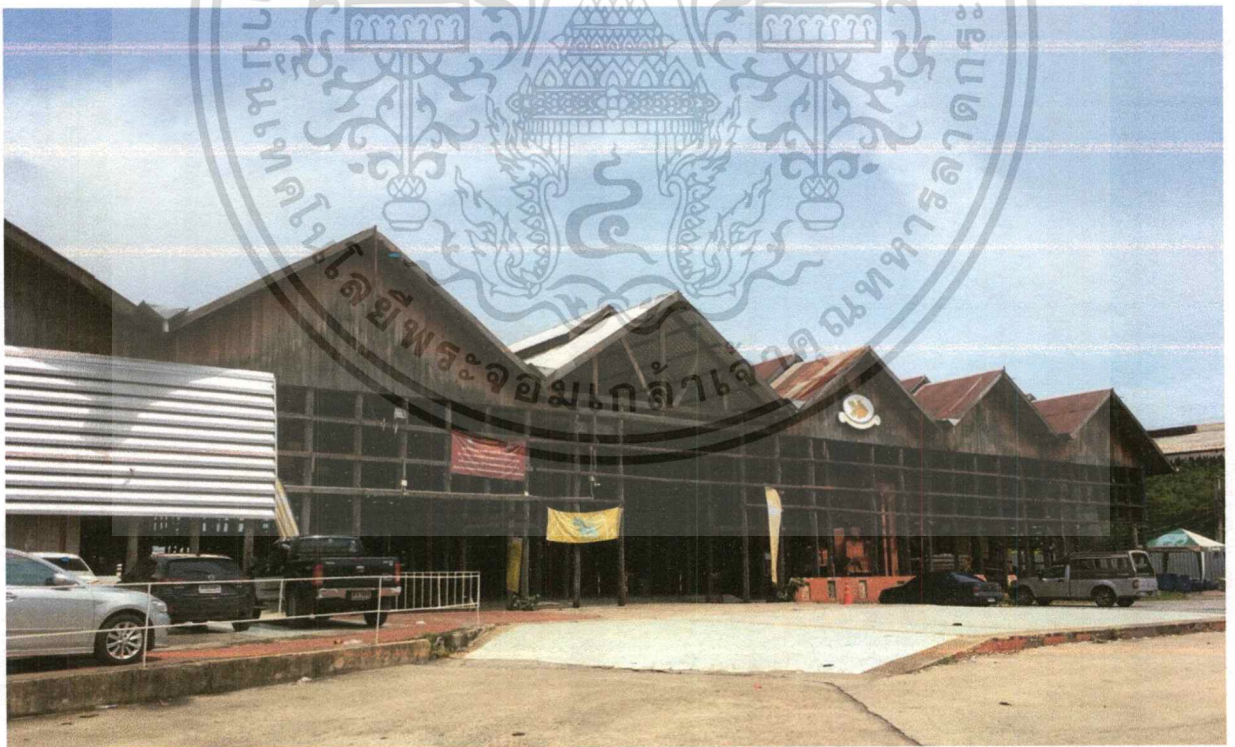
รูปที่ 1.9 แสดงพื้นที่หมายเลข 5

5. สภาพภายในโครงการ

5.1 พื้นที่ A ตั้งอยู่ในแขวง ดาวคะนอง เขต ธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600 (พิกัด $13^{\circ}42'04.7''N$ $100^{\circ}29'21.4''E$) ภายในโครงการปัจจุบันใช้เป็นที่เรือ ของ Chaophrayaprincess cruise เป็นอาคารเก่าและยังไม่ได้ถูกปรับปรุงออกแบบเหมาะสม



รูปที่ 1.10 สถาปัตยกรรมเจดีย์ที่มีการใช้งานแค่เพียงไม่กี่ครั้งต่อปี



รูปที่ 1.11 สถาปัตยกรรมโกดังโรงสี มีสภาพทรุดโทรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8 อาคารที่ใช้ในโครงการ

- 1) บ้านเจ้าสัว 100 ปี
- 2) บ้านฝรั่ง-อั้งมือ
- 3) โกดังโรงสี 4

1..1 ลักษณะพึงประสงค์ของอาคาร

1. อาคารมีพื้นที่รองรับสำหรับนักท่องเที่ยวจำนวนมาก
2. เป็นอาคารที่รองรับองค์ประกอบภายในโครงการ
3. เป็นอาคารที่มีเอกลักษณ์ของชาวไทยเชื้อสายจีน

1.2 การวิเคราะห์อาคาร

เจ้าของอาคาร : บริษัท หวังหลี จำกัด

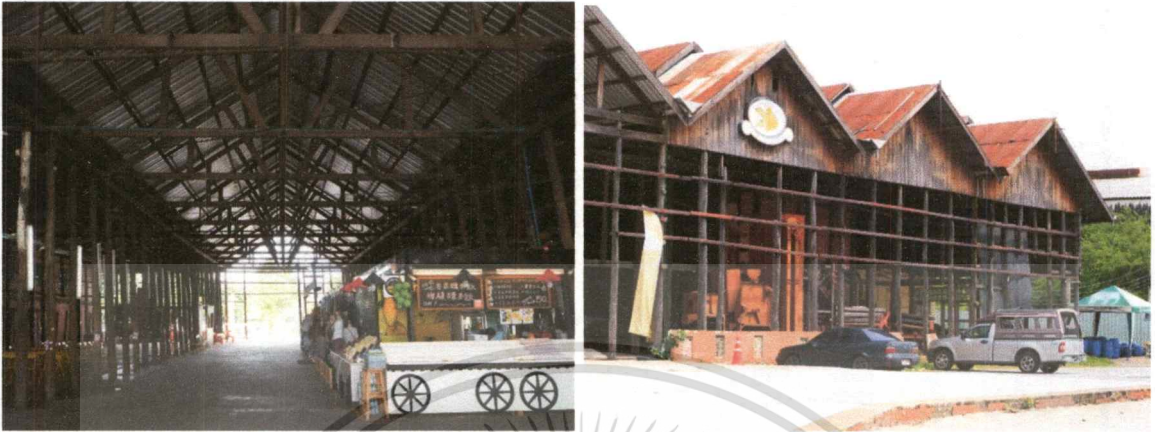
ลักษณะอาคาร : เป็นโกดังโครงสร้างไม้สมัยรัชกาลที่5 อาคารจีน 2หลัง และโรงเจสมัยรัชกาลที่3

ลักษณะอาคาร : เป็นอาคารสำนักงานโรงสีโครงสร้างปูน โรงสีข้าวโครงสร้างไม้ โรงเจเป็นอาคารโบราณ
โครงสร้างปูน และชุมชนตลาดบุคคลโลเป็นตึกแถวปูน

เหตุผลในการเลือกอาคารและลักษณะสถานที่ตั้งของโครงการ

1. เนื่องจากบริบทโดยรอบมีเอกลักษณ์ที่น่าส่งเสริมในทางเศรษฐกิจ
2. เป็นพื้นที่ที่ทรุดโทรม และไม่ได้ใช้งานอย่างเต็มที่
3. อยู่ในย่านที่กำลังเจริญเติบโตตามนโยบายของรัฐบาล
4. แผนผังก่อสร้างอาคารมีประวัติศาสตร์และความน่าสนใจ

1.3 รูปถ่ายอาคาร



รูปที่ 1.12 สภาพอาคารปัจจุบัน

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ศึกษาและประสบการณ์ในการดูสถานที่จริง และวัดสถานที่เพื่อนำมาทำเป็นแบบ
2. ได้ใช้ความรู้ตลอด 4 ปีมาใช้ในการออกแบบสถาปัตยกรรมและสถาปัตยกรรมภายใน
3. ตัวโครงการได้สร้างความรู้และต่อยอดจากสิ่งที่มีอยู่ในชุมชนได้โดยอยู่ร่วมกับสังคมสมัยใหม่ได้

บทที่ 2 บทนำ

เอกสารและข้อมูลสนับสนุนโครงการ

2.1 ข้อมูลพื้นฐานของโครงการ

2.1.1 คำนิยามและความหมายโครงการ

- Inclusive Business Tourism

แนวคิดธุรกิจแบบมีส่วนร่วม นักท่องเที่ยวเข้ามาท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครกว่า 15 ล้าน คน มีการใช้จ่ายในการท่องเที่ยวเฉลี่ย 4,700 บาทต่อคน คิดเป็นมูลค่ากว่า 6,900 ล้านบาท หากแต่มีคำถามคือ เงินจนวนมหาศาลเหล่านี้ไปตกอยู่ในมือของใคร ทำไมคนกรุงเทพฯ บางส่วนถึงยังคงยากจน คนกรุงเทพฯ ได้รับประโยชน์จากการท่องเที่ยวสูงสุดหรือไม่ เป็นที่น่าสนใจว่า จะกระจายรายได้ได้อย่างไร ทาอย่างไรให้ นักท่องเที่ยวกับคนในชุมชนมาเจอกัน เพื่อให้เกิดกระจายรายได้จากคนรวยสู่คนจน แนวคิดธุรกิจแบบ มีส่วนร่วม (Inclusive Business) ซึ่งมีจุดเริ่มต้นจากประเทศสวีเดน จึงเป็น เครื่องมือหนึ่งที่จะช่วยให้ เกิดการกระจายรายได้จากการท่องเที่ยวไปยังชุมชน สร้างธุรกิจการท่องเที่ยว โดยมีการเชื่อมโยงคน จนเข้าสู่ห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain)¹ ของอุตสาหกรรม การท่องเที่ยวซึ่งเป็น เป็นแนวคิดที่ส่งเสริม การท่องเที่ยวชุมชน เพื่อช่วยเหลือชุมชน

ในธุรกิจการท่องเที่ยว ในรายงานมีการเปรียบเทียบถึง ความแตกต่างของ แนวคิดการท่องเที่ยวฐานชุมชน (Community-based Tourism) กับแนวคิดธุรกิจแบบ มีส่วนร่วม (Inclusive Business) ดังนี้ สำหรับแนวคิดการท่องเที่ยวฐานชุมชน เป็นการท่องเที่ยวที่ สนับสนุนคนจน (Pro-poor Tourism) เน้นกระจายรายได้ไปสู่คนจนเป็นหลัก หากเราหยุดแจกจ่าย รายได้ คนจนก็จะกลับมาจนเช่นเดิม ส่วนแนวคิดธุรกิจแบบมีส่วนร่วม นั้นไม่ผู้ได้จะจางว่าต้องให้รายได้ 1 ห่วงโซ่คุณค่า คือ เป็นแนวคิดหนึ่ง ของ ไมเคิล อี พอร์เตอร์ ที่แสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบของกิจกรรมต่าง ๆ ในโซ่อุปทาน (Supply Chain) ที่เพิ่มคุณค่าให้กับตัวสินค้า ผลิตภัณฑ์ (Products) บริการ (Service) ที่ต้องการขาย โดยการ เพิ่มคุณค่าจากกิจกรรมการแปรรูป วัตถุดิบเพื่อป้อนเข้าสู่ขั้นตอนการผลิต และขายในราคาที่สูง กว่าต้นทุนของวัตถุดิบ โดยมูลค่าที่เพิ่มขึ้นนี้แสดงให้เห็นถึงคุณค่าที่เพิ่มขึ้น โดยในกระบวนการผลิต เมื่อได้พิจารณาต้นทุนของกิจกรรมอย่างละเอียด เรียกว่า การวิเคราะห์โซ่คุณค่า (Value chain analysis) เพื่อกำหนดว่า กระบวนการใดเพิ่มคุณค่า และกระบวนการใดไม่เพิ่มคุณค่า โดยมีเป้าหมาย หลัก คือ ความพยายามออกแบบ กระบวนการใหม่ และกำจัดหรือทำให้กระบวนการที่ไม่เพิ่มคุณค่าเหลือน้อยที่สุดกับคนจน

แต่เป็นการเน้นสร้างความสัมพันธ์ระหว่าง บริษัทกับคนจน อาจจะไม่ใช่ด้านรายได้ แต่เป็นด้าน คุณภาพชีวิตหรือปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตใน ระยะยาว เป็นการสร้างธุรกิจร่วมกันมีเป้าหมายการ พัฒนาในการดำเนินธุรกิจ เช่น ต้องการพัฒนา ชุมชนอย่างไรให้มีการประเมินระดับการมีส่วนร่วมที่ ชัดเจน ทั้งนี้ ธุรกิจควรจะต้องมีความร่วมมือกับ ภาครัฐ เพื่อให้เกิดการดำเนินการที่มีประสิทธิผลสูงสุด

2.2. ความหมายและประเภทของโครงการ

2.2.1 ความหมายของ COMMUNITY MALL

Community Mall เป็นรูปแบบการค้าปลีกน้องใหม่ที่เกิดขึ้นจากความต้องการสร้างบรรยากาศความแตกต่างในศูนย์การค้าขนาดใหญ่ โดยผู้ค้าปลีกทยอยย้ายทั้งจากภาคเอกชนและร้านค้าชุมชน กลายมาเป็นศูนย์การค้าในขนาดเล็กลง การลงทุนก็น้อยลง เพื่อสามารถแฝงตัวอยู่ตามชุมชนเพื่อตอบสนองไลฟ์สไตล์ผู้ประกอบการจึงหันมาปรับทิศทาง ธุรกิจให้มีขนาดเล็กลง แฝงตัวอยู่ตามชุมชน เน้นการเข้าถึงได้ง่ายและตอบสนองไลฟ์สไตล์

ผู้บริโภคในปัจจุบันที่มีวิถีชีวิตที่เร่งรีบ มีสิ่งอำนวยความสะดวก ร้านค้า ร้านอาหาร และ ซูเปอร์มาร์เก็ตเป็นหลัก จุดสังเกตหนึ่งที่เราเห็นได้ชัดเจนของรูปแบบสถาปัตยกรรมของ Community Mall ก็คือการสลายความเป็นกลุ่มก้อนจากห้างใหญ่ให้บางลง ปรับเป็นพื้นที่ แบบกึ่ง indoor กึ่ง outdoor มีพื้นที่เช่าของร้านค้าโครงการในห้องปิดติดเครื่องปรับอากาศ แต่ทางเดินและพื้นที่ส่วนกลางถูกผลักมาอยู่ด้านนอก ไม่สร้างอาคารขึ้นมาปิดล้อมครอบ ทั้งหมดเอาไว้แบบศูนย์การค้าใหญ่ ซ้อนชั้นอาคารกันไม่สูงมาก เน้นการสร้างพื้นที่แผ่ขยายกัน ในทางราบ ช่วยลดต้นทุนการบริหารจัดการอาคารในระยะยาว สร้างบรรยากาศการใช้งานที่ไม่ต้องเป็นทางการมากนัก เชื่อเชิญให้กลุ่มเป้าหมายผู้ใช้งานอยากจะเสียวแวะเข้ามาเดินดู ของก่อนกลับบ้านแบบชิล ๆ หามุมนั่งเล่นสัมผัสกับลมเอื่อยๆ ที่ด้านนอกหรือจะหลบร้อนเข้า ไปปรับลมปรับอากาศเย็นจากข้างใน อาศัยช่องว่างของความขาด-เกินของตลาดเล็กกับห้าง ใหญ่ วางตำแหน่งให้ตัวเองเป็นเหมือนตลาดขายสินค้าที่เดินสบาย เข้าถึงง่าย แต่ก็มีความสะดวกสบายและสินค้าบริการที่หลากหลาย ตอบสนองความต้องการคนยุคใหม่ได้ครบครัน คอมมูนิตี้ มอลล์ (Community Mall) หรือศูนย์การค้าชุมชน ในที่นี้ขอยกตัวอย่าง Formats ของ สยามพิวเจอร์ซึ่งเป็นต้นแบบของคอมมูนิตี้ มอลล์ในเมืองไทย ไว้ใน 6 รูปแบบด้วยกันดังนี้

2.2.1.1. ศูนย์การค้าชุมชน (Neighborhood Shopping Center)

2.2.1.2. ศูนย์สะดวกซื้อ (Convenience Center)

2.2.1.3. ร้านค้าปลีก (Stand-Alone Retail Store)

2.2.1.4. ศูนย์รวมสินค้าเฉพาะอย่าง (Power Center)

2.2.1.5. ศูนย์การค้าไลฟ์สไตล์ (Lifestyle Center)

2.2.1.6. ศูนย์บันเทิง (Urban Entertainment Center)

2.2.2 ความหมายของท่าเรือ

ท่าเรือ หมายถึง สถานที่ที่ใช้ขนถ่ายสินค้าจากฝั่งลงสู่เรือ และจากเรือขึ้นสู่ฝั่ง หรือหมายถึงอาณาบริเวณพื้นที่สำหรับให้เรือเข้าเทียบท่า มีการทอดสมอเรือ มีอุปกรณ์หรือสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ในการดำเนินกิจการระหว่างเรือกับชายฝั่ง หรือ เป็นสถานที่สำหรับให้ เรือหรือยานพาหนะทางน้ำทุกประเภทเข้าจอด หรือใช้ บริการเพื่อดำเนินกิจการอย่างหนึ่งอย่างใด หรือเป็นสถานที่ที่ธรรมชาติที่มีการกำบังคลื่นลม หรือมีทางเข้าออกสู่ ทะเลโดยเรือจะปลอดภัยจาก คลื่นลมและสามารถเทียบท่าได้ และมีท่าที่ดีสำหรับขนถ่ายสินค้าได้ สรุปได้ดังนี้

2.2.2.1 Harbour/Harbor

คือ สถานที่ที่เหมาะสมสำหรับให้เรือเข้าจอดหรือเทียบ เพื่อหลบภัยทางธรรมชาติ ทั้งจากคลื่น ลมและพายุ รวมทั้งเป็นสถานที่ที่เรือสามารถเข้ามาดำเนิน กิจการด้านพาณิชย์ เช่น ขนถ่ายสินค้า สูบถ่าย น้ำมัน รับ - ส่งผู้โดยสารและกิจการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพาณิชย์ ซึ่งแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

2.2.2.1.1 ท่าเทียบเรือขนานกับชายฝั่ง

เป็นท่าเรือที่ถูกออกแบบโดยมีโครงสร้างที่ แข็งแรงสามารถรองรับยานพาหนะ หรือ อุปกรณ์ขนาดใหญ่ที่มีน้ำหนักมาก เช่น รถบรรทุกขนาดใหญ่ เครื่องยกสินค้าแบบล้อเลื่อน เป็นต้น ให้สามารถทำงานขนถ่ายสินค้าบนท่าเทียบเรือได้ ตามปกติการสร้างท่าเทียบเรือขนาน ชายฝั่งได้นั้น ระดับน้ำบริเวณหน้าท่าต้องมีความลึกเพียงพอที่ เรือจะสามารถเข้าเทียบท่าได้ สำหรับท่าเรือลักษณะนี้ยังแบ่งได้อีก 2 แบบ กล่าวคือ

- Wharf หรือท่าเทียบเรือที่มีโครงสร้างทำด้วยไม้ หรือเหล็ก โดยมีแนวของท่าขนานกับชายฝั่ง
- Quay หรือท่าเทียบเรือที่มีโครงสร้างทำด้วยหินหรือคอนกรีต โดยมีแนวของท่าขนานกับชายฝั่ง

2.2.2.1.2 ท่าเทียบเรือที่ยื่นไปในน้ำ (Jetty)

ที่มีลักษณะโครงสร้างเป็นสะพานยื่น จากชายฝั่งไปในแม่น้ำ หรือทะเลใช้ขนถ่ายสินค้า เฉพาะอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น สินแร่ ถ่านหิน ฯลฯ ลักษณะโครงสร้างจะมีความแข็งแรงน้อยกว่า ท่าเทียบเรือขนานกับชายฝั่ง โครงสร้างสามารถ รองรับวัตถุที่มีขนาดเล็กและเบา จึงถูกใช้ ประโยชน์ในการรองรับท่อขนถ่ายสินค้า สายพานลำเลียง และยานพาหนะขนาดเล็กเท่านั้น

2.2.2.2 Port

คือ อาณาบริเวณของพื้นที่ที่ประกอบไปด้วย ท่าเรือ ชุมชนกิจกรรมและ ธุรกิจต่าง ๆ ที่ ดำเนินการเกี่ยวเนื่องหรือสนับสนุนท่าเรือ นั้น นอกจากนี้ อุปกรณ์ที่ใช้ในท่าเรือก็ต้อง เหมาะสมกับ

ประเภทของสินค้าที่ได้มีการบรรทุกและขนถ่ายผ่านท่าเรือนั้น ๆ เช่น ในการขนถ่าย สินค้าที่บรรจุมาโดยตู้คอนเทนเนอร์ก็จำเป็นต้องมีอุปกรณ์ยกขน เช่น บันจันยกตู้สินค้าหน้าท่า รถบันจัน เคลื่อนที่ เป็นต้น

2.2.3 ประเภทของท่าเรือ

The Overseas Coastal Areas Development Institute Of Japan – OCD (1985) ได้พิจารณาแบ่งประเภทของท่าเรือตามความต้องการใช้ประโยชน์และคุณลักษณะของพื้นที่ ดังนี้4

2.2.3.1 พิจารณาจากบริเวณสถานที่ที่ก่อสร้าง

- Estuary Port คือ ท่าเรือที่ถูกสร้างขึ้นบริเวณปากแม่น้ำสายใหญ่ ๆ ซึ่งเป็นบริเวณพื้นที่ของแม่น้ำที่ได้รับอิทธิพลจากน้ำขึ้นน้ำลง
- A Port on Reclaimed Coastline คือ ท่าเรือที่ถูกสร้างขึ้นตามชายฝั่งทะเลโดยใช้วิธีถมดินลงในทะเลตามขนาดพื้นที่ที่ต้องการสร้างเป็นท่าเรือ
- Artificially Excavated Port คือ ท่าเรือที่สร้างโดยวิธีขุดลอกหรือตกแต่งพื้นที่ชายฝั่งให้เว้าลึกเข้าไปในแผ่นดิน โดยมีขนาดพื้นที่รองรับการนำเรือเข้าเทียบท่าได้

2.2.3.2 พิจารณาจากการใช้ประโยชน์เบื้องต้น

- Commercial Port คือ ท่าเรือพาณิชย์ที่ขนส่งสินค้าชนิดต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นชนิดเทกอง (bulk) หรือหีบห่อ (bag) ซึ่งส่วนใหญ่เป็นสินค้าเกษตร
- Quay หรือท่าเทียบเรือที่มีโครงสร้างทำด้วยหินหรือคอนกรีต โดยมีแนวของท่าขนานกับชายฝั่ง
- Industrial Port คือ ท่าเรือที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อสนับสนุนกิจการด้านอุตสาหกรรม สินค้าที่ขนถ่ายจึงเป็นวัตถุดิบสำหรับส่งเข้าสู่กระบวนการผลิตในโรงงานอุตสาหกรรม
- Energy Supply Port คือ ท่าเรือที่ใช้ขนถ่ายน้ำมันเชื้อเพลิง หรือผลิตภัณฑ์ปิโตรเลียม เช่น น้ำมัน แก๊ส
- Tourism Port คือ ท่าเรือที่ใช้อำนวยความสะดวกในการขนส่งผู้โดยสารและรถยนต์ในกิจการท่องเที่ยว
- Marina คือ ท่าเรือที่ถูกสร้างขึ้นสำหรับเรือขนาดเล็กเรือสำราญต่าง ๆ เข้าจอดและเก็บไว้บริเวณท่าเรือ

2.2.3.3 พิจารณาตามสภาพภูมิประเทศ

- City Port คือ ท่าเรือที่ถูกสร้างขึ้นมาในบริเวณชุมชนหรือตัวเมือง ท่าเรือ ประเภทนี้จึงมีทั้งท่าเรือที่ใช้ในการขนส่งสินค้า ผู้โดยสารและอื่น ๆ รวมกัน
- Remote Island Port คือ ท่าเรือที่ถูกสร้างขึ้นในบริเวณที่ห่างไกลจากเขตชุมชน หรือตัวเมือง ซึ่งมักตั้งอยู่ตามเกาะต่าง ๆ

- Regional Development Port คือ ท่าเรือที่ถูกสร้างขึ้นมาในบริเวณพื้นที่ที่ได้รับ การพัฒนา ซึ่งมักเป็นบริเวณที่มีการพัฒนาด้านอุตสาหกรรมและชุมชน เช่น ท่าเรือแหลมฉบัง เป็นต้น

2.2.4 ข้อมูลเกี่ยวกับศูนย์การเรียนรู้ชุมชน

2.2.4.1 ความหมายของศูนย์การเรียนรู้ชุมชน

ศูนย์การเรียนรู้ชุมชน เป็นศูนย์กลางการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับประชาชน ในชุมชน เป็นสถานที่ที่เสริมสร้างโอกาสในการเรียนรู้ ถ่ายทอด แลกเปลี่ยน ประสบการณ์ วิทยาการ ตลอดจนภูมิปัญญาของชุมชน อีกทั้งยังเป็นแหล่งบริการ ชุมชนในการจัด กิจกรรมต่างๆ ที่สอดคล้องกับความต้องการของประชาชน โดยเน้น กระบวนการเรียนรู้ในวิถีชีวิต ของคนในชุมชน ให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม ก่อให้เกิด สังคมแห่งการเรียนรู้ และมุ่งการ พัฒนาแบบพึ่งตนเอง ซึ่งสามารถจำแนกรูปแบบของศูนย์การเรียนรู้ชุมชน ประเภทต่างๆ ที่สำคัญ ได้ดังนี้

2.2.4.1.1 **ห้องแสดงวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น** เป็นส่วนที่แสดงถึงการเรียนรู้ เกี่ยวกับ ศิลปะ จารีต ประเพณี วัฒนธรรม และ ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่แสดงออกถึงวิถีชีวิตของ ชุมชน ซึ่งมีอัตลักษณ์ และความเชื่อประเพณีเป็นของ ท้องถิ่น ซึ่งห้องแสดงวัฒนธรรมมีการจัด แสดงเครื่องมือเครื่องใช้ในการ ดำรงชีวิต และวัฒนธรรม เครื่องแต่งกาย เป็นต้น

2.2.4.1.2 **ห้องอินเทอร์เน็ตชุมชน** เป็นส่วนที่ส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันโลกของ เทคโนโลยีที่ไร้ พรมแดน และเปิด โอกาสให้คนในชุมชนได้เข้าถึงเทคโนโลยี และจัดบริการ สืบค้นเฉพาะที่เป็นความรู้ที่มี ประโยชน์ ต่อการพัฒนาการเรียนรู้

2.2.4.1.3 **ห้องวิชาการชุมชน** เป็นสถานที่จัดประชุมสัมมนา ฝึกอบรมหัวข้อต่างๆ เช่น เรื่องภาษา การเลี้ยงลูก แนะนำการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา มุมพัฒนาการศึกษา ด้วยตนเอง เป็นสถานที่จัด กิจกรรมกลุ่มพัฒนาความรู้ในชุมชน และเป็นห้องถ่ายทอดความรู้ต่างๆ ฝูง จัดบริการแก่ชุมชน บุคคล หรือหน่วยงานภายนอก นอกจากนี้ยังเป็นจุดถ่ายทอดความรู้ด้านต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อเด็ก เยาวชน และประชาชนในชุมชน

2.2.4.1.4 **ห้องเรียนรู้กลุ่มอาชีพชุมชน** เป็นส่วนเผยแพร่ผลงานกลุ่มอาชีพ การดำเนินงาน การ รวมกลุ่ม การฝึกและพัฒนาอาชีพ และเป็นโอกาสทางการตลาดของ กลุ่มอาชีพในชุมชน จะได้ สัมผัสกับการทำงานกลุ่มอาชีพอย่างแท้จริง

2.1.5.1.5 **ร้านค้าชุมชน** เป็นส่วนส่งเสริมการเรียนรู้การดำเนินเชิงธุรกิจร่วมกัน เพื่อการพัฒนาก้าวไป เป็น รูปแบบของสหกรณ์ชุมชน และวิสาหกิจ

2.1.5.1.6 สถานกิจกรรมชุมชน เป็นสถานที่ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการและการเรียนรู้ ของเด็กและเยาวชน ให้มี การทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน บริการเครื่องเล่นสำหรับเด็ก มีการจัด กิจกรรม เรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ และสาขาย่อยครอบครัว เช่นกิจกรรมศิลปะ การร้องเพลง การเล่นเกมต่างๆ เวทีสำหรับปราชญ์ ชุมชน คนเด่นคนดังมาแสดงให้ชุมชนทราบถึง ความสามารถ

2.1.5.1.7 ห้องสมุดชุมชน/ห้องสมุดประชาชน เป็นรูปแบบของศูนย์การเรียนรู้ชุมชน ประเภทหนึ่ง ซึ่งปัจจุบันการดำเนินงาน ห้องสมุดประชาชนตำบลได้มีการถ่ายโอนให้แก่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเป็นผู้รับผิดชอบ ศูนย์การเรียนรู้ชุมชนประเภทนี้ ให้บริการ หนังสือทุกประเภทตั้งแต่พัฒนาการของเด็กเล็ก เยาวชน ผู้สนใจเฉพาะด้าน และมีบริการสื่อ วารสาร สิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่มีความทันสมัย แหล่งที่มาของหนังสือ นอกเหนือจากงบประมาณ ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นแล้ว ยังได้รับการสนับสนุนจาก หน่วยงานเอกชน และ ประชาชนทั่วไปที่ต้องการเห็นคนมีการอ่านหนังสือและมีความรู้มากขึ้น

2.1.5.1.8 ที่อ่านหนังสือประจำหมู่บ้าน/ชุมชน เป็นศูนย์การเรียนรู้ชุมชนอีกประเภทหนึ่งที่ได้มีการถ่ายโอนให้แก่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเป็นผู้ดำเนินงานเป็นที่ให้ประชาชนได้รับทราบข่าวสารและความรู้ต่างๆ ส่งเสริมการ อ่านหนังสือและป้องกันการลืมนหนังสือรวมทั้งเพื่อสร้างนิสัยรักการอ่านหนังสือของประชาชน

ข้อดีของศูนย์การเรียนรู้

1. เรียนตามอัตราการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคนหรือภายในกลุ่ม (Self-Pacing) ศูนย์การเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเรียนตามความต้องการความสามารถของแต่ละคนหรือผู้เรียน ภายในกลุ่ม
2. เรียนรู้อย่างกระฉับกระเฉง (Active Learning) ศูนย์การเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนได้มี ส่วนร่วมใน ประสบการณ์การเรียน การตอบสนอง และให้ผลย้อนกลับทันที
3. บทบาทของผู้สอน (Teacher Role) ศูนย์การเรียนรู้จะเปลี่ยนบทบาทของผู้สอน มาเป็นผู้ แนะนำและคอยช่วยเหลือการเรียนมากขึ้น
4. กระบวนการกลุ่ม (Group Process) ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่ม ภาวะเป็นผู้นำ ยอมรับฟัง ความคิดเห็นผู้อื่น มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

ข้อจำกัดของศูนย์การเรียนรู้

1. ต้นทุนมาก (Cost) การวางแผน การจัดสร้างศูนย์ การรวบรวมและการจัดวัสดุ ต้องใช้ เวลา มาก รวมทั้งการซื้อวัสดุอุปกรณ์การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนที่จะนำมาใช้ ในศูนย์ก็ต้องใช้ เงินจำนวนมาก
2. การจัดการ (Management) ผู้สอนที่จัดการศูนย์การเรียนรู้ต้องมีการจัดระบบ และการ จัดการห้องเรียนที่ดี

การประยุกต์ใช้ศูนย์การเรียนรู้

1. ศูนย์การเรียนรู้สามารถนำไปใช้กับทุกระดับการศึกษาทุกรายวิชา
2. ศูนย์ฝึกทักษะ (Skill Centers) ศูนย์นี้ให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะเพิ่มขึ้น โดยได้รับการ สอนจาก บทเรียนผ่านสื่อหรือวิธีการอื่นมาก่อน ทักษะพื้นฐานจะทำให้ฝึกและปฏิบัติในศูนย์
3. ศูนย์ความสนใจ (Interest Centers) เป็นศูนย์ที่สร้างขึ้นมาเพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจ ใหม่ๆ และให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
4. ศูนย์สอนเสริม (Remedial Centers) เป็นศูนย์ที่จะช่วยผู้เรียนที่ต้องการช่วย เสริมความรู้ หรือทักษะที่ยังไม่เพียงพอจากการเรียนปกติ หรือแยกผู้เรียนที่ต้องการความช่วยเหลือเป็นพิเศษ
5. ศูนย์เพิ่มพูนความรู้ (Enrichment Centers) ศูนย์นี้จะกระตุ้นประสบการณ์การ เรียนรู้ เพิ่มขึ้น หลังจากที่ผู้เรียน ได้เรียนหรือทำกิจกรรมบรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้แล้ว เช่น ผู้เรียนที่มีความสามารถสูงเรียนบทเรียนคณิตศาสตร์จบแล้ว แต่ยังมีเวลาให้ไปเรียนในศูนย์ นั่นที่มีบทเรียนยากเพิ่มขึ้น หรือมีกิจกรรมอื่นให้ทำเพิ่มความชำนาญ หรืออาจจะเป็นศูนย์ที่มี คอมพิวเตอร์ที่มีเกมทาง คณิตศาสตร์
6. ศูนย์สำรอง (Reserved Centers) อาจจะมีศูนย์สำรองไว้ในกรณีที่มีศูนย์แยก กิจกรรม เมื่อ ผู้เรียนทำกิจกรรมในศูนย์ใดเสร็จแล้วจะเข้าไปทำกิจกรรมในศูนย์อื่น แต่ศูนย์นั้นยังไม่ว่างเนื่องจากผู้เรียนในศูนย์นั้นยังทำกิจกรรมไม่เสร็จก็ให้มารอในศูนย์สำรองนี้โดยมีกิจกรรมที่สอดคล้องกับเรื่องที่ ศึกษาเตรียมไว้อาจเป็นกิจกรรมในลักษณะผ่อนคลาย ซึ่งจะทำให้ไม่ว่างในขณะที่รอหรือรบกวนผู้ที่กำลังทำกิจกรรมในศูนย์อื่น

ที่มา : กรม ส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย บทที่ 2 การศึกษาตามอัธยาศัยและแหล่งการเรียนรู้ในชุมชน 21

2.2.5 ความหมายของพื้นที่สีเขียวและการบริหารเมืองกับพื้นที่สีเขียว

“พื้นที่สีเขียวในเขตชุมชนเมือง” ว่าหมายถึง พื้นที่โล่งว่างในเขตเทศบาล ซึ่งมีพืช พรรณเป็นองค์ประกอบหลัก ได้รับการจัดการตามหลักวิชาวนวัฒนวิทยาและหลักการทาง ภูมิสถาปัตยกรรม เพื่อเสริมสร้างภูมิทัศน์ให้

เอื้ออำนวยต่อการพักผ่อนหย่อนใจและเพื่อเสริมสร้าง สภาพแวดล้อมของเมือง อันจะทำให้ชุมชนเมืองเป็นเมืองสีเขียวที่ร่มรื่นสวยงามและน่าอยู่ ตลอดไป เรื่องเกี่ยวกับพื้นที่สีเขียวยังมีรายละเอียดที่น่าสนใจเพิ่มเติมโดยแบ่งเป็นลักษณะต่าง ๆ กันคือ

ข้อแรก พื้นที่ธรรมชาติ เป็นพื้นที่สีเขียวที่มีอยู่ตามธรรมชาติ มักเป็นแหล่งรวมของ ระบบนิเวศที่จำเป็นต้องดูแลรักษาให้คงอยู่ในสภาพที่สมบูรณ์ตลอดไป ส่วนใหญ่อยู่บริเวณต้น น้ำป่าไม้ ภูเขา

ข้อสอง พื้นที่สีเขียวเพื่อบริการ ส่วนนี้เป็นพื้นที่สีเขียวที่ประชาชนเข้าไปใช้บริการเพื่อ การพักผ่อนหย่อนใจ ออกกำลังกาย ขณะที่มิบบทบาทเสริมสร้างทัศนียภาพที่สวยงามให้กับ เมืองในรูปแบบสวนสาธารณะสวนหย่อม สนามกีฬากลางแจ้ง สนามเด็กเล่น ลานเมือง สวน พฤษศาสตร์ สวนรุกขชาติ และสวนสัตว์ ปัจจุบัน กรุงเทพมหานครมีพื้นที่สีเขียวในรูปแบบนี้ หลายแห่ง อาทิเช่น สวนหลวง ร.9 สวนลุมพินี ศูนย์เยาวชน ลานคนเมือง ฯลฯ

ข้อสาม พื้นที่สีเขียวเพื่อสิ่งแวดล้อม มีคุณสมบัติเสริมสร้างคุณค่าด้านสิ่งแวดล้อม เช่น เพิ่มก๊าซออกซิเจน และลดอุณหภูมิความร้อนในเมือง แม้ประชาชนไม่สามารถเข้าไปใช้ บริการได้โดยตรง แต่มีคุณค่าด้านสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นเสมือนปอดของชุมชนเมือง โดยรูปแบบ ในกรุงเทพมหานครได้แก่ สวนในบ้าน พื้นที่สีเขียวในโรงเรียน หน่วยงานราชการ ศาสนสถาน สนามกอล์ฟ

ข้อสี่ พื้นที่สีเขียวริมเส้นทางสัญจร เป็นพื้นที่สีเขียวที่อยู่ในแนวเส้นทางสัญจร สาธารณะ พื้นที่นี้มีบทบาทเสริมสร้างคุณค่าด้านสิ่งแวดล้อมและการบริการ ได้แก่ พื้นที่ตามแนวถนนเกาะกลางถนนริมทางเดินแนวลอยรัน ริมแม่น้ำลำคลอง ริมทางรถไฟ

ข้อห้า พื้นที่สีเขียวเพื่อเศรษฐกิจชุมชน เป็นพื้นที่ที่สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้แก่ผู้ เป็นเจ้าของได้แก่ สวนไม้ผลยืนต้น สวนป่าเศรษฐกิจ พื้นที่ว่างในบริเวณสถาน ประกอบการ พื้นที่สีเขียวเพื่อเศรษฐกิจชุมชนใน กรุงเทพมหานคร ได้แก่บริเวณชานเมืองทั้ง ผังตะวันออกและผังตะวันตกของกรุงเทพมหานคร เช่น สวนผัก สวนผลไม้ ฯลฯ

เมื่อพิจารณาจากพื้นที่สีเขียวทั้ง 5 ประเภทดังกล่าวแล้ว พอมองเห็นแนวทางการ สร้างเมืองสีเขียว ชุมชนสีเขียวให้เกิดขึ้นได้

2.2.5.1 การบริหารเมืองกับพื้นที่สีเขียว

นอกเหนือจากสวนสาธารณะและสวนหย่อมที่กระจายอยู่ทั่วไปแล้ว การมองหาพื้นที่ ในเขตชุมชนเมืองรวมทั้งกรุงเทพฯ มาสร้างพื้นที่สีเขียวนั้นมีความเป็นไปได้ เช่น การสำรวจ และใช้ประโยชน์จากพื้นที่ว่างรกร้าง พื้นที่ส่วนราชการ พื้นที่ของศาสนสถาน พื้นที่ สถานศึกษา พื้นที่ลานกิจกรรมของชุมชน พื้นที่ว่างภายหลังการพัฒนาสาธารณูปโภคและ สาธารณูปการ พื้นที่ว่างตามอาคารบ้านเรือนและสถานประกอบการของเอกชน เป็นต้น

การร่วมแรงร่วมใจกันระหว่างผู้บริหารเมืองภาคธุรกิจ และภาคสังคม(ชุมชนใน สังคม) มีผลต่อการพัฒนาพื้นที่สีเขียว เริ่มตั้งแต่แนวคิดทางการเมืองหรือแนวคิดของฝ่าย บริหารเมืองที่พัฒนาจากสวนสาธารณะในเมืองที่มีออกมาในรูปสวนกระจายเป็นหย่อม ๆ ไร่ การเชื่อมต่อและรูปแบบที่พัฒนาขึ้น แนวทางคือพัฒนาสู่เมืองในสวนสาธารณะ แนวคิดใหม่นี้ส่งเสริมการพัฒนาสวนสาธารณะอย่างเชื่อมโยงกัน คำนึงสร้างสรรค์การเชื่อมต่อที่วางสาธารณะต่างๆ ในเมืองเข้ากับสวนสาธารณะและ “ขึ้นรูป” พื้นที่สีเขียวประเภทต่าง ๆ และพื้นที่ใช้ประโยชน์ที่กลมกลภาวะให้สนับสนุนกัน เช่น ลานสวนสาธารณะ ถนนทางจักรยาน และทางเดินเท้า แนวทางนี้มีผลให้เมืองเพิ่มความสวยงามมากขึ้นมีมิติทาง ธรรมชาติเพิ่มขึ้น นอกเหนือจากสิ่งปลูกสร้างที่เป็นแลนด์มาร์คทั่วไป การบริหารเมืองกับพื้นที่สีเขียวแบบนี้เรียกว่า “อุทยานวิถี” (Green ways) แนวทางพื้นฐานคือ ใช้สวนสาธารณะเป็นแกนกลาง และสร้างพื้นที่หรือเส้นทางสีเขียวให้เชื่อมร้อยสวนสาธารณะกับพื้นที่สำคัญของเมืองรวมทั้งที่โล่งว่างของเมือง เข้าด้วยกัน รูปแบบการเชื่อมโยงอุทยานวิถีมีหลากหลายรูปแบบเช่น

อย่างแรก เส้นทางสีเขียว (Park way) ได้แก่ เครือข่ายทางเท้าทั้งในย่านที่มีคนใช้ เป็นจำนวนมาก ปรับให้เป็นทางเดินที่สะดวก มีม้านั่ง ร้านขายเครื่องดื่ม ส่งเสริมกิจกรรมการ พักผ่อนแบบเมืองในระหว่างทาง และในพื้นที่ที่จัดให้คนเดินเท้าต่อเนื่องในสภาพภูมิทัศน์ที่ดี อาจได้จากการปิดถนนที่มีการใช้งานน้อย หรือเส้นทางรถไฟที่เลิกใช้แล้วเป็นเส้นทางเดิน รวมถึงเส้นทางเลียบลำน้ำ ได้แก่ พื้นที่ริมน้ำต่าง ๆ

อย่างที่สอง เส้นทางเดินเชื่อมลานต่างๆ (Glaze way) ได้แก่ เส้นทางเชื่อมลาน อาคารและทางเดินในกลุ่มอาคารธุรกิจและพาณิชย์ พื้นที่อย่างที่สองนี้ภาคเอกชนมีบทบาท ส าคัญในการสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น

อย่างทีสาม ทางเดินลอยฟ้า (Skyway) ได้แก่ การเชื่อมเส้นทางเดินระดับเหนือ ศิระษะ ท าให้การสัญจรทางเท้าสะดวกกว่าการเดินทางบนระดับบนดิน โดยให้มีภูมิทัศน์ต่อเนื่อง สวยงาม

อย่างทีสี่ เส้นทางจักรยาน (Cycle way) ได้แก่ การจัดเส้นทางให้ขี่จักรยานได้อย่าง สะดวก ปลอดภัย และร่มรื่นในเมือง การสร้างเส้นทางจักรยานนี้ต้องประสานกับพื้นที่สีเขียว อื่น ๆ เพื่อให้เส้นทางจักรยานต่อเนื่องและครอบคลุมทั้งเมืองมากขึ้น

อย่างทีห้า พื้นที่สีเขียวของชุมชนที่สร้างสรรค์ที่ว่างหรือที่สาธารณะของชุมชนให้เป็น พื้นที่สีเขียว เช่น เชื่อมโยงพื้นที่วัด โรงเรียน เข้ากับพื้นที่สัญจรเพื่อเชื่อมต่อกับพื้นที่สีเขียว อื่น ๆ ให้เป็นเส้นทางเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน

2.2.6 แนวความคิดการปรับเปลี่ยนพื้นที่ใช้สอย

“การปรับเปลี่ยนประโยชน์ใช้สอย” (adaptive reuse) เป็นการฟื้นฟูบูรณะพื้นที่ โดยการนำเอา โครงสร้างเก่า หรือพื้นที่ของเมืองที่เสื่อมโทรม ไม่ว่าจะเป็นย่านอุตสาหกรรมพาณิชย์กรรม หรือที่อยู่อาศัยที่ล้าสมัย

ที่มีระดับการใช้งานที่ต่ำมาปรับปรุงสภาพทางกายภาพพร้อมปรับเปลี่ยนกิจกรรมประโยชน์ใช้สอยใหม่เพื่อให้พื้นที่เหล่านี้สามารถตอบสนองกับความต้องการอย่างร่วมสมัย ทั้งยังสามารถสร้างแรงดึงดูดต่อกิจกรรมต่างๆ ในพื้นที่ได้ ทั้งนี้ สิ่งสำคัญที่เป็นเงื่อนไขในการฟื้นฟูบูรณะพื้นที่ของย่านบุคคลคือการรักษาความเป็นสถานที่ (Place) ภายใต้ประโยชน์ใช้สอยใหม่ที่เหมาะสม และการส่งเสริมเศรษฐกิจชุมชน พบว่าในพื้นที่ที่มีนักท่องเที่ยวต่างชาติมาใช้พื้นที่ทำเรือเป็นจำนวนมาก สมควรให้มีการฟื้นฟูบูรณะพื้นที่ดังกล่าว แต่ยังไม่พบว่ามีทีใดใช้วิธีการปรับเปลี่ยนประโยชน์ใช้สอยในการฟื้นฟูบูรณะพื้นที่ โดยปัจจุบันกำลังก้าวเข้าสู่ยุคของสังคมเมืองสีเขียว (Green Society) ซึ่งในเมืองใหญ่อย่างกรุงเทพฯ กำลังเจอปัญหาการขยายเมืองส่งผลให้มีมลพิษในเมืองมากขึ้น พื้นที่ การใช้งานในประจำวัน เป็นสาเหตุสำคัญในการใช้เทคโนโลยีอื่นเข้ามาใช้ทดแทนภายในอาคารอย่าง SUSTAINABLE DESIGN คือ เป็นวิธีการ และใช้กระบวนการที่ช่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และใช้ทรัพยากรต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดอายุการใช้งาน วิธีการนี้จะช่วยให้ประหยัด สะดวกสบาย และยืดอายุการใช้งานถือเป็นสิ่งก่อสร้างที่มีประสิทธิภาพ ยั่งยืน ถูกออกแบบมาให้ลดผลกระทบที่เกิดขึ้นจากอาคาร สิ่งก่อสร้าง ทั้งต่อคน สุขภาพ และต่อธรรมชาติโดยใช้พลังงานน้ำทรัพยากรอื่นๆ อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด , ป้องกันสุขภาพของผู้อยู่อาศัย และ ลดของเสีย มลภาวะ และการทำลายสิ่งแวดล้อม

ที่มาข้อมูล : นางสาว นิรมล เห่งตระกูล ดร.ณพงศ์ นพเกตุ

2.2.7 แนวความคิดการออกแบบยั่งยืน

“Sustainable” ถูกใช้โดยนักอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ต่อมาเมื่อสถาปัตยกรรมได้ให้ ความสนใจในความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมมากขึ้น คำเหล่านี้จึงถูกนำมารวมกับสถาปัตยกรรม โดยให้ความหมายที่สื่อถึงงานสถาปัตยกรรมที่คำนึงถึงระบบนิเวศน์ สิ่งแวดล้อมและเป็น สถาปัตยกรรมที่มีออกแบบโดยคำนึงถึงความยั่งยืนของธรรมชาติ สถาปัตยกรรมในแนวความคิดนี้มีเป้าหมายในการออกแบบที่จะส่งผลกระทบต่อ สิ่งแวดล้อมน้อยที่สุดและสร้างสภาพแวดล้อมที่น่าอยู่ มีผลดีต่อสุขภาพของผู้อยู่อาศัย ความหมายเชิงลึกของคำเหล่านี้เกี่ยวพันไปถึงเรื่องที่สถาปนิกจะทำได้เพื่อการรักษาเยียวยา รวมไปถึงการขยาย สืบต่อ หรือทำให้โลกสามารถรองรับความเปลี่ยนแปลงและคงอยู่เพื่อ มนุษยชาติในรุ่นต่อๆ ไป

หัวใจสำคัญและหลักแนวคิด Sustainable Development

Nature + Technology

2.3. ลักษณะเฉพาะของประเภทโครงการ

เป็นการส่งเสริมแนวคิดย่านสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนภายในชุมชน เพื่อสภาพความเป็นอยู่ที่ ดีขึ้น โดยมีองค์ประกอบที่หลากหลาย ทั้งด้านเพื่อชุมชน ศูนย์กลางกิจกรรมชุมชน เพื่อคนเมือง และนักท่องเที่ยว

2.3.1 บริเวณโกดังโรงสี 4 และชุมชนตลาดเก่าบุคคโล

เป็นโครงการที่อิงจากพื้นที่จริง เป็นพื้นที่ที่มีนักท่องเที่ยวเข้าเป็นจำนวนมากแต่ไม่สามารถเชื่อมต่อกับชุมชนได้ และยังขาดการดูแลรักษาทำให้อาคารมีความทรุดโทรมตามกาลเวลา และขาดความน่าสนใจที่จะให้ผู้คนแวะเข้ามาชื่นชม โดยพื้นที่โดยรอบเป็นย่านเจริญนครซึ่งมีการเติบโตทางด้านเศรษฐกิจอย่างรวดเร็วด้วย รถไฟฟ้าสายสีทอง เมกะโปรเจกต์ต่างๆ เช่น ไอคอนสยาม หรือเครือโรงแรม และคอนโดมิเนียม ซึ่งทำให้มีประชากรทั้งไทยและต่างชาติเพิ่มขึ้น โครงการจึงเข้ามาจับบทบาทในการเปลี่ยนแปลง จัดระบบ และพัฒนาพื้นที่บนที่ดินที่มีความสร้างสรรค์ สวยงาม และเกิดเป็นพื้นที่ส่วนกลางของชุมชนให้สอดคล้องกับพฤติกรรมคนในปัจจุบัน

ซึ่งมีหลักทฤษฎีชีวิตสังคมเมืองที่เน้นเรื่องของลักษณะที่มีความหลากหลาย ดังต่อไปนี้

- ในย่านใจกลางเมือง ควรใช้ที่ดินแบบผสมผสาน ทั้งที่อยู่อาศัย ที่ทำงาน ร้านค้า และแม้กระทั่งอุตสาหกรรมที่ปราศจากมลภาวะ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้คนผ่านไปมาจำนวนมากตลอดเวลา
- เพื่อความมีชีวิตชีวาและความหลากหลายในย่านใจกลางเมือง โดยเฉพาะเมืองใหญ่จึงจำเป็นต้อง สร้างความหนาแน่นทั้งอาคารและผู้คน แต่ไม่ใช้การสร้างความแออัด เพื่อให้เกิดความมีชีวิตชีวา มี พื้นที่ที่ผู้คนจะได้พบปะสังสรรค์ และทำกิจกรรมร่วมกัน

เป็นที่มาของการจัดทำศูนย์การค้าย่านตลาดเก่าบุคคโล

2.3.2 ศูนย์การค้าชุมชน (Neighborhood Shopping Center)

คือ ศูนย์การค้าแบบเปิดขนาดเล็กในละแวกบ้าน ที่ออกแบบเพื่อความสะดวกแก่ผู้บริโภคในการซื้อสินค้าอุปโภคบริโภค (Consumer Goods) หรือสิ่งของที่ใช้ประจำวัน มีพื้นที่ประมาณ 3-5 ไร่ และมีขนาดพื้นที่ให้เช่าประมาณ 2,700-14,000 ตารางเมตร สิ่งดึงดูดผู้บริโภคให้เข้ามาที่ศูนย์ส่วนใหญ่จะเป็นผู้เช่าหลัก ประเภทซูเปอร์มาร์เก็ตหรือร้านขายยา นอกเหนือจากนี้ยังมีจะมีร้านค้าปลีกต่างๆ อยู่ภายในบริเวณศูนย์การค้าชุมชนนี้ประมาณ 15 – 20 ร้าน เช่น ร้านอาหาร ร้านขายยา ร้านให้เช่าวิดีโอ ร้านซักรีด ร้านทำผม ร้านขายดอกไม้ และธนาคาร เป็นต้น ศูนย์การค้าชุมชนจะสามารถรองรับผู้บริโภคได้ 2,500 – 40,000 คนต่อวัน ภายในรัศมีประมาณ 3 – 5 กิโลเมตร

2.3.3 Experience Area

Experience Area หมายถึง การจัดพื้นที่การเรียนทางกายภาพเพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถควบคุม การเรียนรู้สิ่งใหม่ด้วยตนเองหรือกลุ่มคน ลักษณะของ Experience Area คล้ายกับศูนย์การเรียนรู้ ซึ่ง ลักษณะของศูนย์การเรียนรู้มี พื้นฐานจากแนวคิดการศึกษาระบบเปิดในช่วงทศวรรษ 1960s ถึง 1970s โดยการจัดพื้นที่ฐานการเรียน ให้ผู้เรียนมีโอกาสควบคุมการเรียน เพิ่มขึ้น เพื่อส่งเสริมการทำกิจกรรมด้วย ตนเองหรือโดยกลุ่มจะจัดโดยแบ่งกลุ่ม ตามที่ได้รับมอบหมายการจัดพื้นที่นี้สามารถจัดภายในห้องเรียน ในห้องปฏิบัติการจะจัดโดยแบ่งออกเป็น 4-6 ศูนย์ ภายในห้องหรือศูนย์เดี่ยวกลางห้องหรือมุมใดมุมหนึ่งของ ห้องหรือ แม้แต่ระเบียบทางเดินก็ทำได้แต่ต้องสามารถกำจัดเสียงรบกวนต่าง ๆ ได้ หรือจัดไว้ในห้อง สมุดแต่ละศูนย์จะจัดในลักษณะเป็นโต๊ะ 1 ตัว และมีเก้าอี้ล้อมรอบเพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียน อภิปราย วิจัย แก้ปัญหา หรือทดลองร่วมกันหรืออาจจัดโต๊ะคอมพิวเตอร์ที่ต่อเป็นเครือข่ายหรือใน ลักษณะที่สามารถทำกิจกรรมคนเดียวหรือเป็นกลุ่มเล็กได้ นอกจากนี้ยังจัดในลักษณะเป็นคูหาเพื่อกำจัด เสียง รบกวนในขณะที่เรียนหรือทำกิจกรรมจากศูนย์ใกล้เคียงหรือเสียงรบกวนอื่นที่จะทำให้เสียสมาธิใน การเรียน คูหายังแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ คูหาแห้ง (Dry Carrel) และ คูหาเปียก (Wet Carrel)

คูหาแห้ง จะประกอบด้วยสื่อการเรียนที่ไม่มีวัสดุอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ส่วน

คูหาเปียก จะประกอบด้วย สื่อการเรียนที่เป็นวัสดุอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น เทป เสียง ที่วีมอ นิเตอร์ เครื่องเล่นแถบวีดีทัศน์ เครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นต้น สื่อการเรียนที่ประจำในแต่ละศูนย์จะอยู่ใน รูปแบบสื่อประสมที่แยกตามกิจกรรมหรือเป็นชุดการเรียนก็ได้ในการเรียนที่แต่ละศูนย์แยกตามกิจกรรม การเรียนนอกจากนี้ ผู้เรียนที่แบ่งออกเป็นกลุ่ม ๆ แต่ละกลุ่มต้องเรียนให้ครบทุกศูนย์ ส่วนศูนย์การเรียนรู้ที่จัดทุกกิจกรรมไว้ในศูนย์เดียว แต่ละกลุ่ม ต้อง เปลี่ยนกันเข้าไปเรียน

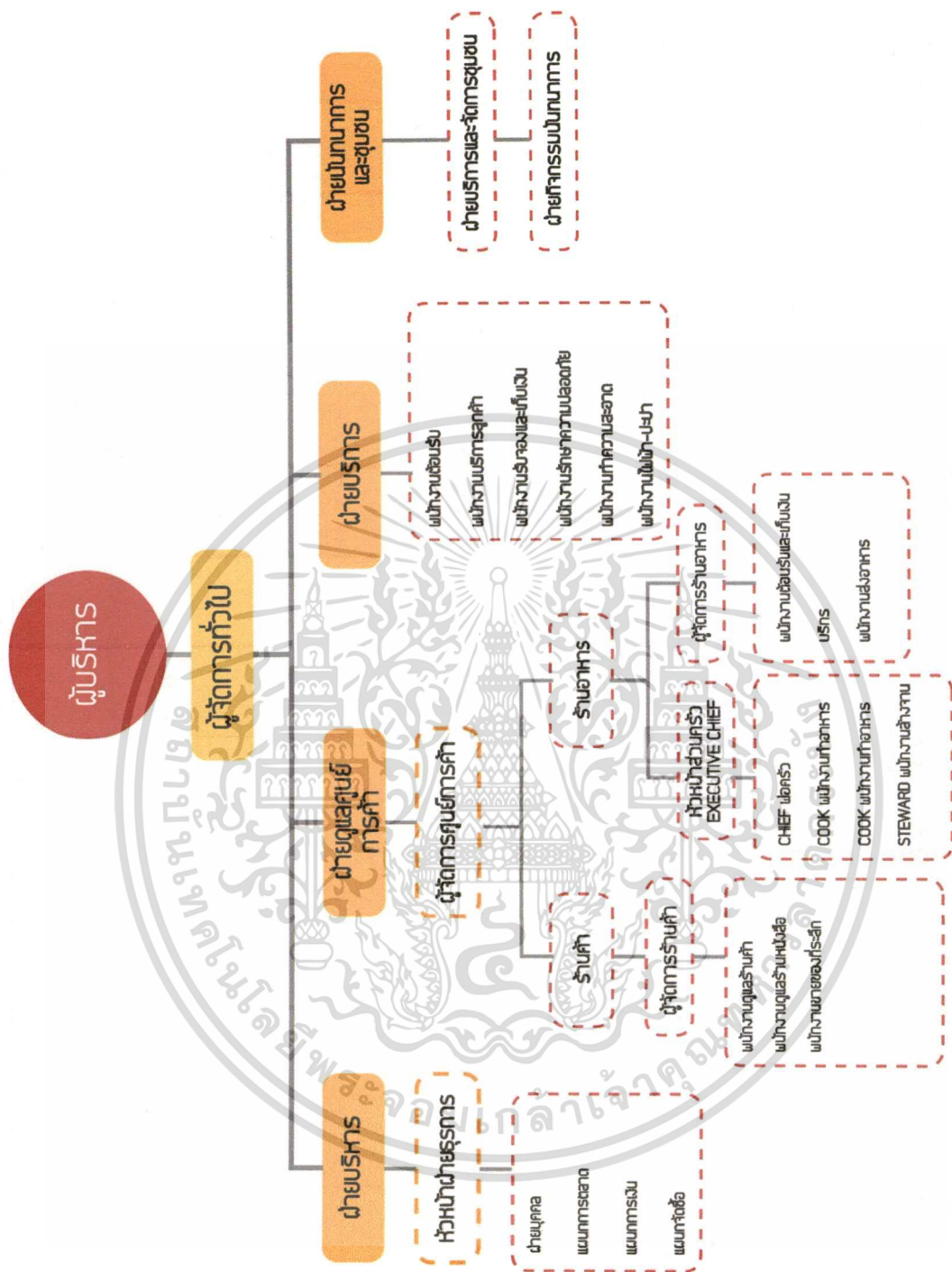
2.4. องค์ประกอบพื้นฐานของโครงการ

องค์ประกอบของโครงการ	วัตถุประสงค์	ตัวอย่างกิจกรรมที่จะเกิดขึ้น
พื้นที่บริการสาธารณะ (PUBLIC SERVICE SPACE)	เพื่อเป็นพื้นที่ให้บริการขั้นพื้นฐานของพื้นที่ศูนย์การค้า	ผู้รับบริการจะสามารถจองตัว ล่องเรือ ติดต่อสอบถามเกี่ยวกับการใช้บริการพื้นที่ในส่วนต่างๆ
พื้นที่จัดนิทรรศการ (EXHIBITION SPACE)	เพื่อสร้างกิจกรรม เสนอ นิทรรศการด้านสิ่งแวดล้อม และ เกิดกิจกรรมเอนกประสงค์ เป็นพื้นที่ชุมชน	การเรียนรู้แลกเปลี่ยนความรู้และ นำเสนอความรู้ใหม่ๆ อย่างสร้างสรรค์
พื้นที่ร้านอาหาร (RESTAURANT)	เพื่อเป็นพื้นที่ในการรับประทานอาหาร	รับประทานอาหาร พักผ่อน และ ทำกิจกรรมเอนกประสงค์
พื้นที่กิจกรรมสาธารณะ (ACTIVITIES SPACE)	เพื่อสร้างกิจกรรมนันทนาการ การแสดง เพื่อผ่อนคลายความเครียด และจับจ่ายใช้สอย	กิจกรรมนันทนาการ ชมการแสดง การออกกำลังกาย พบปะพูดคุย พักผ่อน เป็นจุดนัดพบ และ เลือกซื้อของ
พื้นที่สวน (PARK SPACE)	เพื่อสร้างพื้นที่พักผ่อน และ เพิ่มพื้นที่สีเขียวสวนกลางให้กับชุมชน	กิจกรรมนันทนาการพักผ่อน เป็นจุดนัดพบปะพูดคุย
พื้นที่ส่วนงานประเพณี (TRADITIONAL SPACE)	เพื่อเป็นศูนย์กลางของชุมชนที่ยึดเหนี่ยวจิตใจและปรับให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนไป	ไหว้เจ้า กิจกรรมตามประเพณีจีน และเรียนรู้ความเป็นมาของศาลเจ้า
พื้นที่เรียนรู้ (EXPERIENCE SPACE)	เพื่อเป็นพื้นที่สร้างปฏิสัมพันธ์ ทางความรู้ระหว่างบุคคล ภายในชุมชน เช่น นักเรียน นักศึกษา นักธุรกิจ ในการ แลกเปลี่ยน ส่งเสริม สนับสนุน ความรู้และประสบการณ์ และพัฒนาต่อยอดให้เกิดรายได้ ภายในชุมชน	การทำงาน และเรียนรู้ร่วมกัน แลกเปลี่ยน นำเสนอความรู้ใหม่ๆ ให้ส่งเสริมกับสินค้าในชุมชนให้มีมูลค่าเพิ่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5. สายการบริหารและอัตรากำลังพื้นฐาน

เนื่องจากโครงการเป็นโครงการเสนอแนะ จึงมีการอ้างอิงสายการบริหารและ อัตรากำลังพื้นฐานมาจาก กรณีศึกษา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6. รายละเอียดองค์ประกอบพื้นฐาน

2.6.1 รายละเอียดองค์ประกอบพื้นฐานของโครงการ

2.6.1.1 พื้นที่ส่วนบริการสาธารณะ (Service)

พื้นที่บริการสาธารณะ คือ การตอบสนองความต้องการทางสังคม ไม่ว่าจะ เป็นการจัดให้มีบริการสาธารณะในด้านการคุ้มครองความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินการจัดให้มีสิ่งสาธารณูปโภคต่างๆ ซึ่งมีปรากฏอยู่ในโครงการเช่น ศูนย์ ให้บริการข่าวสารการท่องเที่ยว (Tourist Information Center) ห้องนำสาธารณะ เป็นต้น

ก. ขนาดของพื้นที่บริการสาธารณะ ต้องมีขนาดเพียงพอและรองรับการใช้งานของผู้เข้าใช้ได้ตลอดวันควรมีขนาดที่ไม่เล็กจนเกินไปโดยเฉพาะพื้นที่ห้องนำสาธารณะที่มีคนเข้าใช้เป็นจำนวนมากในแต่ละชั่วโมง

ข. การออกแบบพื้นที่สาธารณะ เพื่อการเข้าถึงง่ายการใช้ Graphic , Sinage เป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับพื้นที่นี้ต้องมีความโดดเด่นและสามารถมองเห็นได้ง่ายตกแต่งด้วยวัสดุที่เข้ากับสภาพแวดล้อมทันทวนต่อการใช้งานและทำความสะอาดได้ง่าย

2.6.1.2 พื้นที่รับรอง (Lobby)

พื้นที่รับรอง หรือ ส่วนโถงพักคอย เป็นส่วนแรกๆที่ผู้มาใช้บริการจะต้องมา พบเห็น เพื่อทำการลงทะเบียนเข้าสู่โครงการหรืออื่นๆ เป็นศูนย์รวมที่จะแยกไปยัง ส่วนต่างๆ ต่อไป โดยมีพื้นที่ย่อย เช่น Waiting Area ซึ่งจำนวนที่นั่งอาจขึ้นอยู่กับ แนวคิดของพื้นที่โถงรับรอง และพฤติกรรมผู้ใช้งานในสถานที่นั้นๆ

ลักษณะสำคัญในการออกแบบพื้นที่รับรอง

1. ใกล้เคียงบริเวณจอดรถ หรือ ทางสัญจรหลัก
2. มีระบบป้องกันไฟที่แน่นอนและปลอดภัย
3. เป็นส่วนพักผ่อนก่อนเข้าสู่ส่วนต่างๆ
4. มีทางเข้า-ออก เฉพาะเจ้าหน้าที่หรือส่วนบริการ
5. มีเก็บของและอุปกรณ์บางอย่าง

ก . ขนาดของห้องโถง (Size of Lobby) ขึ้นอยู่กับชนิดและขนาดของอาคารรวมถึงจำนวนองค์ประกอบอื่นๆบริเวณ นี้ก็ด้วย ในการออกแบบห้องโถง ควรจะให้ความรู้สึกและมีความเหมาะสมในขณะที่ มีผู้ใช้นั่งพักรออยู่ในบริเวณนี้ด้วย ส่วนที่ผู้ใช้จะเข้ามาตลอดเวลา โถงจึงควรมีขนาดใหญ่พอประมาณ เพื่อความสะดวกสบายต่อผู้ เข้าใช้บริการ

ข. การออกแบบห้องโถง (Lobby Design) เพื่อเน้นความสำคัญของห้องโถง ดังนั้นการตกแต่งจึงต้องให้โดดเด่น เป็น การ สร้างบรรยากาศ กำหนดจุดที่ตั้งของกลุ่มพักคอย จะไม่เป็นการสร้างปัญหาการ สัญจรไม่ สะดวก การตกแต่งบริเวณห้องโถงต้องมีการเลือกวัสดุพื้นผิว และเครื่องตกแต่งอื่นๆ เช่น พื้น ผนัง ประตู เฟอร์นิเจอร์ และเฟอร์นิเจอร์ ควรเป็นชนิดที่ แข็งแรงทนทาน และสวยงามด้วย

2.6.1.3 พื้นที่กิจกรรม (Activities Area)

พื้นที่กิจกรรมในโครงการนี้ หมายถึงพื้นที่ที่จัดสรรไว้ให้ผู้ใช้งานทำกิจกรรม ต่างๆโดยเป็นพื้นที่ สร้างสรรค์ และเป็นพื้นที่สันทนาการของผู้คนเมือง ด้วย Facilities ต่างๆ ที่ช่วยอำนวยความสะดวก เช่น ร้านอาหาร คาเฟ่ ลานเอนกประสงค์ ลานออกกำลังกาย ฯลฯ ซึ่งคนเมืองใช้ในการทำกิจกรรมตลอดวัน ลักษณะองค์ประกอบภายนอกของพื้นที่กิจกรรมในโครงการ ควรคำนึงถึงตั้งแต่ทางเข้าจนถึง ส่วนประกอบต่างๆ เช่น ที่นั่งพักคอย ฯลฯ ตลอดจนการสร้างบรรยากาศให้ร่มรื่นชวนพักผ่อน และ คำนึงถึงการออกแบบ Graphic ต่างๆที่ใช้ในโครงการ

ก. ขนาดของพื้นที่กิจกรรม ขนาดของพื้นที่การศึกษา ควรสามารถรองรับได้เป็นจ จำนวนอย่างน้อย 20% ของผู้ เข้าใช้บริการสวนสาธารณะ หรือสถานีรถไฟฟ้าใต้ดินในช่วงเวลาหนึ่ง รวมถึง เส้นทางสัญจร และค ำนึงถึงผลกระทบต่อพื้นที่อื่นๆในเรื่องของเสียง

ข. การออกแบบพื้นที่กิจกรรม เนื่องจากพื้นที่กิจกรรมเอนกประสงค์ วัสดุและการออกแบบที่ นำมาใช้ควรคำนึงถึง สภาพแวดล้อม สะท้อนความเป็นชุมชนสีเขียว มีความเหมาะสมต่อกิจกรรม ทุก รูปแบบ มีความแข็งแรง

2.6.1.4 พื้นที่เรียนรู้ (Learning Area)

พื้นที่การเรียนรู้ หมายถึง การเรียนรู้ที่แท้จริงนั้นไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่นั้น ห้องเรียน แต่เราสามารถหาความรู้ได้จากอินเทอร์เน็ต จากธรรมชาติ จากสังคม และ สิ่งแวดล้อมรอบตัวเรา เมื่อโลกเรา เจริญขึ้นทางด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร 'ห้องเรียน' หรือ 'พื้นที่การเรียนรู้' ของเด็กและเยาวชนใน ศตวรรษที่ 21 ก็ กว้างใหญ่ขึ้นตามไปด้วย เป็นพื้นที่ที่กลุ่มคนส่วนใหญ่ต้องการจากพื้นที่สาธารณะใน เมือง เช่นค้นคว้าข้อมูล หรือต้องการหาแรงบันดาลใจในการทำงาน เป็นต้น

ลักษณะของพื้นที่การศึกษาของโครงการ

เป็นพื้นที่ที่พร้อมในการรองรับการเข้าใช้งานตลอดเวลา ทั้งพื้นที่ห้องสมุด ประเภทและจำนวนของหนังสือ ลักษณะและจำนวนโต๊ะทำงานรูปแบบต่างๆ พื้นที่ ห้องประชุม คาเฟ่ หรือพื้นที่กลางแจ้ง รวมไปถึงการให้บริการเรื่องเอกสาร เช่น พิมพ์ งาน และปริ้นท์งาน เป็นต้น

ก. ขนาดของพื้นที่การศึกษา ขนาดของพื้นที่การศึกษา ควรสามารถรองรับได้เป็นจำนวนอย่างน้อย 20% ของผู้เข้ารับบริการพื้นที่

ข. การออกแบบพื้นที่การศึกษาวัดและการออกแบบที่นำมาใช้ควรมีความเหมาะสมต่อกิจกรรมการศึกษาทุกรูปแบบ มีความเหมาะสมต่อการปฏิบัติงาน มีความแข็งแรงสามารถทำความสะอาดได้ง่าย และควรคำนึงถึงความร่วมสมัยสะท้อนความเป็นชุมชนสร้างสรรค์

2.6.1.5 พื้นที่บริหาร (Office)

สำนักงาน หรือ ออฟฟิศ โดยทั่วไปหมายถึงห้องหรือพื้นที่อื่นที่ผู้ คนทำงาน (ซึ่งเรียกว่าพนักงาน เจ้าพนักงาน หรือเจ้าหน้าที่) บริษัทหรือองค์การ ต่าง ๆ มักมีสำนักงานเป็นส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดอยู่ในสถานที่ตั้งทางการ สำนักงาน อาจมีขนาดตั้งแต่โต๊ะเก้าอี้ตัวเล็ก ๆ ภายในบ้าน ห้องสำนักงานห้องหนึ่ง ไปจนถึงทั้ง ชั้นของอาคาร สำนักงานหนึ่งอาจแบ่งด้วยผนังกันเป็นพื้นที่ทำงานสำหรับแต่ละ แผนก หรือ ทีมงาน

2.7 กรณีศึกษาเปรียบเทียบ

1. การแปรรูป “วัฒนธรรมท้องถิ่น” อย่างไร...ให้ได้เงินล้าน

ข้อมูลทั่วไปของโครงการ

ชื่อโครงการ : แปรรูป “วัฒนธรรมท้องถิ่น” อย่างไร...ให้ได้เงินล้าน

เจ้าของโครงการ : TCDC

ประเภทโครงการ : ศูนย์สร้างสรรค์

เรื่อง : พลอย มัลลิกะมาส

ใครบางคนเคยกล่าวไว้ว่าการออกแบบที่มี “วัฒนธรรม” เป็นตัวตั้งนั้นเป็นเรื่องไม่สนุก! ด้วยว่าเป็นการออกแบบที่ถูก “ปิดล้อม” อยู่ภายใต้เอกลักษณ์สำคัญประจำถิ่น อันจะต้องครอบคลุมถึงวิถีชีวิต ขนบธรรมเนียม จารีต ประเพณี ฯลฯ ของมนุษย์ทุกคนราวกับเป็นเงาตามตัว การจะขยับออกนอกเส้นวัฒนธรรมที่มีมาแต่เดิมนั้นก็ดูจะเป็นเรื่องยากเย็น



ขณะที่คนอีกกลุ่มหนึ่งกลับเชื่อมั่นว่า “วัฒนธรรม” และ “การออกแบบ” เป็นสองสิ่งที่สามารถอยู่ร่วมกันได้ เพียงแต่ต้องสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับคำว่า “วัฒนธรรมท้องถิ่น” ให้ตรงกันเสียก่อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคม ตะวันออกนั้น เรื่องของวัฒนธรรมท้องถิ่นได้ฝังรากลึกจนกลายเป็น “จุดแข็ง” และ “ต้นทุน” ที่สำคัญในการพัฒนาประเทศ (เมื่อวิเคราะห์ในเชิงความหลากหลายของวัฒนธรรม, ประเพณีอันเป็นเอกลักษณ์, ประวัติศาสตร์ที่แสนยาวนาน, ความละเอียดอ่อนในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับจากทั่วโลก ตลอดจนภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้รับการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น) ซึ่งหากคนในชาติมีความเข้าใจในเรื่องของ “วัฒนธรรมท้องถิ่น” ที่

ตรงกันแล้ว ก็จะทำให้การออกแบบภายใต้กรอบของวัฒนธรรมกลายเป็นเรื่องของความสร้างสรรค์ร่วมสมัย และทำได้ง่ายโดยไม่ยากเย็น

ความหมายของวัฒนธรรมท้องถิ่น

วัฒนธรรมท้องถิ่น หมายถึง การศึกษาเกี่ยวกับสิ่งที่ติงาม สิ่งที่มีคุณค่า ซึ่งคนในสังคมประพฤติหรือแสดงออกมาซ้ำ นาน สามารถแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่

1. ขนบธรรมเนียมประเพณี และความเชื่อ
2. ภาษา วรรณกรรม ศิลปกรรม และโบราณคดี
3. การละเล่น ดนตรี และการพักผ่อนหย่อนใจ
4. ชีวิต ความเป็นอยู่
5. วิทยาการ

ความสำคัญของวัฒนธรรมท้องถิ่น

วัฒนธรรมท้องถิ่น คือ วิถีชีวิตของคนในแต่ละชุมชน เป็นมรดกสืบทอดกันมา และทุกคนในท้องถิ่นย่อมมีความภาคภูมิใจในการเป็นเจ้าของร่วมกัน (ก่อให้เกิดความรักความหวงแหน) โดยมีศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นเป็นตัวบ่งชี้ความสำคัญของคนในสังคมซึ่งสืบทอดกันมาช้านาน

ประโยชน์ของวัฒนธรรมท้องถิ่น

1. เป็นเครื่องมือที่ก่อให้เกิดความรัก ความสามัคคี สร้างความเข้าใจ และการรวมพลังในการสร้างสรรค์บางสิ่งบางอย่างร่วมกันของคนในท้องถิ่น
2. สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของกลุ่มคนที่แตกต่างกันไปตามสภาพสิ่งแวดล้อม โดยมีศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านเป็นตัวกำหนด
3. ให้ความบันเทิงแก่กลุ่มชนในสังคม เช่น การฟังเพลง การร้องเพลง การแสดงมหรสพ ตลอดจนพิธีกรรมและประเพณีในเทศกาลต่างๆ
4. เป็นเครื่องมือให้การศึกษาและเป็นหลักฐานอันสำคัญยิ่งของชีวิต ที่ทำหน้าที่อบรมคนในสังคมให้รู้จักรับผิดชอบ ตลอดจนช่วยปลูกฝังคุณธรรมให้แก่คนในชุมชน
5. เป็นเครื่องฝึกพัฒนาการทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคมให้เยาวชนทั่วไป
6. เป็นเครื่องมือในการควบคุมทางสังคม เพราะมนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่จำต้องอยู่รวมและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ภายใต้ระเบียบแบบแผนและกฎเกณฑ์อันเป็นแนวปฏิบัติร่วมกันในสังคมนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



สินค้าและบริการที่จัดอยู่ในขอบข่ายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้น อาจแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

1. ประเภทมรดกทางวัฒนธรรม (Heritage or Cultural Heritage) อันได้แก่ กลุ่มอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ โบราณคดี วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ ไปจนถึงงานหัตถกรรม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การแพทย์แผนโบราณ และเรื่องของอาหารการกิน
2. ประเภทศิลปะ (Arts) อันได้แก่ กลุ่มอุตสาหกรรมที่สร้างสรรค์สินค้าขึ้นบนพื้นฐานของศิลปะและวัฒนธรรม รวมถึงทั้งงานศิลปะ (Visual Arts) และศิลปะการแสดง (Performing Arts)
3. ประเภทสื่อ (Media) หมายถึง สินค้าและบริการสร้างสรรค์ที่สื่อสารกับคนกลุ่มใหญ่ หมายรวมถึงทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ (Publishing and Printing Media) และงานโสตทัศน (Audiovisual)
4. ประเภทงานสร้างสรรค์ตามลักษณะงาน (Functional Creation) อันได้แก่ งานออกแบบ แฟชั่น โฆษณา สถาปัตยกรรม ซอฟต์แวร์ ฯลฯ

ตัวอย่างของประเทศที่ใช้แนวความคิดการพัฒนาระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ชัดเจนที่สุดในแถบเอเชีย ก็คงหนีไม่พ้นประเทศเกาหลีใต้ ตลอดทศวรรษที่ผ่านมาประเทศเกาหลีประสบความสำเร็จอย่างมากในการส่งออก “วัฒนธรรมเกาหลี” (Korean Wave) ไปทั่วทุกมุมโลก ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของภาพยนตร์, หนังสือซีดี, รายการทีวี, ดนตรี, นักร้อง, นักแสดง, แฟชั่น ตลอดจนถึงเรื่องของการท่องเที่ยว, ศิลปะการแสดง, อาหาร และ ศัลยกรรมนำเที่ยวสินค้าทางวัฒนธรรมเหล่านี้ได้ก่อให้เกิดการจ้างงานและเม็ดเงินที่ล้นไหลเข้าสู่ประเทศอย่างมหาศาล

2.แนวคิด Localized Marketing

หรือการนำเอาวัฒนธรรมท้องถิ่นมาเป็นลูกเล่นทางการตลาด

ลักษณะของโครงการ : แนวคิดทางด้านการตลาด

ปี 1990 ในช่วงเวลานั้นฮ่องกงกำลังเผชิญกับภาวะ “วิกฤตการเงิน” รัฐบาลจึงเร่งผลักดันแนวคิดของ “ระบบเศรษฐกิจใหม่” ที่นำเอาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมมาขับเคลื่อนเศรษฐกิจของชาติแทนกรณีศึกษาที่น่าสนใจอีกหนึ่งของฮ่องกงซึ่งได้หยิบยกเรื่องราวของวัฒนธรรมท้องถิ่นมา “ปรุงรสใหม่” จนกลายเป็นงานออกแบบร่วมสมัย สามารถเปลี่ยนมุมมองของคนทั่วโลกต่อ “งานดีไซน์ฮ่องกง” ได้เป็นผลสำเร็จก็คือ ผลงานการออกแบบสินค้าต่างๆ ของร้าน “G.O.D” ที่ได้หยิบยกวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ ตลอดจนเรื่องราวของวัฒนธรรมบนท้องถนน “ในแบบฮ่องกงแท้ๆ” (Very Hong Kong Street Culture) มาผสมผสานใส่ไว้ในโปรดักต์ดีไซน์ร่วมสมัยทั้งหมด ตั้งแต่เสื้อผ้าแฟชั่น ไปจนถึงเฟอร์นิเจอร์และข้าวของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน



GOODS OF DESIRE

G.O.D ย่อมาจากคำว่า Goods of Desire เป็นการล้อเลียนเสียงในภาษาแคว้นตั้งที่อ่านออกเสียงว่า “Jy hou di” ที่มีความหมายว่า “ชีวิตที่ดีขึ้น” G.O.D. ก่อตั้งโดย นายดักลาส ยัง (Douglas Young) อดีตนักศึกษาศาปตย์ผู้ผันตัวมาเป็นโปรดักต์ดีไซเนอร์ ล่าสุดนิตยสารระดับโลกอย่าง New York Times ยกย่องว่าเขาเป็นหนึ่งในแกนนำสำคัญที่มีอิทธิพลต่อแวดวงดีไซน์ของจีนมากที่สุด

การหยิบยกเรื่องราววัฒนธรรมท้องถิ่นมาสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ได้อย่างโดดเด่นนี้ ส่งผลให้แบรนด์ตั้งระดับโลกอย่างกาแฟสตาร์บัคส์ (ที่ใช้กลยุทธ์การตลาดแบบ Think Global Act Local มาโดยตลอด) ต้องหันมามองแบรนด์ท้องถิ่นเล็กๆ อย่าง G.O.D พร้อมส่งเทียบเชิญนายดักลาส ยัง ให้มาร่วมทีมออกแบบตกแต่งร้านสตาร์บัคส์สาขาพิเศษบนถนน Duddell Street ย่านเซ็นทรัล ภายใต้คอนเซ็ปต์ Blend of East and West ด้วยการจำลองรูปแบบคาเฟ่โบราณที่ชาวฮ่องกงเรียกกันว่า “ปิง ซัต” (Bing Sutt) และนำรสชาติความแบบท้องถิ่น อาทิ

ขนมทาร์ตไข่ (Egg Tart), ป๊อ ล้อ ป่าว (Rustic Bun) และขนมถั่ว (Hezelnut Roll) มาเสิร์ฟคู่กันกับ “เอสเพรสโซ่” แก้วดังของสตาร์บัคส์ด้วย



ร้านนี้นับเป็นสตาร์บัคส์สาขาแรกของโลกที่เกิดขึ้นภายใต้แนวคิด Localized Marketing หรือการนำเอาวัฒนธรรมท้องถิ่นมาเป็นลูกเล่นทางการตลาด

3. Starbucks reserve roastery shanghai

ข้อมูลทั่วไปของโครงการ

ชื่อโครงการ : Starbucks reserve roastery shanghai

ที่ตั้งโครงการ : Shanghai, China

เจ้าของโครงการ : Starbuck coffee

ประเภทโครงการ : ร้านกาแฟ

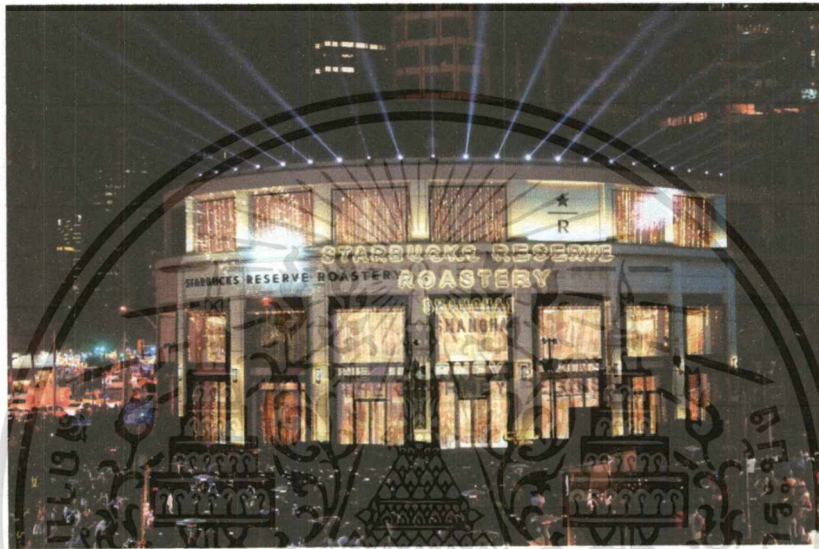
พื้นที่โครงการ : 3,000 ตารางเมตร

ลักษณะของโครงการและแนวทางการออกแบบ

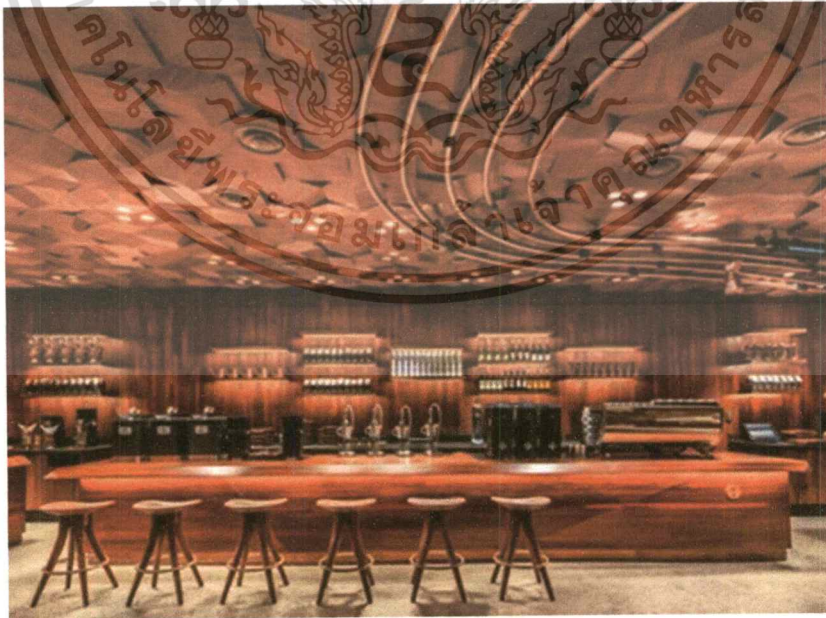
สาขานี้นอกจากความยิ่งใหญ่อลังการแล้ว ยังมีบาร์จิบกาแฟที่ยาวที่สุดในโลก และเป็นสาขาแรกในโลกที่นำเอา AR มาเสริมประสบการณ์ลูกค้า Starbucks Reserve Roastery สาขาเซี่ยงไฮ้มีบาร์ให้นั่งจิบกาแฟรวมกันทั้งหมด 3 แห่ง สาขานี้มีบาร์จิบกาแฟที่ยาวที่สุดถึง 88 ฟุต ขึ้นแท่นเป็นสาขาที่มีบาร์จิบกาแฟยาวที่สุดในโลกของ Starbucks ลูกค้าสามารถมาชมการคั่วกาแฟสดๆ สัมผัสบรรยากาศของกาแฟเต็มรูปแบบและเครื่องตีมต่างๆ กว่า

100 เมนูสาขาที่ยังโดดเด่นเรื่อง “ชา” เพราะนอกจากจะมีชาหลากหลายชนิด ยังใช้วิธีสกัดใบชาด้วยไนโตรเจนแบบไอน้ำ

ออกแบบโดยการนำเอาบริบทโดยรอบเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของร้าน ให้ได้บรรยากาศของพื้นที่ที่มีความเป็นจีนเข้ามาเกี่ยวข้องร่วมกับดีไซน์ผสมผสานวัสดุสมัยใหม่ได้อย่างแนบเนียน เป็นส่วนหนึ่งกับพื้นที่ โดยมีแนวคิดที่ว่าให้กาแฟเชื่อมโยงเราเข้ากับวัฒนธรรมและคอลเลกชันที่เราให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก

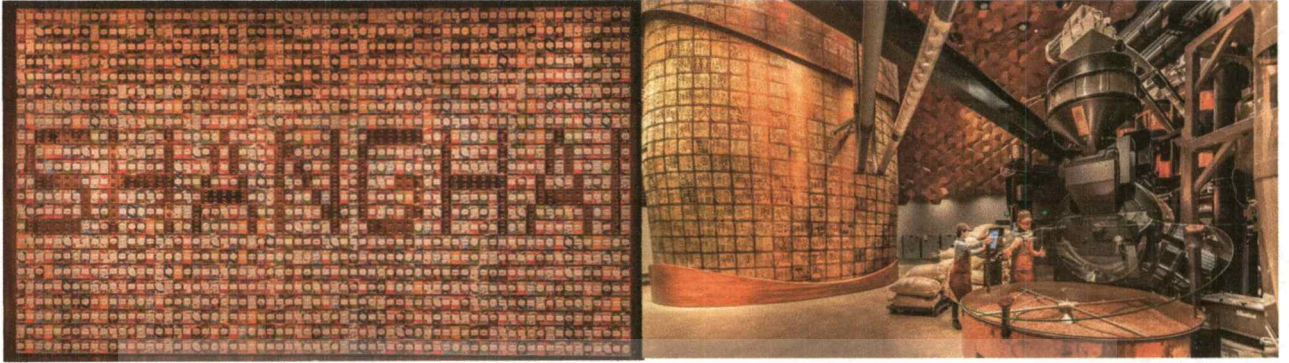


ภาพแสดงบรรยากาศภายนอกโครงการ



ภาพแสดงบรรยากาศภายในโครงการ

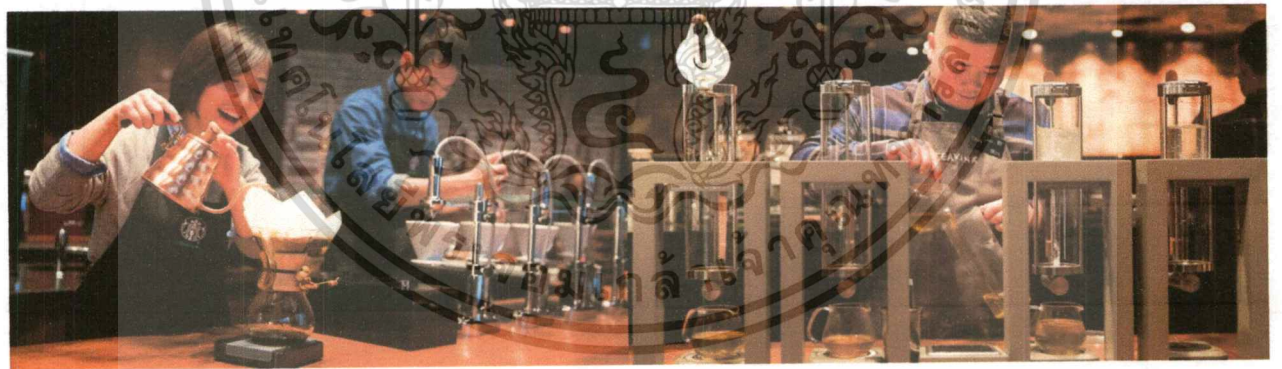
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพแสดงบรรยากาศภายในโครงการ



ภาพแสดงบรรยากาศภายในโครงการ



ภาพแสดงบรรยากาศภายในโครงการ

สรุปเพื่อนำสู่การออกแบบ

Starbucks reserve roastery shanghai เป็นร้านกาแฟที่ใช้กาแฟเป็นสื่อกลางในการเชื่อม วัฒนธรรมท้องถิ่น และบรรยากาศสมัยใหม่ โดยตัวอาคารก็ยังคงเป็นอาคารเก่านำมารีโนเวทได้อย่างดี ให้บรรยากาศที่ต้อนรับด้วยการตั้งเอาบริบทโดยรอบอย่างความเป็นจีนเข้ามาใช้ ลูกค้าที่เข้าร้านจะได้เห็นกระบวนการที่พิถีพิถันอย่าง

ใกล้ชิด ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมกับลูกค้าและไม่น่าเบื่อ ทำให้ผลตอบรับที่เกิดขึ้นคือการที่ลูกค้าเข้ามาในโครงการเป็นจำนวนมาก <https://brandinside.asia/starbucks-reserve-roastery-shanghai-china/>

4. The Pier-2 Art Center

ข้อมูลทั่วไปของโครงการ

ชื่อโครงการ : The Pier-2 Art Center

ที่ตั้งโครงการ : No.1, Dayong Rd, Yancheng Dist., Kaohsiung City 803, Taiwan

เจ้าของโครงการ : The Pier-2 Art Center

ประเภทโครงการ : Art Center

พื้นที่โครงการ : 56,000 ตารางเมตร

ลักษณะของโครงการและแนวทางการออกแบบ

เป็นคลังสินค้าเก่า ๆ ลักษณะจะเป็นอาคารใหญ่และมีพื้นที่กว้างเป็นสิ่งที่ดีสำหรับการออกแบบศิลปะ และมีอาคารโกดังเก่าถูกทอดทิ้งเป็นเวลานานเป็นส่วนช่วยในการออกแบบและพัฒนาสร้างรูปแบบศิลปะใหม่ๆ สถานที่ตั้งอยู่ที่ท่าเรือเกาสง 2

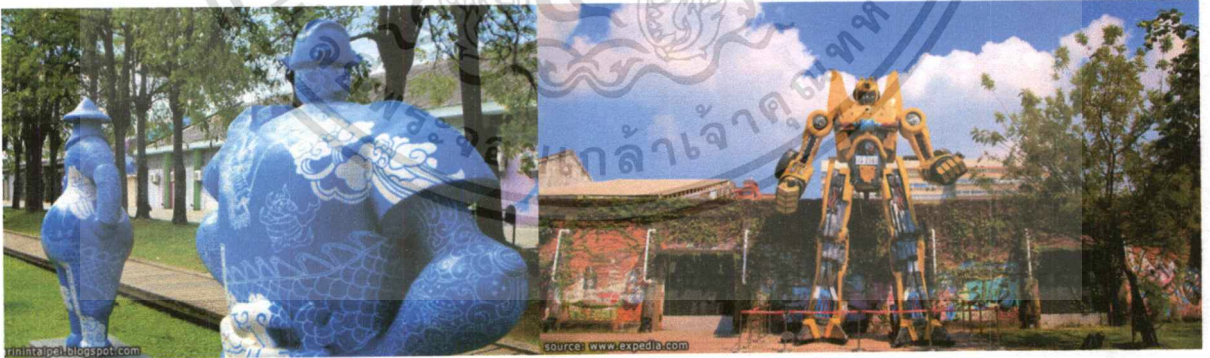
สโลแกนของ The Pier-2 Art Center กำหนดลักษณะของพื้นที่อย่างชัดเจน อาคารถูกสร้างขึ้นในปีพ. ศ. 2516 หลังจากกรรกรากและถูกฟื้นฟูโดยรัฐบาลและศิลปินในท้องถิ่นในปี 2516 พวกเขาสร้างพื้นที่โดยมีเป้าหมายในการนำเสนอรูปแบบศิลปะในการเป็นผู้นำการทดลองและความคิดสร้างสรรค์ มักมีการจัดนิทรรศการกิจกรรมและงานเทศกาลต่างๆมากมาย นอกจากนั้นยังมีหอศิลป์และสตูดิโอในท้องถิ่นที่มีศิลปินสร้างสรรค์งานอยู่ในจุดต่างๆ และบางส่วนสามารถโต้ตอบกับผู้เข้าชม มีการแสดงที่นี้ทุกสุดสัปดาห์สร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้เข้าใช้งานได้เป็นอย่างดี



ภาพแสดงบรรยากาศภายนอกโครงการเป็นลานโล่งสำหรับแสดงงานศิลปะ
พักผ่อนหย่อนใจของคนในพื้นที่และนักท่องเที่ยว



ภาพแสดงบรรยากาศภายในโครงการ



ภาพแสดงการจัดแสดงศิลปะในพื้นที่

วิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางกายภาพของโครงการ

- 1) การเลือกใช้พื้นที่ถูกทิ้งร้าง แต่เป็นพื้นที่ท่าเรือ มารีนเวทให้เป็นแลนด์มาร์คแห่งใหม่ เพื่อการเรียนรู้ด้านศิลปะ และท่องเที่ยว
- 2) ตัวโครงการตั้งอยู่ใจกลางเมือง การเข้าถึงตัวโครงการง่าย
- 3) โครงการเป็นการจัดกลุ่มอาคารโกดัง ที่ใช้ศิลปะเข้ามาแต่งเติมให้มีสีสันและความสนุกทำ ให้เกิดความ ผ่อนคลาย และลดความแข็งของพื้นที่ลง
- 4) ภายในเก็บโครงสร้างและพื้นผิวเดิมแสดงให้เห็นถึงอายุ และประวัติศาสตร์ของอาคาร

5. ICHA CHATEAU , CHINA

ชื่อโครงการ : Icha Chateau

ที่ตั้งโครงการ : Shanghai , China

เจ้าของโครงการ : Icha Chateau

ประเภทโครงการ : ร้านอาหาร

พื้นที่โครงการ : 170 ตร.ม.

ลักษณะของโครงการและแนวทางการออกแบบ

วัฒนธรรมชาวจีนมีประวัติอันยาวนานตั้งแต่สมัยราชวงศ์ถึงมานานกว่าสิบเอ็ดปีก่อน ตั้งแต่นั้นมาโรงชาแบบดั้งเดิมได้กลายเป็นประจำในเมืองจีนและหมู่บ้านเป็นสถานที่สำหรับการดื่มชาผ่อนคลายและความบันเทิง ในขณะที่สถานประกอบการร่วมสมัยมักยึดติดกับสุนทรียศาสตร์แบบดั้งเดิมหรือแบบเรียบง่าย แต่ก็เพื่อความสดชื่นเสมอไปเพื่อดูสถาปนิกและนักออกแบบที่เข้ามาใกล้แนวความคิดของโรงน้ำชาโดยใช้นวัตกรรมและความสร้างสรรค์มากขึ้นเช่นเดียวกับร้านอาหารและชาร์ตใหม่ของ Icha Chateau บาร์ในเซี่ยงไฮ้ ตั้งอยู่ในอาคารมรดกยูคอาณานิคมศตวรรษที่ 19 ในเขตช้อปปิ้งกลางแจ้งที่พัฒนาขึ้นใหม่สถาปัตยกรรมท้องถิ่นและการออกแบบ

ตกแต่งภายใน Spacemen ได้ค้นพบแรงบันดาลใจในเนินเขาของสวนชาเพื่อสร้างพื้นที่ประติมากรรมที่หรูหรา และทันสมัย



ภาพแสดงบรรยากาศภายในโครงการ

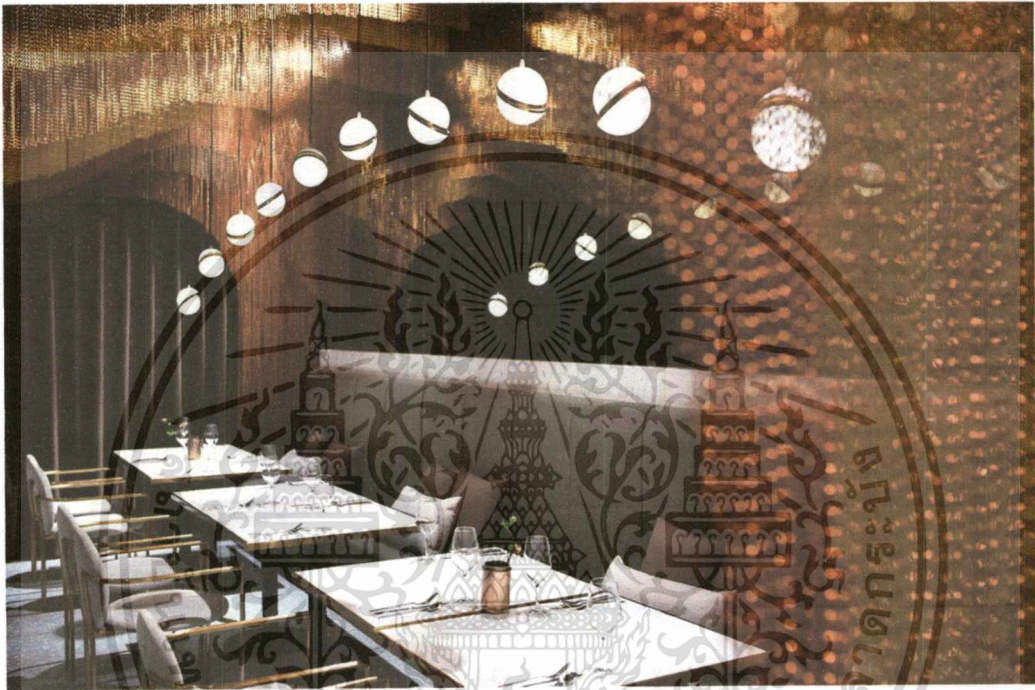
ความรู้สึกที่รุนแรงของอาคารด้านนอกที่ได้รับการปรับปรุงใหม่อย่างไม่เสื่อมคลายของอาคารมรดกทางวัฒนธรรมปฏิเสธความสนุกสนานของการตกแต่งภายในที่มหัศจรรย์ แต่นักออกแบบได้รวมเอาข้อดีของสิ่งที่อยู่ภายในเข้าไว้ด้วยกัน แผ่นทองเหลืองที่โค้งมนสวยงามจัดรอบโค้งเคลือบให้การแรงจากดวงอาทิตย์ตอนเที่ยงแต่ยังมอบให้กับอาคารอิฐเช่นเดียวกับความมั่งคั่ง ในทำนองเดียวกันการหมุนวนโครงสร้างกาน้ำชาเช่นเดียวกับด้านหน้าซอกกลางแจ้งช่วยเพิ่มความมีชีวิตให้กับบริเวณทางเท้าที่เรียบสงบในขณะที่ในเวลากลางคืนจะกลายเป็นสัญญาณไฟพร่างพราย



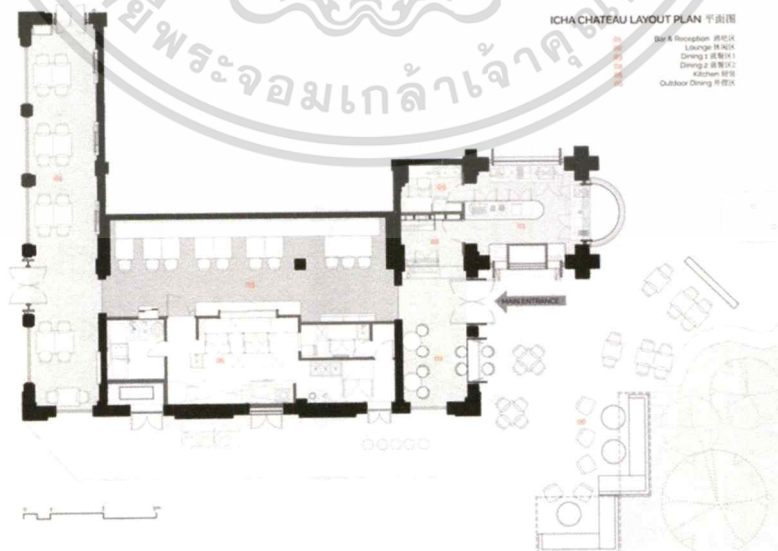
ภาพแสดงบรรยากาศภายนอกโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในพื้นที่รับประทานอาหารหลักแขกผู้เข้าพักจะนั่งอยู่ใต้หลังคาที่ประดับประดาไปด้วยสายทองคำยาว 35,000 เมตรซึ่งเป็นแบบระลอกคลื่น แทนภูมิประเทศที่เป็นภูมิประเทศที่งดงามของเนินเขาที่ไม่มีที่สิ้นสุดที่ปลูกชา การเปลี่ยนสีจากทองเป็นทองแดงเป็นทองแดงรูปทรงอินทรีสร้างถ้าอัญมณีเพิ่มขึ้นโดยวางกระจกวางไว้ด้านหลังที่นั่งจัดเลี้ยงซึ่งยังให้ความรู้สึกกว้างขวางกับพื้นที่แคบ ๆ และเส้นหยักของทองเหลืองที่ส่องสว่างด้วยออกแบบโดยนักออกแบบชาวอังกฤษชื่อว่า Lee Broom



ภาพแสดงบรรยากาศภายในโครงการ



ภาพแสดงผังภายใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปเพื่อนำสู่การออกแบบ

ร้าน Icha Chateau เป็นตัวอย่างร้านอาหารที่ผสมผสานความเป็นโรงน้ำชาแบบสมัยเก่า กับดีไซน์สมัยใหม่ได้อย่างดี เลือกนำเอาลายเส้นของภูเขาซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของประเทศจีนมาใช้กับเทคนิคการออกแบบสมัยใหม่ สร้างความต่างให้กับตัวร้าน และบรรยากาศที่น่าค้นหา

วิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางกายภาพของโครงการ

- 1) การเลือกใช้อาคารเก่าแต่ใส่ความเป็นสมัยใหม่เข้าไป แต่ไม่ดูขัดแย้งมากเกินไป
- 2) ภายนอกก็ยังคงใช้กรอบอาคารเดิมแต่ใส่ความน่าสนใจเพิ่มเติมด้วยการจัดแสง และเส้นสายที่โค้งตัดกับเส้นตรงของอาคาร
- 3) สร้างการผสมผสานได้อย่างลงตัว ระหว่างวัฒนธรรมโรงน้ำชา กับ ดีไซน์สมัยใหม่

6. Twisting Courtyard

<https://www.yatzer.com/twisting-courtyard-archstudio>

ชื่อโครงการ : Twisting Courtyard

ที่ตั้งโครงการ : Paizhutong, Beijing, Chinese

เจ้าของโครงการ : Siheyuan

ประเภทโครงการ : ที่อยู่อาศัย

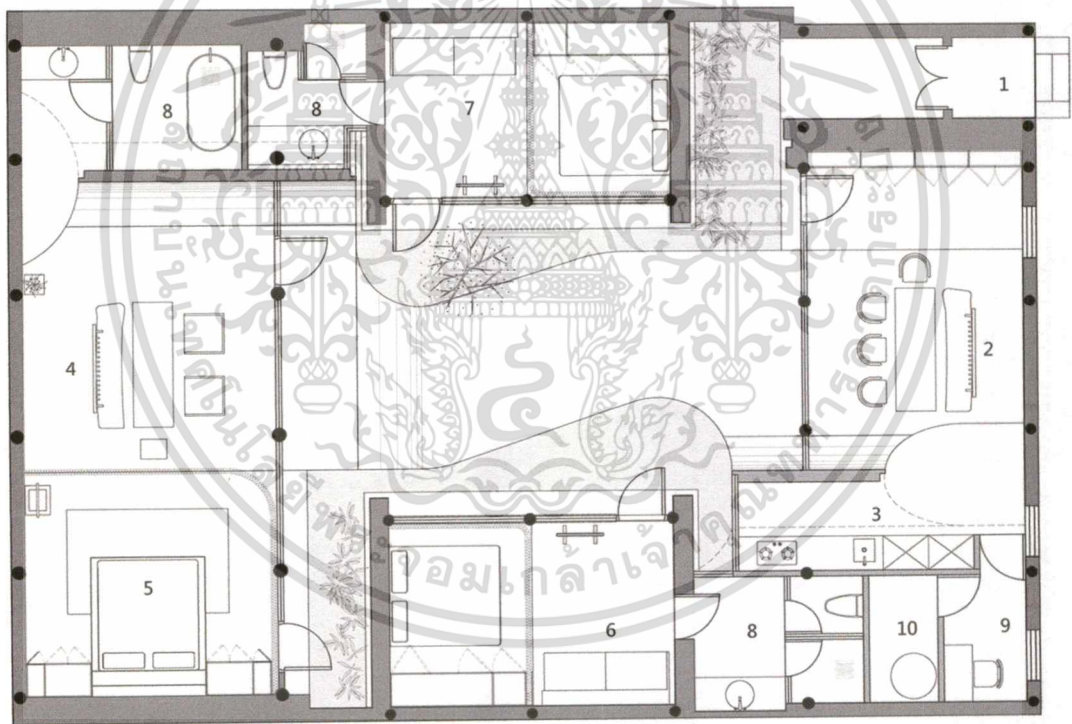
พื้นที่โครงการ : 161.5 ตร.ม.

ลักษณะของโครงการและแนวทางการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดประสงค์ของการปรับปรุงคือการอัปเดตโครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับชีวิตสมัยใหม่ด้วยเหตุนี้การเปลี่ยนแปลงแบบดั้งเดิมซึ่งส่วนใหญ่เป็นที่อยู่อาศัย ไปสู่พื้นที่อเนกประสงค์ที่น่าสนใจของกรุงปักกิ่งด้านในเมือง

การออกแบบนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อขจัดความรู้สึกเคร่งขรึมและภาพลักษณ์ที่ Siheyuan มอบให้และสร้างบรรยากาศการใช้ชีวิตแบบเปิดโล่ง ตามแนวโครงการที่มีอยู่ของลาน สนามพื้นปูด้วยคลื่นจะถูกใช้เพื่อเชื่อมต่อพื้นที่ภายในและภายนอกอาคารที่มีความสูงต่างกัน และขยายไปสู่ด้านในของบ้านบิตตัวเป็นผนังและหลังคาทำให้เกิดการเชื่อมต่อแบบไดนามิกระหว่างพื้นที่ภายในและภายนอก สิ่งที่ชอบอยู่ภายในผนังโค้งเป็นช่องว่างที่จำเป็นเช่นห้องครัวห้องน้ำและคลังสินค้า ในขณะที่แผนกต้อนรับส่วนหน้าและพื้นที่รับประทานอาหารจะแสดงอยู่นอกผนังโค้งและเชื่อมต่อกับลานภายในโดยรวม พื้นที่ในร่มและกลางแจ้งปูด้วยอิฐสีเทา ต้นHawthorn ในลานจะถูกเก็บไว้และให้ตัวอาคารเป็นส่วนหนึ่งกับภูมิประเทศที่เป็นของเขา

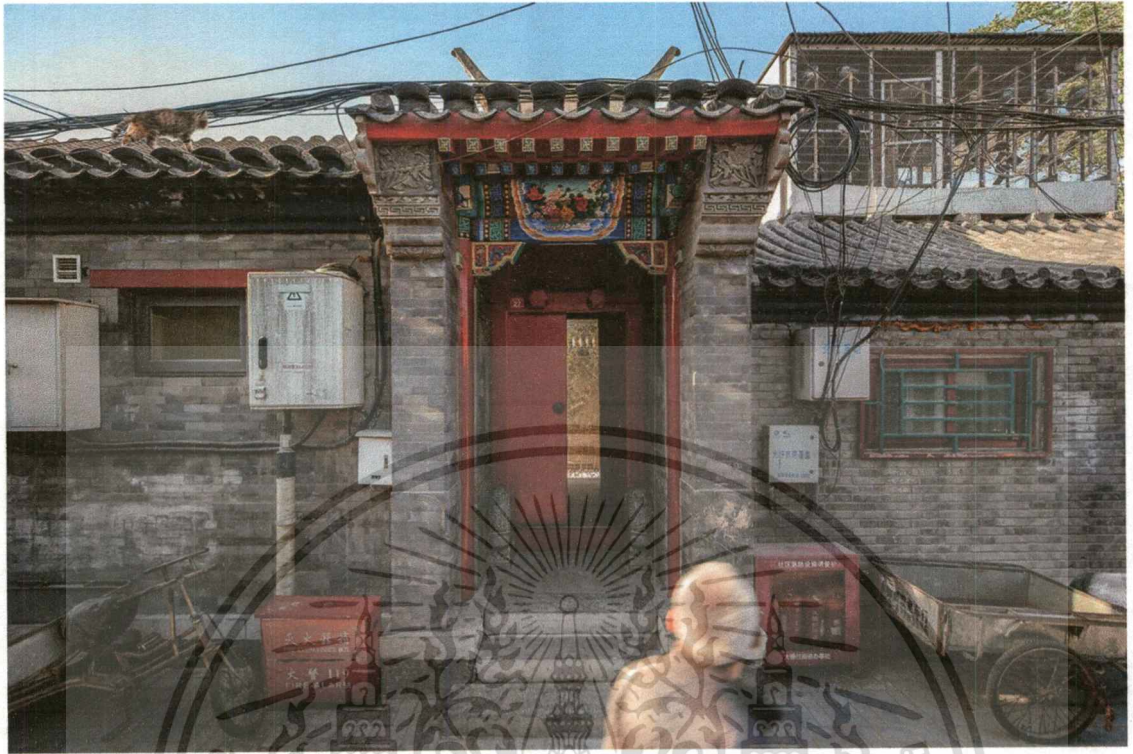


N
0 0.5 1.5
居住模式
MODE OF LIVING

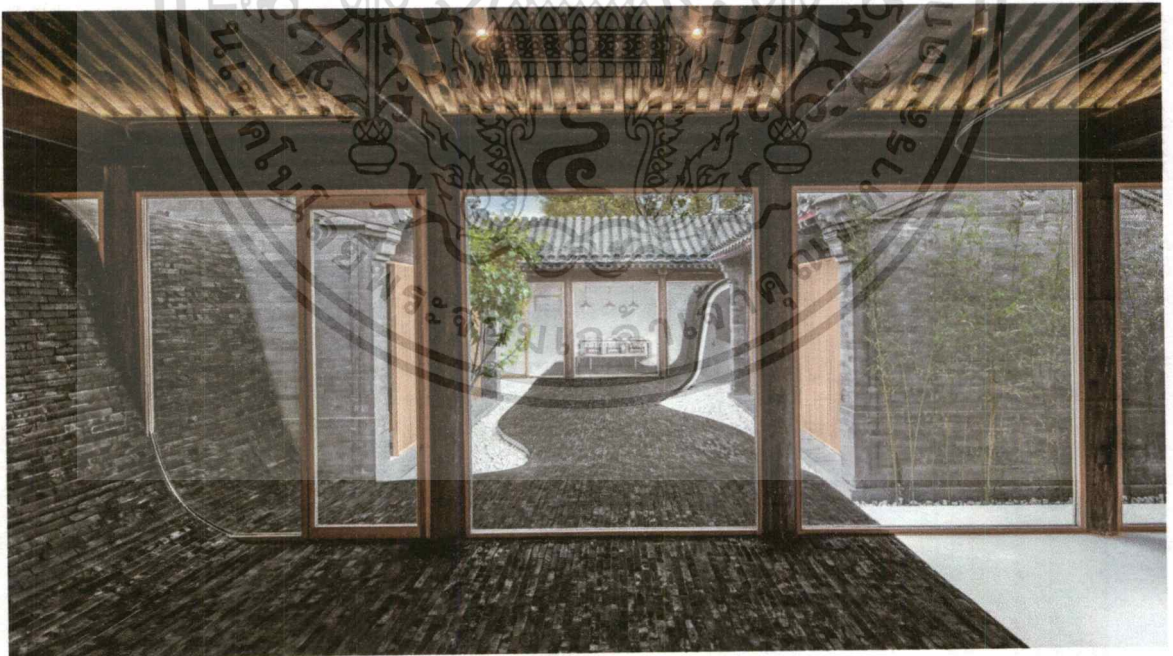
- | | | | |
|-------|-----------|--------|-----------|
| 1 入口 | Entrance | 6 卧室二 | Bedroom 2 |
| 2 餐厅 | Dining | 7 卧室三 | Bedroom 3 |
| 3 厨房 | Kitchen | 8 卫生间 | Restroom |
| 4 茶室 | Tea Area | 9 办公室 | Office |
| 5 卧室一 | Bedroom 1 | 10 设备间 | Equipment |

ภาพแสดงผังภายในที่มีการบดลานส่วนกลางให้เกิดความสั่นไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

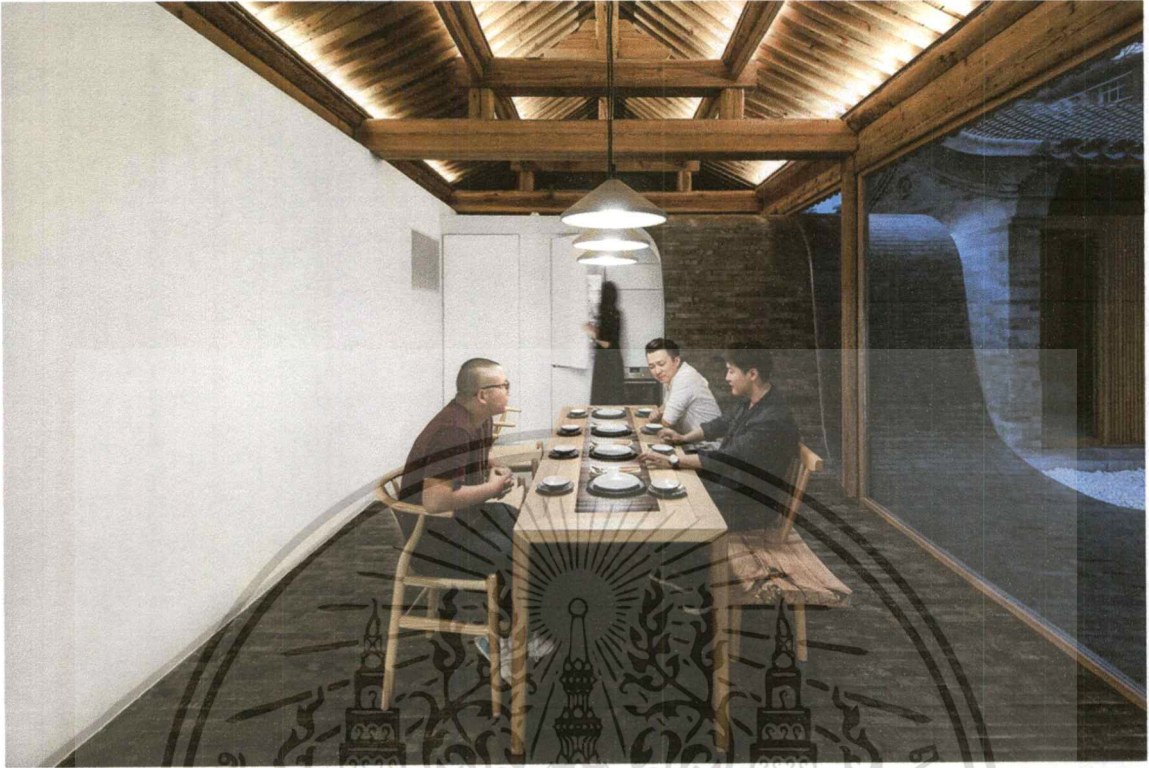


ภาพแสดงผังภายใน



ภาพแสดงมุมมองแรกที่เห็นเมื่อเข้าบ้านนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพแสดงห้องรับประทานอาหาร



ภาพแสดงส่วนห้องนอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพแสดงพื้นที่ส่วนกลาง และห้องครัวที่อยู่ใต้การบิดของพื้น

สรุปเพื่อนำสู่การออกแบบ

โครงการ Twisting Courtyard เป็นโครงการที่เอากลุ่มอาคารจีนที่มีคอร์ดกลางมาสร้างปฏิสัมพันธ์ของคนในครอบครัวโดย สร้าง FORM ที่เป็น SCULPTURE FORM สมัยใหม่เข้าไปสวมกับอาคารจีนโบราณ โดยที่ยังเก็บความสวยงามแบบดั้งเดิมไว้ โดยใช้แนวคิดมาจากบริบทที่เป็นภูมิประเทศที่มีภูเขาเชื่อมต่อกันไม่มีสิ้นสุด โดยภายในสามารถปรับเปลี่ยน FUNCTION ได้ตามการใช้งาน ประโยชน์ของคอร์ดที่เป็นคลื่นก็คือจะซ่อนพื้นที่ภายใต้คลื่นเป็นห้องครัวและห้องเก็บของ

วิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางกายภาพของโครงการ

- 1) ตัวอาคารที่ใช้เป็นอาคารโบราณแบบจีนดั้งเดิมและยังคงความดั้งเดิมเอาไว้ได้อย่างดี
- 2) คอร์ดภายในกลุ่มอาคารเลือกที่จะใช้ FORM สมัยใหม่เข้าไปเพื่อปรับให้กับวิถีชีวิตผู้อยู่อาศัย
- 3) สร้างการผสมผสานได้อย่างลงตัว ระหว่างอาคารจีนโบราณและวิถีชีวิตสมัยใหม่

7. ร้านหนังสือ FANGSUO

ชื่อโครงการ : FANGSUO

ที่ตั้งโครงการ : CHENGDU, CHINA

เจ้าของโครงการ : Fangsuo Culture Development Co., Ltd.

ประเภทโครงการ : Retail

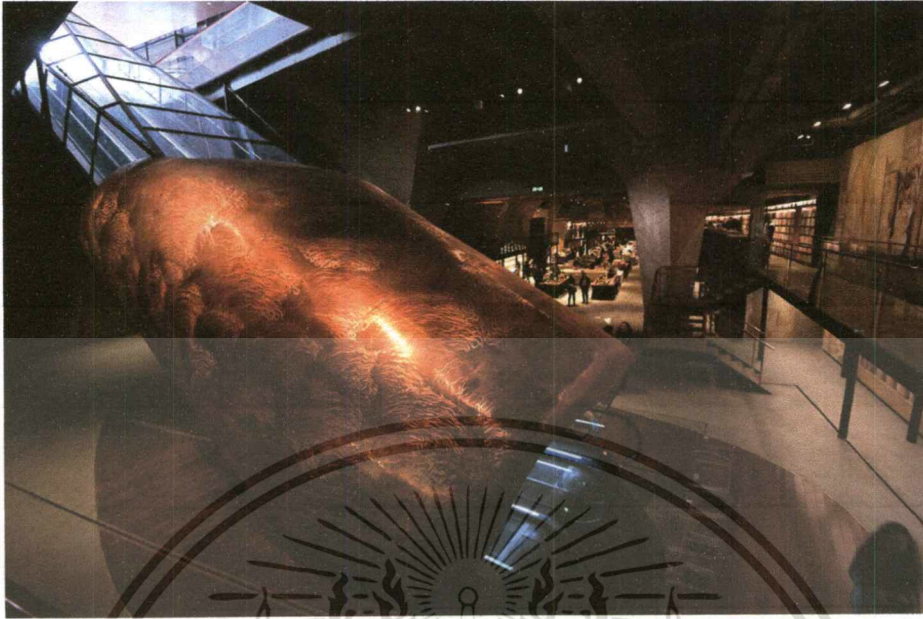
พื้นที่โครงการ : 5280.0 ตร.ม.

ลักษณะของโครงการและแนวทางการออกแบบ

ร้านหนังสือ Fangsuo ในเมืองเฉิงตูมณฑลเสฉวนไม่ใช่ร้านหนังสือ ได้รับการออกแบบโดยนักออกแบบชาวไต้หวัน Chu Chih Kang ซึ่งเป็นสถานที่จัดประชุมของชุมชนและเป็นพื้นที่ที่มีวิวทัศนเหมือนวิหาร ด้วยฟังก์ชันเหล่านี้ในใจการออกแบบร้านค้าได้รับแรงบันดาลใจจากวัดทางพุทธศาสนาและห้องสมุดพระคัมภีร์ที่ถูกตั้งครั้งภายในหรือภายใต้อาคาร และที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดภาษาจีนกลางของภูมิปัญญาที่เก็บไว้ สำหรับนักออกแบบผู้ที่คำที่เขียนเป็นชุดรวบรวมความรู้ที่ใช้ร่วมกันร้านหนังสือไม่ควรเป็นประตูสู่ความรู้นี้ แต่เป็นเอกภพแยกต่างหาก ไปบ้านมัน ร้านค้าจึงตั้งอยู่ในระดับชั้นใต้ดินของไซต์ซึ่งปิดสนิทจากโลกภายนอก เป็นจักรวาลของตนเองที่ผู้เข้าชมถูกกระตุ้นให้สำรวจ



ภาพแสดงภายนอกโครงการ

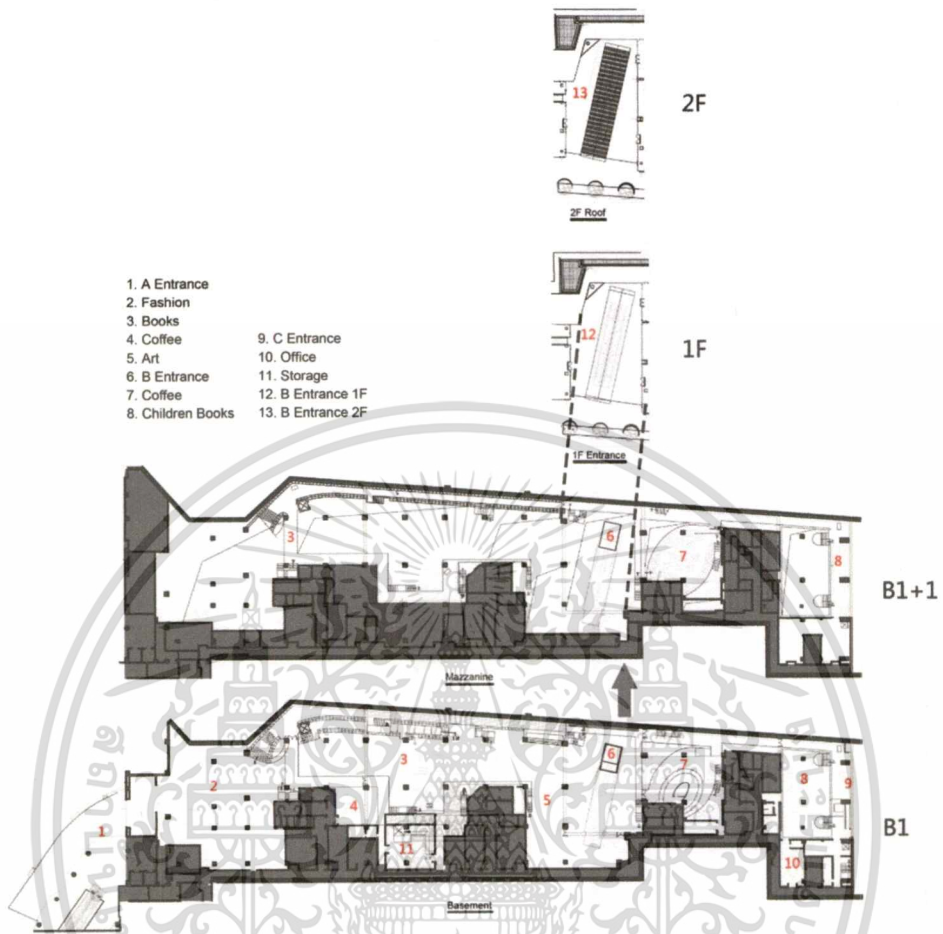


ภาพแสดงภายในโครงการ



ภาพแสดงภายในโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพแสดงผังโครงการ

สรุปเพื่อนำสู่การออกแบบ

FANGSUO เป็นร้านหนังสือที่เน้นการขายและการเก็บหนังสือธรรมะและพระคัมภีร์ต่างๆ การสร้าง SPACE มาจากคำสอนของพระพุทธเจ้าทำให้ร้านหนังสืออยู่ใต้ดินและตัดขาดจากตงโลก มีการนำหลักทางศาสนา มาใช้ในการออกแบบสร้างมิติใหม่ของห้องเก็บหนังสือธรรมะ หรือหอไตรที่แต่เดิมจะมีระเบียบแบบประเพณี ให้มี หน้าตาที่ร่วมสมัยมากขึ้น

วิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางกายภาพของโครงการ

1) ตัวอาคารเป็นอาคารใหม่ที่สร้างโดยใช้แนวคิดในแบบเก่าลึกไปถึงในทางศาสนามีโครงสร้างแข็งแรงที่บตัน

2) มีการสร้างเสาคอนกรีตขนาดใหญ่ เพื่อรับแรงในกรณีที่มีสงครามไว้ด้วย

3) ยังมีการใช้ไม้เป็นองค์ประกอบหลักเช่นเดียวกับแบบเดิม แต่เปลี่ยนภาพลักษณ์และหน้าตาไปเลย

8. A Bubbly Vision of the Future

ชื่อโครงการ : A Bubbly Vision of the Future

ที่ตั้งโครงการ : Hutong, CHINA

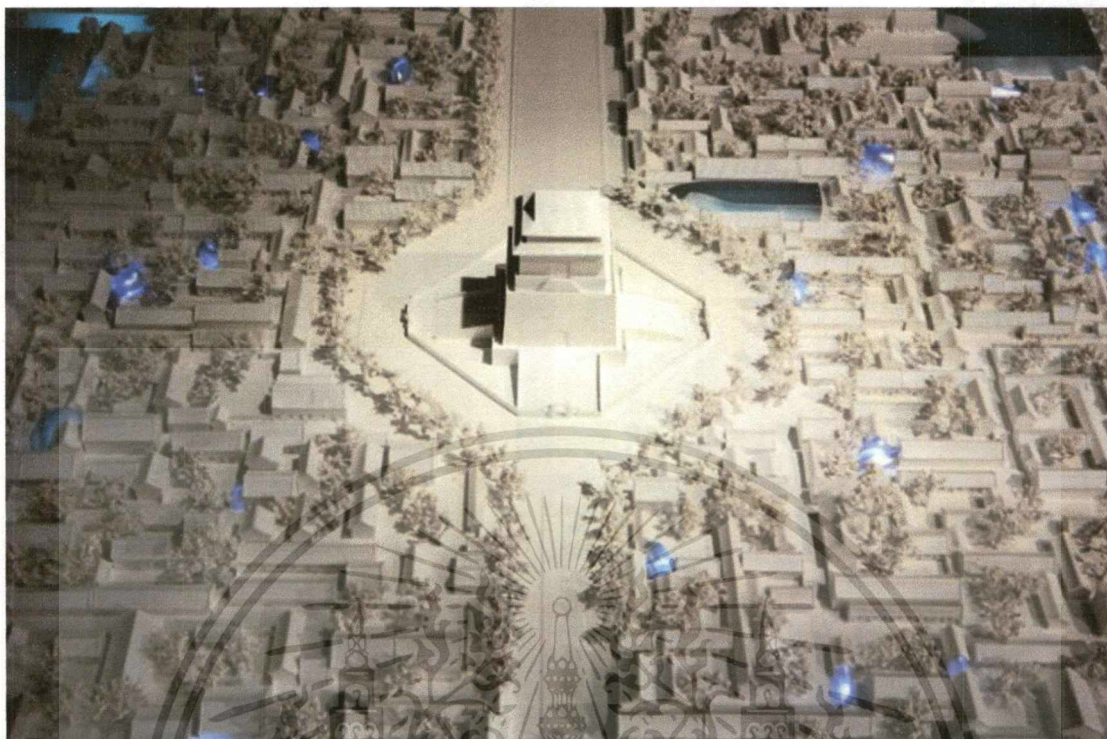
เจ้าของโครงการ : Creating Beijing 2050

ประเภทโครงการ : อาคารต่อเติม

พื้นที่โครงการ :

ลักษณะของโครงการและแนวทางการออกแบบ

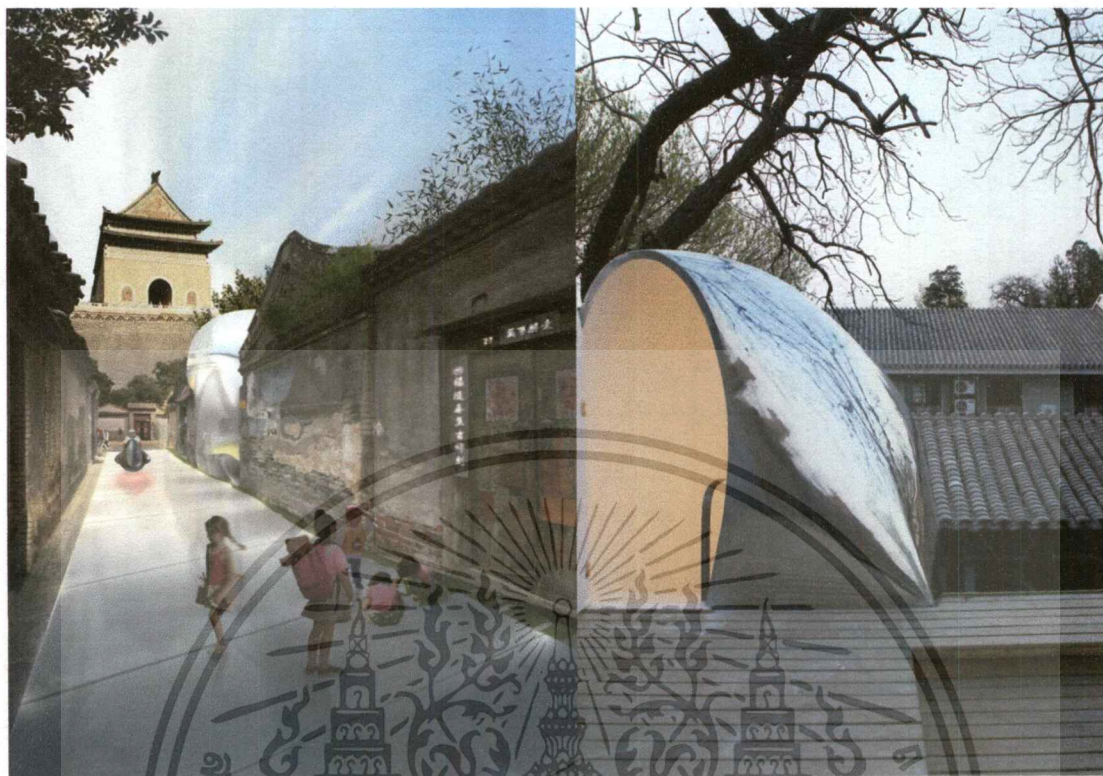
A Bubbly Vision of the Future Hutong Bubble 32 สร้างขึ้นเพื่อแก้ไขปัญหาของพื้นที่ชุมชนเก่า ย่านหูตง โดยในชุมชนมีอาคารจีนโบราณเป็นจำนวนมากที่ทางการต้องการอนุรักษ์พร้อมกับการสนับสนุนการท่องเที่ยว ได้การเสนอการออกแบบจากบริษัท MAD ARCHITECT ที่สร้าง Bubble แต่ละก้อนเพื่อแก้ปัญหาแต่ละจุดของบ้านจีนโบราณที่บางบ้านไม่มีแสงเข้า บางบ้านไม่มีบันไดที่สะดวกต่อการเดินขึ้นชั้น 2 และอาจเกิดอุบัติเหตุได้ บางบ้านไม่มีห้องน้ำต้องไปใช้ห้องน้ำ Bubble ทั้ง 32 ลูกนี้จะเข้าไปแก้ปัญหาของชุมชนเพื่อพัฒนาในด้าน การท่องเที่ยวต่อไป โครงการนี้เป็นหนึ่งในโครงการของ Creating Beijing 2050 แผนการพัฒนาเพื่อสร้างความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นของชาวจีน



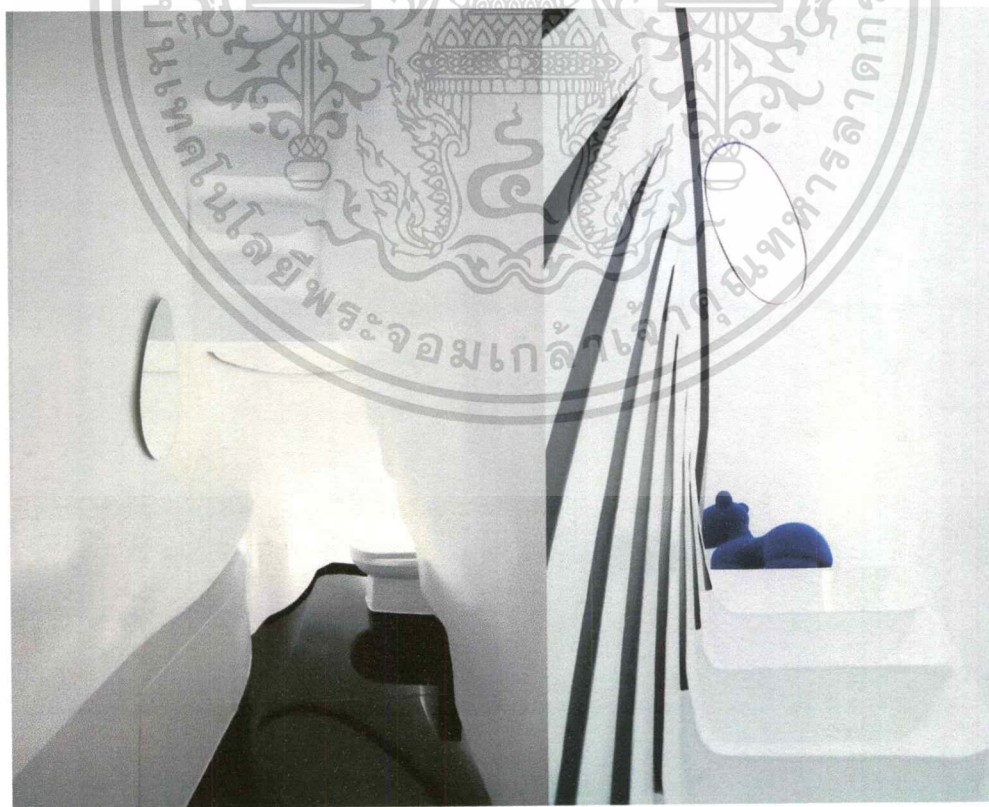
ภาพโมเดลแสดงผังการวาง Bubble ทั้ง 32 ลูก



ภาพแสดงภาพตัวอย่าง Bubble



ภาพแสดงภาพตัวอย่าง Bubble



ภาพแสดงภาพภายใน Bubble

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปเพื่อนำสู่การออกแบบ

A Bubbly Vision of the Future เป็นโครงการที่ สร้างความต่างและมุมมองใหม่ๆในย่านสังคมนาแล้ว พัฒนาชีวิตของคนในชุมชนให้ดีขึ้นด้วยระบบพื้นฐานในการใช้ชีวิต ด้วยดีไซน์ที่โมเดิร์นทันสมัย เผื่ออนาคตภายใน จะมีบันได ห้องน้ำ และการสะท้อนมุมมอง

วิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางกายภาพของโครงการ

- 1) มีการสร้างความขัดแย้งระหว่างอาคารโบราณกับอาคารสมัยใหม่ด้วยวัสดุและรูปทรง
- 2) ตัว Bubble ช่วยให้คนในชุมชนมีชีวิตที่ดีขึ้นโดยไม่เปลี่ยนวิถีชีวิตของคนในย่านนั้น
- 3) ด้วยวัสดุเงาทำให้ Bubble ดูเด่นและทันสมัยมากเมื่ออยู่ในพื้นที่ที่เป็นพื้นที่เสื่อมโทรม

9. Asiatique the river front

ชื่อโครงการ : Asiatique the river front

ที่ตั้งโครงการ : Bangkok , thailand

เจ้าของโครงการ : ASIATIQUE The Riverfront Co.,Ltd

ประเภทโครงการ : ศูนย์การค้า

พื้นที่โครงการ : 28.88 เอเคอร์

ลักษณะของโครงการและแนวทางการออกแบบ

ย้อนกลับไปในช่วงปี 1884 ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ที่ประเทศในเอเชีย อยู่ภายใต้การคุกคามของการรุกรานจากมหาอำนาจยุโรป ด้วยความมองการณ์ไกลของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้มีความคิดริเริ่มที่จะยกระดับสยามให้ไปถึงประเทศชั้นนำของโลกและตัดสินใจที่จะสร้าง

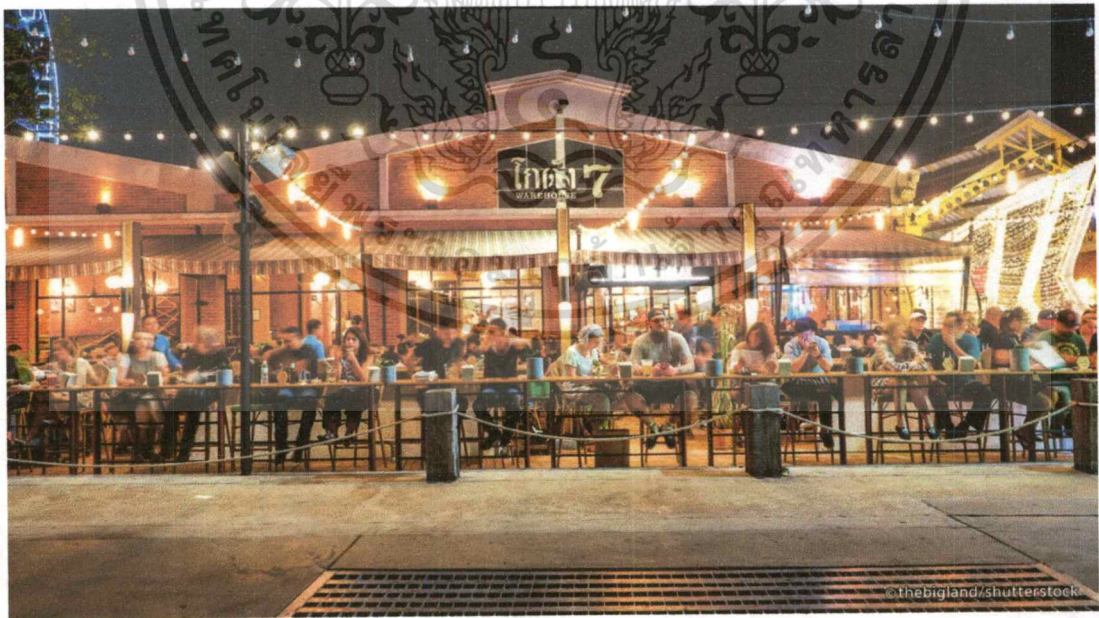
ความสัมพันธ์กับประเทศเดนมาร์ก รวมถึงในขั้นตอนนี้คือการก่อสร้างของท่าเรือที่เป็นของ บริษัท อีสต์เอเชียติก ซึ่งทำธุรกิจที่ทุ่มเทให้กับการส่งออกไม้สัก โดยมี Mr. Hans Nille Anderson, สัญชาติเดนมาร์ก เป็นเจ้าของบริษัท

ท่าเรือนี้ คือสัญญาณการเริ่มต้นของการทำการค้าระหว่างประเทศ ระหว่างราชอาณาจักรไทยและประเทศในยุโรป และเป็นกุญแจสำคัญในการที่สยามยังคงรักษาอธิปไตยและความเป็นอิสระจวบจนทุกวันนี้

ปัจจุบัน พื้นที่เดียวกันนี้ที่ท่าเรืออีสต์เอเชียติกครอบครองกำลังคืนไปสู่ความรุ่งโรจน์เดิมภายใต้ชื่อ "เอเชีย ทิคเตอร์เวออร์ฟรอนท์" ด้วยครั้งแรกและเป็นพื้นที่วิถีชีวิตริมฝั่งแม่น้ำที่ใหญ่ที่สุดในเอเชีย ตั้งอยู่บนแม่น้ำเจ้าพระยา



ภาพแสดงภาพภายนอกโครงการ



ภาพแสดงภาพภายนอกโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพแสดงผังโครงการ

สรุปเพื่อนำสู่การออกแบบ

Asiatique the river front เป็นตัวอย่างโครงการศูนย์การค้าที่เอาโกดังสินค้าเก่ามาทำได้ดีและประสบความสำเร็จ เก็บความเป็นดั้งเดิม เพิ่มเติมสิ่งใหม่ให้น้อยที่สุด กลายเป็น คาแรคเตอร์ ให้กับโครงการ สิ่งที่เปลี่ยนไปคือฟังก์ชัน ที่กลายมาเป็นศูนย์การค้าเอาร้านค้าสมัยใหม่เข้ามาอยู่ในสถานที่ และมีพื้นที่จัดกิจกรรมอีกเวนท์ ต่างๆ มากมาย

วิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางกายภาพของโครงการ

- 1) ยังคงอนุรักษ์อาคารและไม่ได้ปรับเปลี่ยนอะไรมาก
- 2) ร้านค้าจะมีการตกแต่งที่แตกต่างกันไปแต่ยังคงความเป็น Industrial
- 3) มีการเพิ่มชิงช้าสวรรค์เป็นสีส้มและจุดเด่นให้กับโครงการ

10. LHONG 1919

ชื่อโครงการ : LHONG 1919

ที่ตั้งโครงการ : Bangkok , thailand

เจ้าของโครงการ : LHONG 1919 Co.,Ltd

ประเภทโครงการ : ศูนย์การค้า

พื้นที่โครงการ : 28.88 เอเคอร์

ลักษณะของโครงการและแนวทางการออกแบบ

โครงการ “ล้ง 1919” (LHONG 1919) คือ โครงการแหล่งท่องเที่ยวเชิง Heritage โดดเด่นด้วยศิลปะจีนอนุรักษ์ ที่บอกเล่าประวัติศาสตร์ไทยจีน ริมแม่น้ำเจ้าพระยา ประกอบไปด้วยส่วนประกอบสำคัญดังนี้

1. ศาลเจ้าแม่หม่าโจ้ว (MAZU) คลองสาน อายุมากกว่า 167 ปี สิ่งศักดิ์สิทธิ์และศูนย์รวมใจ ของชาวจีนในไทย
2. อาคารจัดงานอีเว้นท์ หรืองานเลี้ยงสังสรรค์ต่างๆ
3. ลานกิจกรรมกลางแจ้ง
4. Co-Working Space
5. ร้านจำหน่ายผลิตภัณฑ์ดีไซน์ งานฝีมือ จากศิลปินร่วมสมัยรุ่นใหม่
6. ร้านอาหารและเครื่องดื่มชั้นนำ อาทิ ร้านนายห้าง, ร้านอาหาร โรงสี, ร้านกาแฟ ฯลฯ
7. บริเวณที่นั่งพักผ่อนริมน้ำเจ้าพระยา
8. ท่าเรือสัญจรทางแม่น้ำเจ้าพระยา
9. ศิลปวัฒนธรรม อาทิ อาคารไม้สถาปัตยกรรมจีนโบราณ, ภาพจิตรกรรมฝาผนังจากปลายฟูกันจีน
10. ท่าเรือหงษ์หลี ซึ่งเป็นท่าเรือส่วนบุคคลสำหรับเดินทางทางน้ำมายัง “ล้ง 1919” โดยเฉพาะ



ภาพแสดงภาพภายในโครงการ



ภาพแสดงภาพกิจกรรมและศิลปะในโครงการ



ภาพแสดงภายในร้านอาหารในโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปเพื่อนำสู่การออกแบบ

LHONG 1919 เป็นศูนย์การค้าที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม มีเอกลักษณ์ชัดเจนในความเป็นจีน โพนทะเล เอาเอกลักษณ์ต่างๆมาใช้ ได้อย่างดีเน้นไปในด้านศิลปะเพราะมีการค้นพบภาพจิตรกรรมจีนสมัยร.3 และยังคงอนุรักษ์อาคาร ปรับปรุงไม่ให้ต่างไปจากเดิมซักเท่าไร

วิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางกายภาพของโครงการ

- 1) ยังคงอนุรักษ์อาคารและไม่ได้ปรับเปลี่ยนอะไรมา
- 2) ตัวอาคารยังแสดงออกถึงประวัติศาสตร์ได้อย่างดี ด้วยพื้นผิวอาคารและภาพจิตรกรรม
- 3) จำลองภาพพื้นที่ความทรงจำเก่าออกมาในรูปแบบดีไซน์

11. the jam factory

ชื่อโครงการ : the jam factory

ที่ตั้งโครงการ : Bangkok, thailand

เจ้าของโครงการ : DBALP

ประเภทโครงการ : ร้านกาแฟ,ร้านอาหาร,หอศิลป์

พื้นที่โครงการ : 6400 ตร.ม.

ลักษณะของโครงการและแนวทางการออกแบบ

The Jam Factory ปรับพื้นที่โกดังเก่าของอดีตโรงงานถ่านไฟฉายตรารูป โรงงานน้ำแข็ง และโรงงานทำยา บนเนื้อประมาณ 4ไร่ ให้เป็นสถานที่ชิลเอ็นท์น่องใหม่ ภายใต้คอนเซ็ปต์เชื่อมโยง อดีต ปัจจุบัน อนาคต และชุมชนไว้ด้วยกัน โดยเก็บโครงสร้างอาคารเดิมไว้ให้มากที่สุด ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 3 โซนในพื้นที่เดียวกัน ประกอบด้วยร้าน

หนังสือ Candide book – ร้านกาแฟ LI – bra – ry , แกลลอรีภาพ The jam factory Gallery ร้านอาหารไทย The Never Ending Summer และออฟฟิศ DBALP



ภาพแสดงภาพภายนอกโครงการ และส่วนที่เป็น Gallery



ภาพแสดงภาพร้านอาหาร The Never Ending Summer

สรุปเพื่อนำสู่การออกแบบ

The Jam Factory ที่เลือกมาเพราะมีความใกล้เคียงกับโครงการที่เสนอแนะไปมีการใช้โกดัง มาเป็นสำนักงานและร้านค้า ร้านอาหาร โดยไม่เปลี่ยนโครงสร้างเดิมมาก และเสริมสร้างบรรยากาศใหม่เข้าไปแต่ก็ยังคงมีความกลมกลืน มีการจัดกิจกรรมเป็นที่น่าสนใจของวัยรุ่นน้อยๆ เช่น คอนเสิร์ต หรือ ตลาดงานCraft เป็นต้น

วิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางกายภาพของโครงการ

- 1) เป็นโกดังเก่านำมาปรับปรุงโดยที่ยังคงความเป็นโครงสร้างเดิม
- 2) อยู่ใกล้ท่าเรือคลองสานเป็นบริเวณที่มีคนผ่านอยู่เป็นจำนวนมาก
- 3) อยู่ใกล้กับแหล่งท่องเที่ยวสำคัญๆ ทำให้สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวเข้ามาได้

12. WAREHOUSE 30

ชื่อโครงการ : WAREHOUSE 30

ที่ตั้งโครงการ : Bangkok , thailand

เจ้าของโครงการ : DBALP,ELLE DECOR

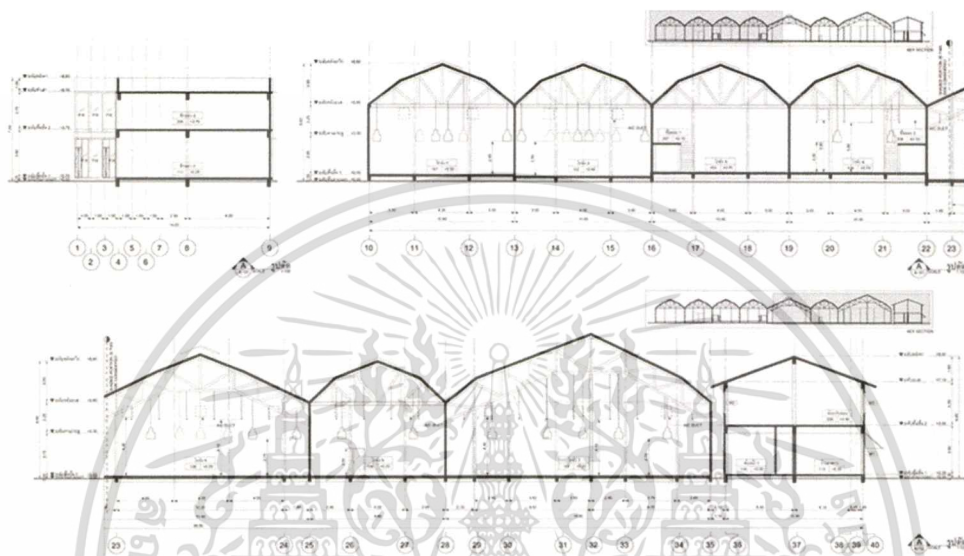
ประเภทโครงการ : คอมมูนิตี้ มอลล์

พื้นที่โครงการ : 4000 ตร.ม.

ลักษณะของโครงการและแนวทางการออกแบบ

Warehouse 30 ตั้งอยู่ในซอยเจริญกรุง 30 (ตรอกกัปตันบุช) เลี้ยวเข้าซอยมา 150 เมตร โครงการอยู่ทางซ้ายมือ ก่อนถึงสถานทูตโปรตุเกส ขนาดพื้นที่โครงการทั้งหมดรวม 4,000 ตารางเมตร โครงสร้างทั้งหมด 8 โกดัง และอาคารสำนักงานของตระกูลชินชัยเจ้าของที่ดินอยู่ภายในพื้นที่เดียวกัน มีพื้นที่จอดรถภายในโครงการได้ประมาณ 30 คัน โกดังทั้ง 8 มีอายุเกือบ 80 ปี ผลัดเปลี่ยนเป็นโกดังสินค้าให้แบรนด์ใหญ่ๆ มามากมายจนเวลาล่วงเลือน คุณดวงฤทธิ์ บุนนาค แอบมาเห็นต้องตาต้องใจ จนกลายสภาพมาเป็น Creative Space ให้คนในย่านได้นั่งเล่นกันอย่างเพลินใจ

ภายในโกดังโครงสร้างหลักยังคงสภาพเดิมไว้มากที่สุด เมื่อเงยหน้าขึ้นไปด้านบนเราจะเห็นโครงสร้างหลังคาไม้ยัดโองหลังคาสังกะสีแบบเดิมๆ ivo อย่างสลับซับซ้อน ทั้ง 8 โกดัง โครงสร้างด้านบนยังคงสภาพไว้เช่นเดิม ทาสีกำแพงใหม่ด้วยโทนเขียวเข้ม คุมโทนสีภายในเพิ่มเติมด้วยโคมไฟห้อยโหยยิบโงงจากคานด้านบนเป็นลำดับ แตกต่างกันไปตามการใช้งานของพื้นที่

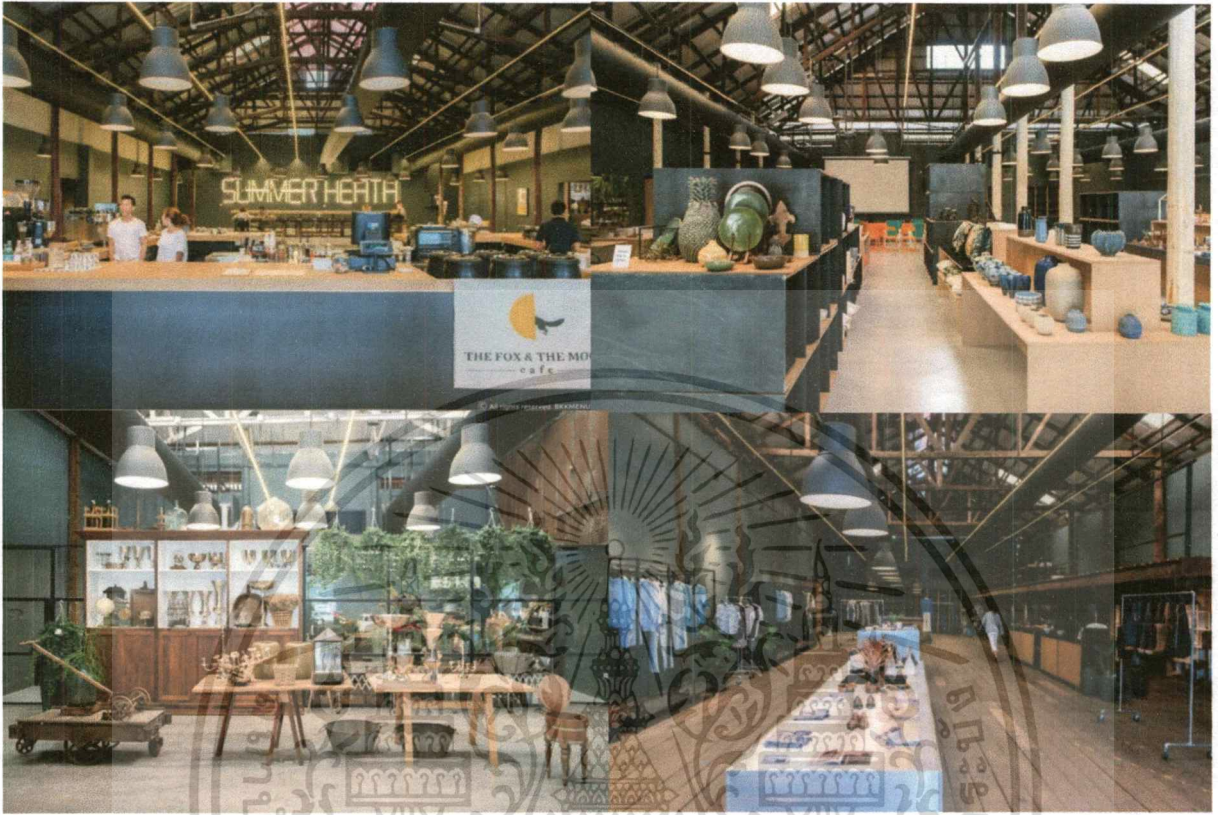


ภาพแสดงภาพตัดอาคารโกดัง



ภาพแสดงภาพภายนอกอาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพแสดงภาพภายใน

สรุปเพื่อนำสู่การออกแบบ

Warehouse30 มีอาคารโกดัง 7 เชื่อมต่อโดยใช้พื้นที่หน้าโกดัง และภายในกลางโกดัง เชื่อมต่อร้านทุกร้านเข้าด้วยกัน รักษาโครงสร้างเดิมของอาคารไว้ การออกแบบภายในก็ยังไม่แปลกใหม่มากเกินไป ยังคงคุมโทนกับความเป็นโกดัง

วิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางกายภาพของโครงการ

- 1) เป็นโกดังเก่านำมาปรับปรุงโดยที่ยังคงความเป็นโครงสร้างเดิม
- 2) อยู่ในย่านที่มีโรงแรมเยอะทำให้มีนักท่องเที่ยวเยอะ มีการตั้งร้านค้าที่มีชื่อเพื่อเรียกลูกค้า
- 3) ตัวที่ตั้งเข้าถึงได้ยากถ้าไม่รู้จักจริงๆก็จะไม่สามารถรู้ได้ว่ามีที่ตรงนี้อยู่

2.8 ระบบสภาพแวดล้อมภายในและวัสดุ

2.8.1 วัสดุตกแต่งภายในอาคาร

วัสดุที่ใช้กับอาคารประเภทสาธารณะ เช่น โรงละคร อาคารเพื่อการศึกษา อาคาร สมาคมจะต้องมีคุณสมบัติที่สะอาดตา คงทนถาวร และราคาไม่แพงนัก จะต้องเป็นวัสดุที่ดูแล รักษาความสะอาดได้ง่าย เพื่อประหยัดค่าดูแลรักษาวัสดุที่แลดูไม่เบื่อง่าย ได้แก่ วัสดุ ประเภทหิน ไม้ อีฐ โลหะ กระຈกและฝ้า ดังจะกล่าวถึงวัสดุที่ใช้บ่อยที่สุดและเหมาะสม ดังต่อไปนี้

2.8.1.1 วัสดุประเภทหิน เหมาะสำหรับผนังภายในและภายนอก หินที่ใช้ควรเป็นหินประเภทเนื้อละเอียด สามารถขัดให้เป็นมันได้ ควรหลีกเลี่ยงหินที่มีเนื้ออยู่ขรุขระ เพื่อความทนทานแต่สภาพ ดินฟ้าอากาศและใช้กันผนังและพื้นที่ใช้งานสมบุกสมบัน ตลอดจนเนื้อที่ที่คนพลุกพล่าน เนื่องจากหินทนทานต่อการสัมผัสและทำความสะอาดง่าย เหตุผลสำคัญที่เลือกใช้หินก็ เนื่องจากหินมีคุณสมบัติที่ให้ความงดงามเป็นที่ประทับใจ มีค่าและดูหรูหรา ดังนั้น สถานที่เหมาะสมแก่การใช้หินมากที่สุดของอาคารได้แก่ บันได ทางเข้าบริเวณทางเข้า ผนังด้านทางเข้าเป็นต้น หินที่นิยมใช้ได้แก่

1. หินอ่อน หินอ่อนสามารถทนสกปรกได้ดี ทนต่อสารเคมีได้บ้าง บางชนิดมักใช้กับผนัง ภายในเป็นส่วนมาก หินอ่อนให้ลักษณะที่มีคุณค่ากว่าหินประเภทอื่น มีสีให้เลือก หลายสี เช่น สีชมพู สีเทา สีขาว สีฟ้า
2. หินแกรนิต ส่วนมากใช้กรุผนังหรือพื้นทางเดินต่างๆ เนื่องจากเป็นหินที่แข็งแรง ที่สุดเนื้อแน่น และทนทานเมื่อขัดให้ขึ้นเงาจะมีลักษณะคล้ายหินอ่อนและ บำรุงรักษาความสะอาดได้ง่าย
3. หินชนวน หินชนวนมีสีต่างๆ ให้เลือก ได้แก่ สีด ำ สีฟ้า สีเทา และสีน้ำตาล มีราคา อยู่บ้าง แต่ประหยัดค่าบำรุงรักษาได้ดี
4. หินหล่อ ได้แก่ วัสดุประเภทหินผสมกับซีเมนต์ดูมีค่าน้อยกว่าหินแท้แต่มีความงดงาม ทนทาน และบำรุงรักษาได้ง่ายเท่ากับหินแท้ ส่วนหินชนิดอื่นๆ ที่มีได้นามากกล่าว ณ ที่นี้ ได้แก่ LIMESTON, TRAVERTINE, FILDSTONE

2.4.5.2 วัสดุประเภทดินเผา

วัสดุประเภทดินเผา เช่น อิฐ กระเบื้อง และ TERRA COTTA สามารถใช้กรุพื้นและ ผนังของโถงพักคอย ราคาถูกกว่าหิน ทนทานดินฟ้าอากาศ ทนการสึกกร่อน บำรุงรักษาง่าย ตลอดจนมีสี และลายได้มากกว่าดังจะกล่าวเป็นชนิดต่อไปนี้

1. อิฐ อิฐสามารถนำไปใช้ได้โดยสีธรรมชาติของมันหรือทาสีทับก็ได้ ซึ่งใช้ได้ทั้ง ภายในและภายนอกอาคาร สีธรรมชาติของอิฐมีสีแดง แสด เหลือง เทา หรือ ขาว ราคาถูกกว่าหิน ถ้าหากใช้อย่างถูกวิธีก็ได้ความคงทน และง่ายต่อการ บำรุงรักษา
2. กระเบื้อง กระเบื้องดินเผาใช้เป็นวัสดุกรุต่างๆ มีสี พื้นผิว และลายให้เลือก มากมายส่วนมากใช้กรุเสา ผนัง และพื้น สามารถใช้กับอาคารสาธารณะได้เป็น อย่างดีและยังมีราคาถูกอีกด้วย
3. วัสดุประเภทผสมเหลว วัสดุผสมเหลวไม่ว่าจะเป็นวัสดุที่ใช้เชื่อมต่อกอิฐ หรือใช้ ฉาบหน้าของผนัง และพื้นย่อมเป็นวัสดุที่ใช้กันมาก และจำเป็นสำหรับอาคาร เนื่องจากการกรุวัสดุบนผนังหรือพื้นย่อมต้องการวัสดุผสมเหลวเหล่านี้ เช่น อิฐ หิน กระเบื้องTERRAZZO และ TERRA COTTA เป็นต้น วัสดุผสมเหลวเหล่านี้ ยังแบ่ง ออกเป็น - PLASTER AND STUCCO ปูนฉาบ เป็นวัสดุที่คงทน และประหยัดมากที่สุด และยากแก่การ ดูแลรักษา งานฉาบต้องใช้เวลาานทำให้ส่วนอื่นๆ ของ อาคารสกปรกทั้งยังไม่อ่อนตัวต่อการ เปลี่ยนแปลงอีกด้วย ดังนั้น PLASTER AND STUCCO จึงไม่มีใครใช้กับผนังกันโดยทั่วไป แต่เหมาะกับ ผนังซึ่งอยู่โดยรอบอาคาร ซึ่งเป็นผนังชั้นนอก ไม่ต้องการเปลี่ยนแปลงอีก ต่อไปทั้งยังเหมาะกับการ ตกแต่งผนังภายนอกที่จะให้ผิวเรียบ แต่ปัญหาที่สำคัญก็คือ จะต้องทาสีบ่อยๆ และเมื่อสีที่ทาทับหนา ชั้นผาผนังอาจเกิด รอยร้าวหรือสีที่ทาอาจลอกออกมาให้ไม่น่าดู

2.4.5.3 คอนกรีตเปลือย

ปัจจุบันอาคารต่างๆ มักนิยมตกแต่งผนังในลักษณะคอนกรีตเปลือยฉาบ ด้วย สีปูน ดังนั้นคอนกรีตในอดีตซึ่งใช้เป็นเพียงวัสดุ ปัจจุบันก็มีบทบาทมากในการ ตกแต่ง ซึ่งให้ความรู้สึกที่ แข็งแรง ทึบ มีพื้นผิวหยาบเป็นธรรมชาติ และแสดงความ จริงใจออกมา แต่ข้อเสียของคอนกรีตเปลือย คือ ดูแลรักษาลำบาก ไม่สามารถรับการสัมผัสบ่อยๆ อาจทาสีฉาบสกปรกและต้องทาสีใหม่เสมอ ทั้ง ยังให้ความรู้สึกที่ เป็นอันตราย ไม่สามารถเข้าใกล้ได้ ดังนั้น คอนกรีตเปลือยจึงมักใช้เฉพาะภายนอก อาคารเป็นส่วนใหญ่

2.4.5.4 หินขัด

การทำพื้นหินขัด ได้แก่ การนำเอาเม็ดหินอ่อนผสมกับปูนแล้วขัดด้วยเครื่อง ให้เรียบ ซึ่งเป็นที่นิยมใช้อย่างแพร่หลาย เนื่องจากมีราคาถูก และดูแลรักษาได้ง่าย เพื่อป้องกันการแตกร้าว ในพื้นที่กว้าง เนื่องจากการยึดหดตัว จะต้องแบ่งพื้นที่ ออกเป็นตาราง และฝังเส้นทองเหลืองไว้ อาจใช้เส้น อลูมิเนียม หรือพลาสติกได้ สามารถที่จะแบ่งสลับกัน โดยผสมสีลงในปูนขาว ให้สว่าง ทนทาน ทำความ สะอาดง่าย ทั้งยังสามารถใช้กับผนัง และเสาได้อีกด้วย

2.4.5.5 ไม้

ไม้เป็นวัสดุที่สำคัญอีกชนิดหนึ่ง ซึ่งขาดเสียไม่ได้ในการออกแบบ ซึ่งสามารถ นำมาใช้เป็นวัสดุกรุผนัง พื้น ตลอดจนเครื่องเรือนและอุปกรณ์โดยทั่วไป โดยใช้ ผลิตภัณฑ์ เช่น ไม้จริง ไม้อัด แผ่นปกกัน ความร้อน ปกกันเสียงสะท้อน เป็นต้น สามารถก่อสร้างได้เร็ว ราคาถูกสามารถ รื้อถอนและนำมา ประกอบใหม่ได้ง่าย ซึ่งหา วัสดุที่มีลักษณะเหมือนไม้ได้ยากมาก ทั้งยังทำความ สะอาดง่าย ราคาถูก ให้ ความ งดงาม และความรู้สึกที่อ่อนนุ่มตามธรรมชาติอีกด้วย ไม้ยังแบ่งออกเป็นประเภท ดังนี้

1. ไม้ธรรมชาติ

ไม้ธรรมชาติสามารถแปรรูปให้เข้ากับงานได้ง่าย ความน่าสนใจ ความงดงาม และมี ลายในตัวของมันเอง สามารถนำมากรุผนังภายในอาคาร หรือมาใช้ในการทำโครงผนัง และ เครื่องเรือนต่างๆ ได้

2. ไม้อัด

ไม้อัดที่จำหน่ายในท้องตลาดแบ่งออกเป็นหลายชนิดด้วยกัน เช่น ไม้อัด ยาง ไม้อัดสัก ตลอดจนขนาดความหนาที่แตกต่างกันออกไป เช่น 4 มม. 6 มม. 10 มม. เป็นต้น ไม้อัดมีคุณลักษณะ พิเศษ คือโครงสร้างแข็งแรง สามารถนำมา ย้อมสี เคลือบเซแลค แลคเกอร์ หรือพ่นสีให้มีสภาพคงทน ถาวรได้ ไม้อัดจึง นับว่าเป็นประโยชน์มากไม่ว่าจะ กรุผนัง หรือทาเครื่องเรือนก็ตาม

3. PARTICAL BOARD

ได้แก่ วัสดุซึ่งอัดประสานกันจากเซลไม้ หรือเยื่อไม้ ลักษณะเป็นแผ่นมีขนาดต่างๆ น้ำหนักเบา ราคาถูก สามารถนำมาใช้กับผนังภายในอาคารได้ผลดี เมื่อเคลือบสีแล้วมีความคงทน และทำความสะอาดได้ง่าย เช่นกัน

2.4.5.6 วัสดุกรุผนัง

วัสดุเหล่านี้ ได้แก่ กระจาดาชปิดผนัง แผ่นนิเวีย ไม้อัด โฟโต้บอร์ด เป็นต้น วัสดุเหล่านี้ สามารถนำมาตกแต่งบางส่วนของผนังเพื่อดึงดูดความสนใจ แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ วัสดุเหล่านี้ ดูแลรักษาความสะอาดลำบาก แต่ปัจจุบันใช้วัสดุกระเบื้องที่ทำจากพลาสติก จึงตัดปัญหานี้ ออกไป

2.4.5.7 โลหะ

ปัจจุบันโลหะเป็นเทคโนโลยีความก้าวหน้า ไม่ว่าจะเป็นวัสดุกรุ ใช้ในโครงสร้าง หรือ ใช้ใน อุปกรณ์เครื่องใช้ต่างๆก็ตามโลหะพื้นฐานที่ใช้กันมากก็ได้แก่ เหล็กกล้า เหล็ก ปลอด สนิม อลูมิเนียม ทองเหลือง แมงกานีส โลหะผสมของอลูมิเนียม ตลอดจนวัสดุประเภท บรอนซ์ซึ่งสามารถขึ้นรูปได้เป็น แผ่น หรือหล่อเป็นรูปร่างลักษณะต่าง ๆ โลหะที่จะกล่าวใน ที่นี้มีดังนี้ คือ

- เหล็กกล้า โดยมากเหล็กกล้าใช้ในโครงสร้างของตึกโดยทั่วไป นำมาใช้กับ กรอบกระจกหน้าต่าง แต่ส่วนใหญ่เหล็กกล้ามักซ่อนตัวอยู่ในโครงสร้าง ทั่วไป เช่น ในเสาคาน ตลอดจนพื้นคอนกรีตเป็นต้น
- อลูมิเนียม โลหะชนิดนี้ให้ความมันวาว มีราคาถูก จึงเป็นที่นิยมใช้กันมาก ทั้งงานตกแต่ง ภายใน และนำมาทำเครื่องเรือน
- ทองเหลือง เป็นโลหะผสม เป็นวัสดุที่มีค่า เมื่อนำมาใช้ในงานตกแต่ง ภายใน ก็จะทำให้เกิดความ หรรษา สง่างาม สามารถใช้ได้ทั้งในงานเฟอร์นิเจอร์ และใช้เป็น วัสดุตกแต่งโดยทั่วไป

- บรอนซ์ บรอนซ์เป็นโลหะที่แข็งและได้รับความนิยมมาเป็นเวลานานในการใช้ตกแต่งภายใน เช่น เดินคิ้วฝ้าเพดาน เป็นต้น บรอนซ์ให้สีธรรมชาติมีคุณค่า แต่ราคาแพง และต้องดูแลรักษาบ่อยๆ จึง ไม่นิยมใช้เท่ากับ อะลูมิเนียม แต่อาจใช้เพื่อแสดงความหรูหรา สง่างามได้

2.9 ลักษณะทางสถาปัตยกรรมและระบบโครงสร้าง

2.9.1 อาคารชุมชนตลาดเก่าบุคคลโล

เป็นกลุ่มอาคารตึกแถวเก่า โครงสร้างเสาและคาน ชั้นล่างพื้นปูน ชั้น 2 พื้นไม้วางตงพาดกับคาน มีโครงสร้างเชื่อมต่อกันทั้งชุมชน หลังคาตาดฟ้าปูน ประตูบานเพี้ยมเหล็ก หน้าต่างไม้ ตัวอาคาร กว้าง 4 เมตร ยาว 16 เมตร สูง 2.8 เมตร มีสภาพเสื่อมโทรม

2.9.2 อาคารโกดังโรงสี 4

เป็นกลุ่มอาคารโกดังเก่าสมัยรัชกาลที่ 5 โครงสร้างไม้ และโครงถักไม้ 7 หลัง เชื่อมต่อเป็น โครงสร้างเดียวกัน หลังคาเป็นสังกะสี แต่เดิมไว้สำหรับเก็บข้าวและผลผลิตทางการเกษตร ความยาวต่อ หลังยาว 45 เมตร หน้ากว้างไม่เท่ากัน ความกว้างโดยรวม 68 เมตร

2.9.3 สำนักงานโรงสี 4 (บ้านเจ้าสัว)

สำนักงานโรงสี 4 มีด้วยกัน 2 หลัง หลังแรกเป็นอาคารจีนโครงสร้างผนังรับแรง วางรอดไม้บุพื้น ไม้ชั้นสอง สร้างสมัยรัชกาลที่ 5 มีโครงสร้างไม้ซ้อนกันหลายชุดเป็นตัวหลักในการทำหน้าที่รับน้ำหนัก หลังคา วัสดุหลังคาเป็นกรเบื้องแบบจีน ขนาดกว้าง 15 เมตร ยาว 30 เมตร

2.9.4 โรงเจ บ้วน ชุน ตั่ว แบ่งเป็น 3 ส่วน

- อาคารศาลเจ้าเป็นโครงสร้างแบบจีนยกเกียน สร้างในสมัยรัชกาลที่3 เรียกว่าโครงสร้างแบบขา เหลียง โครงสร้างไม้ในด้านยาว โดยมีผนังรับแรงในด้านกว้าง มีโครงสร้างไม้ที่ซับซ้อนกันหลายชุด เพื่อรับ น้ำหนักและกระจายแรง ลงสู่เสา และผนังรับแรง ขนาดอาคาร กว้าง 12 เมตร ยาว 20เมตร การตกแต่ง ภายในเป็นแบบประเพณี มีปูนปั้นต่างๆ และแท่นบูชา

- โรงทานอยู่หลังอาคารศาลเจ้า เป็นอาคาร ที่สร้างเพื่อรองรับการทำอาหารเจใน เทศกาลกินเจ เป็นอาคารโครงสร้างเสาและคานทำด้วยปูน ประตูบานซ้อน หน้าต่างอลูมิเนียม หลังคากระเบื้องลอนคู่ ขนาดอาคาร กว้าง 16 เมตร ยาว 16 เมตร ภายในเป็นที่เปียของ ไม่มี การตกแต่งใดๆ

- โรงจิว เป็นอาคารเปิดโล่ง มีแค่เสาและหลังคาทรงปั้นหยา มีการใช้งานเพียงปีละ2ครั้ง มีการยกระดับพื้นเพื่อเป็นเวทีสำหรับการแสดงจิว โครงสร้างเสาคอนกรีตเสริมเหล็ก คานเหล็ก หลังคากระเบื้องลอนคู่ ขนาดอาคาร กว้าง 12 เมตร ยาว 24 เมตร

2.10 ระบบสภาพแวดล้อมภายใน

2.10.1 ระบบปรับอากาศ และระบบระบายอากาศ

ภายในอาคารใช้ระบบปรับอากาศแบบแยกส่วน (Split Type) เพราะพื้นที่ๆ มีการติดตั้งเครื่องปรับอากาศภายในโครงการส่วนใหญ่เป็นพื้นที่ย่อยขนาดเล็ก

ระบบปรับอากาศแบบแยกส่วน (Split Type)

เป็นเครื่องปรับอากาศที่ได้รับการพัฒนาขึ้นมา เพื่อแก้ปัญหาสถานที่ที่ต้องการติดตั้งไม่มี ผนังติดกับภายนอกหรือไม่สามารถนำเครื่องปรับอากาศมาติดตั้งใกล้สถานที่ปรับอากาศได้ โดยการแยกส่วนระบายความร้อนไปไว้นอกห้อง เนื่องจากเป็นส่วนที่มีเสียงดังและเครื่องส่ง ลมเย็นอยู่ภายในห้อง ตำแหน่งที่ติดตั้งได้แก่

1. เครื่องส่งลมเย็น มี 2 แบบคือ แบบแขวนและแบบตั้งพื้น โดยตำแหน่งที่ติดตั้ง จะต้องพิจารณาถึงตำแหน่งของเครื่องระบายความร้อนควบคู่กันไปด้วย คือ ควร ให้เครื่องทั้งสองมีระยะอยู่ใกล้กัน โดยเฉลี่ย 6 เมตร ท่อม้วนยา และท่อม้วนทิ้ง จะต้องสามารถเดินได้สะดวก และควรอยู่ใกล้กับแหล่งจ่ายไฟด้วย

2. เครื่องระบายความร้อน ตำแหน่งควรอยู่ใกล้กับเครื่องส่งลมเย็น ซึ่งเป็นตำแหน่ง ที่ลมจะระบายความร้อนเข้า และออกจากเครื่องได้โดยสะดวก

2.10.2 ระบบไฟฟ้าและแสงสว่าง

2.10.2.1 แสงสว่าง การให้แสงสว่างภายในโครงการ แบ่งเป็น 2 ชนิดใหญ่ๆ คือ

1. แสงสว่างตามธรรมชาติ (Natural light) เป็นแสงสว่างหลักที่เลือกใช้ภายในโครงการ เพราะแสงสว่างธรรมชาติเป็นแสงสว่างที่มีประสิทธิภาพสูงและมีความเหมาะสมสูงสุดและมีความเหมาะสมสูงสุดสำหรับการใช้งานของมนุษย์ และปัจจุบันได้รับการพิสูจน์ทางวิทยาศาสตร์แล้วว่ามนุษย์มีความพึงพอใจในแสงสว่างธรรมชาติ ไม่ว่าจะอยู่ในห้องทำงาน หรือในร้านค้าต่างๆ ในโรงเรียนที่ใช้แสงสว่างธรรมชาติ นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีกว่า ยิ่งไปกว่านั้น แสงสว่างธรรมชาติดียังมีข้อได้เปรียบคือ เป็นแสงสว่างที่ได้มาเปล่าๆ ไม่ต้องลงทุน และสามารถใช้งานได้ตลอดช่วงเวลาใช้งานของอาคารที่มีการใช้งานในเวลากลางวัน หลักการให้แสงธรรมชาติในอาคาร การให้แสงสว่างแบบธรรมชาติมี 4 วิธี คือ

1) การให้แสงสว่างจากด้านบน เหมาะสำหรับอาคารแสดงวัตถุ มีข้อเสียคือแสงส่วน ใหญ่จะตกที่พื้นห้องมากกว่าผนัง นิยมทำกันโดยให้แสงส่องผ่านช่องเปิดของหลังคาของอาคาร ควรเป็นเพดานสูงและผลเสียอีกประการคือ อาจเกิดการสะท้อนที่กระจก ทำให้เกิดความรู้สึก ว่าห้องมีขนาดเล็กลง และรู้สึกไม่สบายตา การให้แสงสว่างจากด้านบน ทำได้โดยการสร้าง หลังคาด้วยกระจก อาจเป็นกระจกทั้งหมดหรือบางส่วน แต่ในเขตร้อนไม่เป็นที่นิยม จะใช้ กระจกไม่เกิน 6 % ของพื้นที่หลังคาทั้งหมด

2) การให้แสงสว่างจากด้านข้าง อาคารมีการเปิดช่องหน้าต่างทางด้านข้าง ซึ่งบังคับแสงสว่างได้ยากเพราะแสงแผ่ออกไม่เท่ากัน บางส่วนของห้องได้รับแสงไม่เพียงพอ นอกจากนี้ ยังเสียพื้นที่ของผนังด้วย

3) การให้แสงสว่างจากหน้าต่างที่ค่อนข้างสูง เป็นการให้แสงสว่างที่เหมาะสมที่สุด แสงที่ตกลงมาทำมุม 45 องศา และกระจายไปได้ทั้งห้อง จะไม่ทำให้เกิดแสงสะท้อนและ นัยน์ตาพร่า

4) การให้แสงสว่างทางอ้อม เป็นการใช้โดยก่อให้เกิดแสงสะท้อน เช่นการให้แสงส่องตรงมายังผนังสี ขาว เพื่อให้สะท้อนออกมาหรืออาจจะใช้กระจกมาสะท้อนแสงสว่างเข้ามาใน ห้อง การให้ไม่เพียงแต่ใช้ กับแสงธรรมชาติ ยังใช้กับแสงประดิษฐ์ได้อีกด้วย มีการใช้แสง หลายลักษณะ การให้แสงสว่างแบบนี้ จะช่วยให้สายตาไม่พร่ามัวมาก

เมื่อแสงสว่างธรรมชาติเข้ามาในห้องผ่านทางหน้าต่าง ช่องเปิด หรือผนังโปร่งแสง ค่า ความส่องสว่างที่ บริเวณใกล้กับช่องเปิดจะมีค่าสูงกว่าบริเวณที่อยู่ลึกเข้าไปในห้อง ผู้ออกแบบควรพยายาม ออกแบบให้ แสงสว่างกระจายเข้าไปภายในห้องให้ได้มากที่สุด โดยอาจใช้การออกแบบส่วนของอาคาร หรือใช้ อุปกรณ์ที่ช่วยในการสะท้อนแสงติดตั้งไว้ที่ ช่องแสงเพื่อสะท้อนแสงสว่างเข้าไปในอาคารได้ลึกมากขึ้น อัตราส่วนที่เหมาะสมของพื้นที่ หน้าต่างหรือผนังโปร่งแสงต่อพื้นที่ผนังอาคารทั้งหมดควรอยู่ที่ ประมาณ 25 - 40% สำหรับ กรณีผนังโปร่งแสงเป็นกระจกใสธรรมดา (clear glass) แต่หากใช้กระจกที่มีคุณสมบัติดีขึ้น อัตราส่วนดังกล่าวก็จะเพิ่มขึ้นได้

อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับแสงธรรมชาติ

1. แผ่นหลังคาโปร่งแสง

เป็นวัสดุผนังหลังคา ที่มีคุณสมบัติโปร่งแสง ช่วยกรองแสงธรรมชาติให้ผ่านเข้ามาใน พื้นที่ที่ต้องการสามารถใช้ร่วมกับหลังคากระเบื้องลอนต่างๆ มีให้เลือกทั้งแบบลอนคู่ แบบลูกฟูกลอนเล็ก แบบ ลูกฟูกลอนใหญ่ แบบบานเกล็ด และแบบลอนพริมา พร้อมสีส่น ให้เลือก คือ สีขาวใส สีขาวขุ่น สี เหลือง และสีน้ำเงิน คุณสมบัติคือ ให้ความสว่าง และช่วยกระจายแสงธรรมชาติได้เป็นอย่างดี เคลือบปิดผิวด้วยสีส่นทั้ง 2 ด้าน ป้องกันรังสี อัลตราไวโอเลต ไม่เกิดการสะสมของคราบสกปรก เนื่องจากภายในสามารถระบายน้ำได้ ดี ให้แสงแดดเข้าถึงภายในห้อง จึงช่วยลดความอับชื้นได้เป็นอย่างดี

วิธีการใช้งาน

1. แผ่นโปร่งแสงตราช้าง เป็นวัสดุผนังหลังคาที่มีน้ำหนักเบาเป็นพิเศษ จึงสะดวก และง่ายต่อการติดตั้งทั้งกับแป้ไม้และแป้เหล็ก หรือติดตั้งกับบานเกล็ด ใน ขณะเดียวกันก็เป็น การช่วยลดน้ำหนักของโครงสร้างอาคารภายในตัว
2. ม่าน sky light เหมาะสำหรับห้อง GREEN HOUSE หรือ TERRACE ใช้บัง แสงแดดทำให้ห้องไม่ร้อนในเวลากลางวัน และเปิดให้เห็นดวงดาว ท้องฟ้า อัน งดงามในยามค่ำคืน มีทั้งระบบ มอเตอร์ไฟฟ้า รีโมทคอนโทรล, แบบ MANUAL

2. แสงประดิษฐ์ (ARTIFICIAL LIGHTING)

แสงประดิษฐ์ภายในโครงการ จะใช้ในส่วนที่มีแสงธรรมชาติเข้าถึงไม่เพียงพอ และ ส่วนที่จัดแสดงงาน นิทรรศการต่างๆ (จัดเปลี่ยนตามงาน) ประเภทของแสงประดิษฐ์ โดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 2 ชนิด

1) แสงไฟ INCANDESCENT ความร้อนและแสงจะมีกำลังความส่องสว่างของ แสงยิ่งกว่าแสงจากดวงอาทิตย์ แสงจากดวงอาทิตย์มีสีน้ำเงินมากกว่า เพื่อแก้ข้อแตกต่างนี้จึงใช้หลอดสีขาวปนกับหลอดสีน้ำเงิน แต่ปรากฏว่าเวลาเคลื่อนแสงตัดกัน แล้วไม่เท่ากัน เมื่อปรากฏให้เห็นบนพาดานความเท่ากันของ แสงเสียไป

2) แสงไฟ FLUORESCENT เดิมใช้แต่เฉพาะร้านค้าและท้องถนน เพราะ เป็นแสงสว่างที่ไม่มีเงา เหมาะกับงานที่เกี่ยวกับภาพเขียน แต่ภาพจะเสียไปตอนที่เงา ผู้ชมที่ฉาบอยู่บนภาพเขียนนั้นหายไปสีของ ไฟคล้ายแสงธรรมชาติมาก และอาจ ดัดแปลงให้เหมาะสมกับศิลปะวัตถุได้ และเป็นแสงที่ดีที่สุดสำหรับแสงประดิษฐ์ แสงไฟ FLUORESCENT ได้เปรียบกว่า แสงไฟ INCANDESCENT ในเรื่องการกระจายแสงออกทางกว้าง ในปัจจุบันจึงจำเป็นต้องรวมหลอดสีต่างๆ เพื่อจะลดข้อเสียให้ น้อยลง INCANDESCENT ให้แสงที่นุ่มนวลและชัดกว่า จึงเหมาะสำหรับการให้แสงเน้นจุดที่สำคัญ ความเข้มของแสงได้ปรับปรุงให้ เหมาะสม และแตกต่างไปตามลักษณะความต้องการ ของแต่ละแห่ง เมื่อต้องการความเข้มมากก็เน้นที่แห่งนั้นให้เด่นกว่าที่อื่น

2.10.2.2 อุปกรณ์ในการให้แสงสว่าง

หลอดไฟ ถือเป็นหัวใจของระบบการให้แสงสว่าง โดยจะเจาะจงชนิดที่มีการ เลือกใช้ในการจัดแสดง นิทรรศการและสร้างบรรยากาศ ซึ่งมีหลักการให้แสงโดย อาศัยกระจกหรือเลนส์ภายในในการ บังคับ ทิศทางของแสง มักใช้เป็นไฟสำหรับส่อง เฉพาะจุดที่นิยมเรียกว่า SPOT LIGHT โดยมีคุณสมบัติหลัก ดังนี้

1. หลอดไฟธรรมดาแบบประเภทมีไส้ (INCANDESCENT LAMP) เป็นหลอดแก้วที่มีการเคลือบสาร โปรทด้านในกระเปาะแก้ว เพื่อช่วย ในการสะท้อนแสงและบังคับทิศทางของแสงไม่ให้กระจายออก ด้านข้างของหลอด โดยมีการผลิตลักษณะรูปร่างต่างๆ เพื่อคุณสมบัติ บางประการ

2. หลอดพาราโบลา หรือ PAR (PARABOLIC ALUMINIZED REFLECTOR) คือหลอดไฟสะท้อนแสงกระเปาะแก้ว จากรูปร่าง หลอดไฟที่เป็นพาราโบลาทำให้เกิดการสะท้อนแสงและลำแสงโดยรวม

3. หลอดทรงรี หรือ ER (ELLIPSODIAL REFLECTOR) จากรูปร่างของ หลอดไฟทำให้เกิดการสะท้อน แสง และเกิดจุดรวมแสง (FOCAL POINT) บริเวณหน้าหลอดไฟ นอกจากนี้ยังมีการผลิตหลอดสะท้อน แสงที่มีคุณสมบัติพิเศษต่าง ๆ กัน เช่น หลอดสะท้อนแสงแก้วหนา แบบ เฉพาะจุดที่ต้องการแสงสว่างมาก แบบส่องกระจายสำหรับบริเวณกว้าง หลอดสะท้อนแสงแก้วหนาชนิดแสงเย็น โดยการให้ความร้อน ไหลวนผ่านกลับไปด้านหลังแทน

4. หลอดไฟฮาโลเจน (TUNGSTEN HALOGEN) หลอดไฟนี้กระเปาะ ทามาจากควอตซ์ เพราะต้องบรรจุก๊าซฮาโลเจนที่มีความดันสูง ประสิทธิภาพการส่องสว่าง 20 ลูเมน/วัตต์ มีขนาดแตกต่างกันมากมายใช้ วัตต์สูงมาก อายุการใช้งานค่อนข้างยาว ขณะใช้งานจะมีอุณหภูมิที่ผิว หลอดสูงมากทำให้กระเปาะบาง โดนกระทบเบาๆ อาจแตกได้

2.10.2.3 จิตวิทยาของแสง

- แสงสีขาว ให้ความรู้สึกกระฉับกระฉวย สงบ สะอาด บริสุทธิ์ ให้ความรู้สึกเบา และเย็น
- แสงสีเหลือง ให้แสงที่กระตุ้นความสนใจ ใช้เพื่อสร้างน้ำหนัก
- แสงสีแดง ให้แสงเกิดการกระตุ้น และการแสดงออก ดึงดูดสายตาได้ดี

2.10.2.4 การใช้แสงในการตกแต่งภายใน

แสงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในงานตกแต่งภายในนอกจากจะให้ความ สว่างในการมองเห็นแล้วยังมีผลต่อความรู้สึกทำให้เกิดความน่าสนใจได้ซึ่งในการ ออกแบบแสงไฟในอาคาร จะต้องคำนึงถึง

- คุณภาพหรือความสว่างของไฟสามารถเปลี่ยนแปลงได้
- คุณสมบัติในการสะท้อนของวัสดุไม่เท่ากัน
- ตำแหน่งที่ตั้งของดวงไฟ
- สีเงาและบริเวณโดยรอบ แสงประดิษฐ์เป็นแสงที่มีบทบาทสำคัญในการตกแต่งภายในเกือบจะเรียกว่า เป็นเครื่องมือกลไกในงานสถาปัตยกรรม (Tool of the Architect) แสงประดิษฐ์ เป็นสิ่งที่ความเจริญก้าวหน้าทาง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีช่วยกันสร้างสรรค์ ขึ้นมาจนในปัจจุบันแทบทุกมุมของโลกใช้แสงประดิษฐ์ และการใช้ไฟช่วยจัด Display อันเป็นประโยชน์ต่อยอดขาย เป็นต้น

2.10.2.5 การใช้แสงสว่างภายในโครงการ

1. ต้องเข้าใจพฤติกรรมของผู้ใช้บริการและผู้ให้บริการเป็นหลัก
 2. ต้องศึกษากิจกรรมของสถานที่แต่ละแห่ง
 3. ทำความเข้าใจคุณลักษณะและคุณสมบัติของดวงไฟแต่ละชนิด
 4. การใช้แสงไฟที่ติดตั้งไม่ทำลายจุดประสงค์ความงามความโดดเด่นของ ส่วนที่ใช้หรือบริเวณ ใกล้เคียงแต่ต้องช่วยให้หุ่นส่วนต่างๆ ตรงจุดหมายที่ ต้องการ
 5. การใช้แสงไฟที่ติดตั้งไม่ใช่ดวงไฟมากๆ หรือรูปแบบที่วิจิตรพิสดาร เท่านั้น
 6. การใช้แสงไฟที่ติดตั้งไม่ใช่แต่ติดตั้งเข้าไยยังต้องมีการออกแบบป้องกัน หรือระวัง
- สิ่งที่มีดี อันเกิดจากดวงไฟเช่นตำแหน่ง

ปัจจัยในการติดตั้งเบื้องต้น

1. ขนาดของห้อง ห้องที่มีขนาดต่างกันจะต้องการความสว่างต่างกันโดย แสงสว่างจะต้องมีความเข้มสม่ำเสมอและเท่าๆ กันโดยต้องมีจุดกำเนิด ไฟที่มากกว่า 2 ตำแหน่ง

ขึ้นไปถ้าจะให้เสมอกันควรแบ่งพื้นที่ทั้งหมด (เพดาน) เป็นตารางสี่เหลี่ยมเรียกว่าจินตภาพตาราง

2. การแบ่งพื้นที่ ขึ้นอยู่กับความสูงของเพดานพื้นที่ของจินตภาพเพดาน ต้องมีขนาดเท่ากันหรือเกือบเท่ากับ

3. ความสูงของเพดานสำหรับที่ทำงานที่ไม่มีไฟเฉพาะตามโต๊ะทำงาน ความกว้างของจินตภาพตารางต้องแคบลงไปตามความสูงของเพดาน .

ระยะห่างระหว่างดวงไฟ

ขึ้นอยู่กับความสูงของเพดานความกว้างของวงห้องและการส่องสว่างโดย ทางตรงหรือทางอ้อมสำหรับทางปฏิบัติระยะห่างดวงไฟจะใกล้เคียงกับความสูง เพดาน

ลักษณะวิธีการติดตั้งแหล่งกำเนิดแสง

1. CEILING MOUNTED FITTING คือชนิดติดตั้งเพดาน (ฝ้าเพดาน)
2. CEILING RECESSED UNITS คือชนิดฝังในเพดาน (ฝ้าเพดาน)
3. SUSPENDED FITTINGS คือชนิดแขวนหรือห้องจากเพดาน
4. WALL BRACKETS คือชนิดติดผนังหรือเรียกว่าไฟกิ่ง
5. PORTABLE FITTINGS คือชนิดเคลื่อนย้ายได้

2.10.3 ระบบสุขาภิบาล

2.10.3.1 ระบบน้ำใช้

น้ำประปาที่ใช้ในโครงการเป็นน้ำที่มาจากกรประปาส่วนภูมิภาคเครื่องสูบ จ่ายน้ำควรติดตั้งให้ไกลจากส่วนการเรียนการสอนหรือส่วนที่ต้องการความเงียบสงบ นอกจากนี้ในการเดินท่อยังต้องคำนึงถึงความสะอาดในการดูแลรักษาด้วย โดย โครงการได้เลือกใช้ระบบแบบจ่ายม้วนลง (Down Feed)

2.4.3.2 ระบบน้ำทิ้ง

ระบบน้ำทิ้งสามารถแยกน้ำที่ต้องการระบายทิ้งจากโครงการได้ 2 ประเภท

1) ระบบระบายน้ำฝน (Storm Drainage) ร่องระบายน้ำฝน ร่องรับน้ำฝนจากพื้นที่ลาดเอียง slope 1:200 มีอยู่หลาย แบบตามลักษณะการใช้ งานซึ่งต้องทำการติดตั้งตำแหน่งที่เหมาะสม ร่องระบายน้ำฝนที่ดีต้องมีที่กรองผงติดอยู่ รางระบายน้ำฝน ขนาดรางน้ำจะถูกกำหนดโดยขนาดของหลังคา ความกว้างไม่น้อยกว่า 12 นิ้ว ท่อระบายน้ำฝน จำนวนและขนาดของ ท่อระบายน้ำฝน ขึ้นอยู่กับพื้นที่หลังคาที่รองรับน้ำฝนและอัตราการตกของฝน จำนวน ของท่อระบายน้ำฝน ควรอย่างน้อย 1 ช่วงต่อ 1,000 ตารางเมตร การเดินท่อควรค้ำ ค้ำนึ่งถึงเรื่องการบดบังความสวยงามของอาคาร

2) ระบบระบายน้ำโสโครก (Sanitary Sewage) สามารถแบ่งประเภทน้ำที่ผ่านการใช้งานจากโครงการได้ดังนี้ น้ำทิ้ง คือ น้ำที่ผ่านการใช้งานมาแล้ว เช่น จากอ่างล้างหน้า ห้องครัว สามารถระบายทิ้งได้โดยการ ระบายลงท่อสาธารณะ น้ำเสีย เป็นน้ำทิ้งที่ไม่อนุญาตให้ระบายลงในท่อสาธารณะได้ทันที เนื่องจาก เป็นน้ำที่สามารถทำให้เกิด สภาวะแวดล้อมเป็นพิษได้เป็นน้ำที่มาจากส้วม จากโถ ปัสสาวะต้องผ่านระบบบำบัดน้ำเสียผ่านกรรมวิธีต่างๆ เพื่อลดความสกปรก สรุประบบบำบัดน้ำของโครงการ เป็นต้นนี้ น้ำเสียจาก ครัว และส่วนเตรียมอาหารในห้องเรียน ต่อเข้ากับบ่อดักไขมัน น้ำโสโครกจาก ส้วม และโถปัสสาวะต่อเข้ากับ Septic Tank น้ำเสียจาก 2 แหล่งข้างต้นไปจะถูกนำไปบำบัดโดยวิธีทางชีวะโดยแบคทีเรียที่ใช้ออกซิเจน โดยใช้ระบบเอเอส แบบการเติมอากาศยี่เวลาเติมคลอรีนลงใน ถังฆ่าเชื้อที่บรรจุในน้ำที่ได้จากข้อที่ 3 สูบออกสู่ท่อระบายสาธารณะ โดยทั่วไประบบบำบัดน้ำเสีย จะต้องใช้พื้นที่ติดตั้งความสูงสุทธิระหว่าง 5 – 6 เมตร และพื้นล่างสุดไม่ควรอยู่ต่ำกว่าระดับ 4 เมตร จากผิวดิน เพื่อให้สามารถไหลผ่านไปยังส่วนต่าง ๆ และออกจากระบบ โดยใช้เครื่องสูบล

2.10.4 ระบบรักษาความปลอดภัยและป้องกันอัคคีภัย

2.10.4.1 ระบบแจ้งเหตุ

1. ระบบกดปุ่มแจ้งเหตุ มีสัญญาณเตือนบริเวณโรงทั่วไป
2. ระบบ Heat & Smoke Detector ในบริเวณห้องโรงทั่วไป โถงทางเดิน และส่วนที่อาจเป็นต้นเหตุเพลิงไหม้

2.10.4.2 ระบบดับเพลิง

1. ระบบท่อฆ่าและแรงดันและสายสูบ ในส่วนของโถงทางเดิน และบริเวณ อื่นๆ โดยทั่วไป
2. เครื่องมือผจญเพลิง ดับไฟที่สามารถเคลื่อนที่ได้ ติดตั้งเป็นชุดอยู่ร่วมกับ สายสูบ และท่อฆ่า ระบบท่อฆ่าแรงดันรวมเป็น 1 หน่วย (House Cabinet Wall) ทุกระยะ 20 เมตร
3. ระบบดับเพลิงแบบหมอกน้ำ (Water Mist System) ชนิดแรงดันสูงที่จะมาทดแทนระบบดับเพลิงอื่นๆ ที่มีใช้อยู่ในปัจจุบัน เช่น ระบบหัวกระจายน้ำดับเพลิงอัตโนมัติ, ระบบสารสะอาด ดับเพลิงจึงทำให้หยดน้ำมีความสามารถในการเปลี่ยนสถานะเป็นไอน้ำได้ง่ายขึ้น ส่งผลให้สามารถ ดึงดูดพลังงานความร้อน จากจุดกำเนิดเพลิงได้เร็วขึ้นไปอีก เพราะฉะนั้นจึงทำให้อัตราการเผาไหม้ลดลงและสามารถดับเพลิงได้อย่างรวดเร็วในที่สุด

บทที่ 3

กลุ่มเป้าหมาย พฤติกรรม และพื้นที่ที่ต้องการ

3.1 การศึกษาประเภทผู้ใช้โครงการ

3.1.1 ผู้ให้บริการ

หมายถึง ผู้ที่คอยอำนวยความสะดวกต่างๆ ภายในโครงการ ได้แก่ เจ้าหน้าที่พนักงาน ผู้ให้บริการสามารถแยกได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. ฝ่ายบริหาร คือ บุคคลที่ทำงานในระดับบริหารของโครงการ เช่น ผู้จัดการ ผู้ช่วย หรือ ผู้ใหญ่บ้าน
2. เจ้าหน้าที่ คือ บุคคลที่ทำงานภายในโครงการแต่มีตำแหน่งหน้าที่ประจำโครงการ เช่น เจ้าหน้าที่ประชาสัมพันธ์ ฝ่ายแคชเชียร์ ฝ่ายลงทะเบียน เป็นต้น เจ้าหน้าที่เหล่านี้ทำงาน อยู่ใน Front of the house ซึ่งต้องพบปะติดต่อผู้ใช้บริการอยู่เสมอ
3. พนักงานทั่วไป คือ พนักงานครัว พนักงานช่าง พนักงานทำความสะอาด พนักงานขน ของ เป็นต้น พนักงานส่วนนี้อยู่ในส่วน Back of the house
4. อาสาสมัคร คือ บุคคลที่สมัครใจจะมาทำงานในหน้าที่ต่างๆ สลับเปลี่ยนคนกันไป โดยจะ อยู่ที่ ทั้ง Front of the house และ back of the house

3.1.2 ผู้รับบริการ

หมายถึง ผู้ที่เข้ามาใช้บริการในโครงการ ทั้งในด้านเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ผู้รับบริการ สามารถแบ่งแยกได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. นักท่องเที่ยว

คนต้องการสัมผัสวัฒนธรรมของท้องถิ่น สนใจเรียนรู้วิถีชีวิตของผู้คน ความเป็นอยู่ อาหารการกินของท้องถิ่น มากกว่าเดินทางเพื่อมาพักผ่อนหรือมา ทำงานในวันหยุด ส่วนใหญ่มักเดินทางเป็นคู่หรือแม้แต่คนเดียว เพื่อเก็บเกี่ยว ประสบการณ์ในการเดินทางอย่างแท้จริง เราจะพบนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้ตามที่มีความเป็นท้องถิ่นสูง เช่น ตามร้านอาหารที่คนท้องถิ่นนิยมฝากที่

อง ตามย่านร้าน ตลาดที่คนท้องถิ่นจับจ่ายใช้สอย อาจเจอนักเดินทางประเภทนี้ตามซอยเล็กๆ หรือ นั่งดื่มกาแฟในร้านข้างถนน หรือฝึกทำอาหารพื้นถิ่นจากผู้สูงอายุในชุมชน ที่เป็นบรรยากาศชีวิตจริงของชาวบ้าน และนักท่องเที่ยวที่เข้ามาลองเรือแม่น้ำเจ้าพระยาที่ทำเรือแห่งนี้

2. ผู้คนที่อาศัยอยู่ในชุมชน

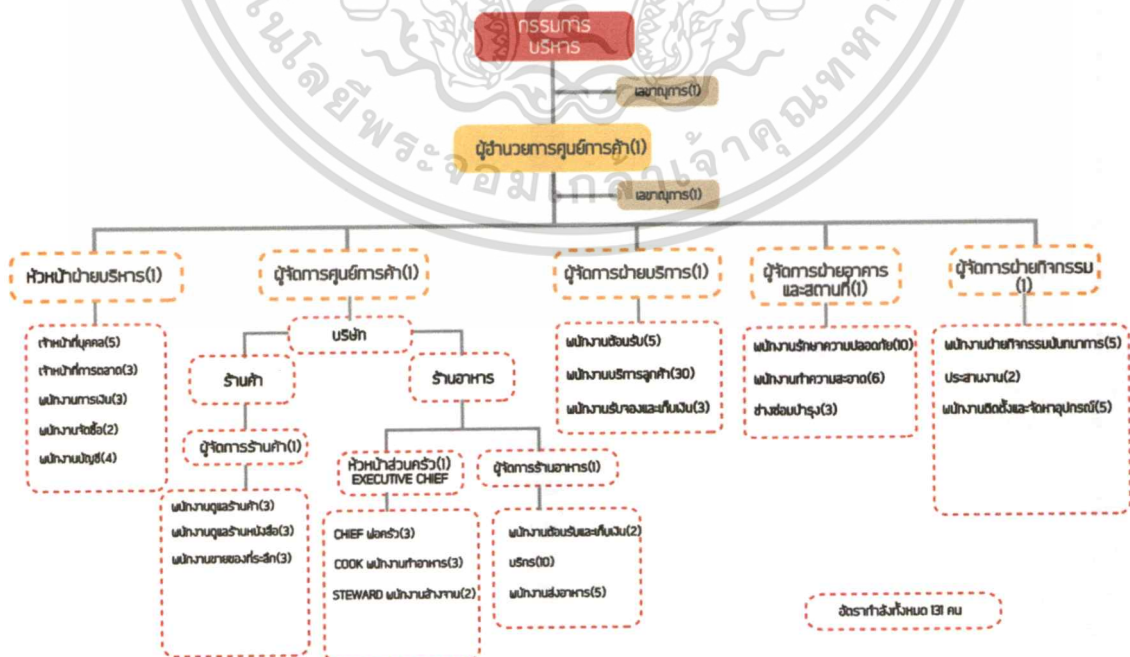
คนในชุมชนที่หลากหลายศาสนาและไม่ได้ติดต่อสัมพันธ์ กันมาอย่างยาวนาน กลับมามีส่วนร่วมในการดำเนินการต่างๆ ด้วยกันอีกครั้ง ทั้งคน หลากหลายฐานะ รวมไปถึงเด็กๆ ที่ผู้ปกครองไม่สามารถดูแลเด็กได้ตลอดเวลา ได้สถานที่ในการเกิดโอกาสต่างๆ ของพวกเขา และผู้สูงอายุเป็นผู้ถ่ายทอดประสบการณ์สู่คนรุ่นต่อไป

3. ผู้คนในเมือง

ผู้คนที่เห็นดินเหนียวกับการใช้ชีวิตตามเมืองอันแสนวุ่นวาย รวมไปถึงผู้คน GEN – Y ที่ต้องการจะหลีกเลี่ยงจากความวุ่นวายภายในเมือง มีพฤติกรรมที่ต้องการพักผ่อนในรูปแบบใหม่ มาท่องเที่ยวส่วนตัว หรือในรูปแบบครอบครัวทำกิจกรรมระหว่างครอบครัวเสริมสร้างประสบการณ์จากผู้สูงอายุในพื้นที่

3.2 สายการบริหารและอัตรากำลังของผู้ให้บริการ

ORGANIZATION CHART



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 กลุ่มเป้าหมายโครงการ

3.3.1 นักท่องเที่ยว

ความต้องการสัมผัสวัฒนธรรมของท้องถิ่น สนใจเรียนรู้วิถีชีวิตของผู้คน ความเป็นอยู่ อาหารการกิน ของท้องถิ่น มากกว่าเดินทางเพื่อมาพักผ่อนหรือมา ทำงานในวันหยุด ส่วนใหญ่มักเดินทางเป็นคู่หรือแม่ แต่คนเดียว เพื่อเก็บเกี่ยว ประสบการณ์ในการเดินทางอย่างแท้จริง เราจะพบนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้ตามที่มี ความเป็นท้องถิ่นสูง เช่น ตามร้านอาหารที่คนท้องถิ่นนิยมฝากท้อง ตามย่านร้าน ตลาดที่คนท้องถิ่น จับจ่ายใช้สอย อาจเจอนักเดินทางประเภทนี้ตามชอยเล็กๆ หรือ นั่งดื่มกาแฟในร้านข้างถนน หรือฝึก ทำอาหารพื้นถิ่นจากผู้สูงอายุในชุมชน ที่เป็นบรรยากาศชีวิตจริงของชาวบ้าน และนักท่องเที่ยวที่เข้ามา ล่องเรือแม่น้ำเจ้าพระยาที่ท่าเรือแห่งนี้

3.3.2 ผู้คนที่อาศัยอยู่ในชุมชน

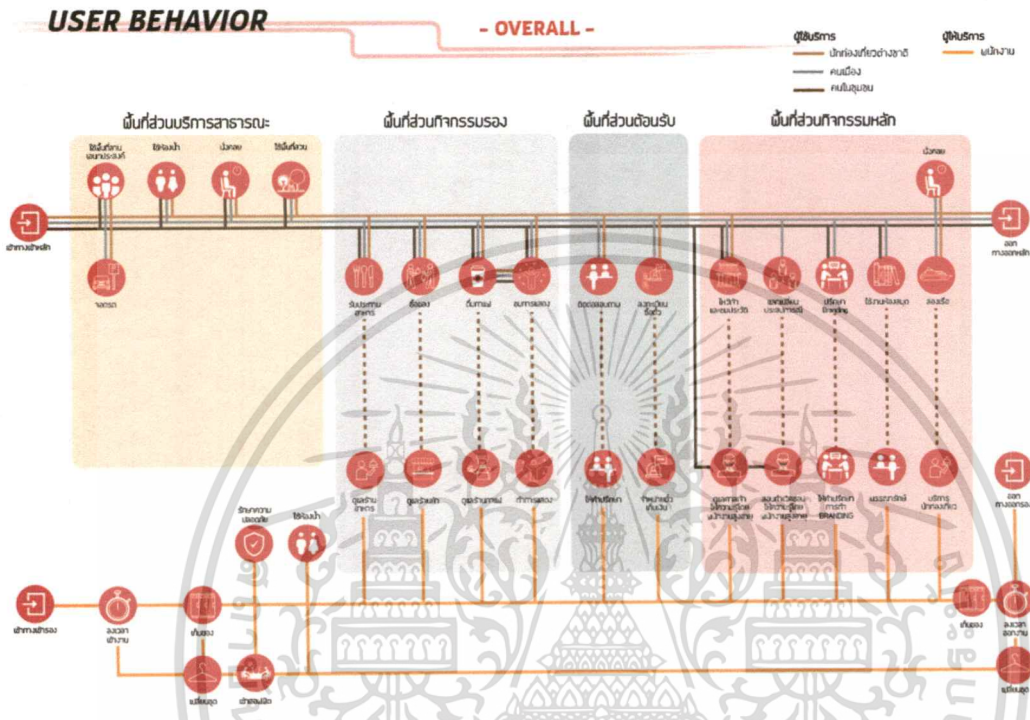
คนในชุมชนที่หลากหลายศาสนาและไม่ได้ติดต่อสัมพันธ์ กันมาอย่างยาวนาน กลับมามีส่วนร่วม ในการดำเนินการต่างๆ ด้วยกันอีกครั้ง ทั้งคน หลากหลายฐานะ รวมไปถึงเด็กๆ ที่ผู้ปกครองไม่สามารถ ดูแลเด็กได้ตลอดเวลา ได้สถานที่ในการเกิดโอกาสต่างๆ ของพวกเขา และผู้สูงอายุเป็นผู้ถ่ายทอดประสพ การณสู่คนรุ่นต่อไป

3.3.3 ผู้คนในเมือง

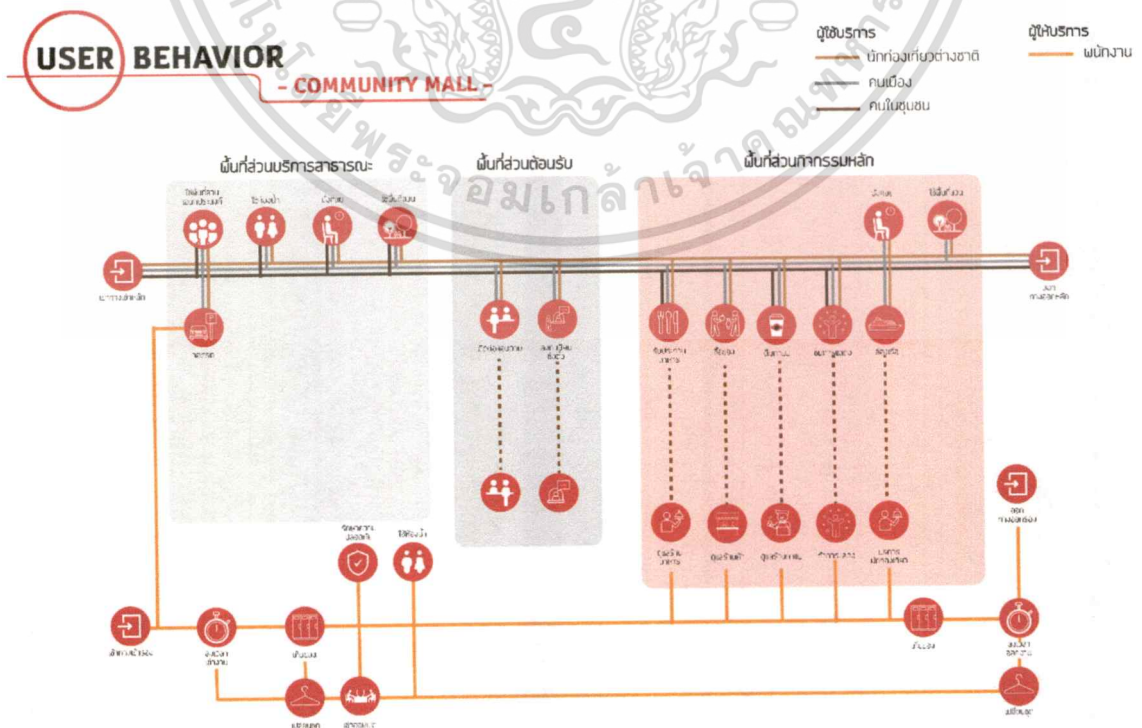
ผู้คนที่เห็นตื้นเขินเกี่ยวกับการใช้ชีวิตตามเมืองอันแสนวุ่นวาย รวมไปถึงผู้คน GEN – Y ต้องการจะ หลีกหนี จากความวุ่นวายภายในเมือง มีพฤติกรรมที่ต้องการพักผ่อนในรูปแบบใหม่ มาท่องเที่ยวส่วนตัว หรือในรูปแบบครอบครัวทำกิจกรรมระหว่างครอบครัวเสริมสร้างประสบการณ์จากผู้สูงอายุในพื้นที่

3.4 การศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้โครงการ

3.4.1 พฤติกรรมผู้รับบริการ และผู้ให้บริการ โดยรวมทั้งโครงการ (Overall)

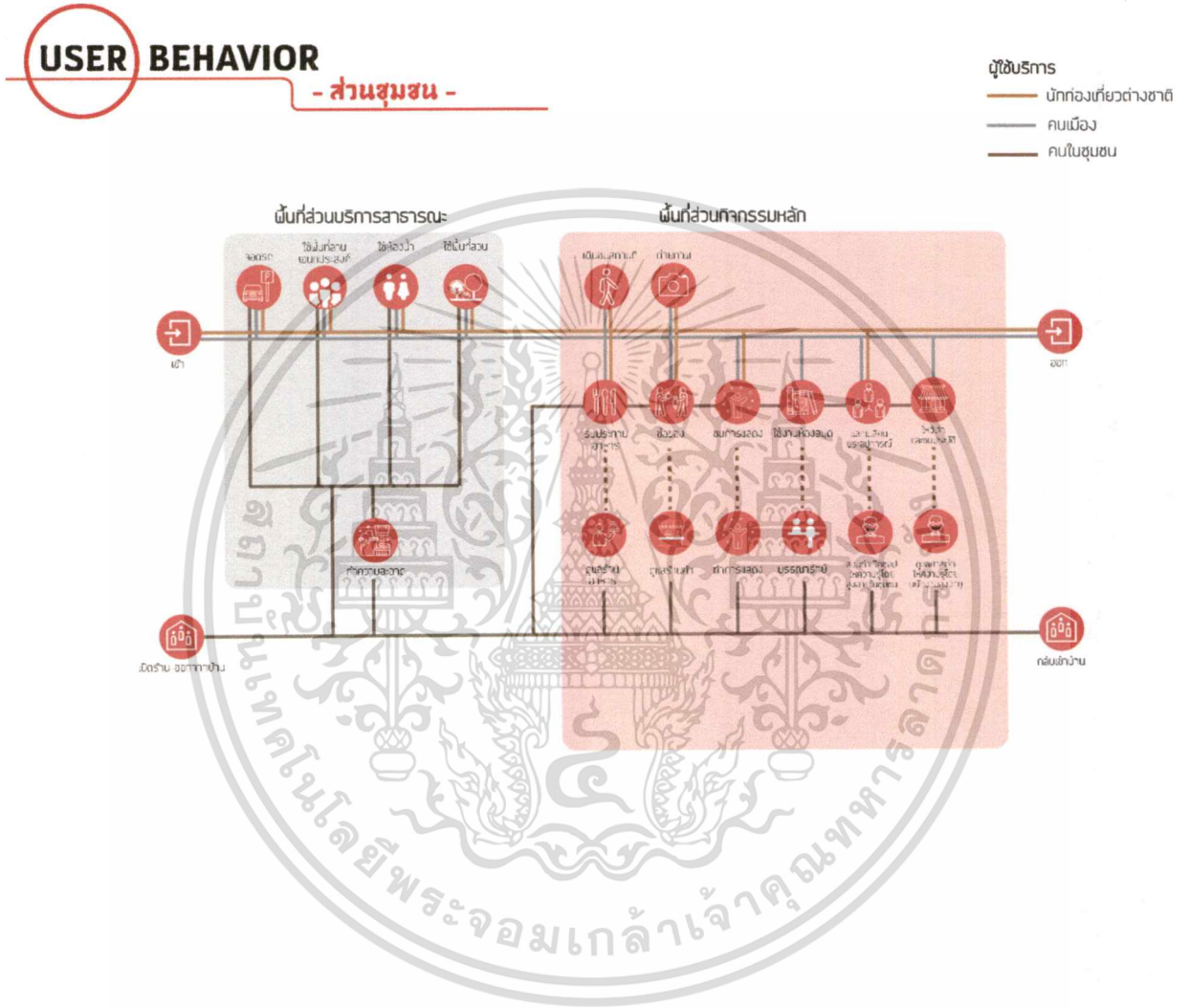


3.4.2 พฤติกรรมผู้รับบริการ และผู้ให้บริการ ส่วนศูนย์การค้า



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.3 พฤติกรรมผู้รับบริการ และผู้ให้บริการ ส่วนชุมชน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ

4.1 การวิเคราะห์ตัวอาคารและที่ตั้ง

4.1.1 ลักษณะอาคารและรูปแบบของอาคาร

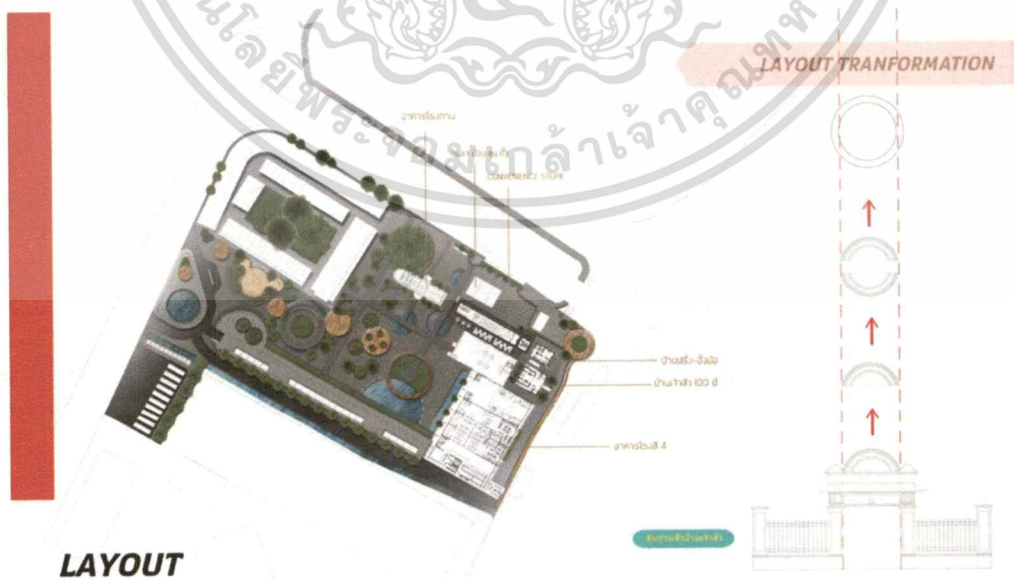
4.1.1.1 ลักษณะโครงสร้างอาคาร เป็นอาคารโกดัง (คลังสินค้าขนาดใหญ่) โครงสร้างเป็นเสาไม้รับหลังคาโครงถักไม้ที่เชื่อมต่อกัน 7 โกดัง

4.1.1.2 ลักษณะพิเศษของพื้นที่ เป็นโครงสร้างไม้แบบโบราณ มีพื้นที่เชื่อมต่อกันได้ทุกอาคาร แต่ละอาคารจะมีขนาดความกว้างของหลังคา

4.1.1.3 การเข้าถึงอาคาร มีทางเข้าหลักสองทาง ซอยเจริญกรุงซอยที่ 61 และ จากซอยจากท่าเรือเจ้าพระยาบริเวณเสด็จเนินมาทางริมแม่น้ำเจ้าพระยา

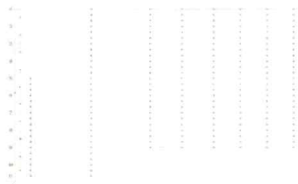
4.1.1.4 มุมมองและภาพลักษณ์ ส่งเสริมและพัฒนาพื้นที่ให้มีความร่วมสมัยมากขึ้น

4.1.1.5 อาคารโกดังโรงสี 4 อาคารโกดังโรงสี 4 เป็นอาคาร โกดัง 7 หลังเชื่อมต่อกัน อยู่ในพื้นที่ของชุมชนบุคคลโลเปืออาคารชั้นเดียวเปิดโล่ง เป็นอาคารที่ติดแม่น้ำซึ่งเคยเป็นท่าเรือรับสินค้าต่าง ๆ มาพักที่โกดัง ด้านทางเข้าอาคารจะเป็นลานโล่ง สามารถทำประโยชน์ได้

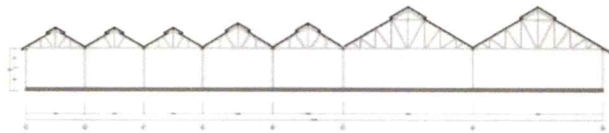


รูปที่ 4.1 แสดงผังรวมของโครงการ

อาคารโกดังโรงสี 4



PLAN



SECTION

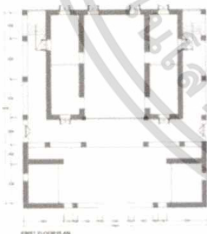
ลักษณะทางกายภาพ

อาคารโกดังนี้โครงสร้างเป็นโครงถักไม้เป็นโครงสร้างที่เชื่อมต่อกัน 7 หลังใช้เสา
รอบกัน วัสดุหลักเป็นไม้ และสังกะสีและเนื่องมาจากสร้างถึงสมัยสงครามที่ 5
ทำให้อาคารหลังนี้มีสภาพทรุดโทรม



รูปที่ 4.2 แสดงผังและรูปด้านอาคารโรงสี 4

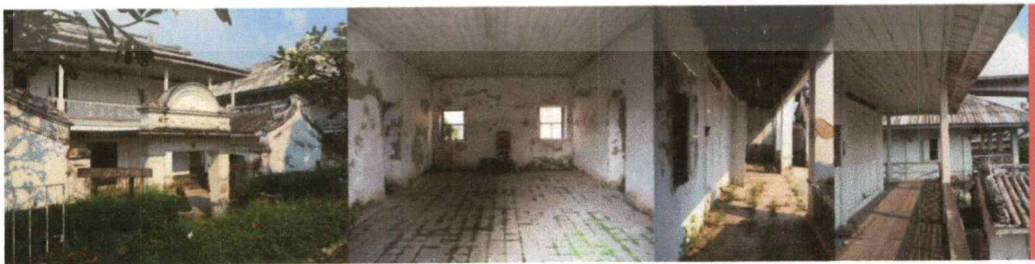
บ้านเจ้าสัว 100 ปี



FIRST FLOOR PLAN



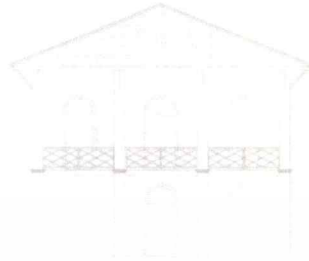
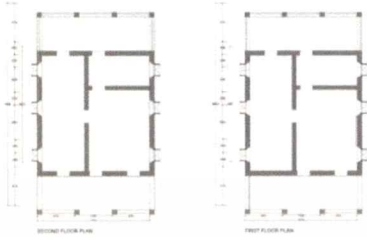
SECOND FLOOR PLAN



รูปที่ 4.3 แสดงผังและรูปด้านอาคารบ้านเจ้าสัว 100 ปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บ้านฝรั่ง - ฝรั่ง



รูปที่ 4.4 แสดงผังและรูปด้านอาคารบ้าน

4.1.2 ตำแหน่งที่ตั้งและลักษณะโครงการ

ชุมชนบุคคโล ถนนเจริญนคร ซอยเจริญนครที่ 61 แขวง ดาวคะนอง เขต ธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600

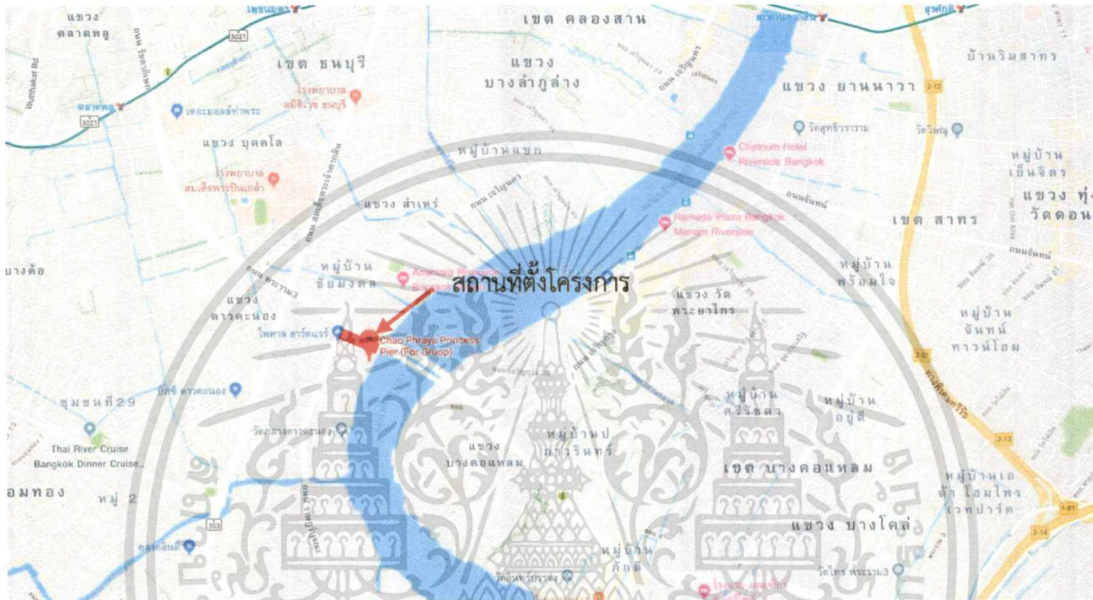
BANGKOK



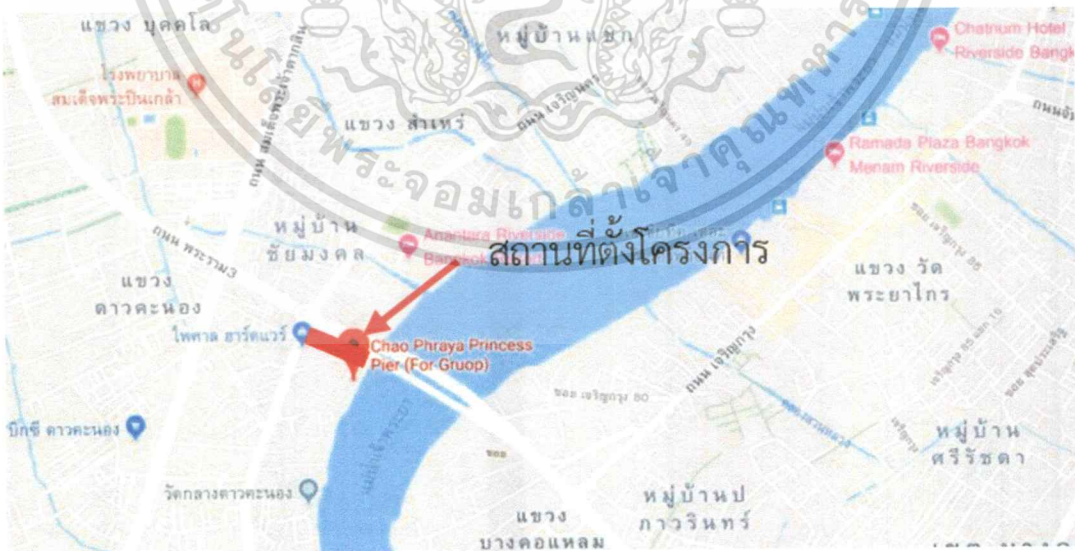
รูปที่ 4.5 แสดงพื้นที่เขตธนบุรี

4.1.2.1 ลักษณะที่ตั้งโครงการ

พื้นที่เดิมเป็นอาคารโกดังโรงสีเก่า สำหรับสีข้าว เก็บข้าวและผลผลิตทางเกษตร และในปัจจุบันเป็นท่าเรือล่องแม่น้ำเจ้าพระยา และบางโกดังเป็นที่อยู่อาศัย มีถนนเข้าถึง โครงการได้สะดวก อยู่ติดริมแม่น้ำเจ้าพระยา



รูปที่ 4.6 ผังบริเวณของกรุงเทพมหานคร แสดงที่ตั้งและภาพรวม



รูปที่ 4.7 แสดงที่ตั้งของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SITE ANALYSIS

SITE ANALYSIS

ชุมชนบุคคโล

จุดต้นของโครงการ
เป็นพื้นที่ที่ตัดแม่น้ำจากค่ายทะเลดวง สังเกตเห็นได้งายจากสะพานกรุงเก่าและถนน บิชาคารเก่าที่มีเอกลักษณ์ชัดเจน

จุดต้อของโครงการ
ทางเข้าสังเกตเห็นได้ยาก ในเวลามืดเข้าจากสะพานได้เนื่องจากอยู่ต้นสะพานพอดี จึงต้องย้อนเข้าเจริญนคร 61

โรงเจบ้านสุนตั่ว
บ้านเจ้าสัว
สำนักงานโรงสี 4
โกดังโรงสี 4

รูปที่ 4.8 แสดงที่ตั้งของโครงการ

4.2 สภาพแวดล้อมของโครงการและการเข้าถึงโครงการ

4.2.1 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมโดยรอบโครงการ

4.2.1.1 สถานที่เกี่ยวข้องของบริเวณใกล้เคียง

SITE ANALYSIS

BANGKOK

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

BUKKALO

ชุมชนบุคคโล ถนนเจริญนคร
ซอยเจริญนครที่ 61
แขวง ตาตะนง เขต ธนบุรี
กรุงเทพมหานคร 10600

CHAOENNAKORN MAP

ICONSPM
TAKSIN
ASIAFOUR
AVANI
krugthep bridge

รูปที่ 4.9 แสดงที่ตั้งของโครงการ

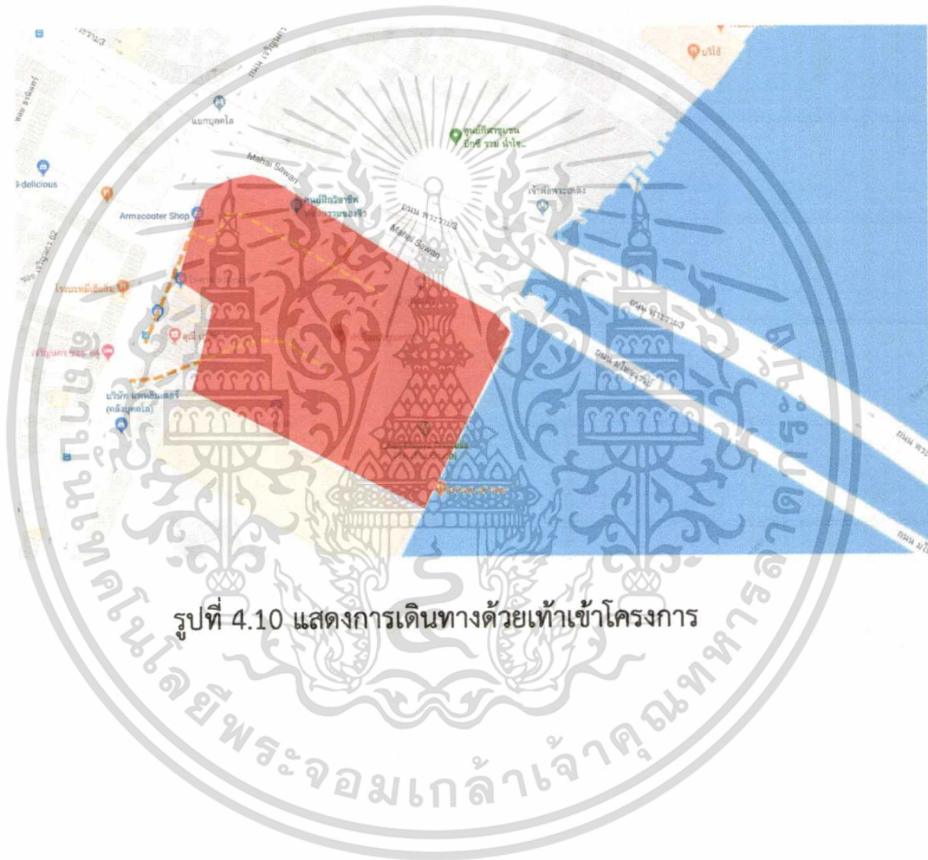
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 การวิเคราะห์การเข้าถึงโครงการ

โครงการสามารถเข้าถึงได้ 3 วิธี ดังนี้

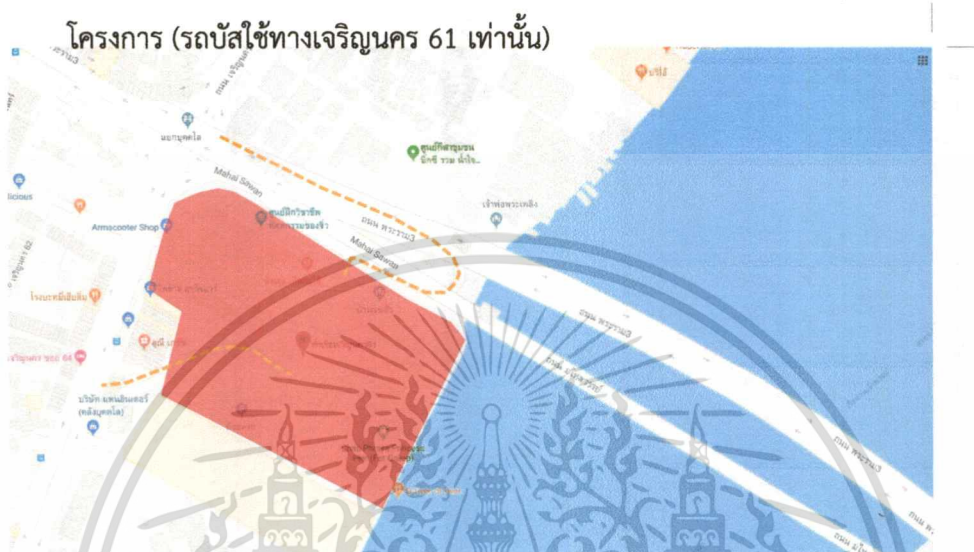
4.2.2.1 การเดินทางด้วยการเดินเท้า

จากถนนเจริญนครผ่านชุมชนบุคโคล 150 เมตร ถึงโครงการหรือ จากซอยเจริญนคร 61 เข้าซอยมา 190 เมตร ถึงโครงการ และทางสะพานกรุงเทพ เดินลงบันได แล้วตรงมา 50 เมตรถึงโครงการ



4.2.2.3 การเดินทางด้วยรถยนต์และรถโดยสารสาธารณะ

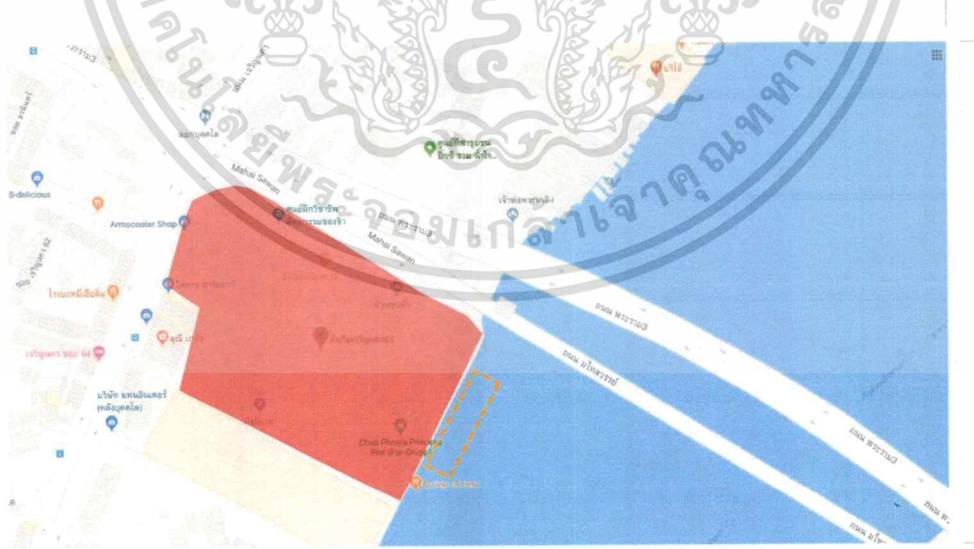
รถเมล์สาย 6,17,111,15 ลงป้ายบุคคลโลที่ถนนเจริญกรุง จากถนนเจริญนครเข้าซอย
เจริญนคร 61 ตรงเข้ามา100 เมตร ถึงโครงการ และกลับรถใต้สะพานกรุงเทพ 50เมตรถึง
โครงการ (รถบัสใช้ทางเจริญนคร 61 เท่านั้น)



รูปที่ 4.11 แสดงการเข้าถึงด้วยรถยนต์

4.2.2.4 การเดินทางด้วยเรือ

จากท่าเรือเจ้าพระยาปิ่นเซส และสถานีเรือด่วนสายสีเหลืองเข้าโครงการได้เลย



รูปที่ 4.12 แสดงการเข้าถึงด้วยเรือ

4.3 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์

4.3.1 การวินิจฉัยค่าความสัมพันธ์ของพื้นที่ (Area Requirement)

AREA REQUIREMENT

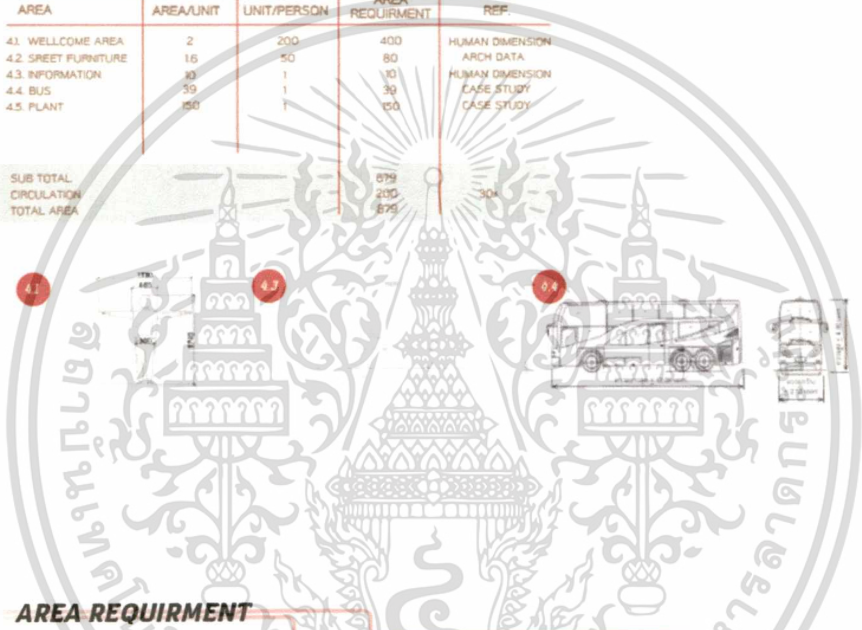
1. DROP OFF

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQUIREMENT	REF.
4.1. WELCOME AREA	2	200	400	HUMAN DIMENSION
4.2. STREET FURNITURE	16	50	80	ARCH DATA
4.3. INFORMATION	30	1	30	HUMAN DIMENSION
4.4. BUS	39	1	39	CASE STUDY
4.5. PLANT	150	1	150	CASE STUDY

SUB TOTAL
CIRCULATION
TOTAL AREA

879
200
879

304



AREA REQUIREMENT

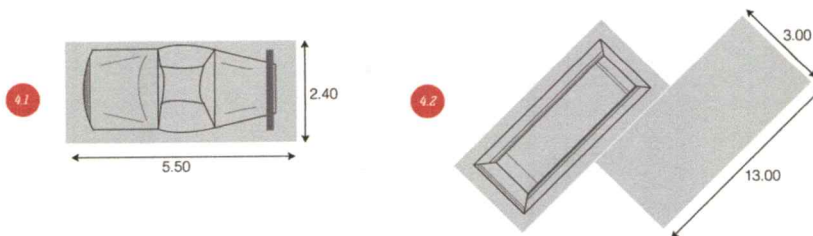
2. CAR PARK

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQUIREMENT	REF.
4.1. CAR	135	200	2700	ARCH DATA
4.2. BUS	39	10	390	ARCH DATA

SUB TOTAL
CIRCULATION
TOTAL AREA

3090
1854
4944

60*



AREA REQUIREMENT

3. LOCAL MARKET

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQUIREMENT	REF.
4.1. SHOPFRONT	8	50	400	CASE STUDY
4.2. STREET FURNITURE	2	5	10	HUMAN DIMENSION
4.3. 2 SEAT	2	15	30	HUMAN DIMENSION
4.4. 6 SEAT	6	5	30	HUMAN DIMENSION
4.5. BAR SEAT	6	4	24	ARCH DATA
4.7. SERVICE STATION	0.81	1	2.43	ARCH DATA
SUB TOTAL			499	
CIRCULATION			149	30x
TOTAL AREA			650	



AREA REQUIREMENT

4. COMMON SPACE

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQUIREMENT	REF.
4.1. COMMON AREA	1.6	160	256	HUMAN DIMENSION
4.2. STREET FURNITURE	2	10	20	HUMAN DIMENSION
4.3. PLAYGROUND	80		80	HUMAN DIMENSION
4.4. GARDEN	200	1	200	HUMAN DIMENSION
SUB TOTAL			89.93	
CIRCULATION			26.97	30x
TOTAL AREA			116.9	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

AREA REQUIREMENT

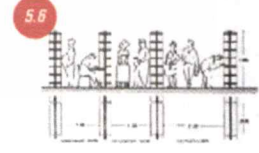
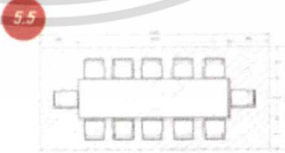
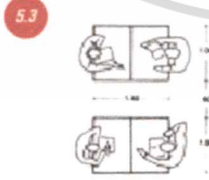
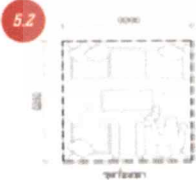
5.WC

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQUIREMENT	REF.
4.1. MEN'S ROOM				
-URINAL	0.56	15	8.4	HUMAN DIMENSION
-WC	1.5	10	15	HUMAN DIMENSION
-BASIN	1.26	6	7.56	HUMAN DIMENSION
4.2. LADIES ROOM				
-WC	6	1	6	ARCH DATA
-WC	1.5	14	24	HUMAN DIMENSION
-BASIN	1.26	6	7.56	ARCH DATA
SUB TOTAL			65	
CIRCULATION			20	30*
TOTAL AREA			85	

AREA REQUIREMENT

6.CO WORKING SPACE

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQUIREMENT	REF.
6.1 RECEPTION	18	1	18	HUMAN DIMENSION
6.2 LIVING AREA	5	2	10	ARCH DATA
6.3 DESK 6 SEAT	3.5	6	21	CASE STUDY
6.4 2 SEAT	2	10	20	CASE STUDY
6.5 SIMINAIR 10 SEAT	40	2	80	CASE STUDY
6.6 BOOKSHELF	2	20	40	CASE STUDY
6.7 CAFE'	20	1	20	CASE STUDY
6.7. STORAGE&BOH.	27	1	27	CASE STUDY
SUB TOTAL			237	
CIRCULATION			70	30*
TOTAL AREA			307	



AREA REQUIREMENT

7. VEGETARIAN CAFETERIA

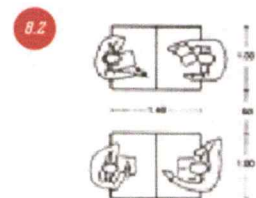
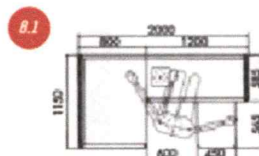
AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQUIREMENT	REF.
7.2. CANTEEN	200	1	200	CASE STUDY
7.2. KITCHEN	50	1	50	CASE STUDY
7.4. WC	2	4	20	CASE STUDY
7.5. STORAGE	50	1	50	CASE STUDY
SUB TOTAL			320	
CIRCULATION			96	30x
TOTAL AREA			416	



AREA REQUIREMENT

8. LEARNING SPACE

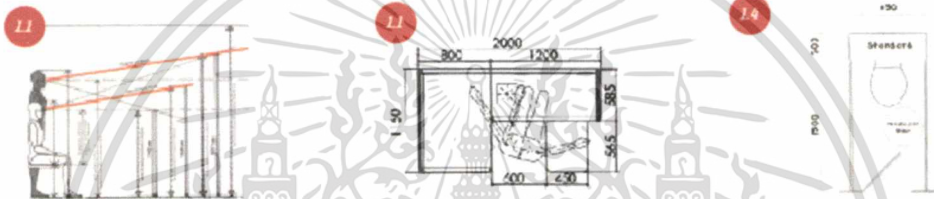
AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQUIREMENT	REF.
8.1. LIBRARY	200	1	200	CASE STUDY
- SEATING	0.88	30	26	HUMAN DIMENSION
- LIBRARIAN	3.95	2	7.70	ARCH DATA
8.2. WORKSHOP	1.4	20	28	ARCH DATA
SUB TOTAL			263	
CIRCULATION			80	30x
TOTAL AREA			343	



AREA REQUIREMENT

9 HALL OF FAME

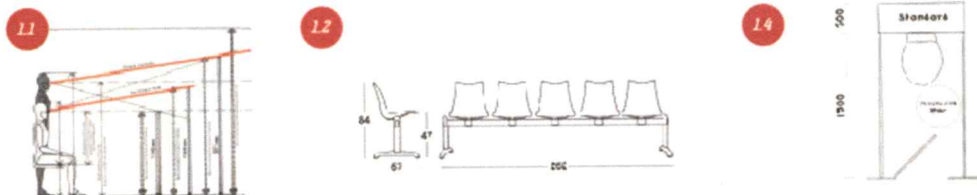
AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQUIREMENT	REF.
11. HALL OF FAME	4	10	40	HUMAN DIMENSION
-RECEPTION	6.25	2	13	HUMAN DIMENSION
-ALTAR	100	1	100	MEASURE
-INFORMATION	5	1	5	CASE STUDY
14. WC	2	10	20	ARCH DATA
15. STORAGE	50	1	50	ARCH DATA
SUB TOTAL			228	
CIRCULATION			70	30%
TOTAL AREA			298	



AREA REQUIREMENT

10 THEATRE

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQUIREMENT	REF.
11. STATE	40	1	40	CASE STUDY
11. SEATING	0.8	100	13	HUMAN DIMENSION
11. DRESSING	10	1	10	MEASURE
14. WC	2	10	20	ARCH DATA
15. STORAGE	50	1	50	ARCH DATA
SUB TOTAL			133	
CIRCULATION			40	30%
TOTAL AREA			179	



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

AREA REQUIRMENT

13. CONVENIENC STORE

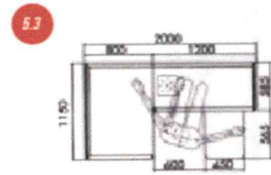
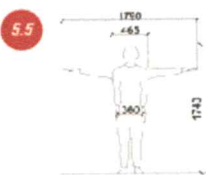
AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQUIRMENT	REF.
13.1 CASHIER	5	5	25	HUMAN DIMENSION
13.3 STORE	200	1	200	HUMAN DIMENSION
13.3. RESTUARANT				CASE STUDY
- 2 SEAT	2	15	30	
- SERVICE STATION	1	2	2	HUMAN DIMENSION
- KITCHEN	20	1	15	ARCH DATA
3.9. STORAGE&BOH.	50	1	50	ARCH DATA
SUB TOTAL			322	
CIRCULATION			96	30x
TOTAL AREA			418	



AREA REQUIRMENT

14. MAIN HALL

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQUIRMENT	REF.
14.1 MAIN HALL	1.5	150	240	CASE STUDY
14.2 RECEPTION	18	1	18	CASE STUDY
14.4 WAITING	1.5	100	150	CASE STUDY
14.7 WC	5	30	150	CASE STUDY
SUB TOTAL			573	
CIRCULATION			170	30x
TOTAL AREA			743	



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

AREA REQUIREMENT

15. SHOPPING MALL

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQUIREMENT	REF.
2.1. INFORMATION	10	1	10	STANDARD
2.3. SNACK SHOP	10	10	100	CASE STUDY
2.4. RETAIL	20	20	400	CASE STUDY
2.5. RETAIL	50	10	500	CASE STUDY
2.6. WC.	5	20	100	ARCH DATA
2.7. STORAGE&BOH.	100	1	100	ARCH DATA
2.8. OFFICE	7.29	20	145	ARCH DATA
SUB TOTAL			1500	
CIRCULATION			450	30*
TOTAL AREA			1950	



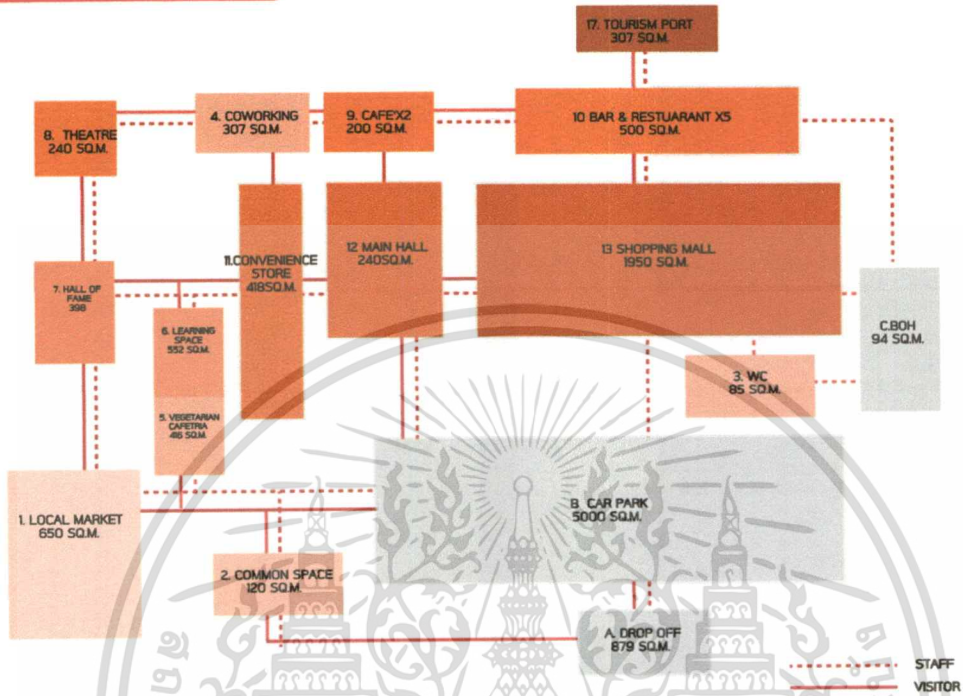
AREA REQUIREMENT

16. BOH

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQUIREMENT	REF.
16.1. OFFICE	2	15	30	HUMAN DIMENSION
16.2. LOCKER	15	1	15	HUMAN DIMENSION
16.3. STAFF WC	10	1	10	HUMAN DIMENSION
16.4. SECURITY	15		16	HUMAN DIMENSION
SUB TOTAL			72	
CIRCULATION			22	30*
TOTAL AREA			94	

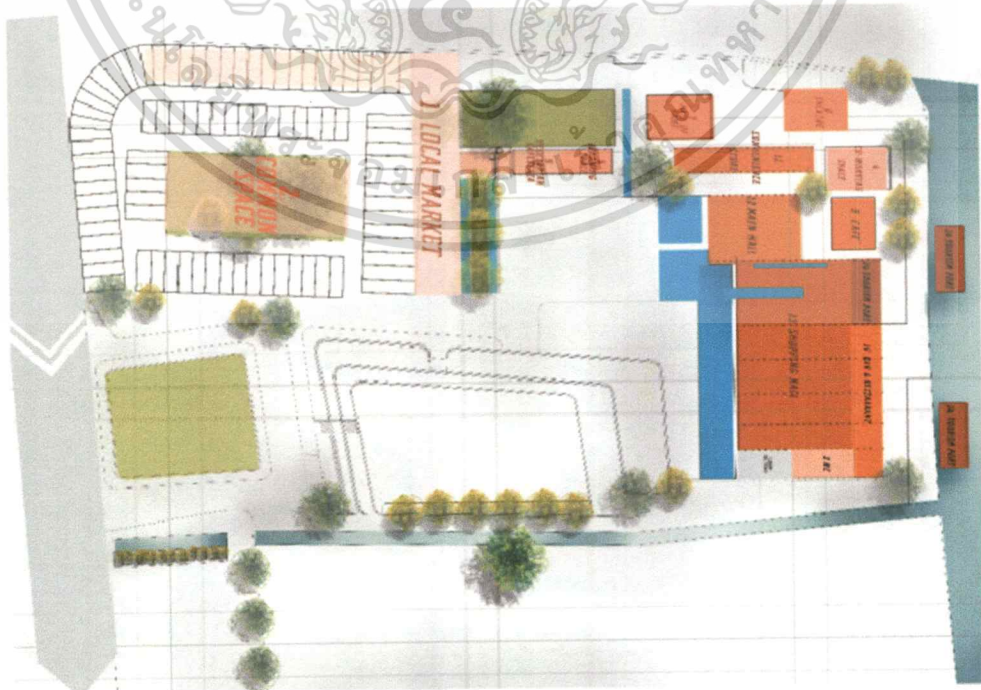
4.3.4 การติดต่อสัมพันธ์ของพื้นที่ (Functional Diagram)

FUNCTIONAL DIAGRAM



4.3.5 การวิเคราะห์พื้นที่กลุ่มสัมพันธ์ (Zoning)

ZONING

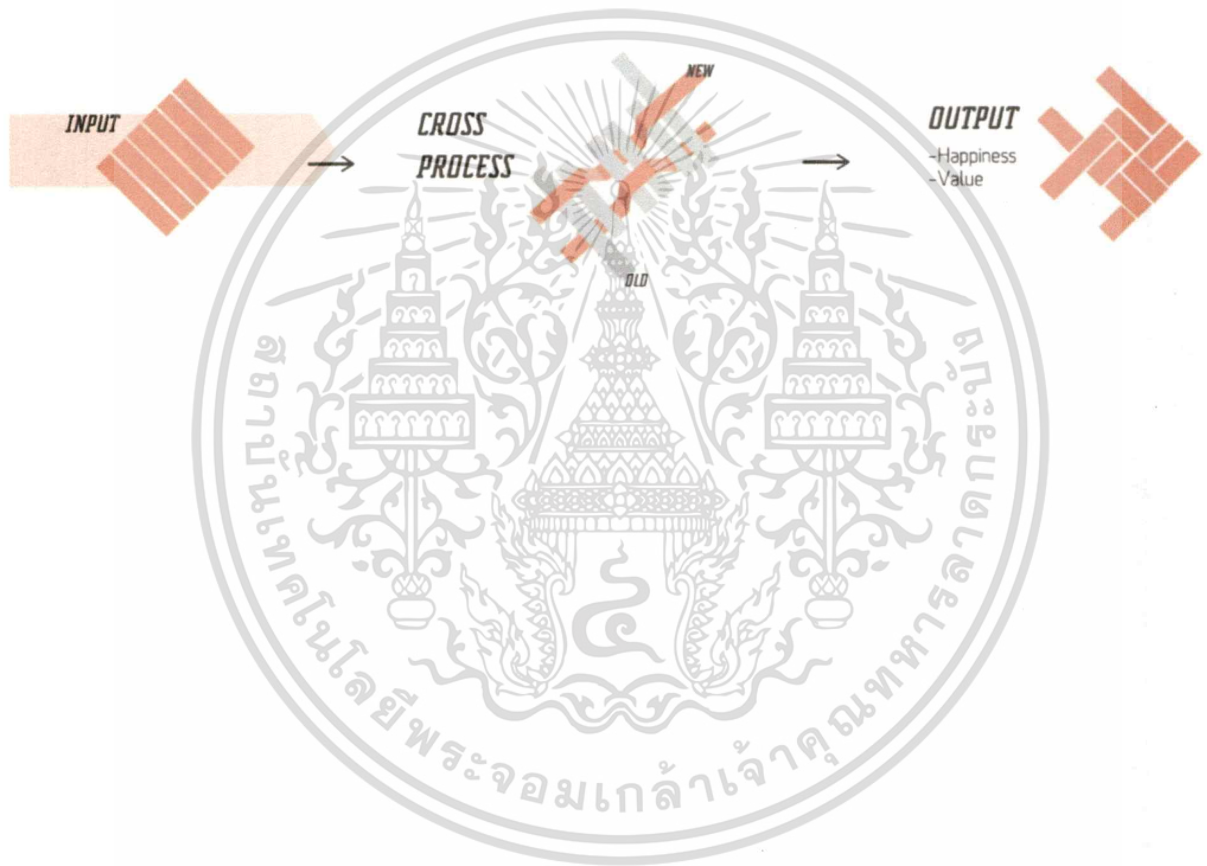


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 แนวความคิดในการออกแบบ

4.4.1 แนวความคิดในการออกแบบ

CONCEPTUAL DESIGN

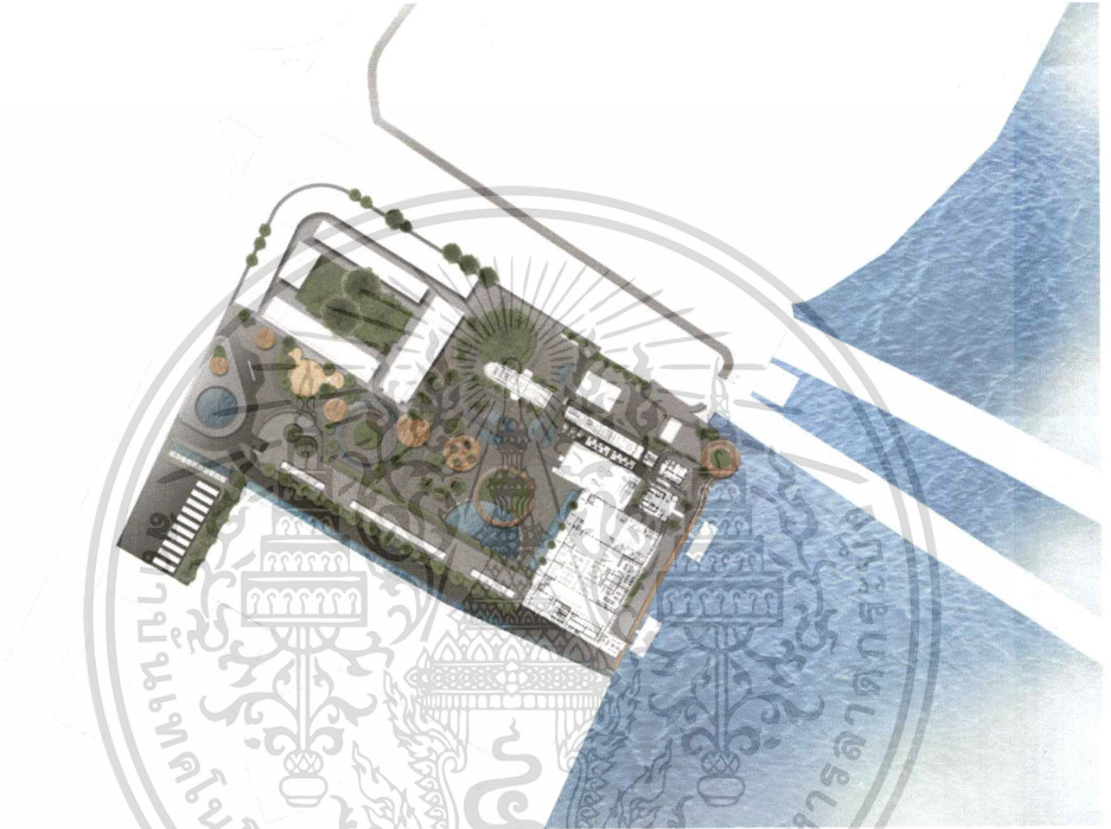


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

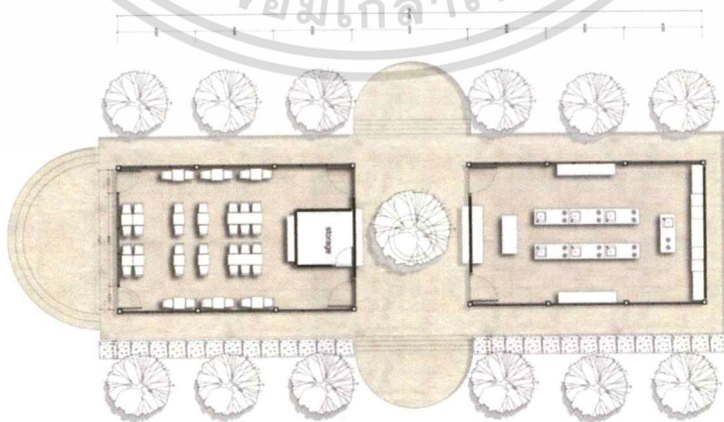
ผลงานการออกแบบงานสถาปัตยกรรมภายใน

5.1 ผังบริเวณโครงการ

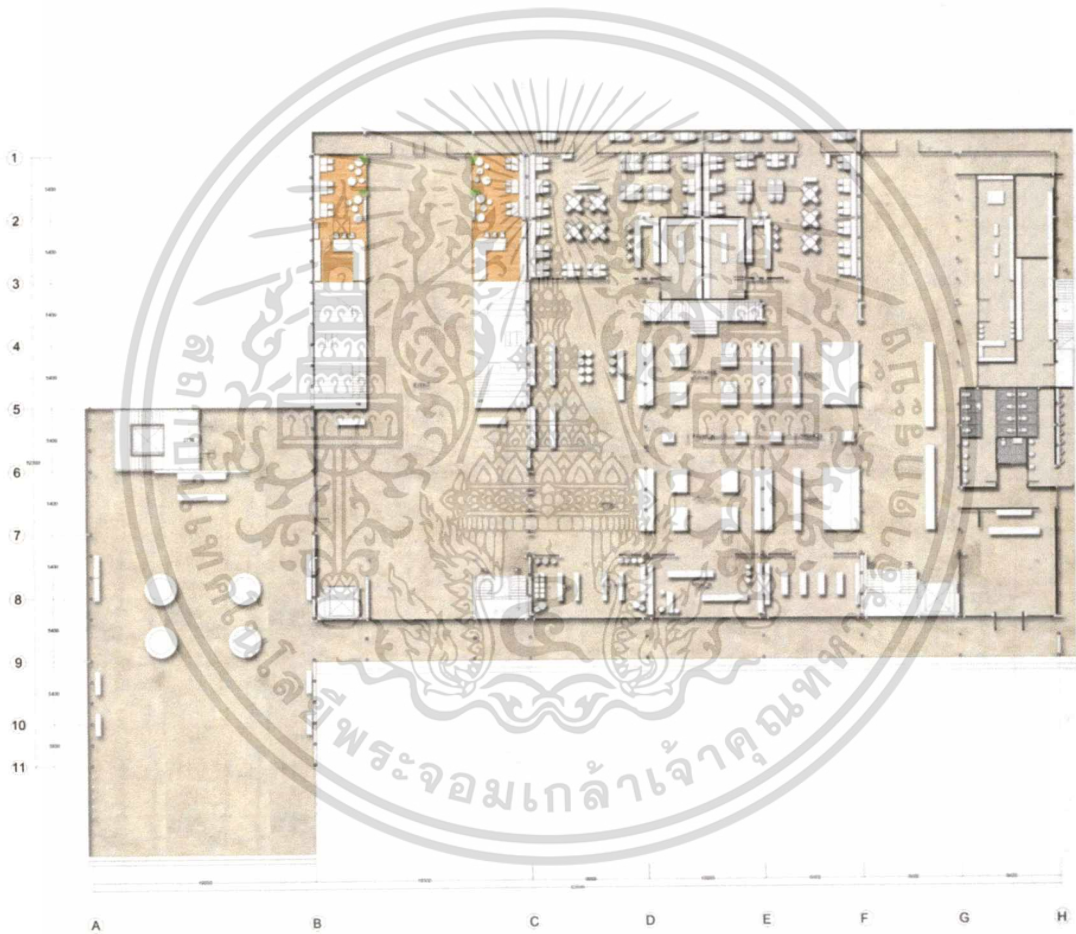
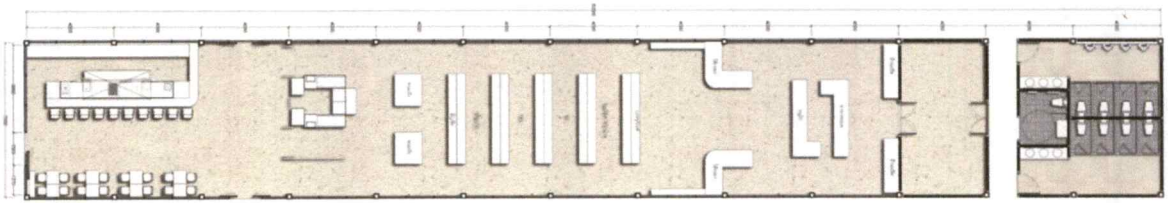


ภาพที่ 5.1 แสดงผังโครงการ

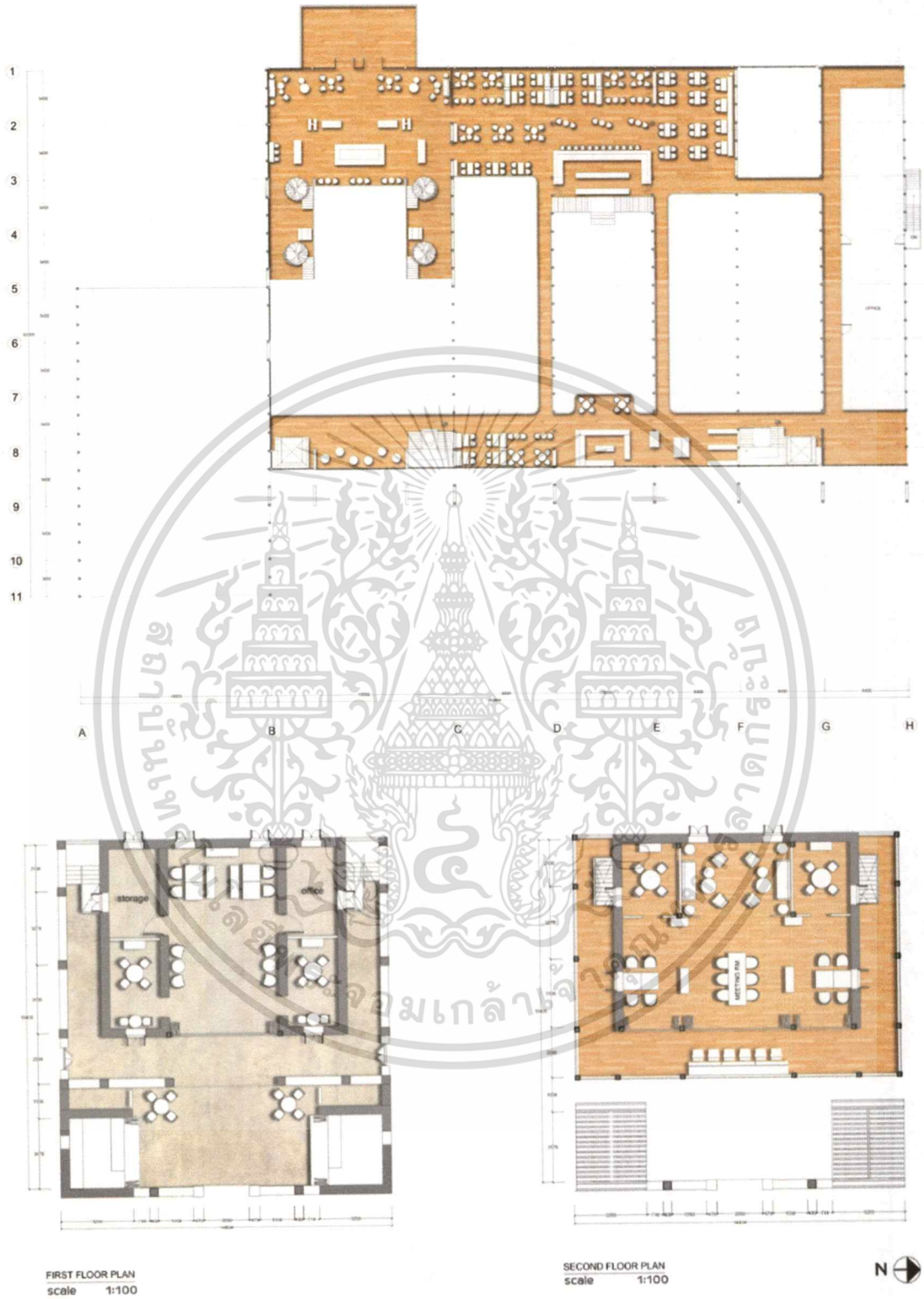
5.2 ผังเฟอร์นิเจอร์ของอาคารโครงการ



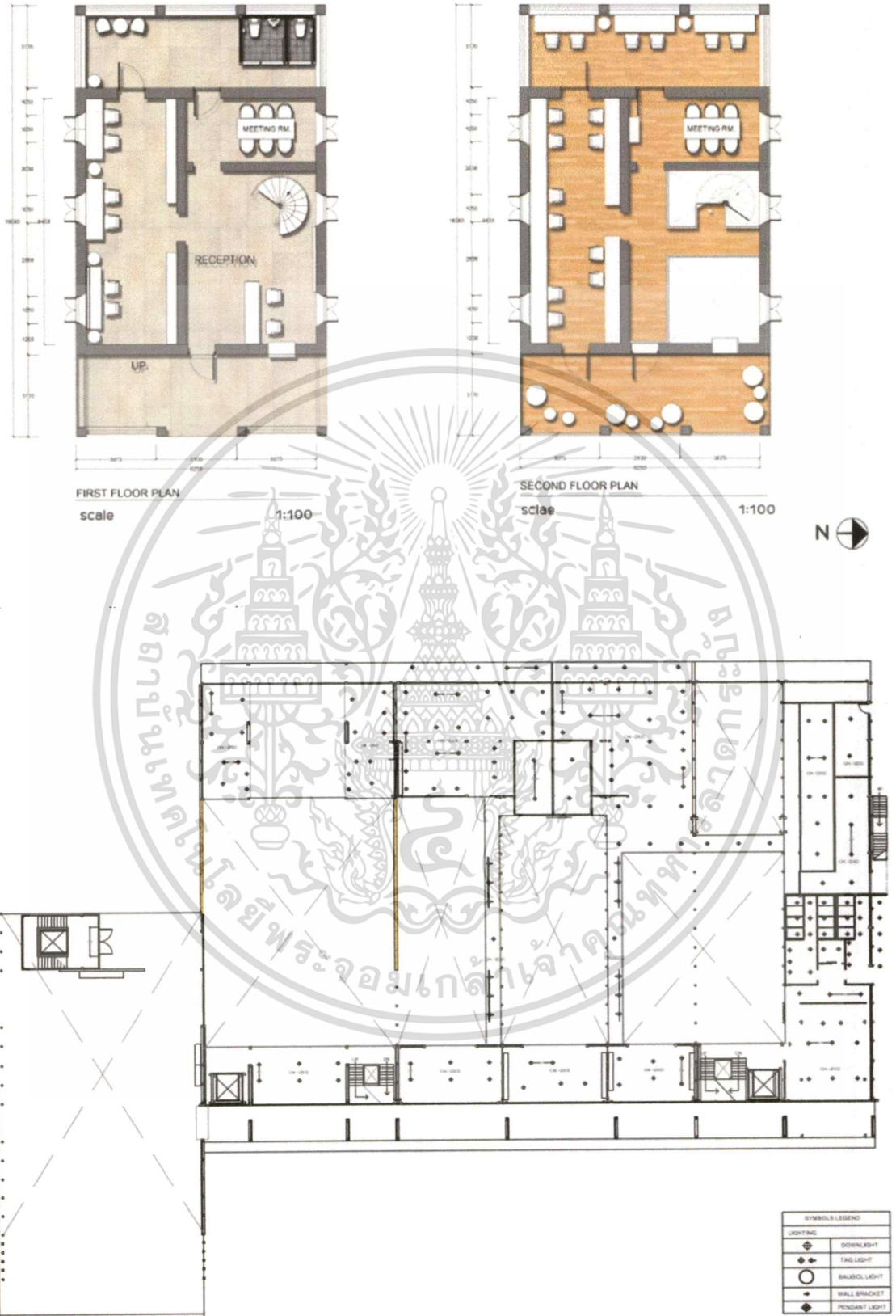
ภาพที่ 5.2 แสดงผังเฟอร์นิเจอร์อาคารโครงการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

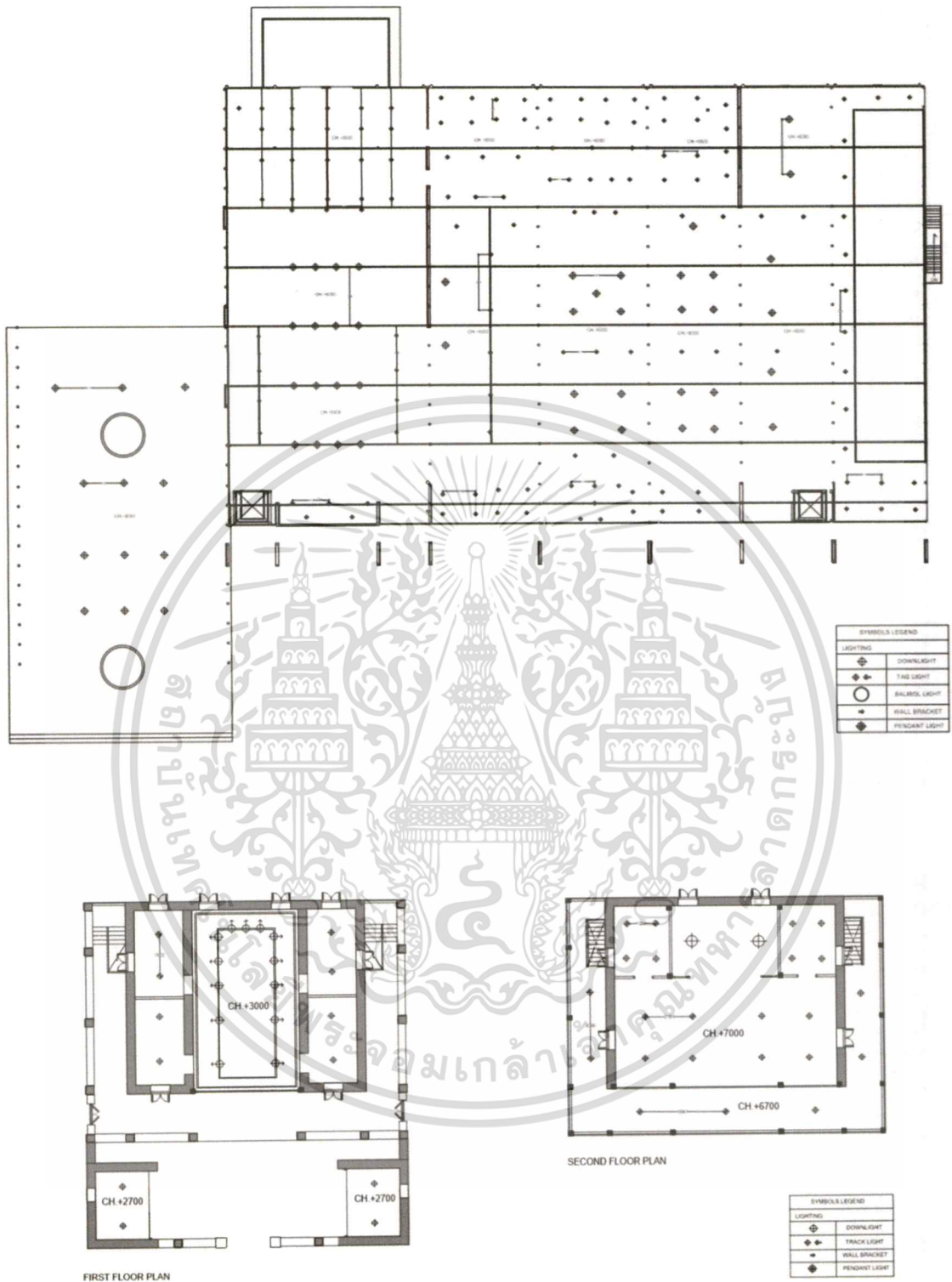


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

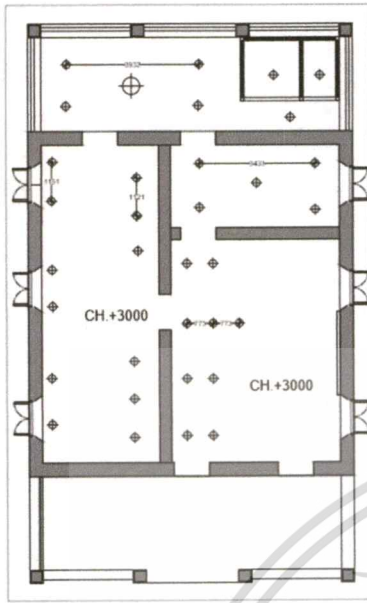


ภาพที่ 5.8 แสดงไฟอาคารโรงสี 4 ชั้น1

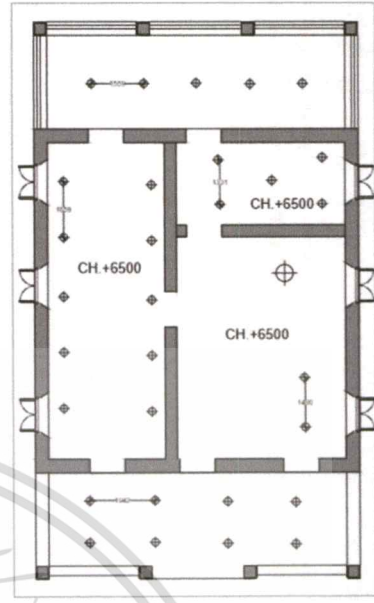
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



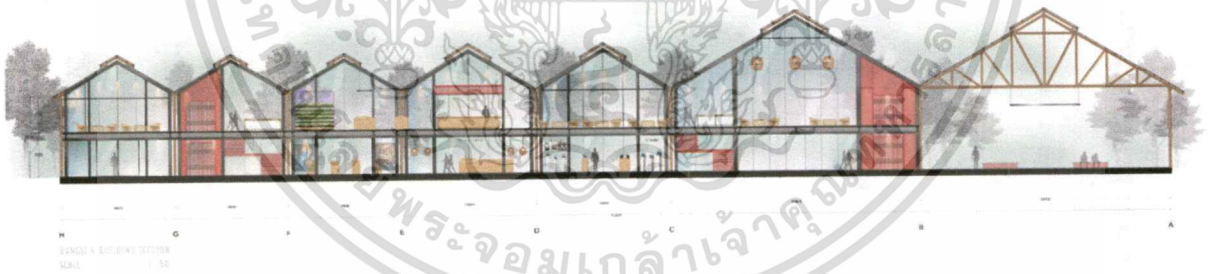
FIRST FLOOR PLAN



SECOND FLOOR PLAN

SYMBOLS LEGEND	
LIGHTING	
	DOWNLIGHT
	TRACK LIGHT
	WALL BRACKET
	PENDANT LIGHT

5.4 ภาพตัดอาคารโกดังโรงสี 4



ภาพที่ 5.12 แสดงไฟอาคารบ้านฝรั่งอั้งม้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5 ภาพทัศนียภาพภายในโครงการ

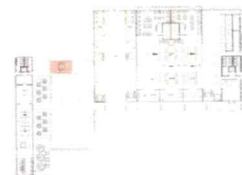


MAINHALL



VIEWPOINT

ภาพที่ 5.12 แสดงภาพทัศนียภาพ MAINHALL



ภาพที่ 5.13 แสดงภาพทัศนียภาพ VIEWPOINT

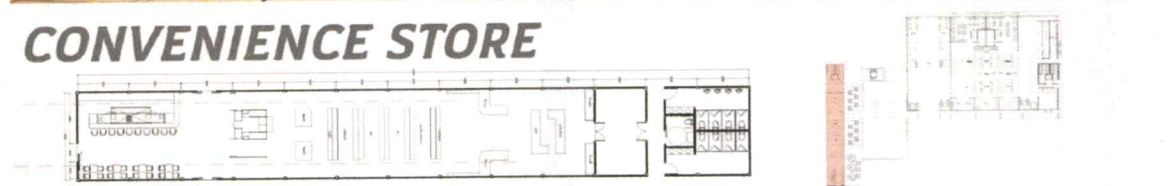
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



MAINHALL



CONVENIENCE STORE



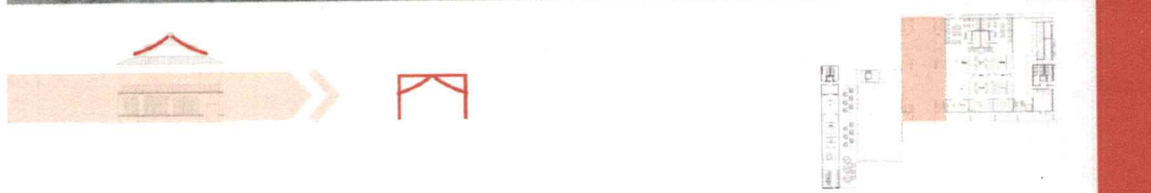
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



CONVENIENCE STORE



WAITING & FOOD MARKET



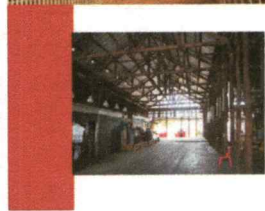
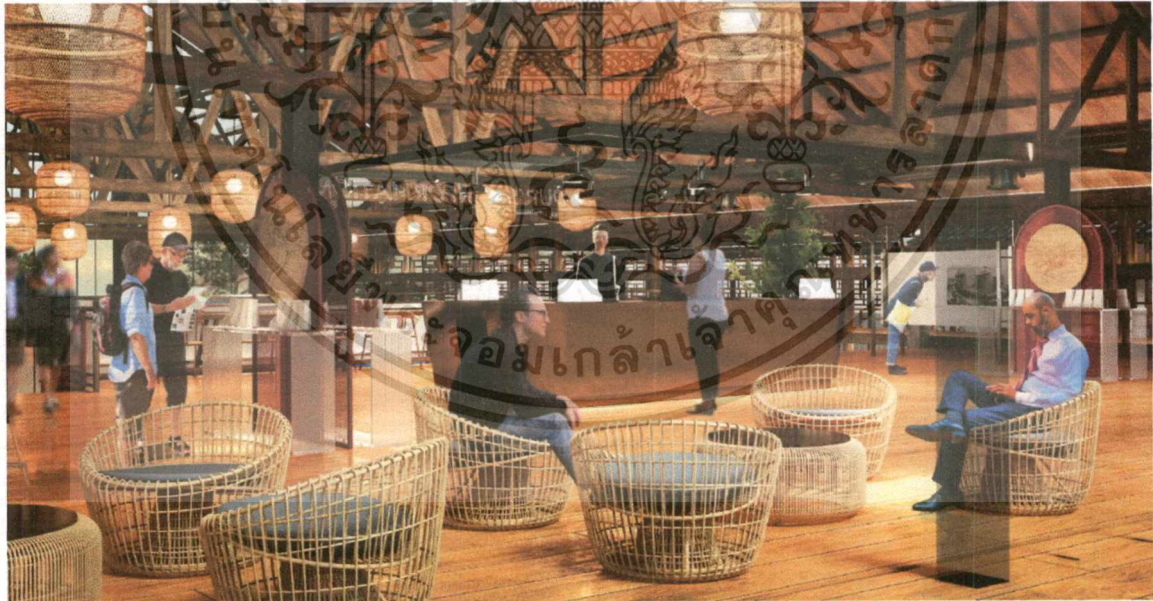
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



WAITING & FOOD MARKET



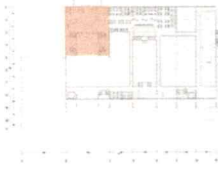
โคมแดงส้ม



BEFORE



FURNITURE LAYOUT



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



RIVERWALK



BUKKALO RIVER WALK

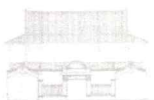
สร้างขึ้นเมื่อพัฒนาพื้นที่ริมแม่น้ำ
ที่เสื่อมโทรมเป็นพื้นที่พักผ่อน หย่อนใจ
สำหรับทุกคน



**BAAN JAOSUA
CAFE'**

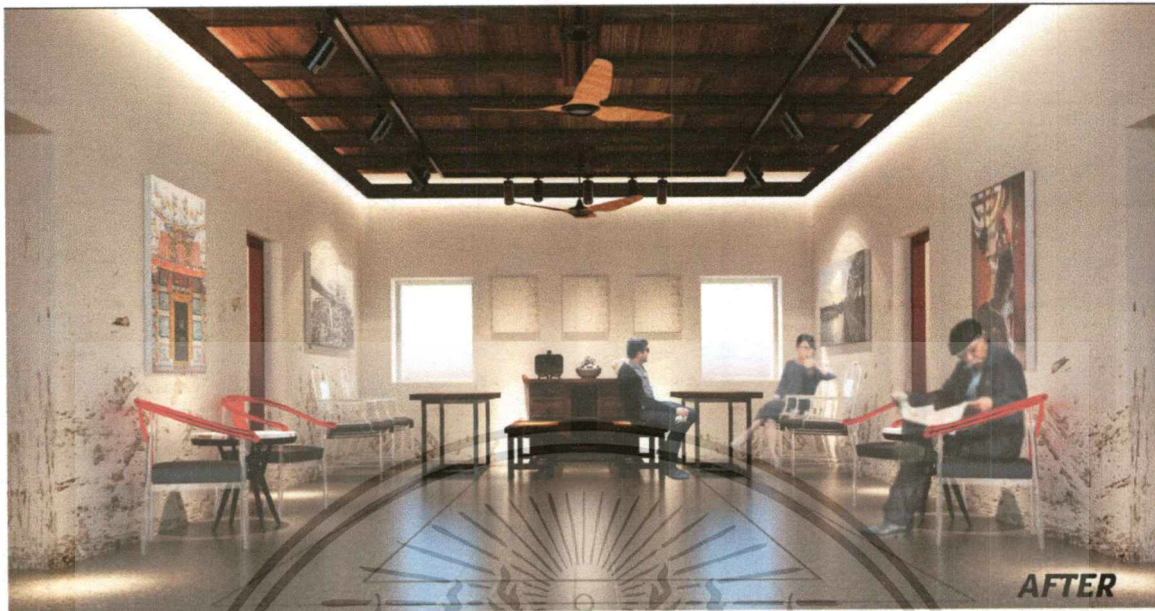


CRAFT COFFEE

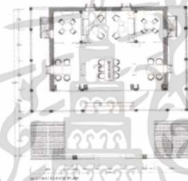


BEKERY &
TRADITIONNAL DESSERT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



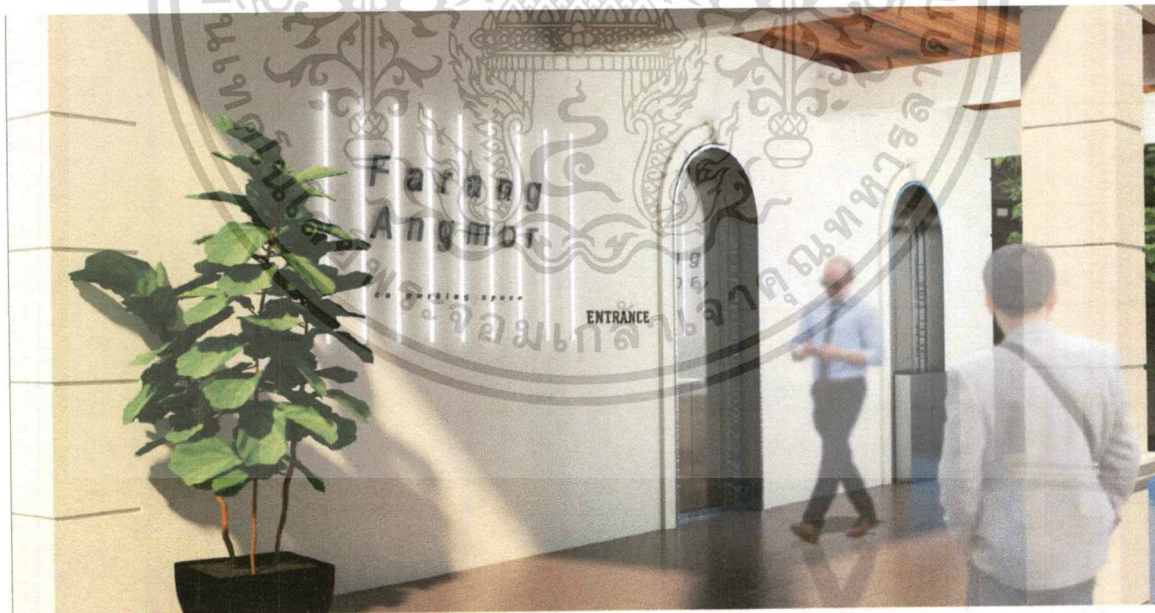
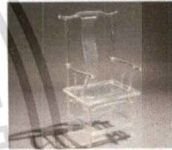
AFTER



BEFORE



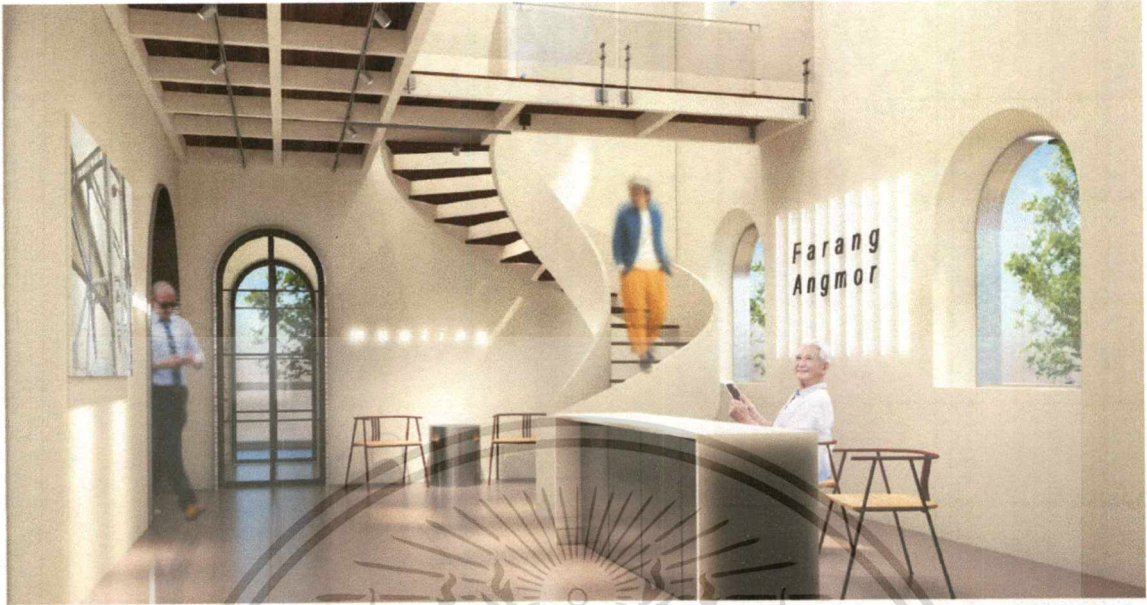
NEW MATERIAL



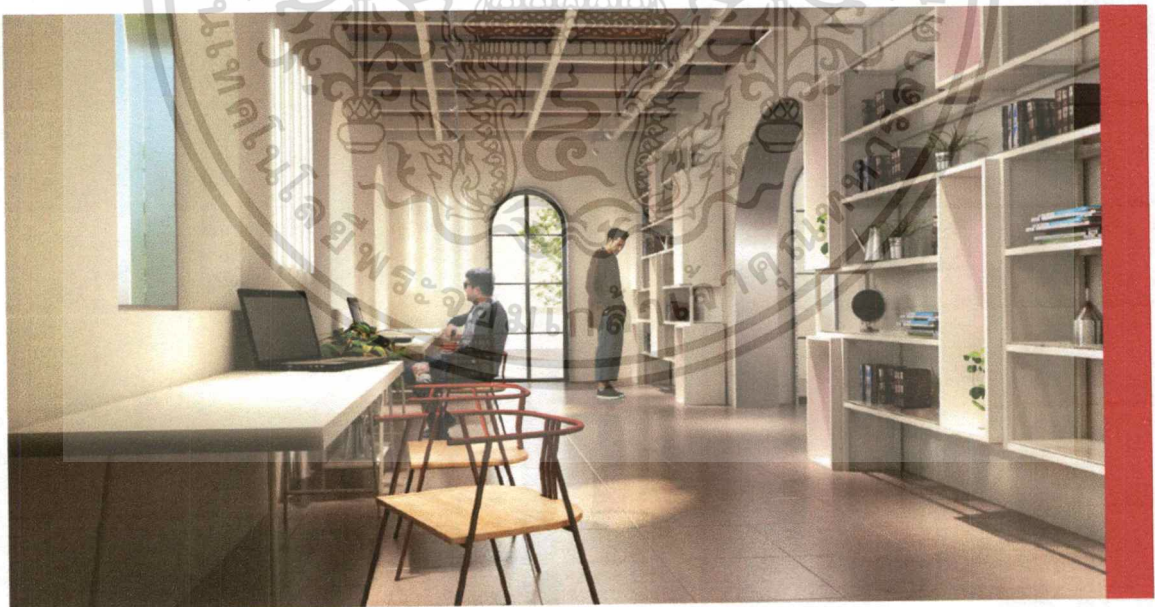
**FARANG ANGMOR
CO WORKING SPACE**



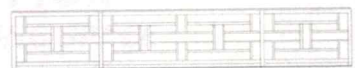
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



DESIGN DEVELOPMENT



DESIGN CHOICE



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



RIVERSIDE



CRAFT MALL



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.5 ภาพ AXONOMETRIC



ภาพที่ 5.29 แสดงภาพ AXONOMETRIC

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก.



INTRODUCTION

BANGKOK

BUKKALO

บริเวณนี้
เป็นสถานที่ที่มีคนมาทำ
งานศิลปะ ทำกิจกรรม
ทางศิลปะ มีงานขาย
ของทำมือ

BUKKALO
BUKKALO เป็นพื้นที่ในเขตชุมชนที่มีการ
เข้ามาทำของขายในบริเวณพื้นที่ 5 ตาราง
กิโลเมตร มีลักษณะพื้นที่เป็นลักษณะ
ความสวยงามตามแบบเมือง

ISSUE

IDENTITY OF BUKKALO

ARCHI-TECTURE

FOOD

PER FOR RANCE

ART

CUL-TURE

ตัวอาคารมี 4 ชั้น

พื้นที่ภายในอาคาร

พื้นที่ภายนอกอาคาร

ATHMET CHAIRATTANI 57020160
DESIGN PROPOSAL FOR INTERIOR ARCHITECTURE DESIGN BUKKALO CRAFTING COMMUNITY
KING MONKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CRAFTING COMMUNITY MALL

+ TOURISM PORT



INCLUSIVE BUSINESS TOURISM

แนวคิดธุรกิจแบบมีส่วนร่วม
เป็นการที่เราเอาใจทำการท่องเที่ยว
ในชุมชนโดยสร้างสภาพแวดล้อม
ให้ชุมชนโดยชุมชนภายใต้แนวคิด
สร้างภาพลักษณ์ที่ดี

TARGET GROUP



70%



20%

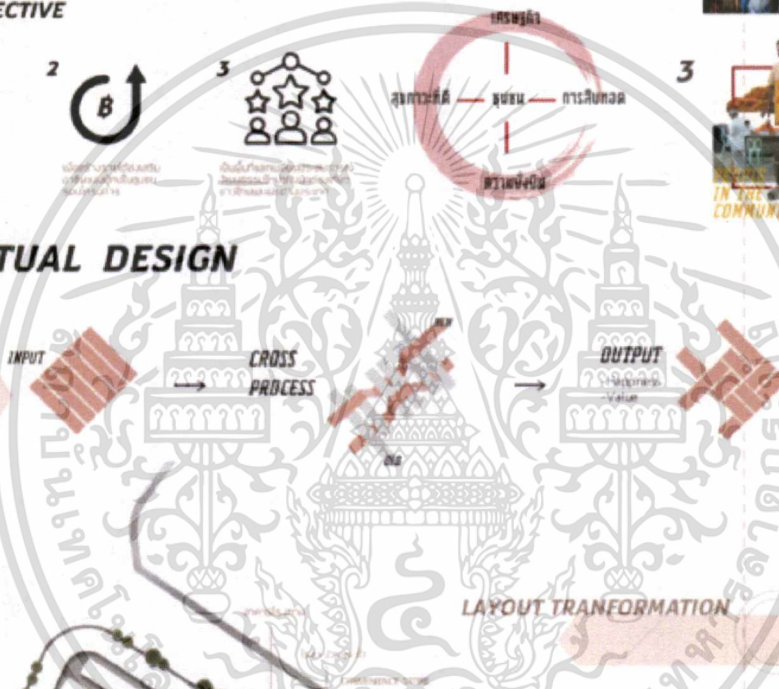


10%

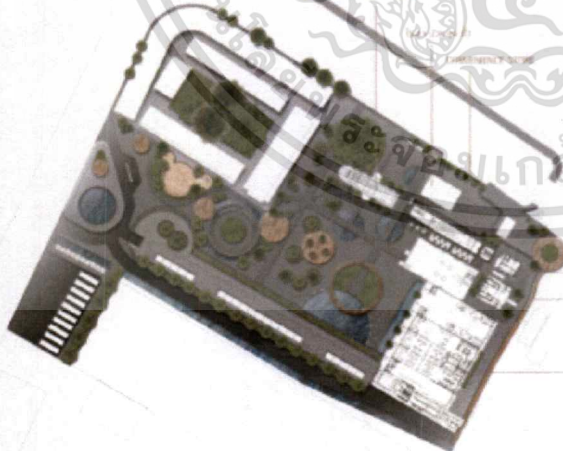
PROJECT OBJECTIVE

- 1 วัตถุประสงค์เพื่อสร้างพื้นที่ชุมชนให้มีความเป็นชุมชน
- 2 วัตถุประสงค์เพื่อสร้างพื้นที่ชุมชนให้มีความเป็นชุมชน
- 3 วัตถุประสงค์เพื่อสร้างพื้นที่ชุมชนให้มีความเป็นชุมชน

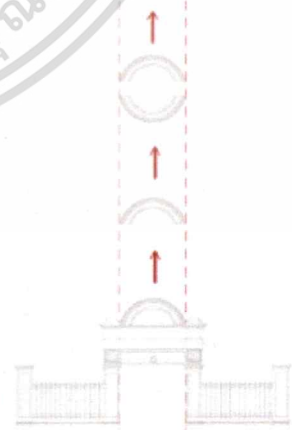
CONCEPTUAL DESIGN



LAYOUT



พื้นที่ 5000
พื้นที่ 1000
พื้นที่ 4



ATHIMET CHAIRATTANI: 57020160
DESIGN PROPOSAL FOR INTERIOR ARCHITECTURE DESIGN: BUKKALO CRAFTING COMMUNITY
KING MONKUT 5 INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



MAINHALL

BUKKALO
Crafting Creativity. Enriching Community with traditional knowledge.

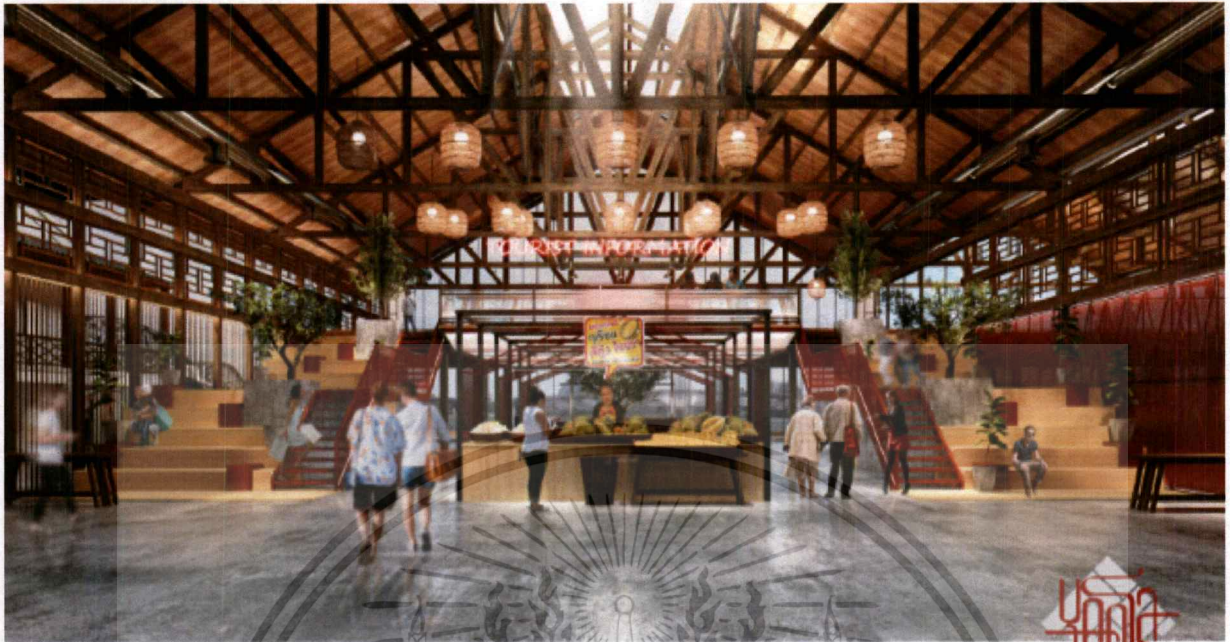


CONVENIENCE STORE



ATHIMET CHARATTANTI 57020160
DESIGN PROPOSAL FOR INTERIOR ARCHITECTURE DESIGN BUKKALO CRAFTING COMMUNITY
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LAOKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



WAITING & FOOD MARKET BUKKALO
BUKKALO Crafting Community and
 part of BUKKALO



โดยทั่วไป เป็นเรื่องง่ายที่จะเข้าถึง
 และค้นคว้าหาข้อมูลได้เสมอ และ
 ช่วยให้คุณมีเวลาและพลังงานที่
 ความช่วยเหลือ และสิ่งเหล่านี้ ยังรวม
 โด่สิ่งต่างๆ

BEFORE



โดยที่โครงการใช้มาตลอด
 ให้ความร่วมสมัยซึ่งมีความ
 เป็นคนเป็นล้านในชุมชน

TOURIST INFORMATION

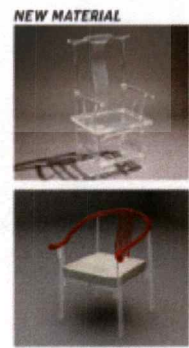


ATHIMET CHAIRATTANTI 57020160
 DESIGN PROPOSAL FOR INTERIOR ARCHITECTURE DESIGN BUKKALO CRAFTING COMMUNITY
 KING MONGKUT 5 INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



BUKKALO RIVER WALK
 ใช้งานพื้นที่ว่างริมฝั่งแม่น้ำ
 เพื่อให้เกิดประโยชน์ที่ปลอดภัย
 สำหรับทุกคน



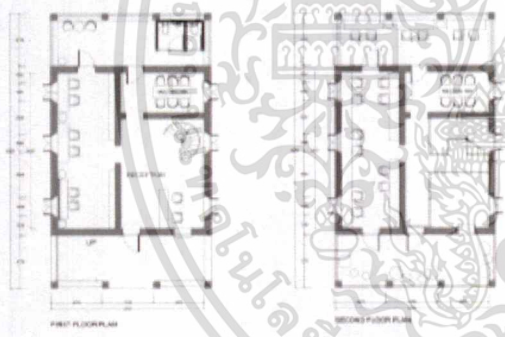
ATHIMET CHAIRATTANTI 57020860
 DESIGN PROPOSAL FOR INTERIOR ARCHITECTURE DESIGN BUKKALO CRAFTING COMMUNITY
 KING MONKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



**FARANG ANGMOR
CO WORKING SPACE**

BUKKALO
Crafting Creative Community with
passion and persistence



BEFORE

DESIGN DEVELOP



ATHIMET CHAIRATTANIT 5702060
DESIGN PROPOSAL FOR INTERIOR ARCHITECTURE DESIGN BUKKALO CRAFTING COMMUNITY
KING MONGLUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRBANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



CRAFT MALL



- ART WORK**


- BORIBOON**


- MAISON**


- FARMER RENGER**


- FOLK CHARM**


- VASSANA**


- C - SENSE**


- ตุ๊กตาขงปิ้ง**



CRAFT MALL



ATHMET CHARATTANTI 5702060
 DESIGN PROPOSAL FOR INTERIOR ARCHITECTURE DESIGN BUKKALO CRAFTING COMMUNITY
 KING MONKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRAKANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้