

โครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน
Harry Potter Entertainment Center

จัดทำโดย

นางสาวสุรैया หะยีบือราเฮง รหัสนักศึกษา 57020543

Miss Suraiya Hayibueraheng CODE 57020543

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรี สถาปัตยกรรมบัณฑิต
(สถาปัตยกรรมภายใน)
ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ประจำปีการศึกษา 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
รับ วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต
(สถาปัตยกรรมภายใน)

.....
คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

(ผศ.ดร.อันธิกา สวัสดิ์ศรี)

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

ผศ.ดร.อันธิกา	สวัสดิ์ศรี	ประธานกรรมการ
ผศ.ดร.ชุมพร	มูรพันธ์	รองประธานกรรมการ
รศ.ประสิทธิ์	สุไลมาน	กรรมการ
ผศ.ดร.ธีรชัย	ชุมสาย ณ อยุธยา	กรรมการเลขานุการกลุ่ม

.....
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(รศ.ประสิทธิ์ สุไลมาน)

	สถาปัตยกรรมภายใน
	รับวันที่.....
	เวลา.....
	ชื่อผู้รับ.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวเรื่องวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ โครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน
Harry potter Entertainment Center

ประเภทโครงการ โครงการเสนอแนะ
ชื่อ นางสาวสุโรยา หะยีปือราเฮง
Miss Suraiya Hayibueraheng

รหัส 57020543

สาขาวิชา สถาปัตยกรรมภายใน

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2561-2562

ที่อยู่ 49/4 ม.3 ต.แม่ป๋น อ.สายบุรี จ.ปัตตานี 94110

โทรศัพท์ 092-2721371

E-mail Suaraiya.hayibueraheng@gmail.com

อาจารย์ที่ปรึกษา รศ.ประสิทธิ์ สุไลมาน

บทคัดย่อ

แฮร์รี พอตเตอร์ เป็นชุดนวนิยายแฟนตาซีจำนวนเจ็ดเล่ม ประพันธ์โดยนักเขียนชาวอังกฤษ เจ. เค. โรว์ลิง เป็นเรื่องราวการผจญภัยของพ่อมดวัยรุ่น แฮร์รี พอตเตอร์ กับเพื่อนสองคน รอน วีสลีย์ และ เฮอร์ไมโอนี่ เกรนเจอร์ ซึ่งทั้งหมดเป็นนักเรียนโรงเรียนคาถาพ่อมดแม่มดและเวทมนตร์ศาสตร์ฮอกวอตส์ โคร่งเรื่องหลักเกี่ยวกับการกิจของแฮร์รีในการเอาชนะพ่อมดศาสตร์มืดที่ชั่วร้าย ลอร์ดโวลเดอมอร์ ผู้ที่ต้องการจะมีชีวิตอมตะ มีเป้าหมายเพื่อพิชิตมักเกิ้ล หรือประชากรที่ไม่มีอำนาจวิเศษ พิชิตโลกพ่อมดและทำลายทุกคนที่ขัดขวาง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง แฮร์รี พอตเตอร์

หนังสือทั้งเจ็ดเล่มถูกนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์โดยวอร์เนอร์บราเธอร์สจำนวนแปดภาค โดยเนื้อเรื่องในหนังสือเล่มที่เจ็ด ผู้สร้างได้แบ่งออกเป็นสองตอน ภาพยนตร์ชุดแฮร์รี พอตเตอร์ เป็นชุดภาพยนตร์ทำรายได้สูงสุดตลอดกาล นอกจากนี้ ยังได้มีการผลิตสินค้าควบคู่กันอีกจำนวนมาก ซึ่งทำให้ชื่อแฮร์รี พอตเตอร์มีมูลค่ามากกว่า 25,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ในเดือนตุลาคม พ.ศ. 2554 เนื้อหาที่ไม่ได้เปิดเผยในหนังสือได้เริ่มเผยแพร่ในรูปแบบอีบุ๊กผ่าน "พอตเตอร์มอร์" ได้มีการต่อยอดความสำเร็จของแฮร์รี พอตเตอร์ไปในหลายรูปแบบ อาทิเช่น สวนสนุกโลกมหัศจรรย์ของแฮร์รี พอตเตอร์, สตูดิโอทัวร์ในลอนดอน

จากวัตถุประสงค์ดังกล่าว ส่งผลทำให้เกิดเป็นสถานที่ท่องเที่ยวพักผ่อน โดยใช้ภาพลักษณ์ภายใต้แบรนด์แฮร์รี พอตเตอร์ มาใช้ภายในโครงการ ทั้งสถานที่ในภาพยนตร์ ฉาก และเอกลักษณ์ต่างๆ การให้บริการโดยใช้ภาพลักษณ์ของแบรนด์ แฮร์รี พอตเตอร์ เป็นตัวสื่อสารเรื่องราว เหมือนกับผู้เข้าโครงการได้หลุดเข้าไปในอีกโลกหนึ่ง มีพื้นที่กิจกรรมสร้างความสนุกสนานโดยอิงจากในภาพยนตร์ เช่น การใช้ชีวิต การแต่งตัว และอื่นๆ ในรูปแบบของโลกเวทมนตร์ , การเดินซื้อของในตรอกไดแอกอน , ร้านอาหารและเครื่องดื่มที่โดดเด่นในเรื่อง, และมีExhibition กิจกรรมการเรียนรู้ เช่นการเรียนรู้ปรัชญา และศาสตร์อื่นๆ ที่เป็นโซนกิจกรรมหมุนเวียนในโครงการ และยังเป็นสถานที่พักผ่อนโดยใช้บรรยากาศที่นำเสนอตามบ้านในโรงเรียนคาถาพ่อมดแม่มดและเวทมนตร์ศาสตร์ฮอกวอตส์ ทำให้เป็นสถานที่ๆจะสามารถดึงดูดกลุ่มแฟนคลับ และยังเป็นอีกหนึ่งทางเลือกสำหรับนักท่องเที่ยวเพื่อเปิดประสบการณ์บรรยากาศใหม่ๆ

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ

พ่อและแม่ ที่คอยช่วยให้ทั้งกำลังใจและกำลังใจทรัพย์ในการเรียน ตั้งแต่ตัวเข้า จนเรียนจบ 5 ปี รักมากๆ2คนนี้

พี่สาว น้องสาวและน้องชาย ที่คอยสนับสนุนและเป็นกำลังใจ ให้มีรอยยิ้มในการทำงานมาตลอด

ปัง คอยช่วยเหลืออยู่ข้างๆ คอยซื้อข้าวซื้อน้ำ คอยเฝ้าเวลาทำงาน และเป็นกำลังใจมาตลอด

อ.ประสิทธิ์ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ให้คำปรึกษา คอยติดตามงาน คอยเป็นห่วงเพราะในการตัดสินใจของเราที่เปลี่ยนหัวข้อที่ลิสกลางเทอมจะเสร็จทันไหม และสุดท้ายก็เสร็จทันไปด้วยดี ขอขอบคุณ.ผีต ที่เป็นที่ปรึกษาอีกคนคอยสนับสนุน ให้กำลังใจตั้งแต่หัวข้อแรกจนเปลี่ยนหัวข้อใหม่ อ.แบงค์ ที่คอยแก้ปัญหาให้ในทุกๆเรื่องและคอยให้โอกาสต่างๆ (ขอบคุณไม้กายสิทธิ์เอลเดอร์ที่ให้ยืมใช้ตอนจูลี) อ.ฉัตรที่คอยแนะนำ ดิชม ให้ปรับเปลี่ยนแก้ไขงานจนออกสมบูรณ์ อ.ที่คอยแนะนำ ให้กำลังใจจนถึงวันจูลี

พื้นที่ ที่ช่วยเหลืองานน้องทันที แม้วันจะเป็นช่วงเวลาที่ยุ่งๆอยู่ก็ตามและสำหรับคำปรึกษาต่างๆมาโดยตลอด

รหัส 69,05 น้องส้ม น้องเอก น้องการ์ตูน น้องบิว น้องโบ เหล่าน้องๆรหัสที่น่ารักของพี่ ที่คอยตามว่าเมื่อไหร่จะมีงานให้น้องช่วยสักที มีอดีตโมที่น่ารักที่สุด มาส่งกำลังใจอยู่ข้างๆกันตอนจูลี

ฟ้า ยา เพื่อนที่คอยอยู่ข้างๆกันตั้งแต่ปี1ถึงปี5 คอยให้กำลังใจกัน เป็นที่ปรึกษา คอยช่วยเหลืองานต่างๆ ชวนกันกิน ชวนกันนอน ชวนกันทำงาน

ชาว INT' 42 ขอขอบคุณเพื่อนทุกคน มันคงเป็นความทรงจำที่ไม่มีวันเลือนไปจากหัวใจได้ ถึงแม้เวลาจะผ่านไป ก็เหมือนกับท้องฟ้ามันมีดับและสว่างวนไปฉับใด เราก็ยังต้องคงวนมาเจอกันฉับนั้น รักส์...

ขอบคุณทุกๆสิ่งทุกอย่างใน สถาปัตยกรรม ลาดกระบัง ที่ทำให้เราได้มาพบกัน ณ ที่แห่งนี้ สอนอะไรหลายๆอย่าง สอนให้รู้จักความงาม สอนให้เราอดทน ต่อความยากลำบากทั้งทางร่างกาย และทางจิตใจ ที่เราต้องเผชิญหน้าและก้าวข้ามผ่านมันไป แล้วเจอกัน..

ขอบคุณจากใจ

นางสาวสุไรยา หะยิ้อราเสง

คำนำ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์
บัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน) ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบัน
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2561 เพื่อเป็นข้อมูลเกี่ยวกับ โครงการ
เสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน Harry Potter Entertainment Center

การศึกษาและเสนอแนะโครงการนี้ จุดประสงค์เป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิงนันทนาการภายใต้แบ
รנדแฮร์รี่ พอตเตอร์ สถานที่ให้บริการกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับโลกเวทมนต์ และ
เป็นสถานที่พักผ่อนที่นำบรรยากาศการนอนในโรงเรียนพอมดแมมดและเวทมนต์ศาสตร์ฮอกวอตส์

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ใช้เวลาในการจัดทำต่อเนื่องตั้งแต่ ปี 2561 ข้อมูลที่ศึกษาและเก็บ รวบรวมมา
จึงเป็นข้อมูลที่มาใช้กันอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งอาจมีข้อมูลบางอย่างได้รับการปรับปรุงและ แก้ไข หลังจากที่ได้
ทำการศึกษาและเก็บรวบรวมไปแล้วบ้าง ดังนั้นทางผู้จัดทำจึงขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย
ข้าพเจ้าหวังอย่างยิ่งว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะสามารถทำประโยชน์ให้กับการศึกษาด้านนี้ต่อไป



นางสาวสุรียา ทะยี่ป้อราเอง
ผู้จัดทำวิทยานิพนธ์

สารบัญ

สารบัญ	หน้า
บทคัดย่อ	
คำนำ	
กิตติกรรมประกาศ	
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาของโครงการ	1
1.2 เหตุผลในการเลือกโครงการ	2
1.3 จุดประสงค์ของโครงการ	4
1.4 กลุ่มเป้าหมาย	5
1.5 ภาพลักษณ์โครงการ	6
1.6 ที่ตั้งของโครงการ	6
1.7 ลักษณะพึงประสงค์ของที่ตั้ง	7
1.8 การวิเคราะห์ที่ตั้งและอาคาร	7
1.9 การเข้าถึงโครงการ	10
1.10 ลักษณะที่ตั้งโครงการ	10
1.11 สภาพแวดล้อมโครงการ	13
1.12 องค์ประกอบโครงการ	15
1.13 ขอบข่ายและขอบเขตของโครงการ	15
บทที่ 2 ข้อมูลพื้นฐานและข้อเสนอแนะโครงการ	
2.1 ความเป็นมาของลักษณะโครงการ	18
2.2 ประเภทโครงการ	26
2.3 ลักษณะเฉพาะของประเภทโครง	27
2.4 องค์ประกอบพื้นฐาน	29
2.5 สายการบริหารและอัตรากำลัง	30
2.6 รายละเอียดองค์ประกอบพื้นฐาน	31
2.7กรณีศึกษาเปรียบเทียบ	34
2.8 ประวัติโครงการ	51
2.9 เอกลักษณ์องค์กร	55

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.10 องค์ประกอบโครงการ	55
2.11 ระบบสภาพแวดล้อมภายในและวัสดุ	57
2.12 ลักษณะทางสถาปัตยกรรมและระบบโครงสร้าง	59
2.13 ระบบสภาพแวดล้อมภายใน	60

บทที่ 3 การวิเคราะห์ผู้ใช้บริการ

3.1 พฤติกรรมผู้รับบริการ	73
3.2 พฤติกรรมผู้ให้บริการ	73
3.3 การบริหารทรัพยากร	74

บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ

4.1 การวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์ของพื้นที่	77
4.2 การวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์แบบวงกลม	78
4.3 การวิเคราะห์เปรียบเทียบขนาดพื้นที่	78
4.4 ความสัมพันธ์ของการใช้พื้นที่	80
4.5 การแบ่งพื้นที่ใช้สอยส่วนต่างๆ	81
4.6 แนวคิดในการออกแบบ	82

บทที่ 5 รายละเอียดการออกแบบ

5.1 ผังโครงการและการจัดการวางผังพื้นที่เฟอร์นิเจอร์	83
5.2 การจัดวางผังฝ้าเพดานและงานระบบ	89
5.3 รูปด้านและรูปตัด	92
5.4 รูปทัศนียภาพ	94
5.5 วัสดุตัวอย่าง	102
5.6 Model	103

บรรณานุกรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาของโครงการ

แฮร์รี พอตเตอร์ เป็นชุดนวนิยายแฟนตาซีจำนวนเจ็ดเล่ม ประพันธ์โดยนักเขียนชาวอังกฤษ เจ. เค. โรว์ลิง เป็นเรื่องราวการผจญภัยของพ่อมดวัยรุ่น แฮร์รี พอตเตอร์ กับเพื่อนสองคน รอน วีสลีย์ และ เฮอร์ไมโอนี่ เกรนเจอร์ ซึ่งทั้งหมดเป็นนักเรียนโรงเรียนคาถาพ่อมดแม่มดและเวทมนตร์ศาสตร์ฮอกวอตส์ โครงเรื่องหลักเกี่ยวกับการกิจของแฮร์รีในการเอาชนะพ่อมดศาสตร์มืดที่ชั่วร้าย ลอร์ดโวลเดอมอร์ ผู้ที่ต้องการจะมีชีวิตอมตะ มีเป้าหมายเพื่อพิชิตมักเกิ้ล หรือประชากรที่ไม่มีอำนาจวิเศษ พิชิตโลกพ่อมดและทำลายทุกคนที่ขัดขวาง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง แฮร์รี พอตเตอร์

หนังสือเล่มแรกในชุด แฮร์รี พอตเตอร์กับศิลาอาถรรพ์ วางจำหน่ายในฉบับภาษาอังกฤษครั้งแรกเมื่อวันที่ 26 มิถุนายน พ.ศ. 2540 และนับแต่นั้น หนังสือก็ได้รับความนิยมอย่างล้นหลาม ทั้งได้รับการยกย่องอย่างสำคัญและประสบความสำเร็จในเชิงพาณิชย์ทั่วโลก อย่างไรก็ตาม ชุดนวนิยายดังกล่าวก็มีข้อวิจารณ์บ้าง รวมถึงความกังวลถึงโทนเรื่องที่มีดราม่าขึ้นเรื่อย ๆ จนถึงเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2556 ชุดหนังสือแฮร์รี พอตเตอร์ได้ทำยอดขายไปมากกว่า 500 ล้านเล่มทั่วโลก ซึ่งเป็นชุดหนังสือที่มียอดขายมากที่สุดตลอดกาล และมีการแปลไปเป็นภาษาต่าง ๆ รวม 73 ภาษา หนังสือเล่มสุดท้ายของชุดยังได้สร้างสถิติเป็นหนังสือที่จำหน่ายออกหมดเร็วที่สุดในประวัติศาสตร์ โดยหนังสือเล่มสุดท้ายของชุดมียอดขายกว่า 11 ล้านเล่มในสหรัฐและสหราชอาณาจักรภายในระยะเวลาสี่สัปดาห์แรกที่วางขาย

ชุดนวนิยายแฮร์รี พอตเตอร์สามารถจัดเป็นวรรณกรรมได้หลายประเภท (genre) รวมทั้งแฟนตาซีและการเปลี่ยนผ่านของวัย (coming of age) โดยมีองค์ประกอบของวรรณกรรมประเภทลึกลับ ดินแดนสายของขวัญ ผจญภัย และโรแมนติก และมีความหมายและการสื่อถึงวัฒนธรรมหลายอย่าง ตามข้อมูลของ โรว์ลิง แก่นเรื่องหลักของเรื่อง คือ ความตาย แม้โดยพื้นฐานแล้วหนังสือชุดนี้ถูกมองว่าเป็นผลงานวรรณกรรมเด็ก นอกจากนี้ยังมีแก่นเรื่องอื่นอีกมากมายในชุด เช่น ความรักและอคติ

หนังสือทั้งเจ็ดเล่มถูกนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์โดยวอร์เนอร์บราเธอร์สจำนวนแปดภาค โดยเนื้อเรื่องในหนังสือเล่มที่เจ็ด ผู้สร้างได้แบ่งออกเป็นสองตอน ภาพยนตร์ชุดแฮร์รี พอตเตอร์ เป็นชุดภาพยนตร์ทำรายได้สูงสุดตลอดกาล นอกจากนี้ ยังได้มีการผลิตสินค้าควบคู่กันอีกจำนวนมาก ซึ่งทำให้ชื่อแฮร์รี พอตเตอร์มีมูลค่ามากกว่า 25,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ในเดือนตุลาคม พ.ศ. 2554 เนื้อหาที่ไม่ได้เปิดเผยในหนังสือได้เริ่มเผยแพร่ในรูปแบบอีบุ๊กผ่าน "พอตเตอร์มอร์" ได้มีการต่อ ยอดความสำเร็จของแฮร์รี พอตเตอร์ไปในหลายรูปแบบ อาทิเช่น สวนสนุกโลกมหัศจรรย์ของแฮร์รี พอตเตอร์, สตูดิโอทัวร์ในลอนดอน, ภาพยนตร์ภาคแยกซึ่งดัดแปลงมาจากเนื้อหาของหนังสือสัตว์มหัศจรรย์และถิ่นที่อยู่ และภายหลังได้มีการดัดแปลงแฮร์รี พอตเตอร์สู่รูปแบบละครเวที ใช้ชื่อว่า แฮร์รี พอตเตอร์

กับเด็กต้องคำสาป เปิดการแสดงในวันที่ 30 กรกฎาคม พ.ศ. 2559 ที่โรงละครพาลาเซอเรียเตอร์ เมืองลอนดอน โดยบทละครเวทียังได้ถูกพิมพ์จำหน่ายโดยสำนักพิมพ์ลิตเติลบริวาร์น ซึ่งเป็นสำนักพิมพ์เดียวกันที่ตีพิมพ์นิยายผู้ใหญ่ของโรวลิงภายใต้ชื่อ โรเบิร์ต กัลเบรธอีกด้วย¹

1.2 เหตุผลในการเลือกโครงการ

แฮร์รี่ พอตเตอร์ กับความนิยมในสังคม แฮร์รี่ พอตเตอร์ เป็นนวนิยายแฟนตาซีสุดเลื่องชื่อ เขียนโดย เจ.เค.โรว์ลิง นักเขียนชาวอังกฤษเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กชายแฮร์รี่ พอตเตอร์ ผู้คิดว่าตัวเองเป็นพ่อมด ได้เข้าเรียนที่โรงเรียนพ่อมดแม่มดและเวทมนตร์ศาสตร์ฮอกวอตส์ เพื่อใช้เวทมนตร์ในทางที่ถูกต้องและพิชิตพ่อมดศาสตร์มืดนามว่า ลอร์ดโวลเดอมอร์ ก่อนจะถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์หลายภาคให้เราได้รับชม

เมื่อภาพยนตร์เข้าฉายได้ไม่นาน ก็ทำให้แฮร์รี่ พอตเตอร์ เป็นที่รู้จักของโลก ส่งผลทำให้วรรณกรรมเรื่อง แฮร์รี่ พอตเตอร์ ถูกตีพิมพ์และแปลเป็นภาษาต่างๆ ทั่วโลก เมื่อสังคมรู้จัก แฮร์รี่ พอตเตอร์ ในปี พ.ศ.2542 เจ. เค. โรว์ลิง ขยายสิทธิ์การสร้างภาพยนตร์จากหนังสือแฮร์รี่ พอตเตอร์เล่มแรกให้กับวอร์เนอร์บราเธอร์ส ทำให้แฮร์รี่ พอตเตอร์เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง ส่งผลให้เยาวชนหันมาสนใจในการอ่านหนังสือมากขึ้น เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้มีเนื้อหาที่ลึกลับซับซ้อนทำให้ผู้ชมอยากทราบถึงเนื้อหาถัดๆ ไป โดยสามารถไปอ่านได้จากวรรณกรรมที่ก่อนจะถูกนำมาทำเป็นภาพยนตร์ ของสะสมที่เกี่ยวข้องกับ "แฮร์รี่ พอตเตอร์" ก็จะเป็นที่นิยมในช่วงที่ "แฮร์รี่ พอตเตอร์" ได้เข้าฉายในประเทศนั้นๆ เราจะพบเห็นสินค้าเหล่านี้จนชินตาเหมือนกับของใช้ประจำวันกันเลยทีเดียว

แฮร์รี่ พอตเตอร์ ได้แทรกข้อคิดและแรงบันดาลใจต่างๆ ไว้ภายในภาพยนตร์ โดยที่เห็นได้เด่นชัดคือ มิตรภาพ ความรัก ความตาย และสำคัญที่สุดของเรื่องนี้คือ มิตรภาพ โดยมีผู้ชมเคยบอกไว้ว่า หนังสือเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์เป็นกำลังใจอย่างหนึ่งให้เราบางครั้งที่เราผิดหวังในอะไรหลายๆ อย่าง เช่น สอบเข้าโรงเรียนแล้วไม่ติดเราก็กลับมาแล้ววันดูแฮร์รี่ ตอนที่อัลบัสดัมเบิลดอร์เคยพูดประมาณว่า

“ แม้ในเวลาที่มีมืดมนจงระลึกไว้เสมอว่ายังมีแสงสว่างอยู่ในนั้นเสมอ ”

มันทำให้เรามีกำลังใจมากขึ้น ถึงแม้ว่าวันนี้เราจะแพ้แต่วันอื่นเราก็สามารถที่จะลุกขึ้นมาสู้ต่อได้อีกครั้ง トラบใดที่เรายังมีใจที่สู้อยู่

เหตุผลจากการวิจัย ว่าทำไมแฟนคลับ Harry Potter มีแนวโน้มว่าจะเป็นคนดี เด็ก ๆ ที่เติบโตมา กับ Harry Potter มีแนวโน้มว่าพวกเขาจะเป็นคนที่ดีกว่าเดิม ซึ่งข้อมูลนี้ได้มาจากการวิจัยเล่มหนึ่งที่ ตีพิมพ์ในวารสารจิตวิทยาสังคมประยุกต์ เกี่ยวกับหัวข้อ “คนที่มีอารมณ์

¹ <https://th.wikipedia.org/wiki>

ผูกพันกับแฮร์รี่พอตเตอร์มีโอกาส น้อยมากที่จะมีอคติต่อกลุ่มชนกลุ่มน้อย " ในการศึกษา การเติบโตมากับเรื่องราวเหล่านี้ดูเหมือนจะมี บทบาทสำคัญในการที่เด็กจะเติบโตขึ้นมาเพื่อ มองเห็นและยอมรับเด็กคนอื่น ๆ ที่แตกต่างจากตัวเอง นักวิจัยลองสัมภาษณ์เด็กนักเรียนชั้น ประถมศึกษาจำนวน 34 คน เกี่ยวกับความรู้สึกที่มีต่อผู้อพยพแล้วให้ แบ่งออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มหนึ่งอ่านเรื่องเกี่ยวกับเดโรกร มัลฟอย ซึ่งเรียกแฮร์รี่ไมโอเน่ว่าเลือดสีโคลน (ใน หนังสือบอกว่านี่ คือคำหยาบคายที่ใช้เหยียดผู้อื่น) และอีกกลุ่มอ่านบทอื่น ๆ ที่ไม่ได้เกี่ยวกับความอยุติธรรม อย่าง ตอนที่แฮร์รี่ชื่อไม้กายสิทธิ์เป็นครั้งแรก อีกหนึ่งอาทิตย์ต่อมา พวกเด็ก ๆ ก็ได้ถูกสัมภาษณ์อีกครั้ง

เกี่ยวกับทัศนคติที่ตัวเองมีต่อผู้อพยพ ซึ่งผลที่ได้คือเด็กที่อ่านเรื่องราวของมัลฟอยได้ลด อคติลงไป ส่วนเด็ก ที่อ่านเรื่องอื่นๆ ได้ให้ความเห็นแบบเดิม กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ หลังจากที่ ได้สัมผัสกับความเกลียดชังและ โหดร้ายของมัลฟอย เด็ก ๆ ได้แสดงความอดทนและความเมตตา มากขึ้น มีการทดลองแบบติดตามผลอีก สองครั้งในการศึกษา ซึ่งกลุ่มคนที่ถูกถามเกี่ยวกับ ความรู้สึกของพวกเขาต่อชนกลุ่มน้อย หลังจากที่ได้อ่าน เรื่องเกี่ยวกับแฮร์รี่และเพื่อนๆ พบว่า นักเรียนมัธยมปลายมีทัศนคติที่ดีต่อเพศที่สาม ในขณะที่นักศึกษา วิทยาลัยมีความเห็นอกเห็นใจต่อ ผู้ลี้ภัยมากขึ้น "Harry Potter คือหนังสือที่พยายามจะสื่อความเอาใจใส่ ต่อผู้อื่นลงไปในตัวอักษร เพื่อดำเนินการต่อความไม่เสมอภาคทางสังคม" ดร. Loris Vezzali ศาสตราจารย์ที่ มหาวิทยาลัยโมเดนาและ Reggio Emilia กล่าว "ดังนั้น พวกเราจึงคิดว่าความรู้สึกที่เห็น ออกเห็น ใจเป็นปัจจัยสำคัญในการผลักดันการลดอคติในโลกของ Harry Potter ซึ่งเป็นโลกที่มีลำดับชั้นทาง สังคมที่เข้มงวดและเป็นผลให้เกิดอคติ ที่คล้ายกันอย่างเห็นได้ชัดกับสังคมของเรา" พวกเขา เสริมว่า "Harry พยายามที่จะเข้าใจและตระหนักถึงความยากลำบากของคนในชนชั้นล่างๆ ซึ่งบางส่วนเกิดขึ้นจาก การแบ่งแยกระหว่างกลุ่มและต่อสู้เพื่อโลกที่ปราศจากความไม่เสมอภาค ทางสังคม" เราจะเห็นได้ว่า ตัว ละครใน Harry Potter แทบทุกตัวจะมีเรื่องที่เป็นแผลในใจ อย่าง แฮร์รี่มีแผลเป็นที่หน้าผาก รอนต้องใช้ ของมือสอง ส่วนแฮร์รี่ไมโอเน่มีพ่อแม่เป็นมักเกิ้ล ซึ่ง นำไปสู่คำถามที่ว่า ทำไมความแตกต่างของพวกเขาจึง มีความสำคัญ เพราะนั่นคือหนึ่งปัจจัย หลักที่ต้องการจะสื่อว่า ความแตกต่างไม่ได้เป็นตัวกำหนดคุณค่าของ มนุษย์ สุดท้ายมีคำพูด ของอัลบัส ดัมเบิลดอร์ ได้กล่าวเอาไว้ว่า "ความแตกต่างของนิสัยและภาษา ไม่ได้มี ความหมาย อะไรเลย เพราะสิ่งที่เรามีเหมือนกันคือเป้าหมายและหัวใจที่เปิดกว้าง..."²

หากใครคิดถึงแฮร์รี่ พอตเตอร์และฮอกวอตส์ เราสามารถไปเยี่ยมชมสถานที่ต่างๆที่ได้ถูก เนรมิต ขึ้นให้คล้ายกับฉากในภาพยนตร์ให้ได้มากที่สุดทางเราขอแนะนำ สวนสนุกแฮร์รี่ พอตเตอร์ (The Wizarding World Of Harry Potter Universal Studios Orlando) ตั้งอยู่ที่เมืองออร์แลนโด รัฐ ฟลอริดา โดยจำลองสถานที่ต่างๆ ในวรรณกรรมแฮร์รี่ พอตเตอร์ ที่เกี่ยวกับสถานที่ในโลกเวท

² <https://www.wegointer.com/2017/11/you-might-be-a-better-person-if-you-like-harry-potter/>

มนตร์เช่น ฮอกวอตส์และหมู่บ้านฮอกส์มีด เปิดให้เข้าชมตั้งแต่ปี พ.ศ. 2553 สวนสนุกโลกมหัศจรรย์ของแฮร์รี่ พอตเตอร์ได้มีการขยายสาขาไปเปิดยังต่างประเทศ ที่เมืองโอซากา ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งได้เปิดตัวอย่างเป็นทางการในปี พ.ศ. 2556 นอกจากนี้ยังมีโครงการสร้างสวนสนุกที่ยูนิเวอร์แซล ฮอลลีวูด ใกล้กับเมือง ลอสแอนเจลิส รัฐแคลิฟอร์เนีย ซึ่งขณะนี้อยู่ระหว่างการก่อสร้างและมีกำหนดเปิดตัวในปีพ.ศ. 2559

นอกจากสถานที่ท่องเที่ยวแล้วยังมีวิดีโอเกม ของเล่น สิ่งของเครื่องใช้ในอีกหลายรูปแบบที่ถูกผลิตออกมาให้ได้สะสมกัน แฟนภาพยนตร์เรื่องนี้ต่างพากันออกไปตามล่าเพื่อให้ได้มาครอบครอง นวนิยายแฟนตาซีเรื่องนี้ได้ทำให้เกิดปรากฏการณ์ใหม่ๆเกิดขึ้น เป็นแรงบันดาลใจให้เกิดสิ่งใหม่ๆ เต็มผืนในวัยเด็กของใครหลายคน เหมือนกับที่เราโตมาพร้อมๆกัน โตมาพร้อมกับเด็กผู้ชายที่ชื่อแฮร์รี่ พอตเตอร์ และตัวละครอื่นๆที่เกี่ยวข้อง เหมือนกับว่าเรามีอีกโลกหนึ่งให้เราได้เรียนรู้

ตลอดระยะเวลาที่สร้างภาพยนตร์แฮร์รี่พอตเตอร์ ใช้เวลาถ่ายทำนานกว่า 10 ปี เป็นระยะเวลาที่นานทำให้อะไรๆก็เปลี่ยนแปลงได้ นักแสดงที่เข้าร่วมแสดงในภาพยนตร์เรื่องนี้ ค่อยๆหายไปเหลือทิ้งไว้แต่เพียงผลงานให้ผู้ชมได้จดจำ ล่าสุดผู้ที่รับบท ศาสตราจารย์สเนป นั่นก็คือ Alan Rickman ได้เสียชีวิตลงด้วยโรคมะเร็ง เมื่อวันที่ 14 มกราคม พ.ศ. 2559 ทำให้ผู้คนมากมายมาร่วมแสดงความเสียใจกับการจากไปของเขา การจากไปของเขาครั้งนี้ทำให้มีผู้คนพูดถึงเขาในบทบาทของศาสตราจารย์สเนป ผู้ที่ซื่อสัตย์กับความรัก เขาคือผู้ที่ให้นิยามคำว่า Always .. หากจะถามถึงสาวกแฮร์รี่ พอตเตอร์นั้น ไม่ว่าจะเวลาจะผ่านไปนานแค่ไหน เมื่อเราได้กลับมาชมภาพยนตร์นี้อีกครั้งความรู้สึกก็จะเหมือนกับครั้งแรกที่ได้รับชมอยู่เสมอ

“After all this time?”

“Always ...”³

1.3 จุดประสงค์โครงการ

- 1.3.1 เป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำหรับแฟน ๆ แฮร์รี่ พอตเตอร์ ผู้ที่ชื่นชอบและสนใจเปิดประสบการณ์ใหม่ๆ ที่สามารถไปเยี่ยมชมสถานที่ต่างๆที่ได้ถูกเนรมิต ขึ้นให้คล้ายกับฉากในภาพยนตร์ แฮร์รี่ พอตเตอร์

³ https://th.wikipedia.org/wiki/แฮร์รี่_พอตเตอร์

<http://www.kidjarak.com/lost-of-beloved-in-harry-potter>

<http://pantip.com/topic/32320876>

- 1.3.2 เป็นสถานที่พบปะที่สำคัญของเหล่าแฟนคลับ เพื่อรวมกลุ่มคนรักแฮร์รี่ พอตเตอร์ เป็นพื้นที่ แลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้เกี่ยวกับแฮร์รี่ พอตเตอร์ ในรูปแบบภาษาไทยที่ครอบคลุมและครบ ครัน โดยเหล่าแฟนพันธ์แท้แฮร์รี่ พอตเตอร์ที่มีข้อมูลเก็บไว้มากมาย
- 1.3.3 การเปิดโลกของทุกกลุ่มอายุ เพศ เปรียบเสมือนกับว่าเรามีอีกโลกหนึ่งให้เรียนรู้ ให้เกิด ความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เห็นคุณค่าความเสมอภาคทางสังคม ได้รู้จักกับโลกเวทมนต์แฮร์รี่ พอตเตอร์ เพื่อผลไปสู่เกิดความสนใจในการรักการอ่านหนังสือมากขึ้น
- 1.3.4 เป็นศูนย์กลางของการจำหน่ายสินค้า ของสะสมของแบรนด์แฮร์รี่ พอตเตอร์ และได้สัมผัส กับบรรยากาศกับรับประทานอาหารและเครื่องดื่มในร้านที่ถูกเนรมิตมาตามในเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์
- 1.3.5 เป็นสถานที่ให้บริการกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับโลกเวทมนต์ และเป็น สถานที่พักผ่อนที่นำบรรยากาศการนอนในโรงเรียนฟอแมดแมมดและเวทมนต์ศาสตร์ฮอก วอตส์

1.4 กลุ่มเป้าหมาย

ประเภท	ลักษณะและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย
1.กลุ่มคนที่ชื่นชอบแฮร์รี่ พอตเตอร์ 80%	<ul style="list-style-type: none"> - เป็นสถานที่แรกที่จะเป็นปรากฏการณ์ในไทย ที่เป็นสถานที่ท่องเที่ยวแฮร์รี่ พอตเตอร์ เมื่อต้องการชิมชั้บบรรยากาศในสิ่งที่ชื่นชอบ - เพื่อรวมกลุ่ม จัดกิจกรรมด้วยกัน ในแต่ละโอกาสหรือมีงานเปิดตัวเกี่ยวกับแฮร์รี่ พอตเตอร์/ เรื่องเกี่ยวกับโลกเวทมนต์ เจ.เค.โรว์ลิง - เป็นศูนย์รวมข้อมูลแฮร์รี่ พอตเตอร์ ในรูปแบบ ภาษาไทยที่ครอบคลุมและครบครัน โดยเหล่าแฟนพันธ์แท้แฮร์รี่ พอตเตอร์ ที่มีข้อมูลเก็บไว้มากมาย - เพื่อมีการจัดกิจกรรมการแชร์ประสบการณ์ แลกเปลี่ยนข้อมูล พุดคุยกัน จัดกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน และมีการจัดเปิดสอนเรียนวิชาที่น่าสนใจ และได้รับความนิยมาจากกลุ่มแฟนคลับ(วิชาที่ชื่นชอบในเรื่อง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<ul style="list-style-type: none"> - เป็นแหล่งซื้อสินค้าต่างๆของเล่น สิ่งของ เครื่องใช้ในอีกหลายรูปแบบที่ถูก ผลิตออกมาให้ ได้สะสมกัน - ต้องการมาสัมผัสที่พิพิธภัณฑ์ที่ชื่นชอบ
2.กลุ่มคนที่ชอบท่องเที่ยวเปิดประสบการณ์ใหม่ๆ 20%	<ul style="list-style-type: none"> - ต้องการท่องเที่ยวเปิดประสบการณ์ใหม่ๆ - มีความสนใจที่จะเข้ามาสัมผัสโลกเวทมนต์แฮร์รี่ พอตเตอร์ - ต้องการมาสัมผัสบรรยากาศที่พิกทางเลือกใหม่ที่แตกต่างจากที่พิกทั่วไปเพื่อเป็นประสบการณ์ การเข้าพิกที่แปลกใหม่

1.5 ภาพลักษณ์โครงการ

เป็นสถานที่ท่องเที่ยว พักผ่อน โดยใช้ภาพลักษณ์ภายใต้แบรนด์แฮร์รี่ พอตเตอร์ มาใช้ภายในโครงการ ทั้งสถานที่ในภาพยนตร์ จาก และเอกลักษณ์ต่างๆ การให้บริการโดยใช้ภาพลักษณ์ของแบรนด์ แฮร์รี่ พอตเตอร์ เป็นตัวสื่อสารเรื่องราว เสมือนกับผู้เข้าโครงการได้หลุดเข้าไปในอีกโลกหนึ่ง มีพื้นที่กิจกรรมสร้างความสนุกสนานโดยอิงจากในภาพยนตร์ เช่น การใช้ชีวิต การแต่งตัว และอื่นๆ ในรูปแบบของโลกวทมนต์ ,การเดินทางของในตรอกไดแอกอน ,ร้านอาหารและเครื่องดื่มที่โดดเด่นในเรื่อง,และมีExhibition กิจกรรมการเรียนรู้ เช่นการเรียนรู้ปรัชญา และศาสตร์อื่นๆ ที่เป็นไฮไลท์กิจกรรมหมุนเวียนในโครงการ และยังเป็นสถานที่พักผ่อนโดยใช้บรรยากาศที่นำเสนอตามบ้านในโรงเรียนคาถาพ่อมดแม่มดและเวทมนต์ศาสตร์ฮอกวอตส์ ทำให้เป็นสถานที่ที่จะสามารถดึงดูดกลุ่มแฟนคลับ และยังเป็นอีกหนึ่งทางเลือกสำหรับนักท่องเที่ยวเพื่อเปิดประสบการณ์ บรรยากาศใหม่ๆ

1.6 ที่ตั้งโครงการ

เลือกที่ตั้งโครงการให้อยู่ในกรุงเทพมหานคร เนื่องจากเป็นแหล่งท่องเที่ยวยอดฮิต และเป็นเมืองนำท่องเที่ยวสำหรับคนไทยและคนทั่วโลก เพราะมีความหลากหลายของสถานที่รวมกันอยู่ในเมือง โดยเฉพาะเป็นแหล่งช้อปปิ้งที่น่าสนใจ เป็นเมืองที่มีผู้คนจากหลากหลายที่มารวมตัวกัน ทำให้เมืองครึกครื้นและคึกคัก การเดินทางสะดวกมีหลายวิธีให้เลือก จึงได้เลือกพิจารณาเลือกเป็นที่ตั้งโครงการ

พิกัด : 13.987933,100.629075



รูปแสดง บริเวณที่ตั้งโครงการ

1.7 ลักษณะพึงประสงค์ของที่ตั้ง

ข้อพิจารณาในการเลือกที่ตั้งโครงการและเกณฑ์การเลือกที่ตั้งโครงการ

1.ทำเล

ตั้งอยู่บริเวณที่เป็นใจกลางเมือง ที่สอดคล้องกับโครงการ และเป็นแหล่งทางคมนาคมที่สะดวก

2.ขนาด

เป็นพื้นที่ขนาดใหญ่มีรูปร่างเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าอยู่ใจกลางเมือง

3.การเข้าถึง

เข้าถึงได้ง่ายโดยระบบขนส่งสาธารณะ เช่น BTS รถประจำทาง หรือรถส่วนตัว เพื่อสะดวกต่อการเดินทางเข้าถึงโครงการ

1.8 การวิเคราะห์ที่ตั้งและอาคาร

โรงงานมักกะสัน

ทำเลที่ตั้ง : เป็นพื้นที่ที่มีอาคารโกดัง ติดถนนจตุรทิศ รถไฟฟ้าใต้ดินสถานีราชปรารภ รถไฟฟ้าแอร์พอร์ตลิงสถานีราชปรารภ รถไฟสถานีมักกะสัน เป็นพื้นที่ที่น่าสนใจด้วยการติดสถานีรถไฟและรถไฟฟ้า รวมทั้งแหล่งการค้าและการท่องเที่ยว

ขนาดพื้นที่โดยประมาณ : 48,000 ตร.ม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาคารคลังพัสดุ โรงงานมักกะสัน

ขนาด : เป็นอาคาร 2 ชั้น พื้นที่ใช้สอยประมาณ 1200 ตร.ม.

พื้นที่ : อาคารมีความยาวด้านสกัดหน้าอาคาร 8 เมตร สันกว่าความลึกที่ยาว 75 เมตร

รูปทรง : รูปทรงอาคารเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า แบบโกดัง

ที่ว่างภายใน : พื้นที่ภายในมีตรงกลางระหว่างเสา 5 เมตร มีระยะห่างเพียงพอต่อการใช้พื้นที่ตามจุดประสงค์ต่างๆ และมีพื้นที่ Double space จากทางด้านเข้า เหมาะสำหรับพื้นที่ต้องรับและอื่นๆ

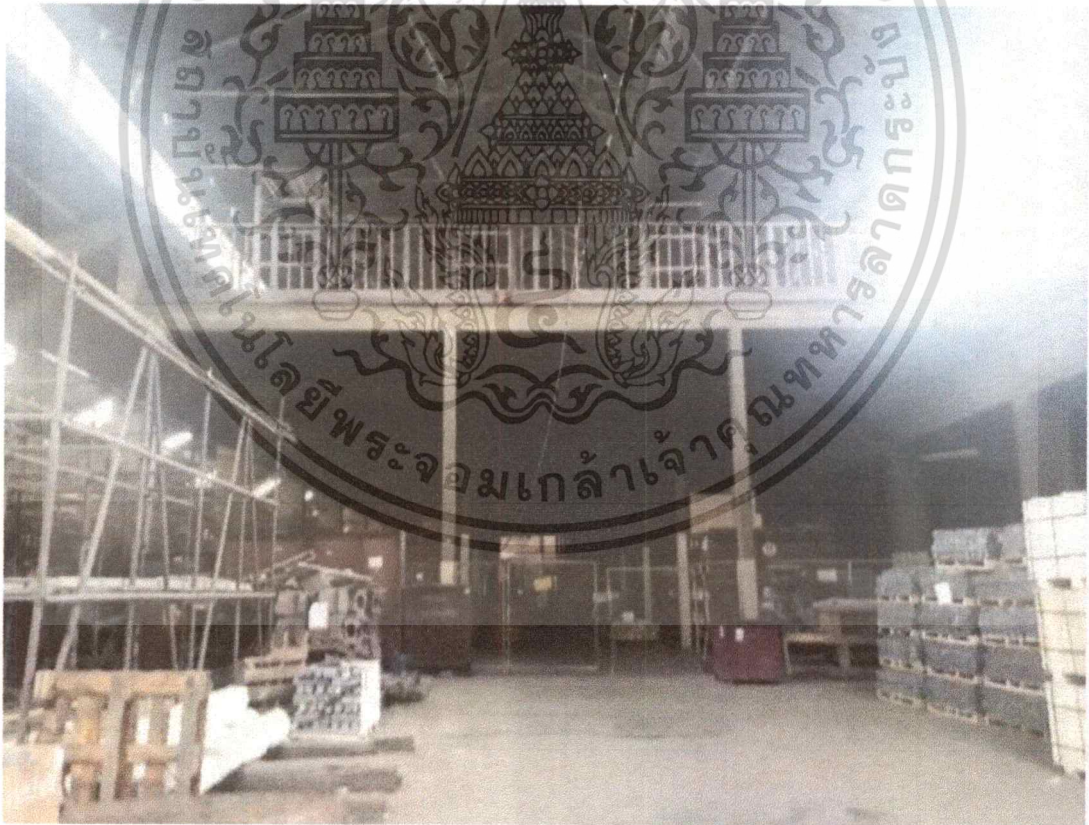


รูปแสดง ทัดนียภาพด้านหน้าอาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปแสดง ทัศนียภาพด้านหน้าอาคาร



รูปแสดง รูปด้านภายในอาคาร

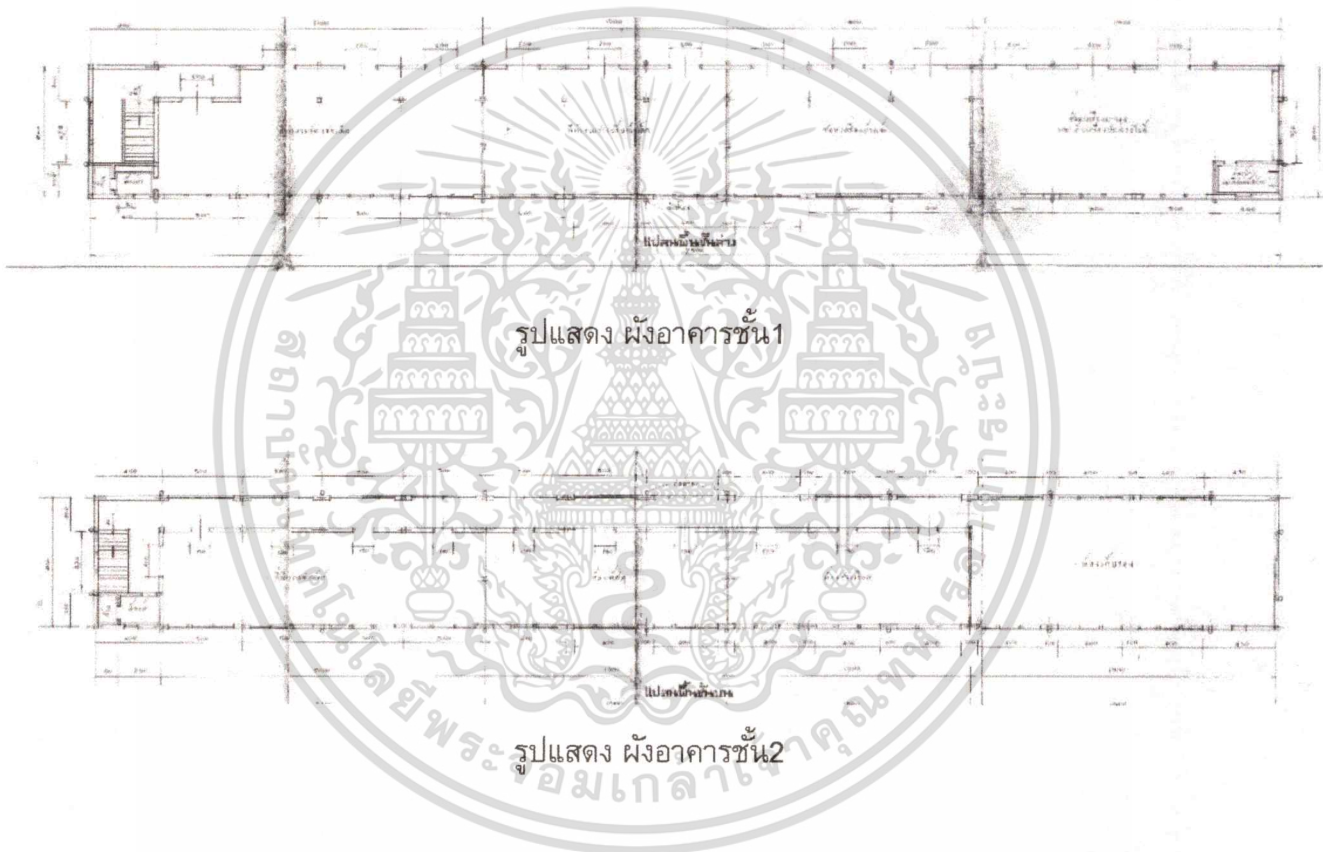
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.9 การเข้าถึงโครงการ

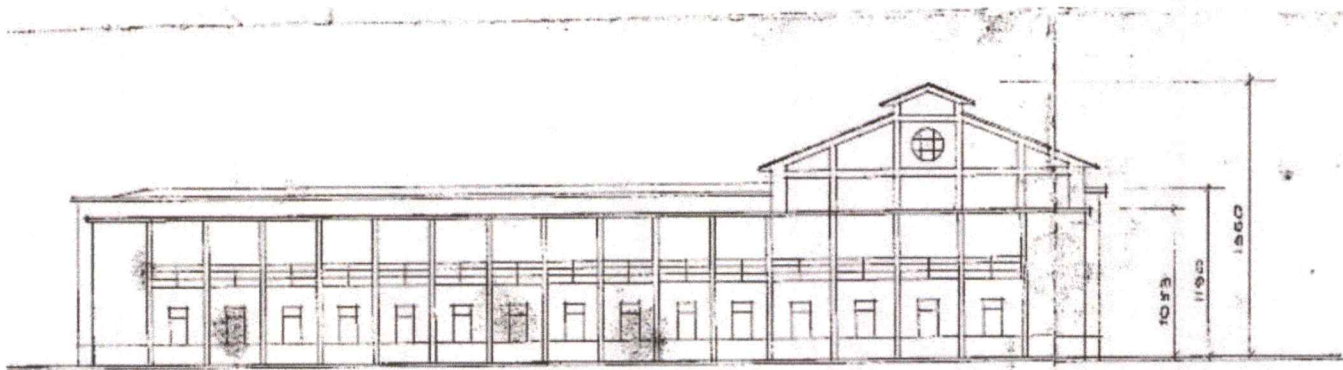
การเข้าถึง : สามารถเดินทางมาสะดวกด้วยรถไฟฟ้าสายสีแดง รถไฟ รถยนต์ส่วนตัว รถประจำทางสาย 187 188 523 538

1.10 ลักษณะที่ตั้งโครงการ

ผังอาคาร

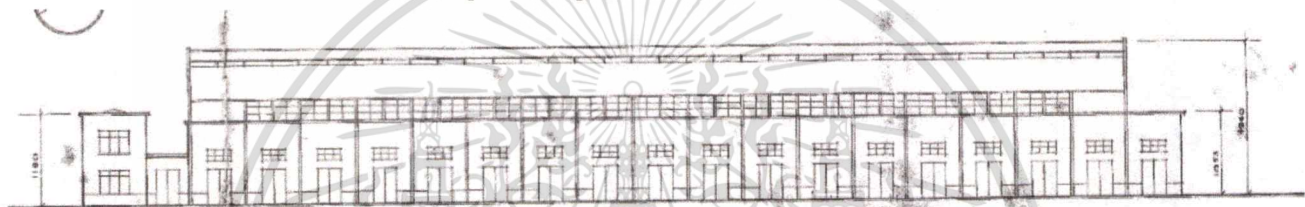


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



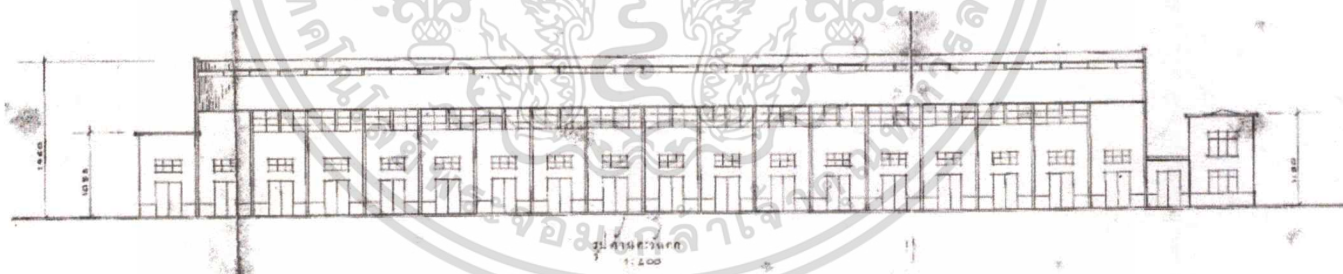
รูปด้านหน้า
1:400

รูปแสดง รูปด้านอาคารทิศเหนือ



รูปด้านตะวันออก
1:400

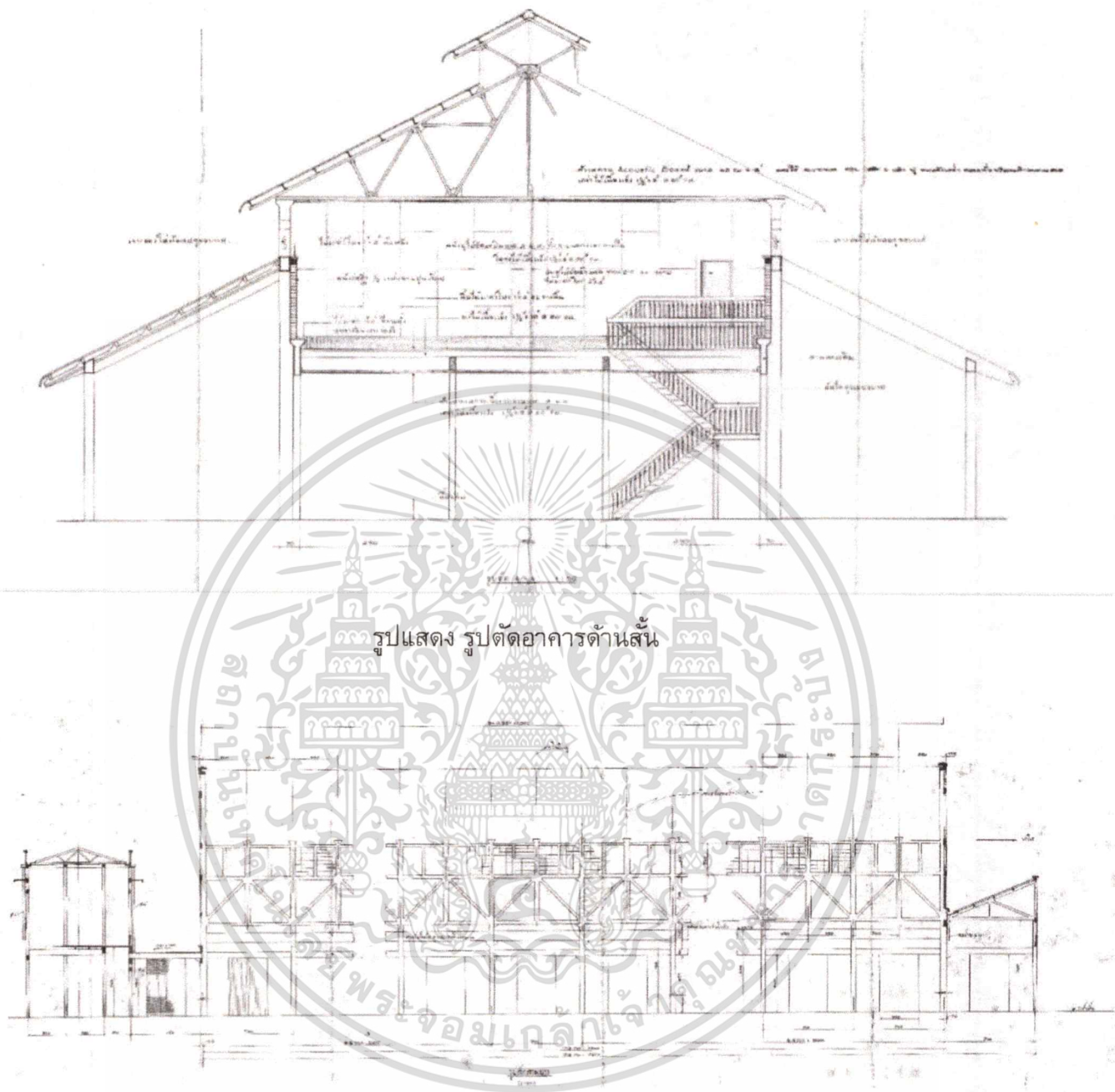
รูปแสดง รูปด้านอาคารทิศตะวันออก



รูปด้านตะวันตก
1:200

รูปแสดง รูปด้านอาคารทิศตะวันตก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปแสดง รูปตัดอาคารด้านยาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

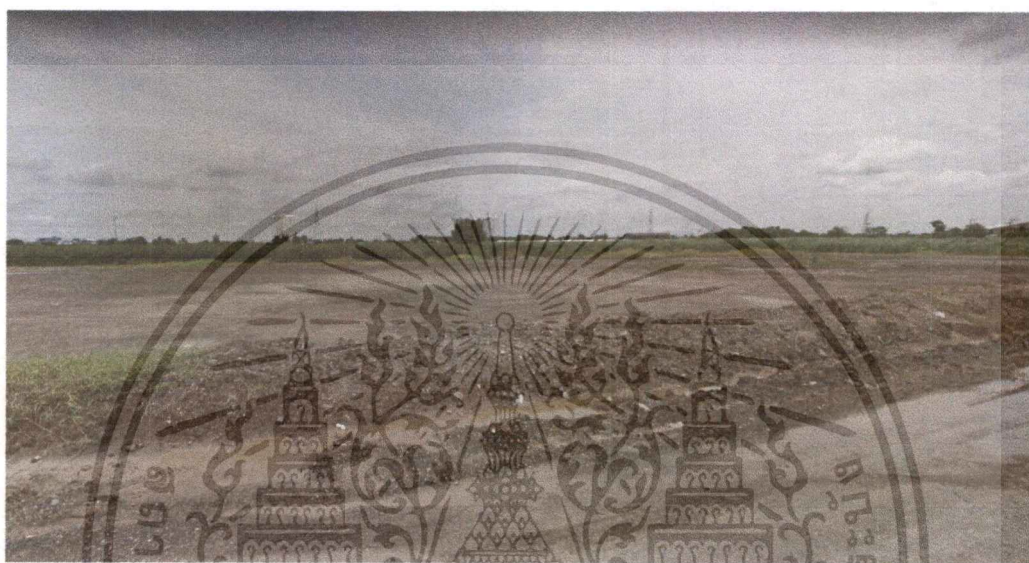
1.11 สภาพแวดล้อมโครงการ

อาณาเขต : ทิศเหนือ – หมู่บ้านจัดสรร

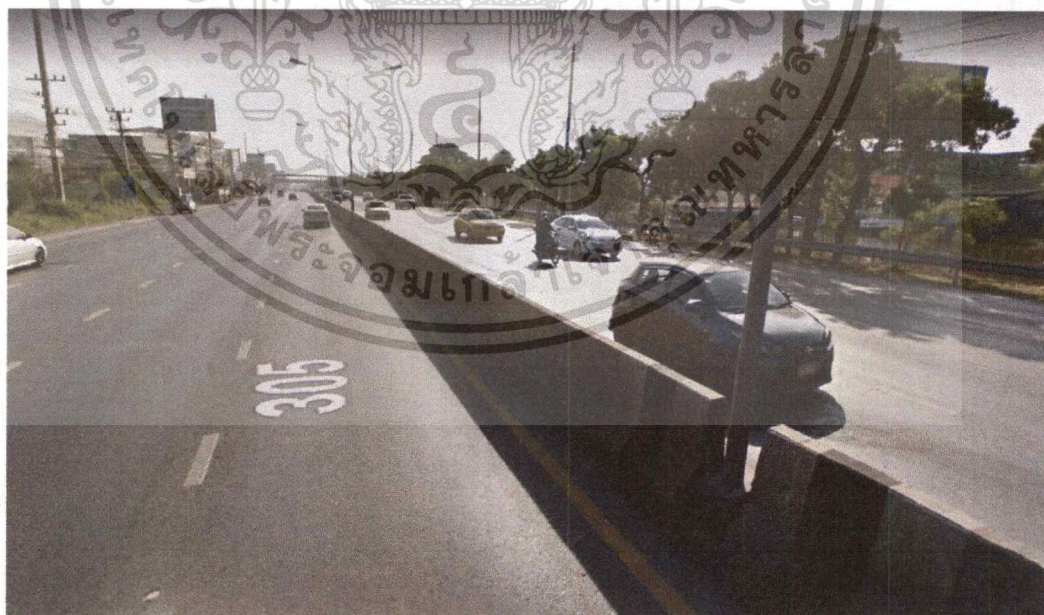
ทิศใต้ – ถนน รังสิต-นครนายก

ทิศตะวันออก – ซอย รังสิต-นครนายก17

ทิศตะวันตก – ซอยรังสิต-นครนายก15

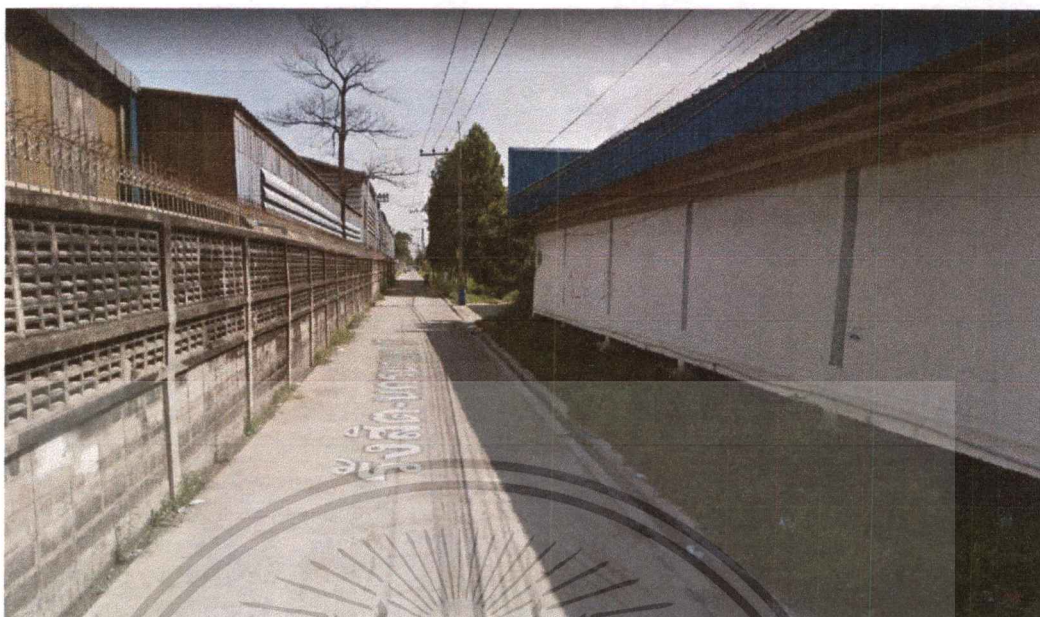


รูปแสดง ทัศนียภาพทิศเหนือ



รูปแสดง ทัศนียภาพทิศใต้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปแสดง ทศนิยมภาพทิศตะวันตก



รูปแสดง ทศนิยมภาพทิศตะวันออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.12 องค์ประกอบโครงการ

จุดประสงค์ของโครงการ	กิจกรรม	องค์ประกอบโครงการ
1. เป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำหรับแฟน ๆ แฮร์รี่ พอตเตอร์ ผู้ที่ชื่นชอบและสนใจเปิดประสบการณ์ใหม่ๆ ที่สามารถไปเยี่ยมชมสถานที่ต่างๆ ที่ได้ถูกเนรมิตขึ้นให้คล้ายกับฉากในภาพยนตร์ แฮร์รี่ พอตเตอร์	- เข้ามาสัมผัสบรรยากาศของโครงการในรูปแบบของโลกเวทมนต์ที่ชื่นชอบ หลงใหล และติดตาม	- บริเวณทั้งหมดของโครงการ
2. เป็นสถานที่พบปะที่สำคัญของเหล่าแฟนคลับ เพื่อรวมกลุ่มคนรักแฮร์รี่ พอตเตอร์ เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้เกี่ยวกับแฮร์รี่ พอตเตอร์ในรูปแบบภาษาไทยที่ครอบคลุมและครบครัน โดยเหล่าแฟนพันธ์แท้แฮร์รี่ พอตเตอร์ที่มีข้อมูลเก็บไว้มากมาย	- พบปะเหล่าแฟนคลับด้วยกัน พูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นและประสบการณ์ - ทำกิจกรรมร่วมกัน	- ส่วนของ(กองบัญชาการ) - ห้องประชุม/พูดคุย - ห้องนั่งเล่น
3. การเปิดโลกของทุกกลุ่มอายุเพศ เปรียบเสมือนกับว่าเรามีอีกโลกหนึ่งให้เรียนรู้ให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เห็นคุณค่าความเสมอภาคทางสังคม ได้รู้จักกับโลกเวทมนต์ แฮร์รี่ พอตเตอร์ เพื่อผลไปสู่เกิดความสนใจในการรักษาอ่านหนังสือมากขึ้น	- จัดแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับแฮร์รี่ พอตเตอร์ - จัดExhibition(เทศกาลหมูนเวียน) - ห้องสมุด - ห้องเรียนต่างๆ เช่น เรียนปรุงยา เรียนวิชาป้องกันตัวจากศาสตร์มืด เรียนคาถา เรียนโบกไม้กายสิทธิ์ เรียนวิชาพยากรณ์ศาสตร์(กิจกรรมหมูนเวียน) - การแสดงประลอง	- ห้องอเนกประสงค์ - กิจกรรมถาวร - กิจกรรมชั่วคราว - พื้นที่การแสดง
4. เป็นศูนย์กลางของการจำหน่ายสินค้า ของสะสมของ	- จำหน่ายสินค้าและของสะสมของแบรนดแฮร์รี่ พอตเตอร์	- ตรอกไดแอกอน(จำหน่ายสินค้าทุกอย่าง ที่เนรมิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบรนด์แฮร์รี่ พอตเตอร์ และได้ สัมผัสกับบรรยากาศกับ รับประทานอาหารและเครื่องดื่ม ในร้านที่ถูกเนรมิตมาตามใน เรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์	- ร้านอาหารและเครื่องดื่มใน บรรยากาศอิงจากในภาพยนตร์ แฮร์รี่ พอตเตอร์	บรรยากาศเสมือนในภาพยนตร์ และสินค้าอีกมากมายของแบ รนต์แฮร์รี่ พอตเตอร์ - ร้านหม้อใหญ่ร่ำ(ร้านอาหาร) - ร้านไม้กวาดสามอัน(ร้าน เครื่องดื่ม)
4. เป็นสถานที่ให้บริการ กิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับโลกเวทมนต์ และเป็นสถานที่พักผ่อนที่นำ บรรยากาศการนอนใน โรงเรียนพ่อมดแม่มดและเวท มนต์ศาสตร์ฮอกวอตส์	- พักผ่อนในส่วนห้องพัก - ห้องเล่นเกม เล่นกิจกรรม	- ห้องพัก - แบ่งเป็น4ทีม(4บ้าน) - บ้านกริฟฟินดอร์ - บ้านฮัฟเฟิลพัฟ - บ้านเรเวนคลอ - บ้านสลิธีริน - ทีมละ2type - พื้นที่บริการเล่นเกม

1.13 ขอบเขตโครงการ ขอบเขตวิทยานิพนธ์

องค์ประกอบโครงการ	ขอบเขตโครงการ	ขอบเขตวิทยานิพนธ์
1.ส่วนต้อนรับและบริการ สาธารณะ - โถงทางเดิน - ติดต่อสอบถาม - บริการจำหน่ายบัตร - บริการรับฝากของ - ส่วนพักคอย - ลานจอดรถ	● ● ● ● ● ● ●	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
2.ส่วนจัดนิทรรศการ - นิทรรศการถาวร - นิทรรศการชั่วคราว	● ●	○ ○

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ลานจัดการแสดง	●	○
3.ส่วนบริการร้านค้า		
- ร้านอาหาร	●	○
- ร้านเครื่องดื่ม	●	○
- ศูนย์อาหาร	●	
4.ส่วนนันทนาการ		
- ห้องบัญชาการ	●	○
- ห้องประชุม พุดคุย		
- ห้องนั่งเล่น		
- ห้องอเนกประสงค์	●	○
- กิจกรรมและนิทรรศกาล หมุนเวียน		
- พื้นที่เล่นกิจกรรม เล่นเกมส์	●	○
5.ส่วนบริการด้านการศึกษา		
- ห้องสมุด	●	○
6.ส่วนห้องพัก		
รวมทั้งหมด 20 ห้อง		
- Sweet room type จำนวนผู้เข้าพัก 2 คน	●	○
- Family room type จำนวนผู้เข้าพัก 4 คน	●	○
7.ส่วนพนักงาน		
- Back of house	●	○
- Control room	●	○
- Staff room	●	○
- Storage	●	○
- Room Service	●	○
- Maintenance	●	○

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ข้อมูลพื้นฐาน และข้อมูลสนับสนุนโครงการ

2.1 ความเป็นมาของลักษณะโครงการ

2.1.1 ประเภทการท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยแบ่งตามความสำคัญ และ สภาพแวดล้อม ได้ 12 ประเภทดังนี้

1. แหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ : (Eco-tourism)

หมายถึง แหล่งท่องเที่ยวที่มีลักษณะทางธรรมชาติที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่น โดยอาจมีเรื่องราวทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับระบบนิเวศที่เกี่ยวข้องซึ่ง การจัดการการท่องเที่ยวในแหล่งนั้นจะต้องมีกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันของผู้ที่เกี่ยวข้องมีกิจกรรมที่ส่งเสริม ให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับระบบนิเวศนั้น มีการจัดการสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวอย่างมีส่วนร่วมของท้องถิ่น เพื่อมุ่งเน้นให้เกิดจิตสำนึกต่อการรักษาระบบนิเวศอย่างยั่งยืน

2. แหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะวิทยาการ (Arts and Sciences Educational Attraction Standard) :

หมายถึง แหล่งท่องเที่ยวหรือกิจกรรมที่สามารถตอบสนองความสนใจพิเศษของนักท่องเที่ยว ซึ่งมีรูปแบบของการท่องเที่ยวที่ชัดเจนเป็นรูปแบบการท่องเที่ยวแบบใหม่ที่เกิดขึ้น แหล่งท่องเที่ยวประเภทนี้สามารถเพิ่มเติมได้อีกมากมายตามความนิยมของคนในแต่ละยุคสมัย เมื่อมีการระบุชัดว่ากิจกรรมนั้นๆ สามารถให้ความรู้และดึงดูดนักท่องเที่ยวได้ ปัจจุบันมีปรากฏอยู่หลายๆ แห่ง ตัวอย่าง เช่น พิพิธภัณฑ์เฉพาะทาง แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ อุทยานธรรมชาติและเทคโนโลยี และ MICE (Meeting & Incentives & Conventions & Exhibitions) เป็นต้น

3. แหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ : (Historical Attraction)

หมายถึง แหล่งท่องเที่ยวที่มีความสำคัญและคุณค่าทางประวัติศาสตร์ โบราณคดี และศาสนา รวมถึงสถานที่หรืออาคารสิ่งก่อสร้างที่มีอายุเก่าแก่หรือเคยมีเหตุการณ์ สำคัญเกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ เช่น โบราณสถาน อุทยานประวัติศาสตร์ ชุมชนโบราณ กำแพงเมือง คูเมือง พิพิธภัณฑ์ วัด ศาสนสถาน และสิ่งก่อสร้างที่มีคุณค่าทางศิลปะและสถาปัตยกรรม

4. แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ :

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ (Natural Attraction) หมายถึง สถานที่ที่เปิดใช้เพื่อการท่องเที่ยว โดยมีทรัพยากรธรรมชาติเป็นสิ่งดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเยือน ซึ่งทรัพยากรธรรมชาติเหล่านี้อาจจะเป็นความงดงามตามสภาพธรรมชาติ ความแปลกตาของสภาพธรรมชาติ สันฐานที่สำคัญทางธรณีวิทยา และภูมิศาสตร์อันเป็นเอกลักษณ์หรือเป็นสัญลักษณ์ ของท้องถิ่น นั้นๆ สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่มีลักษณะพิเศษ (Special Environmental Features) หรือสภาพแวดล้อมที่มีคุณค่าทาง วิชาการก็ได้

5. แหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ :

แหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ (Recreational Attraction) หมายถึง แหล่งท่องเที่ยวที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อการพักผ่อนและเสริมสร้างสุขภาพ ให้ความสนุกสนาน รื่นรมย์ บันเทิง และการศึกษาหาความรู้ แม้ไม่มีความสำคัญในแง่ประวัติศาสตร์ โบราณคดี ศาสนาศิลปวัฒนธรรม แต่มีลักษณะเป็นแหล่งท่องเที่ยวร่วมสมัย ตัวอย่างเช่น ย่านบันเทิงหรือสถานบันเทิง สวนสัตว์ สวนสนุกและสวนสาธารณะ ลักษณะพิเศษ สวนสาธารณะ และสนามกีฬา

6. แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม (Cultural Attraction) :

หมายถึงแหล่งท่องเที่ยวที่มีคุณค่าทาง ศิลปะและขนบธรรมเนียมประเพณีที่บรรพบุรุษได้สร้างสม และถ่ายทอดเป็นมรดกสืบทอดกันมา แหล่งท่องเที่ยวประเภทนี้ประกอบด้วย งานประเพณี วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คน การแสดงศิลปวัฒนธรรม สินค้าพื้นเมือง การแต่งกาย ภาษา ชนเผ่า เป็นต้น ตัวอย่างของแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญของประเทศไทยในประเภทนี้ได้แก่ ตลาดน้ำดำเนินสะดวก งานแสดงของช้าง จังหวัดสุรินทร์ งานร่มบ่อสร้าง ประเพณีลอยกระทง ประเพณีสงกรานต์ เป็นต้น

7. แหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพน้ำพุร้อนธรรมชาติ :

ในการจัดทำเกณฑ์มาตรฐานสำหรับแหล่งท่องเที่ยว น้ำพุร้อนธรรมชาติ มีจุดประสงค์เพื่อเป็นกรอบแนวทางในการจัดการแหล่งท่องเที่ยวประเภทน้ำพุร้อน ธรรมชาติอย่างชัดเจน โดยเน้นในด้านกา กำหนดมาตรฐานที่จำเป็นสำหรับการบริการต่างๆ เนื่องจากการท่องเที่ยวประเภทนี้จะต้องคำนึงถึงด้านความปลอดภัยของนักท่องเที่ยว เป็นสำคัญ และต้องไม่ส่งผลกระทบต่อ ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เนื่องจากน้ำพุร้อน จัดเป็นแหล่งท่องเที่ยวประเภทธรรมชาติประเภทหนึ่ง ซึ่งหากไม่มีการกำหนดมาตรฐานที่ชัดเจน การดำเนินกิจกรรมการท่องเที่ยวใดๆ อาจส่งผลกระทบต่อแหล่งน้ำพุร้อนธรรมชาติได้ นอกจากนี้ การจัดทำเกณฑ์มาตรฐานแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพน้ำพุร้อนธรรมชาติ ยังมีเป้าหมายเพื่อให้หน่วยงานที่รับผิดชอบดูแลแหล่งท่องเที่ยวได้นำไปใช้ เป็น เครื่องมือในการตรวจสอบมาตรฐานแหล่งท่องเที่ยวของตน และยังสามารถใช้เป็นข้อมูล ที่สำคัญเพื่อประกอบการตัดสินใจ ของ

นักท่องเที่ยว รวมทั้งเป็นการเพิ่มมาตรฐานแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ น้ำพุร้อนธรรมชาติ ของประเทศไทยให้เป็นที่ยอมรับทั้งในและต่างประเทศเพิ่มมากขึ้น

8. แหล่งท่องเที่ยวประเภทชายหาด (Beach Attraction) :

หมายถึง สถานที่ที่เปิดใช้เพื่อการท่องเที่ยว โดยมีชายหาดเป็นทรัพยากรธรรมชาติที่ดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเยือน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลินและนันทนาการในรูปแบบที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติและอาจเสริมกิจกรรมเพื่อการศึกษาหาความรู้เข้าไปด้วย ซึ่งกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นบริเวณชายหาด ได้แก่ การเล่นน้ำ การอาบแดด กีฬาทางน้ำ การนั่งพักผ่อน รับประทานอาหาร เป็นต้น

9. แหล่งท่องเที่ยวประเภทน้ำตก :

สถานที่ที่เปิดใช้เพื่อการท่องเที่ยว โดยมีน้ำตกเป็นทรัพยากรธรรมชาติที่ดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเยือน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลินและนันทนาการในรูปแบบที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติและอาจเสริมกิจกรรมเพื่อการศึกษาหาความรู้เข้าไปด้วย ซึ่งกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นในแหล่งน้ำตก ได้แก่ การว่ายน้ำ การนั่งพักผ่อน รับประทานอาหาร การเดินสำรวจน้ำตก การล่องแก่งการดูนก และการตกปลา เป็นต้น

10. แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติประเภทถ้ำ :

แหล่งท่องเที่ยวประเภทถ้ำ หมายถึง สถานที่ที่เปิดใช้เพื่อการท่องเที่ยว โดยมีถ้ำเป็นทรัพยากรธรรมชาติที่ดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเยือน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลินและนันทนาการในรูปแบบที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติและอาจเสริมกิจกรรมเพื่อการศึกษาหาความรู้เข้าไปด้วย ซึ่งกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นในแหล่งท่องเที่ยวประเภทถ้ำ ได้แก่ การเข้าชมบรรยากาศและหินงอกหินย้อยภายในถ้ำ การศึกษาด้านโบราณคดีของมนุษย์ยุคต่างๆ ที่เคยอาศัยในถ้ำ การนมัสการพระพุทธรูป การให้อาหารสัตว์ การปิกนิกและรับประทานอาหาร เป็นต้น

11. แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติประเภท เกาะ :

การประเมินมาตรฐานแหล่งท่องเที่ยวประเภท เกาะสามารถแบ่งได้เป็น 3 องค์ประกอบ ซึ่งมีจำนวนตัวชี้วัดทั้งหมด 47 ตัวชี้วัด โดยแต่ละตัวชี้วัดมีค่าคะแนนสูงสุดเท่ากับ 5 คะแนน จึงมีค่าคะแนนรวมทั้งสิ้น 235 คะแนน โดยการให้คะแนนจะให้ความสำคัญกับองค์ประกอบคุณค่าด้านการท่องเที่ยวและความเสี่ยงต่อการถูกทำลายมากที่สุด เนื่องจากเป็นแรงดึงดูดใจสำคัญสำหรับให้นักท่องเที่ยวเข้าไปเยี่ยมชมแหล่งท่องเที่ยว ส่วนองค์ประกอบด้านการบริหารจัดการมีความสำคัญของคะแนนรองลงมา และองค์ประกอบด้านศักยภาพในการพัฒนาด้านการท่องเที่ยวมีความสำคัญของ คะแนน น้อยที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12. แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติประเภท แก่ง :

แหล่งท่องเที่ยวประเภทแก่ง หมายถึง สถานที่ที่เปิดใช้เพื่อการท่องเที่ยว โดยมีแก่งเป็นทรัพยากรธรรมชาติที่ดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเยือน และมีวัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลินและนันทนาการในรูปแบบที่ใกล้ชิดกับ ธรรมชาติ โดยมีกิจกรรมการท่องเที่ยวหลัก ได้แก่ การล่องแก่ง การพายเรือ การพักผ่อน และการเดินป่า ซึ่งอาจเสริมกิจกรรมเพื่อการศึกษาธรรมชาติเข้าไปด้วย ได้แก่ การดูนก การสำรวจธรรมชาติ การศึกษาพันธุ์พืชต่างๆ เป็นต้น⁴

2.1.2 ประเภทนักท่องเที่ยว (Tourist Visa)

การจัดประเภทของนักท่องเที่ยวสามารถจำแนกได้หลายลักษณะ ดังนี้

1. ตามการจัดการเดินทาง

1.1 **Mass Tourists** กลุ่มนักท่องเที่ยวที่มีจำนวนมาก มีการเดินทางท่องเที่ยวในรายการเดียวกัน พักโรงแรมใน ระดับเดียวกัน รับประทานอาหาร และทำกิจกรรมการท่องเที่ยวอื่น ๆ ในแบบเดียวกัน

1.2 **Eco Tourists** นักท่องเที่ยวที่เดินทางท่องเที่ยวโดยมีจุดประสงค์ที่มุ่งรักษา สภาพแวดล้อมของระบบนิเวศน์

2. ตามจำนวนมากน้อยของนักท่องเที่ยว

2.1 เป็นกลุ่ม (Group Tour หรือ Escort Tour)

2.2 เป็นส่วนบุคคล (Independent Tour)

3. ตามวัตถุประสงค์ของการเดินทาง

ความมุ่งหมายในการเดินทางของนักท่องเที่ยว ซึ่งแบ่งได้ 7 ประการ คือ

3.1 การท่องเที่ยวเพื่อพักผ่อนหย่อนใจในวันหยุด (holiday-mass Popular individual)

⁴ ที่มา : การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

3.2 การท่องเที่ยวเพื่อวัฒนธรรมและศาสนา (Cultural Religion) เป็นการเดินทางเพื่อเรียนรู้วัฒนธรรมของสังคมต่างๆ เช่นการศึกษาความเป็นอยู่ การชมศิลปะ ดนตรี ละคร การนมัสการศูนย์ศาสนา เป็นต้น

3.3 การท่องเที่ยวเพื่อการศึกษา (Educational) เป็นการเดินทางเพื่อการทำวิจัย การศึกษา สอนหนังสือ ฝึกอบรม หรือดูงานต่างประเทศ ซึ่งจะต้องพำนักอยู่สถานที่นั้นๆ เป็นเวลานาน

3.4 การท่องเที่ยวเพื่อการเล่นกีฬาและบันเทิง (Sport and Recreation) คือการเดินทางไปชม หรือร่วมแข่งขันกีฬา หรือนันทนาการต่างๆ

3.5 การท่องเที่ยวเพื่อประวัติศาสตร์ และความสนใจพิเศษ (Historical and special interests)

3.6 การท่องเที่ยวเพื่องานอดิเรก (Hobbies) หมายถึงการท่องเที่ยวเพื่อทำงานอดิเรก เช่นการวาดภาพ การเขียนนวนิยาย เป็นต้น

3.7 การท่องเที่ยวเพื่อเยี่ยมญาติมิตร (visiting Friend and Relative) การท่องเที่ยวเพื่อธุรกิจ(Business)เป็นการเดินทางของนักธุรกิจที่จัดเวลาบางส่วนของการเดินทางหลังจะทำธุรกิจเสร็จสิ้นแล้ว ใช้เวลาในการท่องเที่ยวก่อนเดินทางกลับ

4.ตามวิธีการเดินทาง

4.1 แบบเหมาจ่าย (Package Tour)

4.2 แบบเบ็ดเสร็จ (Inclusive Tour)

4.3 แบบเป็นรางวัล (Incentive Tour)

4.4 แบบเช่าเหมาลำ (Charter Tour)

5. ตามอายุ

6. ตามเพศ

7. ตามฐานะทางสังคม

8. ตามประสบการณ์และบทบาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชาวซึ่งในธรรมชาติ ศิลปวัฒนธรรมประเพณี วิถีชีวิตของชุมชน และสังคมในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป การท่องเที่ยวส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย จิตใจอารมณ์ สังคม และสติปัญญา รวมทั้งบุคลิกภาพ การได้รับประสบการณ์ตรงจากแหล่งนันทนาการนอกห้องเรียน เป็นการศึกษาธรรมชาติของชุมชนที่แท้จริง นอกจากนี้ การท่องเที่ยวทัศนศึกษายังเป็นการช่วยพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจช่วยกระจายรายได้ลงสู่ชนบท และเป็นการสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างเพื่อนมนุษย์ที่มีต่อธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรมได้อย่างแน่นแฟ้นดังนั้นผู้เขียนบทความ จึงขอเสนอคำว่า นันทนาการการท่องเที่ยว (Tourism Recreation) เพื่อสื่อความหมายของการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการในเวลาว่างโดยการเดินทางท่องเที่ยว โดยให้ความหมายของนันทนาการการท่องเที่ยวไว้ดังนี้ นันทนาการการท่องเที่ยว (Tourism Recreation) หมายถึง กิจกรรมนันทนาการที่ใช้กิจกรรมการท่องเที่ยวที่กระทำด้วยความสมัครใจในยามว่างจากภารกิจงานประจำซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรม และมีความพึงพอใจ ทำให้เกิดประสบการณ์ใหม่ๆ ทำให้เกิดความผ่อนคลาย คลาย สุกสนาน เพลิดเพลิน ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและจิตใจโดยความสำคัญxonนันทนาการ การท่องเที่ยวมีดังนี้คือ

ความสำคัญของนันทนาการการท่องเที่ยว

นันทนาการท่องเที่ยวมีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับคำว่า อุตสาหกรรมท่องเที่ยว (Tourism Industry) ซึ่งประกอบด้วยธุรกิจหลายประเภท ทั้งธุรกิจที่เกี่ยวข้องโดยตรง และธุรกิจที่เกี่ยวข้องทางอ้อม หรือธุรกิจสนับสนุนต่างๆ การซื้อบริการของนักท่องเที่ยวเป็นการใช้สินค้าและบริการต่างๆ ซึ่งผลประโยชน์จะตกอยู่ในประเทศและจะช่วยให้เกิดงานอาชีพอีกหลายแขนง เกิดการหมุนเวียนทางเศรษฐกิจนอกจากนี้ ทางด้านสังคมการท่องเที่ยวเป็นการพักผ่อนคลายความตึงเครียด พร้อมกับการได้รับความรู้ ความเข้าใจ ในวัฒนธรรมที่ผิดแผกแตกต่างออกไปอีก อุตสาหกรรมท่องเที่ยวเป็นแหล่งที่มาของรายได้ในรูปเงินตราทั้งในประเทศและต่างประเทศซึ่งจะมีส่วนช่วยสร้างเสถียรภาพให้กับดุลการชำระเงินได้เป็นอย่างมาก นอกจากนี้ การท่องเที่ยวยังมีบทบาทช่วยกระตุ้นให้มีการนำเอาทรัพยากรของประเทศมาใช้ประโยชน์อย่างกว้างขวางที่ผู้อยู่ในท้องถิ่นได้เก็บมาประดิษฐ์เป็นหัตถกรรมพื้นบ้าน ขายเป็นของที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยว⁶

⁶ <https://research.kpru.ac.th>

2.4 องค์ประกอบพื้นฐาน

องค์ประกอบของศูนย์บันเทิง Urban Entertainment Center Complex (UEC)

แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มที่ต้องมีร่วมกัน คือ Entertainment, Dining และ Retail

2.6.1. ความบันเทิง(Entertainment)

มีส่วนประกอบที่ต้องคำนึงถึงดังนี้

2.6.1.1. Ambient Entertainment

เป็นการจัดบรรยากาศเพื่อให้เกิดความรู้สึกร่วม หรือ อยากรู้อยากอยู่ในสถานที่ให้นานขึ้น ซึ่งมีส่วนสำคัญคือ สัญลักษณ์ป้าย การจัดแสง น้ำพุองค์ประกอบโดยรวม เพื่อให้เก็บภาพสวยๆ ได้ทุกที่และมีการจัดกิจกรรมการแสดงช่วงระหว่างการเดินชมโดยไม่มีค่าใช้จ่าย

2.6.1.2 Impulse Entertainment

เป็นการจัดกิจกรรมที่ผู้เข้าชมสามารถมีส่วนร่วมหรือจ่ายเพื่อให้ได้เล่นสามารถขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมนั้นๆ ได้เช่น เสื้อผ้า ของที่ระลึก รูปถ่าย โดยขณะที่ผู้เล่นกำลังได้รับ Impulse entertainment จะเป็น Ambient Entertainment ให้กับ

ผู้อื่นด้วย

2.6.1.3 Destination Entertainment

สิ่งที่เป็นตัวดึงดูด หรือ ผู้เข้าหลัก สิ่งที่สามารถนำพาผู้คนจำนวนมากๆ เพื่อเข้ามาหาสิ่งนี้หรือมาชม มาจับจ่ายใช้สอย มีประเภทต่างๆ

2.6.2 การรับประทานอาหาร (Dining)

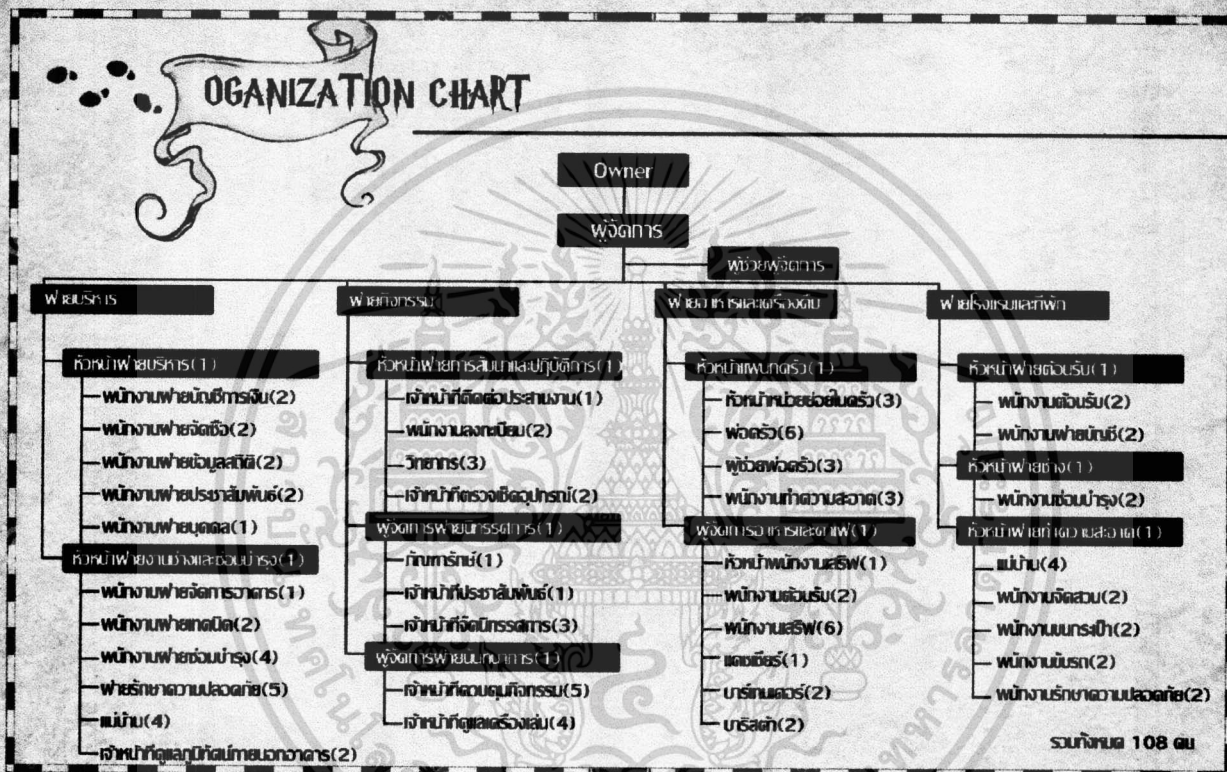
ปัจจัยพื้นฐานที่ต้องให้ความสำคัญกับการรับประทานอาหาร (Dining) คือ มนุษย์ต้องการน้ำและอาหารตอบสนองความต้องการของร่างกายและเพื่อความพึงพอใจ

2.6.3 ร้านค้า (Retail)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ร้านค้าใน UEC จะสามารถดึงดูดลูกค้าได้มากกว่าสถานที่ทั่วไป และมักจะตกแต่งร้านให้มีความพิเศษกว่าร้านปกติเพื่อเป็นกลยุทธ์ในการส่งเสริมตราสินค้าบ่อยครั้งที่ทางร้านจะให้ลูกค้าได้ทดลองก่อนซื้อ เพื่อสร้างความพึงพอใจและประสบการณ์ที่น่าจดจำ⁷

2.5 สายการบริหารและอัตรากำลัง



⁷ <http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2015>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6 รายละเอียดองค์ประกอบพื้นฐาน

องค์ประกอบของศูนย์บันเทิง Urban Entertainment Center Complex (UEC)

แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มที่ต้องมีร่วมกัน คือ Entertainment, Dining และ Retail

2.6.1. ความบันเทิง(Entertainment)

มีส่วนประกอบที่ต้องคำนึงถึงดังนี้

2.6.1.1. Ambient Entertainment

เป็นการจัดบรรยากาศเพื่อให้เกิดความรู้สึกร่วม หรือ อยากรู้อยากอยู่ในสถานที่
ให้นานขึ้น ซึ่งมีส่วนสำคัญคือ สัญลักษณ์ป้าย การจัดแสง น้ำพุองค์ประกอบโดยรวม
เพื่อให้เก็บภาพสวยๆได้ทุกที่และมีการจัดกิจกรรมการแสดงช่วงระหว่างการเดินชมโดย
ไม่มีค่าใช้จ่าย โดยมีองค์ประกอบดังนี้

(1) Authentic performance

เช่น นักมายากล นักดนตรี

(2) Sanctioned performance

เช่น ตัวการ์ตูนที่สวมชุดตัวการ์ตูน

(3) Programmed entertainment

เช่น ขบวนพาเหรด การแสดงแสง สีเสียง การจุดพลุ โดยกิจกรรมที่จัดขึ้น ต้อง
มีตารางเวลาที่แน่นอน เพื่อที่ผู้เข้าชมจะได้ดูพร้อม

2.6.1.2 Impulse Entertainment

เป็นการจัดกิจกรรมที่ผู้เข้าชมสามารถมีส่วนร่วมหรือจ่ายเพื่อให้ได้เล่นสามารถ
ขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมนั้นๆได้เช่น เสื้อผ้า ของที่ระลึก รูปถ่าย โดยขณะที่ผู้
เล่นกำลังได้รับ Impulse entertainment จะเป็น Ambient Entertainment ให้กับ

ผู้อื่นด้วย

2.6.1.3 Destination Entertainment

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งที่เป็นตัวดึงดูด หรือ ผู้เช่าหลัก สิ่งที่สามารถนำพาผู้คนจำนวนมากๆ เพื่อเข้ามาหาสิ่งนี้หรือมาชม มาจับจ่ายใช้สอย มีประเภทต่างๆ

2.6.2 การรับประทานอาหาร (Dining)

ปัจจัยพื้นฐานที่ต้องให้ความสำคัญกับการรับประทานอาหาร (Dining) คือ มนุษย์ต้องการน้ำและอาหารตอบสนองความต้องการของร่างกายและเพื่อความพึงพอใจ แบ่งประเภทออกได้มาได้ 3 ประเภท

2.6.2.1 Functional Dining

เป็นการตอบสนองความต้องการทางด้านร่างกายเท่านั้น ไม่มีการตกแต่งสถานที่มากนัก และมักจะอยู่ในรูปแบบของศูนย์อาหารทั่วไป

2.6.2.2 Impulse Dining

มักอยู่ในรูปแบบการวางตำแหน่งจัดกระจายตามทางเดิน, ในส่วนของสถานที่เพื่อเล่นเกมส, หน้าห้องการแสดง มีลักษณะเป็นซุ้ม, รถเข็น หรือเป็นชั้นวางสินค้า

2.6.2.3 Entertainment Dining

ร้านอาหารที่มีการตกแต่งโดยมีแนวความคิดเป็นตัวกำหนดลักษณะการตกแต่ง(Theme) เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ

2.6.3 ร้านค้า (Retail)

ร้านค้าใน UEC จะสามารถดึงดูดลูกค้าได้มากกว่าสถานที่ทั่วไป และมักจะตกแต่งร้านให้มีความพิเศษกว่าร้านปกติเพื่อเป็นกลยุทธ์ในการส่งเสริมตราสินค้า บ่อยครั้งที่ทางร้านจะให้ลูกค้าได้ทดลองก่อนซื้อ เพื่อสร้างความพึงพอใจและประสบการณ์ที่น่าจดจำ โดยแบ่งเป็นประเภทต่างๆดังนี้

2.6.3.1 Brand-name Souvenir Boutiques

ร้านอาหารที่มีชื่อเสียงหรือแหล่งพบปะสังสรรค์ ทำสถานที่ให้เกิดความพิเศษกว่าปกติ เพื่อจะทำสินค้าที่ขายตราสินค้าตัวเองออกมาเป็นของที่ระลึก เช่น เสื้อ เครื่องหนัง สินค้าที่มีตราผลิตภัณฑ์ของตัวเองเพื่อสร้างรายได้และเป็นการโฆษณาได้อีกช่องทางหนึ่ง

2.6.3.2 Specialty Store

ร้านค้าที่ตกแต่งอย่างประณีตให้มีความพิเศษ เพื่อเพิ่มประสบการณ์ในการมาเยือนสถานที่นั้นและสร้างอารมณ์ร่วมเพิ่มความน่าซื้อในสินค้าที่จัดทำขึ้นให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว มักอยู่ในที่ตั้งที่ดีมีขนาดประมาณ 3,000-4,000 ตารางฟุต

2.6.3.3 Brand Extension Store

ร้านค้าที่เป็นช่องทางของบริษัทที่มีทรัพย์สินทางปัญญาหรือสินค้าลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน, ตัวละครที่ถูกสร้างสรรค์บุคลิกขึ้นมา เพื่อเป็นช่องทางที่สามารถผลักดันทรัพย์สินเหล่านั้นให้กลายเป็นสินค้าออกขายสู่สาธารณชน กลุ่มที่เป็นตลาดเฉพาะ (niche) สามารถเติบโตในช่องทางนี้ได้

2.6.3.4 Brand License Store

ร้านค้าที่ได้รับลิขสิทธิ์ในการนำตัวการ์ตูนหรือสัญลักษณ์มาตกแต่งหรือออกแบบสินค้าเพื่อนำมาขายได้ โดยที่บริษัทแม่อาจมีการควบคุม เพื่อให้เข้ากับรูปแบบของร้านค้าแต่ไม่ใช่เจ้าของลิขสิทธิ์เป็นเจ้าของร้าน

2.2.3.5 Product Showcase store

ร้านค้าที่โรงงานผู้ผลิตมาดำเนินการแสดงสินค้าทุกชนิด ทกรุ่นที่ได้ผลิตขึ้นมา เพื่อสร้างภาพลักษณ์ของตราสินค้า และเพื่อให้ลูกค้าได้ทดลองสินค้า ก่อนสั่งซื้อโดยตรงไปที่โรงงาน หรือรองรับการสั่งซื้อสินค้าทางออนไลน์

2.6.3.6 Leisure – oriented category killer

ร้านค้าที่มีการเตรียมอุปกรณ์หรือสินค้าให้ลูกค้าได้ทดลองได้ในสภาพ

เหมือนจริง เพื่อให้ได้รับประสบการณ์ที่ดีเช่น อุปกรณ์การบินเขา มีหน้าผาจำลองให้ลูกค้าได้ทดลองใช้อุปกรณ์, ห้องเล่นเครื่องเสียง, ห้องพักผ่อนให้ทดลองอ่านหนังสือก่อนซื้อ

2.7 กรณีศึกษาเปรียบเทียบ

2.7.1 สวนสนุก The Wizarding World of Harry Potter, Universal Studios Hollywood

The Wizarding World of Harry Potter เป็นสวนสนุกภายใต้การร่วมมือจัดสร้างของ Warner Bros. และ Universal Studio ซึ่งแผนการจัดการสร้างสวนสนุกแห่งนี้ได้รับการประกาศขึ้นในวันที่ 30 พฤษภาคม ค.ศ.2007 โดยมีแผนจัดสร้างในพื้นที่ของ Islands of Adventure ซึ่งชื่ออย่างเป็นทางการของสวนสนุก "The Wizarding World of Harry Potter" เปิดเผยขึ้นโดย Universal ในวันที่ 15 กันยายน 2009 และเปิดตัวสวนสนุกอย่างเป็นทางการในวันที่ 18 มิถุนายน 2010



2.7.1.1 องค์ประกอบ – พื้นที่

- โซนร้านค้าต่างๆ โดยจำลองเป็น

1. หมู่บ้านฮอกส์มีสต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ร้านฮันนีดุกส์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ร้านของโก้มืออาณเขตในร้านติดกับร้านฮันนีดุกส์



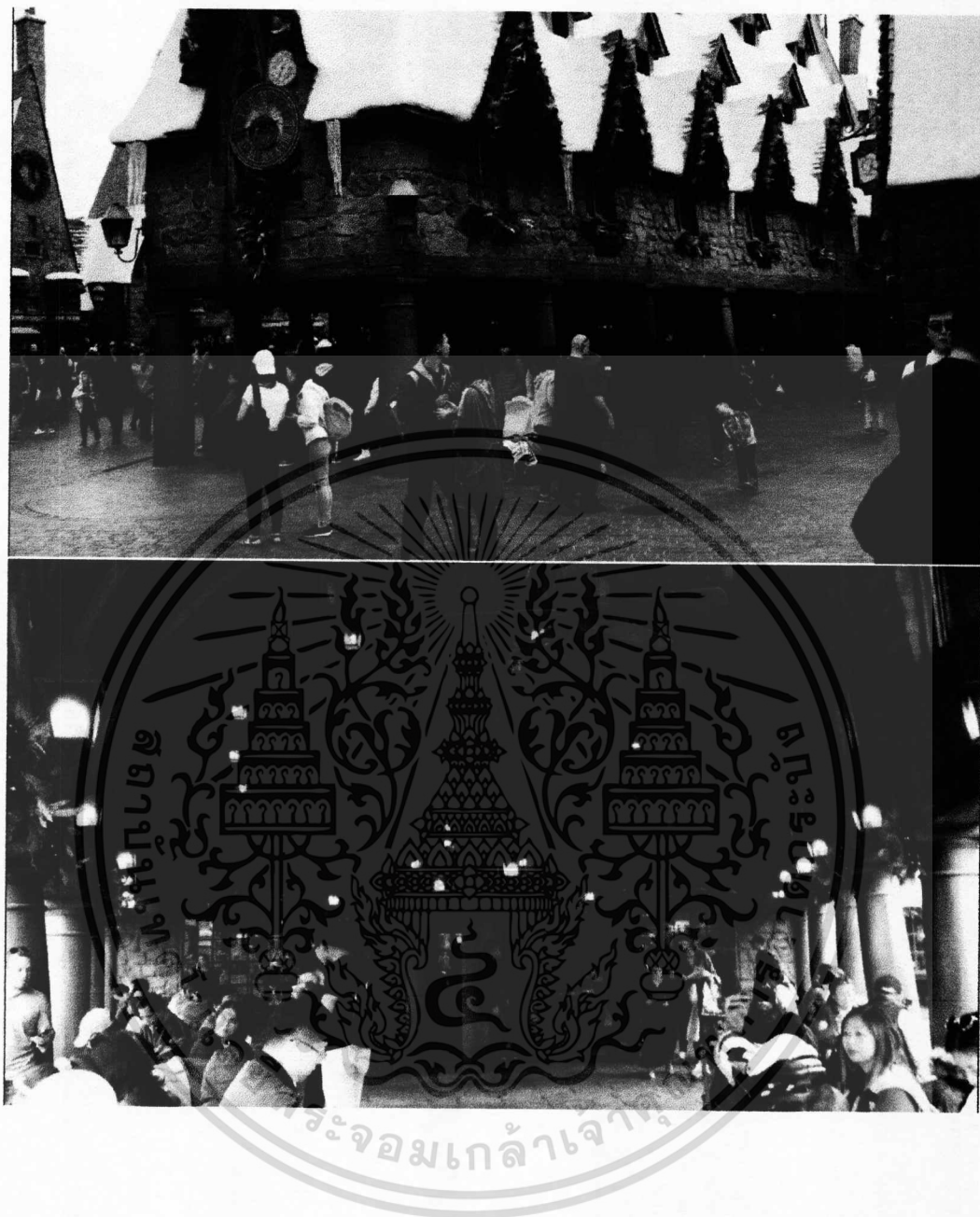
- ร้านไม้กวาดสามอัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



- ร้านสถานีออกสมืด โรงนกกฮุก ร้านDevish and Banges ร้านไปรษณีย์นกกฮุก และร้าน Gladrag's Wizardwear ซึ่ง3หลังนี้อาณาเขตในร้านจะเชื่อมต่อกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ตรอกไดอากอน

- ร้านไม้กายสิทธิ์โอลลิแวนเตอร์



3. มีจุดเล่นไม้กายสิทธิ์อินเตอร์แอคทีฟแต่ละจุด

จุดที่1 อยู่ที่ร้านฮันนี่ดุกส์ ให้ร่ายคาถา **Revelio** เปิดกล่องช็อกโกแลต

จุดที่2 อยู่ที่ร้านไม้กวาดสามอัน ให้ร่ายคาถา **Incendio** เสกให้ไฟสว่างขึ้นมา

จุดที่3 อยู่ที่ร้าน **Dogweed and Deathcap** ให้ร่ายคาถา **Herbivicus** เสกให้ดอกไม้สีแดงบานออกขยับออก

จุดที่4 อยู่ที่ร้าน **Madam Puddifoot's** มีให้ร่ายคาถา **Locomotor Plates** กับ **Arresto Momentum** เสกให้จานหมุนหรือหยุดหมุน

จุดที่5 อยู่ที่ร้าน **Scrivenshaft's Quill Shop** ให้ร่ายคาถา **Finite Incantatem** เสกปากกาขนนกหยุดเขียน

จุดที่6 อยู่ที่ร้าน **Wiseacre's Wizarding Equipment** ให้ร่ายคาถา **Alohomora** เปิดตัวล็อกกล่อง

จุดที่7 อยู่หน้าร้าน **Gladrag's Wizardwear** มีให้ร่ายคาถา **Descendo** กับ **Ascendio** เสกให้สายวัดตัวเลื่อนตกลงมาและเลื่อนเข้าไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดที่8 อยู่ที่ร้าน Dervish and Banges ให้ร้ายคาถา Locomotor Music Box เสกให้ดนตรีทำงาน มังกรบนกล่องดนตรีเคลื่อนที่ และมีเสียงเพลง

จุดที่9 อยู่ที่ร้าน Spintwishes ให้ร้ายคาถา Wingardium Leviosa เสกให้ ลูกควีฟเฟิลลอย

จุดที่10 อยู่ที่ร้าน Ceridwen's Cauldrons ให้ร้ายคาถา Silencio เสกให้เสียง หม้อใหญ่ที่กำลังต้มน้ำยาอยู่ไม่มีเสียง⁸

2.7.1.2 สรุปเพื่อนำไปสู่การออกแบบ

- จุดเด่นจริงๆที่แฟน ๆ Harry Potter ต้องการ เป็นบรรยากาศจำลองของสถานที่ใน นิยาย-ภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นร้านไม้วิเศษของ Ollivanders,เดินชมตรอก Diagon,ร้านขนมหวาน Honeydukes, ชิมเครื่องดื่ม Butterbeer, รับประทานอาหารในร้านไม้กวาดสามอัน(Three Broomsticks) และอื่นๆอีกมากมาย
- การเข้ามาในบรรยากาศและได้ใช้ชีวิตในแบบพอมดแมมด แฮร์รี่ พอตเตอร์ โดย สามารถเดินซื้อของในสถานที่และร้านค้าที่เหมือนในนิยาย-ภาพยนตร์
- เป็นแหล่งรวบรวมอุปกรณ์ ขนม ของเล่นต่างๆ เหมือนในนิยาย-ภาพยนตร์ให้ได้เดินซื้อ ของกันอย่างเต็มที่
- มีให้เล่นไม้กายสิทธิ์อินเตอร์แอคทีฟจุดต่างๆ ให้ร้ายคาถาเพื่อให้เกิดปฏิกิริยาตาม วัตถุประสงค์ของคาถานั้นๆที่ร้ายในแต่ละจุด

⁸ <https://www.muggle-v.com/19763>

2.7.2 The Marvel Experience Thailand

The Marvel Experience หรือศูนย์บัญชาการมาร์เวลฮีโร่ สร้างสรรค์โดยบริษัท ฮีโร่ เอ็กซ์พีเรียเนซ จำกัด ร่วมกับบริษัท ฮีโร่ เวนเจอร์ส เป็นสถานที่ท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ "Themed Entertainment Attraction" มีจุดกำเนิดอยู่ที่ประเทศอเมริกา ได้รับความนิยม เพราะนอกจากจะไปกับ บรรดาตัวละครฮีโร่ที่ชื่นชอบแล้ว ที่เที่ยวแห่งนี้ยังเป็นครั้งแรกของโลกที่ใช้เทคโนโลยี "ดิจิทัล ไฮเปอร์ เรียล ลิตี้" แบบเต็มรูปแบบ



เรื่องราวของสถานที่เที่ยวแห่งนี้ถ้าอธิบายง่ายๆ ก็คือเหล่าร้ายคู่ปรับฮีโร่มาร์เวลอย่าง องค์กรไฮดร้าเตรียมบุกยึดกรุงเทพมหานครแล้ว ศูนย์บัญชาการหน่วยซีล S.H.I.E.L.D. จึงต้อง มาจัดตั้งศูนย์บัญชาการที่ไทย เพื่อฝึกฝนทหารหน้าใหม่เป็นหน่วย S.H.I.E.L.D. ต่อกรกับเหล่า ร้ายต่อไปจ้า โดยการเทรนนั่นเข้มข้นมากกว่า 2 ชั่วโมงเต็ม

2.7.2.1 องค์ประกอบ – พื้นที่

พื้นที่ด้านในของ ศูนย์บัญชาการฮีโร่มาร์เวล จะเปิดให้เข้าไปสัมผัสประสบการณ์ของการได้เข้าไปอยู่ในภารกิจต่างๆ ของเหล่าฮีโร่ได้ 2 ชั่วโมง เพื่อช่วยฮีโร่ต่อสู้กับไฮดร้าที่มาบุกประเทศไทย แบบไม่เหลือเวลาให้หายใจเพราะภารกิจนั้นมีเวลาน้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัมผัสกับประสบการณ์สนุกๆ จากโซนต่างๆ ที่แบ่งออกเป็น 2 ส่วนสำคัญได้แก่

1. Reception Building

อาคารแรกของศูนย์บัญชาการฮีโร่มาร์เวล ประจำประเทศไทย ซึ่งเป็นโซนต้อนรับสมาชิกว่าที่หน่วยซิลด์ทุกคนที่จะเข้ามารับภารกิจ โดยอาคารที่ 1 นั้นเราแบ่งออกเป็นพื้นที่สำคัญได้แก่

- **Assembly Area** : ห้องโถงสำหรับนัดพบเพื่อนๆ นัดรวมพลชาวอเวนเจอร์
- **โซนขายบัตร** : ไม่ว่าจะซื้อบัตรออนไลน์ หรือซื้อหน้างาน ผู้ซื้อบัตรจะต้องลงทะเบียนก่อน เพื่อรับบัตรชั่วคราวที่มี QR Code ไว้ไปทำภารกิจ เมื่อออกจากศูนย์บัญชาการทุกคนจะได้บัตรสมาชิกหน่วยซิลด์เป็นการยืนยันว่าเราผ่านการร่วมรบกับฮีโร่มาแล้ว
- **Avengers Cafe** : ร้านอาหารสำหรับแฟนพันธุ์แท้มาร์เวลที่ขายอาหารที่ทุกเมนูมีแรงบันดาลใจมาจากฮีโร่ มีที่นั่งรองรับได้ 220 ที่นั่ง
- **3D Photo Pavilion** : พื้นที่ถ่ายภาพกับเหล่าฮีโร่ที่จัดรูปแบบออกมาให้ตรงกับธีมประเทศไทย

2. Attraction Zone

โซนศูนย์บัญชาการฮีโร่ ที่พาเราไปสัมผัสกับประสบการณ์การจำลองสถานการณ์เป็นผู้ช่วยฮีโร่ทำภารกิจต่างๆ โดยที่เราจะได้กระทบไหล่กับฮีโร่ดังๆ แบบถึงเนื้อถึงตัวทั้งกับต้นอเมริกา, ไอรอนแมน, แบล็คเพนเธอร์ และอีกเพียบ

ซึ่งภายในนี้แบ่งออกเป็น 11 โซน ที่อยู่ใน 7 โดมโดยเรื่องราวจะถูกเล่ามาตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อให้เสมือนว่าคุณกำลังเข้าไปอยู่ในภารกิจนั้นด้วยได้แก่

- **Jocasta Introduction** : เริ่มแรก ทุกคนจะเข้ามารับรู้เรื่องราวของการมาตั้งศูนย์บัญชาการฮีโร่มาร์เวลที่เมืองไทยผ่านเทคนิค Prequel Cpmic Wall ที่เล่าเรื่องราวบนผนังห้อง
- **TMX Live** : ห้องต่อมาจะมีการรายงานข่าวด่วนว่า Hydra บุกเข้ามาที่เมืองไทยแล้วเพื่อเร่งรับบรรยากาศให้ตื่นเต้นมากขึ้น

- **Stark Mobile Lab** : ฮีโร่คนแรกที่จะออกมาต้อนรับเราคือโทนี่ สตาร์ค เขาออกมาอธิบายว่าภารกิจที่หน่วยซิลด์กำลังทำอยู่คืออะไร และเราจะต้องช่วยเขาเรื่องอะไรบ้าง ในห้องนี้ใครชอบเฮียโทนี่ จะกรี๊ดมาก
- **Mobile Command Center** : ฮีโร่คนต่อมาที่เราจะได้พบคือ ผอ.นิค ฟิวรี, มาร์เรียม ฮิลล์, วูฟเวอร์รีน, สไปร์เตอร์แมน, วิชั่น, ฮัลค์, ธอร์, แบล็คเพนเธอร์ และซีฮัลค์ ผอ.นิค จะมาบริฟภารกิจให้คุณฟังอีกทีว่าจะต้องเจอกับศัตรูจากไฮดร้า ที่เราขอไม่สปอยด์ว่าใคร!
- **Holoblaster Shooting Galley** : ก่อนจะไปออกรบ ผอ. จะส่งพวกเรามาฝึกการใช้อาวุธก่อนซึ่งห้องนี้เราจะได้ร่วมเล่นภารกิจด้วยเพื่อจะได้ผ่านภารกิจไปด้วยกัน เกมนี้ใช้เทคโนโลยี 3D Multimedia Gaming ที่เล่นพร้อมกันได้ 140 คน
- **Simularium 360° 3D** : หลังจากที่ซ้อมรบแล้ว เราจะเข้าสู่โดมขนาด 360 องศาที่เผยให้เห็นว่าฮีโร่บางคนกำลังต่อสู้อยู่กับกองทัพของไฮดร้าในโดยที่โหลกแดง 'Red Skull' ภาพอลังการยิ่งใหญ่มากๆ และดูเหมือนว่าพวกเขา กำลังเสียชีวิตด้วยสิ
- **Transport Corridor** : โซนต่อมาถึงเวลาที่เราจะไปออกรบ แต่บังเอิญว่าเกิดเหตุขัดข้องบางอย่างที่ทำให้คุณไม่สามารถออกจากฐานไปขึ้นยานรบได้ แต่...จู่ๆ ก็มีฮีโร่ตัวหนึ่งโผล่มาช่วยพาคุณออกไป ไม่บอกว่าเป็นใคร ไปดูเอาเอง
- **4D Motion Ride** : เนื้อเรื่องเข้มข้นขึ้นเรื่อย เพราะเราทั้งหมดต้องอพยพมาขึ้นยานลำเรียง ที่ระหว่างนั้นก็จะต้องต่อสู้กับไฮดร้าไปด้วยผ่านเกมแบบ 4D ที่เสมือนจริงทั้งภาพ เสียงและการเคลื่อนไหว จุดนี้ใครเมารถง่าย ระวังเลยนะ
- **Training Center** : ใกล้จะถึงจุดไคลแมกซ์เราจะได้มาฝึกซ้อมการสู้รบอีกรอบผ่านเกมที่ใช้เทคโนโลยี Interactive Gaming ซึ่งเราต้องออกท่าทางในการเล่นเกมส์สักหน่อยเพื่อความมัน
- **The Astral Plane** : โซนนี้เราไปไม่ทัน แต่เห็นว่าได้พบฮีโร่คนอื่นที่ไม่ได้ตัดออกไปทำภารกิจด้วย หนึ่งในนั้นคือหมอแปลก 'ดร.เสรดนจ์'
- **Secret Meet & Greet** : จบภารกิจแล้ว นี่คือไฮไลต์ของงานเลยเพราะเราจะได้เจอกับฮีโร่ตัวเป็นๆ เดินได้ด้วยมาให้เราถ่ายภาพคู่ ซึ่งต้องลุ้นว่าจะเจอฮีโร่คนไหน ถ่ายได้ 1 คน 1 ครั้งเท่านั้น

3. Marvel Adventure Zone Playground

นอกจากนี้ยังมีโซนพื้นที่เปิดให้เฉพาะเด็ก ๆ น้อย ๆ หนู ๆ เท่านั้นที่เข้ามาในพื้นที่ได้ โดยภายในโซนนี้ได้จำลองการฝึกฝนผ่านด่านต่าง ๆ ให้แก่เด็ก ๆ ที่อยากจะเติบโตมาเป็นสมาชิกของหน่วยซิลด์ เป็นการฝึกเทรนนิ่งหน่วยเยาวชนซิลด์นั่นเอง

ส่วนผู้ปกครองก็สบายใจได้ เพราะด้านในปลอดภัย ไม่ต้องกังวลว่าลูก ๆ ของคุณจะเป็นอะไร เพราะมีเจ้าหน้าที่จากหน่วยซิลด์คอยดูแลรักษาความสงบและความปลอดภัยให้ นั่นเอง ราคาบัตร 350 บาทต่อสองชั่วโมง หรือทั้งวัน 500 บาท แต่หากผู้ปกครองจะเข้าไป ด้วยจ่ายเงินเพิ่มท่านละ 100 บาท

The End

หลังจบภารกิจทุกคนที่เข้าไปในพื้นที่ของหน่วย S.H.I.E.L.D จะได้รับ S.H.I.E.L.D. Agent ID Card เพื่อยืนยันการเป็นสมาชิกของหน่วยซิลด์ อย่างสมบูรณ์แบบ แม้เราที่เป็นไฮดราก็ยังได้รับ S.H.I.E.L.D. Agent ID Card เลย ทีทีทีที นั่นเดี่ยวเราจะแทรกซึมเข้าไปอยู่ในหน่วยซิลด์นี้แหละ น่าจะทำงานซิล ๆ ดี (คนละซิลเว้ย!) บัตรแบ่งออกเป็น 2 ราคาได้แก่

- ผู้ใหญ่ 1,500 บาท (หากเป็นคนไทยรับส่วนลด 100 บาท)
- เด็ก 1,350 บาท (หากเป็นคนไทยรับส่วนลด 100 บาท)

เปิดให้เข้าชมวันละ 13 รอบแบ่งออกเป็น

- รอบภาษาไทย : 16.22 น./ 17.14 น./ 18.04 น./ 18.54 น./ 19.46 น./ 20.36 น./ 21.26 น.
- รอบภาษาอังกฤษ : 16.48 น./ 18.30 น./ 19.20 น./ 20.10 น./ 21.02 น./ 21.52 น

2.7.2.2 แนวทางการออกแบบ

มาร์เวล เอ็กซ์พีเรียนซ์ ไทยแลนด์ สัมผัสประสบการณ์ แห่งความตื่นเต้นเร้าใจ ไปกับเหล่าฮีโร่ที่คุณชื่นชอบ พร้อมเข้าร่วมปฏิบัติการสุดท้าทายกับหน่วยซิลด์ ที่ห่อหุ้มไปด้วยเทคโนโลยีอินเตอร์แอ็คทีฟสุดล้ำ

คุณจะได้พบกับเหล่าฮีโร่ และเหล่าร้าย ในรูปแบบดิจิตอล 3D และ 4D จากทีมงานแอนิเมชันแถวหน้าของฮอลลีวูด ที่จะช่วยให้คุณได้สัมผัสกับความสมจริง จากมาร์เวลคาแร็ค

เตอร์กว่า 20 ตัว ที่จะมาปรากฏต่อสายตาคูณ ไม่ว่าจะ เป็น กัปตันอเมริกา ธอร์ ฮัลค์ สไปเดอร์-แมน และเหล่าฮีโร่อื่นๆ จากมาร์เวลอีกมากมาย

นอกจากนี้คุณจะได้พบเหล่าฮีโร่ตัวจริงอย่างใกล้ชิด และร่วมผจญภัยไปกับเหล่ามาร์เวลฮีโร่เพื่อปกป้องโลก ด้วยระบบเทคโนโลยีเสมือนจริงภายในโดม 4D 360 องศา Motion Ride และร่วมเล่นเกมต่างๆ เพื่อฝึกฝนเป็นเอเจนท์ของซิลล์

ในส่วนของอาคารต้อนรับด้านหน้า ประกอบไปด้วยเคาน์เตอร์จำหน่ายบัตร, ร้านอาหารเวเนเจอร์คาเฟ่, มาร์เวล เอ็กซ์พีเรียนซ์ ซูเปอร์สตอร์ ที่คุณจะได้เลือกซื้อสินค้าลิขสิทธิ์จากมาร์เวล นอกจากนี้ยังมีมาร์เวลแอดเวนเจอร์โซนสำหรับเด็กเล็กอีกด้วย

เวลาทำการ 9:00 - 21:00 (Attraction รอบสุดท้ายเริ่มเวลา 19:20)

ระยะเวลาในการเข้าเดอะมาร์เวล เอ็กซ์พีเรียนซ์ ไทยแลนด์ โซน Attraction โดยเฉลี่ยประมาณ 2 ชั่วโมง ทั้งนี้ท่านสามารถใช้บริการที่อาคารต้อนรับด้านหน้าได้ตลอดเวลาทำการ⁹

2.7.2.3 สรุปเพื่อนำไปสู่การออกแบบ

- การแบ่งโซนตามวัตถุประสงค์การใช้งานและกิจกรรมที่กำหนดภายในโครงการ
- มีการแบ่งพื้นที่ส่วนเปิดประสบการณ์เรื่องราวเกี่ยวกับmarvelและพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวอย่างชัดเจน
- การนำองค์ประกอบของแต่ละโซน ปรับมาใช้เข้ากับโครงการ
- การใช้วิธีการเล่าเรื่องราวเพื่อเป็นการเข้าสู่พื้นที่แต่ละพื้นที่ การเชื่อมพื้นที่ทั้งหมดด้วยการเล่าเรื่องราวที่เป็นหัวใจหลักของโครงการตั้งแต่ต้นจนจบ
- ส่วนกิจกรรมต่างๆ เพื่อเป็นการสัมผัสกับประสบการณ์ของโลกที่ได้จำลองของโครงการ

⁹ <https://www.mangozero.com/preview-the-marvel-experience-thailand-now-open/>

<https://themarvelexperiencethailand.com/th/>

2.7.3 โรงแรมของฮ่องกงดิสนีย์แลนด์รีสอร์ท

แขกที่เข้าพักโรงแรมของฮ่องกงดิสนีย์แลนด์รีสอร์ททั้งสามโรงแรมจะได้รับเชิญให้ร่วมสนุกกับกิจกรรมตลอดทั้งวันที่สถานที่จัดกิจกรรมสันทนาการของโรงแรม เด็กที่เข้าพักสามารถเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะและการประดิษฐ์ด้วยมือเพื่อสร้างงานศิลปะดิสนีย์แบบแฮนด์เมดด้วยตัวเอง อีกทั้งครอบครัวยังสามารถพบกับเพื่อนดิสนีย์สุดโปรด และอื่น ๆ อีกมากมาย

- กิจกรรมยามเช้า

1. ฝึกไทชิกับมาสเตอร์ กูฟฟี

เข้าร่วมกับกูฟฟีสำหรับการฝึกไทชิในตอนเช้าที่โรงแรมฮ่องกงดิสนีย์แลนด์เพื่อเริ่มต้นวันใหม่ของคุณด้วยพลังพิเศษ

สถานที่: Hong Kong Disneyland Hotel



2. ดูหนังรอบเช้ากับกูฟฟี

ล้อมรอบตัวคุณเองด้วยความเจิดจรัสและความยิ่งใหญ่ของฮอลลีวูดสุดคลาสสิก และเพลิดเพลินกับการชมภาพยนตร์ดิสนีย์ในสตูดิโอเลานจ์ นอกจากนี้คุณยังสามารถพบกับกูฟฟีและเพลิดเพลินไปกับช่วงเวลาการถ่ายภาพร่วมกันเพื่อระลึกถึงประสบการณ์อันน่าอัศจรรย์นี้!

สถานที่: Disney's Hollywood Hotel – สตูดิโอเลานจ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



3. กิจกรรมศิลปะและการประดิษฐ์ด้วยมือ

แขกสามารถเพลิดเพลินกับกิจกรรมสหนาการด้านศิลปะและหัตถกรรมในช่วงเช้าในห้องพักสหนาการของมาลินูเกมที่ Disney's Hollywood Hotel จากนั้นในช่วงบ่าย เข้าร่วม 'Free Fun Play' เพื่อเล่นเกมอาร์เคดฟรีตามเวลาที่กำหนด

สถานที่: Hong Kong Disneyland Hotel - ห้องหนังสือนิทาน

Disney's Hollywood Hotel - มาลินูเกม

Disney Explorers Lodge - Dreamer's Spring



- ช่วงเวลายามบ่าย

1. หามิกกี้ที่ซ่อนอยู่

ไปค้นหาด้วยกันเถอะ! มีมิกกี้มากมายที่แอบซ่อนอยู่กำลังรอให้คุณหาพวกเขาให้เจอท่ามกลางสิ่งประดิษฐ์และของสะสมที่มีค่าของเหล่านักสำรวจ ด้วยการนำกิจกรรมโดยพนักงานของเรา คุณจะพบกับเซอร์ไพรส์เหล่านี้ได้ทั่ว Disney Explorers Lodge อย่าลืมเตรียมกล้องถ่ายรูปของคุณให้พร้อมบันทึกภาพถ่ายที่น่าจดจำเอาไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถานที่: Disney Explorers Lodge - Dreamer's Spring



2.การเดินทางในฮอลส์วูด

ออกเดินทางไปในการผจญภัยที่เปี่ยมด้วยพลังและความคิดสร้างสรรค์ กับความเจิดจรัสและความยิ่งใหญ่ของฮอลส์วูดสุดคลาสสิกทั้งหมด พนักงานของเราจะนำเล่นมินิเกม แสนสนุกและพาแขกตัวน้อย ๆ ไปยังฮอลส์วูด บูเลอวาร์ด เพื่อเล่นเกมกลางแจ้งที่นำตื่นเต้น รวมถึงกิจกรรมนั่งรถไฟฟ้า

สถานที่: Disney's Hollywood Hotel - ฮอลส์วูด บูเลอวาร์ด



3.ผจญภัยริมสระน้ำของนักสำรวจ

เพื่อน ๆ จากดิสนีย์พร้อมที่จะเล่นสนุกกับแขกในงานปาร์ตี้ริมสระน้ำในช่วงบ่ายที่ Rain Drop Pool ในโรงแรมใหม่ทั้งหมดของรีสอร์ท, Disney Explorers Lodge Cast Members ของเราจะนำเกมและกิจกรรมที่น่าสนใจมากมายรอบ ๆ สระว่ายนํ้า นอกจากนี้แขกยังสามารถเล่นสาดน้ำได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เขกรุ่นเยาว์ยังสามารถเข้าสู่การเดินทางสำรวจธรรมชาติที่โรงแรม ซึ่งพวกเขาสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับพืชทุกชนิดและวัฒนธรรมมากมายในสวนซีมต่าง ๆ สีแห่ง: Kevin Garden, Little Squirt Garden, Hathi Jr. Garden และ Rafiki Garden พวกเขาสามารถรวบรวมแสตมป์พิเศษที่สุดสำหรับแต่ละภูมิภาค เพื่อเป็นการระลึกถึงการผจญภัยของพวกเขา

สถานที่: Disney Explorers Lodge – สระว่ายน้ำรูปหยดน้ำ



- ความสนุกช่วงเย็น

1. ช่วงเกมแสนสนุกของดิสนีย์

เตรียมตัวให้พร้อมสำหรับช่วงเย็นแสนหรรษาที่ห้องหนังสือนิทาน! พนักงานของเราได้เตรียมเกมชุดใหญ่แบบอินเทอร์แอคทีฟในธีมดิสนีย์และเกมที่วิมาให้แขกตัวน้อยที่เข้าพักที่โรงแรมของรีสอร์ทได้เล่นสนุกและประทับใจไม่ลืม

สถานที่: Hong Kong Disneyland Hotel – ห้องหนังสือนิทาน



2.ภาพยนตร์ดิสนีย์รอบปฐมทัศน์

นอกจากนี้แขกยังสามารถไปยังสะพานเปียโนและเพลิดเพลินกับภาพยนตร์ดิสนีย์คลาสสิกได้ที่ Disney Movie Premiere ในขณะที่เด็ก ๆ นั่งอยู่ในรถขนาดเล็ก เหมือนกับโรงหนังไดรฟ์อินสไตล์อเมริกัน

สถานที่: Disney's Hollywood Hotel – สะพานเปียโนรูปเปียโน

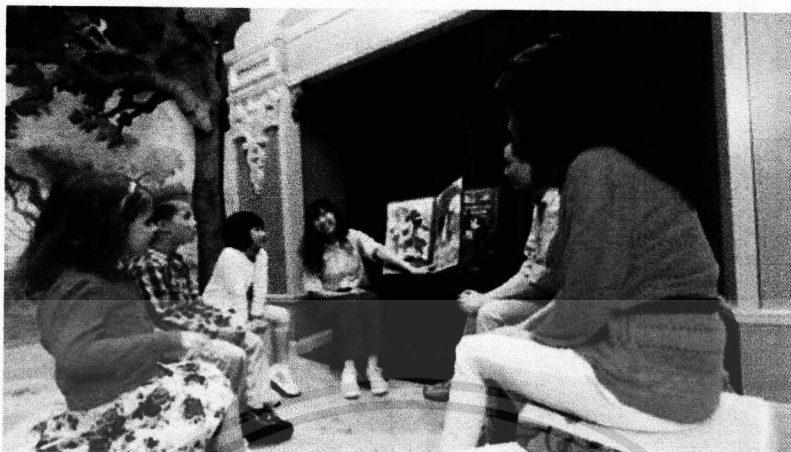


3.การเล่นิทานของดิสนีย์

ในตอนเย็น แขกรุ่นเยาว์ที่โรงแรมต่าง ๆ สามารถไปที่โรงแรมดิสนีย์แลนด์ฮอลล์เพื่อเข้าร่วม "Disney Story Time" ที่ Storybook Playroom Cast Members จะเล่านิยายเกี่ยวกับดิสนีย์อันสดใส ขณะที่พวกเขาเดินผ่านหนังสือนิยายขนาดยักษ์ เข้าสู่พื้นที่เล่นที่เด็ก ๆ สามารถปล่อยจินตนาการของพวกเขาได้อย่างอิสระ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถานที่: Hong Kong Disneyland Hotel – ห้องหนังสือนิทาน



2.7.3.3 สรุปเพื่อนำไปสู่การออกแบบ

- มีกิจกรรมสนทนาการยามเช้าพิเศษสำหรับแขก
- มีพื้นที่เพิ่มเติมเพื่อรองรับกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อความสนุกสนานและเพลิดเพลินแขก สร้างความสัมพันธ์ที่ดีในการเข้าร่วมกิจกรรม(ห้องนั่งเล่นและพื้นที่กิจกรรม)
- นำมาเป็นรูปแบบของกิจกรรมหมุนเวียนได้
- สิทธิพิเศษในการเข้าชมหรือเข้าใช้พื้นที่อื่นๆของโครงการ

2.8 ประวัติโครงการ

แฮร์รี่ พอตเตอร์ เป็นชุดนวนิยายแฟนตาซีจำนวนเจ็ดเล่ม ประพันธ์โดยนักเขียนชาวอังกฤษ เจ. เค. โรว์ลิง เป็นเรื่องราวการผจญภัยของพ่อมดวัยรุ่น แฮร์รี่ พอตเตอร์ กับเพื่อนสองคน รอน วีสลีย์ และ เฮอร์ไมโอนี่ เกรนเจอร์ ซึ่งทั้งหมดเป็นนักเรียนโรงเรียนคาถาพ่อมดแม่มดและเวทมนตร์ศาสตร์ฮอกวอตส์ โครงเรื่องหลักเกี่ยวกับภารกิจของแฮร์รี่ในการเอาชนะพ่อมดศาสตร์มืดที่ชั่วร้าย ลอร์ดโวลเดอมอร์ ผู้ที่ต้องการจะมีชีวิตอมตะ มีเป้าหมายเพื่อพิชิตมักเกิ้ล หรือประชากรที่ไม่มีอำนาจวิเศษ พิชิตโลกพ่อมดและทำลายทุกคนที่ขัดขวาง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง แฮร์รี่ พอตเตอร์

หนังสือเล่มแรกในชุด แฮร์รี่ พอตเตอร์กับศิลาอาถรรพ์ วางจำหน่ายในฉบับภาษาอังกฤษครั้งแรกเมื่อวันที่ 26 มิถุนายน พ.ศ. 2540 และนับแต่นั้น หนังสือก็ได้รับความนิยมอย่างล้นหลาม ทั้งได้รับการยกย่องอย่างสำคัญและประสบความสำเร็จในเชิงพาณิชย์ทั่วโลก อย่างไรก็ตาม ชุดนวนิยายดังกล่าวก็มีข้อวิจารณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บ้าง รวมถึงความกังวลถึงโทนเรื่องที่มีตมหนักขึ้นเรื่อย ๆ จนถึงเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2556 ชุด หนังสือ แฮร์รี่ พอตเตอร์ได้ทำยอดขายไปมากกว่า 500 ล้านเล่มทั่วโลก ซึ่งเป็นชุดหนังสือที่มียอดขายมากที่สุดตลอดกาล และมีการแปลไปเป็นภาษาต่าง ๆ รวม 73 ภาษา หนังสือเล่มสุดท้ายของชุดยังได้สร้างสถิติเป็นหนังสือที่จำหน่ายออกหมดเร็วที่สุดในประวัติศาสตร์ โดยหนังสือเล่มสุดท้ายของชุดมียอดขายกว่า 11 ล้านเล่มในสหรัฐและสหราชอาณาจักรภายในระยะเวลาสี่สัปดาห์แรกที่วางขาย

ชุดนวนิยายแฮร์รี่ พอตเตอร์สามารถจัดเป็นวรรณกรรมได้หลายประเภท (genre) รวมทั้งแฟนตาซีและการเปลี่ยนผ่านของวัย (coming of age) โดยมีองค์ประกอบของวรรณกรรมประเภทลึกลับ ตื่นเต้น สยองขวัญ ผจญภัย และโรแมนซ์ และมีความหมายและการสื่อถึงวัฒนธรรมหลายอย่าง ตามข้อมูลของ โรว์ลิง แก่นเรื่องหลักของเรื่อง คือ ความตาย แม้โดยพื้นฐานแล้วหนังสือชุดนี้ถูกมองว่าเป็นผลงานวรรณกรรมเด็ก นอกจากนี้ยังมีแก่นเรื่องอื่นอีกมากมายในชุด เช่น ความรักและอคติ

หนังสือทั้งเจ็ดเล่มถูกนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์โดยวอร์เนอร์บราเธอร์สจำนวนแปดภาค โดยเนื้อเรื่องในหนังสือเล่มที่เจ็ด ผู้สร้างได้แบ่งออกเป็นสองตอน ภาพยนตร์ชุดแฮร์รี่ พอตเตอร์ เป็นชุดภาพยนตร์ทำรายได้สูงสุดตลอดกาล นอกจากนี้ ยังได้มีการผลิตสินค้าควบคู่กันอีกจำนวนมาก ซึ่งทำให้ชื่อยี่ห้อแฮร์รี่ พอตเตอร์มีมูลค่ามากกว่า 25,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ในเดือนตุลาคม พ.ศ. 2554 เนื้อหาที่ไม่ได้เปิดเผยในหนังสือได้เริ่มเผยแพร่ในรูปแบบอีบุ๊กผ่าน "พอตเตอร์มอร์" ได้มีการต่อ ยอดความสำเร็จของแฮร์รี่ พอตเตอร์ไปในหลายรูปแบบ อาทิเช่น สวนสนุกโลกมหัศจรรย์ของแฮร์รี่ พอตเตอร์, สตูดิโอทัวร์ในลอนดอน, ภาพยนตร์ภาคแยกซึ่งดัดแปลงมาจากเนื้อหาของหนังสือสัตว์มหัศจรรย์และถิ่นที่อยู่ และภายหลังได้มีการดัดแปลงแฮร์รี่ พอตเตอร์สู่รูปแบบละครเวที ใช้ชื่อว่า แฮร์รี่ พอตเตอร์กับเด็กต้องคำสาป เปิดการแสดงในวันที่ 30 กรกฎาคม พ.ศ. 2559 ที่โรงละครพาเลซเธียเตอร์ เมืองลอนดอน โดยบทละครเวทียังได้ถูกพิมพ์จำหน่ายโดยสำนักพิมพ์ลิตเติ้ลบราวน์ ซึ่งเป็นสำนักพิมพ์เดียวกันที่ตีพิมพ์นิยายผู้ใหญ่ของโรว์ลิงภายใต้ชื่อ โรเบิร์ต กัลเบรธอีกด้วย

แฮร์รี่ พอตเตอร์ กับความนิยมในสังคม แฮร์รี่ พอตเตอร์ เป็นนวนิยายแฟนตาซีสุดเลื่องชื่อ เขียนโดย เจ.เค.โรว์ลิง นักเขียนชาวอังกฤษเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กชายแฮร์รี่ พอตเตอร์ ผู้ได้รู้ว่าตัวเองเป็นพ่อมด ได้เข้าเรียนที่โรงเรียนพ่อมดแม่มดและเวทมนตร์ศาสตร์ฮอกวอตส์ เพื่อใช้เวทมนตร์ในทางที่ถูกต้อง และพิชิตพ่อมดศาสตร์มืดนามว่า ลอร์ดโวลเดอมอร์ ก่อนจะถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์หลายภาคให้เราได้รับชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อภาพยนตร์เข้าฉายได้ไม่นาน ก็ทำให้แฮร์รี่ พอตเตอร์ เป็นที่รู้จักของทั่วโลก ส่งผลทำให้วรรณกรรมเรื่อง แฮร์รี่ พอตเตอร์ ถูกตีพิมพ์และแปลเป็นภาษาต่างๆ ทั่วโลก เมื่อสังคมรู้จัก แฮร์รี่ พอตเตอร์ ในปี พ.ศ.2542 เจ. เค. โรว์ลิง ชายสิทธิการสร้างภาพยนตร์จากหนังสือแฮร์รี่ พอตเตอร์เล่มแรกให้กับวอร์เนอร์บราเธอร์ส ทำให้แฮร์รี่ พอตเตอร์เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง ส่งผลให้เยาวชนหันมาสนใจการอ่านหนังสือมากขึ้น เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้มีเนื้อหาที่ลึกลับซับซ้อนทำให้ผู้ชมอยากทราบถึงเนื้อหาถัดๆ ไป โดยสามารถไปอ่านได้จากวรรณกรรมที่ก่อนจะถูกนำมาทำเป็นภาพยนตร์ ของสะสมที่เกี่ยวข้องกับ “แฮร์รี่ พอตเตอร์” ก็จะเป็นที่นิยมในช่วงที่ “แฮร์รี่ พอตเตอร์” ได้เข้าฉายในประเทศนั้นๆ เราจะพบเห็นสินค้าเหล่านี้จนชินตาเหมือนกับของใช้ประจำวันกันเลยทีเดียว

แฮร์รี่ พอตเตอร์ ได้แทรกข้อคิดและแรงบันดาลใจต่างๆ ไว้ภายในภาพยนตร์ โดยที่เห็นได้เด่นชัดคือ มิตรภาพ ความรัก ความตาย และสำคัญที่สุดของเรื่องนี้คือ มิตรภาพ โดยมีผู้ชมเคยบอกไว้ว่า หนังสือเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์เป็นกำลังใจอย่างหนึ่งให้เราบางครั้งที่เราผิดพลาดในอะไรหลายๆ อย่าง เช่น สอบเข้าโรงเรียนแล้วไม่ติดเราก็กลับมาแล้วหนึ่งดูแฮร์รี่ ตอนที่อัลบัสดัมเบิลดอร์เคยพูดประมาณว่า

“แม้ในเวลาที่มีมืดมนจนระลึกรู้สึกว่ายังมีแสงสว่างอยู่ในนั้นเสมอ ”

มันทำให้เรามีกำลังใจมากขึ้น ถึงแม้ว่าวันนี้เราจะแพ้แต่วันอื่นเราก็สามารถที่จะลุกขึ้นมาสู้ต่อได้อีกครั้ง トラบใดที่เรายังมีใจที่สู้อยู่

เหตุผลจากการวิจัย ว่าทำไมแฟนคลับ Harry Potter มีแนวโน้มว่าจะเป็นคนดี เด็กๆ ที่เติบโตมากับ Harry Potter มีแนวโน้มว่าพวกเขาจะเป็นคนที่ดีกว่าเดิม ซึ่งข้อมูลนี้ได้มาจากการวิจัยเล่มหนึ่งที่ตีพิมพ์ในวารสารจิตวิทยาสังคมประยุกต์ เกี่ยวกับหัวข้อ “คนที่มีอารมณ์ผูกพันกับแฮร์รี่พอตเตอร์มีโอกาสน้อยมากที่จะมีอคติต่อกลุ่มชนกลุ่มน้อย ” ในการศึกษา การเติบโตมากับเรื่องราวเหล่านี้ดูเหมือนจะมีบทบาทสำคัญในการที่เด็กจะเติบโตขึ้นมาเพื่อมองเห็นและยอมรับเด็กคนอื่น ๆ ที่แตกต่างจากตัวเอง นักวิจัยลองสัมภาษณ์เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาจำนวน 34 คน เกี่ยวกับความรู้สึกที่มีต่อผู้อพยพแล้วให้แบ่งออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มหนึ่งอ่านเรื่องเกี่ยวกับเดรโก มัลฟอย ซึ่งเรียกเซอร์ไมโอเน่ว่าเลือดสีโคลน (ในหนังสือบอกว่านี่คือคำหยาบคายที่ใช้เหยียดผู้อื่น) และอีกกลุ่มอ่านบทอื่นๆ ที่ไม่ได้เกี่ยวกับความอยุติธรรมอย่างตอนที่แฮร์รี่ซื้อไม้กายสิทธิ์เป็นครั้งแรก อีกหนึ่งอาทิตย์ต่อมา พวกเด็กๆ ก็ได้ถูกสัมภาษณ์อีกครั้งเกี่ยวกับทัศนคติที่ตัวเองมีต่อผู้อพยพ ซึ่งผลที่ได้คือเด็กที่อ่านเรื่องราวของมัลฟอยได้ลดอคติลงไป ส่วนเด็กที่อ่านเรื่องอื่นๆ ได้ให้ความเห็นแบบเดิม กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ หลังจากที่ได้สัมผัสกับความเกลียดชังและโหดร้ายของมัลฟอย เด็กๆ ได้แสดงความอดทนและความเมตตามากขึ้น มีการทดลองแบบติดตามผลอีกสองครั้งในการศึกษา ซึ่งกลุ่มคนที่ถูกถามเกี่ยวกับความรู้สึกของพวกเขาต่อชนกลุ่มน้อย หลังจากที่ได้อ่าน

เรื่องเกี่ยวกับแฮร์รี่และเพื่อนๆ พบว่านักเรียนมัธยมปลายมีทัศนคติที่ดีต่อเพศที่สาม ในขณะที่นักศึกษาวิทยาลัยมีความเห็นอกเห็นใจต่อผู้รั้งมากขึ้น “Harry Potter คือหนังสือที่พยายามจะสื่อความเอาใจใส่ต่อผู้อื่นลงไปในตัวอักษร เพื่อดำเนินการต่อความไม่เสมอภาคทางสังคม” ดร. Loris Vezzali

ศาสตราจารย์ที่มหาวิทยาลัยโมเดนาและ Reggio Emilia กล่าว “ดังนั้น พวกเราจึงคิดว่าความรู้สึกที่เห็นอกเห็นใจเป็นปัจจัยสำคัญในการผลักดันการลดอคติในโลกของ Harry Potter ซึ่งเป็นโลกที่มีลำดับชั้นทางสังคมที่เข้มงวดและเป็นผลให้เกิดอคติ ที่คล้ายกันอย่างเห็นได้ชัดกับสังคมของเรา” พวกเขาเสริมว่า “Harry

พยายามที่จะเข้าใจและตระหนักถึงความยากลำบากของคนในชนชั้นล่างๆ ซึ่งบางส่วนเกิดขึ้นจาก การแบ่งแยกระหว่างกลุ่มและต่อสู้เพื่อโลกที่ปราศจากความไม่เสมอภาคทางสังคม” เราจะเห็นได้ว่า ตัวละครใน Harry Potter แทบทุกตัวจะมีเรื่องที่เป็นแผลในใจ อย่าง แฮร์รี่มีแผลเป็นที่หน้าผาก รอนต้องไข ของมือสอง ส่วนเซอร์ไมโอนี่มีพ่อแม่เป็นมuggle ซึ่งนำไปสู่คำถามที่ว่า ทำไมความแตกต่างของพวกเขาจึง มีความสำคัญ เพราะนั่นคือหนึ่งปัจจัยหลักที่ต้องการจะสื่อว่า ความแตกต่างไม่ได้เป็นตัวกำหนดคุณค่าของมนุษย์ สุดท้ายมีคำพูดของอัลบัส ดัมเบิลดอร์ ได้กล่าวเอาไว้ว่า “ความแตกต่างของนิสัยและภาษา ไม่ได้มี ความหมายอะไรเลย เพราะสิ่งที่เรามีเหมือนกันคือเป้าหมายและหัวใจที่เปิดกว้าง...”

หากใครคิดถึงแฮร์รี่ พอตเตอร์และฮอกวอตส์ เราสามารถไปเยี่ยมชมสถานที่ต่างๆ ที่ได้ถูกเนรมิตขึ้นให้คล้ายกับฉากในภาพยนตร์ให้ได้มากที่สุดทางเราขอแนะนำ สวนสนุกแฮร์รี่ พอตเตอร์ (The Wizarding World Of Harry Potter Universal Studios Orlando) ตั้งอยู่ที่เมืองออร์แลนโด รัฐฟลอริดา โดยจำลองสถานที่ต่างๆ ในวรรณกรรมแฮร์รี่ พอตเตอร์ ที่เกี่ยวกับสถานที่ในโลกเวทมนตร์เช่น ฮอกวอตส์และหมู่บ้านฮอกส์มิด เปิดให้เข้าชมตั้งแต่ปี พ.ศ. 2553 สวนสนุกโลกมหัศจรรย์ของแฮร์รี่ พอตเตอร์ได้มีการขยายสาขาไปเปิดยังต่างประเทศ ที่เมืองโอซากา ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งได้เปิดตัวอย่างเป็นทางการในปี พ.ศ. 2556 นอกจากนี้ยังมีโครงการสร้างสวนสนุกที่ยูนิเวอร์แซล ฮอลลีวูด ใกล้กับเมือง ลอสแอนเจลิส รัฐแคลิฟอร์เนีย ซึ่งขณะนี้อยู่ระหว่างการก่อสร้างและมีกำหนดเปิดตัวในปีพ.ศ. 2559

นอกจากสถานที่ท่องเที่ยวแล้วยังมีวิดีโอเกม ของเล่น สิ่งของเครื่องใช้ไปอีกหลายรูปแบบที่ถูกผลิตออกมาให้ได้สะสมกัน แพนๆ ภาพยนตร์เรื่องนี้ต่างพากันออกไปตามล่าเพื่อให้ได้มาครอบครอง นวนิยายแฟนตาซีเรื่องนี้ได้ทำให้เกิดปรากฏการณ์ใหม่ๆ เกิดขึ้น เป็นแรงบันดาลใจให้เกิดสิ่งใหม่ๆ เดิมฝันในวัยเด็กของใครหลายๆคน เหมือนกับที่เราโตมาพร้อมๆกัน โตมาพร้อมกับเด็กผู้ชายที่ชื่อแฮร์รี่ พอตเตอร์ และตัวละครอื่นๆที่เกี่ยวข้อง เหมือนกับว่าเรามีอีกโลกหนึ่งให้เราได้เรียนรู้

ตลอดระยะเวลาที่สร้างภาพยนตร์แฮร์รี่พอตเตอร์ ใช้เวลาถ่ายทำนานกว่า 10 ปี เป็นระยะเวลาที่นานทำให้อะไรๆก็เปลี่ยนแปลงได้ นักแสดงที่มาร่วมแสดงในภาพยนตร์เรื่องนี้ ค่อยๆหายไปเหลือทิ้งไว้แต่

เพียงผลงานให้ผู้ชมได้จดจำ ถ้าสุดผู้ที่รับบท ศาสตราจารย์สเนป นั่นก็คือ Alan Rickman ได้เสียชีวิตลงด้วยโรคมะเร็ง เมื่อวันที่ 14 มกราคม พ.ศ. 2559 ทำให้ผู้คนมากมายมาร่วมแสดงความเสียใจกับการจากไปของเขา การจากไปของเขาครั้งนี้ทำให้มีผู้คนพูดถึงเขาในบทบาทของศาสตราจารย์สเนป ผู้ที่ซื่อสัตย์กับความรัก เขาคือผู้ที่ให้นิยามคำว่า Always .. หากจะถามถึงสาวกแฮร์รี่ พอตเตอร์นั้น ไม่ว่าจะเวลาจะผ่านไปนานแค่ไหน เมื่อเราได้กลับมาชมภาพยนตร์นี้อีกครั้งความรู้สึกก็จะเหมือนกับครั้งแรกที่ได้รับชมอยู่เสมอ

2.9 เอกลักษณะองค์กร

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ แฮร์รี่ พอตเตอร์ เอ็นเตอร์เทนเมนท์ เซ็นเตอร์ จัดทำขึ้นเพื่อแสดงถึงความสำคัญของแบรนด์ นำธีมของสถานที่และฉากในภาพยนตร์มาถ่ายทอดเป็นสถานที่ท่องเที่ยว พักผ่อน โดยใช้ภาพลักษณ์ภายใต้แบรนด์แฮร์รี่ พอตเตอร์ มาใช้ภายใน โครงการ ทั้งสถานที่ในภาพยนตร์ ฉาก และเอกลักษณ์ต่างๆ การให้บริการโดยใช้ภาพลักษณ์ของแบรนด์ แฮร์รี่ พอตเตอร์ เป็นตัวสื่อสารเรื่องราว เสมือนกับผู้เข้าโครงการได้หลุดเข้าไปในอีกโลกหนึ่ง มีพื้นที่กิจกรรมสร้างความสนุกสนานโดยอิงจากในภาพยนตร์ เช่น การใช้ชีวิต การแต่งตัว และอื่นๆ ในรูปแบบของโลกเวทมนต์ , การเดินซื้อของในตรอกไดแอกอน , ร้านอาหารและเครื่องดื่มที่โดดเด่นในเรื่อง, และมี Exhibition กิจกรรมการเรียนรู้ เช่นการเรียนรู้ปรุงยา และศาสตร์อื่นๆ ที่เป็นโซนกิจกรรมหมุนเวียนใน โครงการ และยังเป็นสถานที่พักผ่อนโดยใช้บรรยากาศที่น่าเสนอตามบ้านในโรงเรียนคาถาพ่อมดแม่มด และเวทมนต์ศาสตร์ฮอกวอตส์ ทำให้เป็นสถานที่ที่จะสามารถดึงดูดกลุ่มแฟนคลับ และยังเป็นอีกหนึ่ง ทางเลือกสำหรับนักท่องเที่ยวเพื่อเปิดประสบการณ์ บรรยากาศใหม่ๆ และยังสามารถดึงดูดกลุ่มคนที่สนใจเฉพาะ กิจกรรมถาวรหรือกิจกรรมชั่วคราว ดึงดูดกลุ่มนักท่องเที่ยวทั่วไปได้ด้วยความแปลกใหม่ของรูปแบบการ ท่องเที่ยวของโครงการในบรรยากาศของโลกเวทมนต์

2.10 องค์กรประกอบโครงการ (แนวคิดและพ.ท.)

จุดประสงค์ของโครงการ	กิจกรรม	องค์กรประกอบโครงการ
1. เป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำหรับแฟน ๆ แฮร์รี่ พอตเตอร์ ผู้ที่ชื่นชอบและสนใจเปิดประสบการณ์ใหม่ๆ ที่สามารถไปเยี่ยมชม	- เข้ามาสัมผัสบรรยากาศของโครงการในรูปแบบของโลกเวทมนต์ที่ชื่นชอบ หลงใหล และติดตาม	- บริเวณทั้งหมดของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<p>สถานที่ต่างๆที่ได้ถูกเนรมิตขึ้นให้คล้ายกับฉากในภาพยนตร์ แฮร์รี่ พอตเตอร์</p>		
<p>2. เป็นสถานที่พบปะที่สำคัญของเหล่าแฟนคลับ เพื่อรวมกลุ่มคนรักแฮร์รี่ พอตเตอร์ เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้เกี่ยวกับแฮร์รี่ พอตเตอร์ ในรูปแบบภาษาไทยที่ครอบคลุมและครบครัน โดยเหล่าแฟนพันธ์แท้แฮร์รี่ พอตเตอร์ที่มีข้อมูลเก็บไว้มากมาย</p>	<ul style="list-style-type: none"> - พบปะเหล่าแฟนคลับด้วยกัน พูดคุยแลกเปลี่ยนความเห็นและประสบการณ์ - ทำกิจกรรมร่วมกัน 	<ul style="list-style-type: none"> - ส่วนของ(กองบัญชาการ) - ห้องประชุม/พูดคุย - ห้องนั่งเล่น
<p>3. การเปิดโลกของทุกกลุ่มอายุ เพศ เปรียบเสมือนกับว่าเรามีอีกโลกหนึ่งให้เรียนรู้ให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เห็นคุณค่าความเสมอภาคทางสังคม ได้รู้จักกับโลกเวทมนตร์ แฮร์รี่ พอตเตอร์ เพื่อผลไปสู่เกิดความสนใจในการรักษาอ่านหนังสือมากขึ้น</p>	<ul style="list-style-type: none"> - จัดแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับแฮร์รี่ พอตเตอร์ - จัดExhibition(เทศกาล หมุนเวียน) - ห้องสมุด - ห้องเรียนต่างๆ เช่น เรียนปรุงยา เรียนวิชาป้องกันตัวจากศาสตร์มืด เรียนคาถา เรียน โบกไม้กายสิทธิ์ เรียนวิชาพยากรณ์ศาสตร์(กิจกรรม หมุนเวียน) - การแสดงประลอง 	<ul style="list-style-type: none"> - ห้องอเนกประสงค์ - กิจกรรมถาวร - กิจกรรมชั่วคราว - พื้นที่การแสดง
<p>4. เป็นศูนย์กลางของการจำหน่ายสินค้า ของสะสมของแบรนด์แฮร์รี่ พอตเตอร์ และได้สัมผัสกับบรรยากาศกับรับประทานอาหารและเครื่องดื่ม ในร้านที่ถูกเนรมิตมาตามในเรื่องแฮร์รี่ พอตเตอร์</p>	<ul style="list-style-type: none"> - จำหน่ายสินค้าและของสะสมของแบรนด์แฮร์รี่ พอตเตอร์ - ร้านอาหารและเครื่องดื่มในบรรยากาศอิงฉากในภาพยนตร์ แฮร์รี่ พอตเตอร์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ทรอกไดแอกอน(จำหน่ายสินค้าทุกอย่าง ที่เนรมิตบรรยากาศเสมือนในภาพยนตร์ และสินค้าอีกมากมายของแบรนด์แฮร์รี่ พอตเตอร์ - ร้านหม้อใหญ่รั่ว(ร้านอาหาร) - ร้านไม้กวาดสามอัน(ร้านเครื่องดื่ม)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

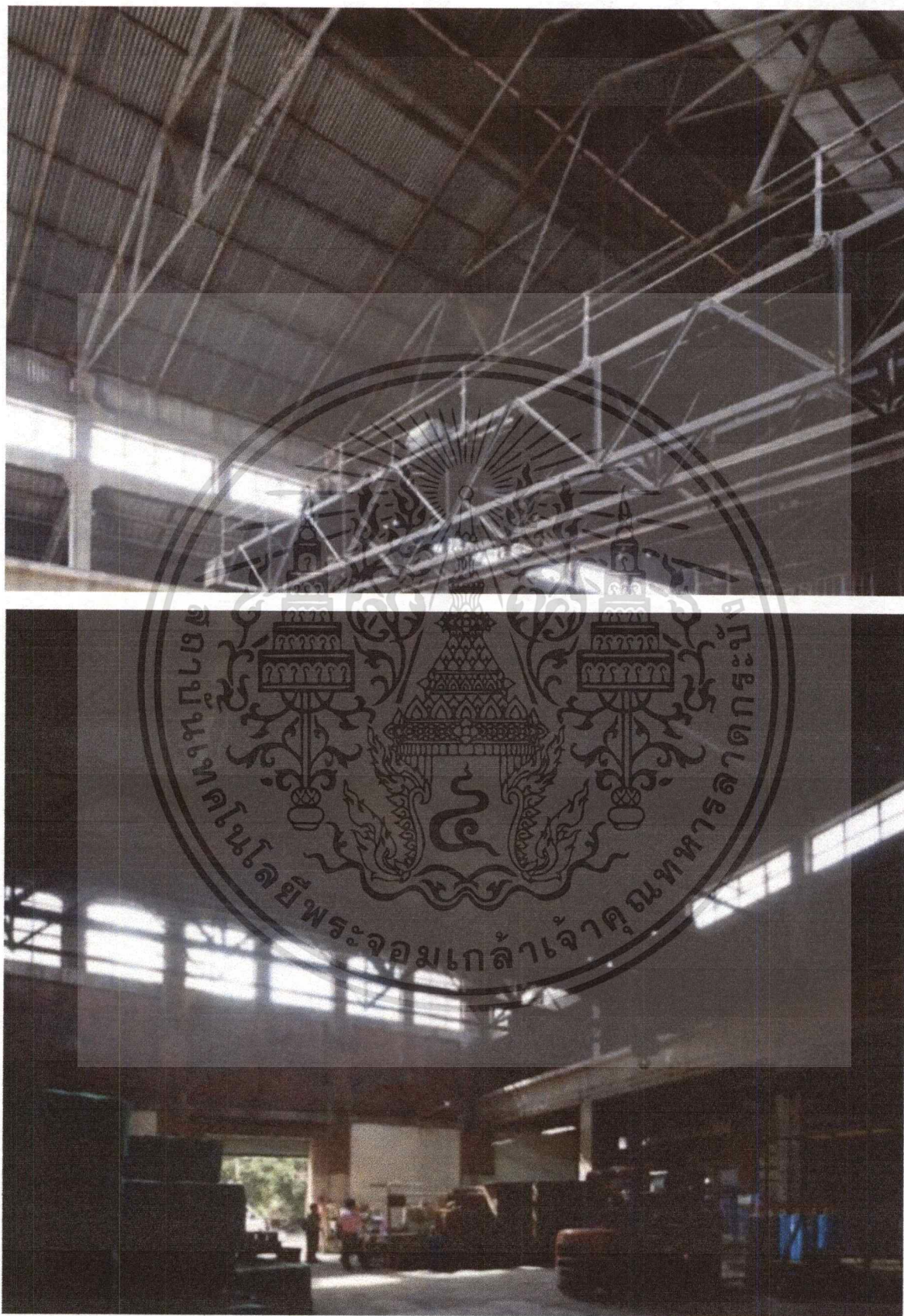
<p>5. เป็นสถานที่ให้บริการกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับโลกเวทมนต์ และเป็นสถานที่พักผ่อนที่น่ายินดีบรรยากาศการนอนในโรงเรียนฟ่อมดแม่มดและเวทมนตร์ศาสตร์ฮอกวอตส์</p>	<ul style="list-style-type: none"> - พักผ่อนในส่วนห้องพัก - ห้องเล่นเกมส์ เล่นกิจกรรม 	<ul style="list-style-type: none"> - ห้องพัก <ul style="list-style-type: none"> - แบ่งเป็น4ทีม(4บ้าน) - บ้านกริฟฟินดอร์ - บ้านฮัฟเฟิลพัฟ - บ้านเรเวนคลอ - บ้านสลิธีรีน - ทีมละ2type - พื้นที่บริการเล่นเกมกิจกรรม
--	---	--

2.11 ระบบสภาพแวดล้อมภายในและวัสดุ

อาคาร 2465 คลังพัสดุโรงงาน

ลักษณะพิเศษของอาคารหลังนี้อยู่ที่ผนังด้านสกัดที่หลังคาสัจจะ จะเห็นโครงสร้างของพัสดุดองค์ประกอบของผนังด้านสกัด นับจากด้านล่างขึ้นด้านบน เป็นดังนี้

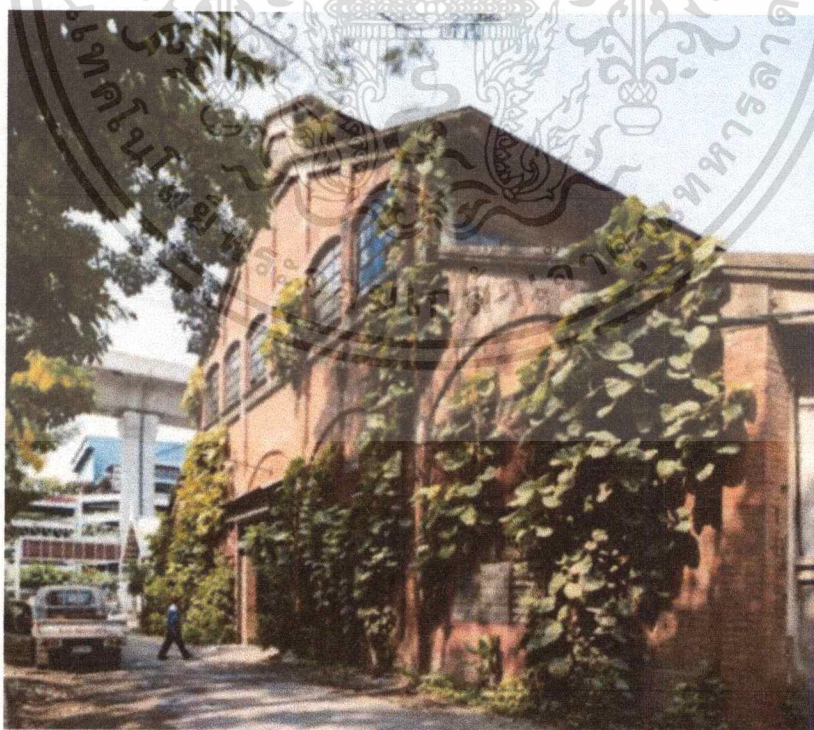
ประตูโครงสร้างโค้งต่อเนื่อง 5 ช่วงเสา แบ่งเป็นตรงกลาง 3 ช่วง และริมด้านข้าง ข้างละ ช่วง อาร์ตโค้งทำด้วยอิฐโดยที่จุด spring (ส่วนฐาน) ของ Arch (ประตูโค้ง) และ Keystone (ส่วนกลางสำหรับค้ำประตูโค้ง) ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่รับแรงกดสูงสุดทำด้วยคอนกรีตหล่อ ต่อเนื่องขึ้นไปจากประตูโค้งนี้เป็นชุด ช่องแสงกรงกระจกจำนวน 6 บาน ในโครงสร้างอาร์ต โค้ง ที่จุด Springs ตัวของ Arch (ประตูโค้ง) และ Keystone (ส่วนกลางสำหรับค้ำประตูโค้ง) ในส่วนนี้ทำด้วยคอนกรีตเปลือยเช่นกัน ต่อจากช่องกระจกเหล่านี้เสาเกล็ดที่ผนังอาคารจึงยึดไปรับคานคอนกรีตของหลังคา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.12 ลักษณะทางสถาปัตยกรรมและระบบโครงสร้าง

สร้างขึ้นในพุทธศักราช 2465 ลักษณะเป็นอาคารชั้นเดียว กว้าง 32 เมตร ยาว 125 เมตร และสูง 20 เมตร ผนังของอาคารแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนโถงกลาง กว้าง 20 เมตร โครงสร้างเป็นระบบเสาและคานคอนกรีตเสริมเหล็ก ใช้เป็นพื้นที่ซ่อมรถโดยสาร มีการวาง รางไปตามความยาวอาคาร 3 ราง ได้วางชุดลิกลงไปเป็นคูคอนกรีตสำหรับช่างซ่อมใต้ท้อง รถได้ ด้านบนได้ระดับช่อมีคานเหล็กเคลื่อนที่ (crane) สำหรับยกรถโดยสารวิ่งไปมาตลอด ความยาวอาคาร ส่วนริมสองข้างของโถงกลาง กว้างด้านละ 6 เมตร มีรางซ่อมข้างละ 1 ราง ผนังด้านหน้าและด้านหลังของอาคารประกอบด้วยประตูโครงสร้างคานโค้งต่อเนื่อง 5 ช่วง ที่โถงกลาง 3 ช่วงและริมข้างละช่วง ส่วนบนของผนัง โถงกลางแบ่งซอยออกเป็น คานโค้ง ต่อ เนื่องขนาดเล็ก 6 ช่วงติดต่อกัน เป็นช่องแสงกรูกระจก หลังคาโครงเหล็กทรีสเป็นจั่วเปิด ยอดยกขึ้นไปเป็นจั่วเล็กอีกชั้นหนึ่งเพื่อระบายลม ที่หน้าบ้านมีตัวเลขไทยระบุปีที่สร้าง 2465 และอักษร ย่อ ร.พ.ผ. หรือกรมรถไฟแผ่นดิน (เป็นชื่อที่ใช้ระหว่างพุทธศักราช 2464 – 2467) หลัง คารมี สองข้างเป็นทรงเพิงผนังด้านยาวทั้งสองข้างเป็นผนังก่ออิฐ เปิดผิว แต่ละช่วงเจาะ ช่องแสงกรูกระจกช่องละ 2 บาน ตลอดแนวอาคาร อาคารโรงซ่อมรถโดยสารเป็นตัวอย่าง อาคารที่แสดงให้เห็น โครงสร้างเสา คาน ผนัง และผนัง ที่ไม่มีการปิดบังและตกแต่งใดๆ ทั้งสิ้น ปัจจุบันอาคารหลังนี้ใช้เป็นอาคารคลังพัสดุ และส่วนต่อเติมด้านข้างเป็นโรงเก็บรถ พระที่นั่งจำนวน 2 ชุด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



2.13 ระบบสภาพแวดล้อมภายใน

2.13.1 ระบบปรับอากาศและการหมุนเวียนอากาศ

ในปัจจุบันการควบคุมสภาพอากาศในอาคารสามารถแบ่งออกได้ตามขนาดของ เครื่องปรับอากาศและแบ่งตามระบบการจ่ายความเย็นและระบายความร้อน ซึ่งอธิบายได้ดังนี้ แบ่งตามขนาดของ เครื่องปรับอากาศ

(1) เครื่องปรับอากาศแบบตู้ตั้ง (UNIT TYPE, PACKAGE TYPE)

ทั้งระบบจะอยู่ในเครื่องเดียวกัน โดยมีขนาดเล็กราคาถูก สะดวกในการติดตั้ง แต่ไม่เหมาะสม กับอาคารขนาดใหญ่ เนื่องจากมีเสียงรบกวน มีขีดจำกัดในการทำงาน อายุการใช้งานสั้น และไม่มี การ ถ่ายเทอากาศภายในและภายนอกอาคาร

(2) เครื่องปรับอากาศแบบแยกส่วน (SPLIT TYPE)

เป็นเครื่องปรับอากาศขนาดกลาง ยกเครื่องออกเป็นสองส่วน ส่วนหนึ่งอยู่ในห้องเรียก "FAN COIL UNIT" และส่วนภายนอกอาคารเรียก "CONDENSING UNIT" เนื่องจากมีข้อจำกัดใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านประสิทธิภาพการทำงาน ระยะระหว่างส่วน FAN COIL กับ CONDENSING ไม่เกิน 15-25 เมตร หรือระดับไม่เกิน 3 ชั้น ไม่เหมาะสมกับอาคารขนาดใหญ่

(3) เครื่องปรับอากาศแบบเซ็นทรัลแอร์ (CENTRAL UNIT)

เป็นระบบปรับอากาศขนาดใหญ่ แยกการทำงานเป็น 3 ส่วน คือ

1. CENTRIFUGAL MACHINE ประกอบด้วยส่วนทำงาน เป็นตัวกลางในการจ่ายความร้อนและ ความเย็นให้กับระบบการทำงานส่วนอื่น

2. AIR HANDING แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ

- AIR HANDING ใช้เป่าลมผ่าน COIL เย็น นานอากาศเข้าสู่ห้องโดยตรง

- AIR HANDING ใช้เป่าลมผ่าน COIL เย็น และนำลมเย็นผ่านเข้าช่องท่อ แล้วกระจายไปยังส่วนต่างๆ ของอาคารที่ต้องการปรับอากาศ

3. COOLING TOWER UNIT หรือ CONDENSING UNIT เป็นตัวถ่ายเทความร้อนและ ส่ง ความเย็นให้กับ CENTRIFUGAL MACHINE

แบ่งตามระบบจ่ายความร้อนและระบายความร้อน

1. ระบบอากาศทั้งหมด (ALL AIR SYSTEM)

เป็นระบบจ่ายและระบายความร้อนด้วยอากาศ ถ้าเป็นระบบ เซ็นทรัล ยูนิต ความเย็นจะถูกส่งไปตามท่อลม และมักใช้กับพื้นที่ที่เป็นห้องใหญ่ มีห้องเพียงห้องเดียวต้องการควบคุมการจ่ายอากาศเย็นทั่วบริเวณ เช่น โรงหนัง ห้องประชุม ห้องจัดเลี้ยง

2. ระบบน้ำทั้งหมด (ALL WATER SYSTEM)

เป็นระบบจ่ายความร้อนและระบายความร้อนโดยใช้น้ำ โดยมากเป็น เซ็นทรัล ยูนิต น้ำเย็น จะถูกส่งไปตามท่อ ซึ่งเดินเป็นวงผ่านห้องต่างๆ และแต่ละห้องจะมี แพนคอยล์ ยูนิต สำหรับพัฒนาความเย็นเข้าไปในห้อง ห้องใดที่ไม่ได้ใช้งานก็สามารถปิด แพนคอยล์ ได้เป็นส่วนๆ ลักษณะทำให้สามารถควบคุมความเย็นได้เป็นชั้นๆ ไป และแต่ละชั้นยังสามารถควบคุมความเย็นได้เป็นห้องๆ ด้วย ซึ่งเหมาะสำหรับการนำไปใช้ภายในโรงแรม โรงพยาบาล

ระบบน้ำทั้งหมด (ALL WATER SYSTEM) สามารถแบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ

1. นำความเย็นด้วยน้ำ และระบายความร้อนด้วยอากาศ

2. จ่ายความเย็นด้วยอากาศ และระบายความร้อนด้วยน้ำ

3. ระบบทำความเย็นแบบอัดไอ (DIRECT REFRIGERANTION SYSTEM)

นำความเย็นจากน้ำยาโดยตรง ส่วนใหญ่ใช้ในระบบปรับอากาศขนาดเล็ก เช่น

เครื่องปรับอากาศแบบตู้ตั้ง

ระบบปรับอากาศมีความจำเป็นมากต่อการบริการ เพื่อความสะดวกสบายของผู้ใช้อาคาร โดยเฉพาะอาคารขนาดใหญ่ เช่น โรงแรม ระบบปรับอากาศมีบทบาทในการควบคุมอุณหภูมิให้คงที่ จู่ ในระดับความสบายของผู้ใช้อาคาร ทั้งยังช่วยป้องกันเสียงจากภายนอกและภายในอาคารได้ด้วย ขณะเดียวกันระบบหมุนเวียนอากาศก็จำเป็นในการช่วยให้ระบบการจ่ายลมเย็นสามารถทำงานได้ สะดวก

ในการเลือกใช้ระบบปรับอากาศและระบบหมุนเวียนอากาศภายในโครงการนั้น จะต้องตอบสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอย และลักษณะความต้องการอื่นๆ พร้อมทั้งความเหมาะสมในการออกแบบมาเป็นเกณฑ์พิจารณา

ระบบปรับอากาศและการจ่ายความเย็น

1. ส่วนห้องพัก (GUEST ROOM)

ใช้ระบบปรับอากาศ เซนทรัล ยูนิค แบบ ระบบน้ำทั้งหมด (ALL WATER SYSTEM)

จ่าย ความร้อนโดยใช้ แฟนคอยล์ เป่าลมเย็นเข้าสู่ห้องพักโดยตรง

2. ส่วนที่เป็นสาธารณะ

เช่น โถงโรงแรม ห้องประชุม จัดเลี้ยง ภัตตาคาร ใช้ระบบปรับอากาศ เซนทรัล ยูนิค

แบบระบบน้ำทั้งหมด (ALL WATER SYSTEM) คือ จ่ายความเย็นโดยใช้ AIR

HANDLING UNIT (AHU) เป่าลมเย็นไปตามท่อในส่วนต่างๆที่ต้องการปรับอากาศ

ลักษณะตัวจ่ายลม ที่ใช้ในโครงการแบ่งเป็น 2 แบบ คือ

1. การจ่ายลมจากเพดาน(CEILINGDIFFUSER)ส่วนใหญ่จะมีลักษณะเป็น

วงกลม,สี่เหลี่ยมจัตุรัส และสี่เหลี่ยมผืนผ้า

ข้อดี สามารถกระจายความเย็นได้ทั่วถึง

ข้อเสีย เปลือกช่องว่าง (SPACE) เหนือเพดาน

2. การจ่ายลมจากผนัง (WALL DIFFUSER) การจ่ายลมในแนวผนัง หัวจ่าย เรียกว่า GRILL ลักษณะการจ่ายจากด้านในอาคารออกสู่ด้านนอก เพื่อความร้อนจากภายนอกจะเข้ามาได้น้อยๆ

ข้อดี สามารถทำในห้องเพดานสูงได้ เพราะไม่มี ท่อลม บนเพดาน ข้อเสีย การจ่ายความเย็นอาจถูกรบกวนจาก ฉนวนกันความร้อนได้

สรุป ลักษณะการจ่ายลมเย็นภายในห้องพักแขกจะใช้แบบซ่อนในผนังหรือแบบ หน้ากากแอร์ อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือทั้งสองอย่างรวมกัน แล้วแต่ความเหมาะสมและการ ออกแบบ

ลักษณะของท่อจ่ายลม

โดยทั่วไปเป็นลักษณะของท่อสี่เหลี่ยม แต่ท่อจ่ายลมที่ดีควรมีลักษณะเป็นทรงกระบอก แต่ไม่ เป็นที่นิยม เพราะมีราคาแพงและเปลืองช่องว่างเหนือเพดาน สัดส่วนของท่อลม ในด้านกว้างต่อด้าน ยาว จะเป็นอัตราส่วนประมาณ 1:6 ขึ้นไป

วัสดุที่ใช้ทำท่อจ่ายลมเย็น ได้แก่ แผ่นเหล็กกล้าไนซ์ พีวีซี และไฟเบอร์กลาส ซึ่ง สามารถทำ หน้าที่เป็นฉนวนกันความร้อน-เย็น กันเสียง และทนต่อแรงลมภายในท่อ ซึ่ง มีความเร็วสูงประมาณ 15-25 เมตร/วินาที

ระบบดูดอากาศกลับและระบบหมุนเวียนอากาศ

1. ส่วนห้องพัก ใช้ระบบจ่ายความเย็นโดยใช้ แพนคอยล์ ยูนิต เป่าลมเย็นเข้าสู่ห้องพักระบบ หมุนเวียนอากาศกระทำโดยการดูดอากาศภายในห้องเข้าสู่ แพนคอยล์ ยูนิต โดยตรง
2. ส่วนที่เป็นสาธารณะ เช่น โถงโรงแรม ห้องประชุม จัดเลี้ยง ภัตตาคาร ที่ใช้ AHU เป่าลมเย็น ไป ตามท่อ จะใช้ระบบหมุนเวียนอากาศแบบใช้ท่อดูดอากาศกลับ ซึ่งเป็นระบบที่มีประสิทธิภาพ มากและ สามารถติดตั้งไว้ภายในห้องนำและดูดกลิ่นของห้องนำออกไปด้วยการหมุนเวียนของ อากาศกระทำเพื่อให้ระบบการจ่ายลมเย็นสามารถทำงานได้ และ นอกจากนี้ยังเป็นระบบที่ช่วย ให้ภายในห้องเกิดอากาศบริสุทธิ์เข้ามาแทนที่อากาศที่หมุนเวียนภายใน ห้อง ซึ่งระบบการ หมุนเวียนของอากาศนี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ระบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระบบที่ 1 เป็นระบบหมุนเวียนอากาศที่มีประสิทธิภาพ แต่สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายมาก เพราะมีท่อสำหรับดูดอากาศกลับ

ระบบที่ 2 ต้องเตรียมพื้นที่เหนือเพดาน โดยใช้ช่องว่างเหนือเพดานทั้งหมด สำหรับ การดูดอากาศกลับ ลักษณะอาคารต้องถูกปิดไม่ให้มีรอยรั่ว

ระบบที่ 3 ใช้ทางเดินเป็น ท่อดึงลมกลับ(RETURN AIR DUCT) ในตัว โดยทาประตูให้เป็นหน้ากักหมุนอากาศระบบนี้ทำให้เกิดความประหยัด ใช้ตัวอย่าง PAN ROOM เป็นหน้ากักใน ตัว เป็นระบบที่มีราคาถูกแต่มีเสียงดัง และทำให้บริเวณที่ทำการเป่าแรงกว่าที่อื่น ๆ

2.13.2 ระบบป้องกันอัคคีภัย

กฎหมายกำหนดไว้ว่าอาคารที่เป็นอาคารสาธารณะ,อาคารขนาดใหญ่และอาคารสูงต้องมี ข้อกำหนดสำหรับการป้องกันอัคคีภัย ที่หลีกเลี่ยงมิได้เด็ดขาดแต่ใน อาคารพักอาศัยทั่วไปไม่จำเป็น ขนาดเล็กหรือขนาดใหญ่ เช่น คอนโดมิเนียมอพาร์ทเมนท์ ก็จำเป็นต้องมีระบบป้องกัน อัคคีภัยตาม สมควรไว้ด้วยทั้งนี้เพื่อประโยชน์ และความปลอดภัยแก่ชีวิต และทรัพย์สินของผู้อยู่อาศัย การป้องกันอัคคีภัยสามารถกระทำได้ 2 ลักษณะคือ

1. การป้องกันอัคคีภัยวิธี Passive

- เริ่มจากการจัดวางผังอาคารให้ปลอดภัยต่ออัคคีภัย คือการวางผังอาคารให้สามารถป้องกัน อัคคีภัยจากการเกิดเหตุสุดวิสัยได้ มีวิธีการได้แก่ เว้นระยะห่างจากเขตที่ดิน เพื่อกันการลามของไฟ ตามกฎหมาย การเตรียมพื้นที่รอบอาคาร สำหรับเข้าไปดับเพลิงได้เป็นต้น

- การออกแบบอาคาร คือการออกแบบให้ตัวอาคารมีความสามารถในการทนไฟ หรือ อย่าง น้อยให้มีเวลาพอสำหรับหนีไฟได้ นอกเหนือจากนั้น ต้องมีการออกแบบที่ทำให้ การเข้าดับเพลิงทำได้ ง่าย และมีการอพยพคนออกจากอาคารได้สะดวก มีทางหนีไฟที่ดี มีประสิทธิภาพ

2. การป้องกันอัคคีภัยวิธี Active คือการป้องกันโดยใช้ระบบเตือนภัย,การควบคุมควันไฟ,ระบายน้ ควันไฟและระบบดับเพลิงที่ดี

- ระบบสัญญาณแจ้งเหตุเตือนภัยเป็นระบบ ที่บอกให้คนในอาคารทราบว่า มีเหตุฉุกเฉิน จะได้มีเวลาสำหรับการเตรียมตัวหนีไฟ หรือดับไฟได้จนประกอบของระบบสัญญาณเตือนอัคคีภัย

ส่วนประกอบที่สำคัญของระบบเตือนอัคคีภัยมี 5 ส่วนใหญ่ๆ ซึ่งทำงานเชื่อมโยงกัน

1. ชุดจ่ายไฟ (Power Supply)

ชุดจ่ายไฟ เป็นอุปกรณ์แปลงกา ลังไฟฟ้าของแหล่งจ่ายไฟมาเป็นกา ลังไฟฟ้ากระแสตรงที่ใช้ปฏิบัติงานของระบบและจะต้องมีระบบไฟฟ้าสำรอง เพื่อให้ระบบทำงานได้ในขณะที่ไฟปกติดับ

2. แผงควบคุม (Fire Alarm Control Panel)

เป็นส่วนควบคุมและตรวจสอบการทาก งานของอุปกรณ์และส่วนต่างๆในระบบทั้งหมด จะ ประกอบด้วยวงจรถวายคุมคอยรับสัญญาณจากอุปกรณ์เริ่มสัญญาณ, วงจรทดสอบการทำงาน, วงจร ป้องกันระบบ, วงจรสัญญาณแจ้งการทาก งานในสภาวะปกติ และภาวะขัดข้อง เช่น สายไฟจาก อุปกรณ์ตรวจขบ้ ชาติ, แบตเตอรี่ต่ำ หรือไฟจ่ายตู้แผงควบคุมโดนตัดขาด เป็นต้น ตั้ ู แผงควบคุม (FCP)จะมีสัญญาณไฟและเสียงแสดงสภาวะต่างๆบนหน้าตู้ เช่น

- Fire Lamp : จะติดเมื่อเกิดเพลิงไหม้
- Main Sound Buzzer : จะมีเสียงดังขณะแจ้งเหตุ

1. ชุดจ่ายไฟ
2. แผงควบคุม
5. อุปกรณ์ประกอบ
3. อุปกรณ์เริ่มสัญญาณ
4. อุปกรณ์แจ้ง สัญญาณ

- Zone Lamp : จะติดค้างแสดงโซนที่เกิด Alarm

- Trouble Lamp : แจ้งเหตุขัดข้องต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- **Control Switch** : สำหรับการควบคุม เช่น เปิด/ปิดเสียงที่ตู้และกระดิ่ง,ทดสอบการทำงานตู้ทดสอบBattery,Resetระบบหลังเหตุการณ์เป็นปกติ

3. อุปกรณ์เริ่มสัญญาณ (Initiating Devices)

เป็นอุปกรณ์ต้นกำเนิดของสัญญาณเตือนอัคคีภัย ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ

3.1 อุปกรณ์เริ่ม สัญญาณจากบุคคล (**Manual Station**) ได้แก่ สถานีแจ้งสัญญาณเตือนอัคคีภัยแบบ ใช้มือกด (**Manual Push Station**)

3.2 อุปกรณ์เริ่ม สัญญาณโดยอัตโนมัติ เป็นอุปกรณ์อัตโนมัติที่มีปฏิกิริยาไวต่อสภาวะ ตามระยะต่างๆ ของการเกิดเพลิงไหม้ ได้แก่ อุปกรณ์ตรวจจับควัน (**Smoke Detector**) อุปกรณ์ตรวจจับความร้อน (**Heat Detector**) อุปกรณ์ตรวจจับเปลวไฟ(**Flame Detector**) อุปกรณ์ตรวจจับแก๊ส(**Gas Detector**)

4. อุปกรณ์แจ้ง สัญญาณด้วยเสียงและแสง (**Audible & Visual Signalling Alarm Devices**) หลังจากอุปกรณ์เริ่มสัญญาณทำงานโดยส่งสัญญาณมายังตู้ควบคุม(FCP) แล้ว FCPจึงส่งสัญญาณ ออกมาโดยผ่านอุปกรณ์ ได้แก่ กระดิ่ง,ไซเรน, ไฟสัญญาณ เป็นต้นเพื่อให้ผู้อยู่อาศัย, ผู้รับผิดชอบหรือ เจ้าหน้าที่ดับเพลิงได้ทราบว่ามีเหตุเพลิงไหม้เกิดขึ้น

5. อุปกรณ์ประกอบ (Auxiliary Devices)

เป็นอุปกรณ์ที่ทำงานเชื่อมโยงกับระบบอื่นที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมป้องกัน และดับเพลิงโดยจะ ถ่ายทอดสัญญาณระหว่างระบบเตือนอัคคีภัยกับระบบอื่น เช่น

5.1 ส่งสัญญาณกระตุ้นการทำงานของระบบบังคับลิฟท์ลงชั้นล่าง, การปิดพัดลมในระบบปรับอากาศ, เปิดพัดลมในระบบระบายอากาศ, เปลี่ยนแปลงเพื่อควบคุมควันไฟ,การควบคุมเปิดประตูทางออก, เปิดประตูหนีไฟ, ปิดประตูกันควันไฟ, ควบคุมระบบกระจายเสียง และการประกาศแจ้งข่าว, เปิด ระบบดับเพลิงเป็นต้น

5.2 รับสัญญาณของระบบอื่นมากระตุ้นการทำงานขอระบบสัญญาณเตือนอัคคีภัย เช่น จากระบบ ฟันน้ำมีดับเพลิง ระบบดับเพลิงด้วยสารเคมีชนิดอัตโนมัติ เป็นต้น

2.13.3 ระบบแสงสว่าง

การส่องสว่างภายในเพื่อให้ใช้งานได้นั้น หมายถึง ต้องให้ได้ระดับความส่องสว่างอยู่ในเกณฑ์ที่ ใช้งานได้โดยไม่ต้องทำให้เพ่งสายตามากเกินไป ส่วนการส่องสว่างให้เกิดความสวยงามนั้นก็ต้องอาศัย ความมีศิลป์ในตัวเพื่อพิจารณาในแง่การให้แสงแบบเอฟเฟค (Effect Lighting) หรือการให้แสงแบบ ส่องเน้น (Accent Lighting)

ระบบการให้แสงหลัก ซึ่งหมายถึงแสงสว่างพื้นฐานที่ต้องใช้เพื่อการใช้งานซึ่งแยกออกได้ เป็น ระบบต่างๆ ดังนี้

1. แสงสว่างทั่วไป (General Lighting) คือ การให้แสงกระจายทั่วไปเท่ากันทั้งบริเวณพื้นที่ใช้ งาน ซึ่งใช้กับการให้แสงสว่างไม่มากเกินไป แสงสว่างดังกล่าวไม่ได้เน้นเรื่องความสวยงามมากนัก ดังนั้นการประหยัดพลังงานสามารถทำได้ในแสงสว่างทั่วไปนี้
2. แสงสว่างเฉพาะที่ (Localized Lighting) คือ การให้แสงสว่างเป็นบางบริเวณเฉพาะที่ทำงาน เท่านั้น เพื่อการประหยัดพลังงานไฟฟ้า โดยไม่ต้องให้สม่ำเสมอเหมือนแบบแรก เช่น การให้ แสงสว่างจากฝ้าเพดานโดยติดตั้งเฉพาะเหนือโต๊ะหรือบริเวณใช้งานให้ได้ความส่องสว่างตาม ต้องการ การให้แสงสว่างลักษณะนี้ประหยัดกว่าแบบ ก) ข้างต้น
3. แสงสว่างเฉพาะที่และทั่วไป (Local Lighting + General Lighting) คือ การให้แสงสว่างทั้ง แบบทั่วไปทั้งบริเวณ และเฉพาะที่ที่ทำงาน ซึ่งมักใช้กับงานที่ต้องการความส่องสว่างสูงซึ่งไม่ สามารถให้แสงแบบแสงสว่างทั่วไปได้เพราะเปลืองค่าไฟฟ้ามาก เช่น การให้แสงสว่างจากฝ้า เพดานเพื่อส่องบริเวณทั่วไป และที่โต๊ะทำงานติดโคมตั้งโต๊ะส่องเฉพาะต่างหากเพื่อให้ได้ ความส่องสว่างสูงมากตามความต้องการของงาน

2.13.4 ระบบการจัดการสุขภาพภายในอาคาร

น้ำเสียที่เกิดจากการประกอบกิจการร้านอาหารจะมีจุดเด่นคือมีความมัน และสารชีวะมวลอยู่ในน้ำค่อนข้างมาก อันเกิดมาจากการล้างจานเป็นจำนวนมากๆ หรือเศษซากอาหารที่ปนมากับน้ำที่ใช้ ทาความสะอาด น้ำเสียจากร้านอาหารจึงมักจะมีฟิล์มชีวภาพเคลือบอยู่บนผิวน้ำ และมีกลิ่นค่อนข้าง เข้มข้นกว่าน้ำเสียทั่วไป

ถึงบำบัดน้ำเสียที่ใช้จึงควรเลือกถังที่ออกแบบมาเพื่อดักจับ และย่อยสลายสารชีวะมวล โดยเฉพาะ โดยอาจไม่ต้องคำนึงถึงเรื่องปริมาตรบำบัดมากนัก ยิ่งเป็นถังบำบัดน้ำเสียแบบที่

สามารถฝัง ใต้ดินได้ ยิ่งดีเพราะช่วยให้ภาพลักษณ์ดูดีกว่าการตั้งถังบำบัดน้ำเสียของร้านไว้เด่นๆ ทั้งนี้แม้จะ เลือกใช้ถังบำบัด น้ำเสียที่มีประสิทธิภาพสูงแล้วยังจำเป็นต้องใส่ใจกับเรื่องของการ แยกขยะ และดักจับ เศษอาหารก่อนปล่อยลงไปในระบบน้ำทิ้ง เพื่อให้ถังบำบัดน้ำเสียไม่ต้องทำงานหนักจนเกินไป เป็นการ ยืดอายุการใช้งานของถังบำบัดน้ำเสียได้เป็นอย่างดี

ตำแหน่งที่ตั้งถังบำบัดที่เหมาะสม

ควรมีการวางแผนกำหนดตำแหน่งถังบำบัด โดยจัดความกว้างและความลึกของพื้นที่ให้ เพียงพอสำหรับถังบำบัดพร้อมคาน้ำถึงเส้นทางเดินท่อที่สอดคล้องกัน เพื่อให้การระบายของเสีย จาก สุขภัณฑ์ไปยังถังบำบัดและท่อน้ำสาธารณะเป็นไปได้โดยสะดวก ถังบำบัดควรวางใกล้ตาแหน่งท่อ ระบายน้ำเดิม โดยเดินท่อให้มีความลาดชันไม่ต่ำกว่า 1: 50 นอกจากนั้น ตำแหน่งของถัง บำบัด จะต้อง อยู่สูงกว่าปลายท่อน้ำสาธารณะด้วย และอาจวางบ่อพักเป็นระยะๆ ตามความ เหมาะสมรวมถึงทุกจุด หักเลี้ยวเพื่อความง่ายง่ายในการบำรุงรักษา

2.13.5 วัสดุในการเลือกใช้

การใช้วัสดุตกแต่งภายในห้องของอาคารพักอาศัยตากอากาศและส่วนอื่นๆ ซึ่งบางชนิด ไม่ เหมาะสม และไม่สามารถนำมาใช้ได้ถ้าจะใช้ก็จะเกิดปัญหาจากอากาศบริเวณชายทะเลที่มี ปฏิกริยา ต่อวัสดุนั้นๆ และต้องเพิ่มการบำรุงรักษา อันเป็นการเสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์ จาก การวิเคราะห์ ถึงวัสดุที่นำมาใช้นั้นจะต้องทนต่อสภาพดินฟ้าอากาศของชายทะเล ง่ายต่อการ รักษา ทาความสะอาด ส่วนใหญ่ที่ใช้กัน อยู่ก็จะเป็นวัสดุที่ได้จากธรรมชาติ และจากการประดิษฐ์ โดยทั่วไปได้แก่ ไม้ทุกชนิด เช่น ไม้สัก ไม้เฒ่า หวาย ไม้ฉางา ฯ , หินได้แก่พวกหินอ่อน หรือหิน ทะเล กระจกและ อื่นๆ ซึ่งความจริงในส่วนนี้ของพื้นที่ไม่จำเป็นต้องปูพรมทุกห้อง(นอกจาก ต้องการความหรูหราและ สวยงาม) เพราะยากแก่การทาความสะอาด เพราะชายทะเลมักจะมี ทรายติดตัวของผู้ที่มาพัก ซึ่งการ ที่จะมาพักผ่อน เปลี่ยนบรรยากาศต้องการความสบาย โดยไม่ จำเป็นต้องคอยระวังรักษา หรือใช้โดย อึดอัดไม่สะดวก พื้นที่ส่วนที่เป็นสาธารณะ โดยทั่วไปควร ใช้หิน หรือกระเบื้องดินเผา หรือวัสดุที่ เหมาะสมกับอากาศชายทะเล และดูแลรักษาง่าย ทำ ความสะอาดง่ายและคงทนถาวร

1. วัสดุประเภทหิน

วัสดุประเภทหิน สำหรับผนังภายในและภายนอกของอาคาร นับว่าเหมาะสมที่จะกระด้วย วัสดุประเภท หิน อันได้แก่ หินประเภทเนื้อละเอียด สามารถทนต่อดินฟ้าอากาศหรือใช้กันผนัง

และพื้นที่ใช้งานหนัก ตลอดจนพื้นที่ที่คนพลุกพล่าน เพราะหินทนต่อการสัมผัส และทำความสะอาดง่าย และยังมีคุณสมบัติ ที่ให้ความงาม ประทับใจ มคี่ ่า การเลือกใช้หินแต่ละชนิด ก็จะทำให้ความรู้สึกต่างกันไป วัสดุประเภท หินสามารถแยกชนิดออกได้ดังต่อไปนี้

- หินอ่อน

เป็นหินที่สามารถทนความสกปรกได้ดี ทนต่อสารเคมีได้บ้างบางชนิด ซึ่งจะใช้หินอ่อนกับผนังภายใน เป็นส่วนมาก หินอ่อนให้ลักษณะที่มีคุณค่าในด้านความงามมากกว่าหินประเภทอื่นๆ มีสีให้เลือกหลาย สี เช่น ขาว ดา เทา ชมพู เขียว น้ำตาล เป็นต้น หินชนิดนี้ทนกับน้ำหนักปานกลาง ทนต่อการขีดสีไม่ เกือบเสีย มีผิวหน้าที่ดูสวยงาม หรุหรา ถ้าถู น้ำมันอาจต่างเป็นดวง มีทั้งแบบตันและแบบมัน มักใช้ ปูพื้นห้องน้ำและที่ที่ต้องการความหรุหรา วิธีปู คือ ปูนทราย ขนาดความหนาของแผ่นจะเป็น $\frac{3}{4}$ และ 1 นิ้ว

- หินกาบ

คือหินที่ซ้อนกัน เป็นชั้นๆ ที่นิย มีใช้มีหลายสีคือ สีน้ำตาล ดา เหลือง ส้มแดง ม่วง(มีราคาแพงที่สุด) ส่วนมากใช้ปูตามทางเดิน ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติการปูหินกาบทำได้โดย เตรียม พื้นที่ที่จะปูให้มี ผิวขรุขระ เพื่อหินกาบจะได้ติดแน่นกับพื้น ไซ้แปรงซุบน้ำดี ผึ่งให้ชุ่มตลอดเวลา ใช้ปูนทรายเป็น ตัวเชื่อม เมื่อปูตองคอยจับแผ่นหินไปด้วย เพื่อไม่ให้หน้าปูนเกาะที่หินกาบ เมื่อเสร็จใช้ฟองน้ำทำความสะอาดและลงแว็กซ์

- หินแกรนิต

ส่วนมากใช้กรุ ผนังหรือพื้นทางเดินของส่วนต่างๆ เนื่องจากเป็นหินที่แข็งที่สุด เนื้อแน่น และทนทาน เมื่อขัดให้ขึ้นเงาจะมีลักษณะคล้ายหินอ่อน รักษาและทำความสะอาดง่าย

- หินชนวน

หินชนวนมีสีต่างๆให้เลือกหลายสี ได้แก่สี ีฟ้า สีดา และสีน้ำตาล มีราคาแพงแต่ประหยัดค่าบำรุงรักษา ได้ดี

- หินหล่อ

ได้แก่ วัสดุประเภทหินผสมกับ ซีเมนต์ ดูมีคณ ค่าน้อยกว่าหินแท้ แต่มีความงามคงทน และรักษาง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.วัสดุประเภทดินเผา

วัสดุประเภทดินเผา เช่น อิฐ กระเบื้อง และเซรามิก สามารถใช้กรุพื้นและผนัง ราคาถูกกว่าหิน ทนทานดินฟ้าอากาศ ทนต่อการสึกกร่อน รักร้าง่าย ตลอดจนมีลวดลายให้เลือกได้มากกว่า

- อิฐ

สามารถนำมาใช้ได้โดยธรรมชาติของมัน หรือทาสีทับ สีธรรมชาติมีสีแดง สีแสด สีเหลือง ราคาถูกกว่า หิน คงทนและง่ายต่อการรักษา

- กระเบื้อง

เป็นวัสดุที่สามารถปูได้ทั้งพื้นและผนัง ใช้ในทุกห้องได้ตามต้องการ เหมาะสมกับสภาพดินฟ้าอากาศ และทนต่อผลจากไอน้ำเค็มได้เป็นอย่างดี มีหลากหลายแบบ หลายขนาด หลากสีให้เลือกได้ตาม ความต้องการ

3.วัสดุประเภทไม้

เป็นวัสดุที่เหมาะสมกับการตกแต่งภายในที่ต้องการความเป็นธรรมชาติ เพราะหาได้ง่าย ทนต่อสภาพ ดินฟ้าอากาศ และมีความกลมกลืนกับสภาพแวดล้อม ไม่มีหลายชนิด เช่น

- ไม้สัก

เป็นไม้เนื้อปานกลางระหว่างไม้เนื้อแข็งกับไม้เนื้ออ่อน ใช้กับงานประณีตได้ดี รวมทั้งมีสีสันทนและ ลวดลายสวยงาม เหมาะแก่การทาเครื่องเรือน ในส่วนที่ต้อ ้งการความสวยงาม และคงทน การนำมาใช้ ควรขัดผิวให้เรียบเนียนอาจย้อมสีให้เข้มขึ้นเล็กน้อยก็จะ

สวยงาม

- ไม้ัดสัก

เป็นไม้สักที่แปรรูปให้เป็นแผ่น บางอัดทับกับไม้เนื้อแข็ง เพื่อให้มีความแข็งแรงไม่บิดงอหรือหัก ใช้กรุ เครื่องเรือน จะดูแลรักษายากกว่าเครื่องเรือนที่ทำด้วยไม้สัก

- ไม้อัดยาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นไม้อัดเช่นเดียวกับไม้อัดสัก มีความแข็งแรงทนทานพอๆกัน แต่มีเนื้อสีไม้และ ลวดลายน้อยกว่า มาก นิยมพ่นสีที่ รือกรูวัสดุอื่นทับผิวหน้าอีกที่ ราคาถูก แต่การใช้ไม้ อัดยางพ่นสีทาผิวเครื่องเรือน จะ ดูแลรักษายากกว่าเครื่องเรือนที่ทาผิวด้วยไม้สัก

- ไม้อัดมะปิ่น

เป็นไม้อัดที่มีคุณภาพและราคาปานกลาง มีเนื้ออ่อนและทาผิวได้ดีโดยไม่ต้องย้อมสี – ไม้อัดยมหิน

มีลักษณะคล้ายไม้อัดสัก แต่มี ลวดลายแปลกกว่า คือไม่เป็นระเบียบเรียบร้อย เหมือน ลายของไม้สัก แต่มีการผลิตน้อย จึงหายาก ราคาไม่แน่นอน มีความคงทนมาก

- ไม้สน หรือ ไม้ฉาน

เป็นไม้เนื้ออ่อน ไม่นิยมใช้ทาเครื่องเรือนมากนัก แต่มีไซบี ระกอบหรือใช้ตกแต่งบางส่วน ของเครื่อง เรือนให้ดูสวยงามมากขึ้น ปัจจุบันมีการนำไปใช้ทาเครื่องเรือนทั้งตัว เพราะมี ความสวยงาม แต่ไม่ค่อย แข็งแรง จึงใช้กั ับเครื่องเรือนที่มีขนาดเล็ก ไม่ต้องรับน้ำหนัก มากนัก หรือใช้ประดับบนโครงสร้างไม้ เนื้อแข็งแทน ก็จะได้ผลดีเพราะมีความสวยงาม และราคาที่ค่อนข้างถูก

- ไม้จาปา

เป็นไม้เนื้ออ่อน ใช้กับงานที่มีความประณีต ไม่นิยมย้อมสี

- ไม้ประสานสัก

เป็นไม้ชิ้นเล็กที่นำมาต่อกันเป็นแผ่น เพื่อทาเครื่องเรือน ไม้ทนทานเท่าไม้สัก ราคาถูก นอกจากนี้ยังมีผลิตภัณฑ์ ที่อัด แปรรูปแล้วใช้ทาเครื่องเรือนได้อีก มีความแข็งแรงเท่า เทียบกับไม้ แต่ ราคาถูกกว่า เรียกว่า “ยิปซัม บอร์ด” จะใช้วัสดุกรุทับผิวหน้าหรือไม้ใช้ ก็ได้

4. กระจก

กระจกเป็นวัสดุที่สำคัญต่อการตกแต่งภายในเป็นอย่างมาก เพราะมีความสวยงามใน ตัวเอง สามารถ ใช้ร่วมกับวัสดุอื่นๆได้เป็นอย่างดี มีความโปร่งแสง ทนไฟ และกระจกเงาก็มี ความสำคัญ ในการเพิ่ม ความ โปร่ง โล่ง มีคุณค่า หูหรา ให้กับสถานที่

กระจกมีหลายแบบ สามารถเลือกใช้ได้ตามความต้องการ เช่น กระจกดูดความร้อน กระจก 2 ชั้น ช่วยกระจายแสงและกรองความร้อน กระจกบานเกล็ด รับลมได้ดี กระจกมีข้อดีคือ สามารถกันน้ำ กันฝน กันลมได้ ปลอดภัยจากเชื้อราและสามารถป้องกันเสียงได้อีกด้วย แต่มีข้อเสีย คือ มีขนาดใหญ่ไม่มาก (ถ้า ต้องการขนาดใหญ่พิเศษ ต้องสั่งจากต่างประเทศ และมีราคาสูงมาก) ยากต่อการขนส่ง ผิวหน้ามักจะ เป็นรอยขีดข่วน

5. ผ้าม่าน

ผ้าม่านเป็นวัสดุที่สำคัญในการตกแต่งภายใน ที่มีความจำเป็นต่อ ประตู หน้าต่าง และ กระจก บางครั้ง อาจนำมาใช้ในลักษณะการปิด กันอื่นๆได้ ผ้าที่นำมาทำผ้าม่านมีหลายชนิดด้วยกัน เช่น

- ผ้าไหม เป็นผ้าที่มีคุณค่ามาก ให้ความรู้สึกเป็นี ทางการ สง่างาม เป็นระเบียบ
- ผ้ากามะหยี่ ให้ความรู้สึก หูหრაฟุ่มเฟือย ภูมิฐาน นุ่มนวล มีราคา
- ผ้าฝ้าย ให้ความรู้สึกสบาย เป็นี กันเอง
- ผ้าป่าน ให้ความรู้สึกเบา โปร่ง สบาย
- ผ้าลูกไม้ ให้ความรู้สึกนุ่มนวล โรแมนติก นอกจากนี้ยังมีผ้าไมไฟ มู่ลี่ตา ังๆ ที่ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ โปร่งสบาย

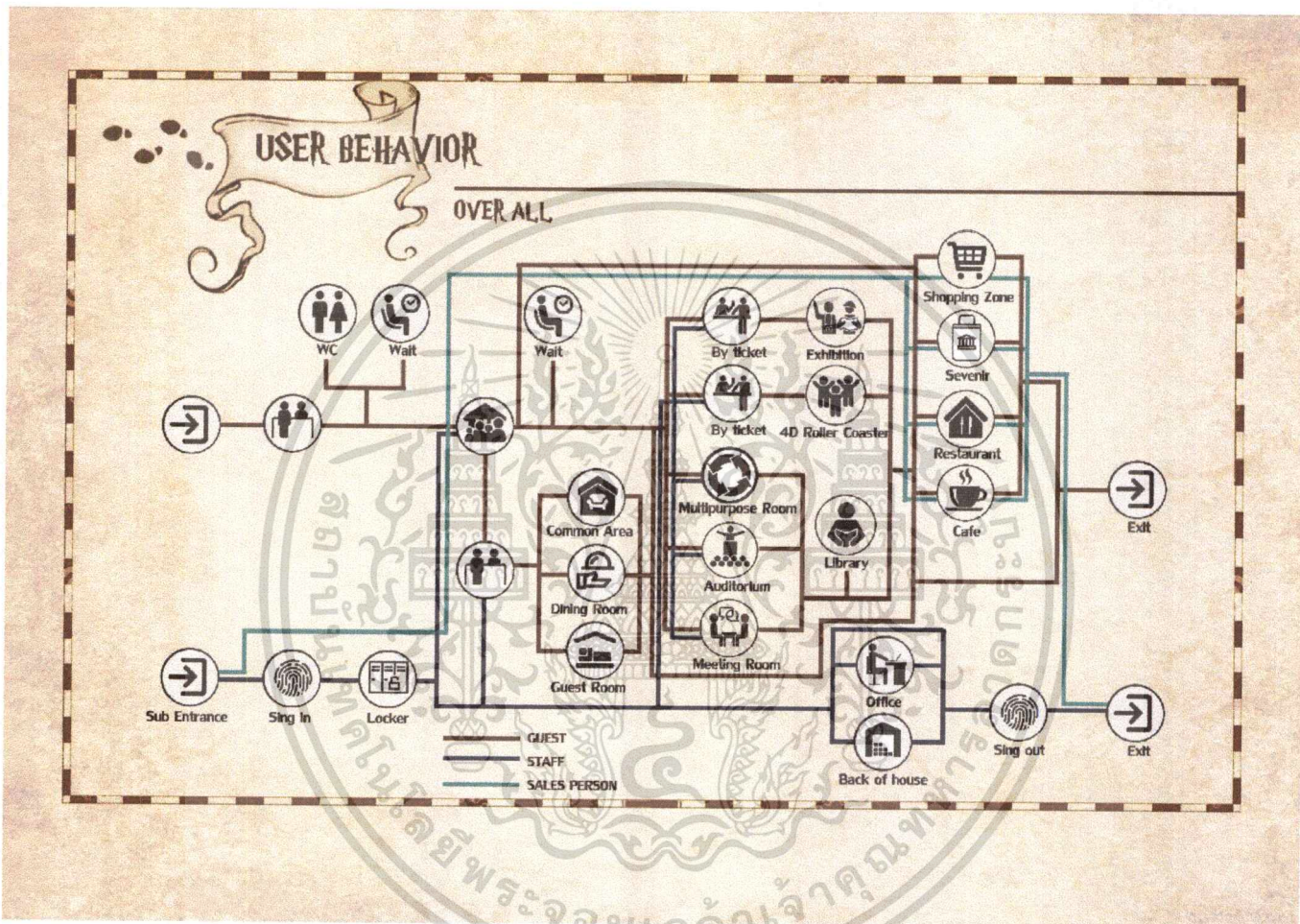
ประโยชน์ของผ้าม่านมีหลายอย่าง คือ ช่วยกรองแสงให้ลดความจ้าลง ควบคุมความสว่างได้ตาม ต้องการ ช่วยลดความร้อนจากอุณหภูมิของแสงแดด ทาให้

เครื่องปรับอากาศทำงานได้อย่างมี ประสิทธิภาพ รวมทั้งช่วยกันฝุ่น ป้องกันเสียงสะท้อน สร้างบรรยากาศในการตกแต่ง และบังสายตาได้ เป็นอย่างดี

บทที่ 3

การวิเคราะห์ผู้ใช้อาคาร

3.1 พฤติกรรมผู้รับบริการ



3.2 พฤติกรรมผู้ให้บริการ

3.2.3 ผู้ให้บริการ

สามารถแยกได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. ฝ่ายบริหาร คือ บุคคลที่ทำงานในระดับบริหาร หรือระดับสมองของรีสอร์ท เช่น ผู้จัดการหรือ ผู้ช่วยผู้จัดการแผนกต่าง ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เจ้าหน้าที่ คือ บุคคลที่ทำงานภายในรีสอร์ท แต่มีตำแหน่งหน้าที่ประจำของรีสอร์ท เช่น เจ้าหน้าที่ประชาสัมพันธ์ ฝ่ายแคชเชียร์ ฝ่ายลงทะเบียนห้องพักแขกเป็นต้น เจ้าหน้าที่เหล่านี้มักจะ ทำงานอยู่ใน **Front Of The House** ซึ่งต้องพบปะติดต่อกับแขกอยู่เสมอ

3. พนักงานทั่วไป คือ พนักงานครัว,พนักงานช่าง,พนักงานทำความสะอาด,พนักงานขนของ เป็นต้น พนักงานส่วนนี้จะทำงานอยู่ในส่วนของ **Back Of The House**

3.3 การบริหารทรัพยากร

อัตรากำลังของแต่ละกิจกรรม

1. ฝ่ายบริหารและจัดการ (16 คน)

1.1 ฝ่ายงานช่างและซ่อมบำรุง - หัวหน้าฝ่าย (1)

- พนักงานฝ่ายจัดการอาคาร(1)
- พนักงานเทคนิคซ่อมบำรุง (2)
- พนักงานรักษาความปลอดภัย (5)
- แม่บ้าน (2)

1.2 ฝ่ายบริหารและจัดการ

- หัวหน้าฝ่าย (1)
- พนักงานฝ่ายบัญชีการเงิน(1)
- พนักงานฝ่ายประชาสัมพันธ์ (2)
- พนักงานฝ่ายบุคคล(1)

2. ฝ่ายวิชาการ (10 คน)

2.1 ฝ่ายการอบรม

- หัวหน้าฝ่าย (1)
- วิทยากร (3)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เจ้าหน้าที่ประจำแผนก (2)

2.2 ฝ่ายห้องสมุดและโคเวดกึ่งสเปซ

- หัวหน้าฝ่าย (1)
- บรรณารักษ์ (2)
- พนักงานลงทะเบียน (1)

3. ฝ่ายกิจกรรม (5 คน)

3.1 ฝ่ายสัมมนาและกิจกรรม

- หัวหน้าฝ่าย (1)
- พนักงานลงทะเบียน (1)
- พนักงานประจำแผนก (2)
- ภัณฑารักษ์ (1)

4. ฝ่ายที่พักและโรงแรมขนาดเล็ก (20 คน)

4.1 ฝ่ายบริการ

- หัวหน้าฝ่าย (1)
- แม่บ้าน (4)
- พนักงานขับรถ(2)
- พนักงานยกกระเป๋า(2)
- พนักงานรักษาความปลอดภัย (2)

4.2 ฝ่ายต้อนรับ

- หัวหน้าแผนกต้อนรับ
- พนักงานต้อนรับ (2)
- พนักงานบัญชี(2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- พนักงานขายทัวร์ (1)

4.3 ฝ่ายช่าง

- หัวหน้าฝ่ายช่าง (1)
- พนักงานซ่อมบำรุง (2)

5. ฝ่ายอาหารและเครื่องดื่ม (27 คน)

5.1 ฝ่ายอาหารและเครื่องดื่ม - หัวหน้าฝ่าย (1)

- หัวหน้าหน่วยย่อยในครัว (2)
- พ่อครัว (5)
- ผู้ช่วยก๊ก(2)
- พนักงานทำความสะอาดครัว (2)
- บาร์เทนเดอร์ (2)
- บาร์ิสต้า (2)

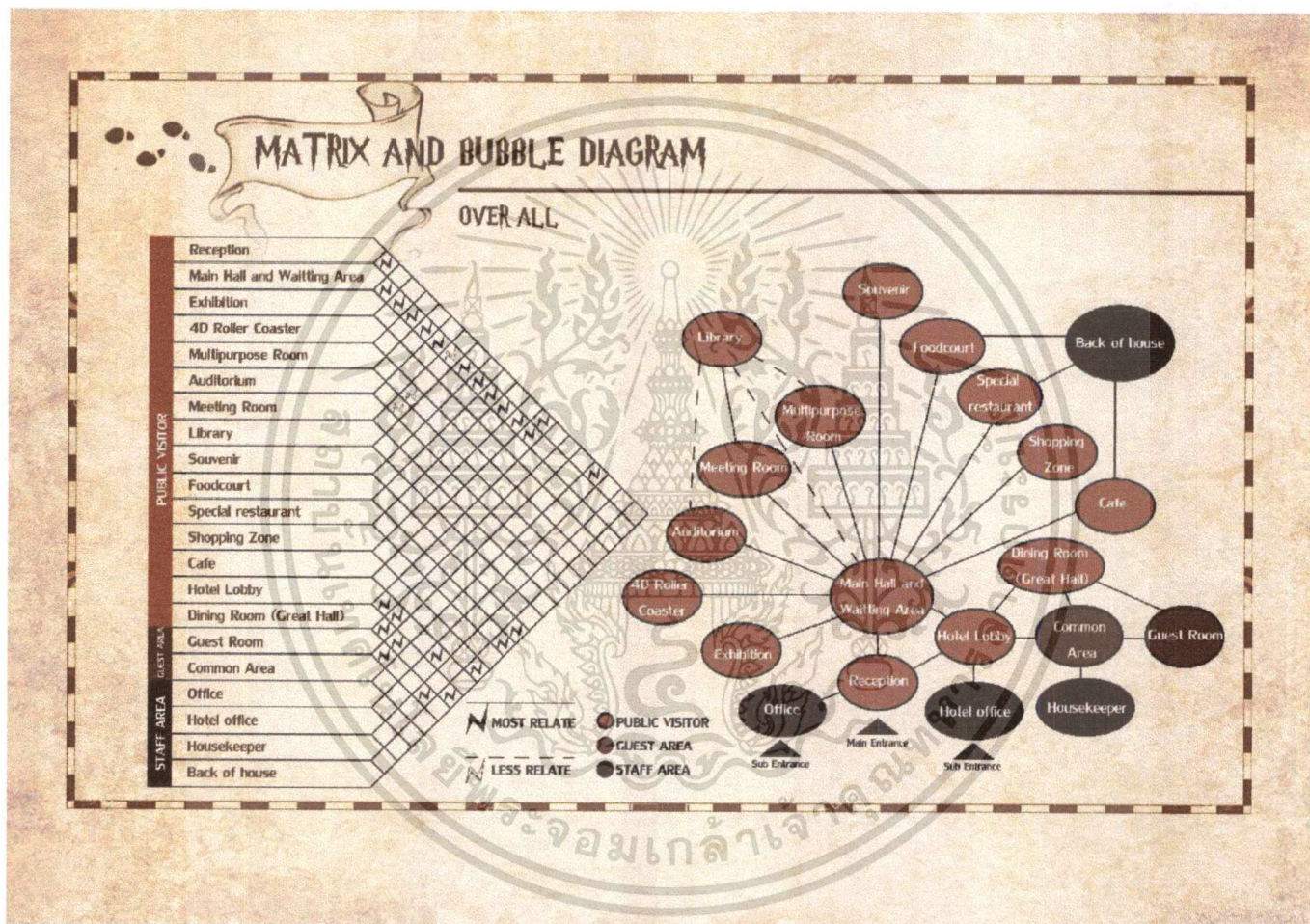
5.2 ฝ่ายบริการ

- หัวหน้าฝ่ายบริการ (1)
- พนักงานเสิร์ฟ (5)
- พนักงานต้อนรับ (2)
- แคชเชียร์ (2)

บทที่ 4

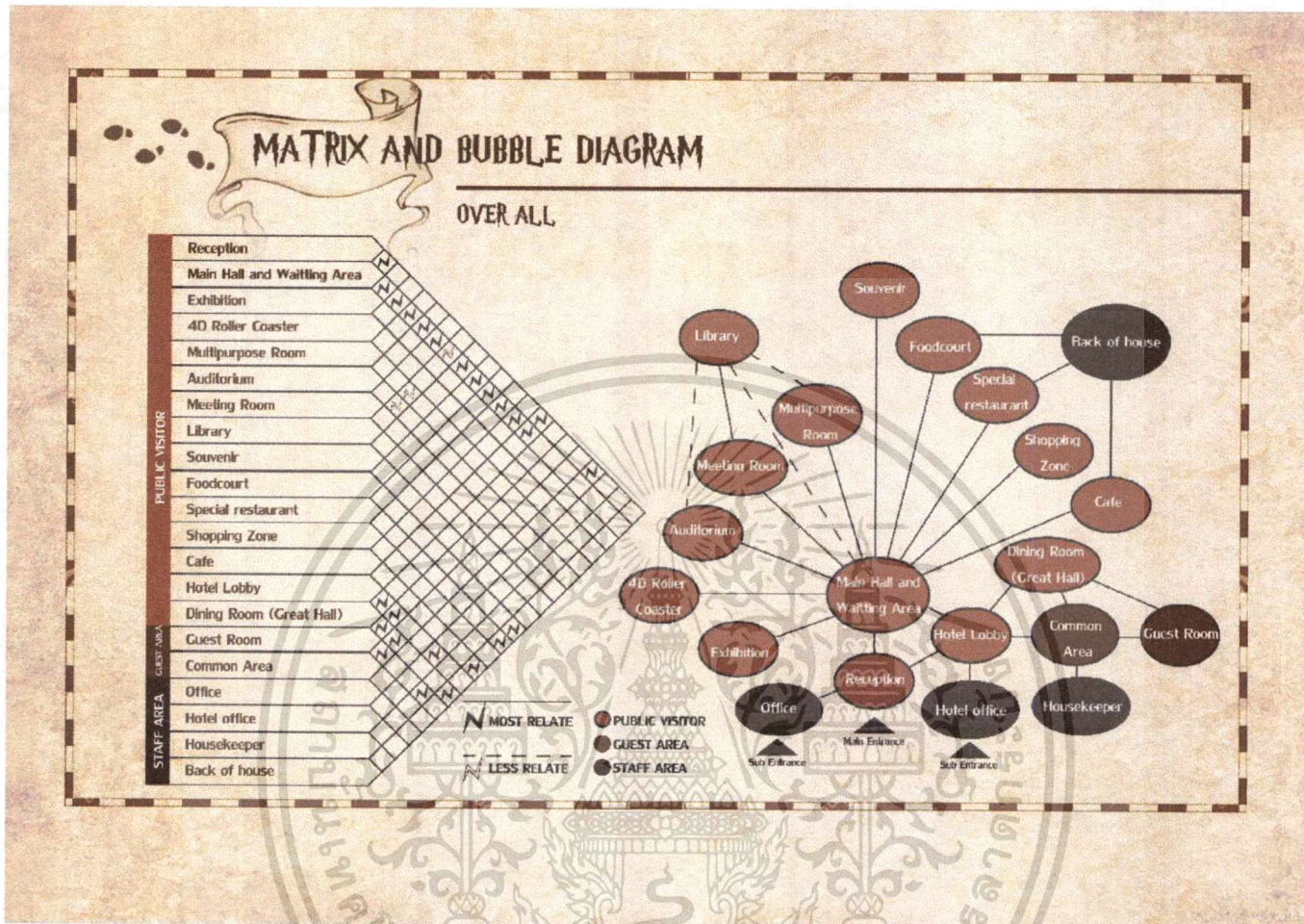
การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ

4.1 การวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์ของพื้นที่



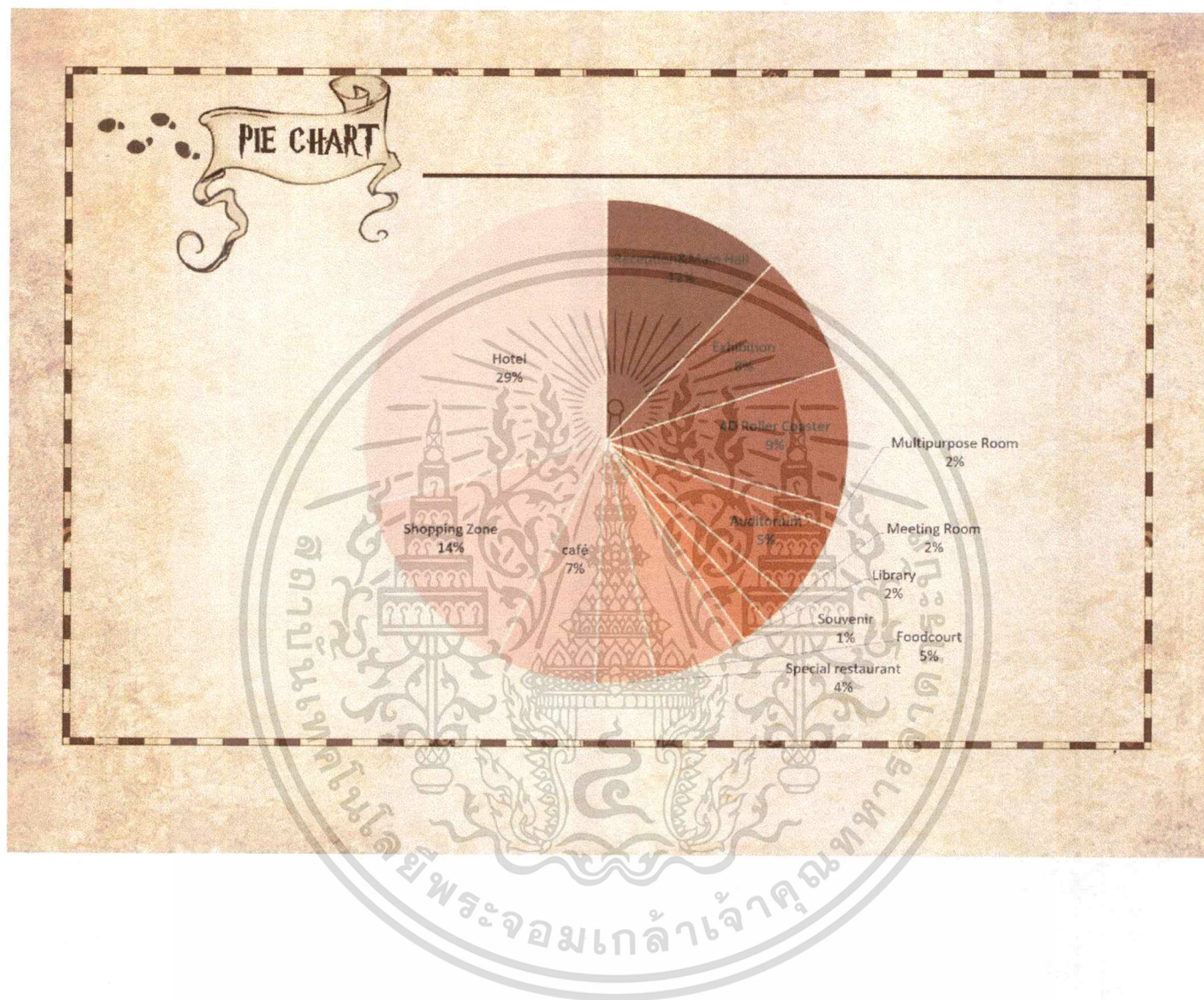
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 การวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์แบบวงกลม



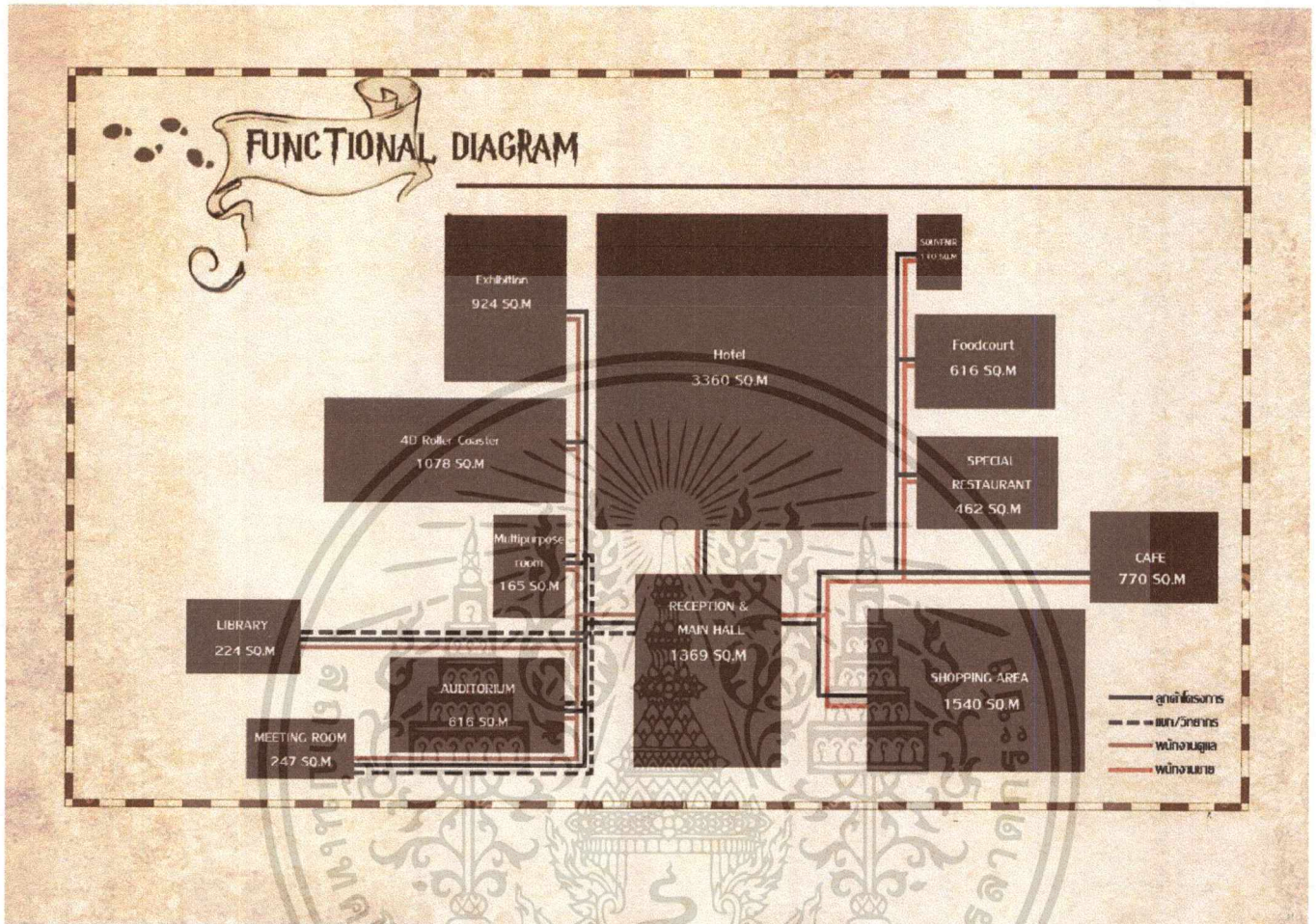
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 การวิเคราะห์เปรียบเทียบขนาดพื้นที่(Pie chart)



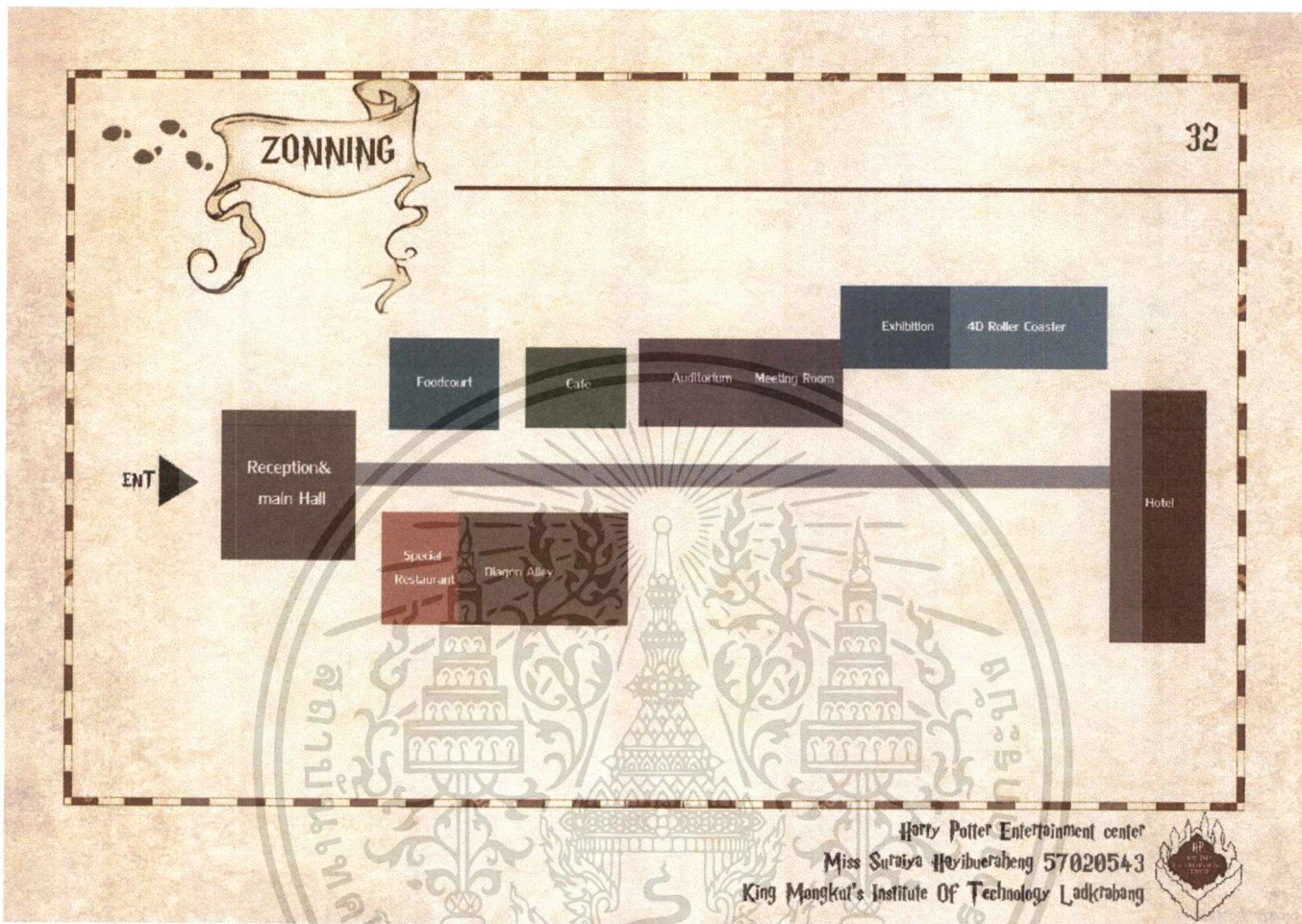
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 ความสัมพันธ์ของการใช้พื้นที่(Functional Diagram)



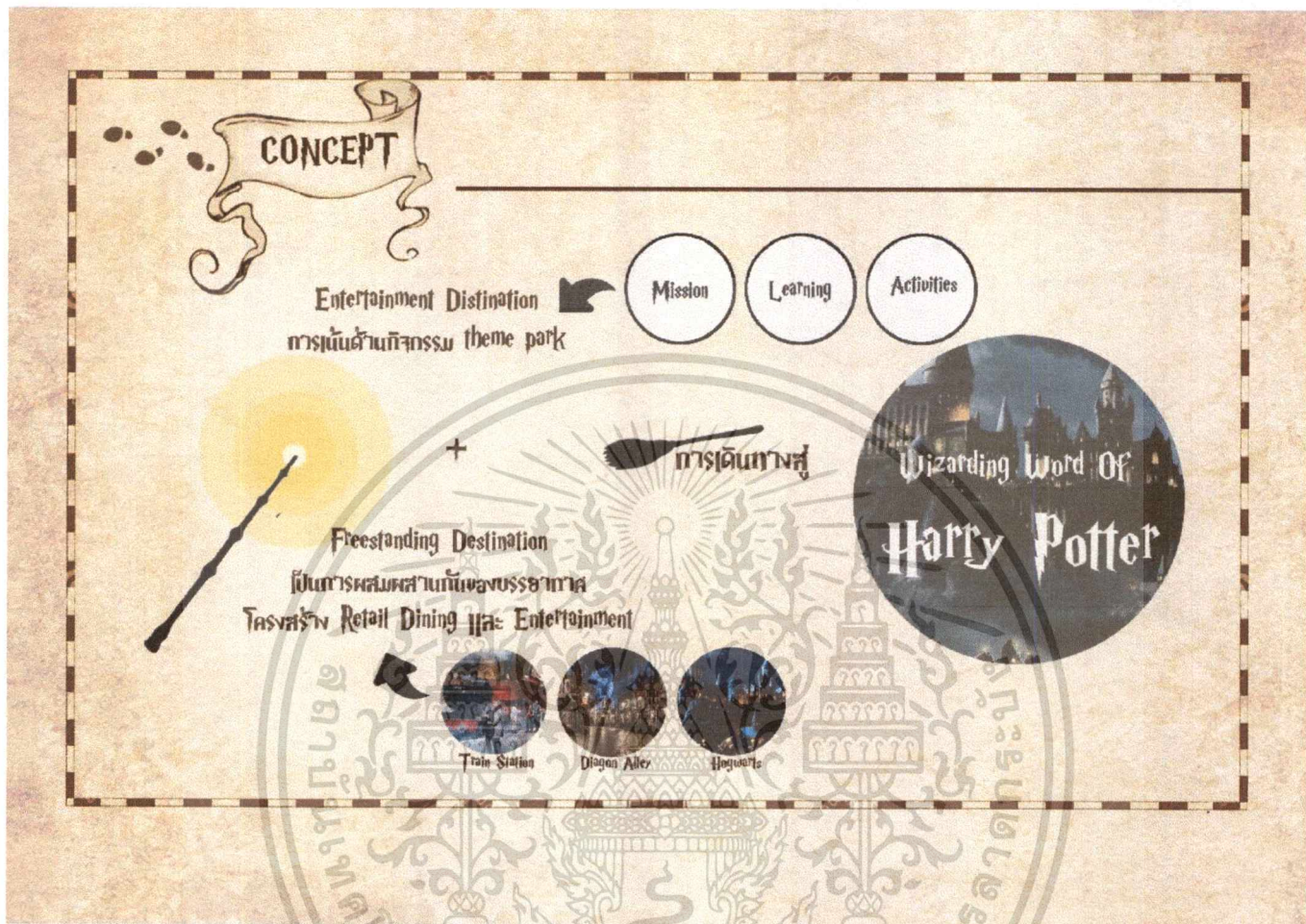
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 การแบ่งพื้นที่ใช้สอยส่วนต่างๆในโครงการ(Zonning)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.6 แนวคิดในการออกแบบ (Conceptual Design)



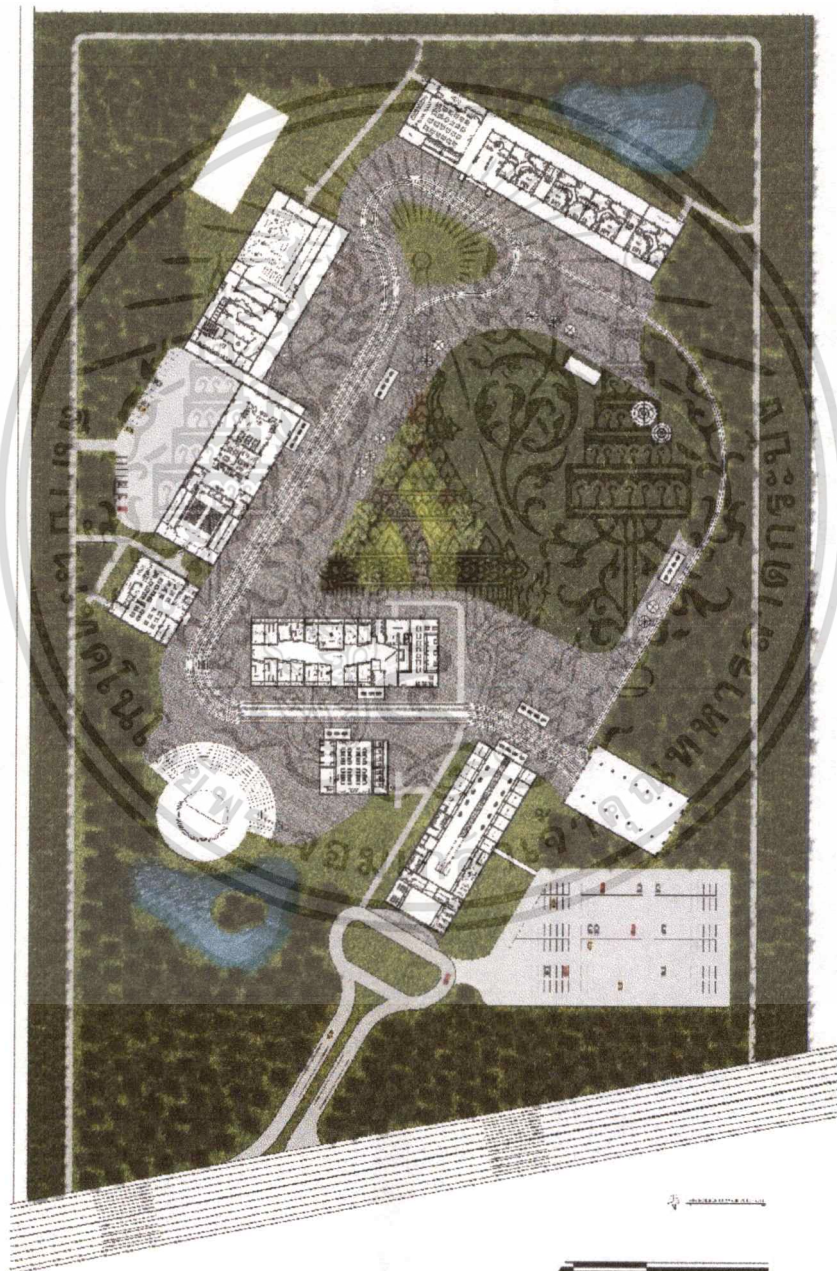
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

รายละเอียดการออกแบบ

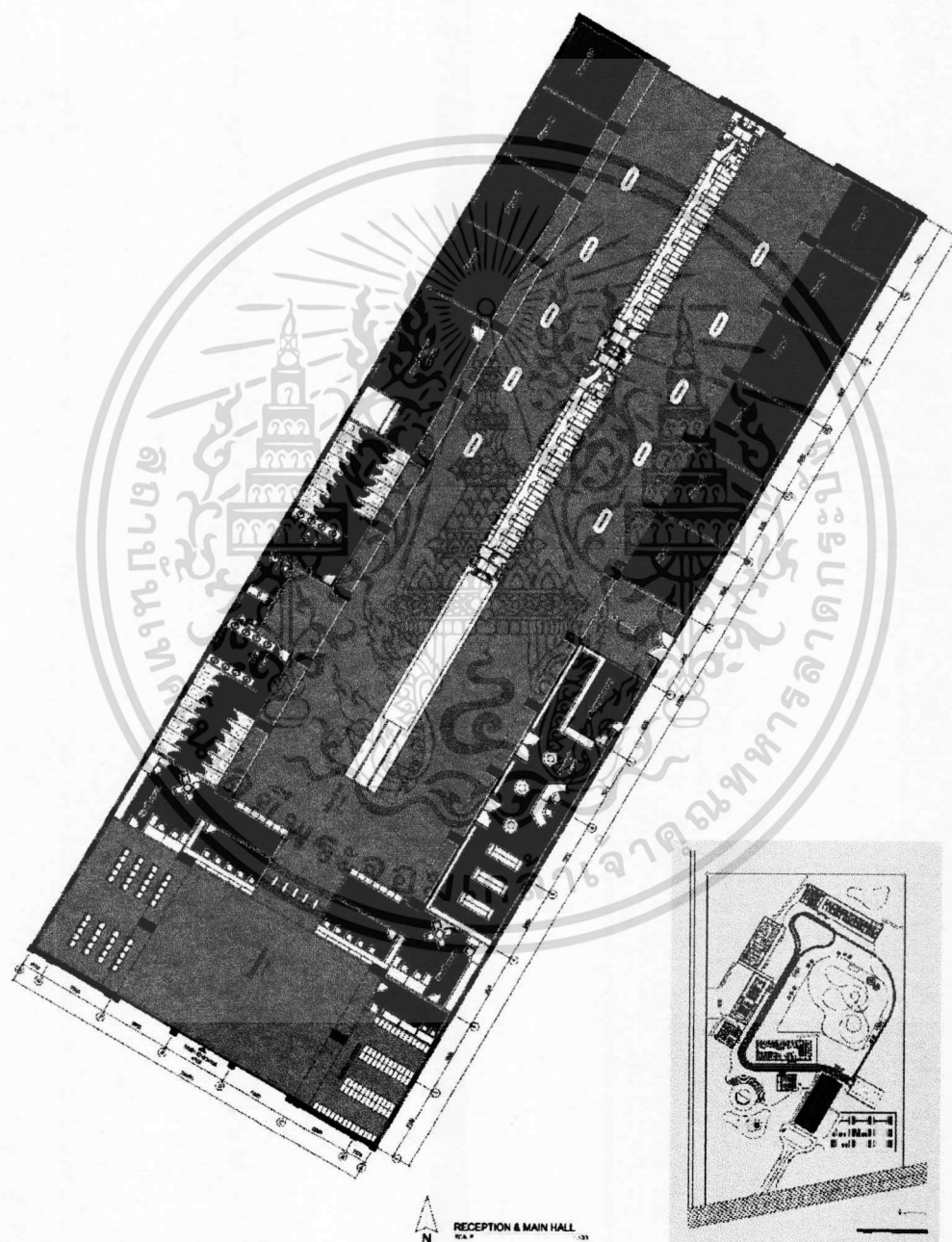
5.1 ผังโครงการและการจัดวางพื้นที่เฟอร์นิเจอร์

5.1.1 Layout Plan



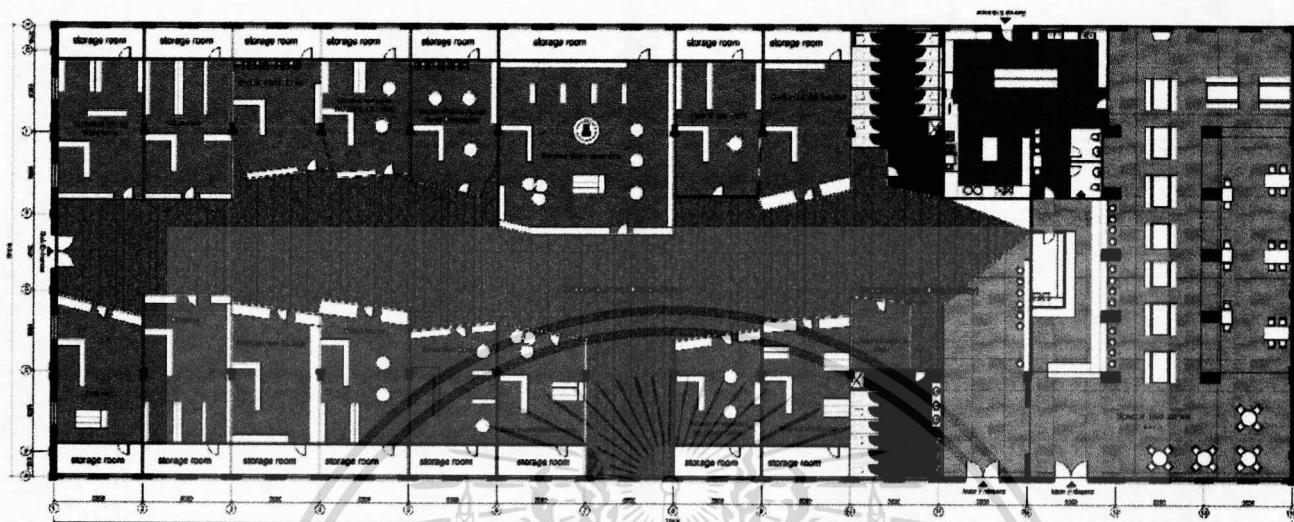
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.2 Reception & Main Hall

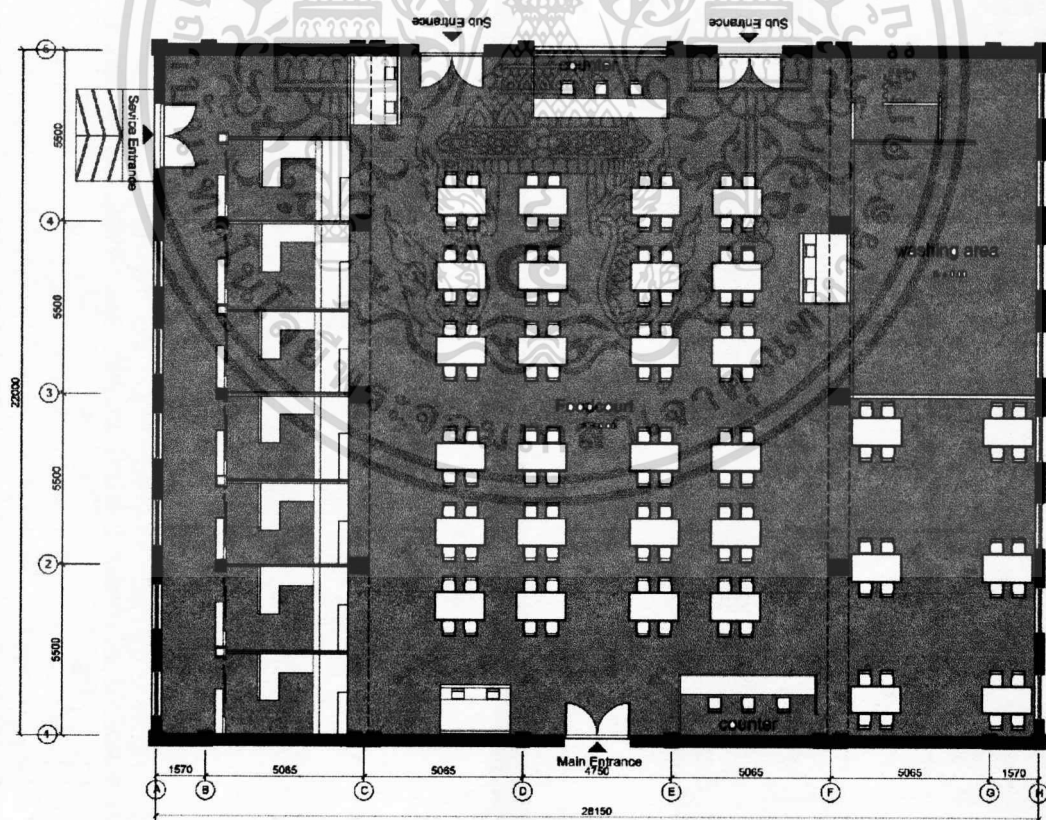


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.3 Special restaurant & shopping Zone

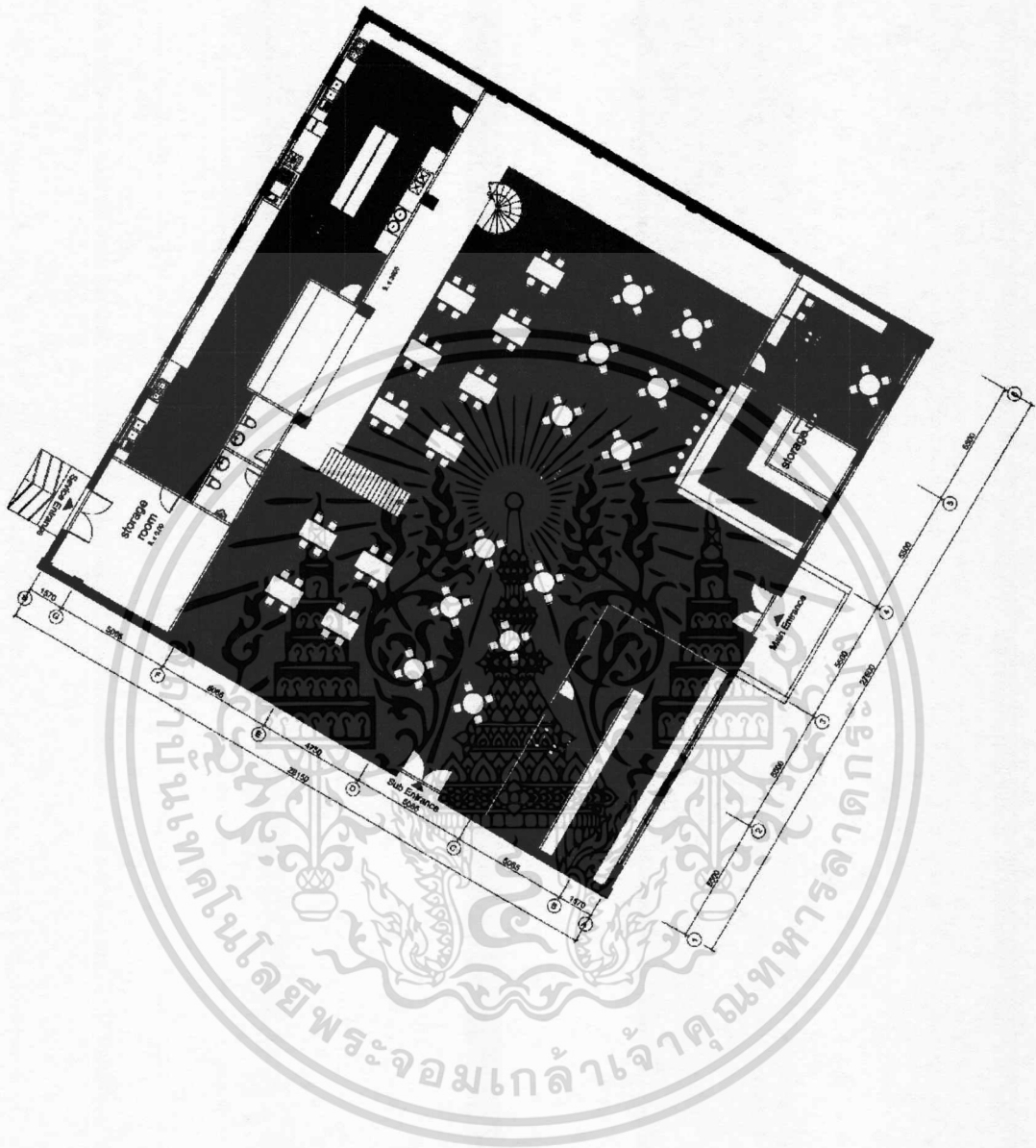


5.1.4 Foodcourt



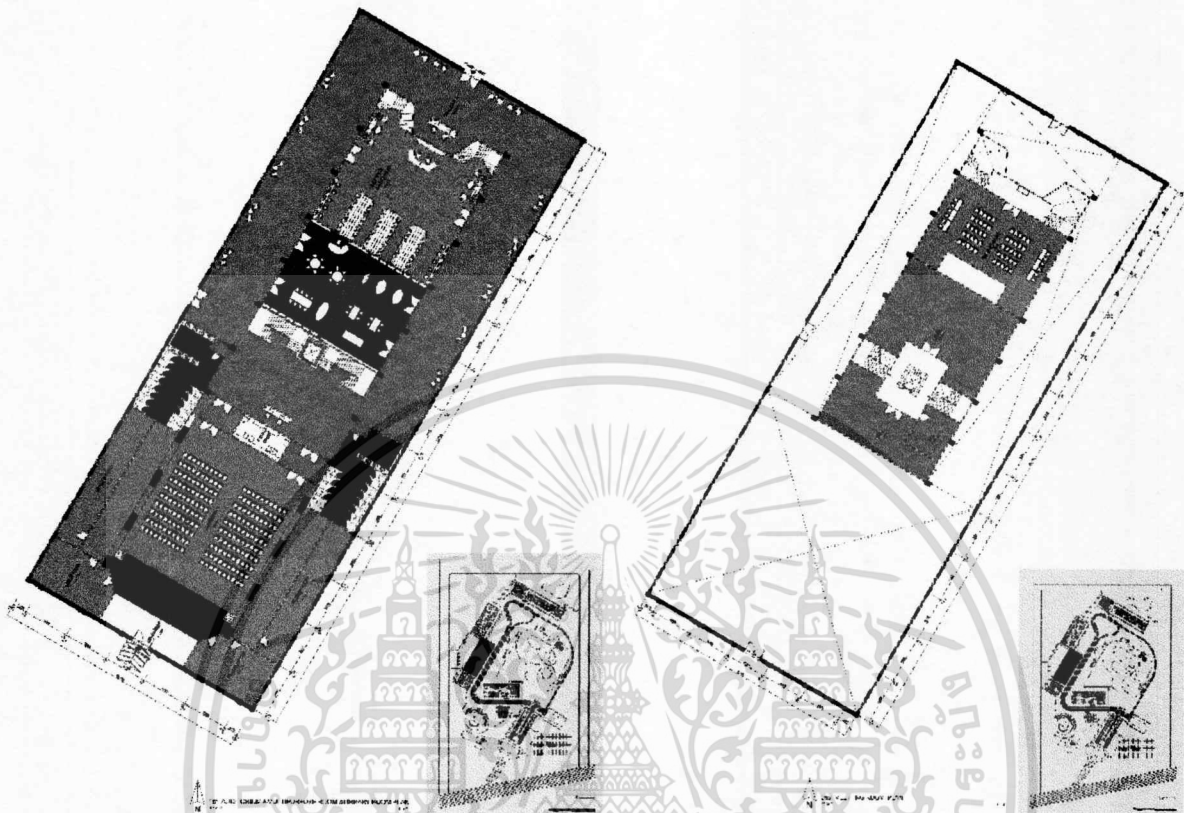
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.5 Café

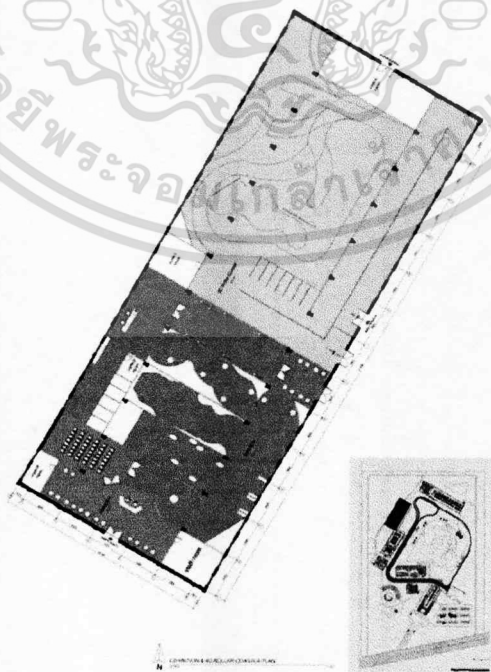


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.6 Auditorium&Multipupose room&Library



5.1.7 Exhibition&4D Roller coaster



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

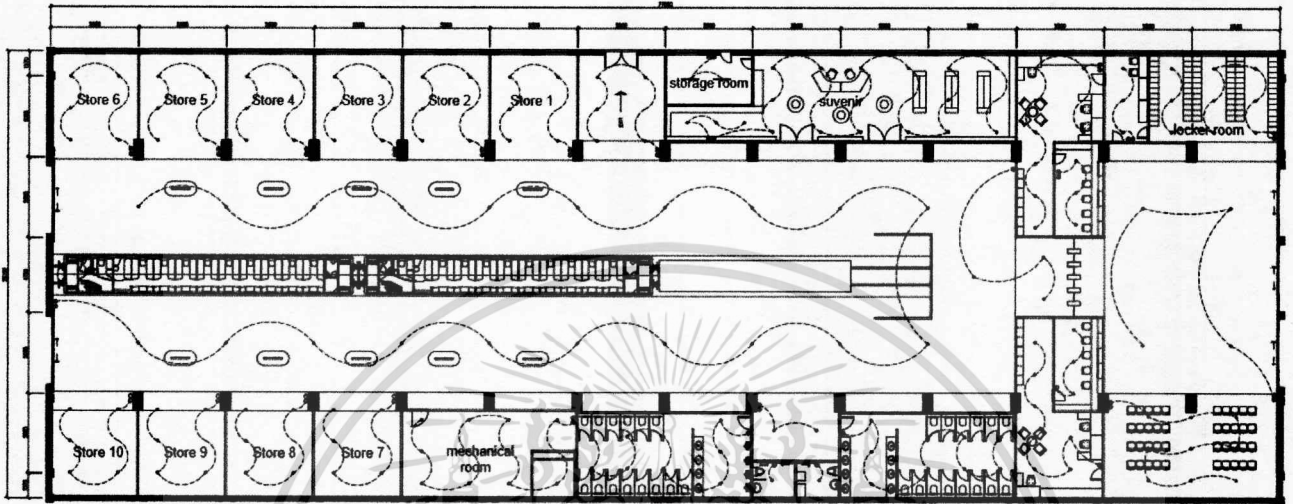
5.1.8 Hotel



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 การจัดการวางผังฟ้าเพดานและงานระบบ

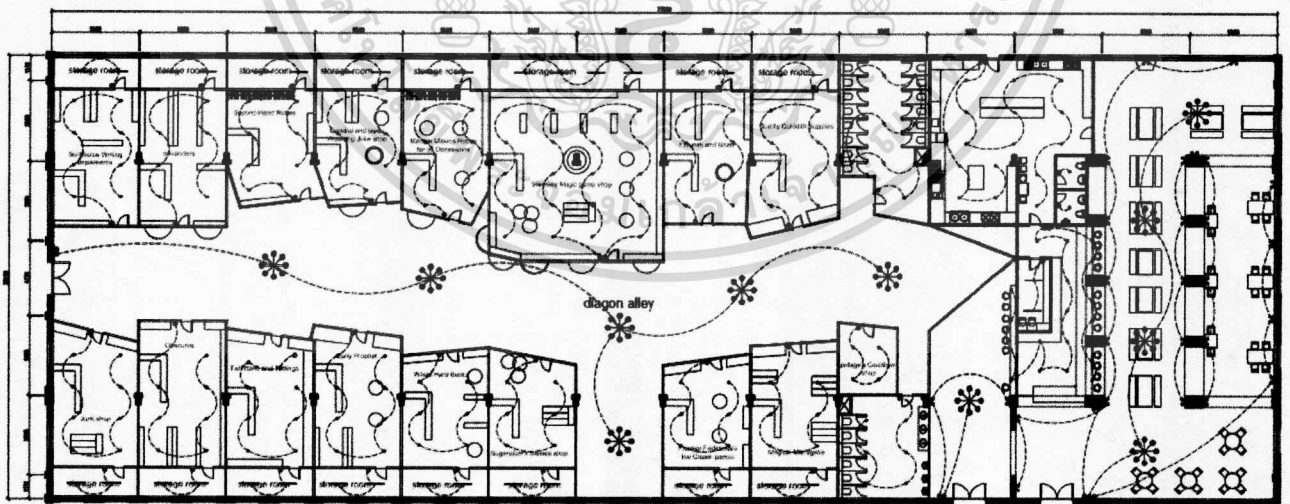
5.2.1 Reception & Main Hall



RECEPTION & MAIN HALL ELECTRICAL PLAN
 1501-1
 1/100

1	Lighting
2	Power
3	Fire Alarm
4	Fire Extinguisher
5	Fire Alarm Control Panel
6	Fire Alarm Sounder
7	Fire Alarm Bell
8	Fire Alarm Call Point
9	Fire Alarm Control Unit
10	Fire Alarm Control Panel
11	Fire Alarm Sounder
12	Fire Alarm Bell
13	Fire Alarm Call Point
14	Fire Alarm Control Unit
15	Fire Alarm Control Panel
16	Fire Alarm Sounder
17	Fire Alarm Bell
18	Fire Alarm Call Point
19	Fire Alarm Control Unit
20	Fire Alarm Control Panel
21	Fire Alarm Sounder
22	Fire Alarm Bell
23	Fire Alarm Call Point
24	Fire Alarm Control Unit
25	Fire Alarm Control Panel
26	Fire Alarm Sounder
27	Fire Alarm Bell
28	Fire Alarm Call Point
29	Fire Alarm Control Unit
30	Fire Alarm Control Panel
31	Fire Alarm Sounder
32	Fire Alarm Bell
33	Fire Alarm Call Point
34	Fire Alarm Control Unit
35	Fire Alarm Control Panel
36	Fire Alarm Sounder
37	Fire Alarm Bell
38	Fire Alarm Call Point
39	Fire Alarm Control Unit
40	Fire Alarm Control Panel
41	Fire Alarm Sounder
42	Fire Alarm Bell
43	Fire Alarm Call Point
44	Fire Alarm Control Unit
45	Fire Alarm Control Panel
46	Fire Alarm Sounder
47	Fire Alarm Bell
48	Fire Alarm Call Point
49	Fire Alarm Control Unit
50	Fire Alarm Control Panel

5.2.2 Special restaurant & shopping Zone

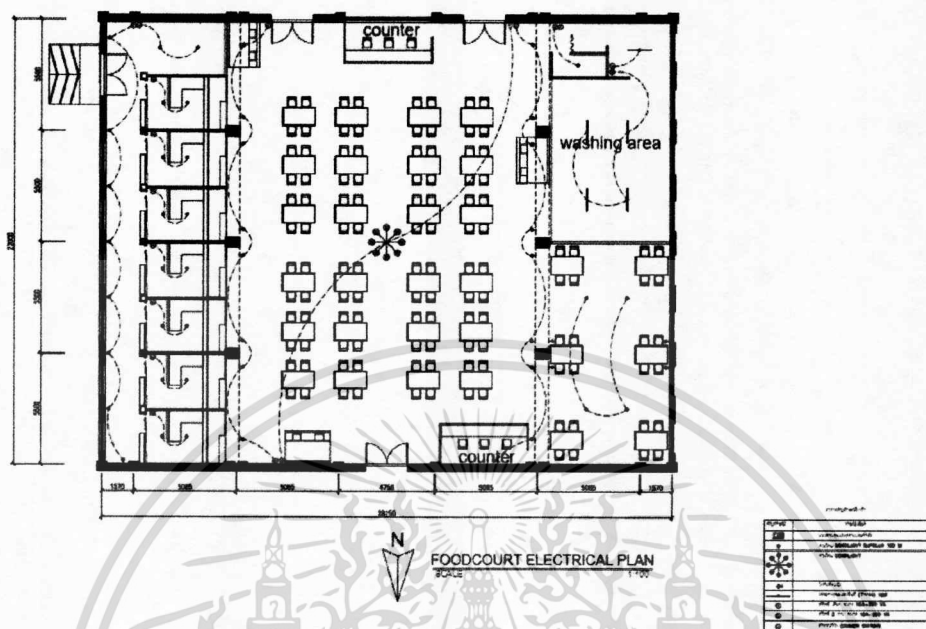


SPECIAL RESTAURANT & SHOPPING ZONE ELECTRICAL PLAN
 1501-2
 1/100

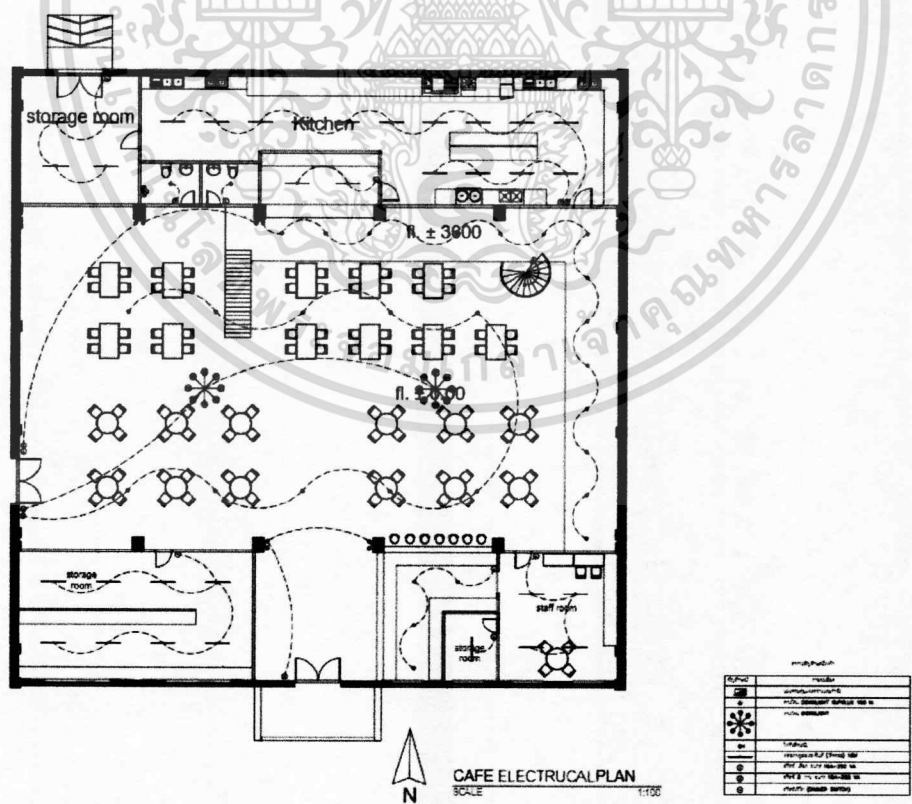
1	Lighting
2	Power
3	Fire Alarm
4	Fire Extinguisher
5	Fire Alarm Control Panel
6	Fire Alarm Sounder
7	Fire Alarm Bell
8	Fire Alarm Call Point
9	Fire Alarm Control Unit
10	Fire Alarm Control Panel
11	Fire Alarm Sounder
12	Fire Alarm Bell
13	Fire Alarm Call Point
14	Fire Alarm Control Unit
15	Fire Alarm Control Panel
16	Fire Alarm Sounder
17	Fire Alarm Bell
18	Fire Alarm Call Point
19	Fire Alarm Control Unit
20	Fire Alarm Control Panel
21	Fire Alarm Sounder
22	Fire Alarm Bell
23	Fire Alarm Call Point
24	Fire Alarm Control Unit
25	Fire Alarm Control Panel
26	Fire Alarm Sounder
27	Fire Alarm Bell
28	Fire Alarm Call Point
29	Fire Alarm Control Unit
30	Fire Alarm Control Panel
31	Fire Alarm Sounder
32	Fire Alarm Bell
33	Fire Alarm Call Point
34	Fire Alarm Control Unit
35	Fire Alarm Control Panel
36	Fire Alarm Sounder
37	Fire Alarm Bell
38	Fire Alarm Call Point
39	Fire Alarm Control Unit
40	Fire Alarm Control Panel
41	Fire Alarm Sounder
42	Fire Alarm Bell
43	Fire Alarm Call Point
44	Fire Alarm Control Unit
45	Fire Alarm Control Panel
46	Fire Alarm Sounder
47	Fire Alarm Bell
48	Fire Alarm Call Point
49	Fire Alarm Control Unit
50	Fire Alarm Control Panel

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.3 Foodcourt

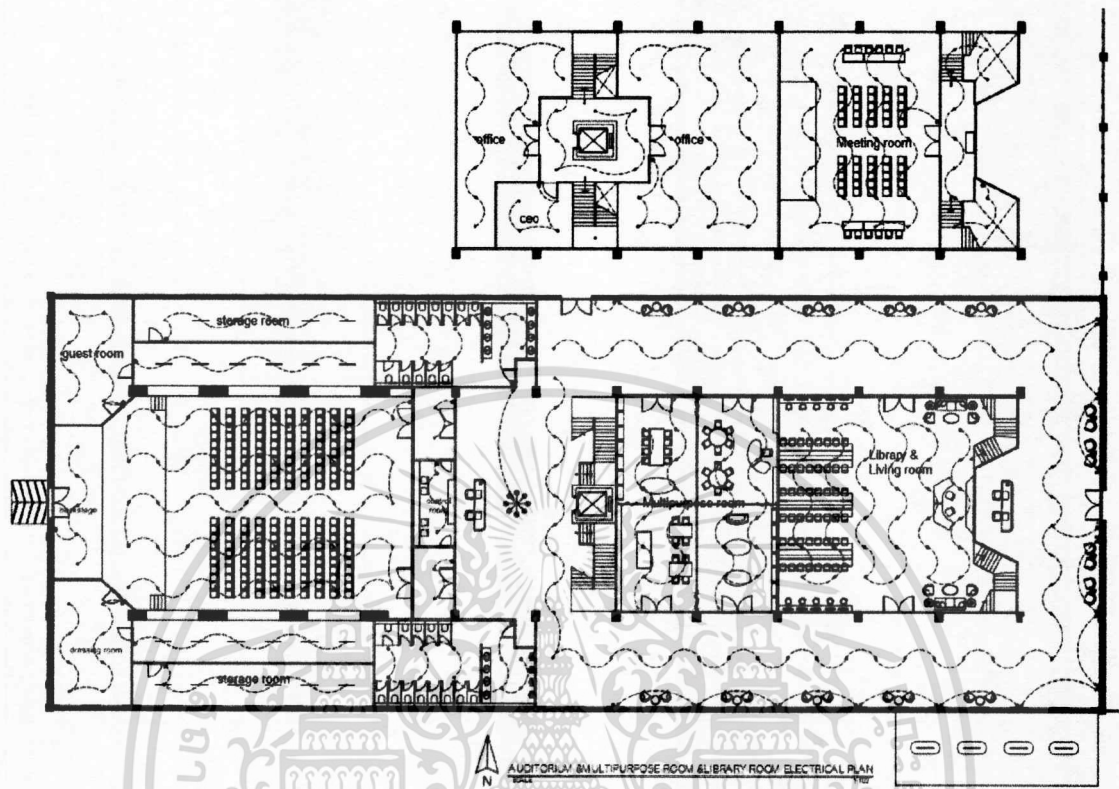


5.2.4 Café

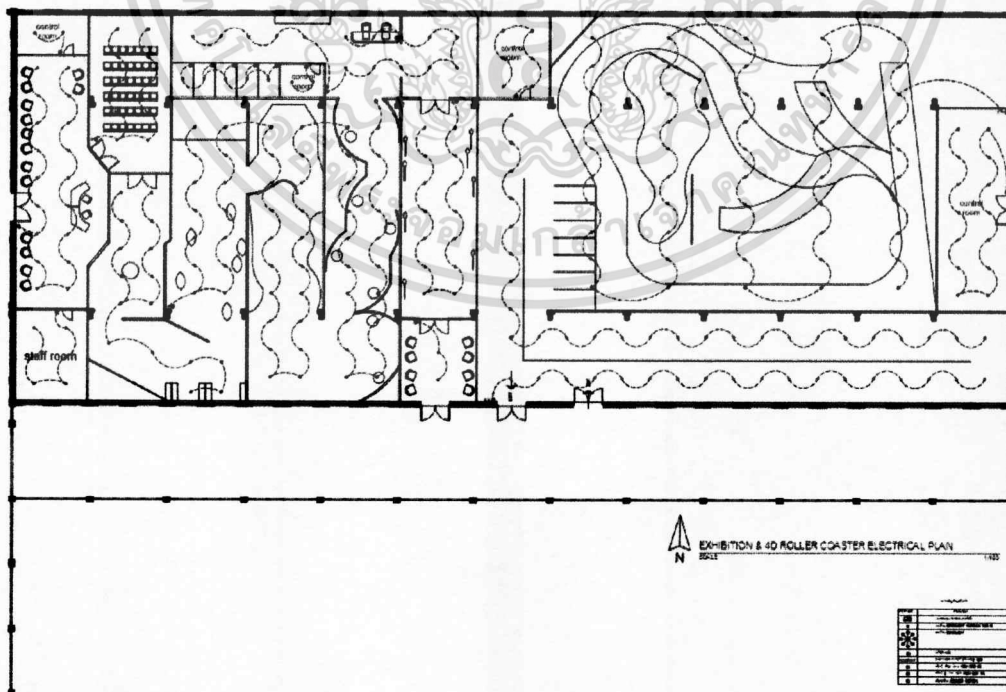


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.5 Auditorium&Multipurpose room&Library

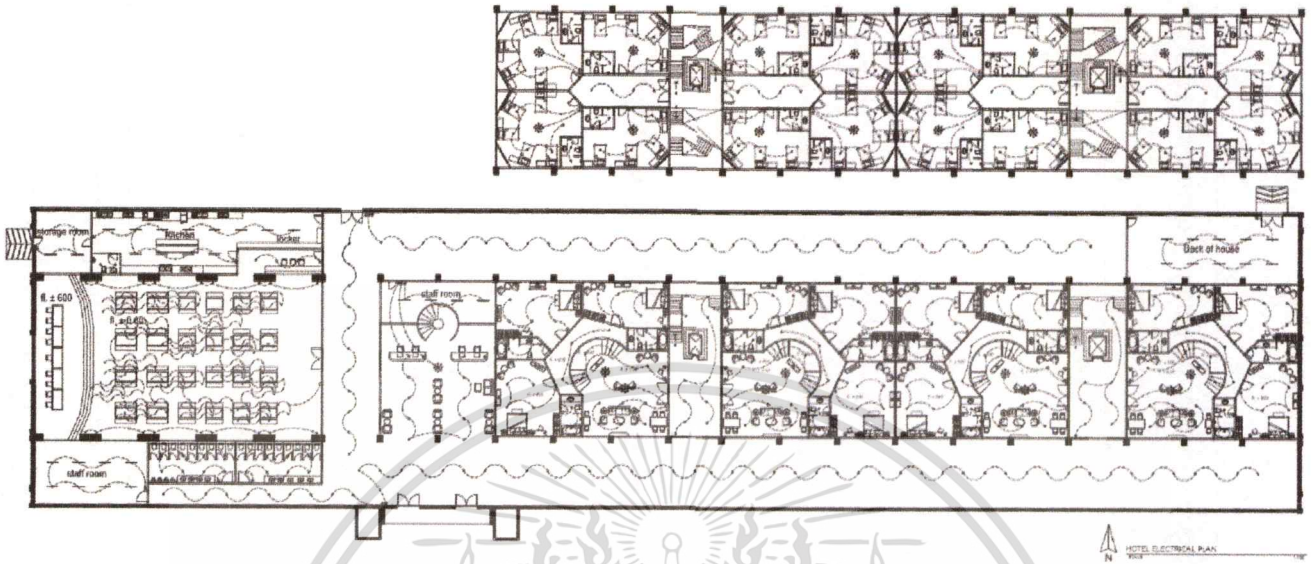


5.2.6 Exhibition&4D Roller coaster



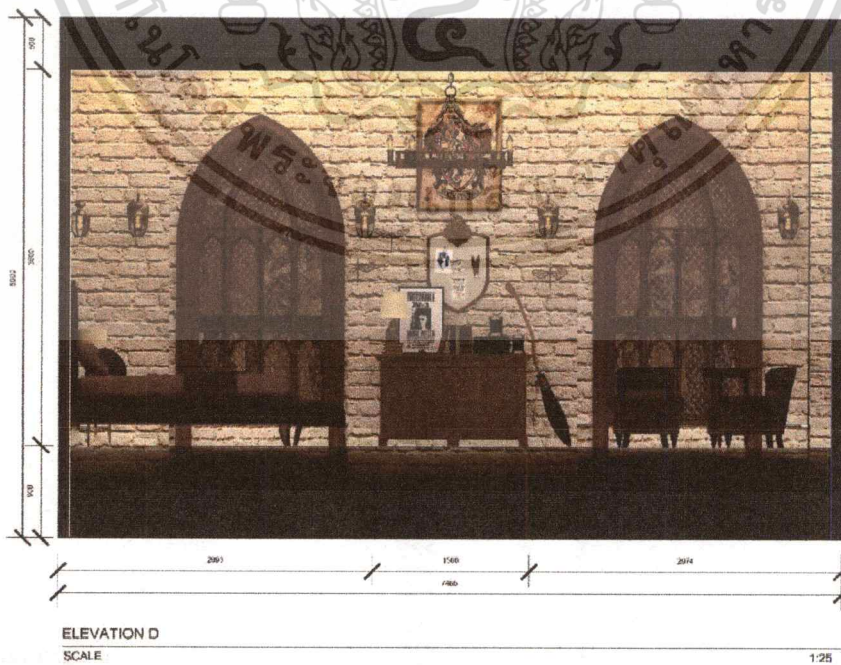
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.7 Hotel



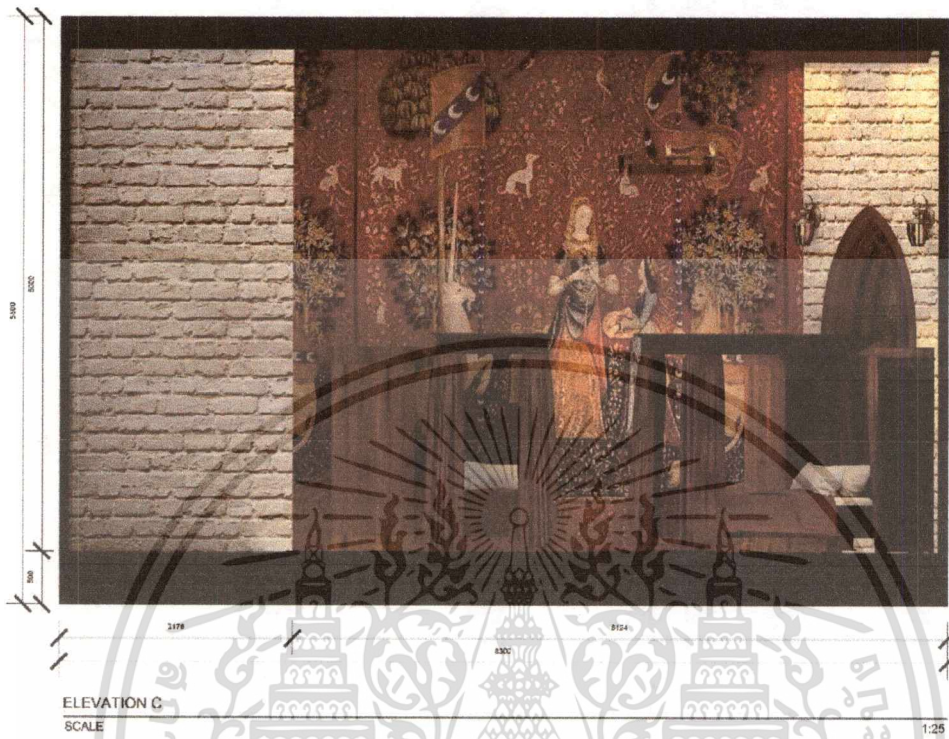
5.3 รูปด้านและรูปตัด

5.3.1 รูปด้านห้องพักtype1

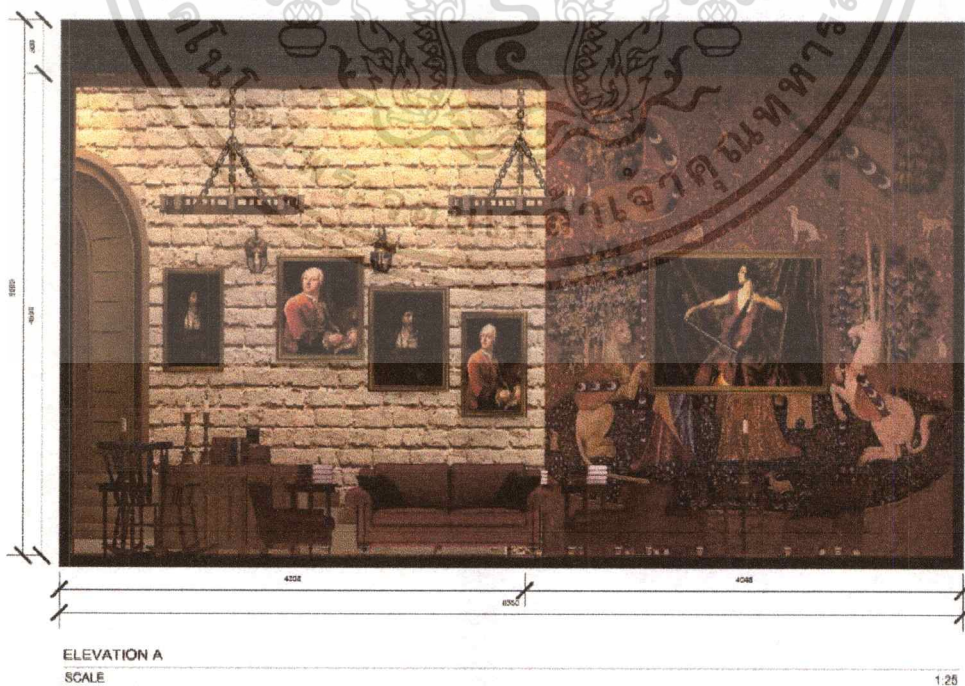


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.2 รูปด้านที่พักtype2

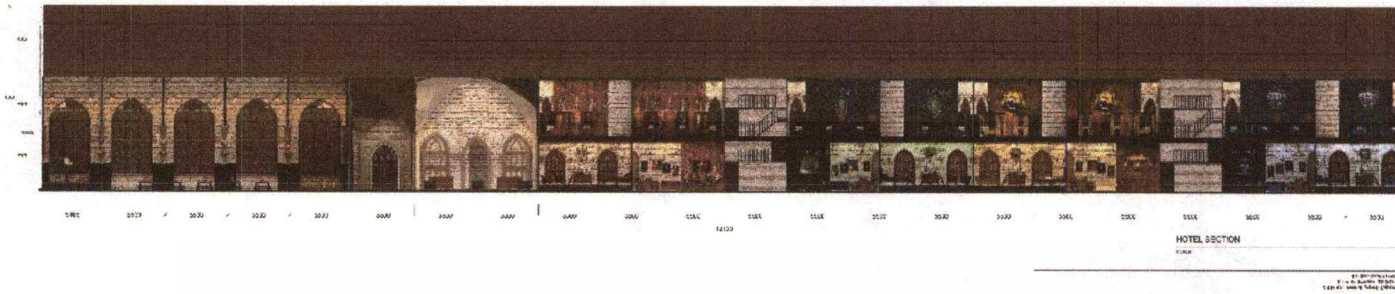


5.3.3 รูปด้านห้องนั่งเล่นรวม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.4 รูปตัดอาคารที่พัก



5.4 รูปทัศนียภาพ

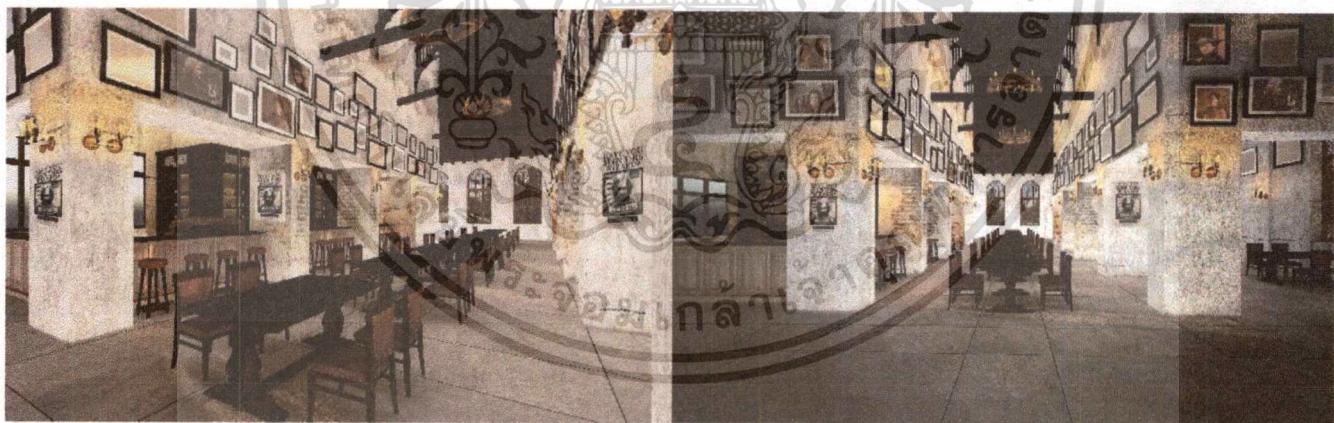


Reception

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Main Hall



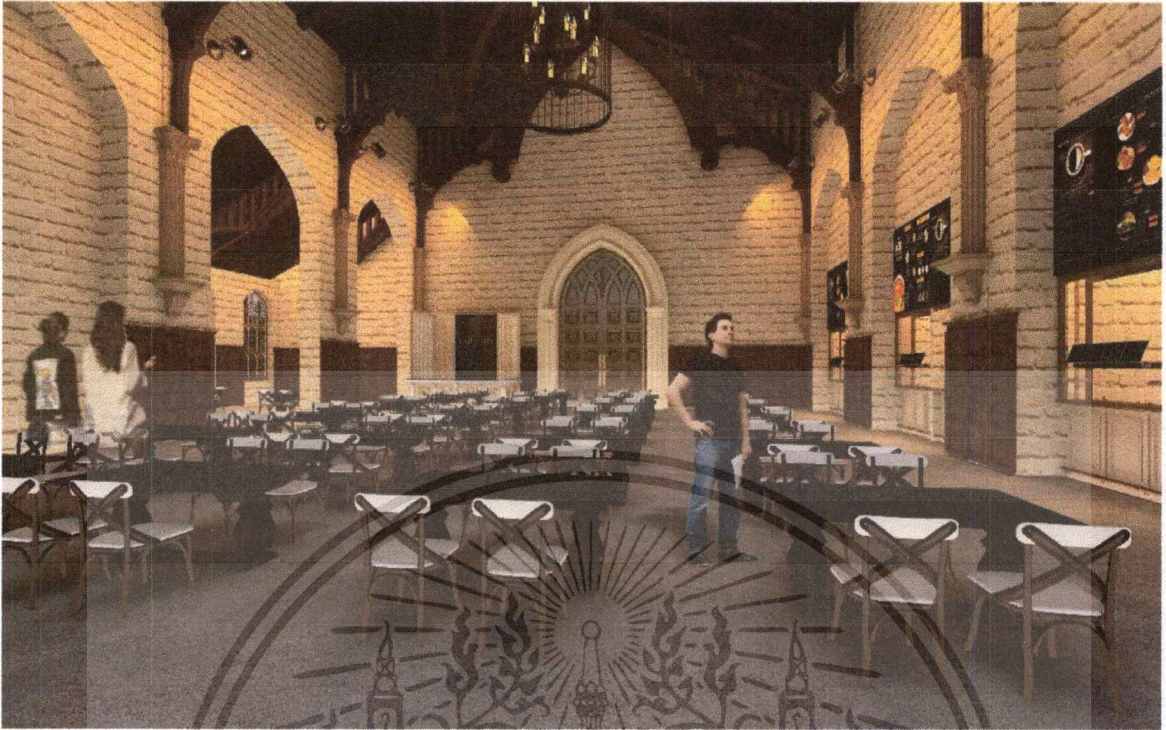
ร้านหม้อใหญ่รั้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

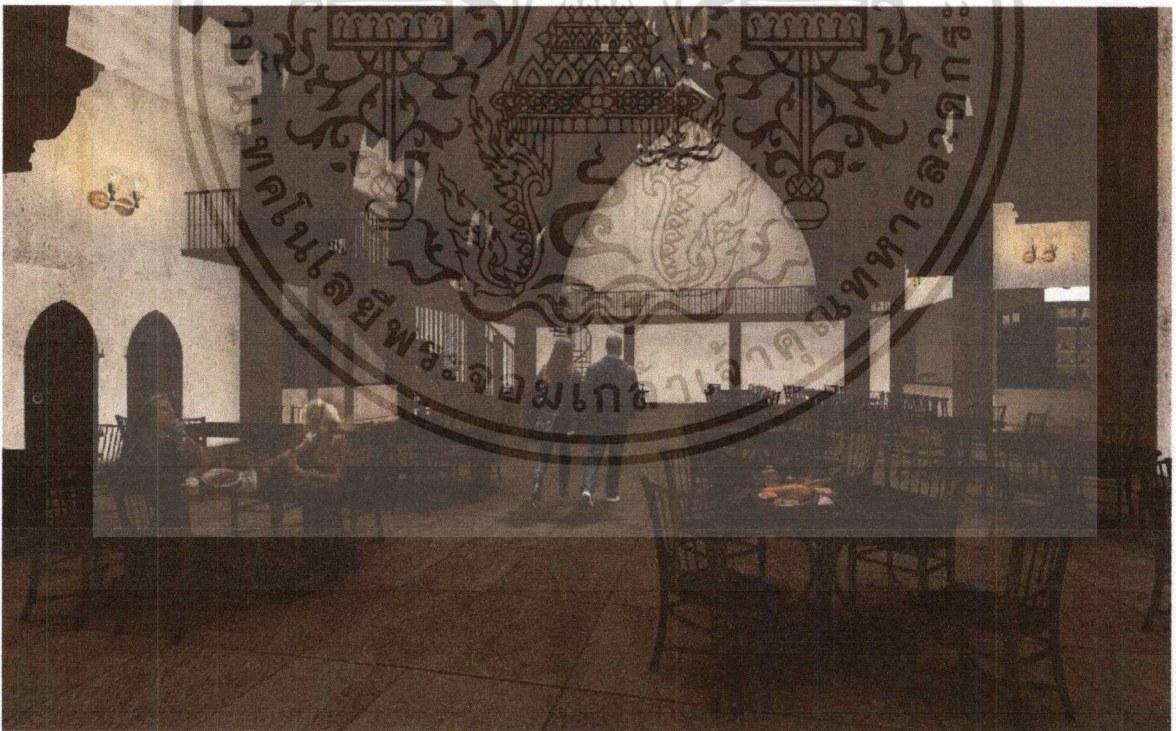


Diagon Alley

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

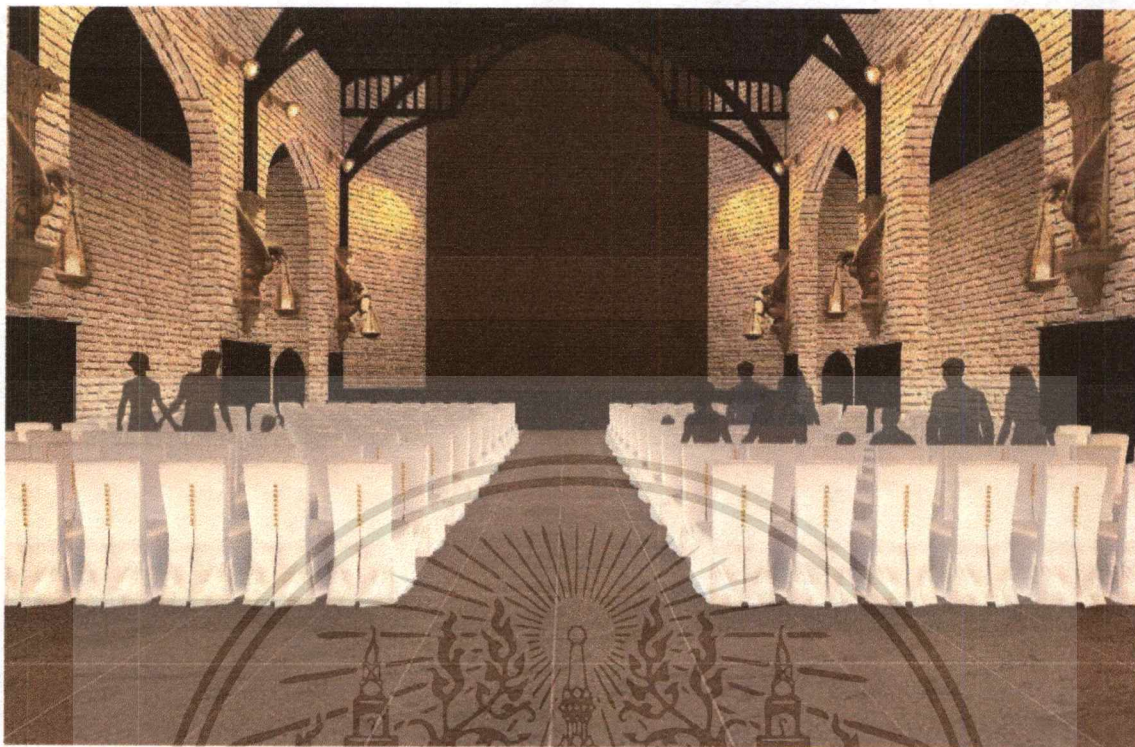


Foodcourt



ร้านไม้กวาดสามอัน(Cafe)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

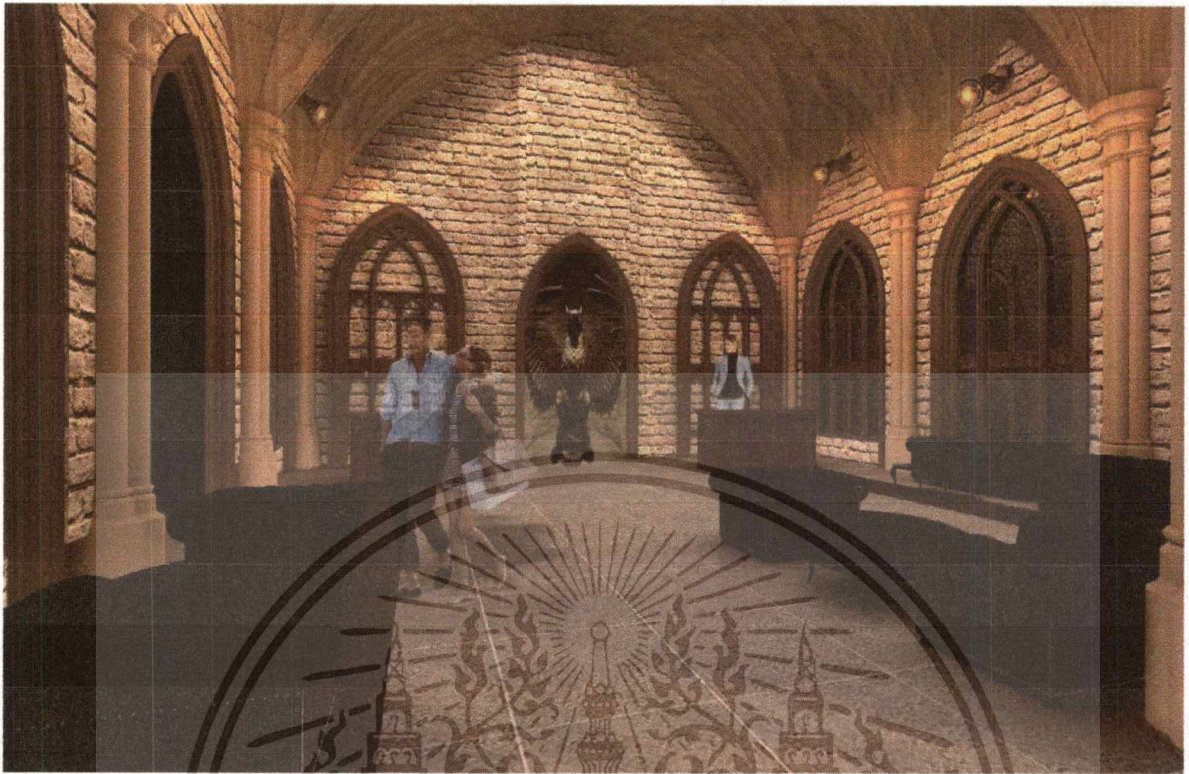


Auditorium



Class room

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

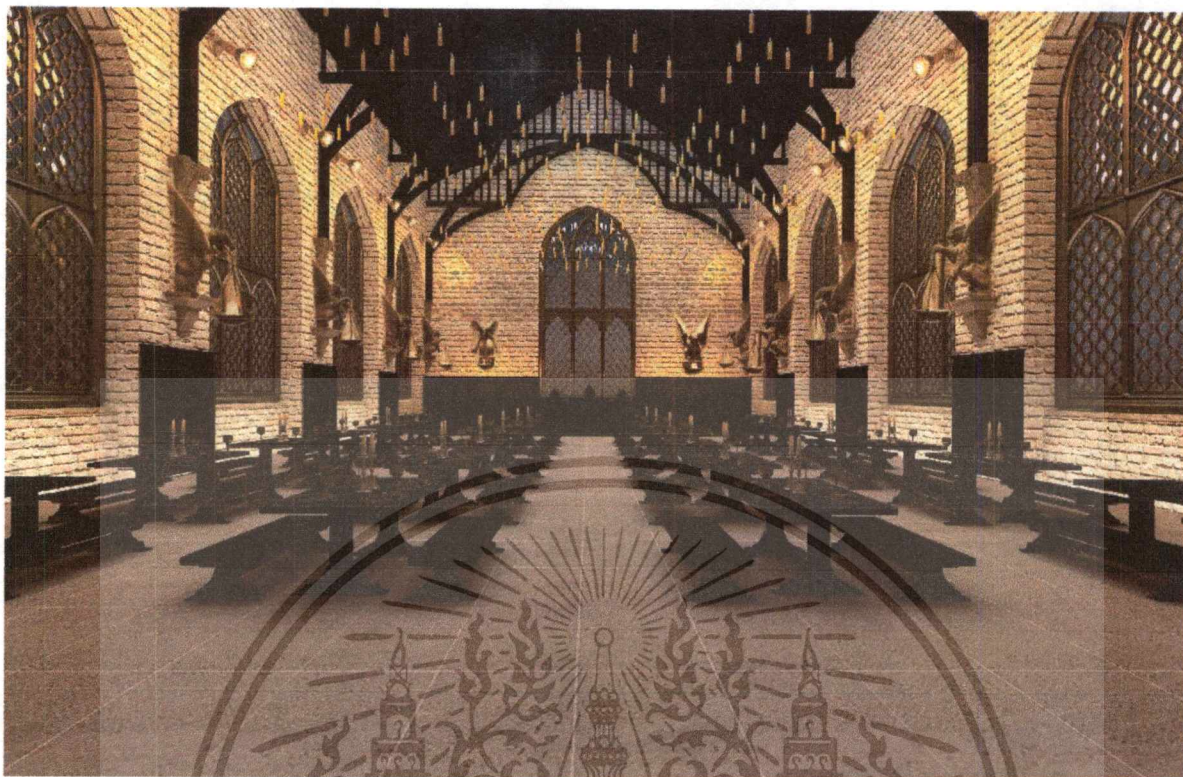


Reception

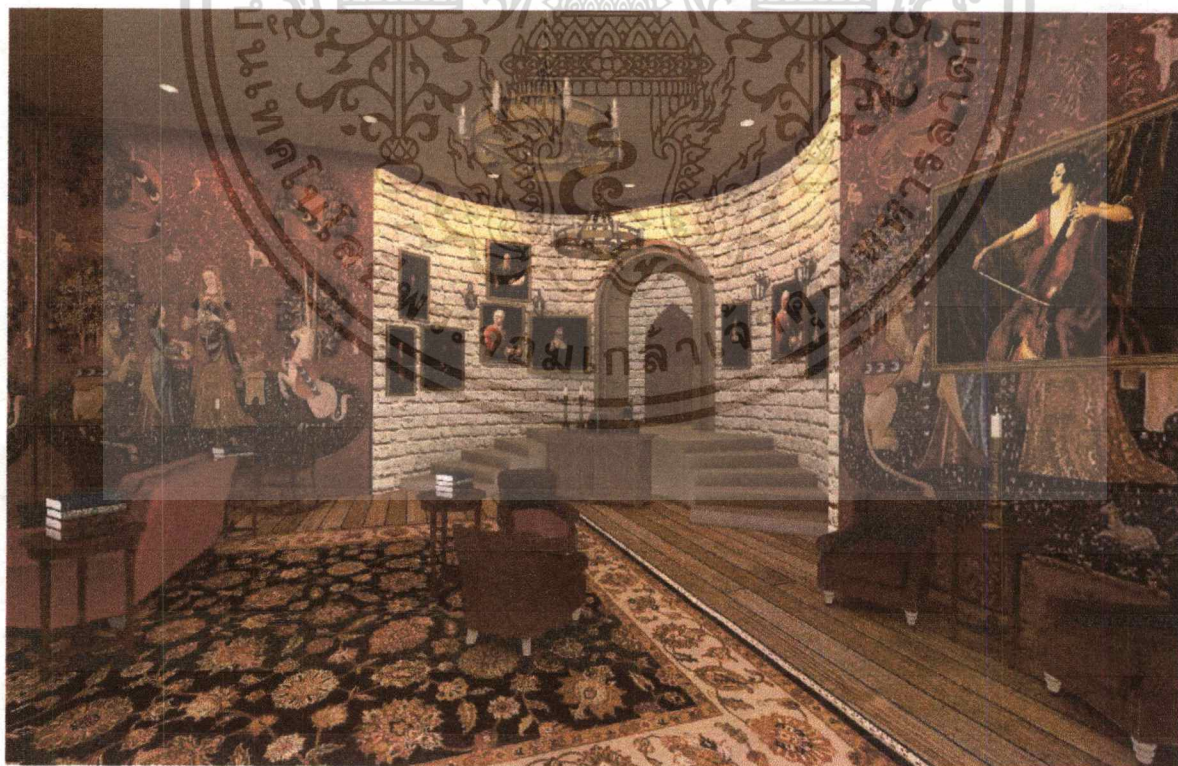


โถงทางเดิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

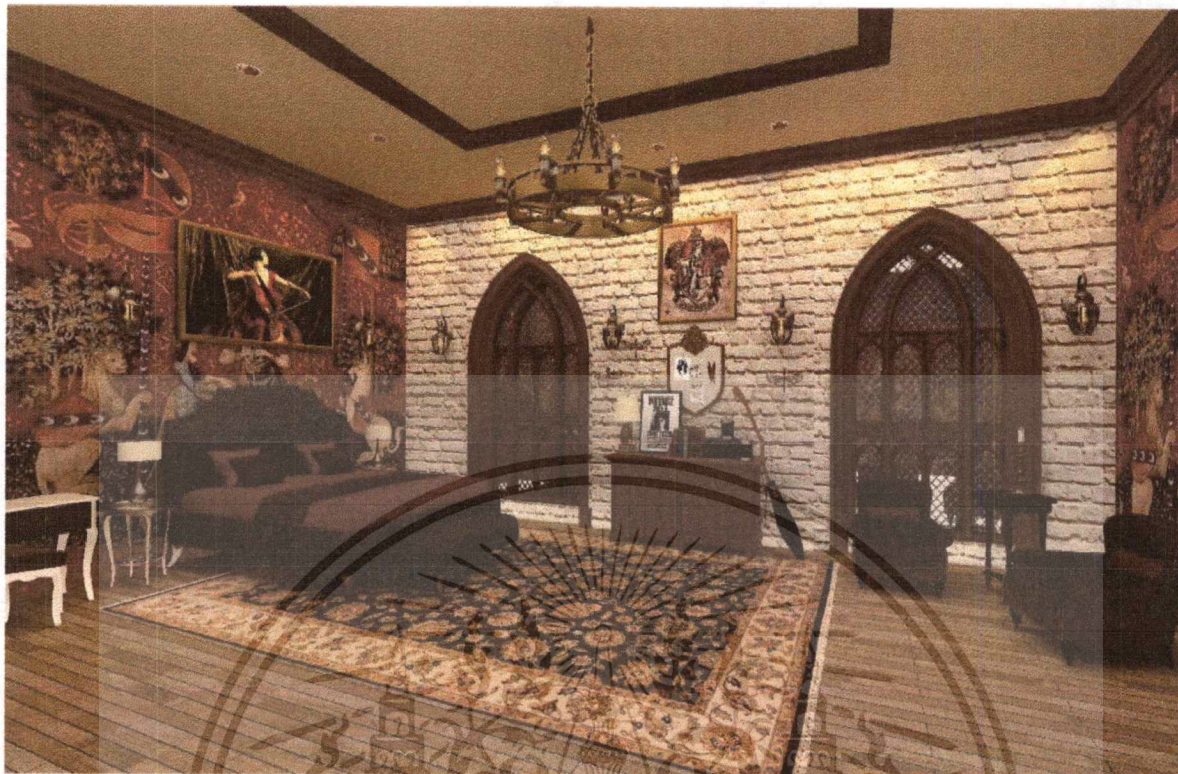


All day dining

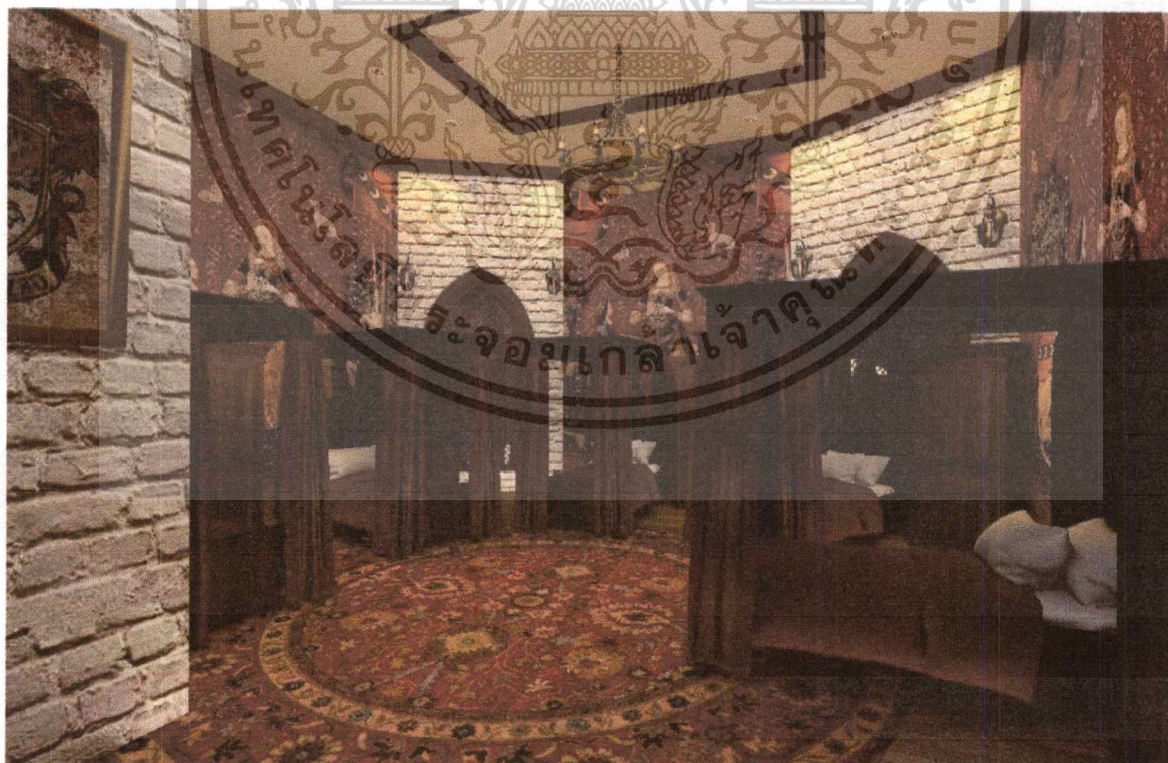


Living room

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Type1



Type2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5 วัสดุตัวอย่าง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.6 Model



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

แหล่งข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับแฮร์รี่ พอตเตอร์ของไทย <https://www.muggle-v.com>

รีวิวสถานที่ท่องเที่ยว <https://hello2day.com/warner-bros-studio-tour-london-the-making-of-harry-potter/>

ข้อมูลสถาปัตยกรรมแบบกอธิค <http://www.wikiwand.com/th>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้