

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ
ศูนย์การเรียนรู้ Blizzard Arena Center,

นาย ปยุต จิตรกุลเดชา รหัส 56020125
Mr. Payut Chitkuldacha Code 56020125

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต
(สถาปัตยกรรมภายใน) ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน)

..... คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัญธิกา สวัสดิ์ศรี)

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัญธิกา	สวัสดิ์ศรี	ประธานกรรมการ
รองศาสตราจารย์จันทนี	เพชรานนท์	กรรมการ
อาจารย์นรินทร์	เลิศอัครวิวัฒน์	กรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ญาณินทร์	รักษงศ์วาน	กรรมการ และเลขานุการ


..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ญาณินทร์ รักษงศ์วาน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวเรื่องวิทยานิพนธ์

ชื่อ นาย ปยุต จิตรกุลเดชา

รหัสนักศึกษา 56020125

สาขาวิชา สถาปัตยกรรมภายใน

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์

ที่อยู่ 98 หมู่ 10 ต.เชียงบาน อ.เชียงคำ จ.พะเยา 56110

โทรศัพท์ 054-416174 / 086-9224296

E-mail payut07@gmail.com/payut_007@hotmail.com

อาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.ญาณินทร์ รักรวงศ์วาน

หัวข้อวิทยานิพนธ์ โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ บลิซซาร์ดอารีน่าเซนเตอร์
(Blizzard Arena Center)

ประเภทโครงการ โครงการเสนอแนะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทคัดย่อ

E-SPORTs ย่อมาจากคำว่า (Electronic Sports) หรืออีกนัยหนึ่งคือ การแข่งขันเกมส์ เป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่กำลังเป็นที่นิยมทั่วโลก ในประเทศไทย E-SPORT เริ่มเป็นที่ยอมรับจากคนหมู่มาก พัฒนาจากที่เคยจำกัดอยู่แค่กลุ่มคนเล็กๆ ไปเป็นการแข่งขันขนาดใหญ่ ซึ่งทุกฝ่ายในวงการนี้ก็พยายามผลักดันให้คนทั่วไปเข้าใจ E-Sports มากขึ้น ให้มีการช่วยสนับสนุนมากขึ้น

จากข้อความข้างต้น ประเทศไทยจึงควรมีสถานที่ ที่รองรับเกี่ยวกับ E-SPORTs โดยเป็นศูนย์กลางของ E-SPORTs, คนรักเกมส์ และอื่นๆที่เกี่ยวข้อง ซึ่งควรประกอบไปด้วยสถานที่จัดการแข่งขัน พื้นที่สำหรับการจัดแสดงสินค้าต่างๆ พื้นที่รองรับการเล่นเกมส์ และพื้นที่จัดนิทรรศการ เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ E-SPORTs และทำให้ผู้คนเข้าใจเกี่ยวกับ E-SPORTs มากขึ้น รวมถึงแก้ไขปัญหาและสร้างความเข้าใจเรื่องเกมส์ ให้แก่ผู้ประกอบการและเยาวชน หากกีฬานี้ได้มีการสร้างภาพลักษณ์ที่ชัดเจน รองรับการจัดกิจกรรมต่างๆ และได้รับการสนับสนุนและยอมรับมากขึ้น ผลประโยชน์จะเกิดขึ้นในหลายๆภาคส่วน แสดงให้เห็นได้ว่าประเทศไทยมีการพัฒนา ส่งเสริมเทคโนโลยี ตลอดเป็นที่ขีดหน้าขูตาในความสามารถของประชาชนชาวไทยในด้านนี้ได้

โดยโครงการ E-SPORTs Community Center นี้ เป็นโครงการที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นศูนย์รวมกิจกรรมของ E-SPORTs ทั้งหมด ได้แก่ การจัดการแข่งขันชิงชนะเลิศ, การจัดอีเวนต์โฆษณาสินค้า, การซื้อขายอุปกรณ์ทางด้าน ITและเกมส์, การฝึกซ้อมและเล่นเกมส์, การจัดนิทรรศการให้ความรู้เกี่ยวกับ E-SPORTs รวมถึงมีการบริการด้านอื่นๆ เช่นร้านอาหาร, โรงอาหาร เป็นต้น โดยตั้งอยู่ด้านตรงข้ามสวนลุมพินี ติดสถานีรถไฟฟ้าใต้ดินลุมพินี ตอบโจทย์การเข้าถึงของผู้เข้าใช้งานที่ส่วนมากจะมาจากรถไฟฟ้า ซึ่งการออกแบบโครงการนี้ จะเน้นไปทางการออกแบบแนว Futuristic ที่มีความล้ำสมัยและ hi-technology สอดคล้องกับเรื่องของเกมส์ โดยมีเส้นสายไฟ LEDs สีต่างๆเพื่อแสดงถึงลักษณะการใช้งานที่แตกต่างกัน โดยแต่ละภาคส่วนจะมีการเชื่อมต่อถึงกันและกันโดยฟังก์ชันการใช้งานต่างๆ สร้างความสัมพันธ์ของแต่ละพื้นที่ โดยอ้างอิงจากลักษณะผู้ใช้งาน เพื่อให้เกิดเป็น community center สำหรับ E-SPORTs

กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณครอบครัว ป้า มีา น้องชาย ที่คอยสนับสนุน ผลักดัน และให้กำลังใจและตักเตือน
อบรมสั่งสอนมาโดยตลอด ขอบคุณที่ไม่เคยบังคับให้เดินไปในทางที่ไม่ต้องการ และสนับสนุน
ทุกๆการตัดสินใจ

ขอขอบคุณอาจารย์เต้ย (ผศ.ดร.ญาณินทร์ รักวงศ์วาน)ที่คอยให้คำปรึกษาและแนะนำ
ตลอดการทำวิทยานิพนธ์นี้ อาจารย์มักให้มุมมองและความคิดใหม่ๆเสมอ ขอขอบคุณอาจารย์ตุ๋
(อ.นรินทร์ เลิศอัครวิวัฒน์) อาจารย์หย่า (รศ.จันทน์ เพชรานนท์) ที่คอยกระตุ้น ตีขมงานให้
คำปรึกษาทำให้งานออกมาดีที่สุดในที่สุด ขอขอบคุณอาจารย์ทั้งสามท่านมากๆครับ

ขอบคุณสายรหัส 12 33 37 ทุกคนที่คอยถาม คอยให้กำลังใจ โดยเฉพาะเพื่อนโครห์สทั้ง
สอง ไอ้ต เฟิน ขอขอบคุณมากๆที่อยู่ด้วยกันมาตลอด 5 ปี เป็น 5 ปีที่สนุกมากจริงๆ

ขอบคุณเพื่อนๆทั้ง 13 คน ไอ้ต เตอร์ โบ๊ท พอช อู๋ ยิม จี๊บ กุ่ย ปอโอ เฟิน กิ๊ก โย่ ตอง ดีใจ
มากๆที่ได้มารู้จักได้มาสนิทกันไปไหนมาไหนด้วยกันทำหลายๆอย่างร่วมกัน และทำวิทยานิพนธ์นี้
ให้ผ่านไปได้อย่างดี

เพื่อน” INT STU'41 ขอขอบคุณระยะเวลา 5 ปีที่ผ่านมา เป็นช่วงเวลาที่มีค่า และมีความสุข
มากในชีวิต ถึงแม้จะมีปัญหา กระทบกระทั่งกันบ้าง แต่ก็สามารถผ่านอุปสรรคนั้นไปได้ด้วยดี
ได้อยู่ด้วยกัน เหนื่อยด้วยกัน ท้อด้วยกัน สนุกด้วยกัน และทำวิทยานิพนธ์ไปด้วยกัน

ขอบคุณคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ลาดกระบัง ที่มอบทั้งความสุข ความทุกข์ รอยยิ้ม
เสียงหัวเราะ น้ำตา และที่สำคัญ ขอขอบคุณที่มอบครอบครัวเล็กๆอันน่ารักนี้ให้

คำนำ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์
บัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน) ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบัน
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2560 เพื่อเป็นข้อมูลเกี่ยวกับ
โครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน BLIZZARD ARENA CENTER จ.กรุงเทพฯ

การศึกษาและเสนอแนะโครงการนี้ จุดประสงค์เพื่อเป็นศูนย์รวมที่เป็นภาพลักษณ์ของ E-SPORTs
ที่รองรับการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับกีฬา E-SPORTs ทุกรูปแบบ รวมถึงปรับปรุงและเปลี่ยนทัศนคติ
เกี่ยวกับกีฬานี้ ให้ไปในทางที่ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นการขยายตลาดอุตสาหกรรมเกี่ยวกับเทคโนโลยี
ด้านเกมส์ต่างๆ เพื่อเศรษฐกิจของประเทศไทย

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ใช้เวลาในการจัดทำต่อเนื่องตั้งแต่ ปี 2560 ข้อมูลที่ศึกษาและเก็บ รวบรวมมา
จึงเป็นข้อมูลที่มาใช้กันอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งอาจมีข้อมูลบางอย่างได้รับการปรับปรุงและ แก้ไข
หลังจากที่ได้ทำการศึกษาและเก็บรวบรวมไปแล้วบ้าง ดังนั้นทางผู้จัดทำจึงขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย
ข้าพเจ้าหวังอย่างยิ่งว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะสามารถหาประโยชน์ให้กับการศึกษาด้านนี้ต่อไป

นาย ปยุต จิตรกุลเดชา

ผู้จัดทำวิทยานิพนธ์

สารบัญ

บทที่ 1 บทนำ

1.1	ความเป็นมาของโครงการ	1
1.2	วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3	เหตุผลสนับสนุนโครงการเสนอแนะ	2
1.4	องค์ประกอบและภาพลักษณ์ของโครงการ	4
1.5	ขอบเขตและขอบข่ายของโครงการ	6
1.6	กลุ่มเป้าหมายของโครงการ	7
1.7	ที่ตั้งของโครงการ	8
1.8	ลักษณะของอาคาร	10
1.9	ผลประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	12

บทที่ 2 ข้อมูลทั่วไป และข้อมูลสนับสนุนโครงการ

2.1	ข้อมูลพื้นฐานของโครงการ	
2.1.1	ความเป็นมาของลักษณะโครงการ	13
2.1.2	ลักษณะเฉพาะของโครงการ	13
2.1.3	ประเภทของโครงการ	13
2.1.4	องค์ประกอบของโครงการ	13
2.1.5	ข้อมูลเกี่ยวกับ E-sports	16
2.1.6	สายการบริหารและอัตรากำลัง	20

2.2 องค์ประกอบพื้นฐานของโครงการ

2.2.1	องค์ประกอบ Arena	21
2.2.2	องค์ประกอบ Event Hall	26
2.2.3	องค์ประกอบและการออกแบบนิทรรศการ	27
2.2.4	องค์ประกอบและการออกร้านค้า	30
2.2.5	องค์ประกอบและการออกแบบร้านอาหาร	31

2.4 ข้อมูลเฉพาะของโครงการ	
2.4.1 ประวัติความเป็นมาโครงการ	33
2.4.2 เอกลักษณ์องค์กร	34
2.4.3 องค์กรที่รองรับ สายการบริหารและอัตรากำลัง	35
2.4.4 รายละเอียดองค์ประกอบโครงการ	36
บทที่ 3 กลุ่มเป้าหมาย พฤติกรรม และพื้นที่ที่ต้องการ	
3.1 ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย	38
3.2 พฤติกรรมและกิจกรรมของผู้รับบริการ	39
3.3 พฤติกรรมและกิจกรรมของผู้ให้บริการ	43
3.4 พื้นที่ที่ต้องการ	44
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล และแนวความคิดในการออกแบบ	
4.1 การวิเคราะห์ข้อมูล	
4.1.1 การวิเคราะห์ที่ตั้ง และอาคาร	49
4.1.2 การวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์และแผนภาพความสัมพันธ์ของพื้นที่แบบวงกลม	53
4.2 แนวความคิดในการออกแบบ	
4.2.1 แนวความคิดในการออกแบบและ MOOD & TONE	57
4.2.2 แนวทางการออกแบบ และ MOOD BOARD	57
บทที่ 5 ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน	
5.1 ผังบริเวณของโครงการ	59
5.2 ผังเฟอร์นิเจอร์ของอาคารโครงการ	60
5.3 ผังเพดานและผังไฟฟ้าของอาคารโครงการ	64
5.4 รูปตัดของอาคารโครงการ	66
5.5 ภาพทัศนียภาพภายในโครงการ	67
5.6 ภาพไอโซเมตริก	83

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของโครงการ

ในยุคสมัยปัจจุบัน การใช้วิทยาการด้านเทคโนโลยีได้ถูกพัฒนาให้ก้าวหน้าเป็นอย่างมากในหลายด้าน โดยเฉพาะด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ (Multimedia) ที่ถูกนำมาใช้ในวงการคอมพิวเตอร์ และสิ่งหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงความเจริญก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีได้เป็นอย่างดี นั่นคือ อิเล็กทรอนิกส์เกม (Electronics games) ซึ่งจะเป็นประเด็นในการศึกษาโครงการ

วงการเกมในประเทศไทยนั้น นับว่าเป็นสังคมที่ใหญ่เพราะมีผู้เล่น (Player) มากกว่า 12 ล้านคนทั่วประเทศจากผู้ใช้คอมพิวเตอร์ประมาณ 22.1 ล้านคน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ 2556) โดยไม่นับรวมผู้เล่นเกมบนอุปกรณ์ชนิดอื่น ซึ่งนับเป็นเลขสถิติที่สูง เมื่อเทียบกับสถิติประชากรประเทศไทยทั้งประเทศที่มีอยู่ราว 68 ล้านคน ทำให้วงการเกมของประเทศไทยนั้นเป็นที่จับตามองและยังมีโอกาสการขยายตัวทางเศรษฐกิจสูงทั้งในเรื่องของ Software และ Hardware โดยสามารถเห็นได้จาก วงการ E-sports ที่เป็นที่ยอมรับในเวลานี้เป็นอย่างมาก โดยในขณะนี้การกีฬาแห่งประเทศไทยได้รับรองกีฬา E-sports เข้าเป็นส่วนหนึ่งของกีฬาแล้ว

E-sports ย่อมาจากคำว่า (Electronic Sports) หรืออีกนัยหนึ่งคือ การแข่งขันเกมส์ เป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่กำลังเป็นที่นิยมทั่วโลก เกิดขึ้นในยุคของ Arcade หรือที่เรียกว่า “เกมส์ตู้” ซึ่งยังไม่มีการจัดการแข่งขันแบบจริงจัง โดยที่แข่งขันกันเพื่อความภูมิใจในการที่ได้ทำสิ่งที่ตัวเองชื่นชอบเท่านั้น ต่อมาเริ่มมีการจัดการให้รางวัล มีปัจจัยทางด้านธุรกิจเข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้เกิดเป็นกีฬา E-sports ขึ้นมา โดยส่วนประกอบหลักๆของ E-sports ไม่ได้แตกต่างจากกีฬาประเภทอื่นๆ ซึ่งประกอบไปด้วย นักกีฬาผู้เล่น (Player) อุปกรณ์กีฬา (Computer, Keyboard, Mouse, Headphone เป็นต้น) โดยใช้โลกของไซเบอร์เป็นโลกแห่งการแข่งขัน เป็นกีฬาที่ไม่จำกัดเรื่องเพศ วัย แต่เป็นการแข่งขันที่ใช้ทักษะความสามารถด้านสมอง ด้านความคิด ฝีมือในการเล่นซึ่งจะต่างจากกีฬาทั่วไปที่จะใช้ร่างกายเป็นหลัก ซึ่งกีฬา E-sports ก็ต้องใช้ทั้งการวางแผนและทักษะเฉพาะตัว ความทุ่มเท รวมไปถึงการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอไม่ต่างจากนักกีฬาทั่วไป ซึ่งปัจจุบันได้มีการแข่งขัน E-Sports เกิดขึ้นมากมายในระดับโลกเช่น League of Legends World Championship

กีฬา E-Sports กำลังได้รับความนิยมสูงขึ้นในประเทศไทย โดยเริ่มต้นตัวในช่วงปี พ.ศ. 2550 เพราะเป็นกีฬาที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเพศ วัย ความแข็งแรงของร่างกาย เข้ามาเกี่ยวข้อง แต่ใช้ทักษะความสามารถทางด้านสมองมากกว่ากีฬาทั่วไป ซึ่งเกมที่ใช้แข่งขันมีมากมายหลายแบบ เช่น DotA2, League of Legends, Overwatch, CS.GO และอื่นๆตามแต่จะจัดการแข่งขันกันขึ้น โดยในแต่ละเกมก็จะมีจัดการแข่งขัน (Tournament) จนมาถึงยุคที่รุ่งเรืองที่สุดทำให้มีเงินหมุนเวียนในธุรกิจ E-sport มูลค่าหลายล้านบาท

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เป็นสถานที่ที่รองรับการจัดแข่งขันเกมส์ E-sport
2. เป็นศูนย์กลางของ E-Sports, คนรักเกมส์
3. ส่งเสริมและพัฒนาเศรษฐกิจทาง IT, เกมส์
4. ส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ E-Sports และทำให้ผู้คนเข้าใจเกี่ยวกับ E-Sports มากขึ้น
5. แก้ไขปัญหาและสร้างความเข้าใจเรื่องเกมส์ ให้แก่ผู้ประกอบการและเยาวชน
6. แก้ไขปัญหาเด็กติดเกมเพื่อการพัฒนาไปในทางที่ถูกต้อง

1.3 เหตุผลสนับสนุนโครงการ

หลังกีฬา E-Sports ในไทย มีการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด และเพิ่มขึ้นมากจนถึงปัจจุบัน มีการจัดการแข่งขัน การจัดงานเกมส์มากมาย มีผู้สนใจและเข้าร่วมเป็นจำนวนมากทุกปี และมีการจัดตั้งสถานที่รองรับเกี่ยวกับ E-Sports ในแต่ละด้านเพิ่มขึ้น แต่ขาดสถานที่ที่เป็นศูนย์กลางของ E-Sports เนื่องจากสถานที่การจัดการแข่งขันต่างๆที่เกี่ยวข้องและรองรับนั้นไม่มีที่จัดที่แน่นอนปรับเปลี่ยนไปตามงานและถึงแม้จะมีรายการแข่งขันเป็นจำนวนมาก มีการจัดงานต่างๆเกิดขึ้น กลับไม่มีสถานที่รองรับการจัดการแข่งขันแบบเป็นทางการและถาวรอย่างเห็นได้ชัด มีเพียงอาคารหรือสถานที่ต่างๆที่รองรับบางส่วนเท่านั้น นอกจากนี้ E-Sports กับ IT เป็นสิ่งที่อยู่คู่กัน การพัฒนาของ E-Sports ย่อมส่งผลดีต่อด้านของ IT และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ซึ่งในปัจจุบัน มีบริษัทเกี่ยวกับ IT ที่โด่งดังเช่น Acer , BenQ , Dell ,Asus ได้หันมาให้ความสนใจกับกีฬา E-Sports และสนับสนุนกีฬาแล้ว

ในประเทศไทยนั้น กีฬา E-SPORTs ยังไม่ได้รับการยอมรับจากคนจำนวนหนึ่ง เนื่องจากมีภาพลักษณ์ที่แสดงมาในสังคมในทางลบ บางส่วนถึงกับมองว่า E-Sports เป็นการมอมเมาเยาวชนสนับสนุนให้เกิดเด็กติดเกม ซึ่งแท้จริงแล้วไม่เป็นเช่นนั้นเพราะไม่ใช่เกมทุกเกมจะนับว่าเป็น E-Sports จึงควรมีการรณรงค์แก้ไขปัญหามาเข้าใจผิดนี้ สร้างภาพลักษณ์และตัวอย่างที่ดีให้แก่เยาวชนและบุคคลทั่วไปให้เห็นว่า E-Sports นั้นเป็นก็เป็นกีฬาประเภทหนึ่งที่ต่างชาติยอมรับและให้การสนับสนุนแล้ว หากสามารถแสดงให้เห็นบุคคลทั่วไปให้เห็นได้ E-Sports เป็นกีฬาประเภทหนึ่ง ย่อมทำให้เห็นภาพลักษณ์ของกีฬาประเภทนี้ชัดเจนยิ่งขึ้น ทำให้กีฬาประเภทนี้จับต้องง่ายและเข้าใจง่ายมากยิ่งขึ้น

1.3.1.1 เหตุผลสนับสนุนด้านเศรษฐกิจ

กีฬา E-SPORTs เป็นกีฬาที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจทางด้านอิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ซึ่งเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจในด้านนี้ไปในตัว และในปัจจุบัน มักจะได้รับการสนับสนุนจากสปอนเซอร์ต่างๆ เป็นการกระตุ้นการโฆษณา ทำให้เกิดการพัฒนาด้านเศรษฐกิจเพิ่มมากขึ้น หากได้การพัฒนาจรรยาบรรณการแข่งขันระดับโลกแล้ว จะสามารถหาผลกำไรจากการแข่งขัน E-SPORTs ได้เป็นจำนวนมาก

1.3.1.2 เหตุผลสนับสนุนด้านสังคม

ในสังคมไทย ปัญหาเรื่องเยาวชนติดเกมส์เป็นปัญหาอย่างหนึ่งที่ไม่สามารถแก้ไขได้ ซึ่งหากได้รับตัวอย่างที่ดี ประกอบกับการให้ความรู้ ความเข้าใจ ในการจัดการบริหารเวลา การพัฒนาความชอบมาเป็นอาชีพ ฯลฯ ปัญหานี้อาจได้รับการคลี่คลาย สร้างเสริมความเข้าใจกันระหว่างผู้ประกอบการกับ

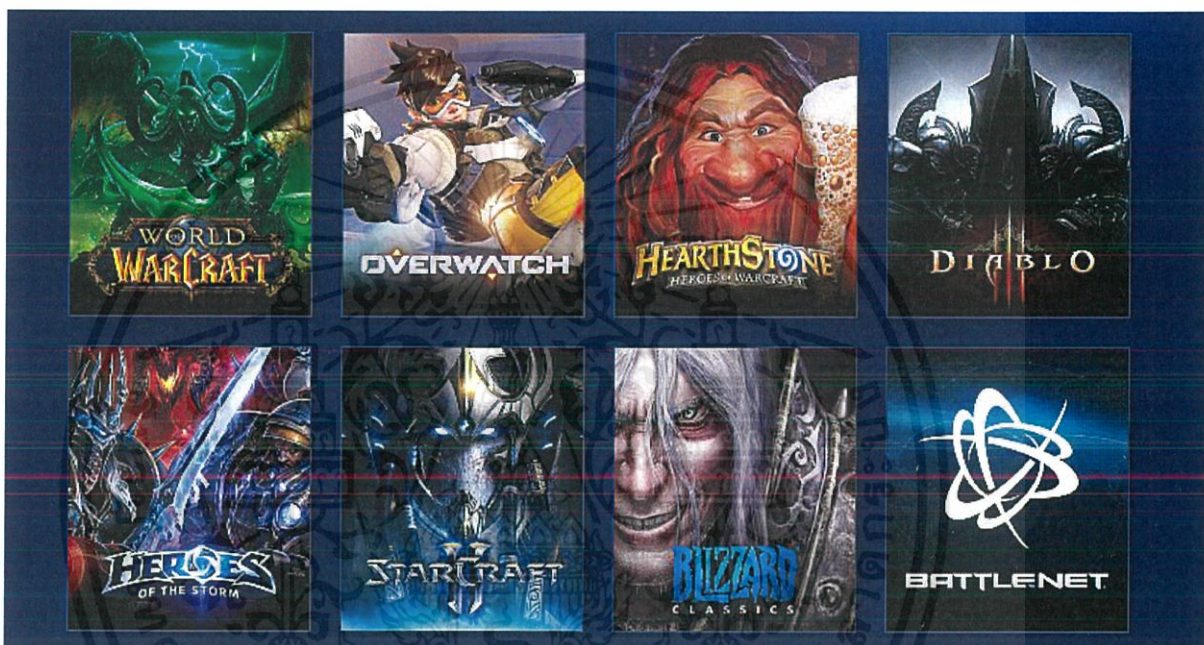
เยาวชน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.2องค์กรรองรับโครงการ

บริษัท บลิซซาร์ด เอ็นเตอร์เทนเมนต์

(อังกฤษ: Blizzard Entertainment) เป็นบริษัทผู้ผลิตและจัดจำหน่ายวิดีโอเกมสัญชาติอเมริกัน ก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2534 โดยใช้ชื่อว่า ซิลิกอน & โซแนพซ์ เดิมเป็นบริษัทผลิตพอร์ตเกมสำหรับค่ายเกมอื่น ๆ ก่อนที่จะเริ่มการพัฒนาซอฟต์แวร์ของตนในปี พ.ศ. 2536 ก่อนที่ในปี พ.ศ. 2537 ได้เปลี่ยนชื่อเป็น บลิซซาร์ด เอ็นเตอร์เทนเมนต์ บริษัทดังกล่าวได้ผลิตเกมพีซีซึ่งขายดีและประสบความสำเร็จหลายอย่าง รวมทั้ง วอร์คราฟต์, สตาร์คราฟต์, เดียวโบล และ โอเวอร์วอตช์ และเกมสวมบทบาทออนไลน์ เวิลด์ ออฟ วอร์คราฟต์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 องค์ประกอบของโครงการ

วัตถุประสงค์โครงการ	กิจกรรม	องค์ประกอบโครงการ
1. เป็นสถานที่ที่รองรับการจัดแข่งขันเกมส์ E-sport	<ul style="list-style-type: none"> - สนามแข่งเกมส์ - สนามซ้อม - ชมการแข่งขันเกมส์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ส่วนติดต่อ-สอบถาม,จองสนาม - สนามแข่งขัน (Arena) - ส่วนการจัดการแข่งคัดเลือก - พื้นที่สำหรับซ้อมการแข่งขัน - ห้องพักนักกีฬา และพื้นที่พักผ่อน - ห้องประชุมและวางแผน - ห้องรับรองของผู้บริหาร สตาฟโค้ช กรรมการ และผู้บรรยายการแข่งขัน - พื้นที่ชมการแข่งขัน - พื้นที่เก็บอุปกรณ์การแข่งขัน - Café และร้านขายสินค้าสำหรับผู้เข้าชม -ห้องน้ำ
2. เป็นศูนย์กลางของ E-Sports, คนรักเกมส์	<ul style="list-style-type: none"> - จุดนัดพบของผู้เล่นเกม - รับประทานอาหาร - Event เกี่ยวกับเกมส์ 	<ul style="list-style-type: none"> - พื้นที่ส่วนกลางสำหรับนัดพบ - โรงอาหาร - ลานอเนกประสงค์ - ห้องน้ำ - ลานจอดรถ
3. ส่งเสริมและพัฒนา เศรษฐกิจทาง IT, เกมส์	<ul style="list-style-type: none"> - Event เกี่ยวกับเกมส์ - ซื้อขายอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับเกมส์ (Gaming gear) 	<ul style="list-style-type: none"> - ส่วนติดต่อ-สอบถาม,ลงทะเบียน - พื้นที่จัด Event - พื้นที่สำหรับร้านขายอุปกรณ์ IT - พื้นที่สำหรับร้านขายเกมส์ - พื้นที่โฆษณาสำหรับบริษัทอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง
4. ส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ E-Sports และทำให้ผู้คนเข้าใจเกี่ยวกับ E-Sports มากขึ้น	<ul style="list-style-type: none"> - จัดแสดงข้อมูล ประวัติ และ ผลงานเกี่ยวกับ E-SPORTs ทั้งนักกีฬาของไทยและต่างประเทศ 	<ul style="list-style-type: none"> - พื้นที่จัดแสดงข้อมูล และ ประวัติเกี่ยวกับ E-SPORTs - พื้นที่จัดแสดงผลงานของคนไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. แก้ไขปัญหาและสร้างความเข้าใจเรื่องเกมส์ ให้แก่ผู้ปกครองและเยาวชน	- จัดนิทรรศการเพื่อสร้างความเข้าใจ	- พื้นที่สำหรับการจัดนิทรรศการถาวร - พื้นที่สำหรับการจัดนิทรรศการชั่วคราว - Café และร้านขายสินค้า Gift Shop
6. แก้ไขปัญหาเด็กติดเกมเพื่อการพัฒนาไปในทางที่ถูกต้อง	- นำเด็กที่สนใจแล้วมีฝีมือมาฝึกซ้อมและพัฒนาเพื่อเป็นนักกีฬา	- ห้องอบรมและฝึกสอนนักกีฬา

1.4.2 ภาพลักษณ์โครงการ

โครงการเสนอแนะ Blizzard Arena center เป็นศูนย์รวมแบบ One Stop Service เกี่ยวกับกีฬา E-SPORTs ที่ตั้งอยู่ใจกลางเมืองโดย Blizzard Ent. สะดวกต่อการเดินทาง ส่งเสริมและพัฒนากีฬา E-SPORTs โดยรองรับการจัดการแข่งขันเกมส์ มีพื้นที่ซ้อมการแข่งขันหรือสำหรับการแข่ง อีกทั้งยังมีพื้นที่สำหรับการจัดงาน event ที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับเกมส์ และยังสามารถซื้อ-ขายอุปกรณ์เกมส์ได้ที่นี่ นอกจากนี้ยังมีการสร้างเสริมภาพลักษณ์ ให้ข้อมูลของกีฬา E-SPORTs ให้ผู้คนได้เข้าใจเกี่ยวกับ E-SPORTs มากขึ้น

1.5 ขอบข่ายและขอบเขตของโครงการ

1.5.1 ตารางแสดงขอบข่ายและขอบเขตของโครงการ

การจัดแบ่งพื้นที่	ขอบข่ายโครงการ	ขอบเขตโครงการ	ขนาดพื้นที่ (ตร.ม.)	หมายเหตุ
1. ส่วนบริการ				-
1.1 ส่วนบริการสาธารณะ				
-ส่วนประชาสัมพันธ์	+	+	40 ตร.ม.	
-ส่วนโถงทางเข้าออก	+	+	300 ตร.ม.	
-พื้นที่ส่วนกลางสำหรับนัดพบ	+	+	200 ตร.ม.	
-ส่วนลานอเนกประสงค์	+	+	500 ตร.ม.	
-ส่วนโรงอาหาร	+	+	300 คน	
-ห้องน้ำและโทรศัพท์สาธารณะ	+	+		
-ส่วนที่จอดรถ	+			
1.2 ส่วนบริการอาคาร				
-ส่วนรักษาและบำรุงอาคารสถานที่	+			
-ส่วนดูแลและบำรุงงานระบบ	+			
-ส่วนรักษาความปลอดภัย	+			
-ส่วนโหลดลีนค้า	+			
2. ส่วนการจัดการแข่งขันเกมส์				
2.1 ส่วนพื้นที่จัดการแข่งขัน(Arena)			800 คน	
-สนามแข่ง	+	+		
-ห้องพักนักกีฬาและส่วนพักผ่อน	+	+		
-ห้องประชุมและวางแผน	+	+		
-ส่วนติดต่อสอบถาม	+	+		
-พื้นที่รับชมการแข่งขัน	+	+		
-พื้นที่เก็บอุปกรณ์	+	+		
-ห้องรับรองแขก v.i.p. หรือผู้บริหาร	+	+		
-ส่วนควบคุมแสงและเสียง	+	+		
-ที่สำหรับนักพากย์	+	+		
2.2 ส่วนพื้นที่ซ้อมการแข่งขัน				
-ส่วนประชาสัมพันธ์และลงทะเบียนซ้อม	+	+		
- พื้นที่ฝึกซ้อม	+	+		
-พื้นที่พักผ่อน	+	+		
- ห้องเก็บอุปกรณ์	+	+		
-ห้องประชุม	+	+		
-ห้องน้ำ	+	+		
-ร้าน café'	+	+		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ส่วนจัด Event				
- ติดต่อสอบถาม	+			
- พื้นที่จัด Event	+	+		
- พื้นที่สำหรับร้านขายอุปกรณ์ IT	+	+	40 ตร.ม.	
- พื้นที่สำหรับร้านขายเกมส์	+	+		
- ห้องน้ำ	+	+		
4. ส่วนนิทรรศการ			1000 ตร.ม.	
- ส่วนส่วนลงทะเบียนเข้าชม	+	+		
- นิทรรศการถาวร	+	+		
- นิทรรศการชั่วคราว	+			
- Café และร้านขายสินค้า Gift Shop	+	+		
- ห้องน้ำ	+	+		
5. ส่วนสำนักงาน				
- ส่วนสำนักงาน Blizzard	+			
- ส่วนสำนักงานฝ่ายบริการ	+			
- ส่วนสำนักงานฝ่ายธุรการ	+			
- ส่วนสำนักงานฝ่ายการเงินและการบัญชี	+			
- ส่วนสำนักงานฝ่ายประชาสัมพันธ์	+			
รวมพื้นที่ทั้งหมด				
รวมพื้นที่ออกแบบทั้งหมด				

1.6 กลุ่มเป้าหมายของโครงการ

โครงการนี้ มีกลุ่มเป้าหมายคือ กลุ่มผู้คนที่มีความสนใจเกี่ยว E-SPORTs โดยเน้นไปที่ผู้เล่นเกมของ Blizzard Ent. และอื่นๆที่เกี่ยวข้อง (Gamer, Caster ,Game Developer และอื่นๆ) และยังเปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไป หรือเยาวชนมาเรียนรู้เกี่ยวกับ E-SPORTs โดยทั้งหมดนี้สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มดังนี้

- 1.ผู้ที่มีความสนใจเกี่ยวกับ E-SPORTs เกมส์และอื่นๆที่เกี่ยวข้อง
- 2.นักกีฬา E-SPORTs อาชีพ
- 3.บุคคลทั่วไปที่ยังไม่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ E-SPORTs
- 4.พนักงานของ Blizzard Ent.
- 5.ผู้เข้ามาติดต่อ Blizzard Ent.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7 ที่ตั้งของโครงการ

1.7.1 ลักษณะพึงประสงค์ของที่ตั้งโครงการ

1. การเข้าถึงโครงการสามารถเข้าถึงได้ง่าย มีระบบขนส่งสาธารณะเข้าถึง
2. มีบรรยากาศโดยรอบที่ดี
3. มีพื้นที่กว้าง เพียงต่อความต้องการของโครงการ
4. อยู่ไม่ไกลจากย่านธุรกิจและย่านชุมชนสามารถเข้าถึงได้ง่าย

1.7.2 ลักษณะที่ตั้งอาคาร

จากการพิจารณาตำแหน่งที่ตั้งที่เหมาะสมของโครงการ คือ

- พื้นที่ข้างด้าน airport rail link มกกะสัน แขวงมกกะสัน เขตราชเทวี กรุงเทพมหานคร
- ขนาดพื้นที่ประมาณ 57,000 ตารางเมตร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7.3 การเข้าถึงโครงการ



-รถไฟฟ้าสถานีโตก



-รถไฟฟ้า Airport rail link



-รถไฟฟ้ามหานคร MRT สถานีเพชรบุรี



-รถประจำทางสาย 60ทด 98ร 136 185 206

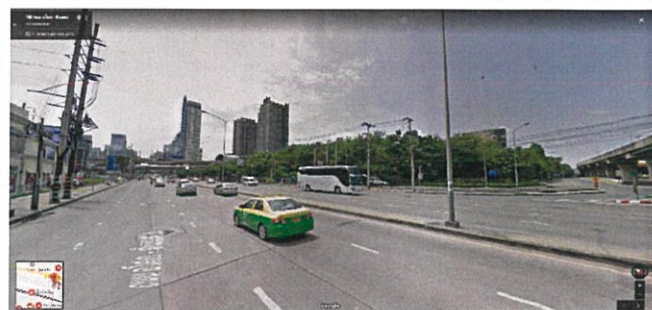
สถานที่ตั้งโครงการสามารถเข้าถึงโครงการได้สะดวกโดยตั้งอยู่บนถนนอโศก-ดินแดงติดกับถนนใหญ่อีกทั้งมีการขนส่งสาธารณะเข้าถึงหลากหลายช่องทาง

1.7.4 สภาพแวดล้อมโดยรอบของโครงการ

ทิศเหนือติดกับถนนจตุรทิศ

ทิศตะวันออกติดกับถนนอโศก-ดินแดง

ทิศใต้ติดกับรถไฟฟ้า Airport rail link



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8 ลักษณะอาคาร

1.8.1 ข้อพิจารณาในการเลือกอาคาร

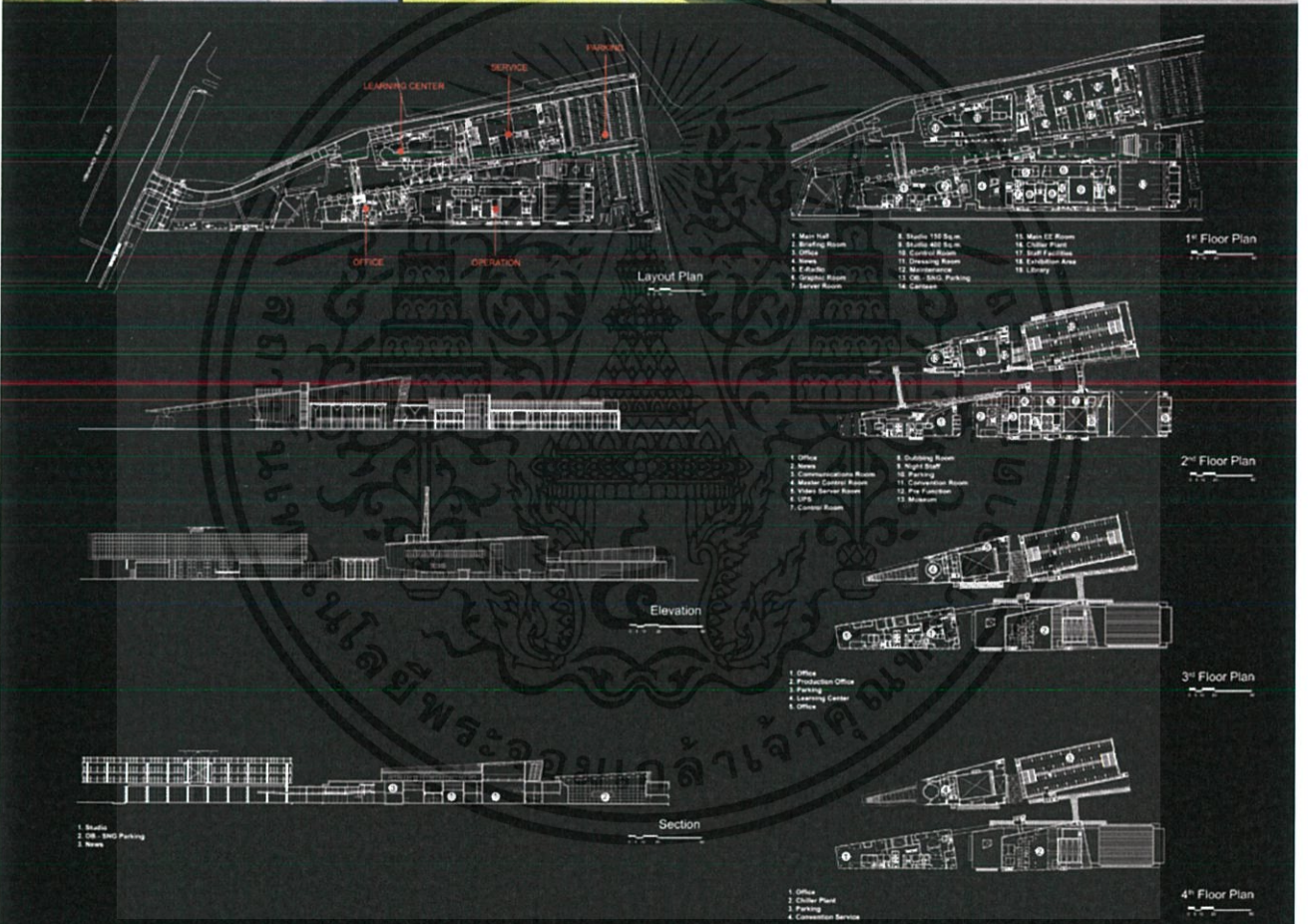
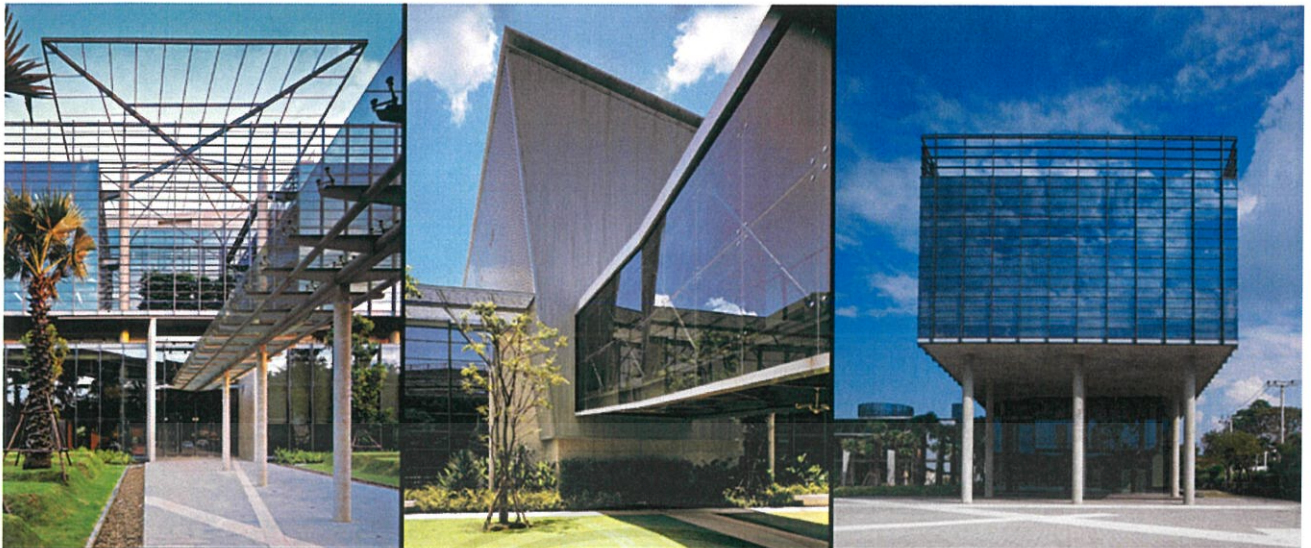
- พื้นที่อาคารและรูปแบบอาคารมีความเหมาะสมกับโครงการ
- อาคารมีความสูงเกิน 2 ชั้น
- รูปแบบอาคารมีความทันสมัย
- มีพื้นที่เป็นห้องโถงขนาดใหญ่

1.8.2 อาคาร Thai PBS

สถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส (Thai PBS) อาคารสำนักงานใหญ่ 145 ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงตลาดบางเขน เขตหลักสี่ กรุงเทพฯ 10210



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์หรือการเชิงพาณิชย์เพื่อการค้าเท่านั้น เมื่อผู้ดูแลเห็นประโยชน์หรือเห็นคุณค่า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.9 ผลประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ศึกษา เรียนรู้ และวิเคราะห์ผู้มาใช้งานเพื่อตอบสนองความต้องการให้แก่ผู้ใช้งาน
2. เปลี่ยนความคิดมุมมองของผู้คนที่มิต้องวงการเกมในประเทศไทยใหม่
3. เพิ่มประสิทธิภาพและคุณภาพของวงการเกมและ E-sport ไทย ให้เพียงพอต่อการเจริญเติบโตที่รวดเร็วของอุตสาหกรรมเกมไทย
4. ได้เรียนรู้การวิธีการศึกษาค้นคว้า การเก็บข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบโครงการอย่างละเอียด จากการลงพื้นที่ สัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ แล้วพัฒนาเป็นงานออกแบบ
5. ได้เรียนรู้และแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นรวมถึงรู้วิธีการจัดการ ขั้นตอนการออกแบบลำดับการในการทำงานวิทยานิพนธ์
6. สามารถนำความรู้และประสบการณ์ทั้งหมดที่ได้ ไปเป็นพื้นฐานเพื่อต่อยอดในอนาคต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ร้านอาหาร คือ ร้านที่คอยบริการอาหารตามความต้องการของลูกค้า ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 หมายถึง อาคารที่จำหน่ายอาหารและเครื่องดื่ม ทอม พาว -เวอร์ ให้ความหมายของ "ภัตตาคาร" หรือ "restaurant" ว่า คำว่า"restaurant" มาจากภาษา ฝรั่งเศส ซึ่งหมายถึง การให้กำลังงาน (restorer of energy)



นิทรรศการ คือ การตั้งแสดงวัตถุสิ่งของต่างๆ เพื่อประโยชน์ทางวิชาการให้คนทั่วไปเข้าชม, เป็นคำที่ตั้งขึ้นเทียบคำ (exhibition) โดยแบ่งเป็นสองประเภทคือ นิทรรศการถาวร และ นิทรรศการชั่วคราว



ห้องฝึกซ้อม คือ ห้องสำหรับผู้เล่นเกมที่ใช้เพื่อการฝึกซ้อมหรือเตรียมตัวสำหรับการแข่งขัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.5 ข้อมูลเกี่ยวกับ E-SPORTs

ประวัติเกี่ยวกับ E-Sports

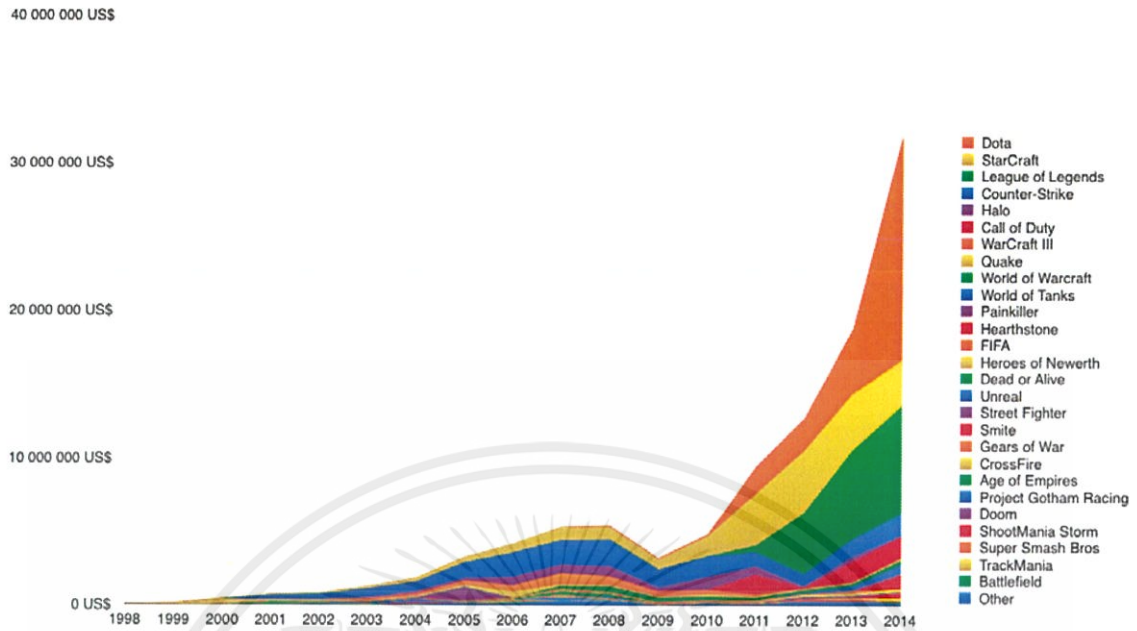
ตามข้อมูลของ Wiki E-sports การแข่งขัน E-sports นั้นเริ่มแข่งขันกันในช่วงปี 1972 ที่มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ซึ่งเกมที่จัดแข่งขันในครั้งนั้นก็คือเกม Spacewar เป็นการแข่งขันภายในมหาวิทยาลัยกันเอง และอีก 9 ปีต่อมา บริษัท Atari (Wiki Atari) ที่ตอนนี้ทนกระแสกาลเวลาไม่ไหวปิดตัวไปแล้ว ได้เคยจัดการแข่งขันเกม Space Invaders ซึ่งตอนนั้นมีผู้เข้าร่วมการแข่งขันมากกว่า 5,000 คนจากทั่วสหรัฐอเมริกากันเลย ช่วง 1990 – 1999 โลกก็เข้าสู่ยุคจุดเริ่มต้นแห่ง Internet ที่ตอนนั้นมีมันกลายเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้แล้วสำหรับมนุษย์ ในช่วงนั้น Internet เข้ามามีบทบาทสำคัญอย่างมากกับเกม เพราะมันช่วยให้เราแข่งหรือเล่นกันในระบบ Online Multiplayer และก่อกำเนิดเกมอย่างเช่น Quake , Conuter-Srtike และ Starcraft ทั้ง 3 เกมก่อให้เกิดแรงจุดเริ่มต้นของคำว่า E-Sports หรือ Electronics Sports หรือในภาษาไทยคือ เกมการแข่งขันที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ มีอุปกรณ์การแข่งขันประกอบด้วย เม้าส์ หูฟัง คีย์บอร์ด แป้นรองเม้าส์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เปรียบได้กับรองเท้าของนักฟุตบอล รองเท้าวิ่ง หรืออุปกรณ์ของกีฬาทั่วไปที่ใช้แข่งขันกัน ส่วนคอมพิวเตอร์และเกมก็คือชนิดของกีฬา

จุดเริ่มต้นของ E-sports 2000-2015 หลังจากมีชื่อเสียงแล้ว ไฟของ E-sports ก็ลุกลามต่อเนื่อง ในสหรัฐอเมริกามีการจัดตั้งองค์กร E-Sports อย่าง Major League Gaming หรือ MLG ที่ตั้งชื่อ Logo ขององค์กร รวมถึงการจัดการคล้ายๆ กับ Major League Baseball หรือ MLB และ Major League Soccer หรือ MLS ฟากเกาหลีใต้ที่นิยมชมชอบเกม Starcraft ถึงขั้นมีมหาลัยหลักสูตร Starcraft ก็ตั้งองค์กร Korea E-Sports Association (KeSPA) ขึ้นเพื่อกำหนดขอบเขต กติกาของการแข่งขัน E-sport ขึ้นโดยมีรัฐบาลเกาหลีใต้สนับสนุนเต็มที่

เมื่อองค์กร KeSPA ตั้งขึ้นและเริ่มมีการแข่งขัน สปอนเซอร์ต่างๆ ก็เริ่มต้นตัวกับธุรกิจตัวนี้ ก็ได้มีเจ้าของธุรกิจชั้นนำของเกาหลีเริ่มหันมามองมากขึ้น อาทิ สถานีโทรทัศน์ KT , บริษัท CJ Group , ธุรกิจเครือข่ายมือถือ SK Telecom , บริษัทเครื่องใช้ไฟฟ้า Samsung เป็นต้น ฟากสหรัฐอเมริกา MLG ก็มีสปอนเซอร์มาสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง ต่อส่วนใหญ่จะเป็นบริษัทที่ผลิตและจำหน่ายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์อย่าง Ben-Q , Logitech นอกจากนี้ยังมีการแข่งขันรายการใหญ่ของโลกอย่าง WCG หรือ World Cyber Games , IEM หรือ Intel Extreme Masters เกิดขึ้นด้วย

อาชีพนักกีฬา E-SPORTs

เป็นคำถามที่หลายๆ ที่คนทั่วๆ ไปสงสัยกันว่า เกมมันสามารถเลี้ยงครอบครัวหรือตัวเองได้จริงหรือไม่ จากข้อมูลของ E-Sports Earnings ถึงมูลค่าเงินรางวัลรวมทั้งหมด (รวมทุกอันดับที่ให้รางวัล) จากการแข่งขัน E-sports อันดับ 1 ตอนนี่คือการแข่งขัน The International 2014 ที่มีเงินรางวัลสูงกว่า \$10,000,000 (ราวๆ 350,000,000 บาทไทย) ซึ่งของปีนี่ The International 2015 มียอดเงินรางวัลสูงกว่า \$15,000,000 แล้ว ทำให้รายการแข่งขันนี้จะเป็นรายการที่มีเงินรางวัลเกือบเทียบเท่าเกมกีฬาฟุตบอลเลยทีเดียว



กราฟแสดงจำนวนเงินรางวัลของแต่ละเกมในกีฬา E-sports

เมื่อเวลาประมาณบ่ายสองโมงของวันที่ 27 สิงหาคม พ.ศ.2560 หรือเมื่อสองชั่วโมงก่อนหน้านี้ ทาง กองประชาสัมพันธ์ การกีฬาแห่งประเทศไทย ได้แถลงผ่านทาง Facebook ถึงผลการประชุมคณะกรรมการ การกีฬาแห่งประเทศไทย (บอร์ด กกท.) ครั้งที่ 7/2560 โดยมีสาระสำคัญว่าด้วยเรื่องของการพิจารณาอนุญาต ให้อีสปอร์ต (E-Sports) จัดเป็นกีฬาประเภทหนึ่งอย่างเป็นทางการในประเทศไทย หลังจากการพยายาม ผลักดันและนำเสนอกันมาเป็นระยะเวลาอันยาวนานจากทางอีสปอร์ต (E-Sports)

ที่ประชุมรับทราบรายงานความคืบหน้าเรื่อง อีสปอร์ต (E-Sports) และแนวทางในการรับจดทะเบียนจัดตั้ง สมาคมกีฬาที่ดำเนินกิจกรรมอีสปอร์ต และเห็นชอบประกาศให้ อีสปอร์ต (E-Sports) เป็นชนิดกีฬาที่สามารถ จดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาได้ ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558

ก่อนหน้านี้มีบางส่วนออกมาคัดค้านการอนุญาตให้อีสปอร์ต (E-Sports) เป็นกีฬาชนิดหนึ่งอย่างเป็นทางการ โดยให้เหตุผลต่างๆ นานา กันออกไป ซึ่งส่วนหนึ่งเห็นว่าการอนุญาตให้อีสปอร์ต (E-Sports) เป็นกีฬา อย่างเป็นทางการที่สามารถจัดตั้งสมาคมได้นั้น อาจส่งผลให้เด็ก ๆ ในประเทศไทยติดเกมมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะเป็น ผลกระทบต่อพัฒนาการโดยรวมของเด็กต่อไป

ทั้งนี้ทางคณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทยมีความเห็นต่อประเด็นดังกล่าวว่าเด็กที่ติดเกมกับนักกีฬาอีสปอร์ต (E-Sports) ถือเป็นคนละกลุ่มกัน โดยนอกจากนี้กีฬาอีสปอร์ต (E-Sports) ยังถือเป็นกีฬาที่ได้รับการ ยอมรับอย่างกว้างขวางในโลก ซึ่งมีสมาพันธ์กีฬานานาชาติรับรอง และมีการจัดแข่งขันกันมากมาย ทั้งใน ระดับประเทศและระดับนานาชาติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

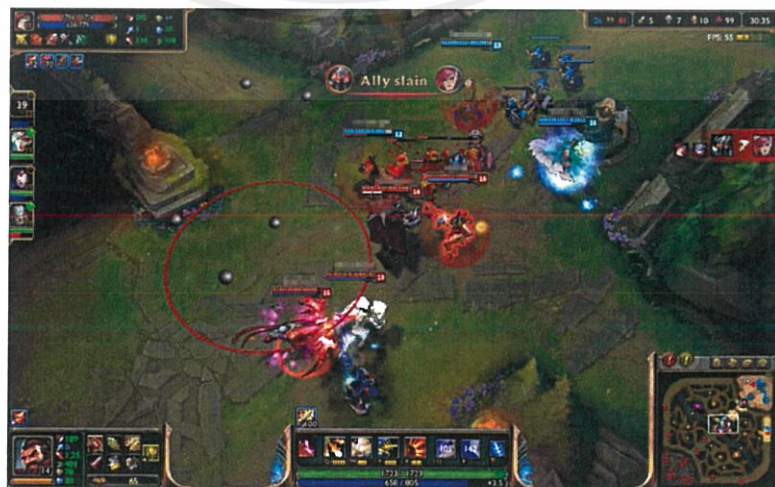
ประเภทของเกมที่ถูกนำมาใช้ในการแข่งขัน

- First Person Shooting เป็นรูปแบบการเล่นในแนว Shooting ได้รับความนิยมอย่างมากในยุคปัจจุบัน จุดเด่นที่เห็นชัดเจนของตัวเกมจะใช้มุมมองแทนสายตาของผู้เล่นและเห็นตัวเองได้แค่มือและอาวุธที่ถือเท่านั้น ยุคบุกเบิกของเกมแนวนี้มาจากเกมอย่าง Wolfenstein 3D และ DOOM บนเครื่อง PC ก็ว่าได้ และเกมในแนว FPS ที่ประสบความสำเร็จอย่างมากในยุคปัจจุบันก็คือ Call of Duty, Battlefield, Overwatch, CS:GO. ฯลฯ



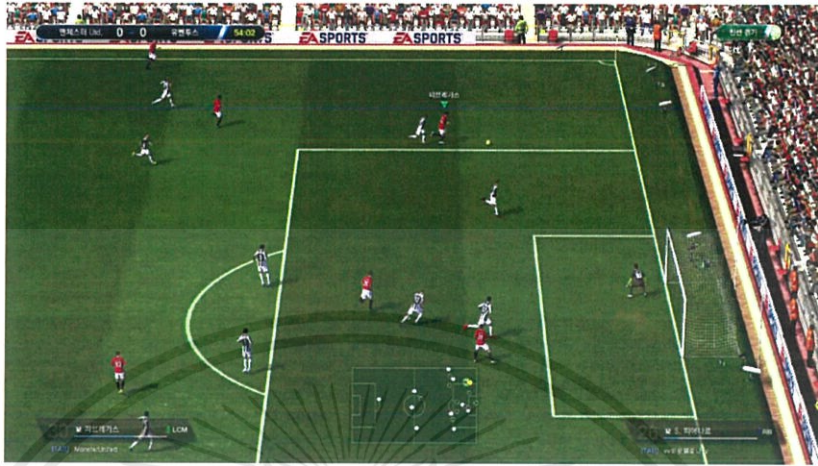
ภาพจากเกมส์ Overwatch

- MOBA รูปแบบการเล่นนี้ถือเป็นการต่อยอดมาจาก Strategy ซึ่งมีจุดเด่นตรงที่ผู้เล่นสามารถบังคับยูนิตได้เพียงตัวเดียว เกมแนว MOBA จะกำหนดการเล่นของผู้เล่นเป็นสองฝ่ายและต้องทำการแย่งชิงพื้นที่ (ภาษาของเกมแนวนี้จะเรียกว่า “ดันป้อม” นั่นแหละ) หรือตัดกำลังยูนิตของอีกฝ่าย ผลแพ้ชนะสามารถพลิกผันได้ในหลายๆ ลักษณะ อย่างเช่นการเข้าตีพื้นที่ของอีกฝ่ายจนแตกหรือ “ฮีโร่” (บางเกมก็เรียกว่า “แชมเปียน”) ในเกมนั้นๆ เก่งเกินกว่าที่จะเอาชนะได้ แนว MOBA มีส่วนผสมของความเป็นแนว RPG ในเรื่องของระบบ LV และการใช้ไอเท็มต่างๆ ที่มีผลต่อรูปแบบเกม เกมแนวนี้จะใช้เวลาเพียงไม่นานนักก็สามารถจบเกมได้ แนว MOBA ถูกนำมาเล่นในกีฬาอย่าง e-Sports อย่างแพร่หลายในต่างประเทศ เกมดังๆ ก็มี DOTA, LOL, HON ฯลฯ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ภาพจากเกมส์ League Of Legends
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Sport รูปแบบการเล่นที่เป็นแนวกีฬาตามชื่อ โดยส่วนมากแล้วจะอิงเอากติกาของกีฬาจริงๆ แต่ละประเภทมาสร้างเป็นเกม ซึ่งเกมที่เป็นแนว Sport ดังๆ ก็มี Fifa, Pro Soccer Evolution ฯลฯ



ภาพจากเกมส์ Fifa online3

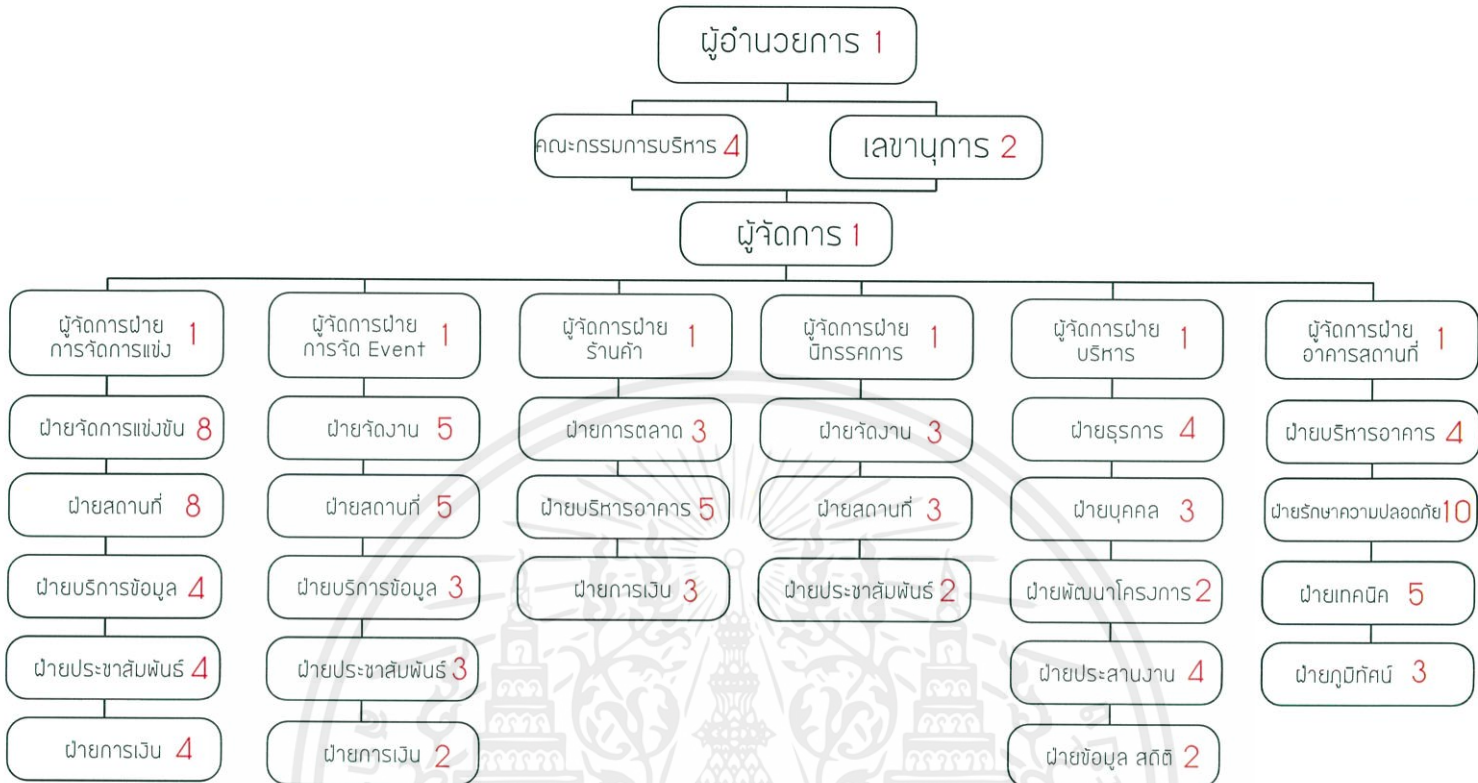
- RTS (Real-Time Strategy) = เกมวางแผนการรบตามเวลาที่เป็นจริง หมายความว่าถ้าคิดผิดพลาดเพียงครั้งเดียว กองทัพที่สร้างมานั้นจะล่มสลายไปทั้งหมด แต่ถ้าสามารถแก้ไขสถานการณ์ได้ กองทัพก็ยังสามารถอยู่ต่อไปได้อยู่ แต่อาจห่วยๆได้ ขึ้นอยู่ในจำนวนของกองทัพ Real Time Strategy มีระบบการเล่นเป็น วางแผนการรบ เช่นเกมส์ Starcraft โดยประเภทของทีมต่างๆแยกเป็นเผ่าต่างๆ ซึ่งแน่นอนว่าแต่ละเผ่ามันจะมีข้อได้เปรียบ-เสียเปรียบแตกต่างกันไป และด้วยความที่แต่ละเผ่ามีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงนี้ ทำให้ผู้เล่น Starcraft ส่วนใหญ่ เลือกที่จะเล่นเผ่าที่ตัวเองถนัดเพียงเผ่าเดียว เพื่อที่จะฝึกฝนตัวเองให้คล่องแคล่วกับเผ่านั้นๆ



ภาพจากเกมส์ Starcraft

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.6 สายการบริหารและอัตรากำลัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 องค์ประกอบพื้นฐานโครงการ

2.2.1 องค์ประกอบและการออกแบบ Arena

สนามกีฬา สิ่งเวียน เวที หรือห้องประชุม ใช้สำหรับการจัดการแข่งขันระดับชิงชนะเลิศ ในกีฬา E-SPORTs มีพื้นที่รองรับสำหรับผู้ชม ในการชมการแข่งขัน

หลักเกณฑ์ในการออกแบบห้องให้มีการรับฟังเสียงที่ดี ได้แก่ การขจัดปัญหาเกี่ยวกับเสียงที่ไม่ต้องการออกไป การเพิ่มหรือลดระดับเสียงในห้องและ การเลือกใช้รูปแบบและทรงของห้องที่เหมาะสม ซึ่งจะนำไปสู่การออกแบบห้องประชุมที่มีการรับฟังเสียงที่ดี สิ่งที่จะนำไปสู่การออกแบบห้องประชุมที่มีการรับฟังเสียงที่ดีคือ

1. ขนาดของห้อง (Capacities)

ขนาดความจุของผู้เข้าชมในห้องประชุม โดยทั่วไปจะเรียกความจุเป็นจำนวนคนหรือจำนวนที่นั่ง เช่น ห้องประชุมขนาด 2000 ที่นั่งหรือ ห้องประชุมขนาดจุคนได้ 450 คน ขนาดของห้องประชุมแบ่งออกเป็น 3 ขนาด ขึ้นอยู่กับจำนวนคนเป็นหลัก ส่วนประโยชน์ใช้สอยอาจแตกต่างกันบ้าง ดังต่อไปนี้

1.1 ห้องประชุมขนาดเล็ก ขนาด 35 – 750 คน

1.2 ห้องประชุมขนาดกลาง ขนาด 750 -2000 คน 1.3 ห้องประชุมขนาดใหญ่ ขนาด 2000 คนขึ้นไป

2. รูปแบบของห้อง (Auditorium Shapes)

2.1 แบบสี่เหลี่ยมผืนผ้า (Rectangular floor shape)

การออกแบบห้องที่มีผนังคู่ขนานกันไปหากเป็นที่แคบ จะมีปรากฏการณ์ของเสียงวิ่งกลับไปมาในห้อง (Sound Flutter) ดังนั้นการแก้ไขปัญหารูปแบบสี่เหลี่ยมผืนผ้าแคบๆ จึงต้องทำให้ผนังทั้งสองด้านเอนออก (Tilt) จากกันบ้างนอกจากนี้สัดส่วนของห้องที่เหมาะสมที่สุดในการรับฟังเสียงที่ดี ต้องไม่แคบเกินไปและไม่กว้างเกินไป สัดส่วนของ

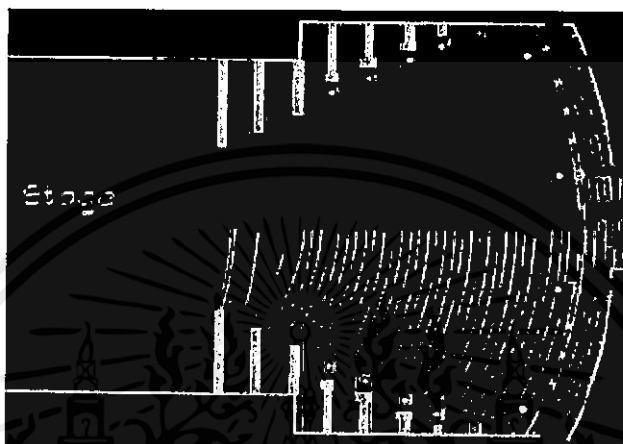
ผนังห้อง กว้าง : ยาว เป็น 1:1.2 ความยาวของห้องที่รับฟังเสียงที่ดีได้ ต้องไม่เกิน 2 เท่าของความกว้าง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 แบบรูปพัด (Fan shape)

ลักษณะของห้องประชุมรูปแบบนี้ เหมาะสำหรับใช้เพื่อชมการแสดง มากกว่าการรับฟังเสียงดนตรีหรือเป็นรูปแบบของ Concert Hall เพราะเสียงดนตรีที่มีความถี่สูงจะไม่กระจายเสียงไปด้านข้างทั่วห้องประชุม เนื่องจากคลื่นเสียงของความถี่สูงนี้จะมีขนาดเล็กเดินทางเป็นทิศทางตรง ไม่กระจายออกไปทางกว้างเช่น เสียงของไวโอลิน ฉิ่ง หรือ Cow Bell ส่วนคลื่นเสียงของความถี่ต่ำมีขนาดใหญ่จะกระจายออกได้มากทั่วห้องเช่น เสียงเบส



เพราะฉะนั้นผู้ที่นั่งอยู่กลางห้องประชุมเท่านั้นที่จะได้ยินและรับฟังเสียงสูง เช่น เสียงของไวโอลินได้ชัดเจน ส่วนผู้ที่อยู่บริเวณสองข้างของห้องจะได้ยินเสียงน้อยลงไปมาก ส่วนการชมการแสดงผู้ชมที่นั่งด้านหลังก็จะขยับเข้าใกล้เวทีการแสดงกระจายออกไปทางด้านข้างทำให้ สามารถชมการแสดงได้ชัดเจนขึ้น

2.3 แบบรูปเกือกม้า (House shoe, ellipse floor shape) เป็นรูปแบบที่ผสมผสานระหว่างรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้ากับรูปทรงกลม โดยขยายด้านสกัดของเหลี่ยมออกไปให้เป็นโค้ง ส่วนใหญ่รูปแบบนี้มักจะสอดคล้องไปตามรูปทรง (Mass) ของที่ว่าง (Space) ของห้องประชุมนั้นมากกว่า ลักษณะรูปแบบอาจจะไปทาง Rectangular Shape หรือ Fan Shape นั้นขึ้นอยู่กับตำแหน่งเวทีเพราะฉะนั้น การออกแบบห้องประชุมรูปทรงนี้ต้องออกแบบรูปทรงเวทีพร้อมกันไปด้วย หากมีการเปลี่ยนแปลงเป็นการฉายภาพยนตร์ คนดูด้านข้างก็จะไม่สามารถแลเห็นได้อย่างชัดเจน หากมีการเปลี่ยนแปลงเป็นการฉายภาพยนตร์ คนดูด้านข้างก็จะไม่สามารถแลเห็นได้อย่างชัดเจน ปัญหาด้านเสียงก็จะต้องแก้ไขปัญหาของการรวมตัวของเสียง (Sound Foci) อันเนื่องมาจากผนังที่โค้งเว้าเข้า (Concave)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 แบบรูปวงกลม (Form circular floor shape) รูปทรงวงกลมของห้องประชุมประเภทนี้ เหมาะสำหรับการชมมวย หรือการแข่งขันกีฬา มากกว่าการแสดงละครหรือดนตรี สิ่งที่ควรระวังในการออกแบบห้องประชุมประเภทนี้ คือการเกิดเสียงสะท้อนรวมกัน (Sound Foci) ขึ้นได้

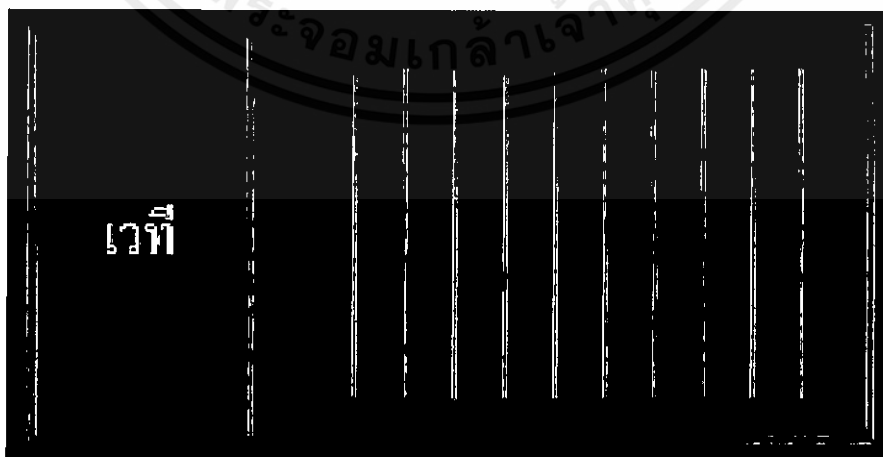


3. รูปแบบเวทีห้อง (Stage Types)

ตำแหน่งและรูปแบบเวทีมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการออกแบบห้องประชุมทั่วไป รูปแบบเวทีสามารถแบ่งได้ดังนี้ คือ

3.1 End Stage (เวทีปลายห้อง)

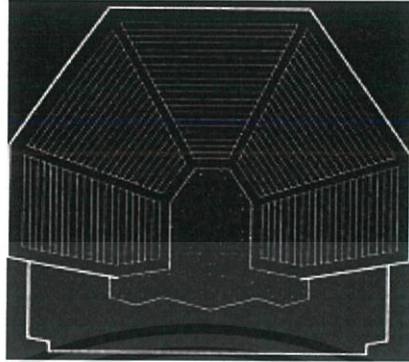
เป็นรูปแบบของเวทีในห้องประชุมทั่วไป คืออยู่ทางปลายด้านหนึ่งของรูปทรงห้องประชุม เป็นรูปทรงที่เหมาะสมที่สุดและสามารถควบคุมการดูและการรับฟังของผู้ชมได้ง่าย ควบคุมเสียงได้ดีเหมาะสำหรับการชมดนตรี การแสดง และการปาฐกถา



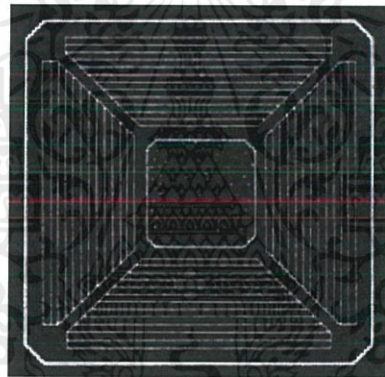
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 Open Stage (เวทีเปิด)

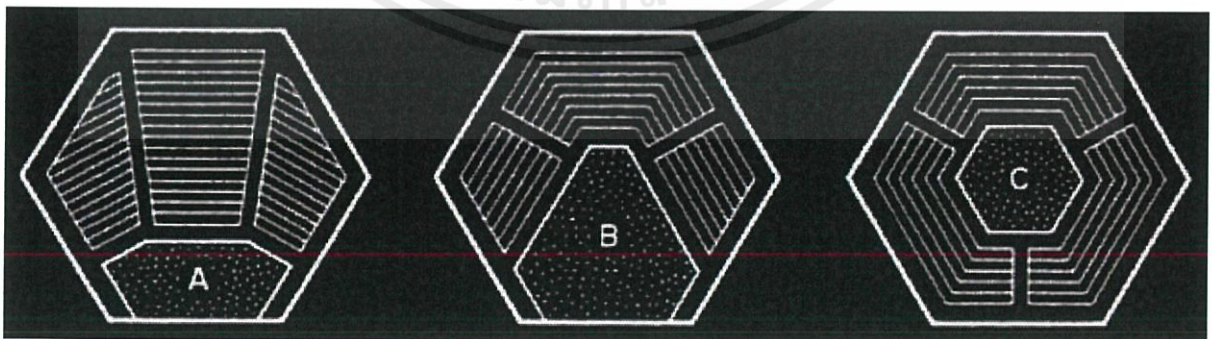
เป็นเวทีที่เน้นการชมการแสดงมากกว่าการฟัง เช่น ใช้เดินแฟชั่นโชว์ ฯลฯ การควบคุมเสียงกระทำได้ยาก แต่การแสดงนั้นผู้ชมและผู้แสดงมีโอกาสได้สัมผัสใกล้ชิดมากขึ้น



3.3 Arena Stage หรือ Central Stage หรือ Island Stage เหมาะสำหรับการแสดงต่างๆ ที่มองดูรอบตัวการแสดง รวมทั้งรายการขมขวยแต่ไม่เหมาะสำหรับการให้เสียงที่ดี พื้นที่ทุกด้านของเวทีนี้เปิดสู่ผู้ชมทั้งหมดทุกด้าน การกระจายเสียงจะคำนึงถึงการกระจายเสียงที่ออกมาจากแหล่งกำเนิดเสียงโดยตรงเป็นหลักมากกว่าการสะท้อน เพราะมีพื้นที่ของการสะท้อนเสียงน้อย



3.4 Adaptable Stage เวทีปรับได้ เป็นเวทีที่สามารถปรับได้และดัดแปลงรูปทรงได้ตามความจำเป็นของงานและจุดประสงค์ของประโยชน์ใช้สอยที่ต่างกัน การควบคุมเพื่อให้ได้รับฟังเสียงได้ดีกระทำได้ยากมาก เวทีประเภทนี้โดยมากเป็นเวทีเอนกประสงค์ เช่น เวทีห้องประชุมประจำโรงเรียน ซึ่งใช้สำหรับเล่นกีฬา ประชุม แสดงละคร และการแสดงดนตรี ฯลฯ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มาตรฐานการออกแบบที่นั่ง

ระยะระหว่างแถววัดจากหลังเก้าอี้ตัวหน้าถึงส่วนแรกของเก้าอี้ตัวถัดไปต้องมีพื้นที่เว้นว่าง 30.5 cm ขึ้นไป แถวที่นั่งที่ติดทางเดิน 2 ข้างจัดได้ 14-16 ที่นั่งถ้าติดทางเดินเพียงด้านเดียวจัดได้ 7-8 ที่นั่ง

ลักษณะการจัดที่นั่ง สามารถแบ่งออกเป็น 2 แบบ ได้แก่

1. จัดแบบ Multiple-Aisle จัดให้แต่ละแถวมีที่นั่ง 14-16 ที่นั่งขนานด้วย ทางเดิน 2 ข้าง

2. จัดแบบ Continental ทุกที่นั่งจัดกลุ่มกันที่กลางห้องควรจะมีที่นั่งมากกว่าแบบแรกในแต่ละแถว ในขณะที่เดียวกันทางเดินก็มีความกว้างมากขึ้นด้วย การจัดลักษณะนี้ทำให้สามารถจุคนได้มากขึ้น แต่ละที่นั่งคิดเป็น พื้นที่ 0.8 ตร.ม./คน

-ความลาดเอียงของแถวที่นั่ง เพื่อการไต่ยืนและมองเห็นได้ชัดเจนขึ้น นอกจากจัดให้แต่ละแถว เรียงเหลื่อมสลับกันแล้ว ควรจัดให้มี Slope โดยที่แถวที่ 3 สามารถมองข้ามศีรษะแถวที่ 1 ได้พอดีซึ่งจะได้ความลาดเอียง 8-30 องศา โดยยก ระดับแต่ละชั้นประมาณ 12 ซม. แต่ละชั้นกว้างประมาณ 0.84-1.00 ม.

-สภาวะการไต่ยืนใน Auditorium ถูกพิจารณาว่ามีผลกระทบมาจาก สถาปัตยกรรม ในทางปฏิบัติ

เราสามารถออกแบบให้ระบบเสียงใน Auditorium ดีขึ้นได้ ซึ่งปัญหาด้านเสียงสามารถแก้ไขได้หลายวิธีที่ใช้กันในปัจจุบัน ทาง ด้านโครงสร้างและการตกแต่งภายใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 องค์ประกอบและการออกแบบ Event Hall

ห้องหรืออาคารสำหรับการจัดงานประเภทอีเวนต์ต่างๆ มักมีพื้นที่ขนาดใหญ่ บางแห่งสามารถแบ่งห้อง เพื่อให้พื้นที่ของการจัดงานไม่เล็กหรือใหญ่จนเกินไป

หลักการออกแบบ

1. การเข้าถึง

- มีการระบุทางเข้าออกไว้อย่างชัดเจน บางครั้งควรมีป้ายหรือสัญลักษณ์ระบุ
- มีพื้นที่เพียงพอสำหรับโหลดสิ่งของต่างๆ ในการจัดอีเวนต์
- ระดับความสูงของ loading dock ต้องมีขนาดเพียงพอต่อยานพาหนะ
- ขนาดประตู พื้นที่ ความสูง ควรเพียงพอต่อการเข้าถึงของรถโหลดของ

2. การจอดรถ

- ขนาดของพื้นที่จอดรถต้องมากพอ และสามารถรองรับการโหลดของ การเข้าคิว โหลดของ จำนวนที่เหมาะสมของที่จอดรถขึ้นอยู่กับจำนวนผู้ที่จัดงาน
- พื้นที่จอดรถโหลดของต้องมีความสูง พื้นที่กลับตัวมากพอ และสามารถจัดการอุปกรณ์ต่างๆ ได้ในเวลาอันสั้น
- ควรเข้าถึงพื้นที่จัดงานได้โดยง่าย
- มีการบ่งบอกเวลาจากกีดและพื้นที่ชัดเจน

3. สัญลักษณ์

- มีสัญลักษณ์ที่ชัดเจน เห็นได้จากระยะไกลได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้
- สัญลักษณ์ต้องเป็น international หรือ universal
- บ่งบอกข้อจำกัดต่างๆ ทั้งเรื่อง ระดับผ้าของสถานที่จัดงาน พื้นที่ของบริษัทที่จัดงาน การสัญจรต่างๆ ในโครงการ

3. พื้นที่จัดเก็บ

- รองรับการจัดเก็บอุปกรณ์ 1 สัปดาห์และหลัง 2 วัน ของการจัดงาน
- สามารถจัดเก็บอุปกรณ์ในการจัดต่างๆ พร้อมทั้งบริการการขนของในวัน Set Up

4. การรักษาความปลอดภัย

- มีการรักษาความปลอดภัยในการโหลดสินค้าต่างๆ ทั้งบริเวณลาดจอดรถและพื้นที่ โหลดอุปกรณ์จัดอีเวนต์
- มีห้องรองรับเจ้าหน้าที่ในการดูแลรักษาความปลอดภัย ซึ่งควรเป็น monitor room

2.2.3 องค์ประกอบและการออกแบบนิทรรศการ

รูปแบบและวิธีการจัดนิทรรศการ (Exhibition)

นิทรรศการคืออะไร

คำว่านิทรรศการตรงกับภาษาอังกฤษว่า "Exhibition" มีความหมายใกล้เคียงกับภาษาอังกฤษว่า Display แบ่งออกได้เป็นหลายระดับ ตั้งแต่ขนาดเล็กมาปานกลาง จนถึงขนาดใหญ่ แต่ถ้าเป็นงานขนาดใหญ่ระดับชาติ เรียกว่า Exposition

นิทรรศการหมายถึงการจัดแสดงข้อมูลเนื้อหาผลงานต่างๆ ด้วยวัสดุสิ่งของอุปกรณ์และกิจกรรมที่หลากหลาย แต่มีความสัมพันธ์กันในแต่ละเรื่องโดยมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนมีการวางแผนและออกแบบที่เร้าความสนใจให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการดูการฟังการสังเกตการจับต้องและการทดลองด้วยสื่อที่หลากหลาย

ประเภทนิทรรศการ (แบ่งตามระยะเวลาที่จัด)

- นิทรรศการถาวร(Permanent Exhibition)

มีวัตถุประสงค์จัดแสดงเป็นระยะเวลานาน อาจเป็น 5-10 ปีขึ้นไป คำนึงถึงและเนื้อหาที่จะสามารถอยู่ในความสนใจของผู้ชมเป็นระยะเวลายาวนาน รวมทั้งสื่อที่ใช้ต้องสามารถดึงดูดใจ มีความหลากหลาย และน่าประทับใจ

- นิทรรศการชั่วคราว(Temporary Exhibition)

จัดตามเทศกาลต่างๆ ใช้เวลาจัดประมาณ 2 – 10 วันจัดระยะสั้นเป็นครั้งเป็นคราว ตามเทศกาลต่างๆเนื้อหาเน้นเรื่องราวใหม่สื่อที่ใช้จัดเป็นแบบชั่วคราว ซึ่งเป็นทั้งสื่อประเภทวัสดุและกิจกรรม

- นิทรรศการเคลื่อนที่

เป็นนิทรรศการที่จัดทำเพื่อแสดงในสถานที่ต่างๆเพื่อเข้าถึงพื้นที่ของกลุ่มเป้าหมายโดยให้มีความสะดวกในการเคลื่อนย้ายไปจัดในที่อื่นๆได้ไม่เสียรูปทรงและเกิดปัญหาด้านการเคลื่อนย้ายนิทรรศการแบบชั่วคราว

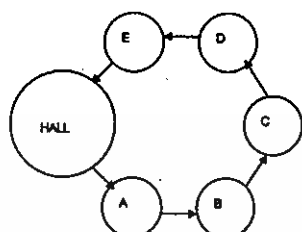
เส้นทางการเข้าชมสามารถแบ่งได้ออกเป็น

- 1.เส้นทางการเดินทางเดียว
- 2.เส้นทางการเดินแบบกว้าง
- 3.เส้นทางการเดินแบบวงกลม
- 4.เส้นทางการเดินแบบอิสระ

ไม่กำหนดเส้นทางการเดิน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมเลือกเดินได้อย่างอิสระ โดยการจัดกลุ่มของเนื้อหาที่แตกต่างกันในแต่ละส่วนของพื้นที่นิทรรศการ โดยแต่ละพื้นที่ที่มีจุดสนใจของตนเอง เฉพาะเรื่อง ผู้ชมไม่จำเป็นต้องเดินตามลำดับ

การจัดกลุ่มห้องแสดงการจัดกลุ่มห้องแสดง สามารถแบ่งได้เป็น 4 ลักษณะ คือ

1. ROOM TO ROOM ARRANGMENT เป็นการจัดแสดงที่ให้ผู้ชมเดินเรื่อยๆ โดยไม่ต้องย้อนกลับ ทำให้ชมได้ทั่วถึงตามลำดับ อาจจะใช้ห้องใหญ่ห้องหนึ่ง แล้วกันเป็นส่วนๆ



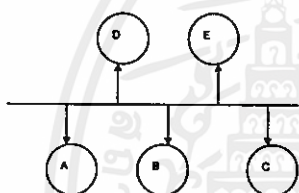
ROOM TO ROOM ARRANGMENT

ข้อดี เป็นการจัดที่ประหยัดเนื้อที่

ข้อเสีย ถ้าใช้ในพิพิธภัณฑ์ขนาดใหญ่เมื่อทำการปิดห้องหนึ่ง จะมีผลกระทบ

2. CORRIDOR TO ROOM ARRANGMENT มีลักษณะเป็น

ทางเดินย่อย แล้วมีทางแยกออกไปยังห้องแสดงส่วนต่างๆ แต่ละห้องมีทางออก-เข้า โดยไม่ผ่านห้องอื่นส่วนทางเดินอาจใช้เป็นที่แสดงภาพได้



HALL TO ROOM ARRANGMENT

ข้อดี ผู้ชมสามารถเลือกชมได้ในห้องแสดงห้องใดห้องหนึ่ง

ข้อเสีย การแสดงไม่ติดต่อกันเป็นการขัดจังหวะการแสดง และเสียพื้นที่ทางเดิน หากผู้ชมเกิดความเบื่อหน่ายก็เดินผ่านห้องจัดแสดงไป ทำให้รับรายละเอียดไม่ครบ

3. CENTER ARRANGEMENT รวมเอาระบบ การจัดทั้ง 3

ลักษณะเข้าด้วยกัน มีห้องโถงกลางเป็นตัวกลางแยกสู่ห้องต่างๆ แต่ละห้องสามารถติดต่อถึงกันได้ เมื่อเปิดห้องใดห้องหนึ่งก็สามารถใช้ COURT หรือ HALL เป็นจุดจ่ายไปยังห้องแสดงต่างๆ ได้

เวลาในการชมนิทรรศการ

ข้อมูลที่มีมนุษย์สนใจจะรับอยู่ได้ระหว่าง 60 ภาพ ต่อวินาที ภาพ 16 ภาพ ที่มนุษย์รับรู้ภายใน 1 วินาที มีเพียง 1 ใน 3 เท่านั้นที่มนุษย์จำได้และมีข้อมูลไม่เกิน 160 ภาพ

จากการศึกษาพบว่าประมาณ 40-60 นาที ผู้ชมจะเกิดอาการล้า ระบบความรู้สึกทางประสาท ควรเปิดโอกาสให้สายตาเคลื่อนที่ในลักษณะการพักผ่อน เช่นการเปลี่ยนสีสดใสเป็นสีที่เย็นลงจากสว่างเป็นมืด การทดแทนการยืดยันของระบบประสาททำได้โดยการนั่ง ยืน เดิน นอน เป็นต้น ควรมีที่พักทุกๆ 45 นาที

ปัจจัยมนุษย์ที่เกี่ยวข้องในการจัดนิทรรศการ

ก.) สัดส่วนมนุษย์มาตรฐานเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลที่สุดในการออกแบบ

สัดส่วนมนุษย์มาตรฐาน เป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้วัดความสัมพันธ์ของตนเองกับพื้นที่รอบๆ การออกแบบ SPACE ภายในนิทรรศการ สามารถกำหนดอารมณ์ความรู้สึกของผู้เข้าชมได้

ข.) ขอบเขตของการมองเห็นและพิศจายเป็นในท้องจัดแสดงโดยปกติแล้วแบ่งออกเป็น 3 แบบ

มนุษย์มุมมองที่สามารถมองเห็นโดยที่ไม่ต้องหัน ใช้ศีรษะประมาณ 40 องศา ความจริงมุมมองของมนุษย์ มากกว่านี้ โดยที่มนุษย์มองทางตั้ง มากกว่าทางนอน

องค์ประกอบนิทรรศการ

ส่วนจัดนิทรรศการยังแบ่งเป็นส่วนๆ ตามหลักการบริหารและความจำเป็นดังนี้

1. ส่วนจัดแสดง หมายถึงบริเวณจัดตั้งวัตถุแสดงให้ผู้ให้บริการได้เข้าชมและศึกษาเป็นส่วนสาธารณะสำหรับผู้เข้าชมทั่วไป การออกแบบต้องคำนึงถึงลักษณะของวัตถุแสดงเป็นสิ่งสำคัญ อันจะส่งผลต่อการกำหนดเนื้อที่จัดแสดง ปริมาตรรูปทรงและการเลือกใช้ระบบประกอบอาคารให้สอดคล้องกัน
2. ส่วนเก็บรูปวัตถุ(คลัง) เป็นคลังเก็บวัตถุที่ได้มาแต่ยังไม่พร้อมจะนำเสนอหรือเก็บวัตถุที่เหลือจากการแสดงแล้ว จึงสมควรจะต้องมีขนาดใหญ่และเป็นสัดส่วนกับขนาดของส่วนจัดแสดงและวัตถุแสดงในกรณีที่มีพื้นที่น้อยอาจแก้ปัญหาโดยการดัดแปลงส่วนจัดแสดงให้สามารถเก็บวัตถุแสดงได้ด้วยเช่นการเล่นระดับเพดานทาเป็นที่เก็บของ ออกแบบลิ้นชักตอนล่างของตู้แสดง เป็นต้น
3. ส่วนบริหารงาน เป็นฝ่ายบริหารและดำเนินงานต่างๆ มีลักษณะเป็นศูนย์กลางกิจกรรมในนิทรรศการ จะมีขนาดเล็กหรือขนาดใหญ่ขึ้นกับขนาดของนิทรรศการส่วนบริหารนี้เป็นเหมือนกับเขตแบ่งส่วนสาธารณะออกจากส่วนอื่นๆ ซึ่งการออกแบบจะต้องคำนึงถึงด้วย
4. ส่วนปฏิบัติงานช่าง เป็นส่วนทำการปรุงแต่งวัตถุแสดงให้เหมาะสมสำหรับเก็บรักษาและนำเสนอ เป็นบริเวณที่ใช้ทำการวิจัยค้นคว้าและเสริมสร้างสิ่งอื่นๆ สำหรับจัดเก็บและการแสดง จึงต้องกว้างและมีอุปกรณ์พร้อม

2.2.4 องค์ประกอบและการออกแบบร้านค้า

การออกแบบ และ ตกแต่งร้านค้า ในมุมมองของการออกแบบและ ตกแต่ง ร้านค้า ที่ดี นั้นจำ เป็นต้องมีดีไซน์ (Design) ดีไซน์ ในที่นี้หมายถึง ทุกอย่างที่ถูกค้ารับรู้ สัมผัสได้ว่าร้านค้าเป็นอย่างไรทั้งจากสภาพ ภายนอก ร้านค้า (Exterior design) และสภาพภายในร้านค้า (Interior design) สภาพภายนอกร้านค้า (Exterior design) สำหรับสภาพภายนอกร้านค้านั้น สิ่ง ที่ ผู้ค้าปลีกจะต้องให้ความสนใจ ของร้านค้าปลีก หลักการออกแบบร้านค้า

1. ปกป้อง รวบรวม และแสดงสินค้า ณ ทำเลที่ตั้งแห่งเดียวที่เป็นศูนย์กลาง
2. เหมาะสมกับภาพลักษณ์ของร้านค้าปลีกที่ปรารถนา
3. สามารถใช้ในการดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. ตรงตามความต้องการของลูกค้า

การออกแบบภายนอก ต้องคำนึงถึง

-ปกป้องสิ่งที่อยู่ภายใน

-ทำหน้าที่ในการสื่อสารข้อมูลข่าวสารให้แก่ลูกค้า

การวางผังร้านค้า

การได้ผลประโยชน์สูงสุดจากพื้นที่ที่มีอยู่ประเด็นที่ผู้จัดการร้านค้าปลีกควรพิจารณาเมื่อทำการตัดสินใจ เกี่ยวกับการวางผัง ได้แก่

- 1.คุณค่าของพื้นที่
- 2.การใช้พื้นที่และการจัดสรรพื้นที่
- 3.เส้นทางเดินของลูกค้า
- 4.ประเภทของสินค้า
- 5.การจัดวางสินค้าที่สนับสนุนกัน
- 6.ภาพลักษณ์ของร้านค้าที่ต้องการ

การเลือกใช้สี

สีขาวเป็นสีที่เหมาะสมเพราะให้ความรู้สึกสะอาด สีเหลืองสดเหมาะกับร้านขายของเด็กเล่น หรือร้านขายสินค้า วัยรุ่น หากเป็นร้านเสื้อผ้าแฟชั่นจะเหมาะกับสีฟ้าเขียว จึงเป็นสีที่เหมาะสม ในส่วนของร้านขายอุปกรณ์ IT มักจะใช้สีขาวและน้ำเงิน เพื่อเน้นสินค้าให้เด่นชัดยิ่งขึ้น

การเลือกใช้วัสดุและเฟอร์นิเจอร์

เฟอร์นิเจอร์ควรมีลักษณะยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลง เคลื่อนที่ได้ เนื่องจากยังมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงแก้ไขเพื่อ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆแก่ลูกค้าตลอดเวลา ดังนั้นวัสดุควรจะเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้ ไม่สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายมากนัก การจัดวางสินค้า

การจัดวางสินค้า ควรวางไว้ในระดับสายตา เนื่องจากเป็นจุดที่เด่นที่สุด พฤติกรรมของคนส่วนใหญ่ มักมองจากซ้ายไปขวา จากบนลงล่าง จากหน้าไปหลัง จากเล็กไปใหญ่ ด้วยเหตุผลนี้ เวลา จัดเรียงสินค้า ควรไล่ตามขนาด

2.2.5 องค์ประกอบและการออกแบบร้านอาหาร

การจัดร้านอาหาร

1. การวางแผนความสัมพันธ์ระหว่างโต๊ะอาหาร เคาน์เตอร์ คริวและเนื้อที่ใช้สอยอื่นๆ
2. ตำแหน่งทางเข้าออกและประตูเพื่อความสะดวกของลูกค้า
3. วัสดุที่ใช้ในการตกแต่งโดยเฉพาะวัสดุที่ใช้ปูพื้น
4. การออกแบบวิธีการจัดโต๊ะเก้าอี้ และเครื่องเรือนชนิดอื่นๆ
5. การให้แสงสว่างในส่วนต่างๆ
6. ระบบการระบายอากาศและกลิ่นอาหาร

ทางเข้าร้านอาหารในบริเวณนี้จะต้องคำนึงถึง

- ตำแหน่งนี้จะต้องสัมพันธ์กับทางเข้าภายนอกอาคารเพื่อสะดวกต่อการ ลูกค้า
- การให้แสงเพื่อความเด่นชัดของทางเข้า
- ทางเข้าสามารถที่จะเห็นการโชว์ทำอาหารที่ดึงดูดใจแก่การเข้าใช้
- ทางเดินของลูกค้าและบริการ

การให้แสงสว่าง

โดยทั่วไปควรให้แสงขนาด 35 Lumens ส่วนเคาน์เตอร์เก็บเงินและส่วนโชว์อาหาร 56 Lumens สีที่ใช้ควรอยู่ในโทนร้อนเพื่อเพิ่มความน่ารับประทานอาหารให้แก่อาหาร สำหรับดวงไฟที่ใช้ห้อยจากเพดานควรที่จะมีฝาครอบที่มีความลึกมากพอที่จะปิดหลอดไฟได้

ระบบถ่ายเทอากาศและกลิ่น

เพื่อป้องกันกลิ่นและควันจากครัว ครัวที่จะมีการระบายอากาศที่นอกเหนือจากการใช้ ระบบปรับอากาศคือมีการติดตั้งเครื่องดูดอากาศหรือระบายอากาศในส่วนการบริการอาหาร นอกจากนี้แล้วภายในครัวเองควรมีพัดลมดูดอากาศเองต่างหากเพื่อป้องกันควันหรือกลิ่นที่ จะเล็ดลอดออกไปข้างนอก

ฉากกันทางเข้าครัว

โดยปกติการเดินเข้าออกของบริการเพื่อเข้าออกมักจะมีประจําจึงทำให้เกิดโอกาสที่ลูกค้าจะเห็นสภาพภายในครัวที่ไม่น่าได้ ดังนั้นทางเข้าครัวจึงน่าจะมีฉากกันและประตูทางเข้าครัวจะต้องกว้าง การจัดลำดับของส่วนบริการ

1. ตำแหน่งของเคาน์เตอร์ต้องสัมพันธ์กับทางเข้าและโต๊ะรับประทานอาหาร
2. ตำแหน่งและความชัดเจนของรายการอาหารที่แสดงไว้และป้ายอื่นๆ
3. เนื้อที่ที่พอกับคนที่แออัดอยู่หน้าเคาน์เตอร์ คนที่มาคนเดียวมักจะมานั่งบริเวณเคาน์เตอร์
4. ที่ว่างทางเข้ามีเพื่อที่เป็นพื้นที่ก่อนที่จะเข้ามาถึงส่วนบริการเพื่อการปรับตัวของลูกค้า
5. พยายามปกป้องและหลีกเลี่ยงการจัดทางเดินที่เดินตัดกลุ่มของโต๊ะอาหาร

ความสัมพันธ์ของพื้นที่ในส่วนต่างๆ

โดยปกติแล้วการใช้พื้นที่ในการรับประทานอาหารของแต่ละบุคคลจะใช้พื้นที่ประมาณ 16 ตรม. พื้นที่ที่บริการร้อยละ 15 ของพื้นที่รับประทานอาหารทั้งหมด ครึ่งประมาณร้อยละ 25 ของพื้นที่รับประทานอาหารรวมกับส่วนบริการ พื้นที่สำหรับเตรียมอาหารร้อยละ 15 ของพื้นที่ครัว ที่เก็บอาหารประมาณร้อยละ 25 ของพื้นที่ครัวและที่ทิ้งขยะประมาณร้อยละ 5 ของพื้นที่ครัว พื้นที่ครัวทั้งหมดจะแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ

1. บริเวณปรุงอาหาร บริเวณนี้ถือว่าเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดของครัว เพราะใช้เป็นที่ปรุงอาหาร ไม่ว่าจะปิ้ง ทอด ปิ้ง ต้ม อบ ย่าง ผัด บริเวณนี้จะแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ
2. บริเวณเตรียมอาหาร ในส่วนที่สองในครัวเป็นบริเวณที่จัดเตรียมอาหารหลังจากที่ นานอาหารเข้ามาในครัว มีข้อคำนึงถึง คือ

- การเตรียมเนื้อต้องมีอุปกรณ์รองรับ การหันเนื้อ กระทบ จะทำให้เกิดการเลอะเทอะ
- การเตรียมผักก็มักจะมีส่วนที่เสียต้องทิ้ง จะต้องใช้น้ำเป็นส่วนประกอบในการเตรียม ทำให้เกิดความเลอะเทอะจากน้ำมันในบริเวณที่เตรียม
- การเตรียมอาหารจากพวกแป้ง ต้องการส่วนที่แห้ง ดังนั้นโดยทั่วไปจึงนิยมแยกส่วน เตรียมอาหารออกจากกันเป็น 4 ส่วน คือ บริเวณเตรียมผัก บริเวณเตรียมเนื้อ บริเวณ เตรียมแป้ง และบริเวณเตรียมทั่วไป

3. บริเวณพักอาหาร คือส่วนที่นำอาหารจากส่วนที่ปรุงแล้วไปสู่ส่วนบริการโดย

- ใช้พนักงานในกรณีที่มีการบริการ
- ลูกค้ายกไปเองในกรณีที่ช่วยตัวเอง

ในบางแห่งพนักงานในครัวจำกัด หรือเป็นสถานที่บริการขนาดเล็ก บริเวณปิ้ง ขนมปัง ที่ซิง กาแฟ ที่ทาเครื่องดื่ม ที่เก็บน้ำแข็ง ตู้เย็นที่เก็บไอศกรีม ทั้งนี้เพื่อลดภาระของพ่อครัว จะให้ พนักงานเสิร์ฟเป็นผู้ทำเอง นอกจากนี้ยังรวมส่วนผู้ที่เก็บเครื่องใช้บนโต๊ะอาหาร และอ่างล้างมือไว้ด้วย

2.4 ข้อมูลเฉพาะของโครงการ

2.4.1 ประวัติความเป็นมาโครงการ

ในยุคสมัยปัจจุบัน การใช้วิทยาการด้านเทคโนโลยีได้ถูกพัฒนาให้ก้าวหน้าเป็นอย่างมากในหลายด้าน โดยเฉพาะด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ (Multimedia) ที่ถูกนำมาใช้ในวงการคอมพิวเตอร์ และสิ่งหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงความเจริญก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีได้เป็นอย่างดี นั่นคือ อิเล็กทรอนิกส์เกม(Electronics games) ซึ่งจะเป็นประเด็นในการศึกษาโครงการ

วงการเกมในประเทศไทยนั้น นับว่าเป็นสังคมที่ใหญ่เพราะมีผู้เล่น (Player) มากกว่า 12 ล้านคนทั่วประเทศจากผู้ใช้คอมพิวเตอร์ประมาณ 22.1 ล้านคน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ2556) โดยไม่นับรวมผู้เล่นเกมบนอุปกรณ์ชนิดอื่น ซึ่งนับเป็นเลขสถิติที่สูง เมื่อเทียบกับสถิติประชากรประเทศไทยทั้งประเทศที่มีอยู่ราว 68 ล้านคน ทำให้วงการเกมของประเทศไทยนั้นเป็นที่จับตามองและยังมีโอกาสการขยายตัวทางเศรษฐกิจสูงทั้งในเรื่องของ Software และ Hardware โดยสามารถเห็นได้จาก วงการ E-sports ที่เป็นที่ยิยมในเวลานี้เป็นอย่างมากโดยในขณะนี้การกีฬาแห่งประเทศไทยได้รับรองกีฬา E-sports เข้าเป็นส่วนหนึ่งของกีฬาแล้ว

E-sports ย่อมาจากคำว่า (Electronic Sports) หรืออีกนัยหนึ่งคือ การแข่งขันเกมส์ เป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่กำลังเป็นที่นิยมทั่วโลก เกิดขึ้นในยุคของ Arcade หรือที่เรียกว่า “เกมส์ตู้” ซึ่งยังไม่มีการจัดการแข่งขันแบบจริงจัง โดยที่แข่งขันกันเพื่อความภูมิใจในการที่ได้ทำสิ่งที่ตัวเองชื่นชอบเท่านั้น ต่อมาเริ่มมีการจัดการให้รางวัล มีปัจจัยทางด้านธุรกิจเข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้เกิดเป็นกีฬา E-sports ขึ้นมา โดยส่วนประกอบหลักๆของ E-sports ไม่ได้แตกต่างจากกีฬาประเภทอื่นๆ ซึ่งประกอบไปด้วย นักกีฬาผู้เล่น(Player) อุปกรณ์กีฬา (Computer, Keyboard, Mouse, Headphone เป็นต้น) โดยใช้โลกของไซเบอร์เป็นโลกแห่งการแข่งขัน เป็นกีฬาที่ไม่จำกัดเรื่องเพศ วัย แต่เป็นการแข่งขันที่ใช้ทักษะความสามารถด้านสมอง ด้านความคิด ฝีมือในการเล่นซึ่งจะต่างจากกีฬาทั่วไปที่จะใช้ร่างกายเป็นหลัก ซึ่งกีฬา E-sports ก็ต้องใช้ทั้งการวางแผนและทักษะเฉพาะตัว ความทุ่มเท รวมไปถึงการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอไม่ต่างจากนักกีฬาทั่วไป ซึ่งปัจจุบันได้มีการแข่งขัน E-Sports เกิดขึ้นมากมายในระดับโลกเช่น League of Legends World Championship

กีฬา E-Sports กำลังได้รับความนิยมสูงขึ้นในประเทศไทย โดยเริ่มต้นตัวในช่วงปี พ.ศ. 2550 เพราะเป็นกีฬาที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเพศ วัย ความแข็งแรงของร่างกาย เข้ามาเกี่ยวข้อง แต่ใช้ทักษะความสามารถทางด้านสมองมากกว่ากีฬาทั่วไป ซึ่งเกมที่ใช้แข่งขันมีมากมายหลายแบบ เช่น DotA2, League of Legends Overwatch ,CS.GO และอื่นๆตามแต่จะจัดการแข่งขันกันขึ้น โดยในแต่ละเกมก็จะมีจัดการแข่งขัน (Tournament) จนมาถึงยุคที่รุ่งเรืองที่สุดทำให้มีเงินหมุนเวียนในธุรกิจ E-sport มูลค่าหลายล้านบาท

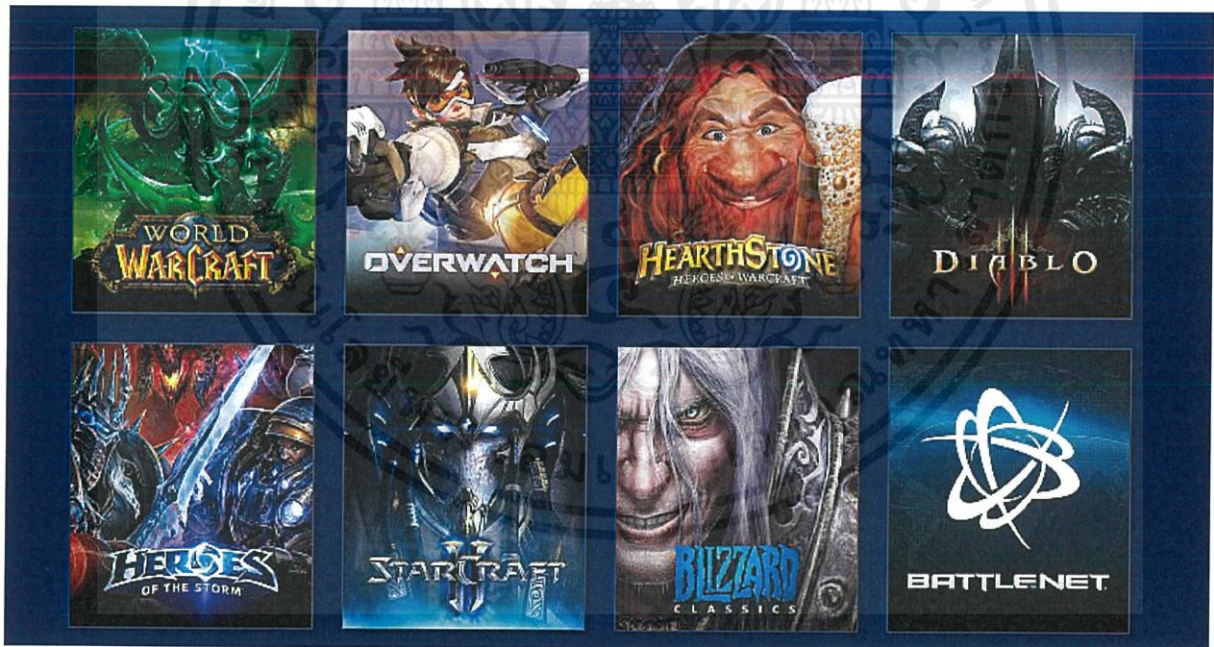
2.4.2 เอกลักษณ์โครงการ

1. เป็นสถานที่ที่รองรับการแข่งขันเกมส์ E-sport
2. เป็นศูนย์กลางของ E-Sports, คนรักเกมส์
3. ส่งเสริมและพัฒนาเศรษฐกิจทาง IT, เกมส์
4. ส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ E-Sports และทำให้ผู้คนเข้าใจเกี่ยวกับ E-Sports มากขึ้น
5. แก้ไขปัญหาและสร้างความเข้าใจเรื่องเกมส์ ให้แก่ผู้ประกอบการและเยาวชน
6. แก้ไขปัญหาเด็กติดเกมเพื่อการพัฒนาไปในทางที่ถูกต้อง

2.4.3 องค์กรที่รองรับ สายการบริหารและอัตรากำลัง

บริษัท บลิซซาร์ด เอ็นเตอร์เทนเมนต์

(อังกฤษ: Blizzard Entertainment) เป็นบริษัทผู้ผลิตและจัดจำหน่ายวิดีโอเกมส์สัญชาติอเมริกัน ก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2534 โดยใช้ชื่อว่า ซิลิกอน & โซแนพซ์ เดิมเป็นบริษัทผลิตพอร์ตเกมสำหรับค่ายเกมอื่น ๆ ก่อนที่จะเริ่มการพัฒนาซอฟต์แวร์ของตนในปี พ.ศ. 2536 ก่อนที่ในปี พ.ศ. 2537 ได้เปลี่ยนชื่อเป็น บลิซซาร์ด เอ็นเตอร์เทนเมนต์ บริษัทดังกล่าวได้ผลิตเกมส์พีซีซึ่งขายดีและประสบความสำเร็จหลายอย่าง รวมทั้ง วอร์คราฟต์, สตาร์คราฟต์, เดียโบล และ โอเวอร์วอตช์ และเกมสวมบทบาทออนไลน์ เวิลด์ ออฟ วอร์คราฟต์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.4 รายละเอียดองค์ประกอบโครงการ

วัตถุประสงค์โครงการ	กิจกรรม	องค์ประกอบโครงการ
1. เป็นสถานที่ที่รองรับการจัดแข่งขันเกมส์ E-sport	<ul style="list-style-type: none"> - สนามแข่งเกมส์ - สนามซ้อม - ชมการแข่งขันเกมส์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ส่วนติดต่อ-สอบถาม,จองสนาม - สนามแข่งขัน (Arena) - ส่วนการจัดการแข่งคัดเลือก - พื้นที่สำหรับซ้อมการแข่งขัน - ห้องพนักกีฬา และพื้นที่พักผ่อน - ห้องประชุมและวางแผน - ห้องรับรองของผู้บริหาร สตาฟโค้ช กรรมการ และผู้บรรยายการแข่งขัน - พื้นที่ชมการแข่งขัน - พื้นที่เก็บอุปกรณ์การแข่งขัน - Café และร้านขายสินค้าสำหรับผู้เข้าชม - ห้องน้ำ
2. เป็นศูนย์กลางของ E-Sports, คนรักเกมส์	<ul style="list-style-type: none"> - จุดนัดพบของผู้เล่นเกม - รับประทานอาหาร - Event เกี่ยวกับเกมส์ 	<ul style="list-style-type: none"> - พื้นที่ส่วนกลางสำหรับนัดพบ - โรงอาหาร - ลานอเนกประสงค์ - ห้องน้ำ - ลานจอดรถ
3. ส่งเสริมและพัฒนา เศรษฐกิจทาง IT, เกมส์	<ul style="list-style-type: none"> - Event เกี่ยวกับเกมส์ - ซื้อขายอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับเกมส์ (Gaming gear) 	<ul style="list-style-type: none"> - ส่วนติดต่อ-สอบถาม,ลงทะเบียน - พื้นที่จัด Event - พื้นที่สำหรับร้านขายอุปกรณ์ IT - พื้นที่สำหรับร้านขายเกมส์ - พื้นที่โฆษณาสำหรับบริษัทอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง
4. ส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ E-Sports และทำให้ผู้คนเข้าใจเกี่ยวกับ E-Sports มากขึ้น	<ul style="list-style-type: none"> - จัดแสดงข้อมูล ประวัติ และ ผลงานเกี่ยวกับ E-SPORTS ทั้งนักกีฬาของไทยและต่างประเทศ 	<ul style="list-style-type: none"> - พื้นที่จัดแสดงข้อมูล และ ประวัติเกี่ยวกับ E-SPORTS - พื้นที่จัดแสดงผลงานของคนไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. แก้ไขปัญหาและสร้างความเข้าใจเรื่องเกมส์ ให้แก่ผู้ปกครองและเยาวชน	- จัดนิทรรศการเพื่อสร้างความเข้าใจ	- พื้นที่สำหรับการจัดนิทรรศการถาวร - พื้นที่สำหรับการจัดนิทรรศการชั่วคราว - Café และร้านขายสินค้า Gift Shop
6. แก้ไขปัญหาเด็กติดเกมเพื่อการพัฒนาไปในทางที่ถูกต้อง	- นำเด็กที่สนใจแล้วมีฝีมือมาฝึกซ้อมและพัฒนาเพื่อเป็นนักกีฬา	- ห้องอบรมและฝึกสอนนักกีฬา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

พฤติกรรมและพื้นที่ที่ต้องการ

3.1 ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย

ผู้ให้บริการ คือ กลุ่มบุคคลที่มีพฤติกรรมเกี่ยวเนื่องกับโครงการก่อให้เกิดความต้องการ พื้นที่ภายในโครงการ เพื่อที่จะตอบสนองพฤติกรรมนั้นๆ โดยสามารถแบ่งได้เป็น

1. ผู้ให้บริการ

2. ผู้ใช้บริการ

ผู้ให้บริการ หมายถึง เจ้าหน้าที่ซึ่งทำงานภายใต้องค์กรที่รับผิดชอบและบริหารงานใน โครงการเพื่อบริหารงาน ให้บรรลุตามเป้าหมายและเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้เข้าใช้บริการ

ผู้ให้บริการ ได้แก่ เจ้าหน้าที่พนักงาน อำนวยความสะดวกต่างๆภายในโครงการผู้ให้ บริการ สามารถแยก เป็นได้ 3 ประเภท ดังนี้

1.1 ฝ่ายบริหาร

คือ บุคคลที่ทำงานในระดับบริหาร หรือระดับมันสมองของโครงการ เช่น ผู้จัดการฝ่ายต่างๆ

1.2 เจ้าหน้าที่

คือ บุคคลที่ทำงานภายในโครงการ แต่มีตำแหน่งหน้าที่ประจำ เช่น เจ้าหน้าที่ประชาสัมพันธ์ เจ้าหน้าที่รักษา ความปลอดภัย ฝ่ายแคชเชียร์ ฝ่ายลงทะเบียนต่างๆ เป็นต้น

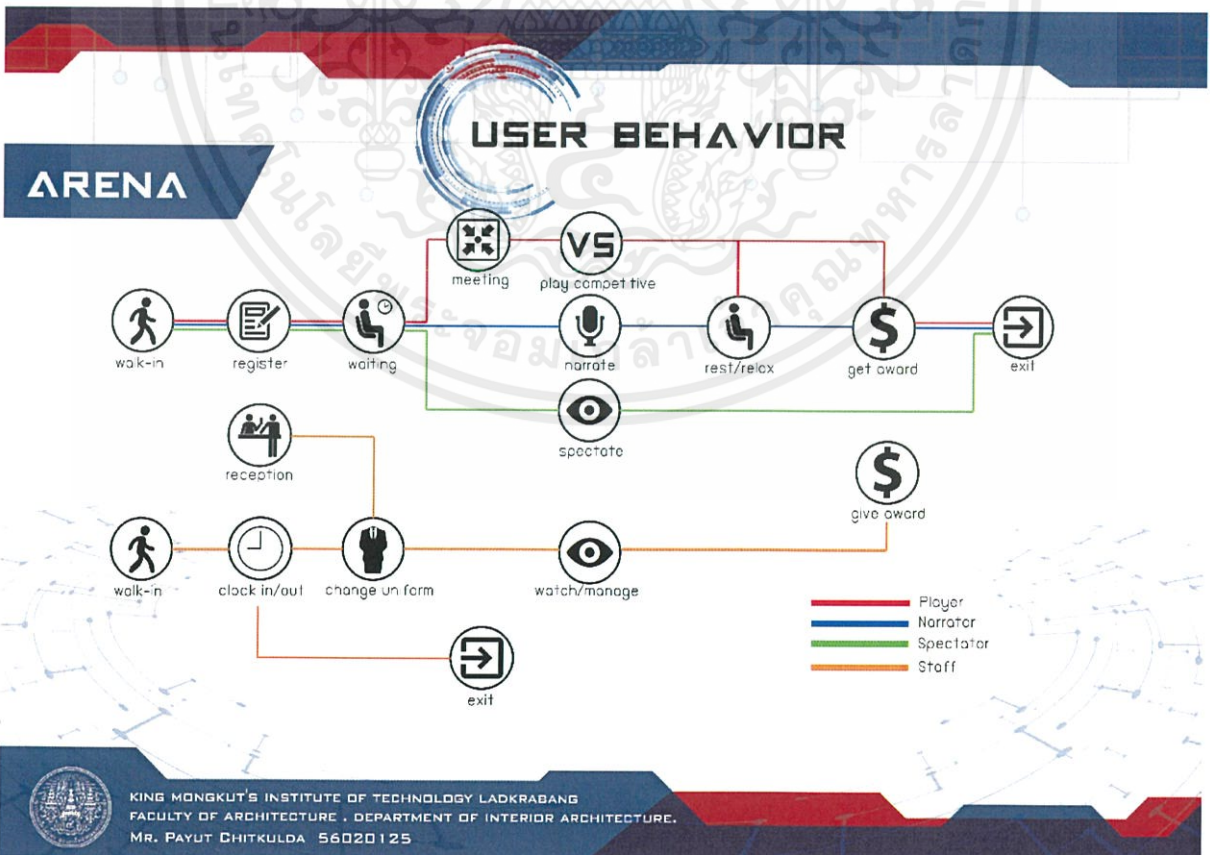
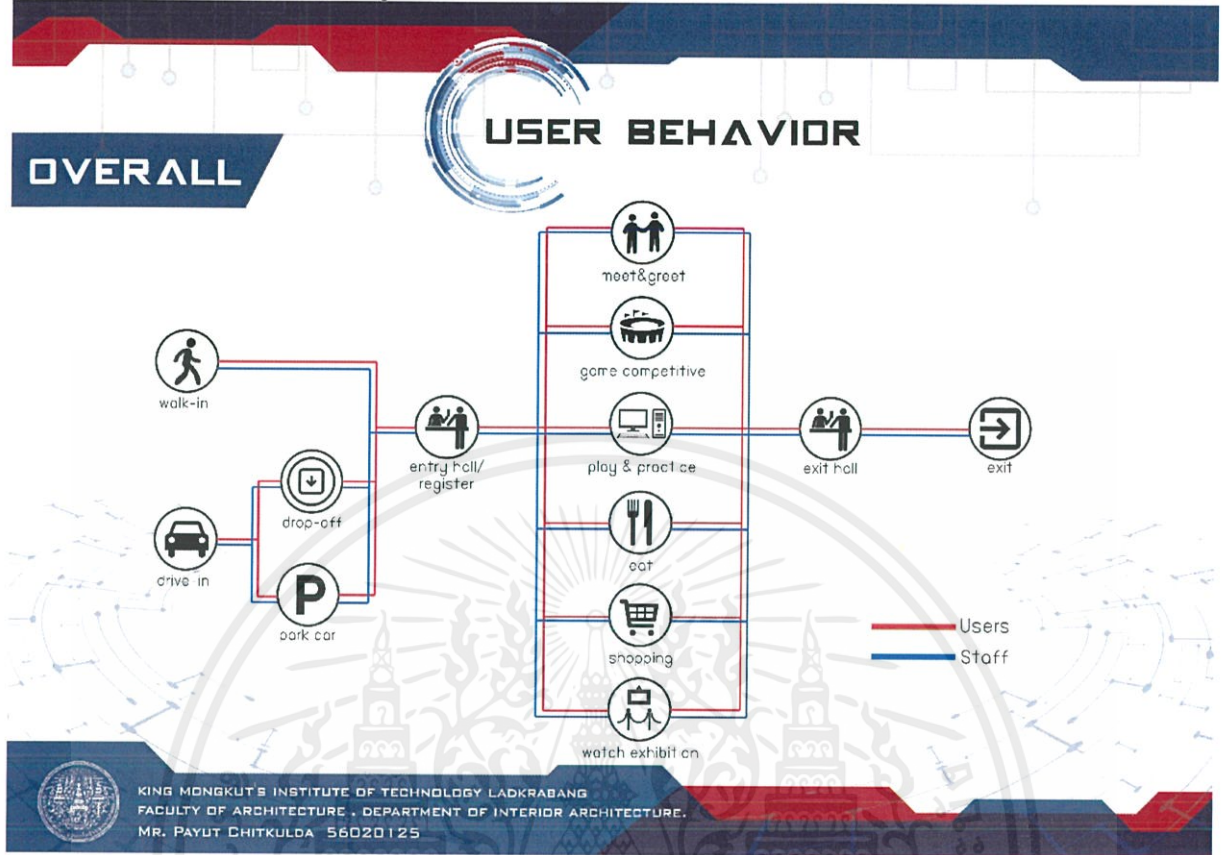
1.3 พนักงานทั่วไป

คือ พนักงานครัว พนักงานช่าง พนักงานทำความสะอาด พนักงานขนของ เป็นต้น พนักงานส่วนนี้อยู่ใน ส่วน BACK OF THE HOUSE

ในการศึกษาเรื่องผู้มาใช้โครงการ (User) สามารถแบ่งผู้ให้บริการในโครงการได้ 4 ประเภท คือ

1. ผู้มาใช้บริการประกอบด้วย เกมเมอร์ (ผู้ที่มีความสนใจเกี่ยวกับเกมส์) กลุ่มผู้ที่ต้องการซื้ออุปกรณ์ทางด้าน
2. ผู้เล่น (Player) คือ ผู้ที่ประกอบอาชีพกับนักกีฬา E-SPORTs
3. นักพากษ์ (Caster , Narrator)
4. กลุ่มผู้จัดงาน Event ต่างๆ

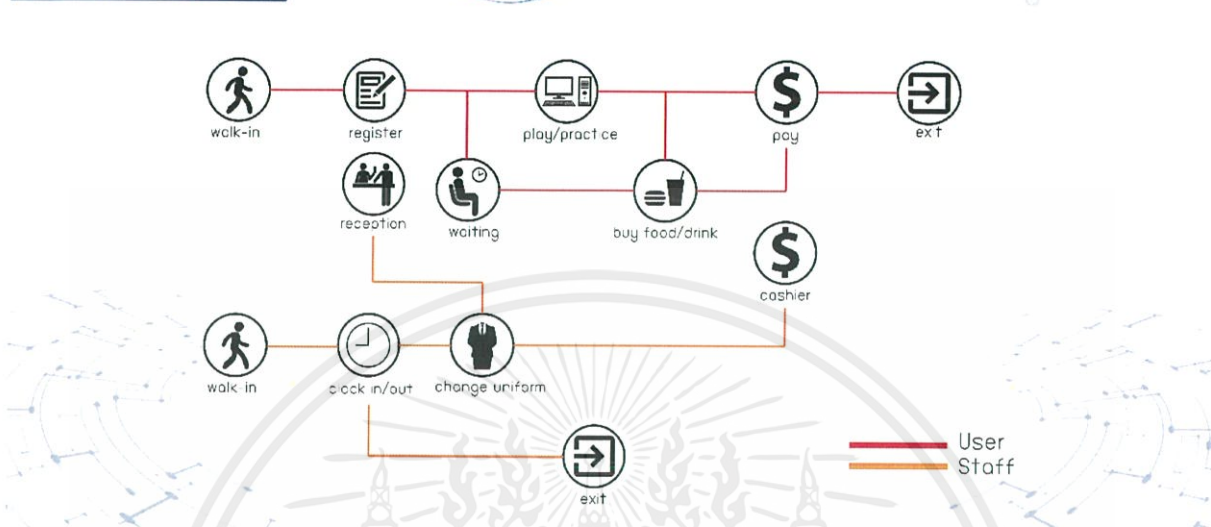
3.2 พฤติกรรมและกิจกรรมของผู้รับบริการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

GAME CAFE

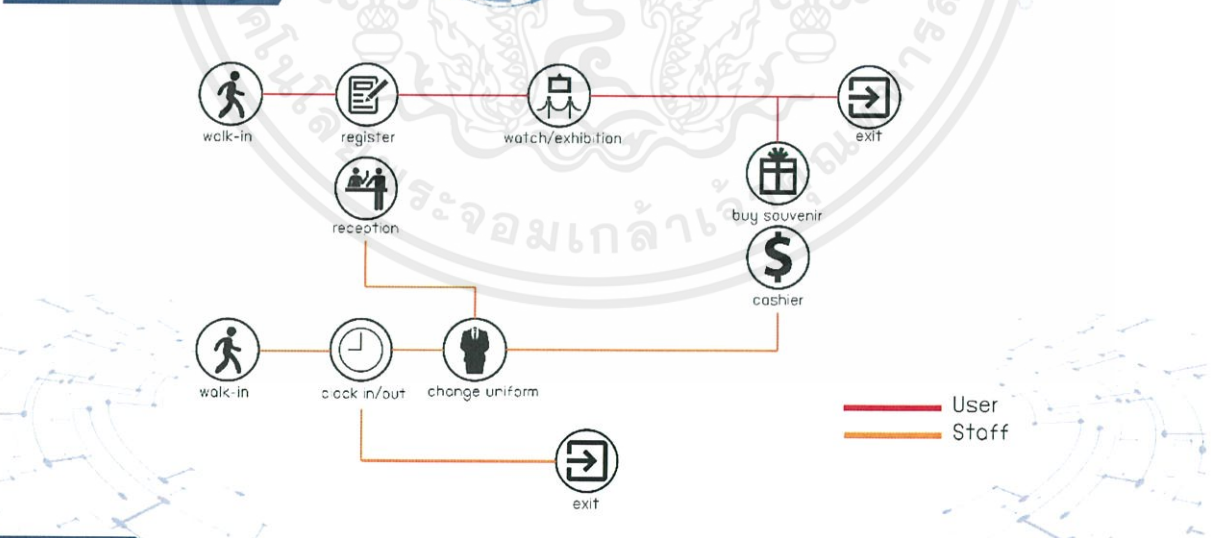
USER BEHAVIOR



KING MONKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
 FACULTY OF ARCHITECTURE . DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE.
 MR. PAYUT CHITKULDA 56020125

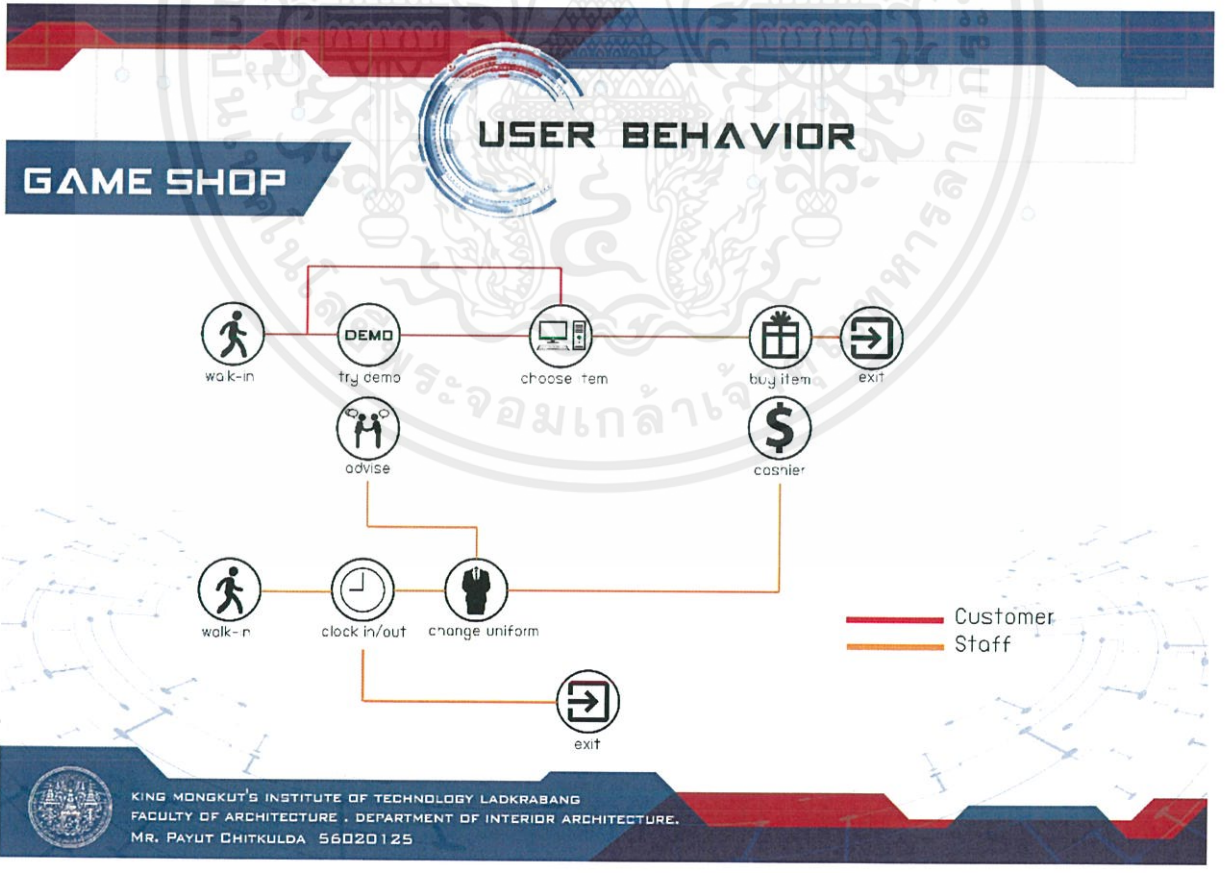
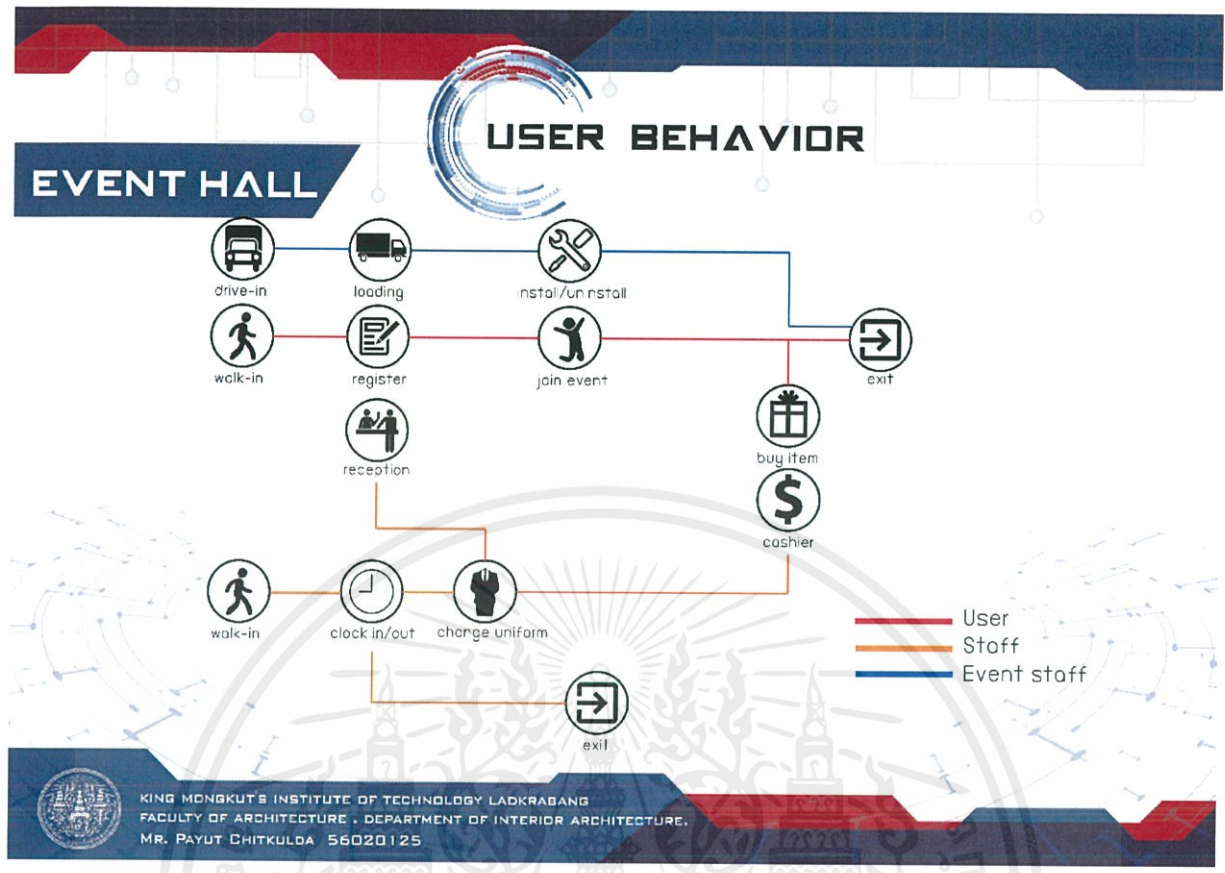
EXHIBITION

USER BEHAVIOR

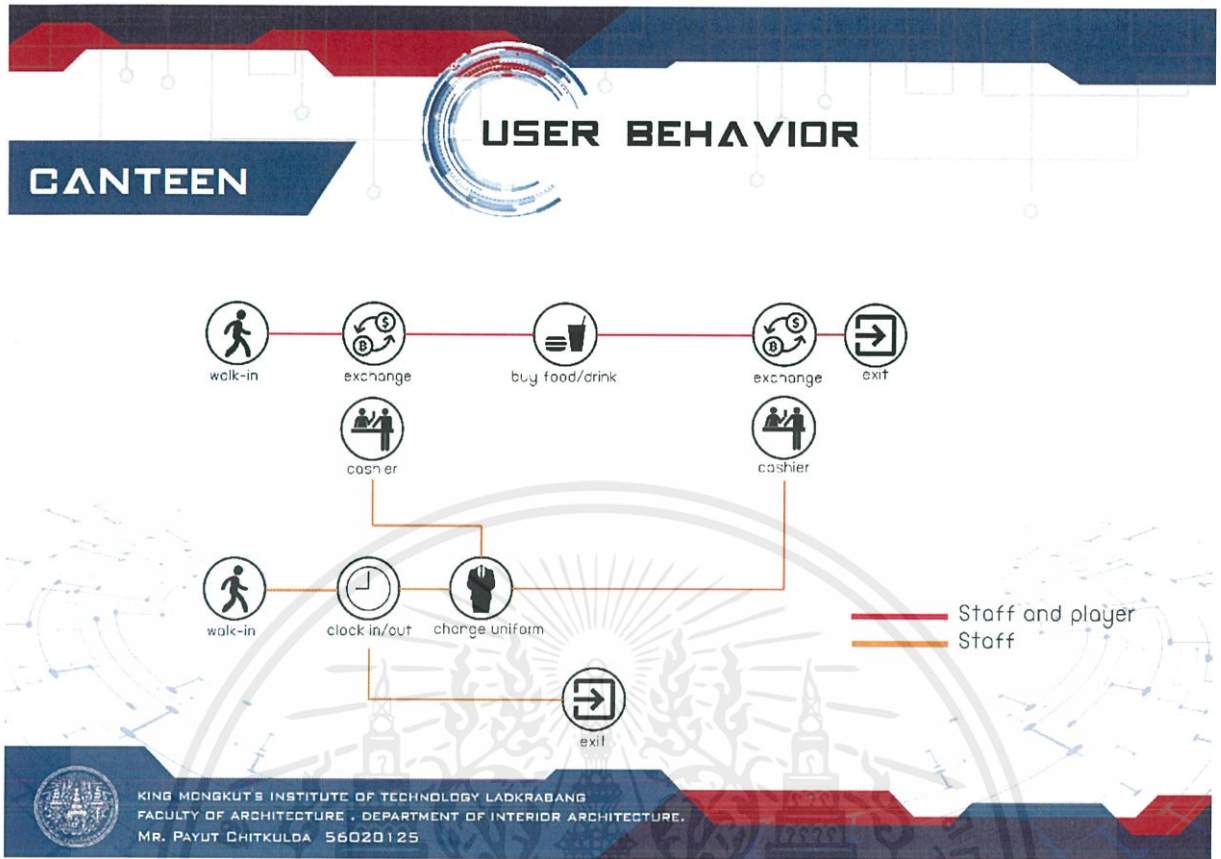


KING MONKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
 FACULTY OF ARCHITECTURE . DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE.
 MR. PAYUT CHITKULDA 56020125

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 พฤติกรรมและกิจกรรมของผู้ให้บริการ

เปิดให้บริการเวลา 10.00-22.00 น. โดยเปิดให้บริการทุกวัน แต่แต่ละส่วนจะมีช่วงเวลาทำการใกล้เคียงกันไป มีเพียงส่วนของ Arena ที่เปิดบริการช้ากว่าส่วนอื่นคือ 13.00น. ซึ่งพนักงานต้องเดินทางมาก่อนเวลาทำงาน 1 ชั่วโมง โดยแบ่ง ออกเป็น 2 ผลัด ดังนี้

-ส่วนโถงหลัก และ พื้นที่กิจกรรมอเนกประสงค์

ผลัดแรก เวลา 10.00 น. -12.00 น.

ผลัดสอง เวลา 12.00 น. -22.00 น.

-ส่วนโรงอาหารและพื้นที่ร้านอาหาร

ผลัดแรก เวลา 10.00 น. -14.00 น.

ผลัดสอง เวลา 14.00 น. -20.00 น.

-ส่วน Arena

ผลัดแรก เวลา 13.00 น. -17.00 น.

ผลัดสอง เวลา 17.00 น. -22.00 น.

- ส่วน Game Café และEvent Hall

ผลัดแรก เวลา 10.00 น. -13.00 น.

ผลัดสอง เวลา 13.00 น. -22.00 น.

-ส่วนร้านค้า IT และ ร้าน Game Shop และ ส่วนนิทรรศการ

ผลัดแรก เวลา 10.00 น. -13.00 น.

ผลัดสอง เวลา 13.00 น. -22.00 น.

โดยเวลาระหว่างผลัดเป็นระยะเวลาพักผ่อนทานอาหารภายในโครงการ ส่วนของเวลาพักเบรกจะผลัดกันเบรกระหว่างผลัดที่ 2 ซึ่ง แต่พนักงานต้องประจำตำแหน่งตลอดเวลา ที่ผลัดกันทานอาหารหรือพักเบรก

3.4 พื้นที่ที่ต้องการ

3.4.1 จำนวนผู้เข้าใช้โครงการ

เนื่องจากโครงการนี้เป็นโครงการเสนอแนะ ซึ่งไม่มีโครงการลักษณะนี้มาก่อน ทำให้ไม่สามารถหาโครงการเปรียบเทียบเพื่อศึกษาจำนวนผู้รับบริการได้ จึงต้องอาศัยการหาจำนวนผู้ใช้ บริการแต่ละประเภท จากข้อมูลจริงของการเข้าสู่โครงการของผู้ใช้บริการ และจากตัวอย่าง ที่มี ขนาดพื้นที่ใกล้เคียงกับโครงการ

โดยอิงจาก Case study ที่มี Facility เหมือนกับโครงการโดยมีขนาดพื้นที่ใกล้เคียงกัน โดยแต่ละวันมีจำนวนผู้เข้าใช้ไม่แน่นอน ขึ้นอยู่กับลักษณะการจัดงาน การจัดการแข่งขัน ฯลฯ

3.4.2 อุปกรณ์และการใช้พื้นที่ของโครงการ

- Main Hall และ Common Area อ้างอิงจากขนาดพื้นที่และจำนวนคนจากจำนวนผู้เข้าใช้โครงการใน 1 หน่วยช่วงเวลาจากการสังเกตผู้ที่มาใช้งานในส่วนนี้ใน Case Study ต่างๆ โดยใน 1 ชั่วโมง มีผู้เข้าใช้งาน ประมาณ 100 คน
- Arena อ้างอิงจากขนาดพื้นที่และจำนวนคนจากกรณี ศึกษา eSPORTs Arena เนื่องจากมีพื้นที่รองรับการจัดการแข่งขัน Arena จึงรองรับ 1,000 ที่นั่ง รวมถึงมีเวทีการแข่งขันและพื้นที่หลังเวที เป็นพื้นที่ทั้งหมด ประมาณ 1,250 ตารางเมตร
- Game Café อ้างอิงจากขนาดพื้นที่และจำนวนคนจากกรณีศึกษา Neolution Sports และ Pantip E-SPORT Arena เนื่องจากเป็น Game Café ที่ได้รับการยอมรับและใช้ในการแข่งขันย่อยในการแข่งขันต่างๆ จึงรองรับคอมพิวเตอร์ 80 เครื่อง และมีพื้นที่รองรับเกมส์คอนโซลต่างๆ โดยมีพื้นที่ทั้งหมดประมาณ 650 ตารางเมตร
- Game Shop อ้างอิงจากพื้นที่ที่รองรับการจัดวางเฟอร์นิเจอร์ในการออกแบบร้านค้าที่เหมาะสม โดยมีพื้นที่ทั้งหมดประมาณ 180 ตารางเมตร
- IT Zone อ้างอิงขนาดพื้นที่จากการออกแบบร้านค้าปลีก โดยจำนวนร้านอ้างอิงจากพื้นที่ส่วน IT ของ The Street รัชดาฯ กรุงเทพฯ โดยมีพื้นที่ทั้งหมดประมาณ 1,150 ตารางเมตร
- Food Zone และ โรงอาหาร อ้างอิงจากขนาดพื้นที่และจำนวนคนจากกรณีศึกษา Impact Arena โดยการเทียบอัตราส่วนพื้นที่โรงอาหารและร้านอาหารที่มีกับโครงการ โดยมีพื้นที่ทั้งหมดประมาณ 600 ตารางเมตร
- Exhibition (นิทรรศการ) คำนวนจาก Storyboard การจัดแสดง และอ้างอิงพื้นที่จากพื้นที่ที่จำเป็นในการวางเฟอร์นิเจอร์ที่จัดแสดง โดยมีพื้นที่ทั้งหมดประมาณ 1,100 ตารางเมตร

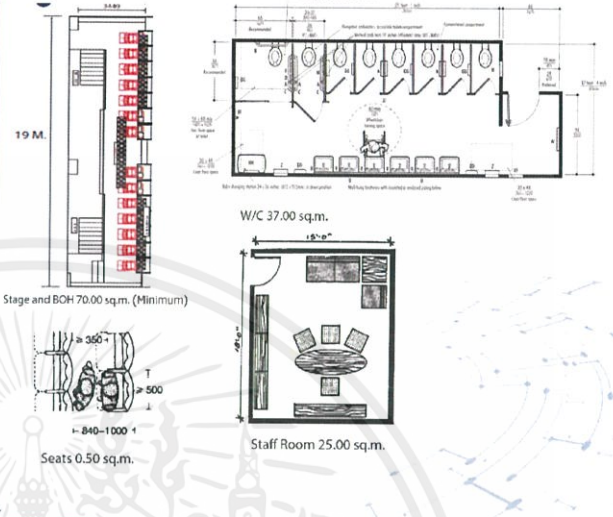
ศูนย์ข้อมูลและให้คำปรึกษาการท่องเที่ยว คิดเป็น 20% ของผู้ใช้สถานี เนื่องจากรองรับ ผู้ใช้บริการที่ต้องการปรึกษาและติดต่อข้อมูลในการท่องเที่ยว โดยรองรับทั้งหมด 24 ที่นั่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

AREA REQUIREMENT

ARENA

ELEMENT	AREA ROOM SQ.M	UNIT	AREA SQ.M
1. Reception	5.00	1	5.00
2. Waiting room	15.00	2	30.00
3. Meeting room	10.00	5	50.00
4. Stage	70.00	1	70.00
5. Staff room	25.00	1	25.00
6. Seat	0.50	400	200.00
7. W.C.	37.50	2	75.00
			455
CIRCULATION 30x			136.5
TOTAL			591.5

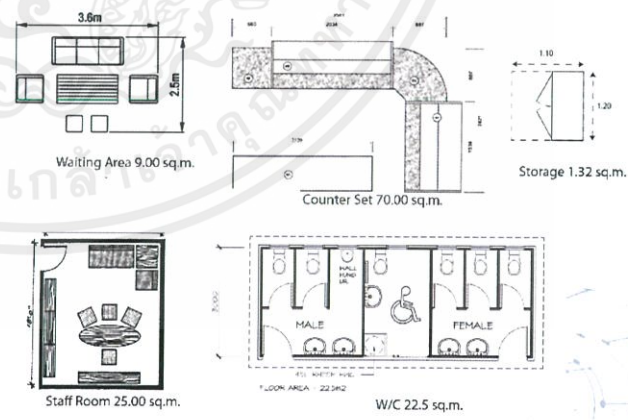


KING MONKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
FACULTY OF ARCHITECTURE . DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE.
MR. PAYUT CHITKULDA 56020125

AREA REQUIREMENT

GAME CAFE

ELEMENT	AREA ROOM SQ.M	UNIT	AREA SQ.M
1. Reception	5.00	1	5.00
2. Waiting area	9.00	2	18.00
3. Computer area	2.80	80	224.00
4. W.C.	22.50	2	45.00
5. Staff room	25.00	1	25.00
6. Counter set	8.75	1	8.75
7. Cashier	2.40	1	2.40
8. Storage	2.20	1	2.20
			330.35
CIRCULATION 30x			99.10
TOTAL			429.45



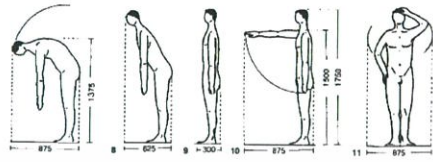
KING MONKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
FACULTY OF ARCHITECTURE . DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE.
MR. PAYUT CHITKULDA 56020125

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

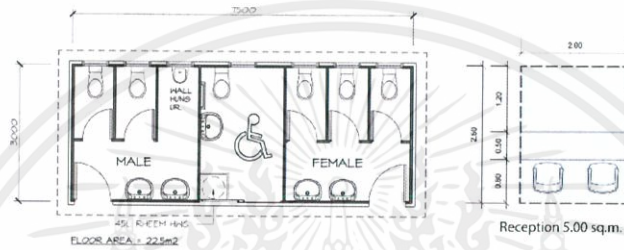
AREA REQUIREMENT

HALL

ELEMENT	AREA ROOM (sq.m)	UNIT	AREA (sq.m)
1 Reception	5.00	1	5.00
2 Hall	0.70	100	70.00
3 W.C.	22.50	1	22.50
CIRCULATION 30x			97.5
TOTAL			29.25
			126.75



Human Dimension for Hall 0.70 sq.m. Per Unit



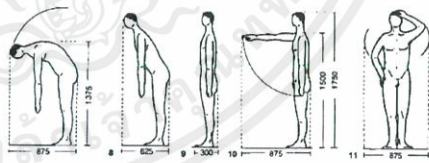
W/C 22.50 sq.m.

Reception 5.00 sq.m.

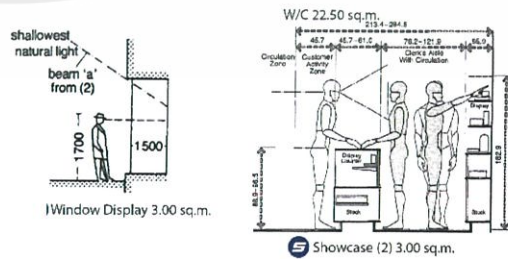
AREA REQUIREMENT

GAME SHOP

ELEMENT	AREA ROOM (sq.m)	UNIT	AREA (sq.m)
1 Cashier	5.00	1	5.00
2 Window display	3.00	2	6.00
3 Demo area.	2.50	3	7.50
4 Showcase	3.50	20	70.00
5 Storage			17.7(20x)
			106.20
CIRCULATION 30x			31.86
TOTAL			138.06



Human Dimension for Hall 0.70 sq.m. Per Unit



Window Display 3.00 sq.m.

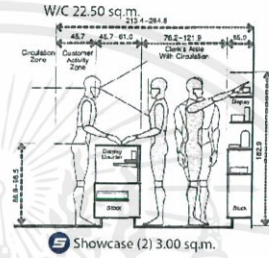
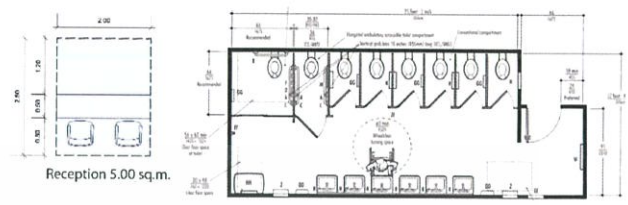
Showcase (2) 3.00 sq.m.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

AREA REQUIREMENT

EXHIBITION

ELEMENT	AREA ROM (SQ.M)	UNIT	AREA (SQ.M)
1 Reception	5.00	1	5.00
2 Exhibition	500.00	1	500.00
3 Back of house	30	1	30.00
4 Staff room	25.00	1	25.00
5 WC	37.50	2	75.00
6 Cashier	5.00	1	5.00
7 Shelves	3.00	20	60.00
8 Storage			13.00
			713.00
CIRCULATION 30%			213.90
TOTAL			926.90



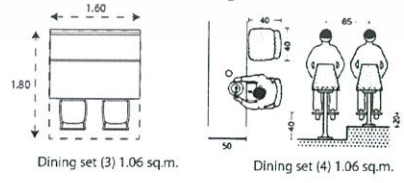
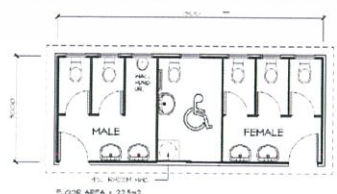
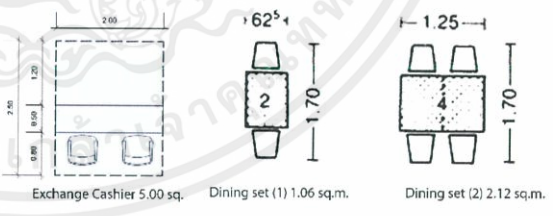
Showcase (2) 3.00 sq.m.


KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
 FACULTY OF ARCHITECTURE . DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE.
 MR. PAYUT CHITKULDA 56020125

AREA REQUIREMENT

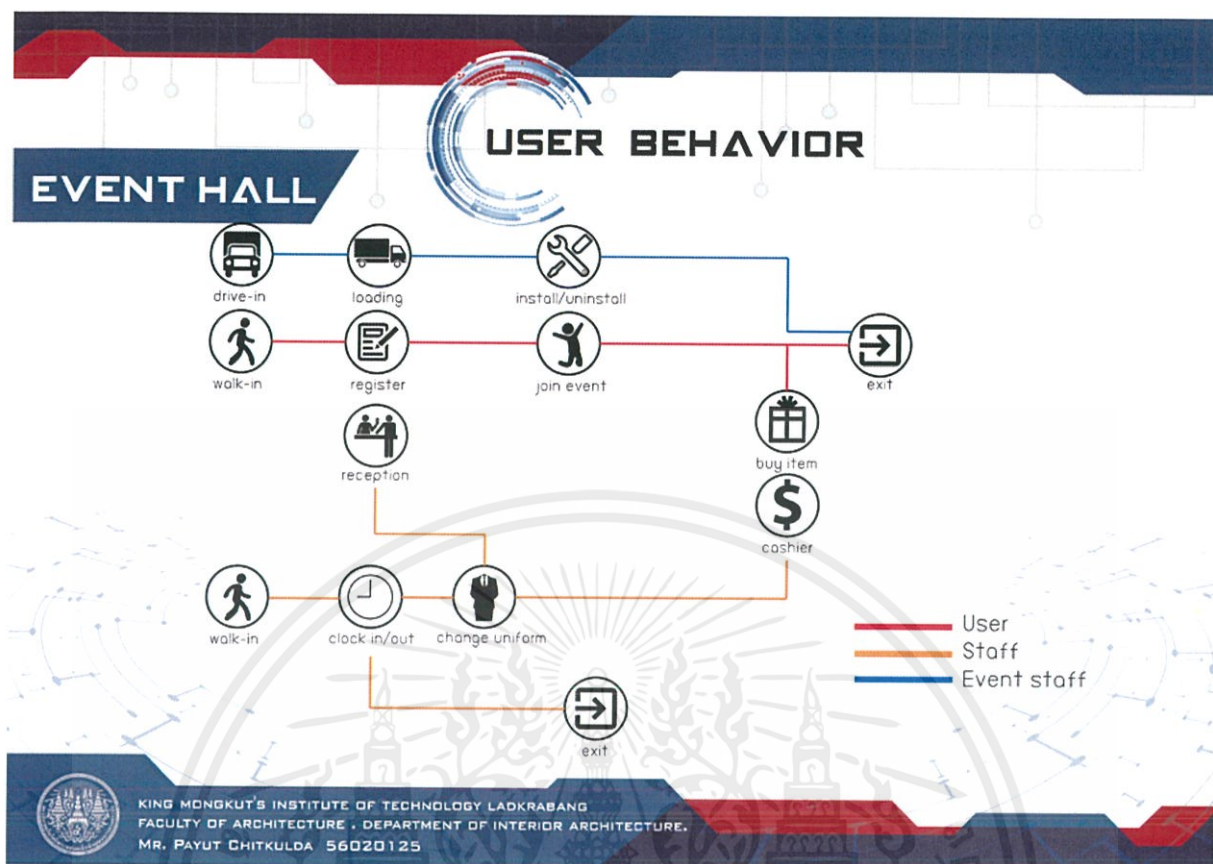
CANTEEN

ELEMENT	AREA ROM (SQ.M)	UNIT	AREA (SQ.M)
1. Exchange	5.00	1	5.00
2. Dining 200 seat	120.00	1	120.00
3. Kitchen	100.00		100.00
4. Service station			20.00
5. WC	22.50	2	45.00
			290.00
CIRCULATION 30%			87.00
TOTAL			377.00




KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
 FACULTY OF ARCHITECTURE . DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE.
 MR. PAYUT CHITKULDA 56020125

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์และการออกแบบ

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1.1 การวิเคราะห์ที่ตั้ง และอาคาร

จากการพิจารณาดำเนินการที่ตั้งที่เหมาะสมของโครงการ คือ

-พื้นที่ข้างด้าน airport rail link มีกะสัน แวงมีกะสัน เขตราชเทวี กรุงเทพมหานคร

-ขนาดพื้นที่ประมาณ 57,000 ตารางเมตร

สถานที่ตั้งโครงการสามารถเข้าถึงโครงการได้สะดวกโดยตั้งอยู่บนถนนอโศก-ดินแดงติดกับถนนใหญ่ อีกทั้งมีการขนส่งสาธารณะเข้าถึงหลากหลายช่องทาง



การเข้าถึงโครงการ



-รถไฟสถานีอโศก



-รถประจำทางสาย 60 ทด 98ร 136 185 206



-รถไฟฟ้า Airport rail link



-รถไฟฟ้ามหานคร MRT สถานีเพชรบุรี

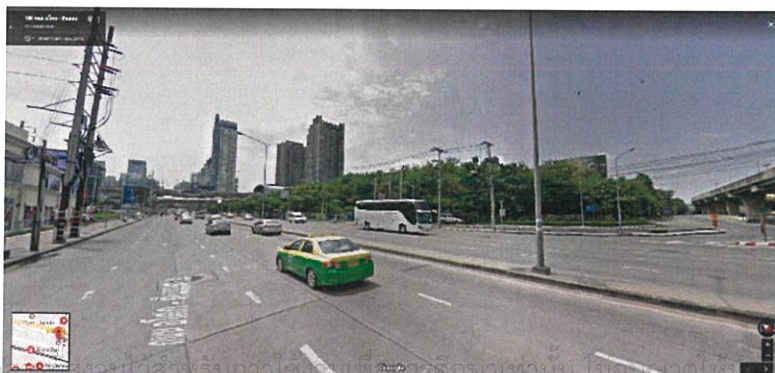
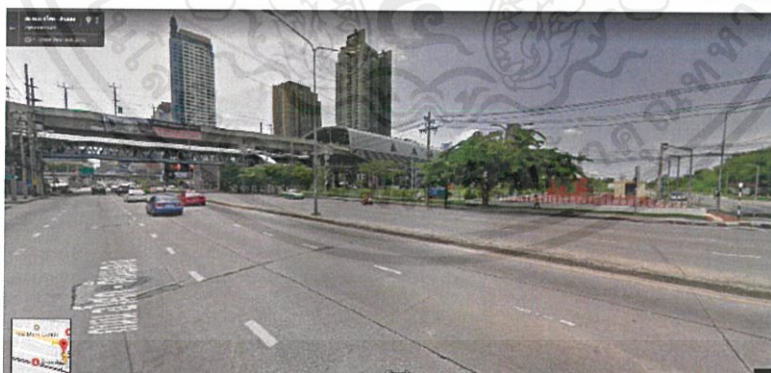
เอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สภาพแวดล้อมโดยรอบของโครงการ

ทิศเหนือติดกับถนนจตุรทิศ

ทิศตะวันออกติดกับถนนอโศก-ดินแดง

ทิศใต้ติดกับรถไฟฟ้า Airport rail link



เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับการใช้เฉพาะที่มหาวิทยาลัยเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะอาคาร

ข้อพิจารณาในการเลือกอาคาร

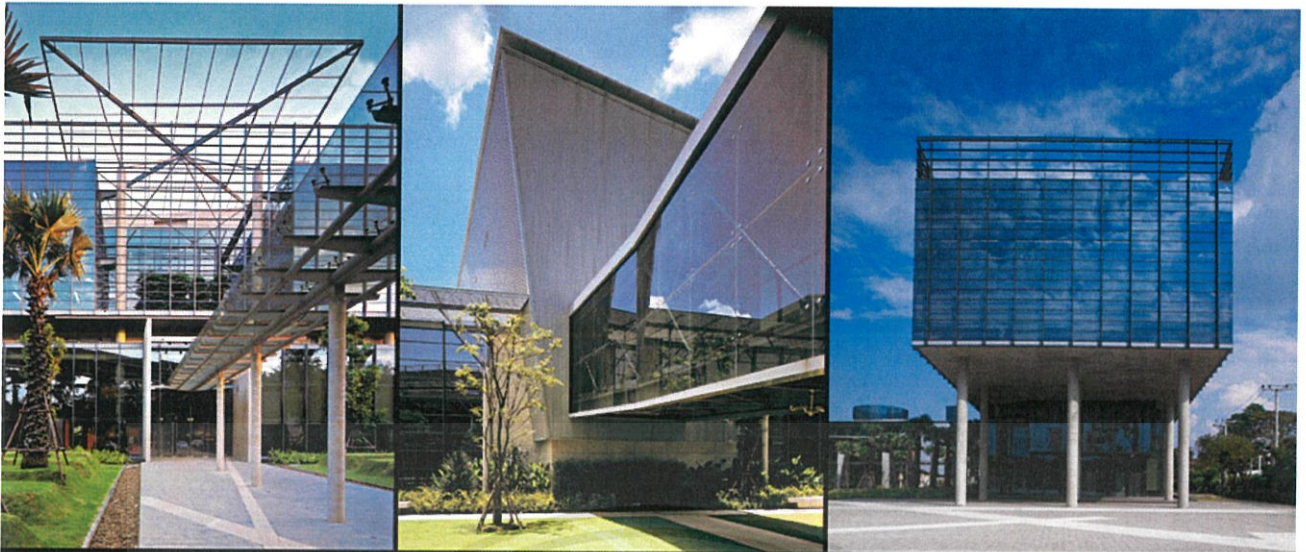
- พื้นที่อาคารและรูปแบบอาคารมีความเหมาะสมกับโครงการ
- อาคารมีความสูงเกิน 2 ชั้น
- รูปแบบอาคารมีความทันสมัย
- มีพื้นที่เป็นห้องโถงขนาดใหญ่

อาคาร Thai PBS

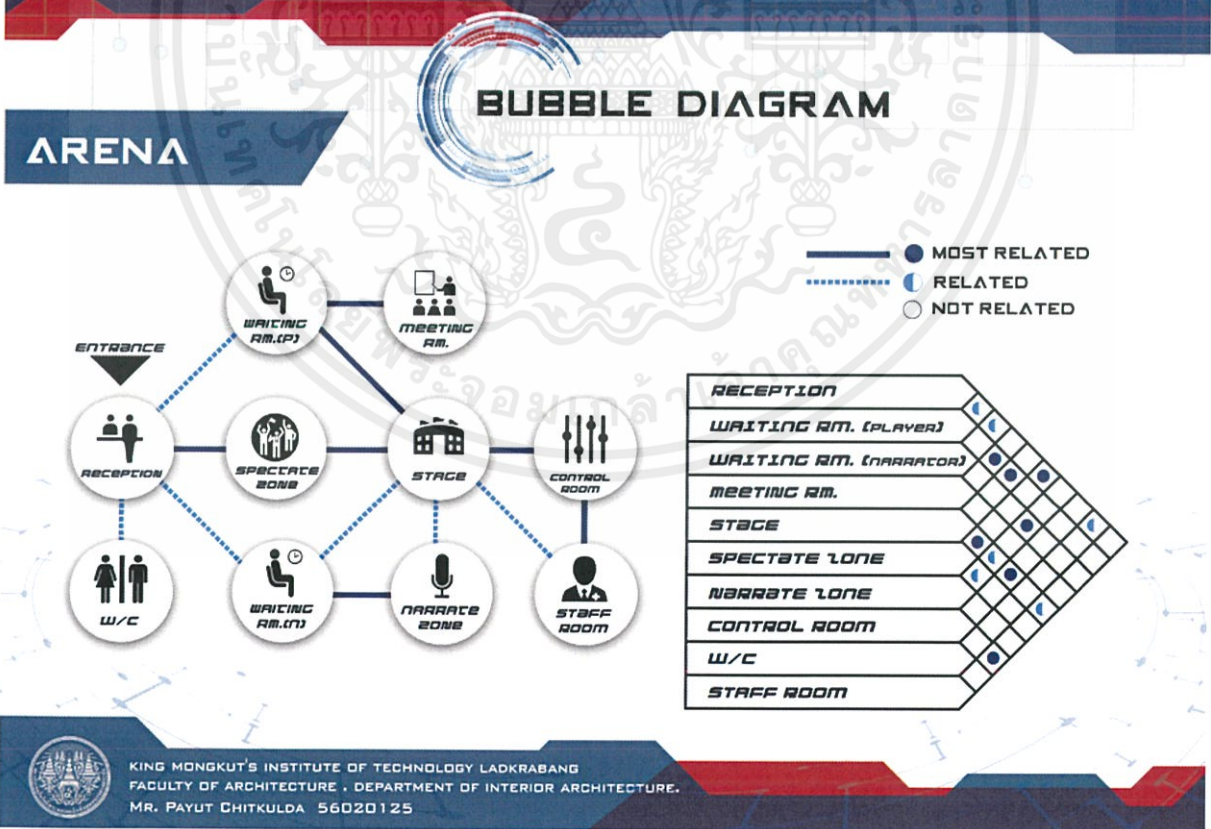
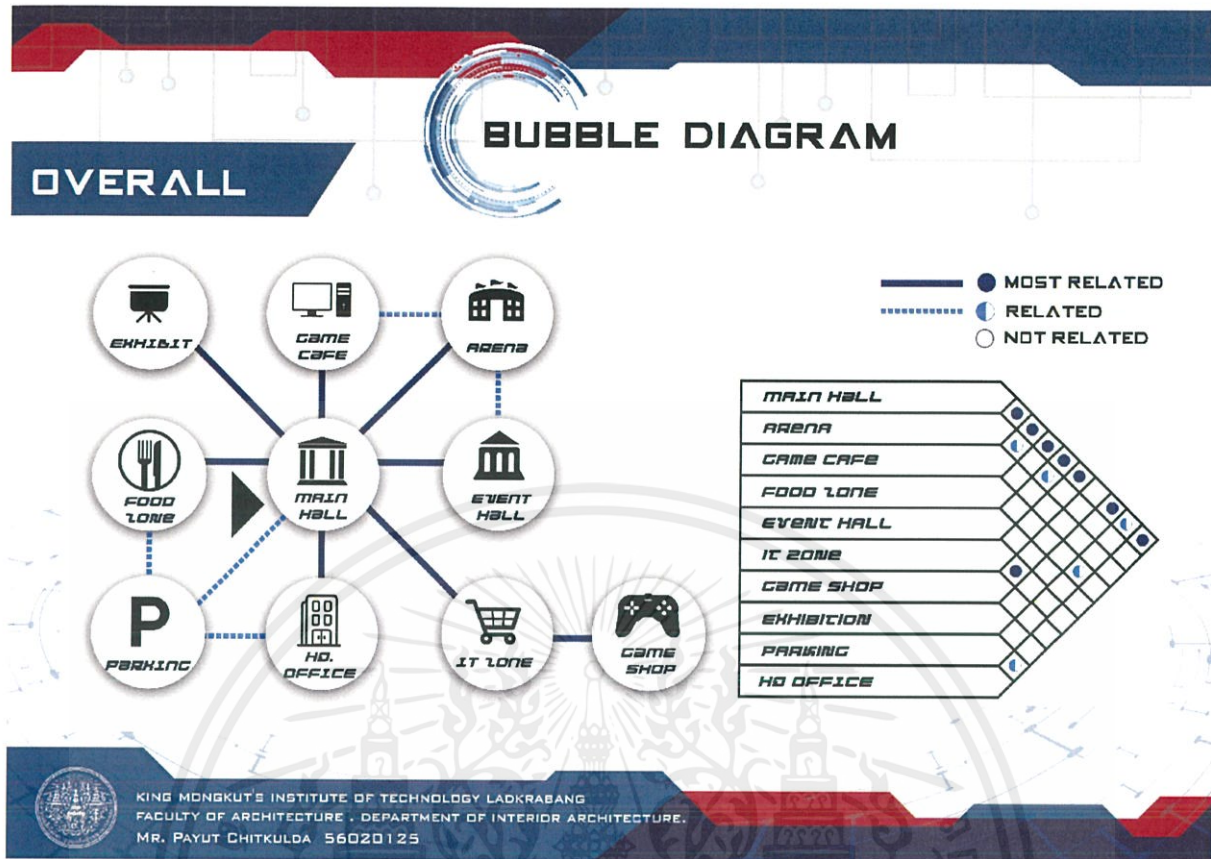
สถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส (Thai PBS) อาคารสำนักงานใหญ่ 145 ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงตลาดบางเขน เขตหลักสี่ กรุงเทพฯ 10210



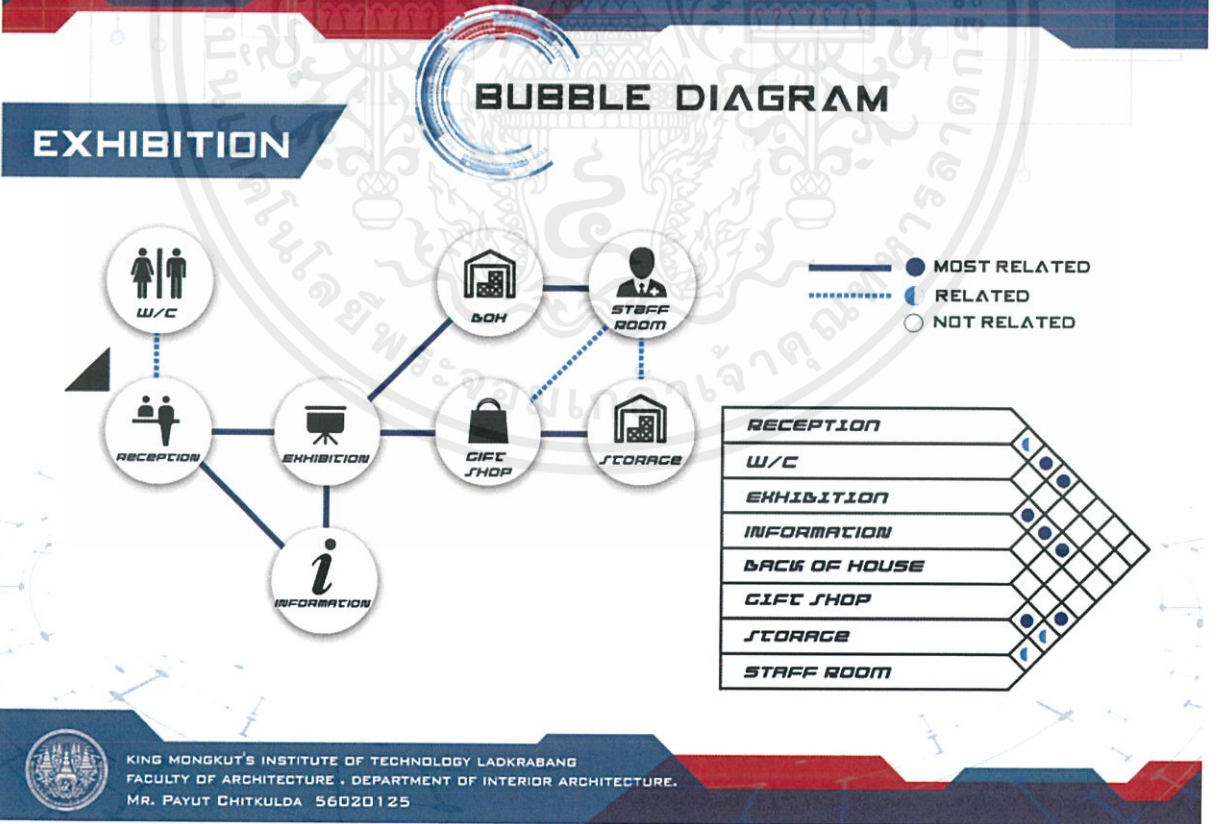
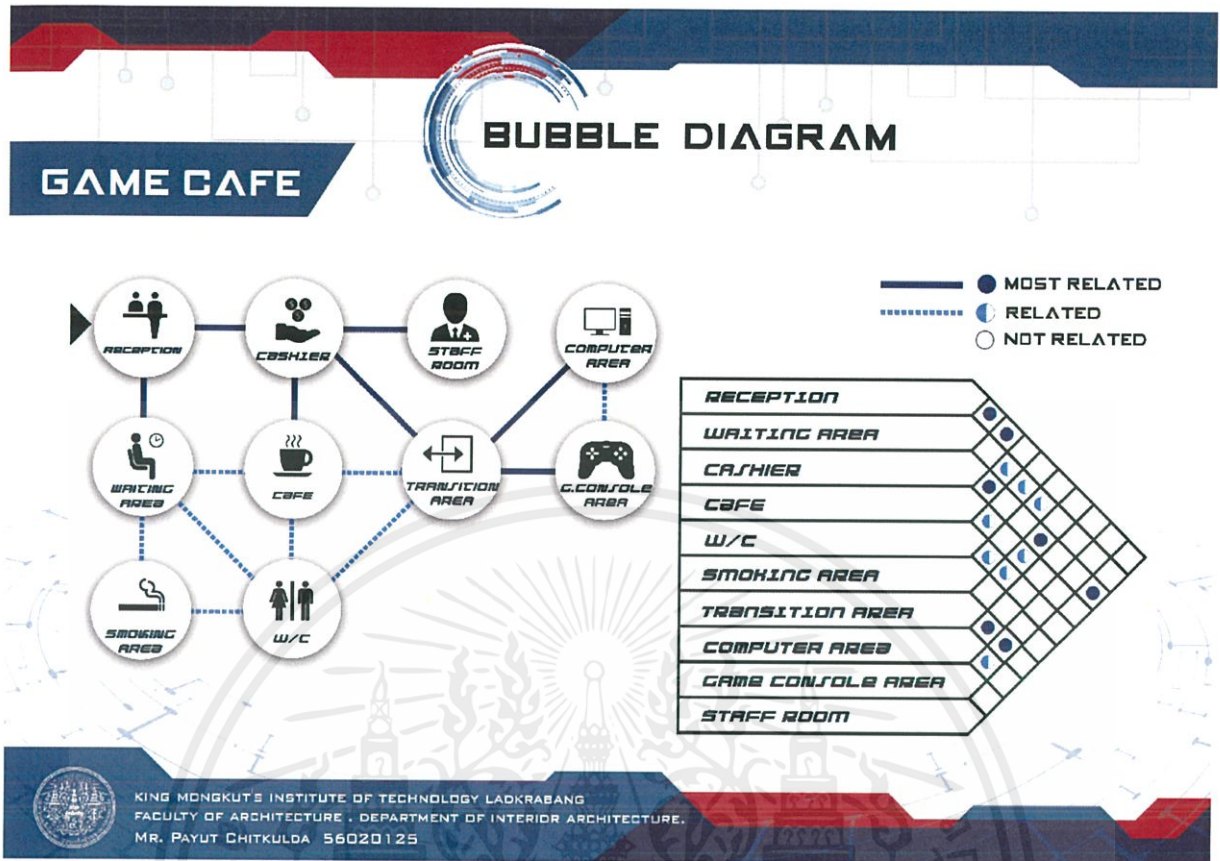
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



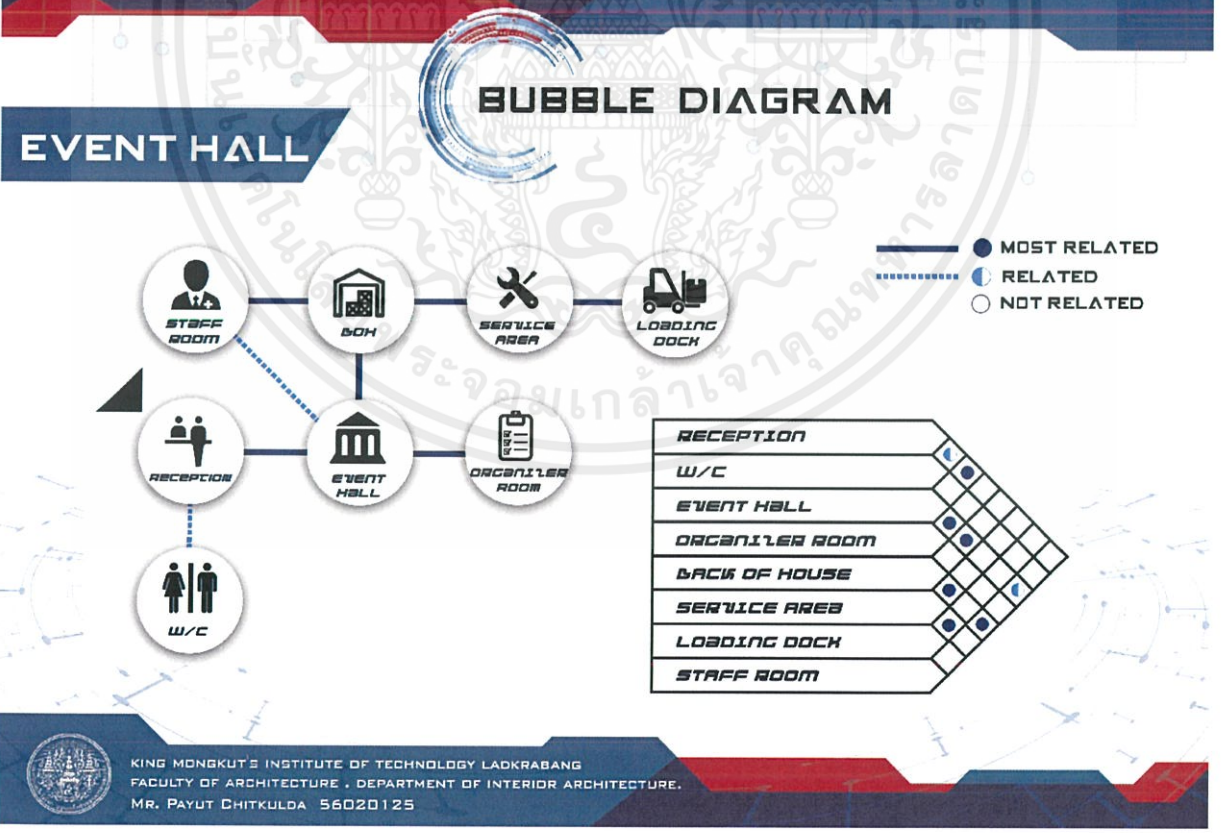
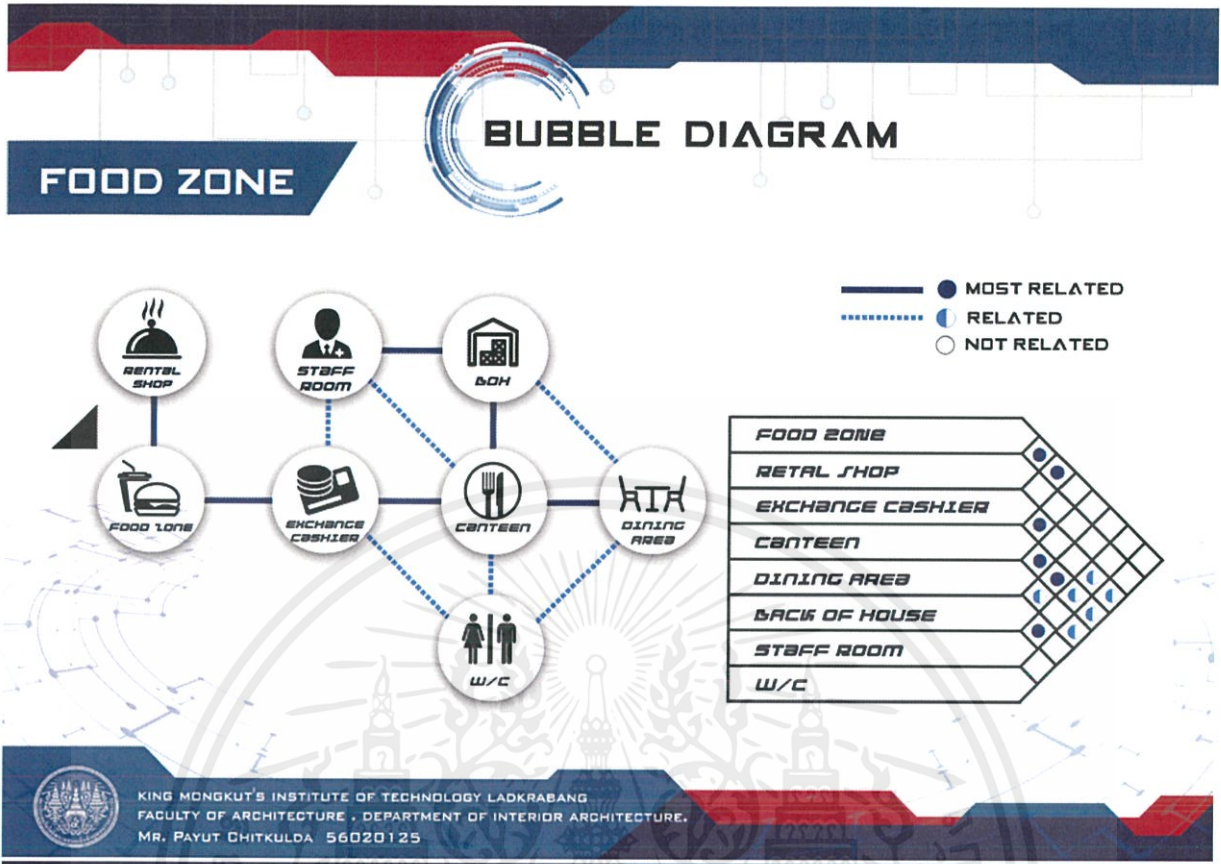
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



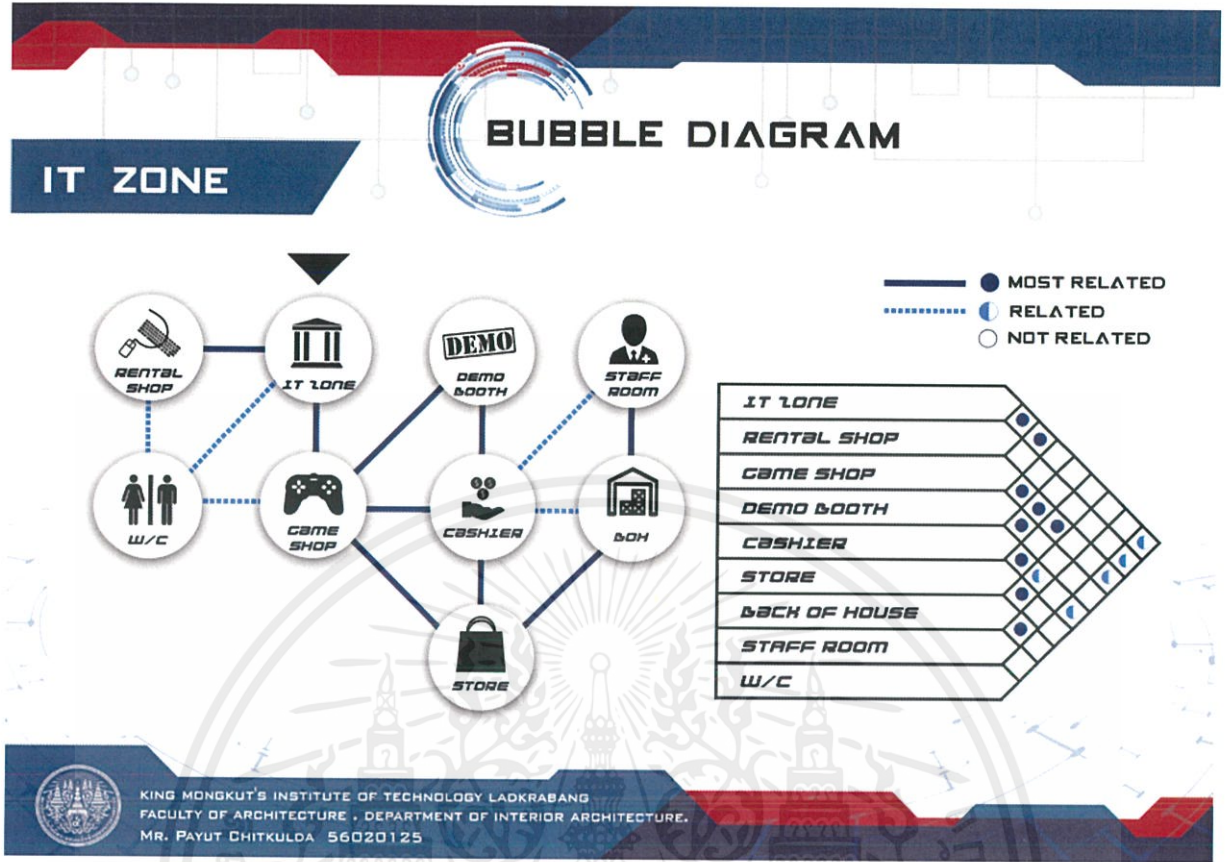
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวคิดในการออกแบบ

CONCEPT

BLIZZARD WORLD

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
FACULTY OF ARCHITECTURE . DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE.
MR. PAYUT CHITKULDA 56020125

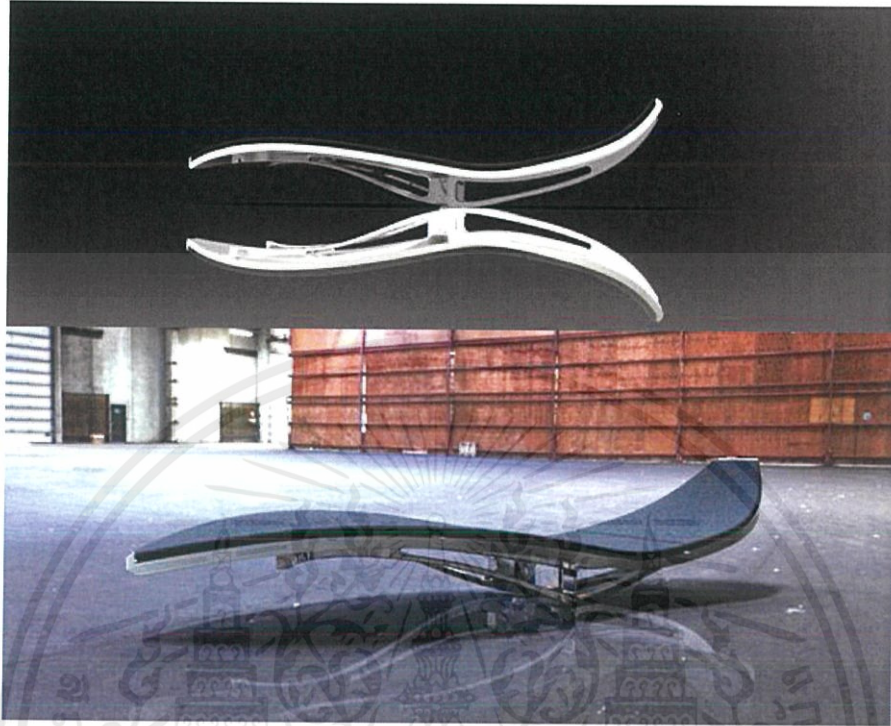
MOOD

**FUTURE
+
TECHNOLOGY**

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
FACULTY OF ARCHITECTURE . DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE.
MR. PAYUT CHITKULDA 56020125

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เฟอร์นิเจอร์ ที่ใช้ในโครงการจะเน้นรูปแบบทันสมัย ล้ำอนาคต เน้นไปทางด้านกำไรดีไซน์ เป็นหลัก โดยการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ ดังกล่าว จะใช้วัสดุและรูปทรงที่เป็นเอกภาพกับการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน

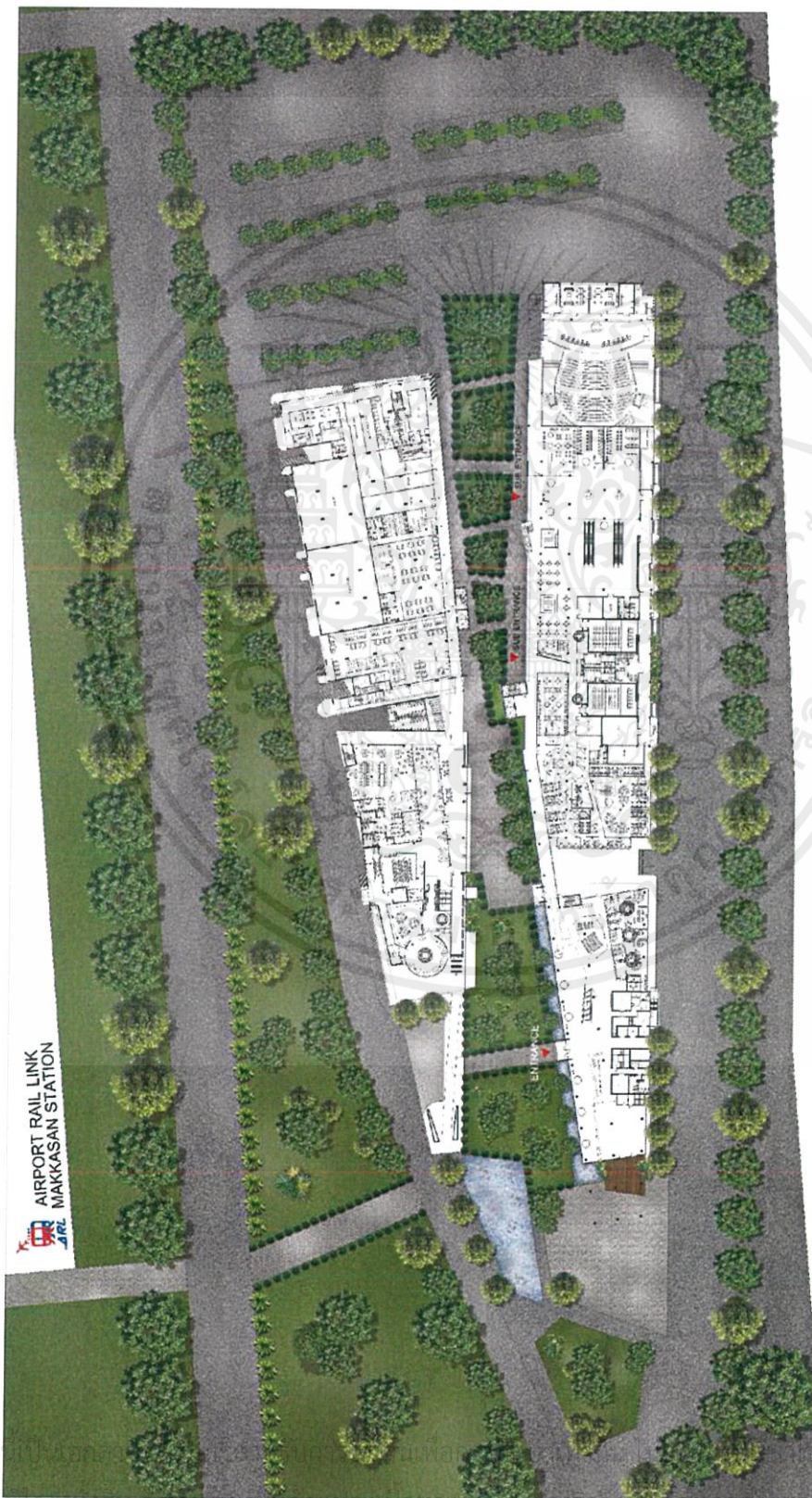


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

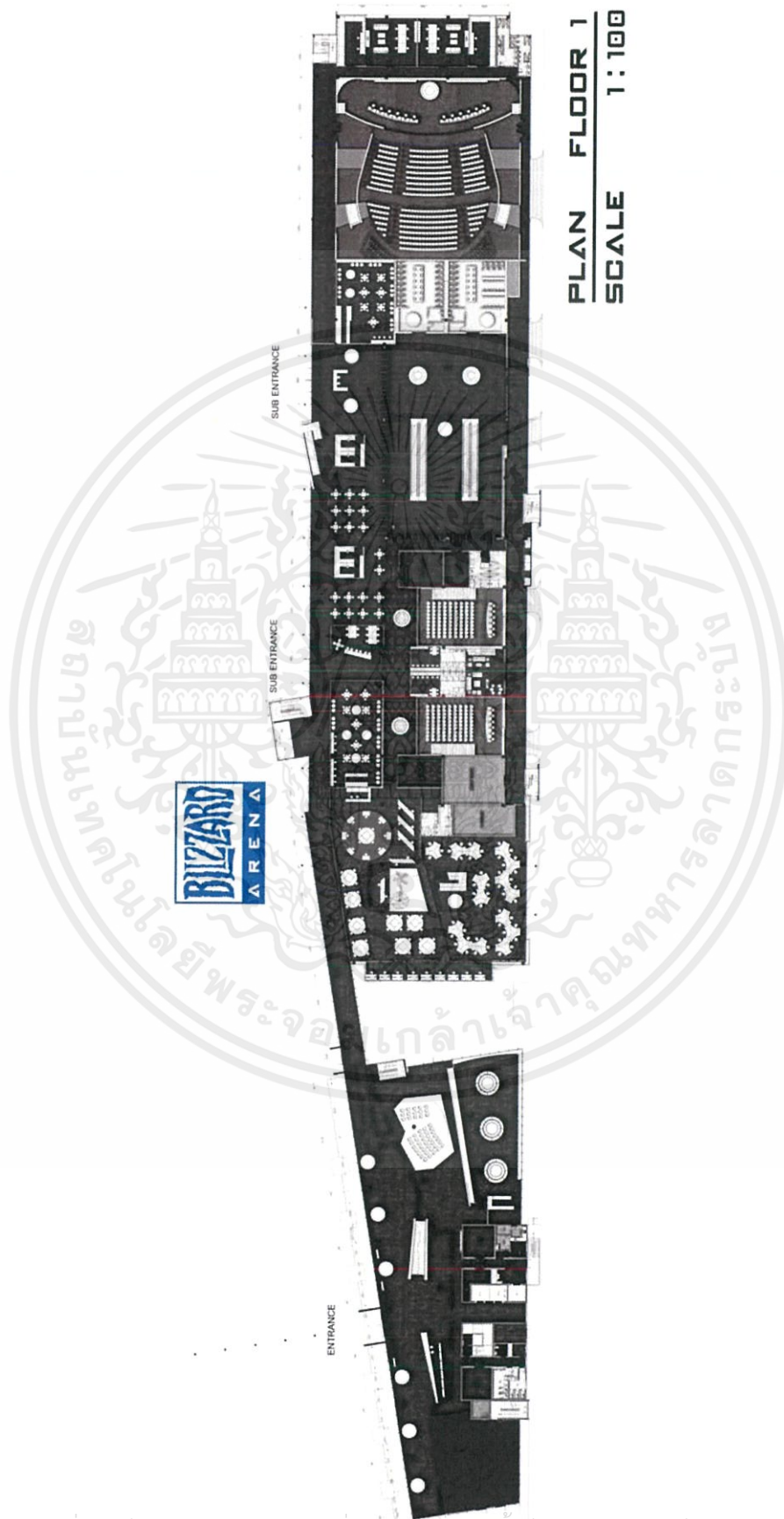
ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน

5.1 ผังบริเวณของโครงการ

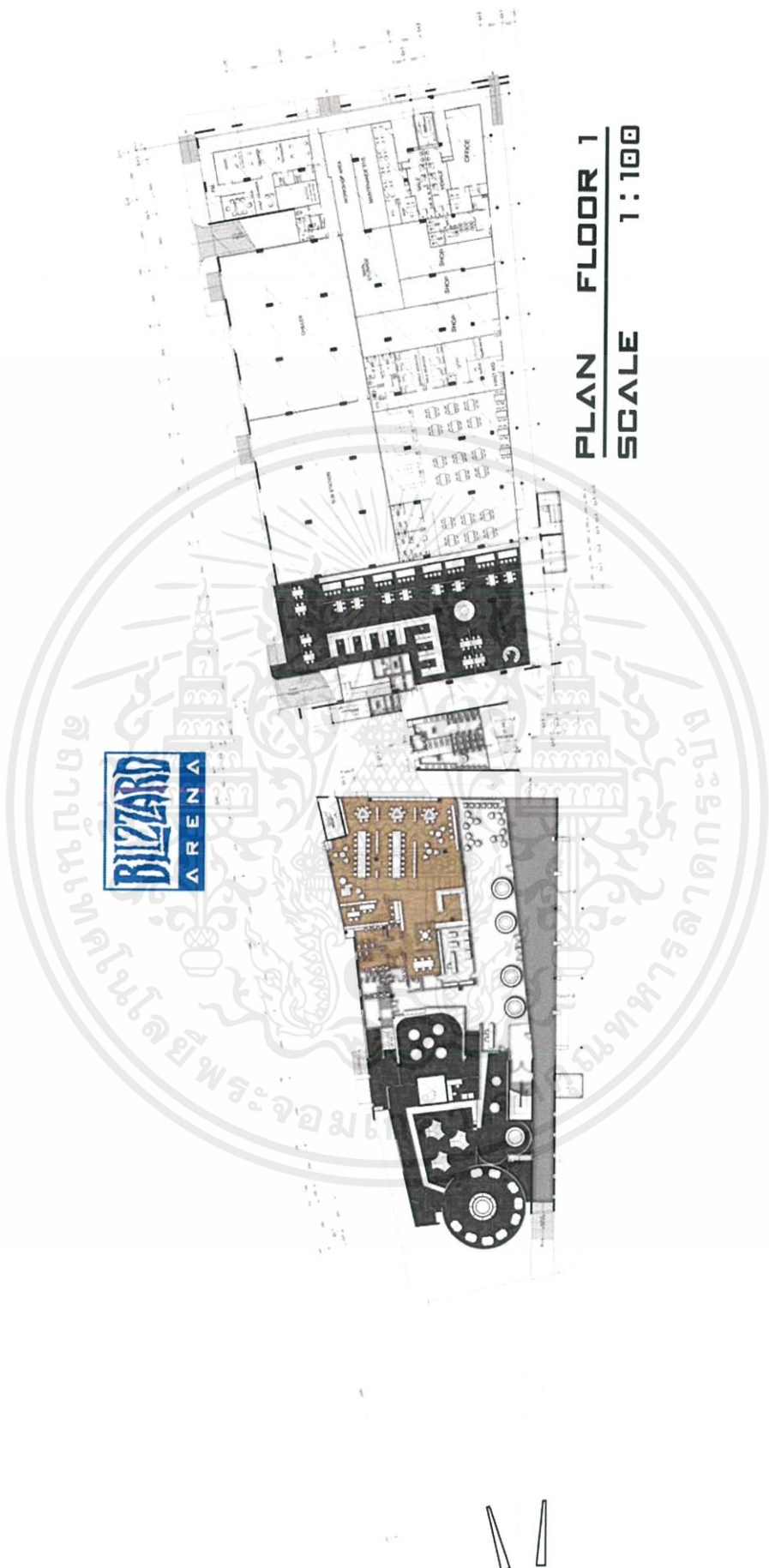


เอกสารนี้เป็นเอกสารของบริษัทฯ ใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น ยกเว้นที่แม่พิมพ์แบบถาวร และต้องขออนุญาตใช้ของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 ผังเฟอร์นิเจอร์ของอาคารโครงการ

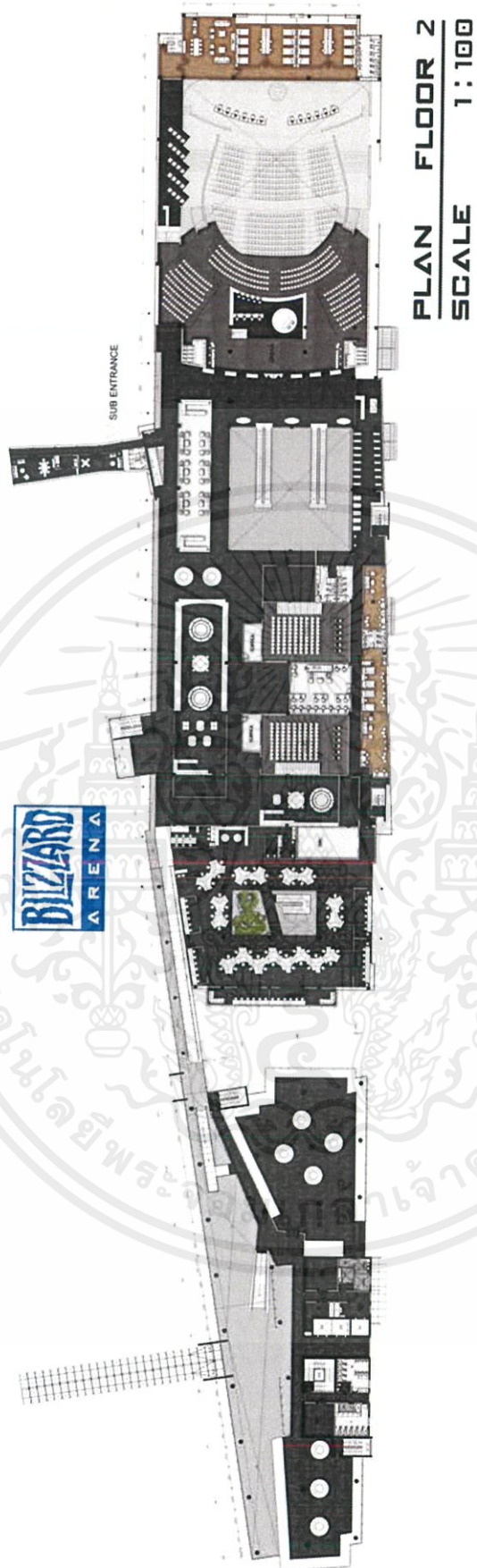


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

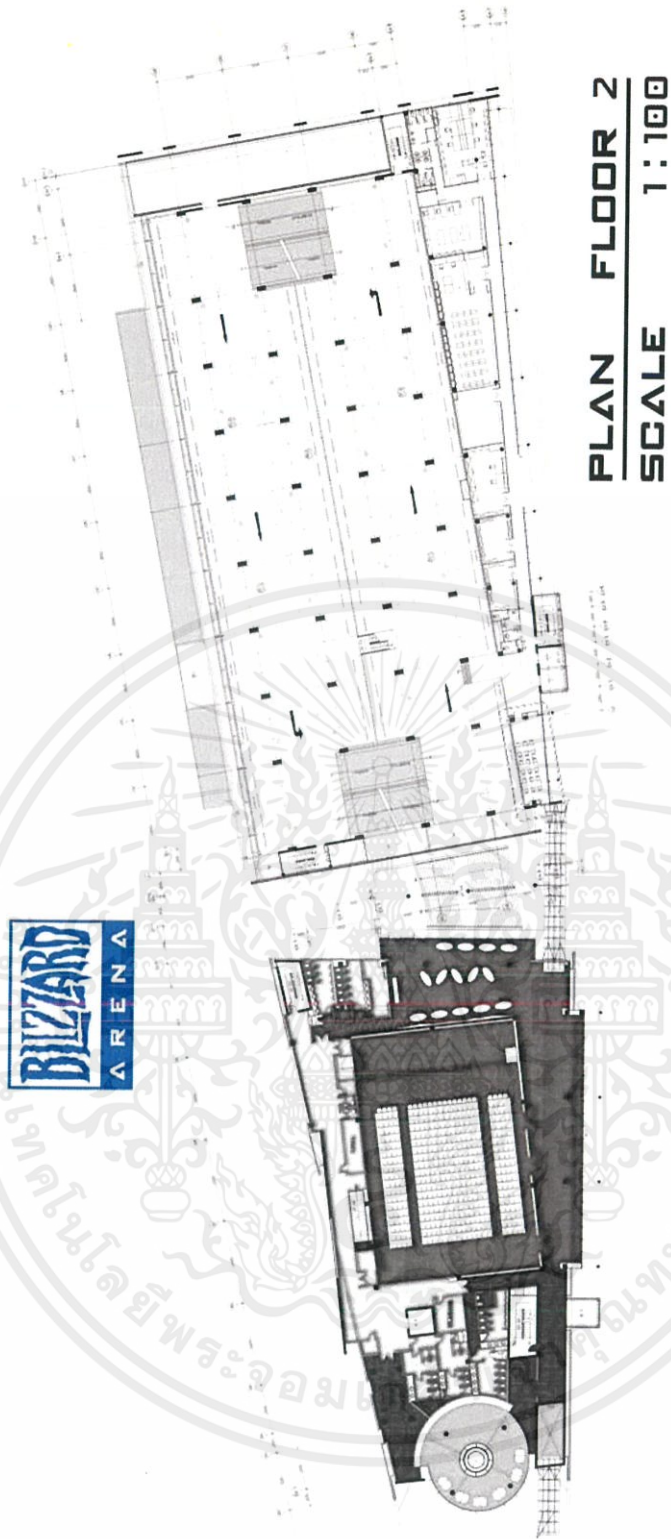


PLAN FLOOR 1
SCALE 1:100

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

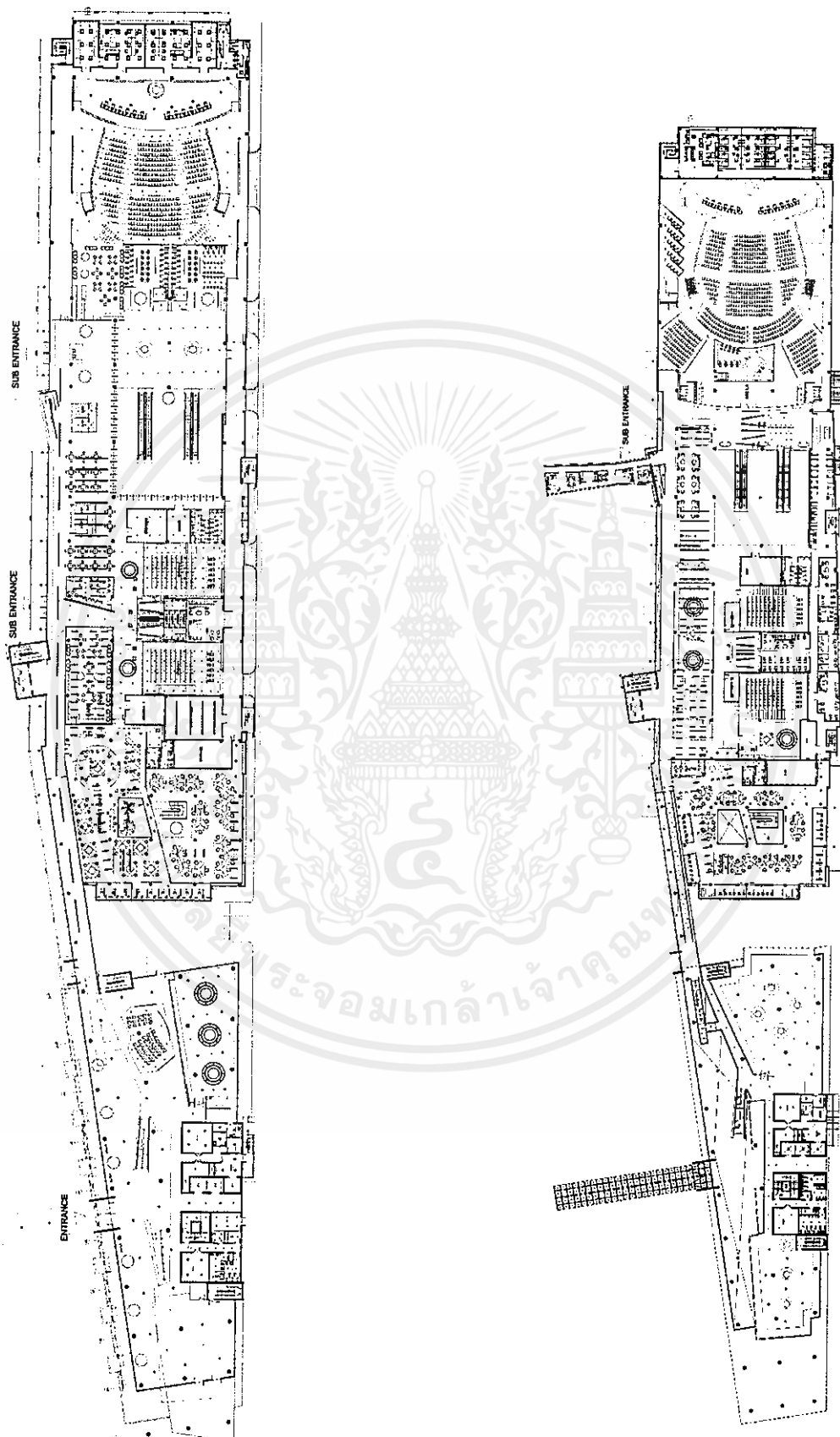


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

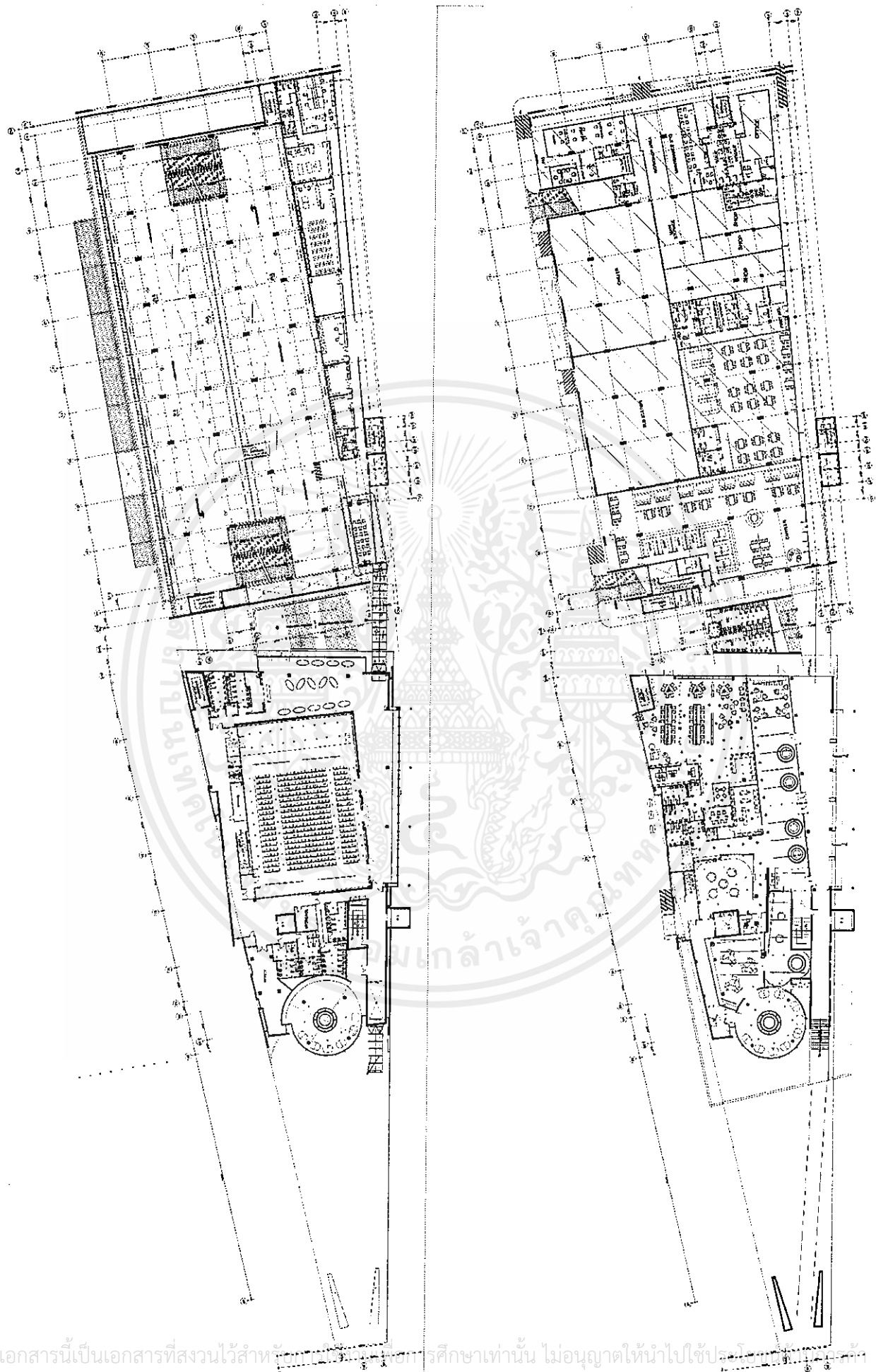


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 ผังเพดานและผังไฟฟ้าของอาคาร

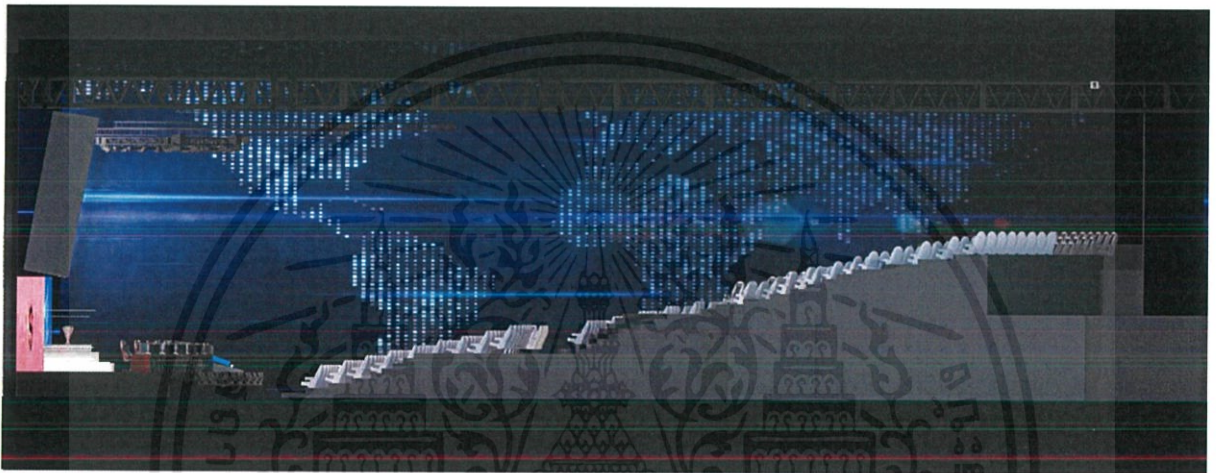
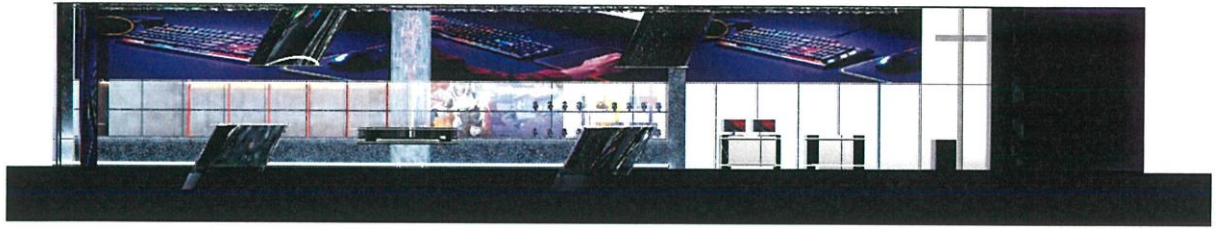


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



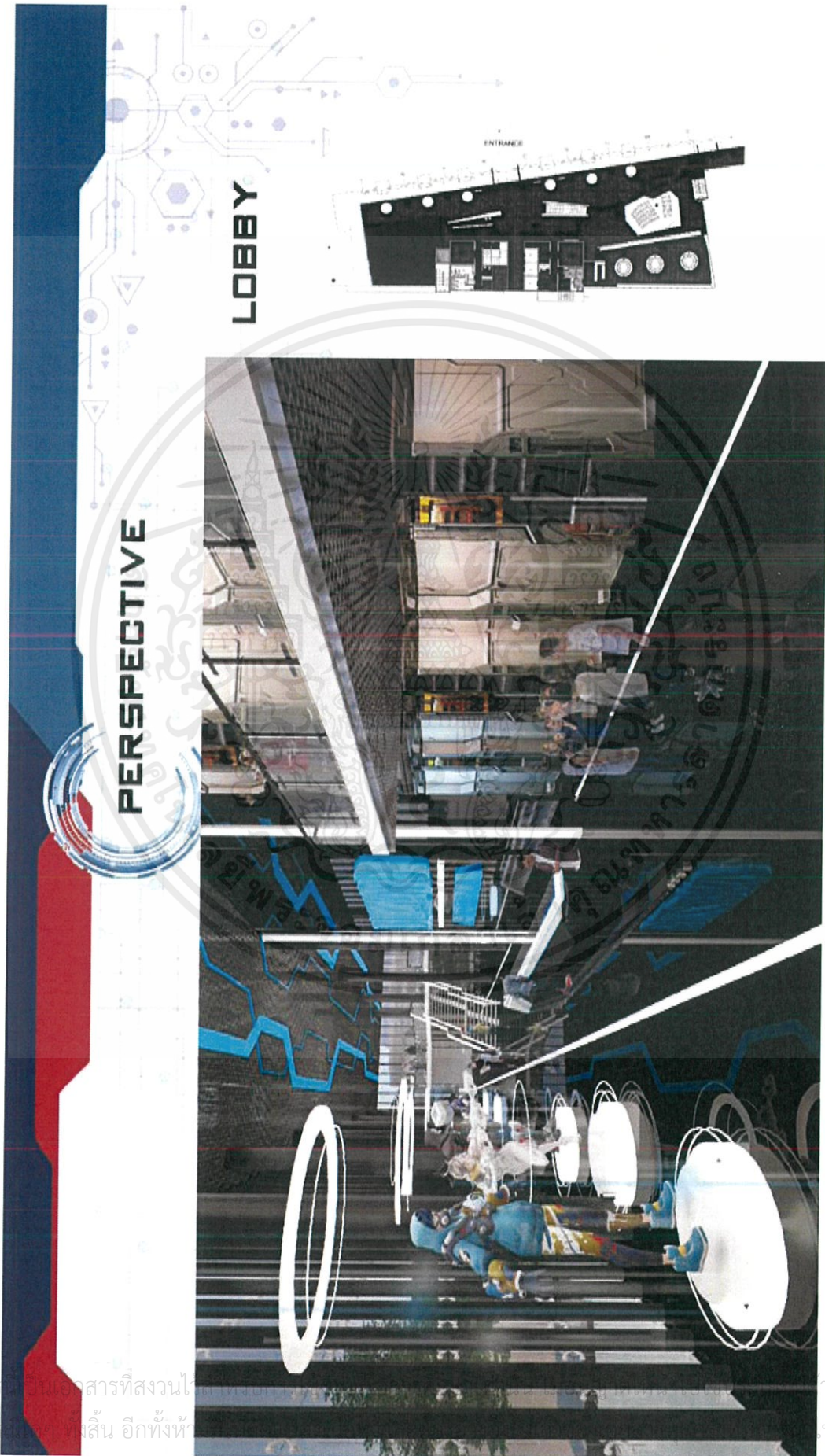
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์อื่นใด
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 รูปด้านและรูปตัดของอาคาร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5 รูปทัศนียภาพภายในโครงการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้
 ไม่ว่าการใช้หรือเผยแพร่ซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต

งานการค้า
 ไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ
 ไม่ว่ากรณ... อื่นๆ อีกทั้งห้ามมิให้

งานนี้ ไม่อนุญาตให้...
 ดึงถึงเจ้าของเอกสาร



PERSPECTIVE

CAFE

PLAN FL 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ
 ไม่ควรเผยแพร่ในที่อื่น อีกทั้งห้ามมิให้

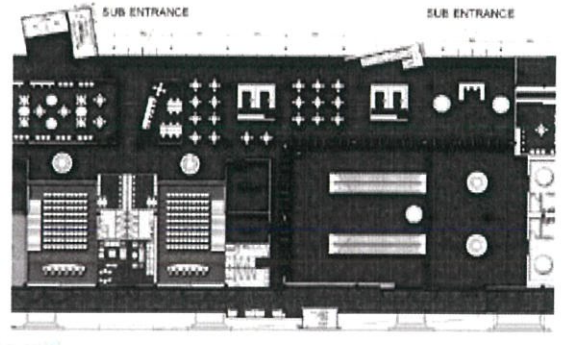
บริษัท



PERSPECTIVE

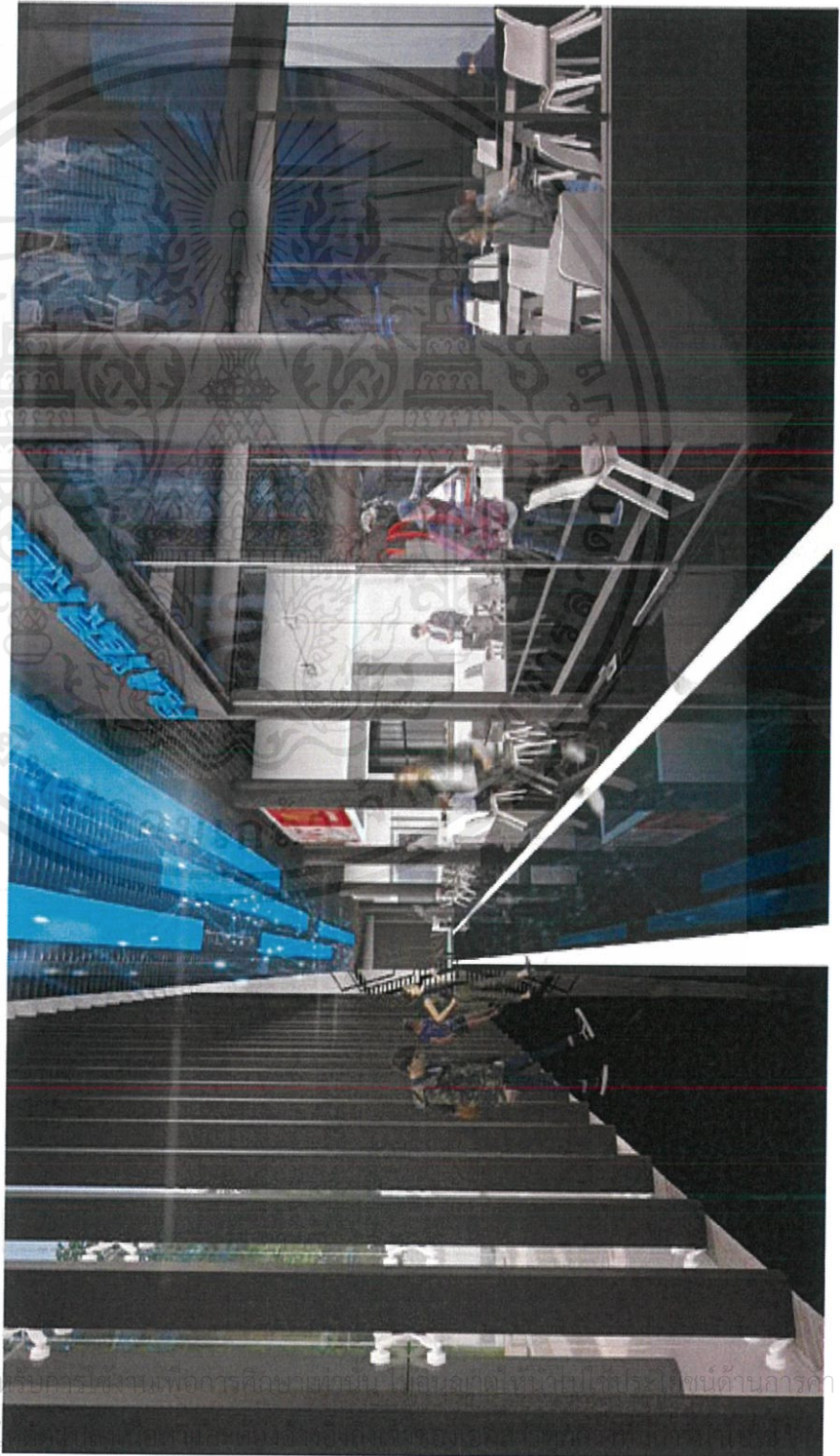


SUB ENTRANCE

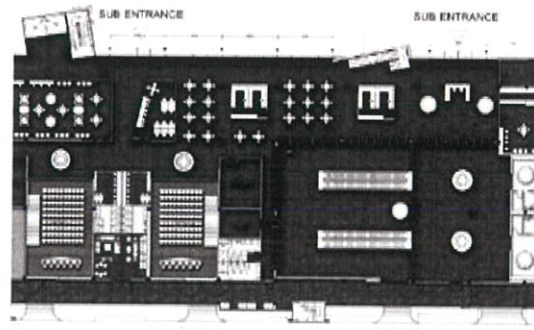


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิ

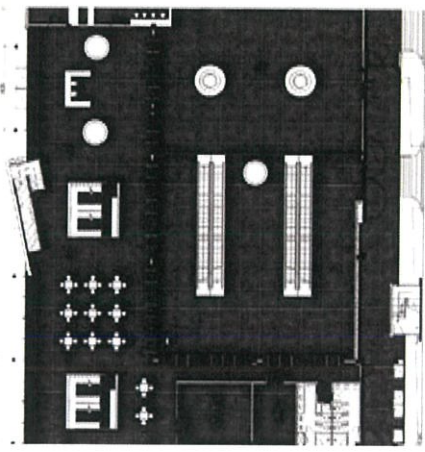
PERSPECTIVE



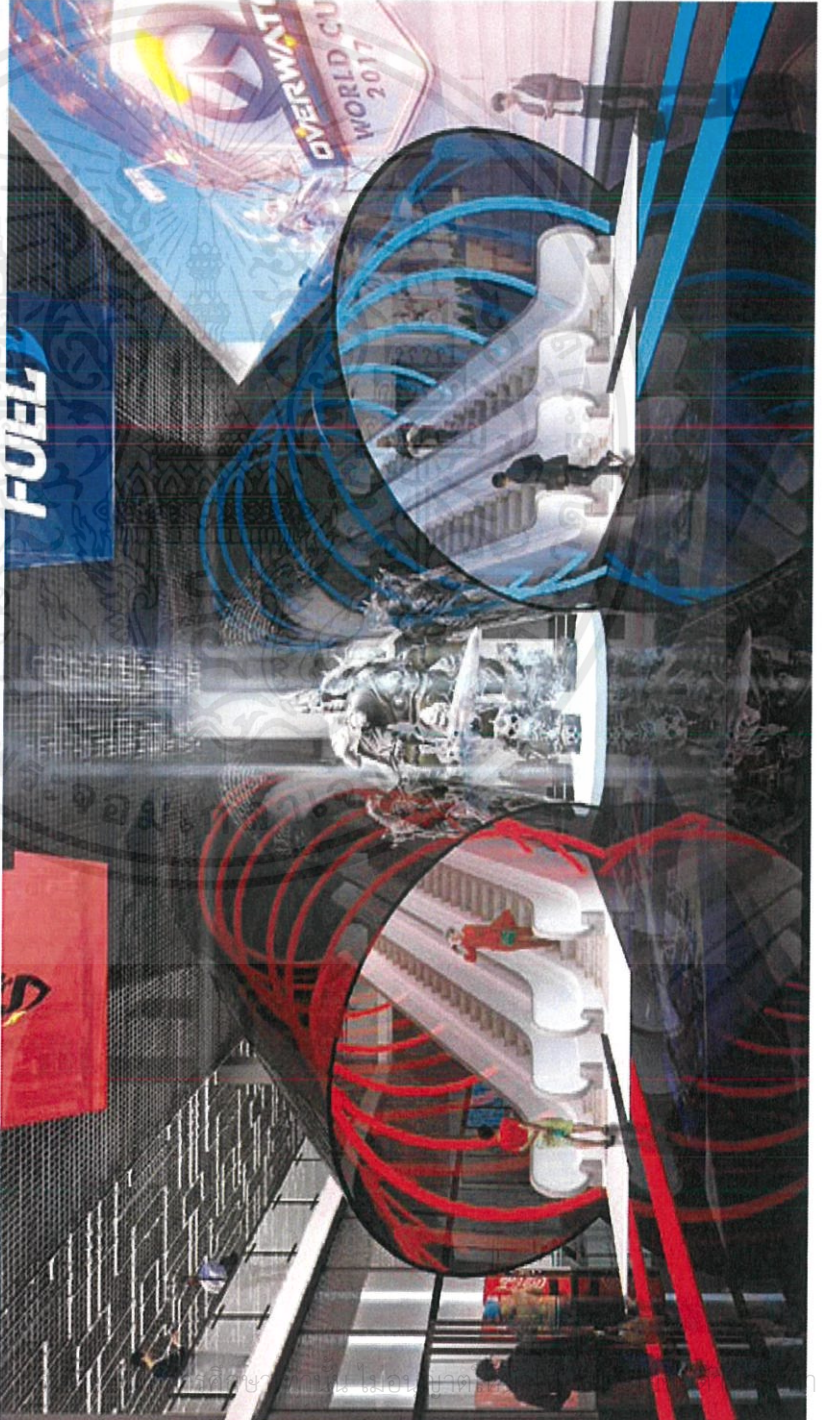
SUB ENTRANCE



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำมาใช้เพื่อการค้าโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์. หากมีข้อสงสัย กรุณาติดต่อฝ่ายสนับสนุน. อีกทั้งห้ามมิให้



PERSPECTIVE

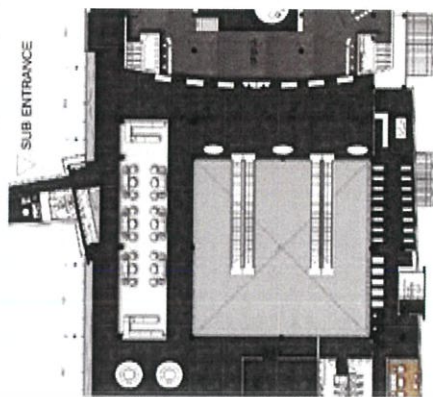


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ...
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำมาใช้

PERSPECTIVE



ARENA ENTRANCE

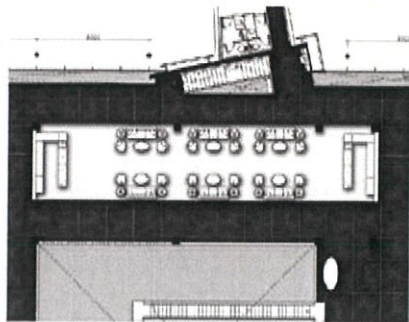


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น
 ไม่ควรเผยแพร่สู่สาธารณะ หากมีข้อสงสัย กรุณาติดต่อฝ่ายเอกสาร

PERSPECTIVE



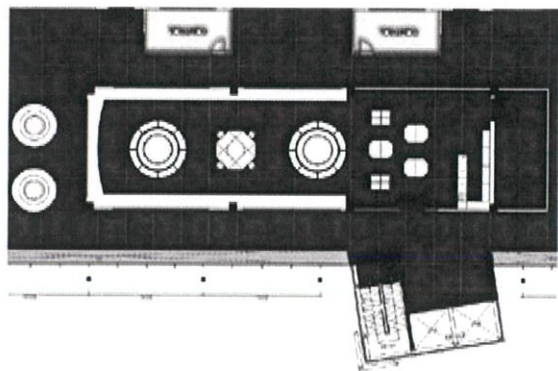
ARENA ENTRANCE



เอกสภา เป็นอาคารที่สงวนไว้สำหรับใช้เป็นที่ประชุมของคณาจารย์
ไม่ว่าจะเป็นในชั้นเรียน อีกทั้งยังมีที่จอดรถสำหรับคณาจารย์

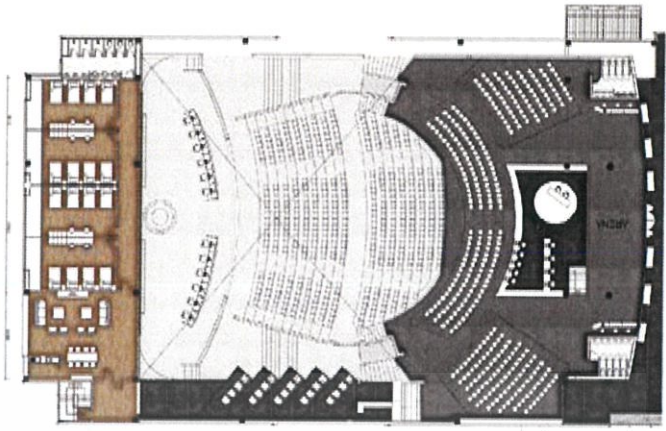
PERSPECTIVE

GAMING SHOP



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่หรือใช้เพื่อการค้า
 ไม่ว่าจะในรูปแบบใดทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของเอกสารนี้

ARENA



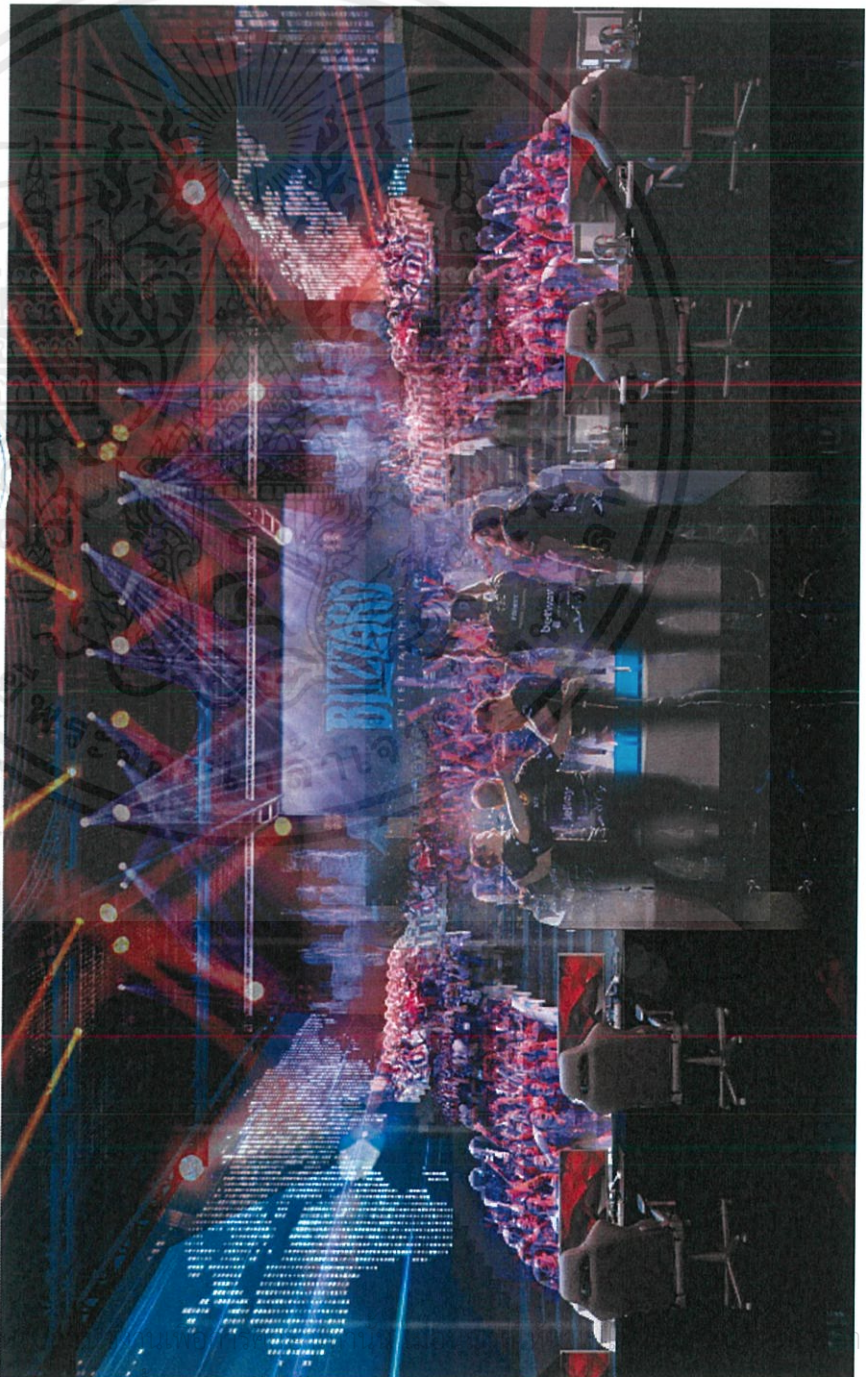
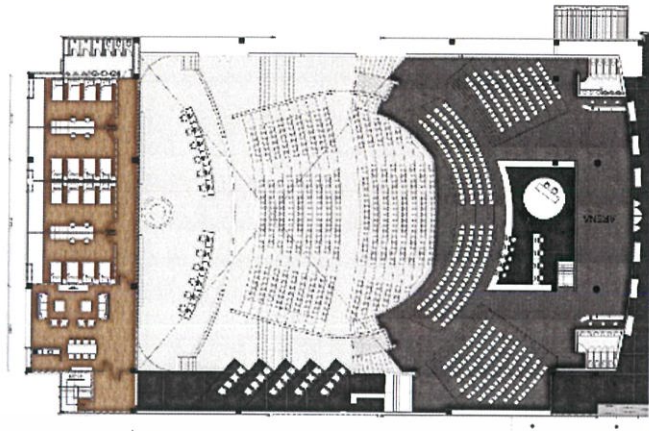
PERSPECTIVE



เอกส... เป็นเอกสารที่สงวนไว้สั...
 ไม่ว่าจะ... แห่งทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามร...

PERSPECTIVE

ARENA



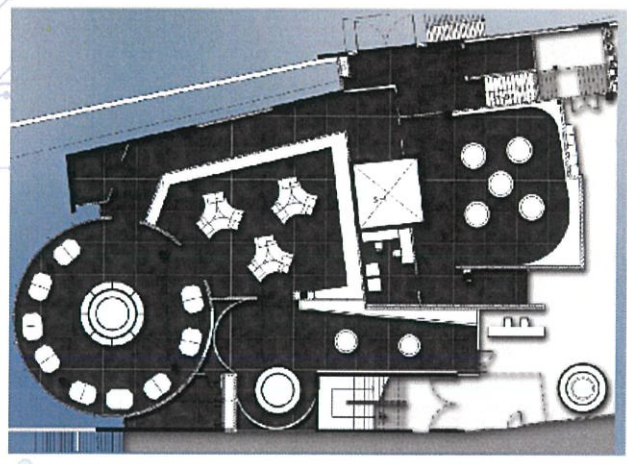
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดเปลี่ยนแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงเจ้าของเอกสารทุกครั้งหากมีการนำเป็เซ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ
ไม่ว่าคุณอยู่ที่ไหน

PERSPECTIVE

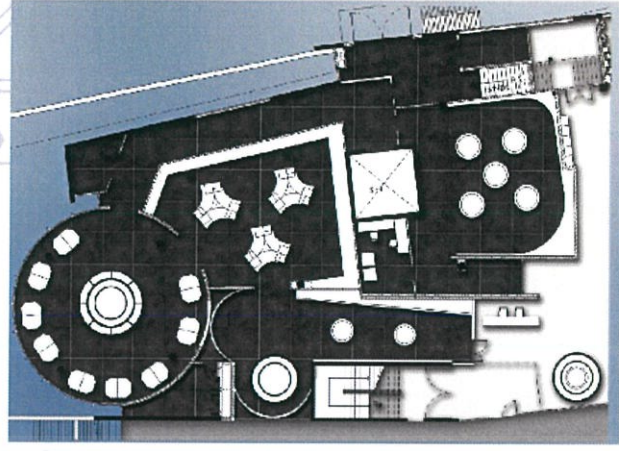
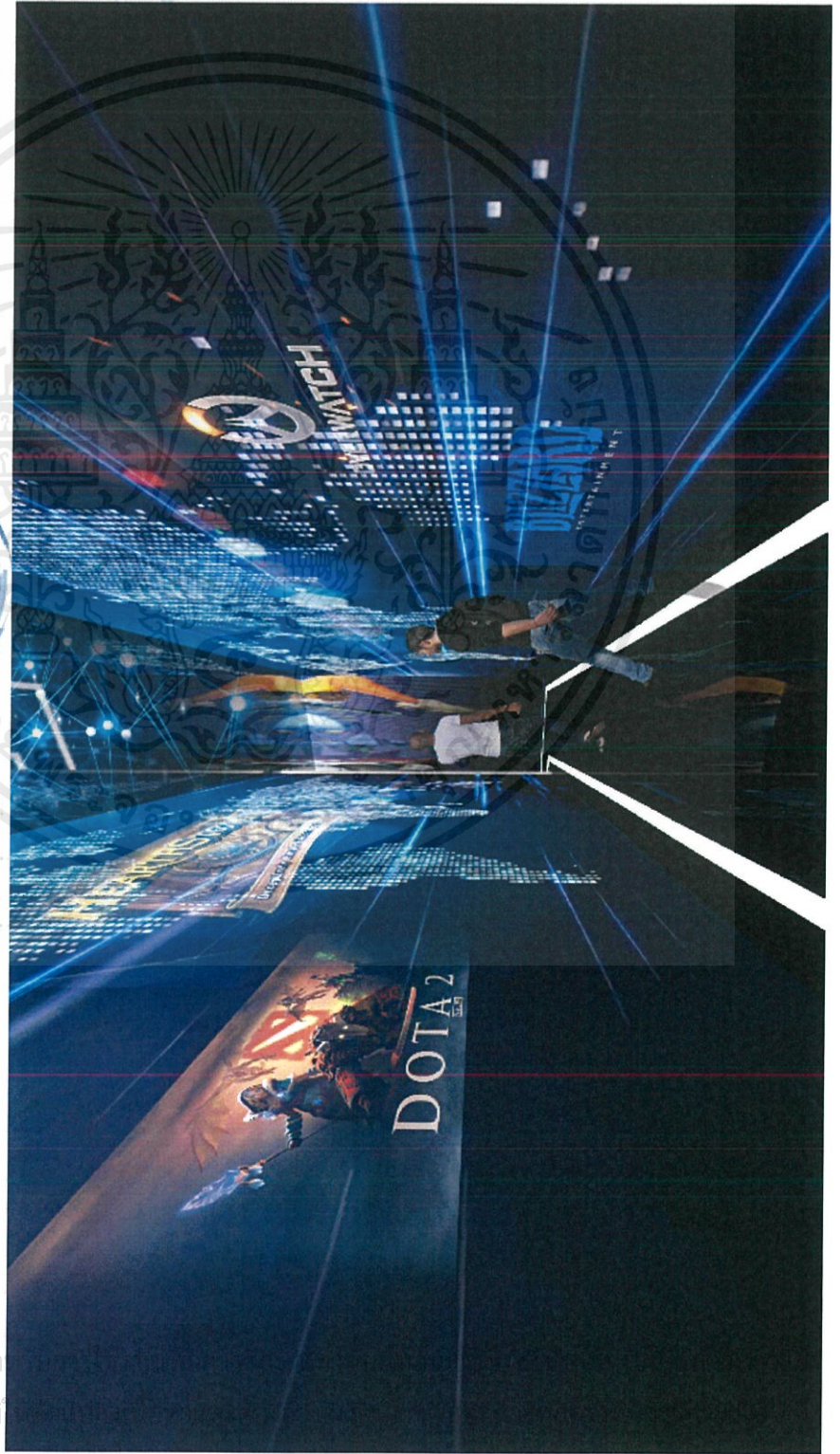


EXHIBITION



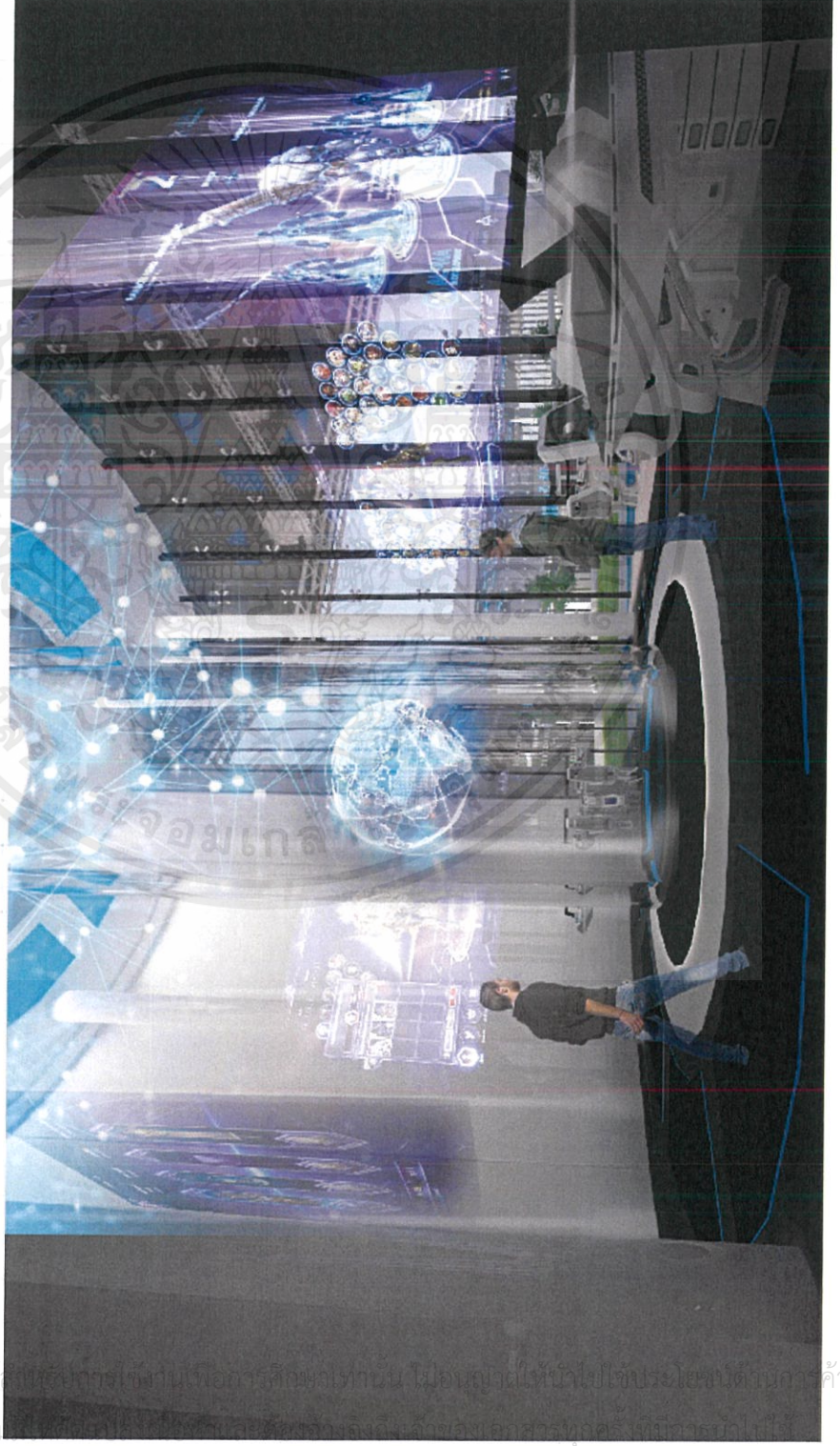
PERSPECTIVE

EXHIBITION

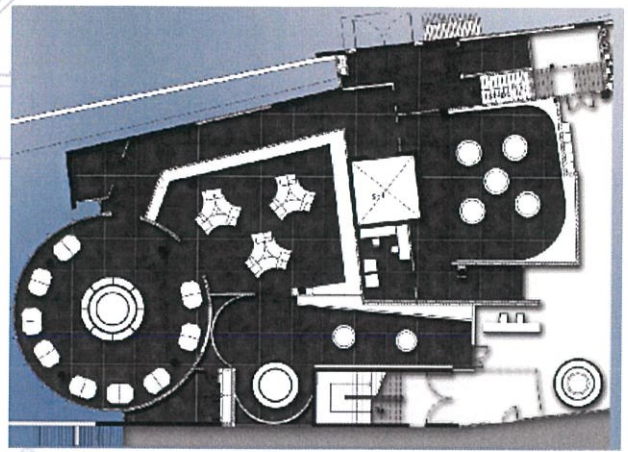


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ
 ไม่ควรเผยแพร่ในที่อื่น อีกทั้งห้ามมิ

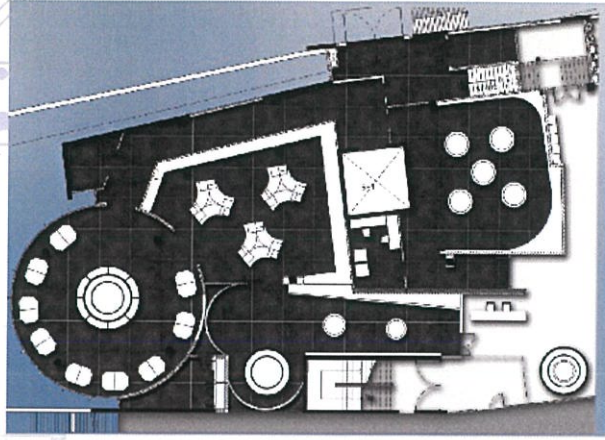
PERSPECTIVE



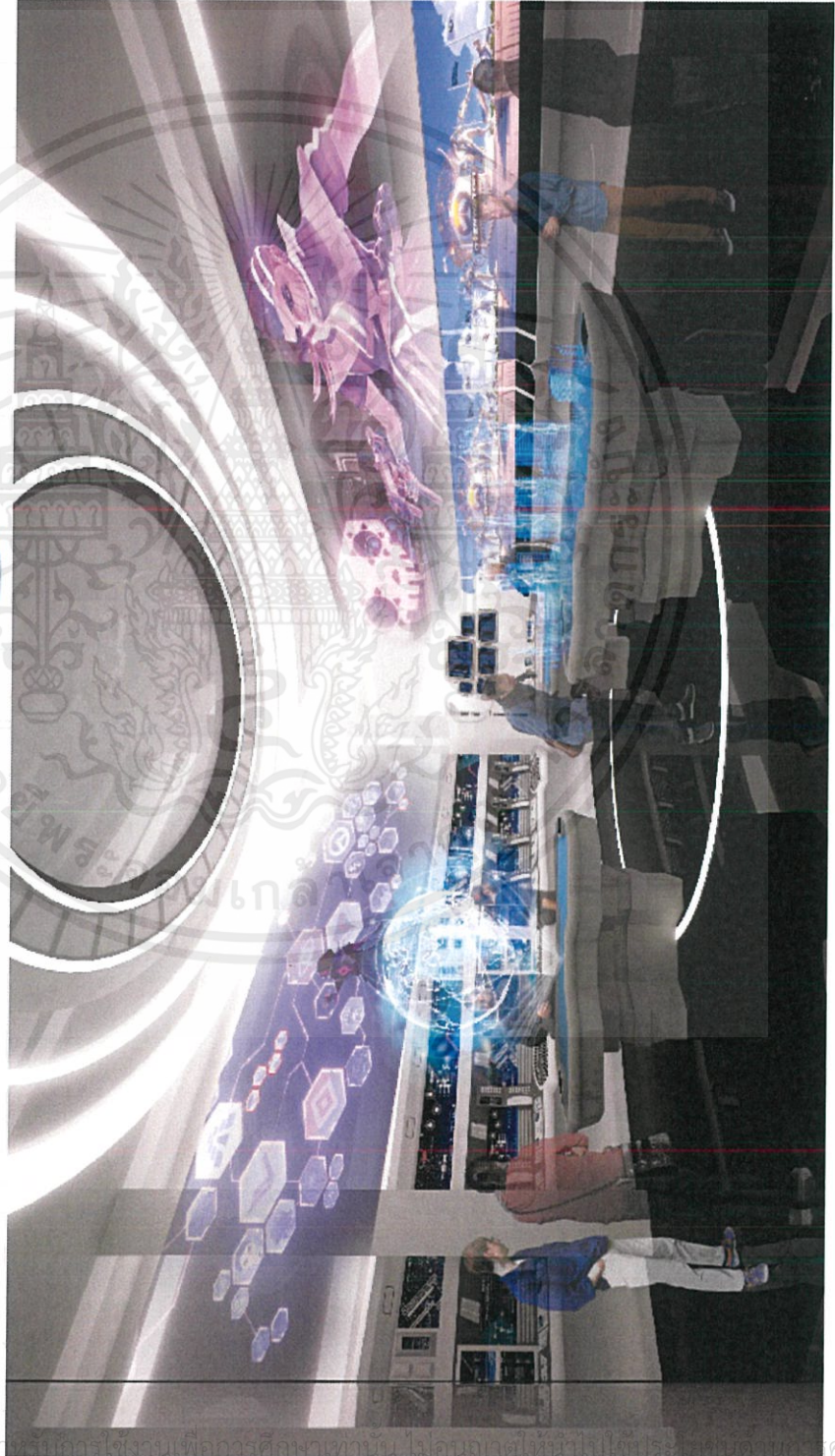
EXHIBITION



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเพื่อการศึกษาดูงานเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
 ไม่ว่าจะในรูปแบบใดก็ตาม หากมีข้อสงสัย กรุณาติดต่อฝ่ายประชาสัมพันธ์ โทร. 02-254-2000



EXHIBITION

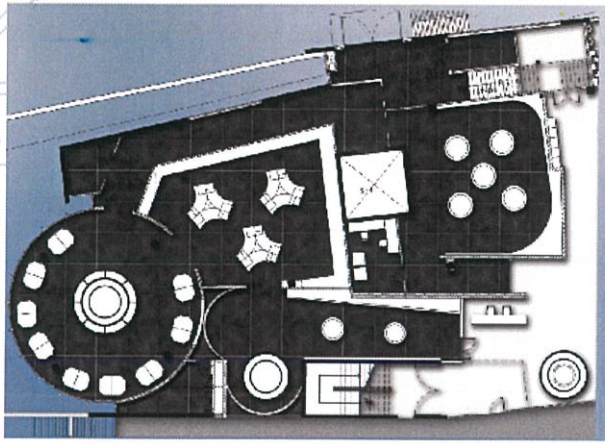


PERSPECTIVE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์อื่น ๆ
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

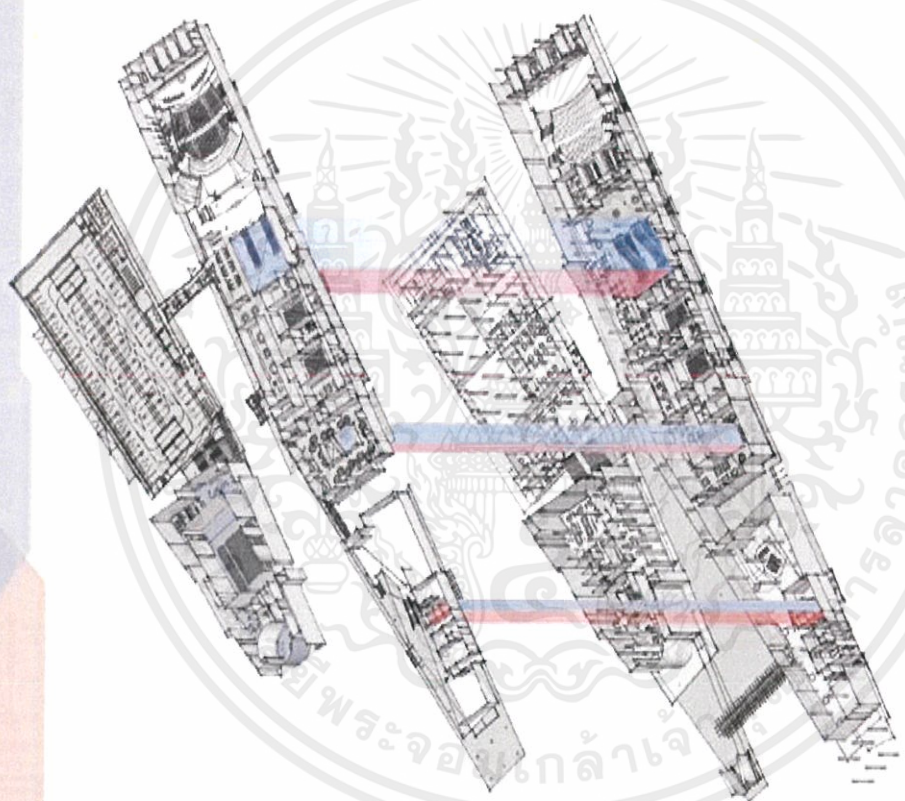
PERSPECTIVE

EXHIBITION



เอกสารเป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาของอาจารย์และนักเรียนเท่านั้น การค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.6 รูป isometric



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

<http://www.thaipbs.or.th/home>

Ernst and Peter Neufert : Neufert Architects' Data Third Edition , 2543 ,638 หน้า

EsportsArena – <https://www.esportsarena.com/>

Neolution E-sport - <https://www.neolutionesport.com/en/>

Computerspielemuseum - http://www.computerspielemuseum.de/1210_Home.htm

Royal Paragon Hall - <http://www.royalparagonhall.com/index.php>

<https://www.google.co.th/>

<https://www.pinterest.com/>

www.blizzard.com



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้