โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ
สตาร์วอร์ส แพลนเน็ต รีสอร์ท
(Interior Architectural Design for Star Wars Planet Resort)

นางสาว อรกานต์ ธรรมเจริญทิพย์ รหัสนักศึกษา 56020161

MISS ORAKAN THAMCHAROENTHIP CODE 56020161

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
สถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน)
ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

b00282665-TB03291

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้นับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน)

..... คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อันธิกา สวัสดิ์ศรี)

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อันธิกา	สวัสดิ์ศรี	ประธานกรรมการ
รองศาสตราจารย์กฤษฎา	อินทรสถิตย์	กรรมการ
รองศาสตราจารย์ประสิทธิ์	สุไลมาน	กรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อันธิกา	สวัสดิ์ศรี	กรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชุมพร	มูรพันธุ์	กรรมการ และเลขานุการ

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(รองศาสตราจารย์ประสิทธิ์ สุไลมาน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวเรื่องวิทยานิพนธ์

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ สตาร์วอร์ส แพลนเน็ต รีสอร์ท

Interior Architectural Design for Star Wars Planet Resort

ประเภทโครงการ	โครงการเสนอแนะสถาปัตยกรรมภายใน
ชื่อนักศึกษา	นางสาว อรกานต์ ธรรมเจริญทิพย์ MS. ORAKAN THAMCHAROENTHIP
รหัส	56020161
ภาควิชา	สถาปัตยกรรมภายใน
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2560 – 2561
ที่อยู่	9/93 ถนนร่มเกล้า แขวงคลองสามประเวศ เขตลาดกระบัง จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10520
โทรศัพท์	0852449961
E-mail	pungisle@gmail.com
อาจารย์ที่ปรึกษา	รศ. ประสิทธิ์ สุไลมาน
อาจารย์ประจำกลุ่ม	รศ. กฤษฎา อินทรสถิตย์ ผศ.ดร. อันธิกา สวัสดิ์ศรี ผศ.ดร. ชุมพร มูรพันธุ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทคัดย่อ

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ สตาร์วอร์ส แพลนเน็ต รีสอร์ท จัดทำขึ้นเพื่อแสดงถึงความสำคัญของแบรนด์ภาพยนตร์นี้ ซึ่งมีความน่าสนใจในเรื่องราว มีอิทธิพลต่อกลุ่มลูกค้า สามารถสร้างฐานลูกค้าให้เพิ่มขึ้นได้เรื่อยๆ และสามารถทำรายได้ได้อย่างมหาศาลพอๆกับธุรกิจทรัพยากรที่สำคัญอื่นๆ การเลือกซื้อสื่อหรือของเล่นของสะสมต่างๆของ STAR WARS นั้นเป็นเรื่องปกติและสามารถดึงดูดกลุ่มแฟนคลับและผู้ที่ชื่นชอบให้ตัดสินใจซื้อได้มาตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน จึงมีแนวคิดที่จะนำธีมของสถานที่และฉากจากภาพยนตร์มาถ่ายทอดเป็นรูปแบบการพักผ่อน และพื้นที่กิจกรรมที่แปลกใหม่ เพื่อให้ผู้เข้าพักสัมผัสบรรยากาศเหมือนกับในภาพยนตร์ ตอบสนองความต้องการของกลุ่มแฟนคลับโดยเฉพาะและยังดึงดูดผู้เข้าพักทั่วไปได้ด้วยความแปลกใหม่ของรูปแบบที่พักที่เป็นธีมรีสอร์ท ซึ่งในประเทศไทยยังไม่เคยมีธีมรีสอร์ทเกิดขึ้นอย่างเต็มรูปแบบมาก่อน

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เป็นสถานที่พักผ่อนที่นำบรรยากาศของภาพยนตร์สำหรับกลุ่มแฟนคลับ ผู้ที่ชื่นชอบและติดตามโดยเฉพาะ
2. สนับสนุนการท่องเที่ยวด้วยการเพิ่มทางเลือกของสถานที่พักผ่อนรูปแบบใหม่ที่น่าตื่นตาตื่นใจสำหรับนักท่องเที่ยวทั่วไป
3. เป็นศูนย์กลางของสินค้าและของสะสมหายากของแบรนด์ภาพยนตร์
4. เป็นสถานที่ให้บริการกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับโลก STAR WARS
5. ช่วยส่งเสริมและกระตุ้นเศรษฐกิจภายในประเทศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของกาศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน) ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2560 เพื่อเป็นข้อมูลเกี่ยวกับโครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ สตาร์วอร์ส แพลนเน็ต รีสอร์ท

การศึกษาและเสนอแนะโครงการนี้ มีจุดประสงค์เพื่อเป็นสถานที่พักผ่อนที่นำบรรยากาศของภาพยนตร์ ให้บริการกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับโลก STAR WARS สำหรับกลุ่มแฟนคลับ ผู้ที่ชื่นชอบและติดตาม STAR WARS โดยเฉพาะ และสนับสนุนการท่องเที่ยวด้วยการเพิ่มทางเลือกของสถานที่พักผ่อนรูปแบบใหม่ที่น่าตื่นตาตื่นใจสำหรับนักท่องเที่ยวทั่วไป จึงมีความน่าสนใจในตัวโครงการที่จะนำมาทำการวิเคราะห์เพื่อการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในให้เหมาะสม

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ใช้เวลาในการจัดทำต่อเนื่องตั้งแต่ ปี 2560 ข้อมูลที่ศึกษาและเก็บรวบรวมมาจึงเป็นข้อมูลที่นำมาใช้กันอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งอาจมีข้อมูลบางอย่างได้รับการปรับปรุงและแก้ไขหลังจากที่ได้ทำการศึกษาและเก็บรวบรวมไปแล้วบ้าง หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำต้องขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย ผู้จัดทำหวังอย่างยิ่งว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะสามารถทำประโยชน์ให้กับการศึกษาด้านนี้ต่อไป

อรกานต์ ธรรมเจริญทิพย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณคุณครอบครัว พ่อแม่ ที่คอยสนับสนุนมาตลอด ให้ทั้งกำลังใจและกำลังทรัพย์ คอยเป็นห่วงคอยถามไถ่ พาไปติดต่อไปขอข้อมูล เอาของมาให้ และความใส่ใจดูแลด้วยความรักตลอดมา

ขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกๆท่านที่มอบวิชาความรู้ อบรมสั่งสอนมาตั้งแต่ปี 1

ขอขอบพระคุณอาจารย์ประสิทธิ์ สุไลมาน ที่เป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ช่วยสอนช่วยแนะนำ ให้ความช่วยเหลือมาโดยตลอด อดทน ดูแลและคอยห่วงมาตลอด 1 ปีจนจบทีสิส

ขอบคุณอาจารย์แบงค์ (ผศ.ดร. ชุมพร มูรพันธุ์) ที่ให้กำลังใจตอนที่ยังไม่ได้แอดไวเซอร์ อาจารย์ผึด (รศ. กฤษฎา อินทรสถิตย์) อาจารย์วิว (ผศ.ดร. อันธิกา สวัสดิ์ศรี) และอาจารย์ฉัตร ที่ให้คำแนะนำข้อแก้ไข

ขอบคุณพี่โอม K2 Exhibit (คุณจตุพร สุคันธมาลย์) ที่ให้คำแนะนำ แนวทางการคิดการออกแบบ จากตอนแรกที่ไม่รู้จะเริ่มตรงไหนดีที่คิดจะทำ Star Wars

ขอบคุณเพื่อนกรุ๊ปเอาไรไปตรวจ ฟ้าและกราฟ ที่สู้มาด้วยกัน คอยถามกัน ให้กำลังใจกันตลอด และเพื่อนร่วมกลุ่มตรวจทุกๆคน

ขอขอบคุณ มิ้ว จิตติมา อ่อนนิ่ม ที่เป็นเพื่อนที่ดีมาโดยตลอด 5 ปี คอยเตือน และช่วยเหลือ ให้กำลังใจในทุกๆเรื่องมาตลอด สนุ๊กเกอร์ วรุฒ ตันสุรัตน์ ที่คอยให้กำลังใจ คอยเตือน อยู่เคียงข้าง และให้ความช่วยเหลืออย่างเต็มที่ที่สุดเสมอมา

ขอขอบคุณเพื่อนๆ เอิน ที่มาคอยเคาะห้องคอยมาหามาถามไถ่ ให้ยืมอุปกรณ์ มิ้ว (หลีด) ที่ค่อยให้ข้อมูล คอยตอบคำถามต่างๆ มิ้น โอม น้ำผึ้ง ที่คอยช่วยเหลือด้านการใช้โปรแกรมเรนเดอร์ และคอยเป็นห่วง เอาตีฟไปเรนเดอร์ให้ ยิมที่ให้ความสนใจกับทีสิสเรา

ขอขอบคุณ พี่ๆน้องๆรหัส 64 ที่มาช่วยเหลืออย่างเต็มที่ น้องกาย น้องแพร ที่ช่วยตัดโมเดลให้จนเสร็จ ทำถึงเช้าอยู่หลายวัน น้องเต้ ที่มาอดหลับอดนอนถึงเช้าช่วยทำตีฟ ช่วยเรนเดอร์ และให้ความรู้ในการใช้ 3D Max น้องธัช ที่ช่วยใส่แมท เรนเดอร์ตีฟให้ พี่ต้วย ที่ช่วยทำแปลนไฟให้ พี่ตี้ ที่มาหามาถามไถ่ และช่วยปั้นโครง Villa

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอขอบคุณคำแนะนำ และกำลังใจก่อนการจูรี่จาก อาจารย์เต้ย อาจารย์ประสิทธิ์ และอาจารย์ผืด

ขอบคุณอาจารย์กลุ่มจูรี่ อาจารย์เต้ย อาจารย์หยา อาจารย์ตู่ ที่ให้คำแนะนำคำติชม ให้มุมมองและวิธีคิดที่กว้างขึ้น ดีใจมากค่ะที่ได้จูรี่กับกลุ่มอาจารย์ แม้ว่าโครงการเสนอแนะ Star Wars Planet Resort จะไม่สมบูรณ์แบบ 100% แต่คำว่า "ใจเต้น" กับคำว่า "ถ้ามีจริง ผมก็จะไปนะ" จากอาจารย์ตู่ในมุมของคนที่ชอบ Star Wars มันทำให้หนูภูมิใจกับสิ่งที่คิดที่ได้พยายามทำลงไป

ขอบคุณน้องรหัสน้องโค น้องหมอก น้องเต้ น้องซัน น้องอีฟ ที่มาช่วยติดแพลทถือแพลทตอนจูรี่

ขอขอบคุณทุกๆคนที่มีส่วนร่วม ส่วนช่วย และให้กำลังใจตลอดมาในชีวิตมหาลัย และทำทีสิสครั้งนี้ที่อาจจะไม่ได้เขียนเอาไว้ในกิตติกรรมประกาศนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์ประสม รังสิโรจน์ และผู้มีพระคุณในการก่อตั้งคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ทำให้ได้มีโอกาสเข้ามาศึกษา ได้พบเจอกับทุกๆคน และประสบการณ์ที่หาไม่ได้จากที่ไหน และสำเร็จการศึกษา ณ ที่แห่งนี้

อรกานต์ ธรรมเจริญทิพย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ง
คำนำ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ประวัติความเป็นมา และความสำคัญของโครงการ	1
1.2 เหตุผลสนับสนุนโครงการ	2
1.3 จุดประสงค์ของโครงการ	2
1.4 กลุ่มเป้าหมาย	3
1.5 ภาพลักษณ์ของโครงการ	3
1.6 ที่ตั้งโครงการ	
1.6.1 ลักษณะพึงประสงค์ของที่ตั้ง	4
1.6.2 การวิเคราะห์ที่ตั้งของโครงการ	4
1.6.3 การเข้าถึงโครงการ	6
1.7 ลักษณะอาคาร	
1.7.1 ลักษณะพึงประสงค์ของอาคาร	6
1.7.2 การวิเคราะห์อาคาร	6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
1.7.3 แบบอาคาร	7
1.8 องค์ประกอบของโครงการ	16
1.9 ขอบข่ายและขอบเขตของโครงการ	17
1.10 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	20
บทที่ 2 ข้อมูลทั่วไป ข้อมูลสนับสนุนโครงการ	
2.1 ข้อมูลพื้นฐานของโครงการ	21
2.1.1 ความหมายของโรงแรม	21
2.1.2 ประเภทของโรงแรม	24
2.1.3 ลักษณะเฉพาะของประเภทโครงการ	27
2.1.4 องค์ประกอบของโครงการ	29
2.1.5 สายการบริหารและอัตรากำลังพื้นฐาน	50
2.2 กรณีศึกษาเปรียบเทียบ	70
2.2.1 กรณีศึกษา โรงแรม Bvlgari Resort , Bali	70
2.2.2 กรณีศึกษา โรงแรม Armani Hotel , UAE	71
2.2.3 Iniala ,Phungnga ,Thailand	73

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
2.3 ข้อมูลเฉพาะโครงการ	74
2.3.1 ประวัติความเป็นมาของโครงการ	74
2.3.2 เอกลักษณ์ของโครงการ	76
2.3.3 สายงานบริหารและอัตรากำลัง	77
2.3.4 องค์ประกอบโครงการ	78
2.4 ระบบสภาพแวดล้อมภายในและวัสดุ	80
2.4.1 ลักษณะทางสถาปัตยกรรมของอาคาร	80
2.4.2 ระบบโครงสร้างอาคาร	81
2.4.3 ระบบสภาพแวดล้อมภายในอาคาร	81
2.4.4 วัสดุในการตกแต่งภายใน	96
บทที่ 3 กลุ่มเป้าหมาย พฤติกรรม และพื้นที่ที่ต้องการ	
3.1 ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย	101
3.2 พฤติกรรมผู้ให้และผู้รับบริการ	103
3.2.2 ผู้รับบริการ	103
3.2.3 ผู้ให้บริการ	103
3.3 พื้นที่ที่ต้องการของโครงการ	106

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล และแนวคิดในการออกแบบ	
4.1 การวิเคราะห์ข้อมูล	112
4.1.1 การวิเคราะห์ที่ตั้งและอาคาร	112
4.1.2 การวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์ของพื้นที่	122
4.1.3 แผนภาพความสัมพันธ์ของพื้นที่แบบวงกลม	123
4.1.4 ตารางสรุปผลพื้นที่ที่ต้องการและแผนภูมิวงกลมเปรียบเทียบขนาดพื้นที่	126
4.1.5 การวิเคราะห์ขนาดพื้นที่ และเส้นทางสัญจร	133
4.1.6 การวิเคราะห์กลุ่มพื้นที่สัมพันธ์	134
4.2 แนวความคิดในการออกแบบ	135
4.2.1 แนวความคิดในการออกแบบ	135
4.2.2 ธีม หรือ Mood Board	136
บทที่ 5 ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน	
5.1 ผังบริเวณของโครงการ	138
5.2 ผังเฟอร์นิเจอร์ของอาคาร	139
5.3 ผังเพดานของอาคารโครงการ	140
5.4 ผังไฟฟ้าของอาคารโครงการ	140

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
5.5 รูปตัดของอาคารโครงการ	144
5.6 ภาพทัศนียภาพภายในโครงการ	145
5.7 ภาพไอโซเมตริก	154
5.8 หุ่นจำลอง	154
บรรณานุกรม	ฐ
ภาคผนวก	ฑ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ประวัติความเป็นมา และความสำคัญของโครงการ

ภาพยนตร์ชุดมหากาพย์แนวอวกาศ STAR WARS สร้างโดย จอร์จ ลูคัส ดำเนินเรื่องในจักรวาลสมมติ มีมนุษย์ต่างดาวหลายเผ่าพันธุ์ หุ่นยนต์รับใช้และยานอวกาศพบได้ทั่วไป การเดินทางในอวกาศเป็นเรื่องธรรมดา ภาพยนตร์ STAR WARS ออกฉายปรากฏสู่สายตาชาวโลกครั้งแรกเมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม ค.ศ. 1977 ในชื่อ STAR WARS Episode 4 : A New Hope ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงจากทั่วโลกจนเกิดเป็นปรากฏการณ์ และเกิดฐานแฟนคลับมากมายทั่วโลก จนมีการสร้างภาคต่อ โดยเว้นระยะห่างแต่ละภาคเป็นเวลา 3 ปี ในปัจจุบันภาพยนตร์ได้ดำเนินเรื่องออกฉายเป็นที่เรียบร้อยทั้งหมด 7 ภาค และภาคแยก 1 ภาค นอกเหนือจากภาพยนตร์ที่มีการออกฉายในโรงภาพยนตร์แล้วยังมีการสร้างเรื่องราวขยายความต่อยอดกันไปในรูปแบบของสื่อต่างๆ ได้แก่ หนังสือการ์ตูน , เกมส์ , การ์ตูนแอนิเมชั่น , แอนิเมชั่น ทีวีซีรี่ , นวนิยาย ซึ่งสื่อต่างๆเหล่านี้มีชื่อเรียกเฉพาะว่าจักรวาลขยาย (Unversed Expand) โดยมีทั้งภาคที่เป็นเหตุการณ์ย้อนหลังก่อนภาคภาพยนตร์ , ภาคขยายความระหว่างช่วงรอยต่อของแต่ละภาค ไปจนถึงภาคต่อจากภาพยนตร์ จนถึงปัจจุบันก็ยังคงมีการสร้างสรรค์ซีรี่ย์ใหม่ๆขึ้น โดยมี STAR WARS Episode 4 ที่แฟนๆทั่วโลกให้เกียรติเป็นมาตรฐานจุดนับตั้งต้นสำหรับการอ้างอิงเรื่องราวต่างๆในจักรวาลสตาร์วอร์ส

นับตั้งแต่จักรวาลแห่งสงคราม STAR WARS ได้อุบัติขึ้นจวบจนถึงปัจจุบันล่วงเลยเข้าปีที่ 40 แล้ว STAR WARS ถือเป็นแบรนด์ภาพยนตร์ที่แข็งแรงมาก และสร้างรายได้อย่างมหาศาลตลอดมาทั้งในภาคภาพยนตร์และจักรวาลขยาย รวมไปถึงของเล่นของสะสมต่างๆ ด้วยความคลาสสิคและความผูกพันกับตัวละครของเหล่าแฟนคลับมีงานวิจัยของ Nielsen ระบุว่าแฟนๆของ STAR WARS ส่วนใหญ่ที่สหรัฐฯนั้นมีอายุระหว่าง 35 - 49 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่กำลังมีรายได้ดีมากๆ ประกอบกับเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ในปัจจุบันที่ยังออกฉายไม่หมด และยังสามารถต่อยอดแตกแขนงต่อไปได้อีกเรื่อยๆในจักรวาลขยาย ทำให้เกิดกลุ่มแฟนคลับตามมาอย่างต่อเนื่องในทุกเพศทุกวัย จะเห็นได้ว่า STAR WARS ไม่ได้เป็นเป็นเพียงภาพยนตร์ แต่เป็นแบรนด์ที่แข็งและมี Loyalty ที่สูงมาก

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่าตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน STAR WARS นั้นได้กลายเป็นตำนานหนึ่งในวงการภาพยนตร์ มีฐานแฟนคลับที่เหนียวแน่นจากทั่วโลกสามารถสร้างรายได้ได้อย่างมหาศาล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และขับเคลื่อนแบรนด์สู่อุตสาหกรรมของการบริโภคได้อย่างถล่มทลาย จนสามารถเรียกได้ว่าสินค้าใดก็ตามที่เป็น STAR WARS นั้นสามารถขายตัวเองได้อย่างอัตโนมัติโดยเฉพาะกับกลุ่มแฟนคลับ

1.2 เหตุผลสนับสนุนโครงการ

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ สตาร์วอร์ส แพลนเน็ต รีสอร์ท จัดทำขึ้นเพื่อแสดงถึงความสำคัญของแบรนด์ภาพยนตร์นี้ ซึ่งมีความน่าสนใจในเรื่องราว มีอิทธิพลต่อกลุ่มลูกค้า สามารถสร้างฐานลูกค้าให้เพิ่มขึ้นได้เรื่อยๆ และสามารถทำรายได้ได้อย่างมหาศาลพอๆกับธุรกิจทรัพยากรที่สำคัญอื่นๆ การเลือกซื้อสื่อหรือของเล่นของสะสมต่างๆของ STAR WARS นั้นเป็นเรื่องปกติและสามารถดึงดูดกลุ่มแฟนคลับและผู้ที่ชื่นชอบให้ตัดสินใจซื้อได้มาตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน จึงมีแนวคิดที่จะนำธีมของสถานที่และฉากจากภาพยนตร์มาถ่ายทอดเป็นรูปแบบการพักผ่อน และพื้นที่กิจกรรมที่แปลกใหม่ เพื่อให้ผู้เข้าพักสัมผัสบรรยากาศเหมือนกับในภาพยนตร์ ตอบสนองความต้องการของกลุ่มแฟนคลับโดยเฉพาะ และยังดึงดูดผู้เข้าพักทั่วไปได้ด้วยความแปลกใหม่ของรูปแบบที่พักที่เป็นธีมรีสอร์ท ซึ่งในประเทศไทยยังไม่เคยมีธีมรีสอร์ทเกิดขึ้นอย่างเต็มรูปแบบมาก่อน

โครงการเสนอแนะนี้ไม่ได้เป็นเพียงรีสอร์ทที่ใช้ชื่อ STAR WARS เป็นเครื่องหมายการค้าเท่านั้น แต่ยังทำให้เห็นถึงอิทธิพลที่ส่งผลต่อการเลือกใช้สินค้าและบริการ โดยเป็นการดึงดูดที่ไม่ต้องใช้คำพูดใดๆ ก็สามารถสื่อสารให้กลุ่มฐานแฟนคลับที่หนาแน่น และกลุ่มเป้าหมายบุคคลทั่วไปถูกดึงดูดเข้ามาใช้งานได้ด้วยเอกลักษณ์ที่ชัดเจน และยังเป็นการสร้างความประทับใจต่อกลุ่มเป้าหมายบุคคลทั่วไปจนอาจทำให้ฐานแฟนคลับซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักนั้นเพิ่มมากยิ่งขึ้นต่อไปอีกด้วย

1.3 จุดประสงค์ของโครงการ

1. เป็นสถานที่พักผ่อนที่นำบรรยากาศของภาพยนตร์สำหรับกลุ่มแฟนคลับ ผู้ที่ชื่นชอบและติดตามโดยเฉพาะ
2. สนับสนุนการท่องเที่ยวด้วยการเพิ่มทางเลือกของสถานที่พักผ่อนรูปแบบใหม่ที่น่าตื่นตาตื่นใจสำหรับนักท่องเที่ยวทั่วไป
3. เป็นศูนย์กลางของสินค้าและของสะสมหายากของแบรนด์ภาพยนตร์
4. เป็นสถานที่ให้บริการกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับโลก STAR WARS
5. ช่วยส่งเสริมและกระตุ้นเศรษฐกิจภายในประเทศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 กลุ่มเป้าหมาย

ตารางที่ 1.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย	ลักษณะความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย
1. กลุ่มแฟนคลับผู้ชื่นชอบ และติดตามแบรนด์ภาพยนตร์ชุด STAR WARS ทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ	ต้องการมาสัมผัสบรรยากาศที่ทำให้รู้สึกเหมือนเข้าไปอยู่ในโลกของจักรวาลสมมติ และทำกิจกรรมที่อิงจากภาพยนตร์ชุด STAR WARS ที่ตนชื่นชอบ
2. ครอบครัวที่มีเด็กอายุ 7 – 14 ปี	ต้องการมาสัมผัสบรรยากาศของที่พักทางเลือกใหม่เสริมสร้างจินตนาการท่ามกลางธีมรีสอร์ทภาพยนตร์ชุด STAR WARS และเพลิดเพลินไปกับกิจกรรมภายในโครงการที่อิงจากภาพยนตร์ชุด STAR WARS
3. กลุ่มนักท่องเที่ยวทั่วไปทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ	ต้องการมาสัมผัสบรรยากาศของที่พักทางเลือกใหม่ที่แตกต่างจากที่พักทั่วไปเป็นประสบการณ์การเข้าพักที่แปลกใหม่ โดยตัวรีสอร์ทมีบรรยากาศของสถานที่และกิจกรรมตามเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ชุด STAR WARS

1.5 ภาพลักษณ์ของโครงการ

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ สตาร์วอร์ส แพลนเน็ต รีสอร์ท เป็นสถานที่พักผ่อนโดยใช้ภาพลักษณ์ของแบรนด์ภาพยนตร์ STAR WARS มาใช้ภายในรีสอร์ททั้งสถานที่ในภาพยนตร์ ฉาก และเอกลักษณ์ของตัวละคร การให้บริการโดยใช้ภาพลักษณ์ของแบรนด์ภาพยนตร์เป็นตัวสื่อสาร เสมือนกับผู้เข้าพักได้หลุดเข้าไปในโลกของจักรวาลสมมติในภาพยนตร์ ซึ่งผู้เข้าพักยังรู้สึกถึงการพักผ่อนไปกับบรรยากาศธรรมชาติและอากาศบริสุทธิ์ และมีพื้นที่กิจกรรมสร้างความสนุกสนานโดยอิงจากภาพยนตร์ได้แก่ ส่วน Library Store ที่รวบรวมของสะสมและจักรวาลขยาย , ส่วนกิจกรรม Interactive และพื้นที่จัดแข่งขัน E-sport ,ส่วน Restaurant ที่บริการอาหารฟิวส์ชั่น ,

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่ลานและอาคารหอดูดาว เป็นต้น ทำให้ธีมรีสอร์ทแห่งนี้ไม่ได้เป็นแค่ที่พักเพื่อนอนหลับค้างคืนเท่านั้นแต่จะเป็นแหล่งดึงดูดแห่งใหม่ที่จะช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจให้กลุ่มเป้าหมายเข้ามาพักผ่อนทั้งจากในประเทศและต่างประเทศ

1.6 ที่ตั้งโครงการ

1.6.1 ลักษณะพึงประสงค์ของที่ตั้ง

เลือกที่ตั้งโครงการให้อยู่ใน ขอบเขตจังหวัดนครราชสีมา เนื่องจากเป็นจังหวัดที่ตั้งอยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ อยู่บนที่ราบสูงโคราช พื้นที่โดยส่วนใหญ่เป็นพื้นที่อุทธยานแห่งชาติ มีธรรมชาติที่สวยงาม ภูเขารายล้อม และอากาศบริสุทธ์มีกลิ่นอายบรรยากาศแบบตะวันตกผสมอยู่ด้วย จึงได้เลือกพิจารณาเลือกที่ตั้งโครงได้แก่

ก. บริเวณใกล้อุทยานแห่งชาติเขาใหญ่แหล่งผลิตโอโซนที่ใกล้กรุงเทพฯที่สุด

ข. บริเวณที่เห็นทัศนียภาพของภูเขาและธรรมชาติโดยรอบ

ค. เป็นพื้นที่ที่อยู่ในบริเวณที่สามารถดูดาวได้

1.6.2 การวิเคราะห์ที่ตั้งของโครงการ

พิกัด : 14.820857, 101.544657

ขนาดพื้นที่ : ประมาณ 45,000 ตารางเมตร

อาณาเขตที่ตั้ง : ทิศเหนือ แนวป่าเขายายเที่ยง

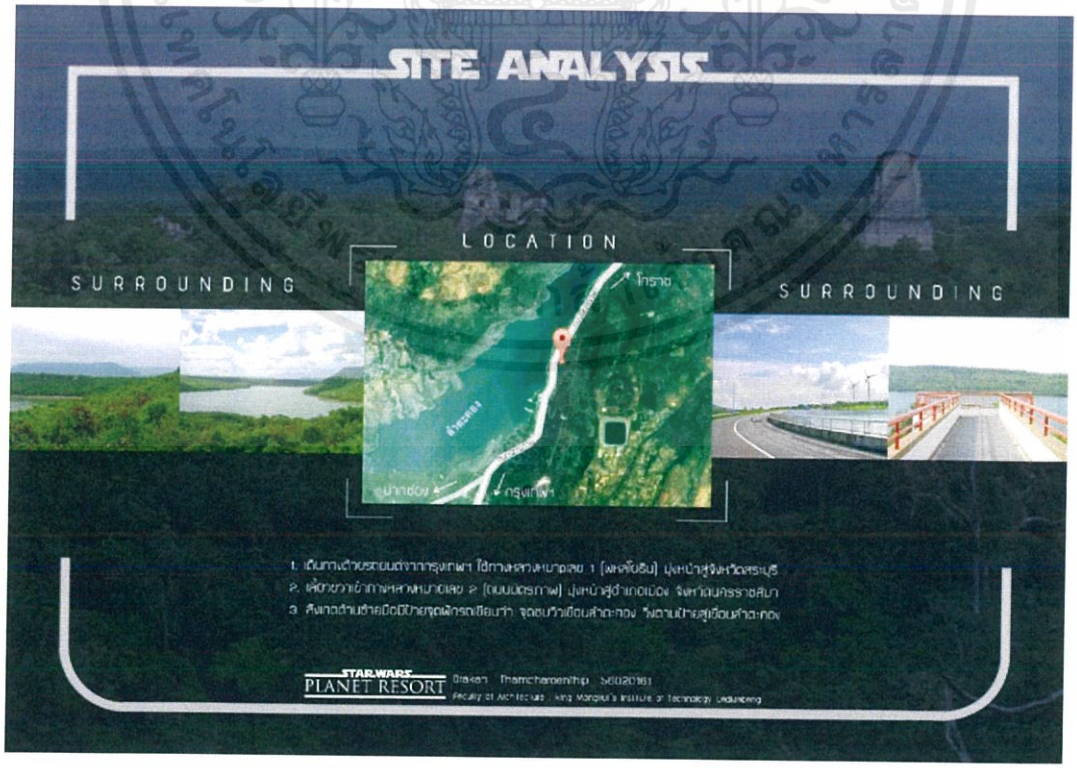
ทิศใต้ แนวป่าเขายายเที่ยง

ทิศตะวันออก แนวป่าเขายายเที่ยง

ทิศตะวันตก ถนนมิตรภาพติดกับเขื่อนลำตะคอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 1.1 ภาพถ่ายทางอากาศแสดงที่ตั้งโครงการ



ภาพที่ 1.2 ที่ตั้งและลักษณะบริเวณโดยรอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6.3 การเข้าถึงโครงการ

เดินทางโดยรถยนต์จากกรุงเทพฯ ไปตามทางหลวงหมายเลข 1 (พหลโยธิน) จากนั้นเลี้ยวเข้าถนนมิตรภาพ มุ่งไปทางจังหวัดนครราชสีมา จะถึงทางเข้าเขื่อนลำตะคอง จากนั้นเลี้ยวซ้ายเข้าสู่บริเวณโครงการ เป็นระยะทาง 195 กม. จากกรุงเทพฯ

1.7 ลักษณะอาคาร

1.7.1 ลักษณะพึงประสงค์ของอาคาร

1. เป็นอาคารคอนกรีตสไตล์โมเดิร์น มีความทันสมัย โดดเด่น
2. พื้นที่ภายในอาคารมีความเชื่อมต่อถึงกัน
3. ความสูงใน 2 ชั้นแรกมีความสูงมากกว่า 3.00 เมตร
4. มีช่องเปิดรับอากาศและทัศนียภาพภายนอก

1.7.2 การวิเคราะห์อาคาร

ชื่อโครงการ : The Lit Bangkok Hotel

สถาปนิก : VasLab

ลักษณะทางสถาปัตยกรรมสไตล์โมเดิร์น (Modern Style) มีจุดเด่นด้วยดีไซน์การออกแบบและการใช้วัสดุ คือเปลือกของอาคารที่ทำด้วยอะลูมิเนียม มีการจัดวางแผ่นอะลูมิเนียม และเจาะรูคละขนาด ไล่ระดับกระจายออกไปทำหน้าที่เป็นทั้งผนังเบาบังแดดไม่ให้ส่องเข้าอาคารโดยตรง และช่วยเสริมรูปลักษณ์ของอาคาร ให้เด่นชัดขึ้นด้วย ทำให้อาคารคอนกรีตเสริมเหล็กนี้ดูเบาลอยขึ้น

พื้นที่อาคารโดยประมาณ

อาคารมีทั้งหมด 7 ชั้น มีขนาดพื้นที่โดยประมาณ 7000.00 $ม^2$

เหตุผลในการเลือกอาคาร

1. ลักษณะอาคารมีความสวยงาม ทันสมัย
2. มีพื้นที่ภายในเชื่อมต่อถึงกัน
3. มีพื้นที่ภายในที่เป็น Double Space

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

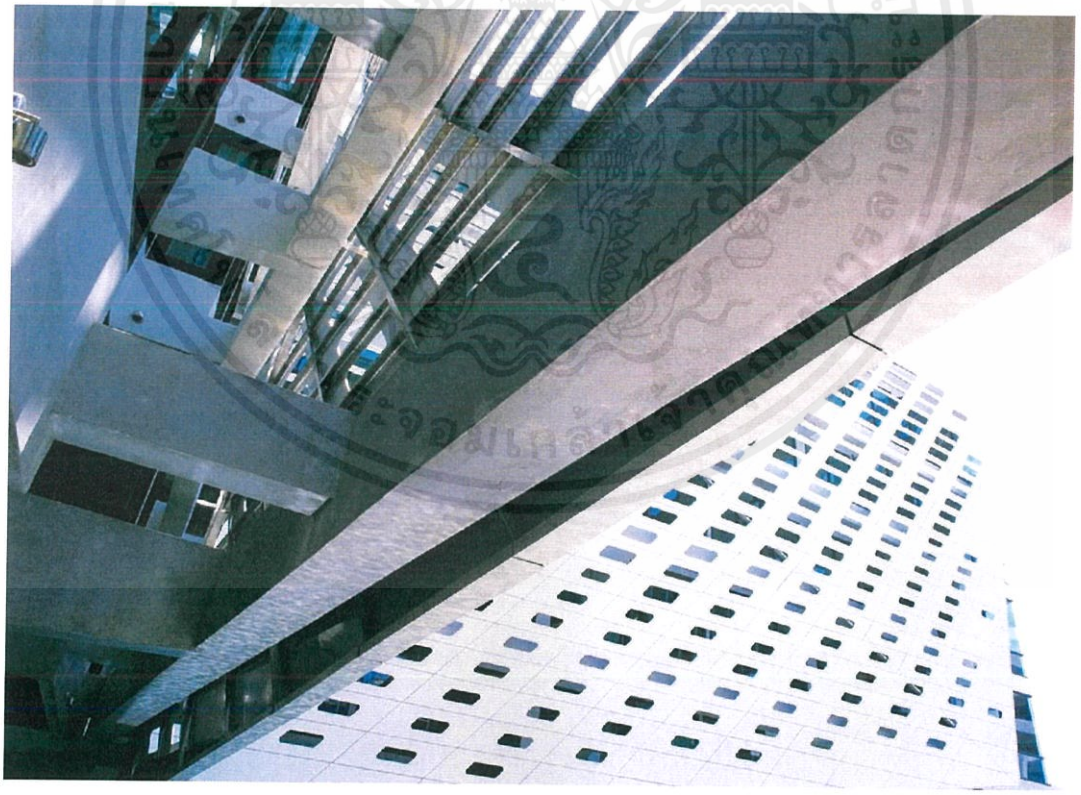
1.7.3 แบบอาคาร

ภาพที่ 1.3 ภาพถ่ายลักษณะภายนอกของอาคาร

ภาพที่ 1.4 ภาพถ่ายลักษณะภายนอกของอาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 1.5 ภาพถ่ายลักษณะเปลือกของอาคาร



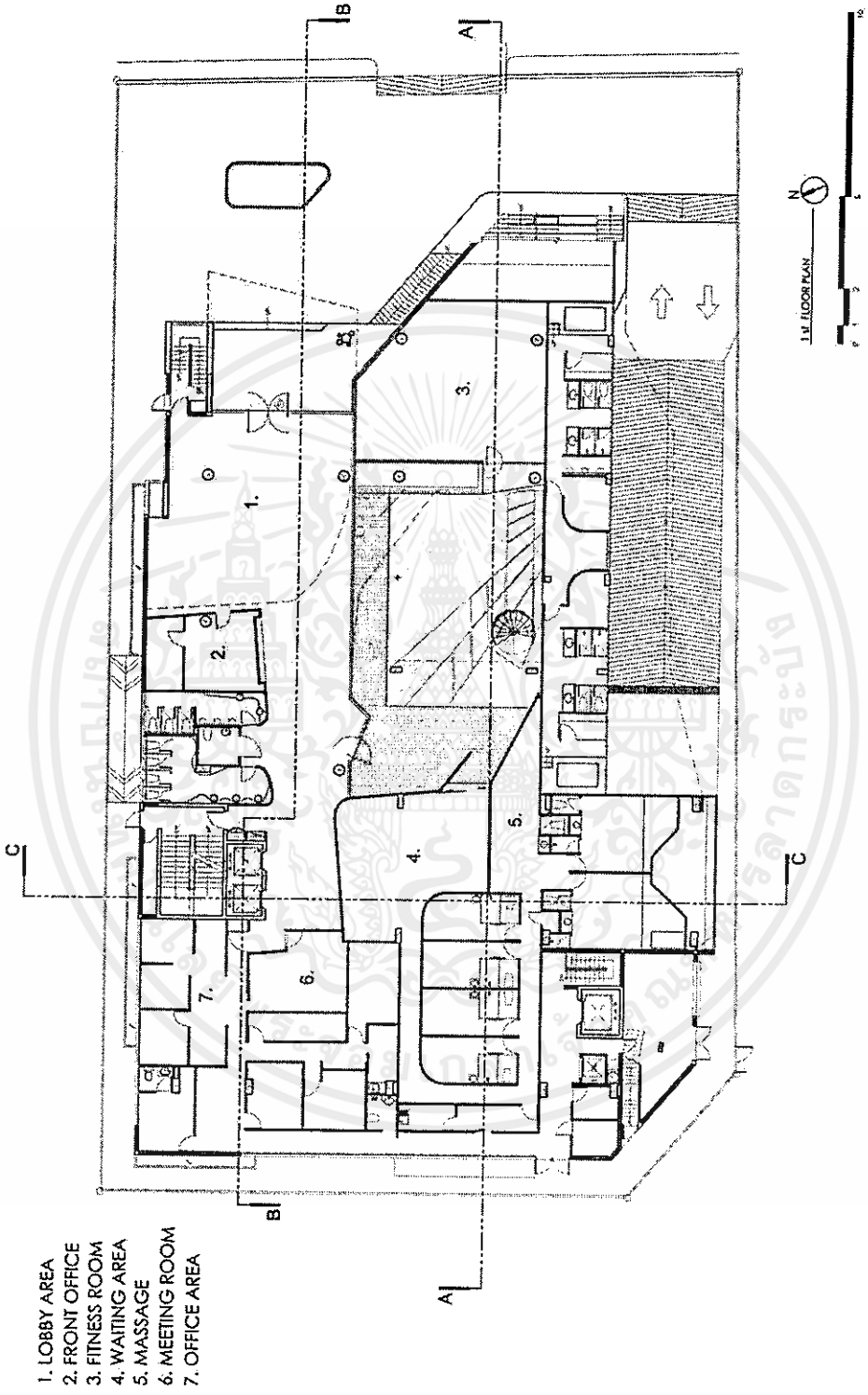
ภาพที่ 1.6 ภาพถ่ายลักษณะโครงสร้างเปลือกของอาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 1.7 ภาพถ่ายบริเวณ Double Space

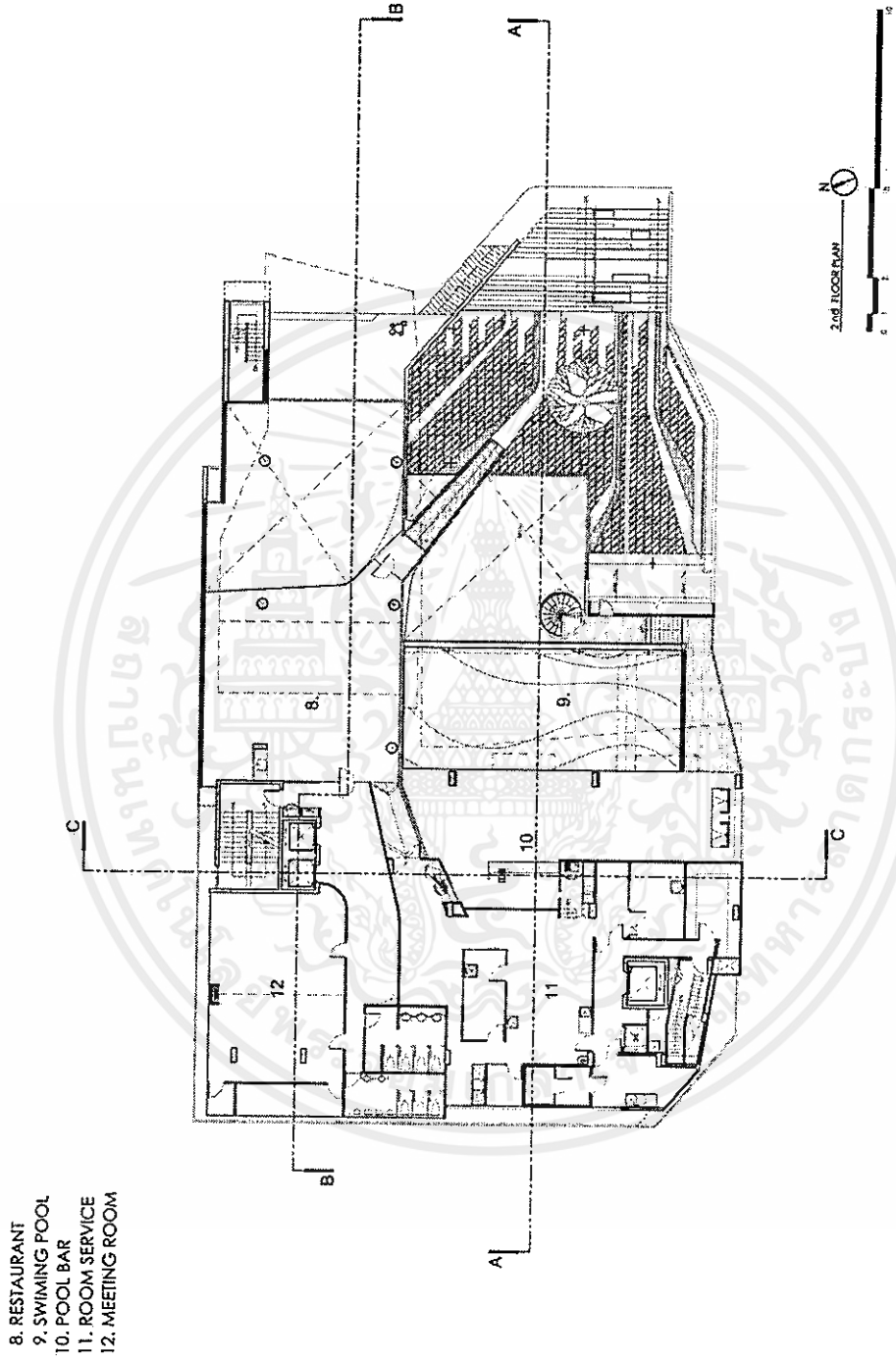
ภาพที่ 1.8 ภาพถ่ายบริเวณสระว่ายน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



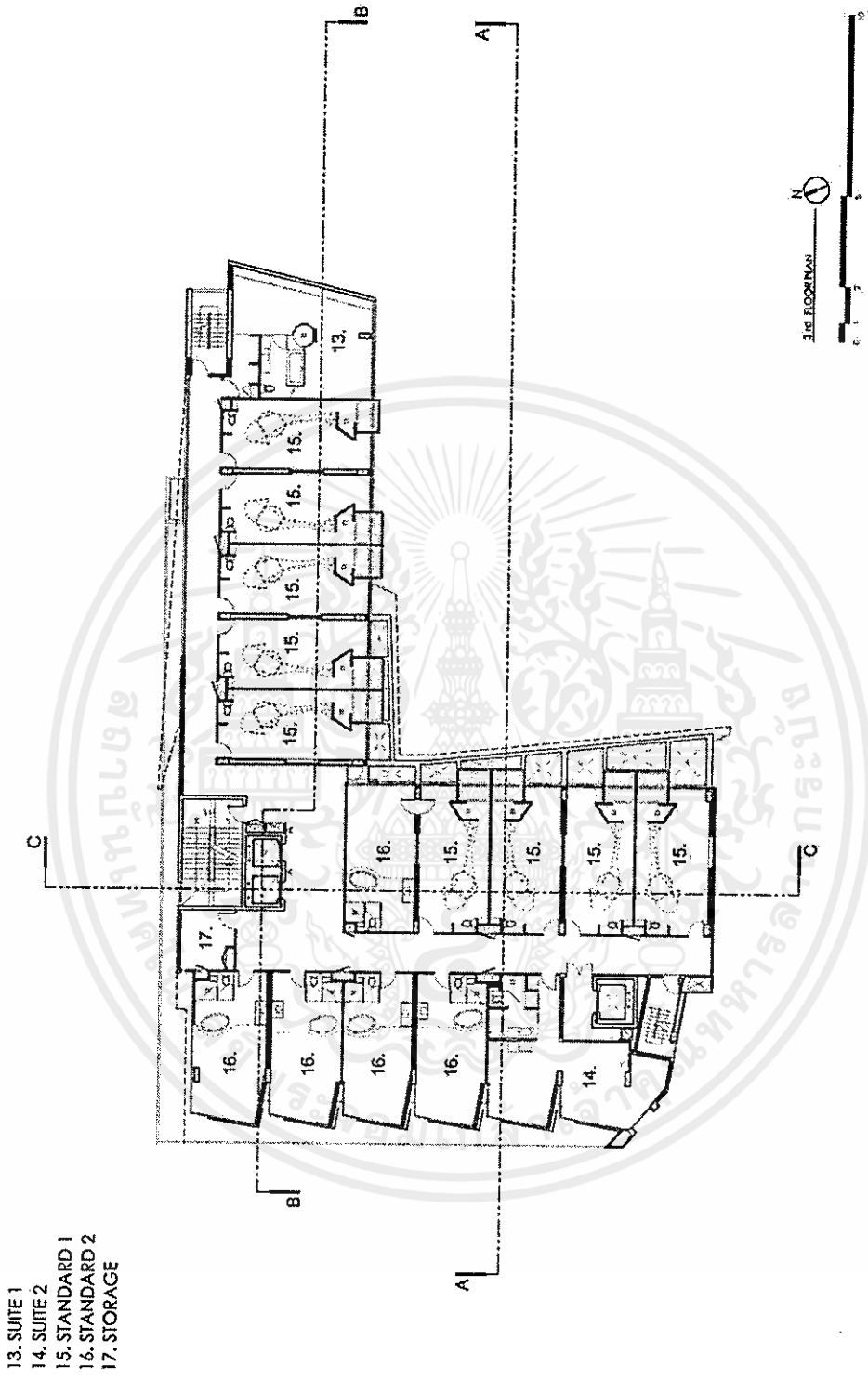
ภาพที่ 1.9 1st Floor Plan

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



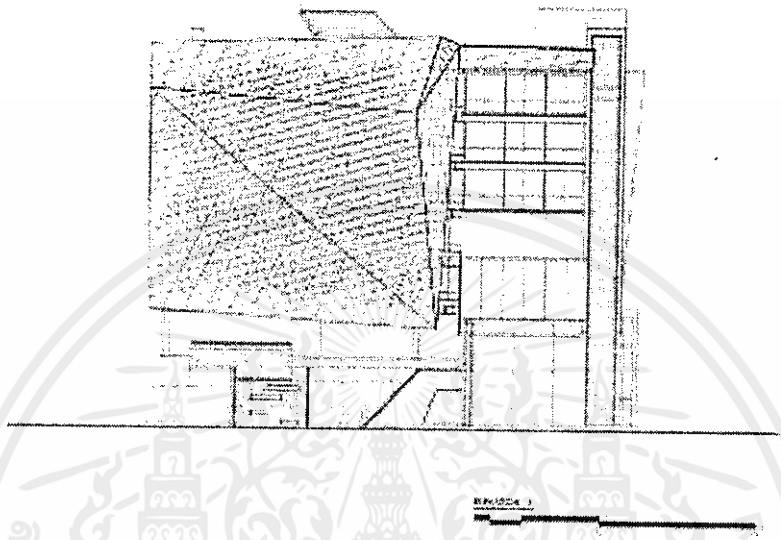
ภาพที่ 1.10 2nd Floor Plan

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

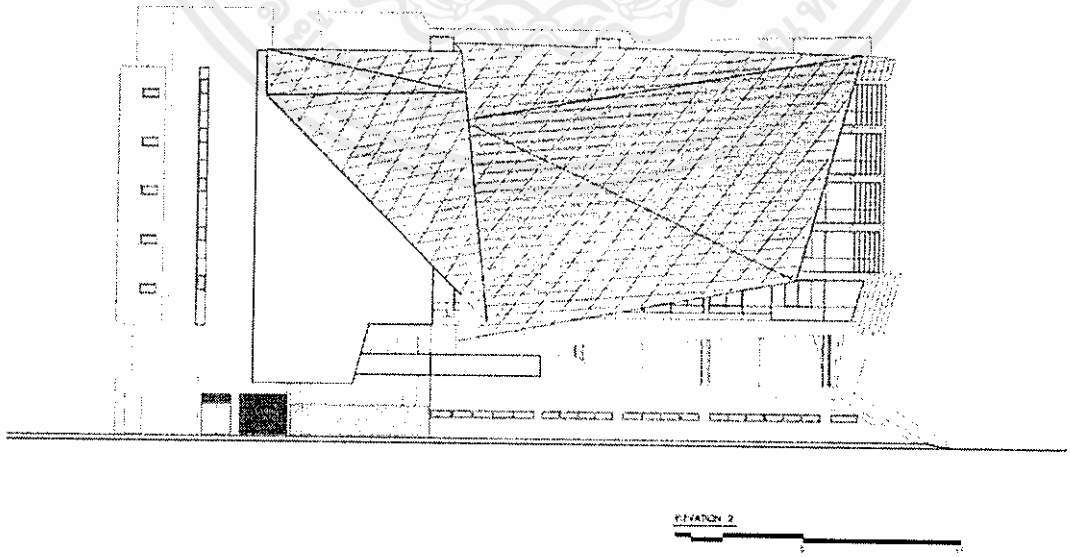


ภาพที่ 1.11 3rd,4th,5th,6th,7th Floor Plan

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

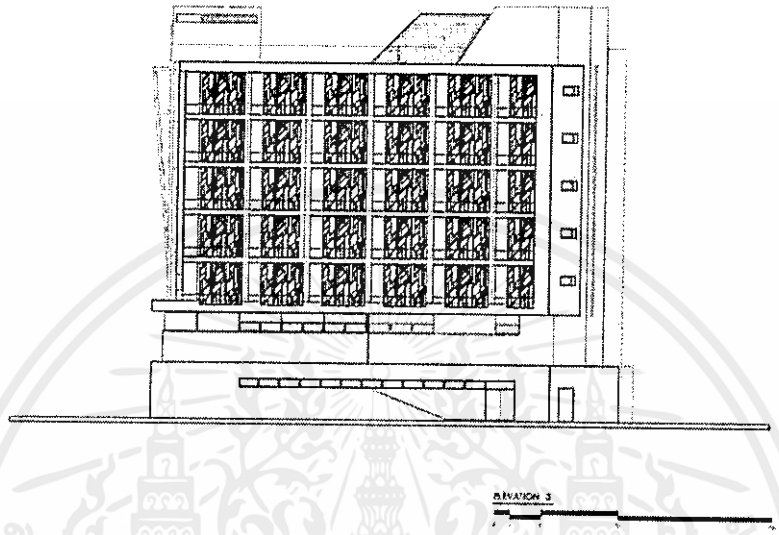


ภาพที่ 1.12 Elevation 1

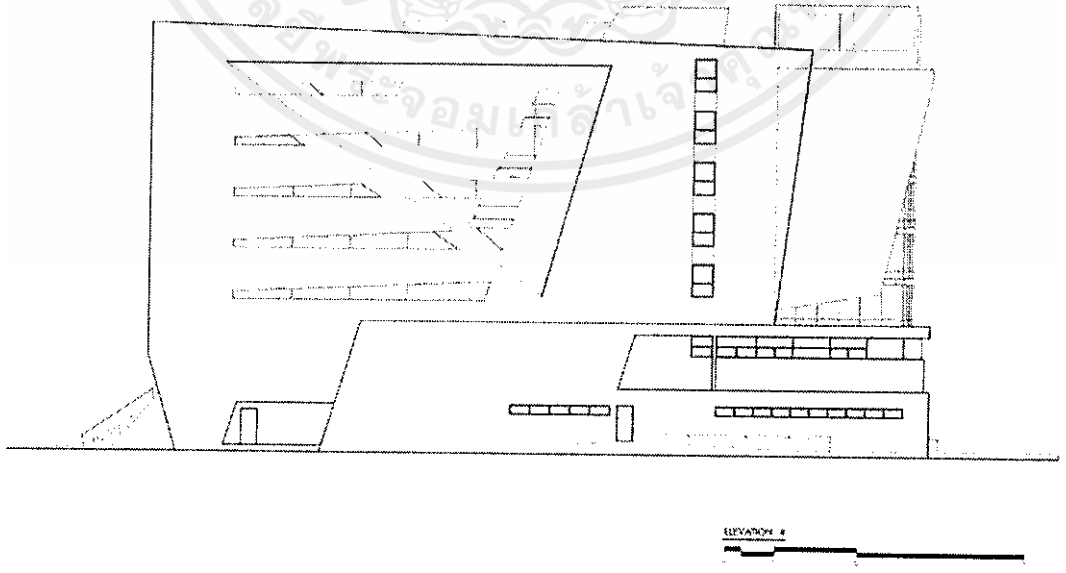


ภาพที่ 1.13 Elevation 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

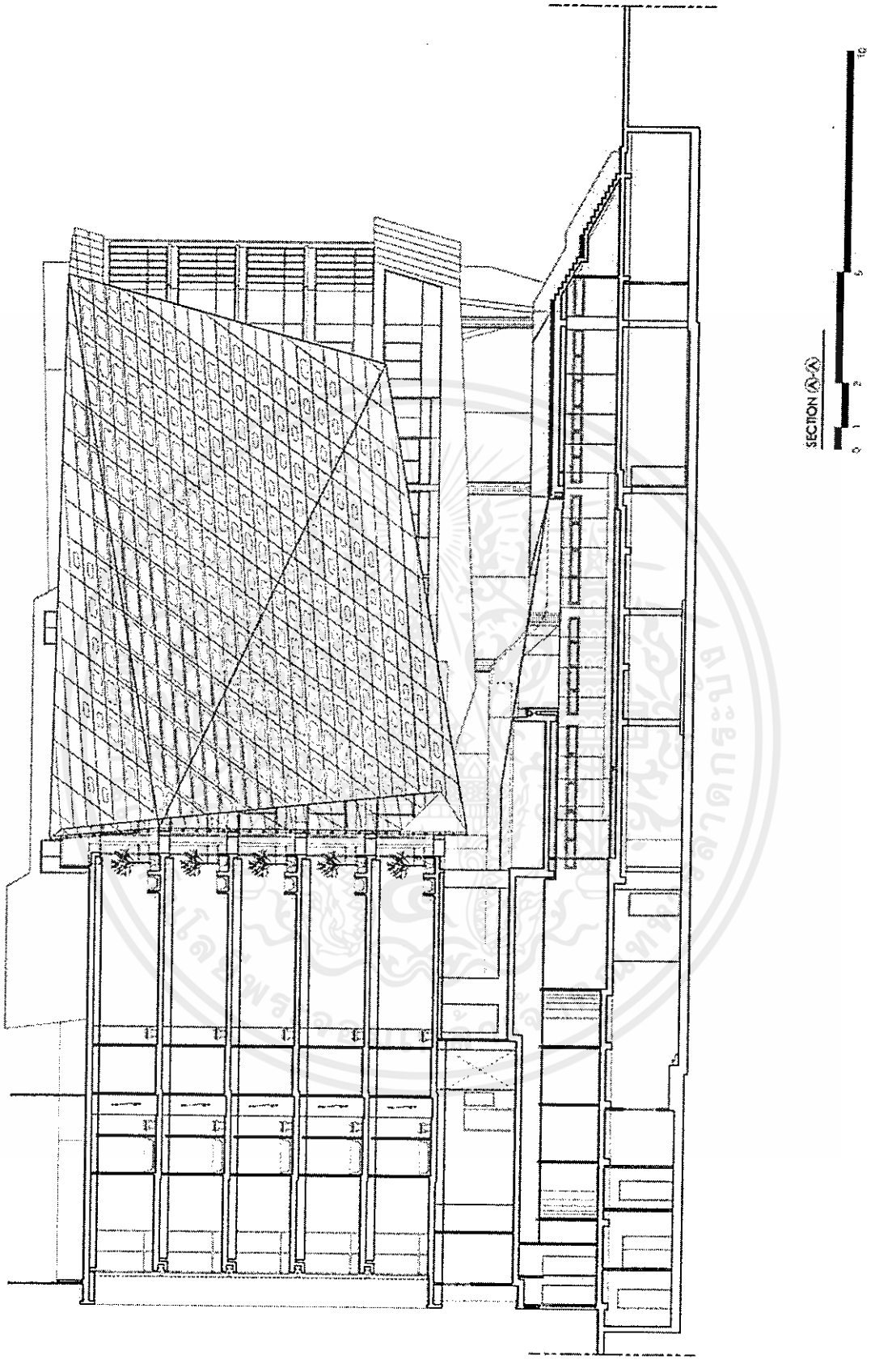


ภาพที่ 1.14 Elevation 3



ภาพที่ 1.15 Elevation 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.16 Section A - A

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8 องค์ประกอบของโครงการ

ตารางที่ 1.2 องค์ประกอบของโครงการ

จุดประสงค์ของโครงการ	กิจกรรม	องค์ประกอบในโครงการ
1. เป็นสถานที่พักผ่อนที่นำบรรยากาศของภาพยนตร์สำหรับกลุ่มแฟนคลับ ผู้ที่ชื่นชอบและติดตาม	- เข้ามาสัมผัสบรรยากาศของสถานที่ใน ภาพยนตร์ที่ตนชื่นชอบ ติดตาม	- บริเวณทั้งหมดของโครงการ
2. สนับสนุนการท่องเที่ยวด้วยการเพิ่มทางเลือกของสถานที่พักผ่อนรูปแบบใหม่ที่น่าตื่นตาตื่นใจสำหรับนักท่องเที่ยวทั่วไป	- เข้ามาพักผ่อนในที่พักรูปแบบธีมรีสอร์ท - การรับประทานอาหาร	- Room - Bespin Room - Kamino Room - Courasant Room - Naboo Room - Tatooine Villa - Lounge - Death Star Lounge - Bespin Lounge - Dex's Café - Naboo Restaurant - Courasant All Day Dining - Jabba's Bar

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เป็นศูนย์กลางของสินค้าและของสะสมหายากของแบรนด์ภาพยนตร์	- การจัดแสดงของสะสมหายากของแบรนด์ภาพยนตร์ - จำหน่ายสินค้าและของสะสมหายากของแบรนด์ภาพยนตร์	- Jedi Temple Store - Collection Show
4. เป็นสถานที่ให้บริการกิจกรรมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับโลก STAR WARS	- เล่นกิจกรรม Interactive Gaming และ Simulator Gaming	- Flight of Falcon
5. ช่วยส่งเสริมและกระตุ้นเศรษฐกิจภายในประเทศ	- นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ เข้ามาใช้บริการ Star Wars Planet Resort	

1.9 ขอบข่ายและขอบเขตของโครงการ

ตารางที่ 1.3 ขอบข่ายและขอบเขตของโครงการ

องค์ประกอบ	ขนาดพื้นที่ ($ม^2$)	ขอบข่าย	ขอบเขต
1. ส่วนต้อนรับและบริการ			
- Entrance		O	O
- Lobby		O	O
- Death Star Lounge		O	O
- Lift Lobby		O	O
- Waiting Area		O	O

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบ	ขนาดพื้นที่ (ม^2)	ขอบข่าย	ขอบเขต
2. ส่วนบริการอาหารและเครื่องดื่ม			
- Dex's Café		O	O
- Naboo Restaurant		O	O
- Courasant All Day Dining		O	O
- Jabba's Bar		O	O
3. ส่วนบริการพิเศษ			
- Flight of Falcon		O	O
- Jedi Temple Store		O	O
- Collection Show		O	O
- Event Hall		O	
- Old Jedi Temple Patio		O	
- Docking Bay		O	O
4. ส่วนนันทนาการ			
- Fitness		O	O
- Swimming Pool		O	
5. ส่วนห้องพัก			
ห้องพัก 76 ห้อง			
- Bespin Room		O	O

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบ	ขนาดพื้นที่ (ม^2)	ขอบข่าย	ขอบเขต
- Kamino Room		O	O
- Courasant Room		O	O
- Naboo Room		O	O
- Tatooine Villa		O	O
6. ส่วนพนักงาน			
- Back of House		O	
- Control Room		O	
- Staff Room		O	
- Storage		O	
- Room Service		O	
- Maintenance		O	
7. ลานจอดรถ		O	
8. สวน		O	
รวมพื้นที่ใช้สอย			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.10 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ศึกษาการนำองค์ประกอบและเอกลักษณ์จากแบรนด์ภาพยนตร์มาออกแบบในรูปแบบสถาปัตยกรรมภายในเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานอย่างเหมาะสม

2. ศึกษาวิธีการออกแบบ และวางผังโครงการที่พักตากอากาศ

3. ศึกษาพฤติกรรม และการใช้พื้นที่ของผู้ใช้และผู้ให้บริการของที่พัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ข้อมูลทั่วไป ข้อมูลสนับสนุนโครงการ

2.1 ข้อมูลพื้นฐานของโครงการ

2.1.1 ความหมายของโรงแรม

โรงแรม หมายถึง สถานที่ประกอบการเชิงการค้าที่นักธุรกิจตั้งขึ้น เพื่อบริการผู้เดินทางในเรื่องของที่พักอาศัย อาหาร และบริการอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพักอาศัยและเดินทาง หรืออาคารที่มีห้องนอนหลายห้อง ติดต่อเรียงรายกันในอาคารหนึ่งหลังหรือหลายหลัง ซึ่งมีบริการต่าง ๆ เพื่อความสะดวกสบายและการพักผ่อนของผู้ที่มาเข้าพัก

โรงแรมเกิดขึ้นในสมัยโบราณประมาณช่วงยุคของอาณาจักรกรีกที่ผู้คนเริ่มเดินทางระหว่างเมืองไปมาหาสู่กัน แต่เดิมผู้เดินทางจะนอนตามถนนหรือนอนตามบ้านเรือนของประชาชนทั่วไป หรือตามโบสถ์ โดยแต่เดิมเป็นการให้ที่พักพิง มีอาหารให้ตามอัตภาพ ไม่มีค่าบริการ จนมีคนเปลี่ยนแนวคิดจากไม่ตรีจิตให้กลายเป็นธุรกิจขึ้นมาโดยเริ่มต้นที่ เมืองฟลอเรนซ์ ประเทศอิตาลี่ จนกระทั่งปี ค.ศ.1282 เริ่มมีการขายไวน์ อาหารง่ายๆ มีการใช้ระบบ ลงทะเบียนผู้เข้าพักขึ้น จนธุรกิจนี้แพร่หลายและทำกำไร จากนั้นไม่นานธุรกิจนี้เริ่มแพร่หลายไปยัง ประเทศเยอรมนี ฝรั่งเศส จนถึงสหราชอาณาจักร การโรงแรม มีพัฒนาการตลอดเวลา จากเดิมที่มีห้องพักเพียงอย่างเดียว สำหรับนักเดินทางก็พัฒนา ให้มีความหรูหรา สะดวกสบาย มีการบริการที่ดี โดยเฉพาะในสหราชอาณาจักร โรงแรมเป็นที่ของผู้ดี และขุนนาง นักการเมืองเท่านั้น โดยโรงแรมที่มีชื่อเสียงเรื่องความหรูหรามากของสหราชอาณาจักร คือโรงแรมซาวอย (Savoy Hotel) ในปี ค.ศ.1880 ซึ่งเป็นโรงแรมเดียวที่มี เครื่องกำเนิดไฟฟ้า โบสถ์ และ โรงละคร อยู่ในนั้น

คำว่า hotel มีที่มาจากภาษาฝรั่งเศสซึ่งแปลว่า คฤหาสน์ โรงแรมแห่งแรกในยุโรปคือ Hotel de Hanri IV (โฮเทล เดอ อองรี กัต) เมื่อปี ค.ศ. 1788 โดยในสมัยก่อนใช้คำว่า hôtel และภายหลังได้เปลี่ยนตัวโอมาเป็นโอปกติในภาษาอังกฤษเป็น hotel เหมือนปัจจุบัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.1.1 สิ่งอำนวยความสะดวกภายในโรงแรม

สิ่งอำนวยความสะดวกภายในโรงแรมโดยทั่วไปมีดังนี้

- ห้องโถงส่วนกลาง (Hotel Lobby)
- สระว่ายน้ำ (Swimming Pool)
- สถานที่ออกกำลังกาย (Fitness Center, Gymnasium)
- สปาเพื่อสุขภาพ (Spa and Massage)
- ภัตตาคารพิเศษ (จีน ญี่ปุ่น เกาหลี เวียดนาม ฝรั่งเศส อิตาเลียน อินเดีย มุสลิม ฯลฯ)
- คอฟฟี่ชอป (Coffee Shop)
- บาร์ (BAR)
- ดิสโก้เทค (Discotheque Bar)
- ห้องคาราโอเกะ (Karaoke)
- บริการอินเทอร์เน็ต (Internet access in room)
- ห้องสำหรับเด็กๆ เล่นเกมส์ (Children Play Room)
- ร้านเสริมสวย Beauty (Salon)
- ร้านจำหน่ายของฝาก (Gift Shop)
- บริการรับซักรีดเสื้อผ้า (Laundry Service)
- บริการรับเลี้ยงเด็กเล็ก (Baby sitting)
- รถรับส่ง บริการท่องเที่ยว (Shuttle Bus Service)
- บริการอาหารในห้องพัก (Room Service)
- บริการสำหรับนักธุรกิจ (Business Center)
- บริการขัดรองเท้า และบริการหนังสือพิมพ์รายวัน (Newspaper and shoeshine)
- พนักงานบริการทั่วไปประจำชั้นที่พัก (Butler Service)
- เคาน์เตอร์บริการท่องเที่ยว (Counter Sign seeing Service or Tour Desk)
- ที่รับแลกเงินตราต่างประเทศ (Currency Exchange)

ทั้งนี้สิ่งอำนวยความสะดวกดังกล่าวอาจมีหรือไม่มีขึ้นอยู่กับขนาดของโรงแรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.1.2 โรงแรมในประเทศไทย

เริ่มขึ้นมาตั้งแต่สมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว หรือ รัชกาลที่ 4 ซึ่ง ประชาชนมีการไปมาหาสู่กัน ชาวต่างชาติโดยเฉพาะชาวจีนที่เข้ามาที่สยามประเทศในเวลานั้นก็จะไปพักตามศาลาวัด ต่อมาเมื่อคณะทูตซึ่งมีหม่อมราโชไทย (หม่อมราชวงศ์กระต่าย อิศรางกูร) กลับจากยุโรปได้นำแนวความคิดของการสร้างโรงแรมมาพัฒนา หนังสือพิมพ์รายปีของ หมอบรัดเลย์ (D.B.Bradley) ได้มีกล่าวถึงการเปิดโรงแรมในประเทศอยู่หลายฉบับ

จนมาถึงสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว หรือ รัชกาลที่ 5 มีการ ปรับปรุงโรงแรมครั้งใหญ่ให้มีความสะดวกสบายและหรูหรามากขึ้นกว่าเดิม มีการนำไฟฟ้าเข้าไปใช้ในโรงแรมเป็นครั้งแรกที่โรงแรมโอเรียนเต็ล มีการเปิดห้องอาหารภายใน โรงแรมแบบเต็มระบบและในรัชสมัยนี้เองธุรกิจโรงแรมในประเทศไทยก็รุ่งเรืองขึ้น มีการเปิดโรงแรมต่างๆเพิ่มมากขึ้น เช่น ในปี พ.ศ.2413 (ค.ศ.1870) มีโรงแรมเปิดใหม่คือ Falck's German, Hamburg, Marien, Siam และในปี พ.ศ.2414 (ค.ศ.1871) มีโรงแรม Carter's, Norfolk แต่โรงแรมทั้งหมดที่กล่าวมา ถูกสร้างขึ้นและบริหารงานโดยชาวต่างชาติทั้งสิ้น จนกระทั่งในปี พ.ศ.2465 พลเอกพระเจ้าบรมวงศ์เธอ พระองค์เจ้าบุรฉัตรไชยากร กรมพระกำแพงเพ็ชรอัครโยธิน ผู้บัญชาการการรถไฟในสมัยนั้น ได้สร้างโรงแรมขึ้นมีชื่อว่า "โรงแรมรถไฟหัวหิน" เป็นโรงแรมที่สร้างขึ้นใกล้กับสถานีรถไฟหัวหิน เป็นโรงแรมแรกที่สร้างขึ้น โดยคนไทย มีคนไทยเป็นผู้บริหารงานและเป็นโรงแรมที่เป็นโรงแรมริมชายหาด เปิดบริการเมื่อวันที่ 1 มกราคม พ.ศ.2466 ซึ่งในปัจจุบันเป็นโรงแรมในเครือเซ็นทารา

2.1.1.3 อุตสาหกรรมโรงแรม (Hotel Industry)

อุตสาหกรรมโรงแรมเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว (Tourism Industry) ทั้งสองอย่างนี้ มีลักษณะคล้ายกัน แต่อุตสาหกรรมโรงแรมจะมีส่วนที่แตกต่างจากอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ได้แก่

- เป็นสิ่งก่อสร้างที่เคลื่อนที่ไม่ได้ ลูกค้าจะต้องเป็นผู้เข้ามาซื้อสินค้า และบริการ
- ลักษณะการขายบริการจะต้องขาย ณ จุดที่ทำการผลิต และการให้บริการต้องเป็นเวลาที่แขกต้องการ และเป็นสินค้าบริการที่จับต้องไม่ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เป็นอุตสาหกรรมที่ไม่สามารถเก็บผลผลิตไว้ได้ จัดเป็นสินค้าที่เสียได้ง่าย เพราะห้องที่ว่างในแต่ละคืน หมายถึง รายได้ที่สูญหายไป
- ต้องอาศัยแรงงานมนุษย์ในการผลิตเป็นส่วนใหญ่ ได้แก่ งานบริการส่วนหน้า งานแม่บ้าน เป็นต้น
- เป็นสถานที่พักที่เปิดบริการให้แก่ลูกค้าทุกคนที่ต้องการที่พักอาศัย ไม่มีข้อห้าม (ยกเว้นเด็กที่ไม่มีผู้ปกครองมาด้วย)
- เป็นการผลิตสินค้าด้านการบริการที่สรรหาการบริการด้านอื่นๆ มาเสริม เพื่อให้บริการแก่แขกผู้มาพักอย่างครบถ้วน เช่น โรงแรมในต่างจังหวัดที่มีการบริการครบทุกอย่าง ทั้งห้องพัก อาหาร ความบันเทิง เพื่อความสะดวกไม่ต้องเดินทางเข้าเมือง
- มีการลงทุนเป็นจำนวนมากทั้งที่ดิน และค่าก่อสร้างตกแต่งที่มีราคาแพงมาก ดังนั้นการประกอบกิจการโรงแรมจะต้องมีกระบวนการจัดการที่ดีเป็นระบบ

2.1.2 ประเภทของโรงแรม

2.1.2.1 แบ่งประเภทตามจุดประสงค์ของโรงแรมและกลุ่มลูกค้า

- โรงแรมธุรกิจ (Business Hotels)

โรงแรมประเภทนี้มักจะตั้งอยู่กลางใจเมือง ในเขตธุรกิจ มีจุดประสงค์ให้บริการนักธุรกิจเป็นหลัก และนอกจากนั้นมักจะนิยมใช้เป็นที่จัดงานประชุม หรืองานเลี้ยง มักจะมีการบริการที่หรูหรา แต่ช่วงเวลาที่แขกจะเข้าพักมักจะเป็นช่วงสั้นๆ

- โรงแรมท่าอากาศยาน (Airport Hotels)

โรงแรมประเภทนี้จะตั้งอยู่ใกล้ๆกับสนามบิน แขกที่เข้าพักจะเป็นพวกนักทัศนาจรที่มารอต่อเครื่องบิน การเข้าพักมักจะเป็นช่วงสั้นๆ ไม่ค้างคืนเกิน 1 วัน หรือในบางกรณีก็จะเป็นนักธุรกิจที่มาเข้าพักแบบโรงแรมธุรกิจก็เป็นได้

- โรงแรมห้องสวีท (Suite Hotels)

เป็นโรงแรมที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกหลากหลาย เช่น มีห้องนั่งเล่น ห้องนอน และห้องน้ำแยกต่างหาก ซึ่งโรงแรมประเภทนี้เป็นที่นิยมในหมู่ผู้ที่มีอำนาจใช้จ่ายสูง สามารถรองรับลูกค้าเพื่อการทำธุรกิจ ในขณะเดียวกันก็ยังสามารถสังสรรค์ได้อีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- โรงแรมคาสิโน (Casino Hotels)

โรงแรมประเภทนี้จะมีบริการที่หรูหรามาก ห้องพักสวยงาม มีราคาแพง แขกที่เข้าพักจะเข้ามาเล่นการพนันเป็นส่วนใหญ่ โรงแรมประเภทนี้จะดึงดูดลูกค้าด้วยการพนัน ความบันเทิง โรงแรมชนิดนี้ไม่มีในประเทศไทยเนื่องด้วยการพนันเป็นสิ่งผิดกฎหมาย แต่แม่แบบที่ชัดเจนคือ ลาสเวกัส สหรัฐอเมริกา

- โรงแรมสำหรับการสัมมนา (Conference and Convention Centre)

เป็นโรงแรมที่รองรับผู้เข้าชมงานแสดงนิทรรศการและงานประชุมต่างๆ โดยมีสิ่งอำนวยความสะดวกพิเศษเพื่อรองรับนักธุรกิจ เช่น ห้องประชุม อุปกรณ์ในการนำเสนอต่างๆ และ อื่นๆ

- โรงแรมสำหรับผู้พักระยะยาว (Extended Stay Hotels)

โรงแรมประเภทนี้คล้ายกับโรงแรมห้องสวีท แต่จะมีห้องครัวเพิ่มมาด้วย เหมาะกับผู้พักระยะยาวที่อยู่ตั้งแต่หนึ่งอาทิตย์ขึ้นไป และไม่ต้องการสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆอื่นๆของโรงแรม

- เซอร์วิสอพาร์ทเมนต์ (Service Apartments)

สำหรับผู้พักระยะยาวโดยทำสัญญากันเป็นเดือนหรือเป็นปี โดยมีสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆจัดไว้พร้อมสรรพ ที่แตกต่างจากโรงแรมทั่วไปคือ เซอร์วิสอพาร์ทเมนต์จะมีบริการแม่บ้านที่จำกัด ส่วนมากจะเป็นรายอาทิตย์ ไม่ใช่รายวันเหมือนโรงแรม

- โรงแรมประเภทเกสต์เฮาส์ (Guest house)

โรงแรมชนิดนี้จะเป็นโรงแรมที่มีเพียงห้องพักและอาหารเช้าเท่านั้น ไม่มีการบริการอะไรมากนัก เหมาะกับนักเดินทางที่มีงบที่จำกัด ราคาห้องพักย่อมเยา แขกส่วนหนึ่งก็ชอบเพราะมีความเป็นกันเอง

- โรงแรมเพื่อการพักผ่อน (Resorts)

โรงแรมประเภทนี้มักจะตั้งอยู่ต่างจังหวัด ในภูมิประเทศที่ดี ห้องพักมักจะแยกเป็นส่วนๆ เป็นบ้านหรือหลังคาเรือนแยกต่างหาก ในโรงแรมจะมีกิจกรรมต่างๆมากมาย เช่น การปั่นจักรยาน เล่นกอล์ฟ ขี่ม้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เดินป่า สปา เพราะจุดประสงค์ของแขกที่เข้าพักโรงแรมประเภทนี้คือการพักผ่อนเป็นหลัก ระยะเวลาเข้าพักจึงมีระยะเวลาในช่วง 5-7 วัน การบริการจะเป็นแบบสบายๆ เป็นกันเอง

- บังกะโล (bungalow)

โรงแรมตากอากาศชนิดนี้จะมีที่พักให้เช่าในราคาประหยัดมาก อาจไม่มีอาหารบริการให้ นักท่องเที่ยวต้องเตรียมมาเอง ในบางโรงแรมประเภทนี้จะมีพื้นที่เตรียมให้ทำอาหารไว้ให้

- ไทม์แชร์ (Timeshare)

เป็นที่ๆแขกซื้อเหมาสำหรับเข้าพักเป็นช่วงเวลา เช่น การนำบ้านของตัวเองมาให้แขกเช่า

2.1.2.2 แบ่งประเภทตามจำนวนของห้องพัก

- โรงแรมขนาดเล็ก มีจำนวนห้องพักต่ำกว่า 50 ห้อง
- โรงแรมขนาดกลาง มีจำนวนห้องพักระหว่าง 51 ถึง 200 ห้อง
- โรงแรมขนาดใหญ่ มีจำนวนห้องพักเกิน 200 ห้องขึ้นไป

2.1.2.3 แบ่งประเภทตามระดับการบริการ

- โรงแรมห้าดาวหรือโรงแรมหรู มีการบริการที่เป็นเลิศเหนือกว่าโรงแรมทั่วไป โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้บริหารระดับสูง ดารา หรือผู้ที่มีรายได้สูงอื่นๆ มีภัตตาคารและสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆที่เหนือระดับ
- โรงแรมที่มีระดับการบริการปานกลาง หรือ 3 - 4ดาว ดึงดูดกลุ่มลูกค้าที่เป็นนักท่องเที่ยวทั่วไป ซึ่งการบริการก็ปานกลางทั่วไปไม่ได้มีอะไรพิเศษ มีสิ่งอำนวยความสะดวกมาตรฐานอื่นๆทั่วไป เช่น ภัตตาคาร รูมเซอร์วิส สัญญาณอินเตอร์เน็ต และอื่นๆ
- โรงแรมแบบ Budget ดึงดูดกลุ่มลูกค้าที่ไม่ต้องการบริการมากมาย ขอแค่สิ่งอำนวยความสะดวกและคุณภาพพื้นฐานสำหรับการเข้าพักเป็นคืนๆเท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.3 ลักษณะเฉพาะของประเภทโครงการ

โรงแรมตากอากาศ (RESORT) เป็นสถานที่ที่ใช้พักผ่อนหรือนันทนาการ ผู้พักใช้ในวันหยุดหรือวันพักผ่อน รีสอร์ทอาจเป็นเมืองหรือในบางครั้งอาจจะเป็นสิ่งก่อสร้างเพื่อการค้า เป็นสถานที่ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกครบครันสำหรับผู้มาพัก ทั้งอาหาร ที่พัก กีฬา สิ่งบันเทิงและศูนย์การค้า เมืองที่มีรีสอร์ทอยู่หรือสถานที่ท่องเที่ยวหรือพักผ่อนเป็นส่วนสำคัญของกิจกรรมในเมือง มักจะถูกเรียกว่าเมืองพักตากอากาศ หรือรีสอร์ททาวน์อย่างเช่น โซชีในรัสเซีย, บาริโซในสเปน, กอร์ตีนาดัมเปซโซในอิตาลี, นิสหรือเฟรนช์ริวีเอราของฝรั่งเศส, นิวพอร์ตในโรดไอแลนด์ หรือในเขตที่ใหญ่กว่าอย่าง ภูเขาอดีรอนเดค หรืออิตาเลียนริวีเอรา ที่เป็นที่รู้จักดี ส่วนวอลต์ดิสนีย์เวิลด์รีสอร์ทเป็นตัวอย่างที่โด่งดังของรีสอร์ทในสมัยใหม่

รีสอร์ทแห่งแรกของโลกตั้งขึ้นในยุคกรีกโบราณ เป็นเมืองตากอากาศริมชายหาดที่มีบ่อน้ำพุร้อน spas และเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในยุคของจักรวรรดิโรมัน หลังจากที่จักรวรรดิโรมันได้เสื่อมอำนาจลงในยุคกลาง สปาและศิลปวิทยาการแขนงต่างๆได้รับการฟื้นฟูอีกครั้งในยุคเรอเนซ้องค์ และมีชื่อเสียงแพร่หลายไปทั่วยุโรปเช่น ชุมชนตากอากาศที่เมืองบ้าทประเทศอังกฤษ ซึ่งก่อตั้งขึ้นในยุคโรมันและยังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายจนกระทั่งปัจจุบัน ในช่วงปลายของยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม รีสอร์ทส่วนใหญ่ที่ได้รับความนิยมจะอยู่ตามชนบทซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่สวยงาม ในศตวรรษที่ 20 มีรีสอร์ทเกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก เพื่อรองรับกลุ่มชนชั้นกลางที่เพิ่มจำนวนขึ้นอย่างมากโดยเฉพาะในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่2 ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความสามารถในการใช้จ่ายเพื่อการท่องเที่ยวและพักผ่อน ปรากฏการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นพร้อมๆกับการเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วของการท่องเที่ยวพักผ่อนของนักท่องเที่ยว

รีสอร์ทถือเป็นจุดหมายปลายทางที่เพิ่มมากขึ้นสำหรับนักท่องเที่ยวทั่วโลก ตัวอย่างเช่นประเทศไทยก็เป็นหนึ่งในจุดหมายปลายทางที่มีชื่อเสียง

โรงแรมตากอากาศ (RESORT) อาจแบ่งเป็น 2 แบบ

โรงแรมตากอากาศ ที่ให้บริการสันทนาการแก่แขกทุกประเภท แขกที่มาพักไม่จำเป็นต้องออกจากโรงแรมไปหาความบันเทิงที่อื่นๆเลย เพราะตัวโรงแรมในสถานตากอากาศเองเป็นสิ่งจูงใจให้แขกมาพักในโรงแรม โรงแรมแบบนี้อาจมีการคิดค่าอาหารวันละ 3 มื้อ รวมไปกับค่าห้องพัก ระบบนี้เรียกว่า ระบบอเมริกัน (AMERICAN PLAN)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โรงแรมตากอากาศ ที่ตั้งอยู่ใกล้กับสถานที่พักผ่อนหย่อนใจตามธรรมชาติ โรงแรมพวกนี้บางแห่งอาจมีสระน้ำ ภัตตาคาร และไนต์คลับ ฯลฯ แต่ทำเลที่ตั้งใกล้กับสิ่งเหล่านี้ต่างหากที่ดึงดูดแขกให้มาพัก มิใช่ตัวโรงแรมในสถานตากอากาศเอง เมื่อแขกต้องการชมสถานที่ต่างๆ นอกโรงแรมจึงไม่ค่อยกลับมารับประทานอาหารกลางวันที่โรงแรม จึงเสนอให้แขกเลือกระหว่างแบบยุโรป (EUROPE PLAN) คือการบริการเฉพาะห้องพัก และแบบอเมริกันดัดแปลง (MODIFIED AMERICAN PLAN) ซึ่งบริการห้องพักและอาหารเช้า หรืออาหาร 2 มื้อ คือ เช้าและเย็น บางโรงแรมในสถานตากอากาศยังหักค่าอาหารซึ่งแขกไม่ได้มารับประทานคืนให้อีกด้วย

โรงแรมตากอากาศนี้ เป็นคู่แข่งขันของโรงแรมในเมืองใหญ่ โดยเฉพาะเรื่องการให้บริการอาหารและเครื่องดื่ม ห้องประชุม ห้องจัดเลี้ยง ซึ่งโรงแรมตากอากาศสามารถอำนวยความสะดวกไม่แพ้โรงแรมใหญ่ๆ ในตัวเมือง จะด้อยกว่าก็แค่ด้านห้องพัก ซึ่งมีจำนวนน้อยกว่า แต่เนื่องจากโรงแรมตากอากาศมักจะสร้างเป็นกลุ่มอยู่ใกล้กัน จึงได้เปรียบในการอำนวยความสะดวกสำหรับผู้ที่มาประชุมที่จะอยู่ในโรงแรมตากอากาศใดก็ได้ แล้วเดินทางไปยังสถานที่จัดประชุมซึ่งอยู่ในละแวกเดียวกัน

2.1.3.1 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับโรงแรมตากอากาศ (RESORT)

ลักษณะทั่วไปของโรงแรมตากอากาศ โรงแรมตากอากาศมักอยู่ในบริเวณที่มีภูมิประเทศที่สวยงาม อากาศดี มุ่งบริการด้านที่พัก อาหาร ด้านการบริการ และด้านพักผ่อนหย่อนใจแก่ผู้มาพัก อันได้แก่ นักท่องเที่ยวที่มาพักผ่อนจริงๆ เป็นสำคัญ ดังนั้น โรงแรมตากอากาศจึงต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่แตกต่างจากโรงแรมประเภทอื่น ในด้านต่างๆ เช่น ลักษณะทำเลที่ตั้ง / สภาพแวดล้อม / การอำนวยความสะดวก และกิจกรรมพิเศษ

2.1.3.2 ความต้องการพื้นฐานในโรงแรมตากอากาศ (RESORT)

นักธุรกิจการโรงแรม สถาปนิก รวมทั้งมัณฑนากรผู้ออกแบบโรงแรม จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องวิเคราะห์ถึงความต้องการของลูกค้ากลุ่มเป้าหมายให้ถ่องแท้ เพื่อที่ตอบสนองความต้องการนั้นๆ ได้ถูกต้องและสมบูรณ์ อันหมายถึงความสำเร็จในการออกแบบของธุรกิจโรงแรม ซึ่งผลของการวิเคราะห์ทำให้ทราบว่า ผู้เช่ามีความต้องการด้านต่างๆ แบ่งเป็นข้อๆ ดังต่อไปนี้

1. ความสะดวกสบายเป็นอันดับแรกที่ผู้เช่าพักทุกคนต้องการ อันหมายถึงสะดวกสบายทางด้านบริการทุกประเภท ความสะดวกทางด้านสถานที่พัก ตลอดจนความปลดภัยไร้กังวล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ความต้องการที่นอนอ่อนนุ่ม และสีสันสวยงามสดชื่น

3. มีที่พักผ่อนหย่อนใจ ทั้งที่เป็นส่วนตัว และไม่เป็นการส่วนตัว คือ บริเวณภายนอกอันเป็นที่พบปะสังสรรค์

4. ต้องการห้องน้ำที่สะอาดอาบน้ำได้สะดวกสบายและบรรยากาศในห้องน้ำสดชื่น มีสุขภัณฑ์ที่อำนวยความสะดวกอย่างพร้อมมูล

5. การติดต่อประชาสัมพันธ์ที่สะดวก พร้อมทั้งการบริการอย่างดีของทางโรงแรม

6. ต้องการพักในราคาที่สมควร

7. ต้องการความสะดวกในเรื่องอาหารการกินและเครื่องดื่ม และถ้าต้องการจะรับประทานอาหารในห้องพักก็สามารถเรียกบริการทางโทรศัพท์ได้ ทั้งอาหารและเครื่องดื่ม ถ้าต้องการเปลี่ยนบรรยากาศนอกสถานที่พัก ทางโรงแรมก็ควรมีร้านอาหารไว้บริการ พร้อมทั้งการอำนวยความสะดวกในห้องพักและนอกสถานที่ด้วยรสชาติที่ถูกปาก ถูกสุขอนามัยเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด

8. ที่เก็บเสื้อผ้า สิ่งที่ต้องการแขวนเพื่อไม่ให้ยับ และเสื้อผ้าที่ต้องการพับเก็บให้มิดชิด

9. ให้มีที่สำหรับเก็บรองเท้าและเครื่องกีฬา ตลอดจนเครื่องใช้ต่างๆ เช่น หมวก กระเป๋า รองเท้า ร่ม ฯลฯ

10. มีที่สำหรับเก็บของมีค่า อาจเป็นโต๊ะหัวเตียง หรือโต๊ะแต่งตัวที่มีกุญแจ

11. มีเครื่องเสียงและเครื่องบันเทิงต่างๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ ตลอดจนหนังสือสำหรับอ่านเล่นมีไฟฟ้าหรือแสงสว่างในที่ที่ต้องการและไม่รบกวนเวลานอน

2.1.4 องค์ประกอบของโครงการ

2.1.4.1 Public Area

- Main Entrance

เป็นทางเข้าหลักของผู้มาใช้บริการ ควรมีลักษณะที่เด่นเห็นได้ชัดและแสดงออกถึงการ เชื้อเชิญรวมทั้งบรรยากาศที่ดีสามารถเข้าถึงที่จอดรถ และตรงไปส่วนต้อนรับ Reception ได้สะดวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับทางเข้าที่ยกระดับขึ้นเพื่อเน้นความสำคัญควรจัด GAGR Reception ระดับริมถนนเพื่อบริการขนกระเป๋าให้แขกสำหรับทางลาดที่เหมาะสม 1:10 หรือ 1:20

- Secoundary Entrance or sub Entrance

เป็นทางเข้าสำหรับบุคคลภายนอกที่ไม่ได้เข้าพักในโรงแรมแต่เข้ามาใช้บริการของโรงแรม เช่น เข้ามารับประทานอาหาร เช่ายืมอุปกรณ์ดำน้ำ ติดต่องาน

- Lobby (โถงต้อนรับ)

เป็นส่วนที่ติดอยู่กับทางเข้าโรงแรมเป็นศูนย์กลางของอาคาร สามารถเชื่อมเข้ากับส่วนต่างๆ อาทิ Lobby,Lounge,Coffee Shop หรือส่วนบริการอื่นๆขนาดของ Lobbyขึ้นอยู่กับขนาดของรีสอร์ท เนื้อที่

Main Lobby	0.8-1.0 ตร.ม / ห้อง
Combined Lobby / Luggage Area	0.9-1.2 ตร.ม / ห้อง

ในส่วนของLobby ใกล้กับแผนกต้อนรับ Front Office มีส่วน Bell Boy ทำหน้าที่ควบคุมเกี่ยวกับการขนสัมภาระให้แขกที่มาพัก ตำแหน่งที่ทำการใกล้พนักงานตอนรับ ส่วนนี้จะติดต่อ Baggage Storage 0.02-0.05 ตร.ม./ ห้องพัก เพื่อขนสัมภาระเข้าไปเก็บไว้ในกรณีที่แขกมาในลักษณะ Baggage Tour คือ ส่งสัมภาระบางส่วนไว้ ไม่นำเข้าห้องพัก อาทิ อุปกรณ์ ดำน้ำ นอกจากนี้ยังมีโทรศัพท์สาธารณะ โทรศัพท์ภายในสำหรับติดต่อแขกภายในห้องพัก มีห้องน้ำบริการสำหรับแขก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- **ส่วนห้องน้ำบริการ**

ตารางที่ 2.1 ส่วนห้องน้ำบริการ

เครื่องสุขภัณฑ์	แหล่งอ้างอิง	สำหรับผู้ชาย	สำหรับผู้หญิง
โถส้วม (Water Closet)		1 ที่ : 100 คน	1 ที่ : 50 คน
โถปัสสาวะ (Uniral)		1 ที่ : 25 คน	
อ่างล้างหน้า (Lavotary)			1 ที่ : 1-25 คน 2 ที่ : 25-35 คน 3 ที่ : 36-65 คน 4 ที่ : 56-100คน 5ที่ : มากกว่า100คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Personal Manager ผู้จัดการฝ่ายบุคคล

แผนกนี้มีหน้าที่ควบคุมการทำงานของพนักงานทุกส่วนของโรงแรมโดยมีเจ้าหน้าที่ระดับสูง ได้แก่ ผู้จัดการ คอยควบคุมเรื่องการทำงาน สวัสดิการ และการจัดการด้านประวัติพนักงาน สถิติต่างๆ

- Interview เป็นส่วนตรวจสอบหรือรับพนักงานสัมภาษณ์พนักงานเข้าใหม่

- Training สำหรับฝึกสอบพนักงานเป็นกลุ่มย่อยๆ

- File storage เป็นส่วนเก็บเอกสารรายชื่อพนักงานต่างๆของส่วนบุคคล

- **ส่วนบริการพนักงาน (Employee Facilities) ประกอบด้วย**

- Employee's Locker and toilets เป็นส่วนสำหรับเปลี่ยนเครื่องแต่งกายของพนักงาน ประกอบด้วยตู้เก็บของ ห้องน้ำ – ส้วม โดยจัดแยกเป็นส่วนชาย – หญิง

ตารางที่ 2.5 การคิดจำนวนพื้นที่เปลี่ยนเครื่องแต่งกายของพนักงาน

Typical areas	Per employee	Per guest room
WCs and washing room	0.4	0.6
Locker and changing room	0.6	0.6

Note : (a) Based on 100 – 200 room hotel of good grade

(b) Ratio of space for male : female facilities depend on local pattern of employment Normally 1:1

(c) Includes changing cubicles and showers

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Cafeteria

เป็นส่วนรับประทานอาหารและพักผ่อน ส่วนของอาหารของเจ้าหนาที่ จำนวนที่นั่งคิดจาก

ตารางที่ 2.6 การคิดจำนวนที่นั่งส่วนรับประทานอาหารของเจ้าหน้าที่

Typical area	Per seat	Per guest room
Staff feeding	0.9	0.2

Note : (a) With compact seating plan

(b) Allowing for staggered use 20% at one time

2.1.4.7 Laundry & Housekeeping

- Laundry

เป็นส่วนซักรีด ภายในห้องนี้จะมีเครื่องซักผ้า เครื่องบิดผ้า (Estractors) ที่รีดผ้า (Ironer) Trumble Dried มีเนื้อที่ใช้สอยประมาณ 0.65 – 0.79 / ห้องพัก มีขั้นตอนการปฏิบัติดังนี้

1. ผ้าสกปรกจากส่วนต่างๆ ของโรงแรม
2. คัดแยกผ้า ทำเครื่องหมาย
3. นำเข้าเครื่อง นำเข้าเครื่องบิดแห้ง
4. เครื่องรีด
5. บรรจุ รอการเบิกใช้

ในการให้บริการโครงการสามารถติดต่อเอกชน ในการติดต่อสัมปทาน การซักรีดจากเอกชนก็ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Linen Room

ห้องเก็บผ้ารวมเป็นส่วนที่เก็บผ้าทุกชนิดที่ใช้ภายในโรงแรม เนื้อที่ใช้สอย 0.4/1 ห้องพัก ดังนั้นพื้นที่ ที่ใช้ 0.4 x 90 = 36 ตร.ม. แต่เนื่องจากผ้าสำหรับใช้ใน guest room จะแบ่งนำไปไว้ในจุด service ของแต่ละกลุ่มบ้าน ดังนั้น จึงให้พื้นที่เหลือกึ่งหนึ่ง คือ 9 ตารางเมตร

1. ผ้าใช้ประจำวัน เช่น ผ้าปูโต๊ะ – เตียง
2. เครื่องแบบพนักงาน (Uniform Issue)
3. ที่เก็บรถเข็น
4. ส่วนเบิกจ่ายผ้าทุกชนิด
5. ส่วนซ่อมแซมผ้าที่ชำรุด ควรอยู่ใกล้ห้องซักรีดและแผนกทำงานของแม่บ้าน
6. ส่วนเก็บอุปกรณ์และน้ำยาหรือผงซักฟอกประเภท Liner Room ต่างๆ

- Housekeeping Office

เป็นส่วนทำงานของแผนกแม่บ้านประกอบด้วย ส่วนทำงานของแม่บ้านและผู้ช่วย ควรอยู่สัมพันธ์กับส่วนอื่นโดยเฉพาะ Lost and Found ใช้พื้นที่ 0.33 – 0.46 / room

Lost and Found เป็นแผนกที่ดูแลเรื่องทรัพย์สินที่แขกทิ้งไว้หรือสูญหาย โดยภายใต้การควบคุมของแม่บ้าน

- Engineering & Maintenance Work Shop

ในส่วนช่างวิศวกรรมในการบริหารงานโครงการจัดให้มีฝ่ายช่างคอยดูแลโครงการในส่วนที่จำเป็นทั้งนี้สามารถติดต่อหรือให้ผู้ประกอบการจากข้างนอกเข้ามาจัดการเพื่อลดขั้นตอนในการควบคุมดูแลบริหารส่วนนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.7 Workshop requirement per guestroom

Engineering workshops, office and stores	0.3 – 0.5
Plant room	0.9 – 1.4

Note : (a) increased to 0.9 m2 in developing countries.

(b) Reduced in budget hotels.

- Engineer Office เป็นห้องพัก – ทำงานควบคุมเครื่องจักรของวิศวกร
- Electrical Shop มีหน้าที่ตรวจสอบ ซ่อมแซม เครื่องไฟฟ้าต่างๆ ภายในโรงแรม เช่น โทรทัศน์ วิทยุ โคมไฟ ในส่วนนี้สามารถติดต่อช่างจากภายนอกเข้ามาซ่อมแซมได้
- Plumbing Shop ตรวจสอบซ่อมแซมเครื่องจักรต่างๆ
- Carpenter Shop มีหน้าที่ซ่อมแซมเครื่องเรือน เช่น โต๊ะ เก้าอี้
- Paint and Vanush Shop มีหน้าที่เรื่องการทาสี
- Upholdstery Shop มีหน้าที่ซ่อมแซมหุ้มเบาะเครื่องเรือน
- Furniture Storage เป็นส่วนที่เก็บเครื่องเรือนที่ไม่ได้ใช้หรือชำรุด หรือรอซ่อมแซมห้องพัก แขกเนื้อที่ประมาณ 0.02 ม2/1 ห้องพัก
- Mechanical Area

- Mechanical Treatment Palant เป็นกระบวนการขั้นตอนการกำจัดของเสียในแต่ละกลุ่มบ้าน ใช้ Safe to Tank

- Boiler Room (ห้องน้ำร้อน ไอน้ำ) ในโครงการใช้ระบบทำน้ำร้อนจากน้ำผ่านด้วยระบบ Cooling Wall ในห้องพัก

- Transformer Room ห้องหม้อแปลงไฟฟ้า ควรมีการระบายอากาศดี ใกล้สายไฟฟ้า main ใหญ่ อันจะทำให้การสิ้นเปลืองสาย main น้อยลง เนื่องจากเป็นห้องที่ใช้ไฟฟ้ามาก

- Emergency Generater เครื่องแปลงไฟฟ้าสำรอง อยู่ภายในห้องแปลงไฟฟ้าก็ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Telephone Equipment Room ศูนย์ควบคุมชุมสายโทรศัพท์ ควรอยู่ใกล้สายไฟ main ใหญ่ (เนื่องจากสายโทรศัพท์เดินพ่วงมากับสายไฟฟ้า)

- Electrical Switch Board เป็นแผงควบคุมไฟฟ้าใหญ่ทั้งหมดของอาคารอยู่ใกล้ห้องหม้อแปลงไฟฟ้า และใกล้กับห้องควบคุมของวิศวกร

- Fuel Storage ถังเก็บน้ำมันอาจอยู่ใต้ดิน หรือเหนือดิน ควรอยู่ใกล้ห้องเครื่องทำไอน้ำ ห้องเครื่องไฟฟ้าสำรอง และควรอยู่ในบริเวณที่รถน้ำมันส่งเข้าถึงได้สะดวก ทั้งเป็นที่เก็บก๊าซ และเชื้อเพลิงอื่นๆด้วย

- Meter Room ห้องเก็บอุปกรณ์มาตรวัดน้ำ หรืออุปกรณ์อื่นๆ

- Fire Pump ปั๊มน้ำฉุกเฉินของอาคารใช้ในกรณีฉุกเฉิน หรือเกิดเพลิงไหม้ ควรอยู่ในบริเวณที่รถดับเพลิงต่อท่อเข้าสะดวก

- PABX Audio ส่วนควบคุม และอุปกรณ์การสื่อสาร จัดอยู่ในส่วนห้องควบคุมวิศวกร

2.1.4.8 Guest Room Space

เป็นส่วนที่สำคัญที่สุดของโรงแรม เพราะจุดประสงค์ของอาคารประเภทนี้ คือการให้เช่าพักซึ่งเป็นส่วนทำกำไรให้กับโครงการเป็นส่วนมาก การสร้างความประทับใจให้แก่แขกผู้มาใช้ส่วนนี้ ก็เป็นเครื่องจูงใจให้แขกกับมาใช้บริการอีกในอนาคต ประกอบด้วย

- Guest Room

ลักษณะของโรงแรมในโครงการเป็นประเภท Resort Hotel ซึ่งผู้มาพักส่วนใหญ่หรือเกือบทั้งหมด จะมาเป็นกลุ่ม หรือมาเป็นคู่

จากจำนวนห้องพักทั้งหมด 76 ห้อง แบ่งออกได้ 4 แบบ เป็นจำนวนทั้งหมด ดังนี้

ตารางที่ 2.8 ประเภทและจำนวนห้องพัก

Type A Bespin	40 ห้อง
Type B Kamino	16 ห้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Type C Courasant	4 ห้อง
Type D Naboo	2 ห้อง
Tatooine Villa	12 ห้อง

รายละเอียดเกี่ยวกับชนิด ขนาด และความสัมพันธ์ของเครื่องเรือน

1. เตียง (BED) มี 2 มาตรฐานอเมริกา และยุโรป ซึ่งในการออกแบบโครงการนี้จะยึดมาตรฐานยุโรป เพราะมีตัวเลขลงตัวในมาตรฐานแบบเมตริก

เตียงเดี่ยว (Single Bed) กว้าง 1.00 ม. ยาว 2.00 ม.

เตียงคู่ (Double Bed) กว้าง 1.50 ม. ยาว 2.00 ม.

เตียงคู่ขนาดใหญ่ (King Size) กว้าง 2.00 ม. ยาว 2.00 ม.

2. หัวเตียง (Heads Boards) เป็นส่วนตกแต่งให้เตียงนอนมีบรรยากาศดี อาจเป็นที่ตั้งไฟอ่านหนังสือ หัวเตียงนี้สูงประมาณ 0.90 ม. จากพื้น

3. ที่แขวนผ้า ชั้นเก็บของ

- ที่แขวนผ้ายาว 0.90 ม. สำหรับห้องเตียงเดี่ยว และ 1.20 ตร.ม. สำหรับห้องเตียงคู่

- ชั้นเก็บของมีพื้นที่รวม 1.10 ตร.ม. สำหรับห้องเตียงเดี่ยว และ 1.50 ตร.ม. สำหรับห้องเตียงคู่

4. โต๊ะหัวเตียง เป็นโต๊ะสำหรับวางของ เช่น โทรศัพท์ หนังสือ ความกว้าง 0.30 -0.45 ม. สำหรับเตียงเดี่ยว และกว้าง 0.60 ม. สำหรับใช้ร่วม 2 เตียง สูงประมาณ 0.60 – 0.75 ม.

5. ชั้นวางกระเป๋าเดินทาง ยาว 0.75 – 0.90 ม. สูง 0.45 ม. อาจเป็นส่วนหนึ่งของโต๊ะ

6. กระจกเงา (Mirror) ติดตั้งบริเวณโต๊ะเครื่องแป้ง ในห้องน้ำและบริเวณอื่นๆ ที่เหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. เครื่องเรือนที่เคลื่อนที่ได้ ได้แก่

เก้าอี้แต่งตัว

เก้าอี้พักผ่อน

โต๊ะวางของชุดรับแขก

โต๊ะตั้งโคมไฟ

ตระกร้าทิ้งขยะ ที่เขี่ยบุหรี่

8. ตำแหน่งติดตั้งดวงไฟ ได้แก่ บริเวณหัวเตียง กลางห้อง โต๊ะเครื่องแป้ง โถงทางเข้า ห้องน้ำ

9. ระดับการติดตั้งสวิทช์ (วัดจากศูนย์กลางสวิทช์)

ปลั๊กไฟฟ้า	สูงจากพื้น 0.30 ม.
บริเวณขอบโต๊ะ	สูงจากพื้น 1.20 ม.
สวิทช์ปิดเปิดดวงไฟ	สูงจากพื้น 1.20 ม.
ปลั๊กเครื่องโกนหนวดไฟฟ้า	สูงจากพื้น 1.35 ม.
ดวงไฟในห้องน้ำ	สูงจากพื้น 2.10 ม.

10. ประตูทางเข้า สามารถนำรถเข็นกระเป๋าเข้า – ออก ได้โดยสะดวก ควรกว้างประมาณ 0.90 ม. ตัวบานสามารถกันเสียงจากภายนอกได้

11. เครื่องเรือนในห้องน้ำ ประกอบด้วย

- อ่างอาบน้ำ ขนาดทั่วไป 0.70 x 1.70 x 0.50 ม. พร้อมพรมยางปูในอ่างกันลื่น

- อ่างล้างหน้า ขนาดทั่วไป 0.40 x 0.55 ม. สูง 0.75 x 0.80 ม.

- โถส้วม (นิยมใช้ชนิดมีโถเก็บน้ำมากกว่าชนิด Flushing Valve เพราะเงียบและประสิทธิภาพมากกว่า)

- ฝักบัวอาบน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ชั้นกระจกเหนืออ่างล้างหน้า

- ที่ใส่สบู่ กระดาษชำระ ที่เขี่ยบุหรี่

-อื่นๆ

2.1.4.9 **ห้องบริการ (Floor Service Room)**

เป็นส่วน Back Of The House ซึ่งเป็นบริการหนึ่งที่โรงแรมจัดแยกไว้ประจำสำหรับคอบบริการแขกที่มาพักแต่ละกลุ่มบ้านพัก การออกแบบต้องคำนึงถึงการติดต่อกับส่วนของแม่บ้าน ส่วนบริการต่างๆ และแผนกซ่อมแซม และจะต้องไม่รบกวนห้องพักแขก ประกอบด้วย

1. ส่วนแม่บ้าน กำหนดโดยใช้ Maid Module คือ 1 MAID MODULE / 30 ห้องพัก โดยใช้พื้นที่ MAID MODULE 3.0 x 4.2 นอกจากนี้ ใน Maid Services ได้สำรองส่วน Pantry ให้บริการอาหาร แก่ลูกค้าในแต่ละบ้าน

ที่มา: Fred Lawson, (1995) Hotels and Resort: Planning, Design and refurbishment. P.238

2. ส่วนบริการของพนักงาน (Service Station) ลักษณะเปิดโล่ง มีพนักงานประจำ (Bell Boy) จัดให้มี เคาน์เตอร์พร้อมที่นั่ง โต๊ะเขียนหนังสือ แผงกริ่งไฟหรือสัญญาณ ซึ่งต่อมาจากห้องพัก ควรอยู่ในตำแหน่งส่วนกลางของแต่ละกลุ่มบ้าน และใกล้กับทางขึ้นลง เพื่อคอยตรวจสอบดูแลคนผ่านเข้าออกของแต่ละกลุ่มบ้านเพื่อรักษาความปลอดภัยอีกชั้น รวมทั้งมีหน้าที่คอยรับคำสั่งจากแผนกต้อนรับชั้นล่าง ให้ปฏิบัติตามคำสั่งอื่นๆ

3. ส่วนเก็บผ้า (Linen Room) เป็นส่วนที่เก็บของใช้ประเภทผ้า เช่น ผ้าปูที่นอน ผ้าปูโต๊ะ ผ้าเช็ดตัว ปลอกหมอน ฟูก หมอน ที่ใช้ในแต่ละกลุ่มของห้องพักแขก ประกอบด้วย

- บริเวณเก็บหาบ กำหนดให้มีหาบ 1 คัน 12 – 18 ห้องรับแขก

- บริเวณเก็บผ้า (Racking and Shelves for Linen) ประกอบด้วยช่องและชั้นแก็บผ้า โดยทั่วไปผ้าที่ใช้ในห้องพักแขก 4 – 5 Sets ต่อห้อง

- บริเวณเก็บผ้าสกปรก (Soiled Linen Area) มักจะเก็บไว้กับห้องผ้าสะอาด และมีห้องเก็บเครื่องมือทำความสะอาด (Cleaner Store) อาจอยู่ในส่วนเก็บผ้า อยู่ที่พักของพนักงานทำความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สะอาด (Maid Room) อุปกรณ์ต่างๆ มีดังนี้ ผ้า สบู่ ผงซักฟอก แปรง เครื่องดูดฝุ่น ไม้กวาด ถังน้ำ อ่างสำหรับล้างทำความสะอาด ลึก 0.45 ม. เพื่อที่วางถังได้

4. ส่วนเตรียมอาหาร (Food Pantry) เพื่อบริการแขกในห้องพัก รายละเอียด ดังนี้

- ผนังควรบุกระเบื้องเคลือบสูงจากพื้นอย่างน้อย 1.80 ม.

- พื้นต้องทำความสะอาดให้ง่าย กันน้ำ ทนความร้อน ทนการขีดข่วน

- มีที่ล้างภาชนะ

- มีอุปกรณ์เตรียมเครื่องดื่มต่างๆ เครื่องทำน้ำแข็ง และเตาอุ่นอาหาร

- มีบริเวณเก็บรถเข็น ถาด ถ้วยชาม เป็นต้น

- ประตูส่วน Service เข้าสู่ Guest Cabana ต้องมีความกว้างอย่างน้อย 1.05 ม. (บานเดียว) หรืออย่างน้อย 1.35 ม. (บานคู่) ประตูเปิดภายในห้อง

2.1.4.10 Special Accommodation

- Sea Food Barbeque (ลานปิ้งย่าง)

ลานสำหรับทำอาหารปิ้งย่างในช่วงสุดสัปดาห์ให้บริการแก่นักท่องเที่ยวที่มาพักลานนี้ ควรสะดวกในการรับประทาน และบริการขนาดของลานเป็นดังนี้

ตารางที่ 2.9 ขนาดของลานปิ้งย่าง

จำนวนคน	ขนาดกองไฟ	ระยะห่าง (เมตร)
20 – 30	1.00	2.00 – 3.00
30 – 50	1.50 – 2.00	5.00 – 6.00
50 - 100	3.00	6.00

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระยะห่างจากกองไฟไม่ควรเกิน 8 ม. ถ้าต้องการจำนวนคนเพิ่ม ควรเพิ่มขนาดกองไฟและจัดแถวที่นั่งให้ซ้อนกัน

- Parking Area

บริเวณที่จอดรถในโครงการแบ่งออกเป็น 3 ส่วน

Public parking ได้แก่ รถตู้ ซึ่งเป็นบริการของโครงการ เป็นการควบคุมผู้เข้ามาพัก การเดินทางเข้ามาที่พัก เป็นจำนวนมากจึงมีน้อย

Bus coach – parking ที่จอดรถบริเวณโรงแรม ได้แก่รถตู้ รถขนของต่างๆ และรวมถึงรถที่จะต้องเข้าออก ส่วน Control & Timekeeper ด้วยส่วนจอดนี้ อยู่บริเวณด้านหลังส่วนบริการของโรงแรม

Staff parking ที่จอดรถของพนักงานส่วนหน้าหรือสำหรับเจ้าหน้าที่ฝ่ายบริหาร

การคำนวณจำนวนที่จอดรถ คิดจากหลักเกณฑ์ ตาม พ.ร.บ. ควบคุมการก่อสร้างอาคาร พ.ศ. 2522 โดยมีวิธีคำนวณ คือ

1. นำจำนวนรถรวมทั้งหมดที่ได้จากการหาจำนวนรถในส่วนของโรงแรม ภัตตาคาร ส่วนจัดเลี้ยง และห้องโถงมาเปรียบเทียบกับจำนวนรถที่คิดจากการคำนวณวิธีที่ 2

2. คิดจากพื้นที่ทั้งอาคารโดยวิธีใดมีจำนวนมากกว่าถือให้วิธีนั้นเป็นเกณฑ์

โรงแรมที่มีห้องพักไม่เกิน 100 ห้อง ให้มีที่จอดรถไม่น้อยกว่า 10 คัน สำหรับ 30 ห้องพักแรก ส่วนที่เกิน 30 ห้อง ให้คิดอัตรา 1 คัน ต่อ 5 ห้อง เศษที่เหลือให้คิดเป็น 5 ห้อง ดังนั้น โรงแรมขนาด 54 ห้อง จะต้องมีที่จอดรถ 22 คัน หาจากพื้นที่ภัตตาคารทั้งหมด โดยข้อกำหนดภัตตาคารที่มีพื้นที่ ไม่เกิน 750 ตร.ม. ให้มีที่จอดรถยนต์ไม่น้อยกว่า 1 คัน ต่อพื้นที่ตั้งโต๊ะอาหาร 15 ตร.ม. ดังนั้น ภัตตาคารมีพื้นที่รวม 240 ตร.ม. มีที่จอดรถ 17 คัน หาจากพื้นที่ห้องโถงทั้งหมด ให้มีที่จอดรถ 1 คัน ต่อ 10 ตร.ม. เศษของ 10 ตร.ม. คิดเป็น 10 ตร.ม. ดังนั้นห้องโถงมีพื้นที่รวม 61.30 ตร.ม. มีพื้นที่จอดรถ 11 คัน ดังนั้นพื้นที่จอดรถในโครงการเป็นจำนวน 26 คัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.5 สายการบริหารและอัตรากำลังพื้นฐาน

2.1.5.1 ระบบหน่วยงานและสายการบริหาร

โรงแรมมีลักษณะเป็นอุตสาหกรรมที่ไม่สามารถบริหารและดำเนินการได้โดยคนเพียงคนเดียว จำเป็นต้องมีผู้รับผิดชอบและปฏิบัติหน้าที่ในตาแหน่งต่างๆกัน ได้ร่วมการดาเนินการ ให้ประสบความสำเร็จ สาหรับการบริหารโรงแรมในปัจจุบัน เราอาจจะแบ่งประเภทพนักงานของโรงแรมเป็น 4 ระดับ

1. ระดับผู้กาหนด นโยบาย คือ ผู้จักการทั่วไป และระดับหัวหน้าฝ่าย หรือ แผนกต่างๆ (GENERAL MANAGER AND DEPARTMENT HEADS)

2. ระดับรองและผู้ช่วยหัวหน้าฝ่ายหรือแผนก (SUB AND ASSISTANT DEPARTMENT HEADS)

3. ระดับหัวหน้างาน (SUPERVISOR)

4. พนักงานปฏิบัติงานทั่วไป (GENERAL STAFF)

การจัดหน่วยงานของโรงแรม (HOTEL ORGANIZATION) แบ่งออกเป็น10 แผนก

1. ฝ่ายบริหาร (ADMINISTRATION DEPARTMENT)

2. ฝ่ายห้องพัก (ROOMS DIVISION DEPARTMENT)

3. ฝ่ายขาย (SALES DEPARTMENT)

4. ฝ่ายควบคุมบัญชีและการเงิน (CONTROLLOR & ACCOUNTING DEPARTMENT)

5. ฝ่ายอาหารและเครื่องดื่ม (FOOD & BEVERAGE DEPARTMENT)

6. ฝ่ายบุคคล (PERSONAL DEPARTMENT)

7. ฝ่ายวิศวกรรม (ENGINEERING DEPARTMENT)

8. ฝ่ายประชาสัมพันธ์ (PUBLE RELATIONS DEPARTMENT)

9. แผนกจัดซื้อ (PURCHASING DEPARTMENT)

10. แผนกวิเคราะห์ปฏิบัติงาน (OPERATIONS ANALYSIS DEPARTMENT)

11. แผนกงานส่วนย่อย (MINORS DEPARTMENT)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.5.2 ลักษณะการดำเนินงานและหน้าที่ความรับผิดชอบ

1) ฝ่ายบริหาร (ADMINISTRATIVE SECTION)

- ผู้จัดการทั่วไป หน้าที่ความรับผิดชอบ ความรับผิดชอบของผู้จัดการทั่วไปนี้ครอบคลุมกิจการทุกด้านของโรงแรม บริหารและควบคุมให้การดำเนินงานเป็นไปตามนโยบายที่กำหนด ต้องทำหน้าที่เสมือนผู้จักการทุกแผนก รับผิดชอบการปฏิบัติงานของพนักงานโรงแรมทั้งหมด ขณะเดียวกันประสานงานด้านต่างๆ ให้ดำเนินไป โดยสอดคล้องและราบรื่น เพื่อยังประโยชน์และผลกำไร ให้แก่โรงแรมมากที่สุด ผู้จัดการทั่วไปทำหน้าที่เป็นตัวแทนของโรงแรมในสายตาของสาธารณะชน

- ผู้ช่วยผู้จัดการทั่วไป ตรวจผลการดำเนินงานประจำของแผนกต่างๆ โดยปรึกษาหารือ กันกับหัวหน้าแผนกหรือผู้ช่วย ถึงวิธีการและหลักปฏิบัติใหม่ๆ ในการทำงานตลอดจนให้การแนะนำในสิ่งที่เป็นประโยชน์ในเรื่องนี้ และมีหน้าที่ปรึกษาหารือ และแนะนำฝ่ายบริหารหรือหัวหน้าแผนกในเรื่องแนวโน้มของธุรกิจซึ่งได้มาจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับโรงแรมอื่น บริษัทนำเที่ยวสายการบินหรือธุรกิจที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

2) ฝ่ายห้องพัก (ROOMS DIVISION DEPARTMENT)

เป็นฝ่ายที่มีหน้าที่อำนวยความสะดวกต่างๆ และจัดส่งแขกเข้าที่พักในโรงแรมนั้นจึงจำเป็นต้องได้รับรายงานเกี่ยวกับห้องพักแขกตลอดเวลา เช่น จำนวนห้องพักที่พร้อมจะรับแขกได้ เพื่อความสะดวกในการจัดแขกเข้าห้องพัก หรือจับจองให้ถูกต้องตามความต้องการของแขกโดยมีผู้จัดการฝ่ายทั้งหมดควบคุมดูแลปฏิบัติหน้าที่ของพนักงานให้มีประสิทธิภาพ รวมทั้งควบคุมการฝึกอบรมพนักงานและออกคาสั่งแก่พนักงานทุกคนในฝ่าย ฝ่ายห้องพักมีเจ้าหน้าที่ต่างๆ ดังนี้

- ผู้จัดการฝ่ายที่พัก (ROOMS DIVISION MANAGER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ : ประสานงานและควบคุมการปฏิบัติงานวันต่อวันทุกแผนกที่เกี่ยวข้องกับฝ่ายห้องพัก

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง : ผู้จัดการทั่วไป

ความสัมพันธ์กับแผนกอื่น : หัวหน้าทุกแผนกทุกฝ่าย

- ผู้ช่วยผู้จัดการห้องพัก (ASSISTANT ROOMS DIVISION MANAGER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ : ดูแลการปฏิบัติงานของแผนกต่างๆ ในฝ่ายห้องพัก

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง : ผู้จัดการฝ่ายห้องพัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ผู้จัดการแผนกบริการส่วนหน้า (ASSISTANT ROOMS OFFICE MANAGER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ : กำกับดูแล และประสานงานทั้งหมดของแผนกบริการส่วนหน้า

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง : ผู้จัดการฝ่ายห้องพักและผู้ช่วย

- ผู้จัดการภาคกลางคืน (NIGHT MANAGER)

หน้าที่ความรับผิดชอบทำหน้าที่ผู้จัดการในเวลากลางคืน และรับผิดชอบการดำเนินงานของโรงแรมทั้งหมดในเวลากลางคืน

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง : ผู้จัดการแผนกบริการส่วนหน้า

- ผู้จัดการแผนกต้อนรับ (RECEPTION MANAGER)

หน้าที่ความรับผิดชอบประสานงาน และรับผิดชอบในการ

ต้อนรับแขกที่มาลงทะเบียน

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง : หัวหน้าแผนกต้อนรับ

- ผู้จัดการแผนกรับจองห้องพัก (RESERVATIONS MANAGER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ประสานงานกับผู้ช่วยผู้จัดการฝ่ายห้องพัก ผู้จัดการแผนกบริการทัวร์ และฝ่ายขาย ควบคุม ดูแลการดำเนินงานของแผนกรับจองห้องพัก

ผู้บัญชาการโดยตรง : ผู้จัดการแผนก บริการส่วนหน้า

- ผู้ช่วยผู้จัดการแผนกรับจองห้องพัก (ASSISTANT MANAGER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ปฏิบัติงานตามที่ผู้จัดการแผนกรับจองห้องพัก มอบหมายความรับผิดชอบงานแผนกรับจองทั้งหมด เมื่อผู้จัดการแผนกรับจองห้องพัก ไม่อยู่หรือลา

ผู้บัญชาการโดยตรง : ผู้จัดการแผนกรับจองห้องพัก

- แผนกเก็บเงินส่วนหน้า (FRONT OFFICE CASHIER DEPARTMENT)

หน้าที่ความรับผิดชอบ มีหน้าที่รับและเก็บเงินบัญชีแยกประเภทของ ลูกค้าไว้อย่างต่อเนื่องกัน อย่างสม่ำเสมอรับชำระบัญชีค่าห้องพักทั้งที่เป็นเงิน บัตรเครดิตต่างๆ หรือลงบัญชีลูกหน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- แผนกแลกเปลี่ยนเงินตรา (MONEY EXCHANGE)

หน้าที่ความรับผิดชอบ มีหน้าที่ให้ความสะดวกแก่แขกในเรื่องการ แลกเปลี่ยน เงินตรารวมทั้งการพิจารณาให้เครดิตแก่แขก

- หัวหน้าพนักงานโทรศัพท์

หน้าที่ความรับผิดชอบ บริหาร และปฏิบัติงานด้านแผงควบคุมโทรศัพท์ ของโรงแรม

ผู้บัญชาการโดยตรง : ผู้จัดการแผนกบริการส่วนหน้า และผู้จัดการฝ่ายห้องพัก

- แผนกโทรศัพท์ (OPERATOR DEPARTMENT)

หน้าที่ความรับผิดชอบ มีหน้าที่ในการต่อสายโทรศัพท์ทั้งจากภายใน และต่อออกภายนอกโรงแรม

- พนักงานแผนกไปรษณีย์และวัสดุภัณฑ์และเทเล็กซ์ (MAIL & POSTAGE & TELEX STAFF)

หน้าที่ความรับผิดชอบ มีหน้าที่จัดการเกี่ยวกับไปรษณีย์ภัณฑ์ที่เข้ามา ได้แก่โทรเลขและจดหมายต่างๆ เทเล็กซ์ และต้องตรวจดูว่าสิ่งนั้นได้ส่งไปถึงแขก

- ผู้จัดการแผนกบริการทัวร์ (TOUR SERVICE MANAGE)

หน้าที่ความรับผิดชอบ บริหารงานในแผนกติดต่อสอบถามโต้ตอบ จดหมายทำบันทึกรายละเอียดและรายงานเรื่องคณะท่องเที่ยวที่กำลังจะมา (Incoming) กำลังพักอยู่ (Staying)และกำลังจะกลับ (Out Going) ควบคุมการปฏิบัติงานพนักงานบริการทัวร์ (Tour Co – ordinate) และพนักงานบริการ เจ้าหน้าที่สายการบินต่างๆ (Crew Co – ordinate)ถ้ามีเจ้าหน้าที่สายการบินพักอยู่เป็นประจำ

ผู้บัญชาการโดยตรง : ผู้จัดการฝ่ายห้องพัก และผู้จัดการส่วนหน้า

- ผู้ประสานทัวร์ (TOUR CO-ORDINATOR)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ประสานงานกับหัวหน้าทัวร์ และคณะทัวร์ เพื่อให้เกิดความราบรื่น เมื่อคณะทัวร์จะเข้าพักหรือออกไป

ผู้บัญชาการโดยตรง : ผู้จัดการแผนกบริการทัวร์

- ผู้ช่วยผู้จัดการ LOBBY (ASSISTANT “LOBBY” MANAGER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ เป็นตัวแทนของฝ่ายบริการ เพื่อรับผิดชอบงาน ในส่วนสำคัญ ซึ่งต้องติดต่อสัมพันธ์กับลูกค้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้บัญชาการโดยตรง : ผู้ช่วยผู้จัดการแผนกบริการส่วนหน้าและ ผู้จัดการแผนกบริการส่วนหน้า

- หัวหน้าแผนกงานยกสัมภาระ (BELL CAPTAIN)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ดำเนินงานเรื่องการขนสัมภาระ โดยควบคุมดูแลพนักงานยกกระเป๋า (Bell man) และ พนักงานเปิดประตู (Door man)

ผู้บัญชาการโดยตรง ผู้ช่วยผู้จัดการฝ่าย Lobby

- พนักงานอาคันตุกะสัมพันธ์ (GUEST RELATIONS OFFICER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ให้การต้อนรับ และดูแลเอาใจใส่ลูกค้าสำคัญของโรงแรม

ผู้บัญชาการโดยตรง ผู้ช่วยผู้จัดการฝ่าย Lobby

- หัวหน้าเสมียนห้องพัก (BELL BOY)

หน้าที่ความรับผิดชอบ มีหน้าที่ยกหีบห่อสัมภาระแขกนับแต่วาระแรกที่แขกเข้ามาถึงโรงแรมจนถึงห้องพักและจากห้องพักถึงรถเมื่อแขกกลับ

ผู้บัญชาการโดยตรง หัวหน้าพนักงานยกสัมภาระ

- พนักงานประจาลิฟต์ (ELEVATOR ATTENDANT)

หน้าที่ความรับผิดชอบ มีหน้าที่ประจาลิฟต์คอยให้บริการแขก ในการขึ้นลงลิฟต์

ผู้บัญชาการโดยตรง หัวหน้าพนักงานยกสัมภาระ

- พนักงานเปิดประตู (DOOR ATTENDANT)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ให้การต้อนรับโดยการเปิดประตูรถ ช่วยเหลือยก หีบห่อสัมภาระของแขกลงจากรถและเฝ้าจนกว่าพนักงานยกสัมภาระจะยกไป นอกจากนี้ยังอำนวยการจอดรถให้เรียบร้อยเรียกรถเมื่อแขกต้องการใช้

- หัวหน้าแผนกแม่บ้าน (EXECUTIVE HOUSE KEEPER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ รับผิดชอบในแผนกแม่บ้านทั้งหมด

ผู้บัญชาการโดยตรง ผู้จัดการฝ่ายห้องพักและผู้ช่วยผู้จัดการฝ่ายห้องพัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- หัวหน้าประจาแต่ละชั้น (FLOOR SERVICE SUPERVISOR)

หน้าที่ความรับผิดชอบ มีหน้าที่ตรวจตราห้องพัก ทุกๆวัน เพื่อช่วยแบ่ง เบาภาระของแม่บ้าน พนักงานประจำห้องในช่วงกลางคืน (NIGHT MAID)ทำงานตั้งแต่เวลา 23.00 – 7.00 น.

- พนักงานทาความสะอาด (HOME MAID)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ทำความสะอาดทั่วไป

- เสมียนงานแม่บ้าน (HOUSE KEEPER CLERK)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ทำงานด้านธุรการงานบัญชี และพิมพ์งาน ให้แก่ แผนกแม่บ้าน

ผู้บัญชาการโดยตรง หัวหน้าแผนกแม่บ้าน

- พนักงานส่วน LINE & LAUNDRY DEPARTMENT

หน้าที่ความรับผิดชอบ เป็นแผนกเก็บและจ่ายผ้าต่างๆ ซึ่งเก็บรักษาผ้า ทุกชนิดที่ใช้อยู่ในโรงแรม รวมทั้งเครื่องแบบของพนักงานด้วย และยังซักและรีดเสื้อผ้าของแขกที่ต้องการให้ซัก แล้วจัดส่งเสื้อผ้าแขกไปยังห้องพัก

- พนักงานส่วน HOUSE PHYSICIAN DEPARTMENT

หน้าที่ความรับผิดชอบ เป็นแผนกให้บริการตรวจรักษาแก่แขก และพนักงาน

- หัวหน้าซ่อมบารุง (REPAIRING)

หน้าที่ความรับผิดชอบ เป็นแผนกจัดการดูแลความเรียบร้อยของเครื่อง เรือนภายในบริเวณโรงแรม

- หัวหน้าคนสวน (CHIEF GARDENER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ เป็นผู้ควบคุมดูแลคนสวน ตลอดจนไม้ประดับ ต่างๆ ในโรงแรม

- คนสวน (GARDENER)

หน้าที่ความรับผิดชอบเป็นผู้ควบคุมดูแลสวน และ ไม้ประดับต่างๆ

- หัวหน้ารักษาความปลอดภัย (CHIEF SECURITY OFFICER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ บริหารและปฏิบัติงานในด้านการรักษาความ ปลอดภัยของแผนก เพื่อป้องภัยความเสียหายที่พึงมีต่อบุคคลและทรัพย์สินภายในโรงแรมและของโรงแรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ผู้ช่วยหัวหน้ารักษาความปลอดภัย (ASSISTANT CHIEF SECURITY OFFICER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ให้ความช่วยเหลือหัวหน้ารักษาความปลอดภัยในการกำกับและประสานงานการปฏิบัติของแผนก

ผู้บัญชาการโดยตรง หัวหน้ารักษาความปลอดภัย

- ผู้ควบคุมยาม (SECURITY GUARD SUPERVISIR)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ควบคุมภารกิจทั้งปวงของยามรักษาความ ปลอดภัยเพื่อความปลอดภัยของบุคคล และทรัพย์สินภายในอาณาเขตของโรงแรม

ผู้บัญชาการโดยตรง หัวหน้ารักษาความปลอดภัย และผู้ช่วยหัวหน้า รักษาความปลอดภัย

- ยามรักษาความปลอดภัย"ที่จอดรถ"(SECURITY GUARD "PARKING LOT")

หน้าที่ความรับผิดชอบ รับผิดชอบ ลาน และ/หรือที่จอดรถ ความ ปลอดภัยของยานพาหนะทั้งหมดที่จอดอยู่และความปลอดภัยต่อทรัพย์สินของโรงแรม

ผู้บัญชาการโดยตรง หัวหน้ารักษาความปลอดภัย และผู้ควบคุมความ ปลอดภัย

- ยามรักษาความปลอดภัย "เวรตรวจ "(SECURITY GUARD "PAROL")

หน้าที่ความรับผิดชอบ ประสานการปฏิบัติงานกับผู้ช่วยผู้จัดการแผนก ยกสัมภาระแผนกแม่บ้านหรืองานอื่นที่เกี่ยวกับความปลอดภัยแห่งบุคคลและทรัพย์สินภายในอาณาเขตของโรงแรม

ผู้บัญชาการโดยตรง หัวหน้ารักษาความปลอดภัย และผู้ควบคุมความ ปลอดภัย

สรุปงานแผนกรับจองห้องพัก

1. การจัดองค์กรและหน้าที่ต่างๆ

- แยกตัวเลขห้องพักที่ได้รับไว้แล้ว

- แยกตัวเลขห้องพักสาหรับที่ลูกค้าจะมาถึง

- การทำงานกับคณะทางานภายใน (ในการจัดการห้องพัก)

- ระบุรายละเอียดจับจองประชุมต่างๆ (CONVENTIONS)

- วิธีการด้านการรับจองห้องพัก (PROCESSTION RESERVATION)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การ Block และยืนยันห้องชุด (SUITES)

- ตารางบัญชีจำนวนห้องที่รับจอง (TALLY SHEET)

- ดูแลปฏิบัติติต่อลูกค้าเป็นพิเศษ อันได้แก่ ลูกค้าที่ได้รับอภินันทนาการจากการลูกค้าที่ต้องดูแลเอาใจใส่เป็นพิเศษด้วยการตระเตรียมลงทะเบียนไว้ก่อน

- ติดตามเรื่องห้องพักที่ได้กันหรือสารองเอาไว้

- ประสานงานกับฝ่ายขาย

2. การรับจองแบบที่ไม่มีข้อตกลงกันมาก่อน

- ชั่วคราว

- กลุ่มธุรกิจขนาดเล็ก

- การควบคุมการเปิดรับจอง (CLOSED DATE CONTROL)

- นโยบายเกี่ยวกับบริษัทนาเที่ยว

3. การจัดเก็บบัตรลงทะเบียน (CLOSED DATE CONTROL)

4. งานสัมพันธ์กับแผนกแม่บ้าน

5. งานสัมพันธ์กับแผนกสินเชื่อ

6. งานสัมพันธ์กับแผนกบริการห้องพัก (ROOM SERVICE)

7. งานสัมพันธ์กับฝ่ายช่าง

8. งานสัมพันธ์กับบริการอื่น ๆ

9. นโยบายในการรับเงินล่วงหน้า หรือเงินมัดจำ (DEPOSIT POLICY)

10. การจองห้องผ่านกลุ่มบริษัทโรงแรม (CHAIN HOTEL) ในกรณีโรงแรมในเครือ

สรุปงานของผู้ประสานงานทัวร์

1. ทำสรุปเรื่องอาหารสำหรับวันต่อไป

2. กำหนดห้องพักตามหมายเลขห้อง และทำรายการห้องพักสำหรับคณะทัวร์ทุกคณะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เตรียมคูปองอาหาร และตรวจสอบราคาอาหารสาหรับคณะทัวร์ที่จะเข้าพักในวันต่อไป

4. ติดตามความเคลื่อนไหวของคณะทัวร์ล่วงหน้าหนึ่งสัปดาห์จากบริษัทตัวแทน

5. เตรียมใบสั่งงานประจำวันของคณะทัวร์ที่จะเข้าวันต่อไป

6. เตรียมบัญชีรวม (MASTER FOLIO) ทุกครั้งที่มีการลงทะเบียนเข้าที่พัก

7. เตรียมบัตรข้อมูลของคณะเพิ่มเติม

8. เตรียมเรื่องบริการปลูกลูกทัวร์ที่พักในโรงแรมสำหรับคณะที่จะออกเดินทางกลับหรือออกเดินทางไปทัวร์สำหรับวันต่อไป

9. ขณะที่คณะทัวร์ลงทะเบียนเข้าพัก ให้สอบถามหัวหน้าทัวร์เรื่องอาหารเช้า อาหารกลางวัน และอาหารค่า

10. รักษาความปลอดภัยของบริเวณโต๊ะให้บริการ (HOSPITALITY DESK)

11. ติดตามตัวแทนทัวร์ หรือผู้ที่มาเยี่ยมเยียน หรือตรวจสอบสั่งอานวยความสะดวกของโรงแรม

12. ติดต่องานประจำวันการจัดห้องพักให้พนักงานประจำเครื่องบิน (AIRLAINE CREW) ในกรณีที่มีพนักงานจากสายการบินนั้น มาพักเป็นประจำ

สรุปงานในหน้าที่ของผู้ช่วยผู้จัดการ (ล็อบบี้)

1. มีความรู้รอบรู้ในเรื่องงาน ดังต่อไปนี้

- ขั้นตอนในการจับจองห้องพักและการลงทะเบียน (RESERVATIONS AND REGISTRATION PROCEDURED)

- รายงานภาคกลางคืน (NIGHT REPORTS)

- การประมาณต่างๆ

- การส่งจดหมาย กุญแจห้องพัก และการบริการด้านข่าวสารข้อมูล (INFORMATION SERVICED)

- ราคาพิเศษ

- การย้ายห้องพัก (ROOM TRANSFERS)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) ฝ่ายขาย (SALE DEPARTMENT)

ก. ดำเนินการขายทั้งหมดของโรงแรม เช่น การขายบริการห้องพัก การขายอาหาร

และเครื่องดื่ม เป็นต้น

ข. ประสานกับทุกฝ่าย โดยเฉพาะฝ่ายห้องพัก ฝ่ายอาหารและเครื่องดื่ม

ค. เสนอแนะฝ่ายบริการและเป็นที่ปรึกษาในการเพิ่มยอดขายของโรงแรม ฝ่ายขาย

มีเจ้าหน้าที่ต่างๆ ดังนี้

- ผู้จัดการฝ่ายขาย (SALES MANAGER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ บริหารงานในฝ่ายขายทั้งหมดติดต่อ และชักจูงและให้บริการแก่ตัวแทนการนำเที่ยว และกลุ่มธุรกิจต่างๆ เพื่อให้มาใช้บริการห้องพัก อาหารและเครื่องดื่ม สถานที่และบริการทุกชนิดของโรงแรม

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการทั่วไป

- ผู้จัดการแผนกขายต่างประเทศ (ABOARD SALES MANAGER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ส่งเสริมการขายตลาดต่างประเทศบริการลูกค้าต่างประเทศที่ใช้บริการของโรงแรม

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการฝ่ายขาย

- ผู้ช่วยผู้จัดการฝ่ายขาย (ASSISTANT SALES MANAGER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ประสานงานในด้านปฏิบัติการบริหาร การขาย

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการฝ่ายขาย

- พนักงานขาย (SALES EXECUTIVE)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ประสานงานและดาเนินการด้านการขาย

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการฝ่ายขาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ผู้จัดการฝ่ายการเงินและบัญชี (COMPTROLLER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ควบคุมบันทึกรายงายบัญชีทุกประเภท ตลอดจนทรัพย์สินทั้งหลายทั้งปวงของโรงแรม บริหารงานทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับการ เงิน การบัญชี ในฝ่ายควบคุมกำกับดูแลกระแสเงินสด และ ทรัพย์สินอื่นๆ ทั้งหมดของโรงแรม

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง กรรมการผู้จัดการ เจ้าของกิจการหรือ ผู้จัดการทั่วไป

- ผู้ช่วยผู้จัดการฝ่ายบัญชีและการเงิน (ASSISTANT COMPTROLLE)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ทำหน้าที่แทนผู้จัดการฝ่ายการเงินและ บัญชีในด้านงานฝ่ายการเงินและการบัญชีทั้งหมด รับผิดชอบงานบัญชีโดยดูแลให้พนักงานทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จักการฝ่ายการเงินและบัญชี

- ผู้จัดการฝ่ายสินเชื่อ (CREDIT MANAGER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ กำกับดูแลรวบรวมเรื่องเกี่ยวกับสินเชื่อ และการเก็บเงินทั้งหมด

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จักการฝ่ายการเงินและการบัญชี หรือ ผู้จัดการทั่วไป

- ผู้ตรวจสอบรายได้ (INCOME AUDITOR)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ตรวจสอบให้แน่ว่า รายได้ประจำวัน เป็นไปอย่างถูกต้อง ตรวจงานของพนักงานตรวจสอบภาพกลางคืน

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการฝ่ายการเงินและบัญชี และผู้ช่วย

- หัวหน้าตรวจสอบ (HEAD CHECKER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ รับและเก็บบัญชีแยกประเภทของลูกค้า ไว้อย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ รับชำระบัญชีค่าห้องพักและอื่นๆ ทั้งที่เป็น เงินสด บัตรเครดิตต่างๆ หรือลงบัญชีลูกหนี้

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการฝ่ายการเงินและบัญชี และ ผู้ช่วย

- พนักงานเก็บเงินส่วนหน้า (FRONT OFFICE CASHIER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ รับและเก็บบัญชีแยกประเภทของลูกค้า ไว้อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ รับชำระบัญชีค่าห้องพักและอื่น ๆ ทั้งที่เป็นเงินสด บัตรเครดิตต่างๆ หรือลงบัญชีลูกหนี้

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการฝ่ายการเงินและบัญชี และผู้ช่วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ผู้ควบคุมต้นทุนอาหารและเครื่องดื่ม (F&B CONTROLLER CLERN)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ควบคุมต้นทุนการขายอาหารและ เครื่องดื่มรวมทั้งรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับต้นทุนอาหารและเครื่องดื่ม

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง จัดการฝ่ายการเงินและการบัญชี

- พนักงานควบคุมทุนอาหารและเครื่องดื่ม (CHIEF ACCOUNTANT)

หน้าที่ความรับผิดชอบ บันทึกรายงานปริมาณ และราคาต้นทุน ตามความเป็นจริงในการซื้ออาหารและเครื่องดื่ม ตลอดจนที่แจกจ่ายไปเพื่อการขาย

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้ควบคุมต้นทุนอาหารและเครื่องดื่ม

- สมุห์บัญชี

หน้าที่ความรับผิดชอบ ดูแลคลังพัสดุอาหารและเครื่องดื่ม (F&B Store) คลังพัสดุทั่วไป (General Store) และรับผิดชอบของทั้งหมดที่เข้าเก็บในคลังพัสดุ (Store) โดยลงบัญชีของนำเข้า

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการฝ่ายการเงินและบัญชีและผู้ช่วย

- เสมียนรับรองของ (RECEIVING CLEARK)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ตรวจสอบรายการสินค้าที่มาถึงว่า ถูกต้องตามที่สั่งและรับของนั้น

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้ควบคุมต้นทุนอาหารและเครื่องดื่ม

- ผู้จ่ายเงินเดือน (PAY MASTER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ กำกับและบันทึกเกี่ยวกับเงินเดือน เก็บ รักษาเงินเดือนต่างๆ ให้เหมาะสม เตรียมการเรื่องการจ่ายเงินเดือน และจ่ายถูกต้องตามเวลาที่กาหนดเตรียมบันทึกรายงานเดือนที่จ่ายแล้ว

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการฝ่ายการเงินและบัญชี และผู้ช่วย

- แคชเชียร์ (GENERAL CASHIER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ รวบรวมยอดเงินฝากประจำวัน และจัดทำบัญชีเงินสดรายวัน รวมทั้งเงินสดในมือ

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการฝ่ายการเงิน และบัญชีและ ผู้ช่วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ผู้ควบคุมบัญชีเจ้าหนี้ (ACCOUNTS PAYABLE SUPERVISOR)

หน้าที่ความรับผิดชอบ จัดวิธีการและเตรียมการวิเคราะห์ค่าใช้จ่ายตรวจสอบวิธีการและระยะเวลาในการจ่ายเงินของโรงแรมทั้งหมด เตรียมการวิเคราะห์ค่าใช้จ่ายส่วนที่แน่นอน

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการฝ่ายการเงินและบัญชีและผู้ช่วย

- ผู้ควบคุมบัญชีลูกหนี้ (ACCOUNTS RECEIVABLE SUPERVISOR)

หน้าที่ความรับผิดชอบ จัดทำและเก็บรักษาบันทึกรายรับต่างๆให้ถูกต้องเก็บยอดบัญชีลูกหนี้ของลูกค้ารวมทั้งบัญชีของพนักงานโรงแรมดูแลให้ได้รับเงินจากลูกหนี้ตรงตามกำหนดเวลาตาบัญชีลูกหนี้และใบเรียกเก็บเงิน

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการฝ่ายการเงินและบัญชี และ ผู้ช่วย

4) ฝ่ายอาหารและเครื่องดื่ม (FOOD & BEVERAGE DEPARTMENT)

เป็นฝ่ายที่ให้บริการเรื่องเครื่องดื่ม อาหาร รวมทั้งการจัดสถานที่เพื่อสัมมนาหรือประชุมงานเลี้ยงต่างๆ แก่ลูกค้าที่มาใช้บริการจากภายในและภายนอก

ฝ่ายอาหารและเครื่องดื่ม มีเจ้าหน้าที่ต่างๆ ดังนี้

- ผู้จัดการฝ่ายอาหารและเครื่องดื่ม (FOOD AND BEVERAGE MANAGER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ รับผิดชอบการปฏิบัติงานทั้งหมดทุกแผนกในฝ่ายและประสานงานกับหน่วยงานต่างๆ ทุกหน่วยในแผนกต่างๆ (Various F&B Department)

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการฝ่ายอาหารและเครื่องดื่ม

- กัปตัน (CAPTION)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ควบคุมบริการในส่วนที่รับผิดชอบให้ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยนอกเหนือไปจากการฝึกอบรมพนักงาน ในความรับผิดชอบ ให้ปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพรวมทั้งรับผิดขอบพนักงานบริการชาย-หญิง พนักงานเก็บกวาดโต๊ะที่อยู่ในพื้นที่รับผิดชอบภายใน

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการ COFFEE SHOP

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- พนักงานบริการชาย/หญิง (COFFEE SHOP WAITER/WAITRESS)

หน้าที่ความรับผิดชอบ รับคำสั่งและบริการลูกค้าอย่างถูกต้องมีประสิทธิภาพ

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้ควบคุมและผู้จัดการ (COFFEE SHOP)

- ผู้ช่วยพนักงานบริการประจา (COFFEE SHOP BUSBOY)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ให้ความช่วยเหลือแก่พนักงานบริการในทุกภารกิจของการบริการทั้งก่อน ในระหว่างและหลังการเสิร์ฟ

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง พนักงานบริการที่ได้รับมอบหมายให้ ช่วยงาน

- บาร์เทนเดอร์ (Bartender)

หน้าที่ความรับผิดชอบ รับผิดชอบงานทุกอย่างประจาบาร์ตามที่ได้รับมอบหมาย

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้ควบคุม (COFFEE SHOP)

- ผู้จัดการแผนกภัตตาคาร (RESTAURANT MANAGER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ รับผิดชอบเรื่องอาหาร และเครื่องดื่ม ทั้งหมดในห้องอาหารต่างๆ รวมทั้งงานด้านบริการทั้งในห้องอาหารคลังของโรงแรม บาร์และห้องโถง สำหรับพักผ่อนต่างๆ (LOUNGES)

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการฝ่ายอาหารและเครื่องดื่ม

- ผู้ช่วยผู้จัดการประจาห้องอาหารต่างๆ (ASSISTANT DINING ROOMMANAGER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ควบคุมดูแลให้การปฏิบัติงานทุกด้านของห้องอาหารนั้นๆให้ดาเนินไปด้วยดี โดยเฉพาะงานด้านบริการต้องให้เป็นที่พอใจของลูกค้าและเจ้าหน้าที่บริหาร ทั้งนี้ โดยดูแลกัปตันพนักงานต้อนรับหญิง พนักงานเสิร์ฟชาย-หญิง และพนักงานที่เหลือภายในภัตตาคารนั้น ๆ

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการแผนกภัตตาคาร

- หัวหน้าพนักงานบริการห้องพัก (ROOM SERVICE SUPERVISOR)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ควบคุมดูแลการกิจการบริการใน ห้องพักระหว่างกะงานบ่าย

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง หัวหน้าพนักงานบริการห้องพัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ผู้ช่วยหัวหน้าพนักงานบริการห้องพัก (ASSISTANT ROOM SERVICE SUPERVISOR)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ควบคุมดูแลกิจการบริการในห้องพัก ระหว่างกะงานบ่าย

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง หัวหน้าพนักงานบริการห้องพัก

- กัปตันบริการห้องพัก (ROOM SERVICE CAPTAIN)

หน้าที่ความรับผิดชอบ รับโทรศัพท์ที่สั่งโดยลูกค้า ซึ่งต้องการ ให้บริการในห้องพัก

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง หัวหน้าพนักงานบริการห้องพัก

- พนักงานบริการห้องพัก (ROOM SERVICE WAITER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ บริการอาหาร และเครื่องดื่มให้ลูกค้าใน ห้องพักตามคาสั่งของลูกค้า

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง หัวหน้าพนักงานบริการห้องพัก

- ตัวแทนขายการจัดเลี้ยง (BANQUET SALES REPRESENTATIVE)

หน้าที่ความรับผิดชอบ รับผิดชอบเรื่องการขาย การจัดเลี้ยง รวมทั้งบริการอาหารและเครื่องดื่ม โดยติดต่อประสานงานกับลูกค้าต่างๆ ให้มาใช้บริการจัดเลี้ยงของโรงแรม และจะต้องมีความรู้ในเรื่องสิ่งอานวยความสะดวกต่างๆ ของโรงแรม การบริการอาหารและเครื่องดื่ม การจัดงานในและนอกโรงแรม

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการอาหารและเครื่องดื่ม ผู้จัดการแผนกจัดเลี้ยง

- หัวหน้าพ่อครัว (EXECUTIVE CHEF)

หน้าที่ความรับผิดชอบกำกับดูแลประสานงานทั้งหมดที่ เกี่ยวกับการผลิตอาหารควบคุมการปฏิบัติงานโดยผ่านสายงานทางผู้ช่วยหัวหน้าพ่อครัวและพ่อครัว

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการฝ่ายอาหารและเครื่องดื่ม

- ผู้ช่วยหัวหน้าพ่อครัว (EXECUTIVE SOUS CHEF OF SOUS CHEF)

หน้าที่ความรับผิดชอบ รับผิดชอบต่องานในครัวทุกอย่าง ใน กรณีที่หัวหน้าพ่อครัวไม่อยู่ จัดทำตารางการทางานประจาวัน และบริหารงานประจาและบริการงานด้านค่าจ้างของแผนกครัวโดยอยู่ในการดูแลของหัวหน้าพ่อครัว

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง หัวหน้าพ่อครัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ผู้จัดการแผนกเครื่องดื่ม (BAR MANAGER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ เตรียมเครื่องดื่มต่างๆ ที่ใช้ในโรงแรม ตลอดจนการบริการในบาร์ COFFEE SHOP การจัดเลี้ยงห้องอาหารต่างๆ

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการฝ่ายอาหารและเครื่องดื่ม

สรุปงานของผู้จัดการแผนกเครื่องดื่ม

1. งานด้านบริหาร (ADMINISTRATION)

1.1 จัดตารางการดาเนินงาน (SCHEDULES)

1.2 ประมาณการและตั้งงบประมาณค่าจ้าง (FORECAST AND BUDGET)

1.3 การฝึกอบรมพนักงาน (TRAINING)

1.4 การจัดวางให้ทุกอย่างอยู่ในที่ที่ถูกต้อง

2. พนักงานในหน้าที่ (STAFF DUTIES)

2.1 พนักงานผสมเครื่องดื่ม (BARTENDERS)

2.2 พนักงานประจาบาร์ (BAR ROYO)

3. งานต่างๆ (FUNCTIONS)

3.1 เครื่องปรุงส่วนผสมเหล้าต่างๆ (RECIPES)

3.2 การเบิก (REQUISITION)

3.3 กาหนดที่ตั้งบาร์ (LOCATION)

3.4 ส่งเสริมการขายไวน์และการขายอื่นๆ (SALES PROMOTION)

3.5 ต้นทุนเครื่องดื่ม (COST)

3.6 อุปกรณ์เครื่องใช้ (EQUIPMENTS)

5) ฝ่ายบุคคล (PERSONNEL DEPARTMENT)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีหน้าที่ดูแลปกครองพนักงานจัดหาพนักงานบรรจุใหม่ ควบคุมรายได้ให้เหมาะสมกับค่าครองชีพ กาหนดความเป็นอยู่ สวัสดิการรวมไปถึงการฝึกอบรมพนักงานให้มีความรู้ทันเหตุการณ์ให้กาลังใจ โดยมีหน้าที่ดังนี้

- ทาทะเบียนประวัติพนักงาน

- จัดครัว และห้องอาหารพนักงาน

- จัดยานพาหนะให้แก่พนักงาน

- จัดระเบียบและจัดห้องเก็บของ ห้องพนักงานให้พนักงาน

- จัดระเบียบซึ่งอาจมีการจัดที่พักพนักงานบางส่วนด้วย

ฝ่ายบุคคล มีเจ้าหน้าที่ต่างๆ ดังนี้

- ผู้จัดการฝ่ายบุคคล (PERSONNAL MANAGER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ จัดระบบจานวนหน้าที่ของ พนักงาน การว่าจ้างแรงงาน เรื่องเกี่ยวกับบุคคลากร และความสัมพันธ์กับพนักงานและลูกจ้าง

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการทั่วไป

- ผู้ช่วยผู้จัดการฝ่ายบุคคล (ASSISTANT PERSONEL MANAGER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ดำเนินการฝึกอบรมพนักงานทุกแผนก เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพในการทำงาน มาตรฐานและการพัฒนาตนเอง รวมทั้งติดตามผลการฝึกอบรมตามที่ได้กำหนดไว้ในโครงการฝึกอบรมประจำปี

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการแผนกฝึกอบรม

สรุปงานฝ่ายบุคคล

มีหน้าที่ความรับผิดชอบเกี่ยวกับการว่าจ้างพนักงานและฝึกอบรมพนักงานสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างพนักงาน มีหน้าที่รักษากฎหมาย ข้อบังคับ ให้คาแนะนำและเป็นที่ปรึกษาของหัวหน้าแผนก และมีการตระเตรียมกฎระเบียบข้อบังคับเสนอให้ฝ่ายบริหารพิจารณาร่างออกประกาศใช้ อาจมีการเจรจาหรือช่วยเหลือฝ่ายบริหาร ในการตกลงเกี่ยวกับแรงงาน และทบทวนข่าวสารที่มีการเปลี่ยนแปลงของสหภาพ และให้คำแนะนำฝ่ายบริหารถึงวิธีการที่ต้องปฏิบัติมีหน้าที่รับผิดชอบฝ่ายบุคคล เช่น การจ้าง การประกัน การฝึกอบรม การบริหาร เก็บประวัติพนักงาน การจ่ายเงินชดเชย เงิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทดแทนการเจ็บป่วยการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างนายจ้างกับลูกจ้าง มีการสัมภาษณ์และโต้ตอบกับผู้สมัครงาน สอบประวัติของผู้สมัครก่อนรับเข้าเป็นพนักงาน

ติดต่อกับฝ่ายบุคคลโรงแรมต่างๆ อบรมฝ่ายบุคคลท้องถิ่นให้ทราบถึงความเคลื่อนไหวของการจ้างแรงงาน ฝึกให้ผู้ช่วยผู้จัดการฝ่ายบุคคล และผู้ที่อยู่ในแผนกบุคคลให้ทางานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี และบางครั้งอาจจะได้รับมอบหมายงานพิเศษจากผู้จัดการทั่วไปโดยใช้อานาจของแผนกบุคคล ทำให้งานนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

6) ฝ่ายวิศวกรรม (ENGINEERING DEPARTMENT)

มีหน้าที่ความรับผิดชอบการซ่อมและบำรุงรักษาภายในอาคารสถานที่โดยทั่วไปของโรงแรมฝ่ายวิศวกรรม มีเจ้าหน้าที่ต่างๆ ดังนี้

ก. แผนกควบคุมและปฏิบัติการ ประกอบด้วย

- หัวหน้าฝ่ายวิศวกร (CHIEF ENGINEER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ บริหารงานและรับผิดชอบงานในฝ่าย ช่างทั้งหมด

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการทั่วไป

พนักงานอื่น ๆ ในฝ่าย

- ผู้ช่วยหัวหน้าวิศวกร (ASSISTANT CHIEF ENGINEER)
- พนักงานดูแลสำนักงานและห้องเก็บของ
- พนักงานควบคุมเครื่องปรับอากาศ
- พนักงานเติมน้ำมันให้กับเครื่องกลต่างๆ
- พนักงานควบคุมโสตทัศนูปกรณ์
- พนักงานดับเพลิง
- พนักงานควบคุมระบบน้าใช้
- พนักงานควบคุมระบบกำจัดน้าเสีย
- พนักงานควบคุมเครื่องทำไอน้าร้อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข. แผนกซ่อมแซมและบารุงรักษา (REPAIR AND MAINTENANCE) ประกอบด้วย

- ช่างไม้และช่างซ่อมเฟอร์นิเจอร์ (CARPENTER &FURNITURE)

- ช่างซ่อมเบาะ (UPHOLSTERERS)

- พนักงานบำรุงรักษาพรม (CARPET & LAYER)

- พนักงานซ่อมแซมม่าน (CURTAIN REPAIRS)

- ช่างสีและกระดาษปิดผนัง (PAINTER & PAPERHANGERS)

- ช่างเครื่องทั่วไป (GENERAL MACHINES)

- ช่างประปาและช่างซ่อมแซมระบบไอน้ำ (PLUMBLER STEAMFITTERS)

- ช่างไฟฟ้า (ELECTRICIANS)

- ช่างปูน (MASONS)

- ช่างเครื่องปรับอากาศและระบบระบายอากาศ

7) แผนกประชาสัมพันธ์ (PUBLIC RELATIONS DEPARTMENT)

ก. เชื่อมโยงข่างสารระหว่างโรงแรมกับสื่อมวลชน และพนักงานของโรงแรมรวมทั้งผู้ที่มาติดต่อโรงแรมด้วย

ข. ทาให้โรงแรมของตนเป็นที่รู้จักแพร่หลายในแง่ดีแก่คนทั่วไป

แผนกประชาสัมพันธ์ มีเจ้าหน้าที่ต่าง ๆ ดังนี้

- ผู้จัดการแผนกประชาสัมพันธ์ (PUBLIC RELATIONS MANAGER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ เป็นผู้เชื่อมโยงข่าวสารระหว่าง โรงแรมกับสื่อมวลชน และพนักงานของโรงแรมเอง และรับผิดชอบความสัมพันธ์อันดีกับสาธารณะ

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการทั่วไป

- ช่างภาพ (PHOTOGRAPHER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ ควบคุมดูแลงานติดต่องานธุรการและ งานภาพ

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการแผนกประชาสัมพันธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- พนักงานประชาสัมพันธ์และช่างภาพสารอง

หน้าที่ความรับผิดชอบ ควบคุมดูแลวานติดต่องานธุรการและ งานภาพ

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการแผนกประชาสัมพันธ์

8) แผนกจัดซื้อ (PURCHASING DEPARTMENT)

ก. จัดซื้อทุกสิ่งทุกอย่างตามที่ฝ่ายต่างๆ ต้องการ

ข. ปฏิบัติงานอย่างใกล้ชิดกับฝ่ายบริหาร และพนักงานตรวจสอบบัญชีโดยเฉพาะในเรื่องการควบคุมการจัดซื้อ

ค. บริหารงานร่วมกับคลังพัสดุในเรื่องการจัดทางบประมาณและต้นทุนงานด้านศุลกากรการประกันภัยการพิจารณาแหล่งซื้อ ตลอดจนการเก็บรักษา การจ่ายสิ่งที่จัดซื้อไปยังฝ่าย หรือแผนกต่างๆ

แผนกจัดซื้อ มีเจ้าหน้าที่ต่างๆ ดังนี้

- ผู้จัดการแผนกจัดซื้อ (PURCHASING MANAGER)

หน้าที่ความรับผิดชอบ จัดซื้อทุกสิ่งทุกอย่าง ตามความต้องการ ของทุกฝ่าย ทุกแผนก เพื่อให้โรงแรมดำเนินงานไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ผู้จัดการทั่วไป

นอกจากนี้ยังมีพนักงานต่างๆ ดังนี้

- หัวหน้าฝ่ายจัดซื้อ

- หัวหน้าฝ่ายสโตร์

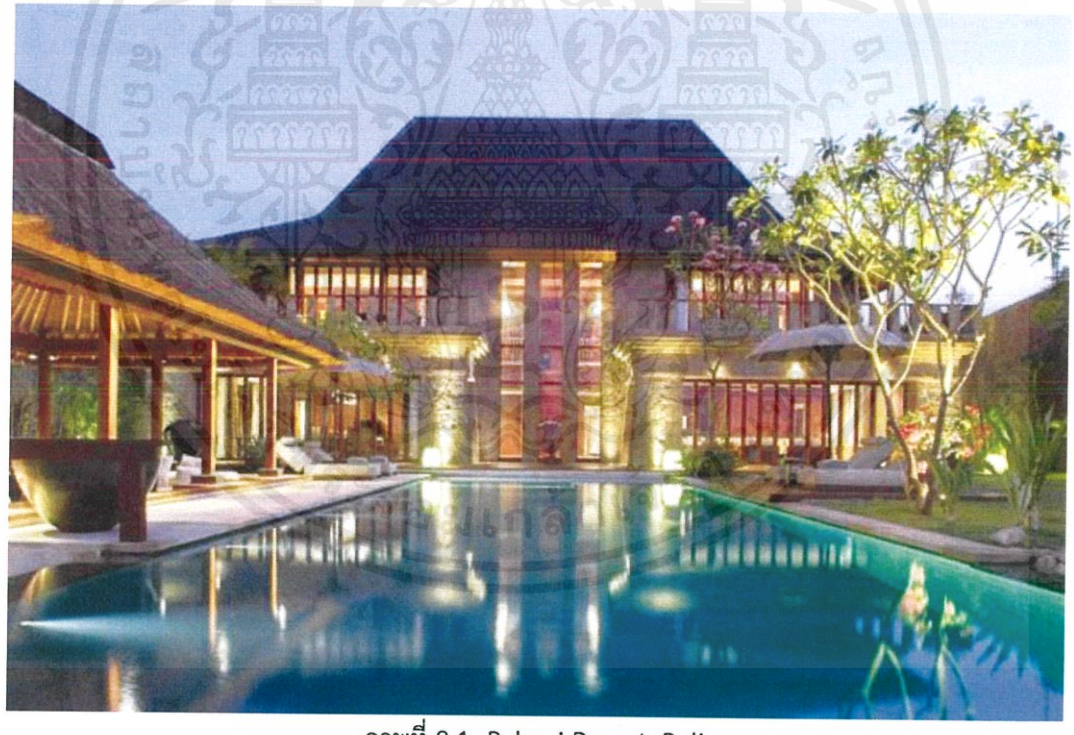
- พนักงานทั่วไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 กรณีศึกษาเปรียบเทียบ

2.2.1 กรณีศึกษา โรงแรม Bvlgari Resort , Bali

โรงแรม Bvlgari เริ่มทำกิจการโรงแรมแห่งแรก ในมิลาน ประเทศอิตาลี 2004 การตกแต่งอย่างมีเอกลักษณ์ของบุลการี สอดคล้องกับคอนเซปต์งานออกแบบที่เป็นอิตาเลียน ดีไซน์ ดังนั้นผู้รับผิดชอบงานโครงสร้างและตกแต่งภายใน คือนักออกแบบชื่อดังชาวอิตาเลียน อันโตนิโอ ซิตเตอริโอ กับหุ้นส่วนของเขา (Antonio Citterio and Partners) ที่รับผิดชอบงานตกแต่งทั้งหมดของบุลการี รีสอร์ท ในบาหลี ประกอบด้วยบ้านพักสไตล์วิลล่า 59 หลัง ห้องสปาสวีทแยกส่วนต่างหาก และบุลการี วิลล่า บ้านพักสุดหรู พื้นที่ 1,300 ตารางเมตร มี 2 ห้องนอนใหญ่ สระว่ายน้ำส่วนตัว โฮมเธียเตอร์ และห้องรับประทานอาหารส่วนตัว หน้าที่ของอันโตนิโอ ต้องออกแบบความเป็นบาหลี หาดทราย ทิวไม้ ให้เชื่อมโยงเข้ากับบ้านพักแบบวิลล่า ต้องสวยงามคล้องจองตั้งแต่หลังคาบ้านจนถึงทุกตารางนิ้วที่แขกผู้มาเยือนได้สัมผัส



ภาพที่ 2.1 Bvlgari Resort ,Bali

จุดเด่น

- ตกแต่งงานศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านของชาวบาหลี เพื่อให้งานโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมและงานตกแต่งภายใน เชื่อมโยงเข้าด้วยกัน อันโตนิโอจึงต้องว่าจ้างแรงงานชาวบาหลี เพื่อขุดหาไอเดียการตกแต่ง และการเข้าถึงวิถีชีวิตแบบบาหลีแท้ๆ ซึ่งใครจะรู้สึกลึกซึ้งเท่าชาวเกาะบาหลี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- มีการใช้เรื่องความเชื่อพื้นเมืองของชาวบาลีเรื่องการนับถือภูติผีปีศาจมาใช้ในการจัดวางแปลนและอาคาร ชาวบาหลีมีเทพแห่งความดี เทพแห่งความชั่วร้าย อยู่ด้วยกัน เปรียบไปก็คล้ายกับหลักฮวงจุ้ย ศาสตร์โบราณของชาวจีน ที่เมื่อจะสร้างบ้านก็ต้องดูทิศทางลม ชาวบาหลีกำหนดทิศทางของปีศาจหรือเทพแห่งความชั่วร้ายเอาไว้ ต้องรู้หลักการเคลื่อนไหวของแรงลมเพื่อหลีกเลี่ยงทางเดินของปีศาจ ชาวบาหลีบอกว่า พวกปีศาจจะเดินเข้าสู่ตัวบ้านในทางตรงเท่านั้น ฉะนั้นทางเดินเข้าสู่ตัวบ้านจึงต้องหักมุม มีมุมเลี้ยว 1-2 มุม เวลาเดินสู่ภายใน วิธีนี้จะช่วยให้เกิดแรงลมพัดเข้าสู่ตัวบ้านอย่างทั่วถึง ทำให้บ้านเย็น (และปีศาจเดินเข้ามาไม่ได้) ภายในวิลล่าต้องมีส่วนรับประทานอาหารกลางแจ้ง มีส่วนพักผ่อนและบาร์แฝงตัวอยู่อีกมุมหนึ่ง ส่วนสระว่ายน้ำก็ต้องเปิดโล่งมองเห็นวิวทะเล และรับอากาศบริสุทธิ์

- เตียงนอนก็ต้องกำหนดทิศทางอย่างมีหลักเกณฑ์ ชาวบาหลีเชื่อว่า การนอนหลับให้สบายนั้นต้องหันศีรษะไปทางทิศที่มีภูเขาไฟ ซึ่งอยู่จุดศูนย์กลางของเกาะ ส่วนปลายเท้าให้หันสู่ทะเล นอนตามทิศทางนี้แล้วจะโชคดี หลับอย่างเป็นสุข นักออกแบบจากอิตาลีก็ต้องดีไซน์ห้องนอนตามนั้น แล้วเสริมความหรูหราด้วยผ้าปูเตียงเนื้อคอตตอนอิตาลี ทอ 300 เส้น สีขาวเนียนนุ่มน่าหลับใหล และตกแต่งด้วยผ้าตกแต่งปลายเตียงกับหมอนอิง เป็นงานปักเย็บแบบบาหลี เรียกว่า Balinese songket

- งานหัตถกรรมพื้นบ้านที่เรียกว่า Balinese songket เป็นงานผ้าทอและงานปักที่ต้องเป็นช่างฝีมือชาวเกาะเท่านั้น งานผ้าปักบอกเล่าเรื่องราวของวิถีชีวิตชาวบาหลี แต่ละชิ้นใช้เวลาทำไม่น้อยกว่า 2 เดือน บุลการี รีสอร์ท ตกแต่งห้องด้วยผ้าปักสไตล์บาหลีและของตกแต่งโบราณของอินโดนีเซีย มีงานผ้าปัก ไม้แกะสลัก งานเครื่องปั้นดินเผา ใช้สำหรับใส่ผลไม้วางไว้ในห้องนอน ทำจากหินภูเขาไฟแหล่งผลิตอยู่ในสุลาเวสีและบนเกาะบาหลี

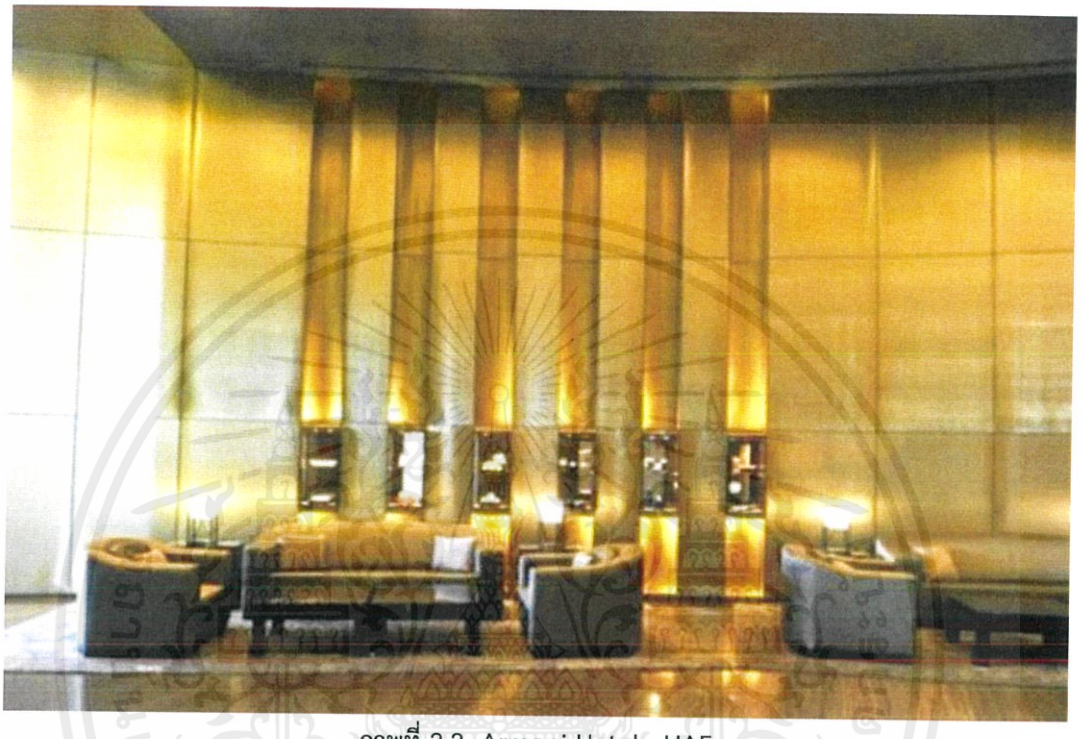
2.2.2 กรณีศึกษา โรงแรม Armani Hotel , UAE

โรงแรมดังกล่าวเป็นผลจากความร่วมมือกันระหว่าง บริษัท อัมมาร์ พร็อพเพอร์ตี้ (ผู้พัฒนาตึกสูงที่สุดในโลก) และนายอาร์มานี่ ทั้งสองฝ่ายยังมีโครงการพัฒนาโรงแรม รีสอร์ท และที่พักอาศัยสุดหรูตามเมืองสำคัญๆ ทั่วโลกร่วมกันในลักษณะหุ้นส่วน โดยปีหน้าจะมีโรงแรมอาร์มานี่อีกแห่งผุดขึ้นในเมืองมิลาน ประเทศอิตาลี และจะมีรีสอร์ท ตลอดจนโครงการที่พักอาศัยภายใต้ชื่อ “อาร์มานี่” ที่ประเทศอียิปต์ด้วย

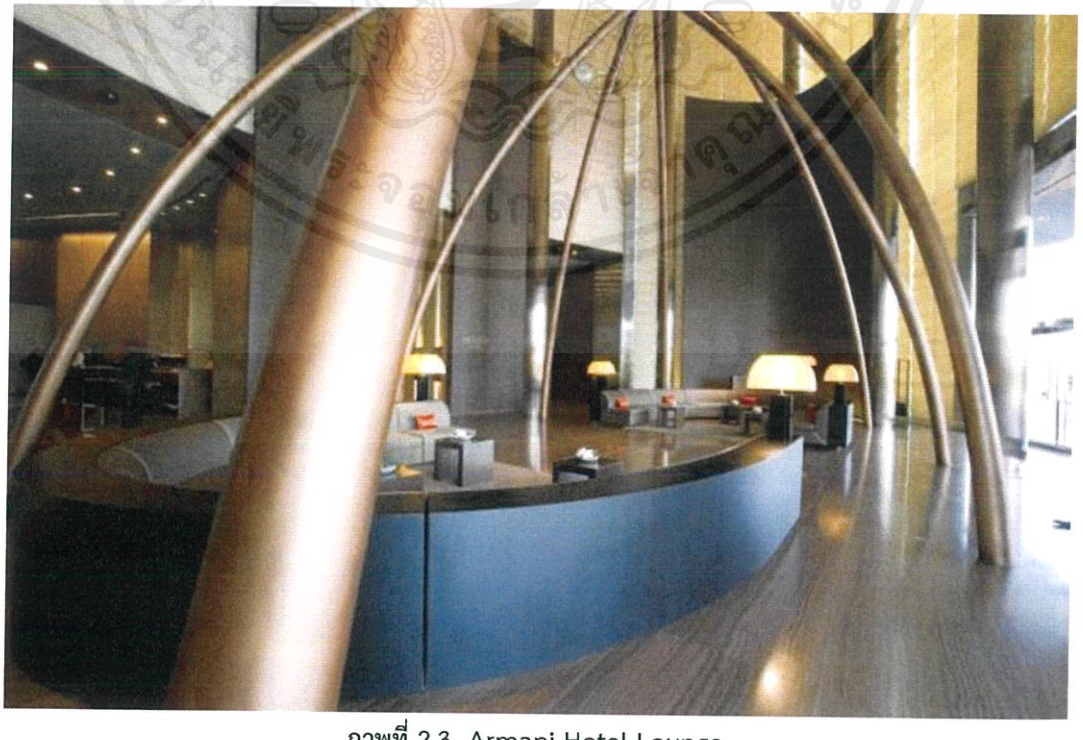
อาร์มานี่ ดูไบ เป็นโรงแรมหรูขนาด 160 ห้องที่ตั้งอยู่บนชั้น 5-8 ของตึก เบิร์จ คาลิฟา (ห้องสวีทจะอยู่บนชั้น 38-39)ทุกตารางนิ้วล้วนได้รับการออกแบบตกแต่งอย่างพิถีพิถันโดยนายจอร์จิ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โอ อาร์มานี่ ภายใต้แนวคิดที่ต้องการเน้นในเรื่องประโยชน์ใช้สอยและความหรูหราสะดวกสบายสไตล์มินิมัลลิสต์ ทุกห้องจึงเน้นไปที่การใช้วัสดุคุณภาพเยี่ยมมากกว่าการประดับด้วยของตกแต่ง ด้วยเหตุนี้จึงไม่มีการนำรูปภาพใดๆ มาประดับบนฝาผนังแม้แต่ห้องเดียว



ภาพที่ 2.2 Armani Hotel , UAE



ภาพที่ 2.3 Armani Hotel Lounge

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดเด่น

- มีการวางปีกห้องพักตามอาคาร Burj Kalifa ซึ่งแบ่งตัวอาคารออกเป็น 3 ปีก การกั้นโซนของ space มีการโค้งไปมาเพื่อหลบเหลี่ยมของตัวอาคาร

- Lifesyle Service แขกทุกคนจะมีผู้ดูแลส่วนตัว

- การนำดีเทลที่พบเห็นได้จากเสื้อผ้าและของใช้ของแบรด์มาเป็นเฟอร์เจอร์และงานตกแต่งภายใน

2.2.3 Iniala ,Phungnga ,Thailand

โรงแรม Iniala เป็นหนึ่งในโรงแรมที่ห้องพักแพงที่สุดในประเทศตอนนี้ ตั้งอยู่ที่จังหวัดพังงา โดยตั้งอยู่ห่างจากสนามบินภูเก็ต 20 กิโลเมตร ใช้นักออกแบบถึง11คน ค่าห้องพักที่นี่ในช่วง low season เริ่มต้นที่ USD 1,800++ (minimum stay 3 nights) ประมาณกว่า 206,000 บาท ห้องพักที่นี่สามารถพักได้ 2 คน ซึ่งมาพร้อมกับแพคเกจคือมีผู้จัดการวิลล่าคอยดูแล 1 คน, คนขับรถ, เชฟ, พนักงานสปาทำทรีตเมนท์ได้วันละ 6 ชั่วโมงต่อวิลล่า, แม่บ้าน และรถตู้แบบหรูให้ใช้ระหว่างวัน โดยใช้บริการได้ในระยะทาง 150 กิโลเมตร ในส่วนของการบริการอื่นๆ ก็มีอินเตอร์เน็ตไร้สาย โรงภาพยนตร์ส่วนตัว บริการซักผ้าและบริการเทรนเนอร์ออกกำลังกายส่วนตัว ในเรื่องของอาหารสามารถซื้ออาหารแบบแพคเกจ (อาหาร 3 มื้อรวมอาหารว่าง) ได้ในราคา USD250++ ประมาณ 9 พันบาทต่อคนต่อวันสำหรับช่วง low season ที่นี่จะประกอบไปด้วย 1 เพนท์เฮ้าส์ กับ วิลล่า 3 หลัง แต่ละหลังจะมี 3 ห้องนอน มีห้องอาหารชื่อ aziamendi (อาเซียมันดิ) เป็นห้องอาหาร Fine Dining เสริฟอาหารประเภท gastronomy food

ภาพที่ 2.4 และ 2.5 Iniala ,Phungnga

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดเด่น

- เป็นรีสอร์ทที่มี Facility ของห้องพัก และภายในโรงแรมอย่างครบถ้วนและหรูหรา มีราคาห้องพักสำหรับผู้ที่มีรายได้มาก การใช้จ่ายระดับสูง

- ขนาดห้องเหมาะสมกับราคา มีคอนเซปที่ดีไซน์อย่างสนุกสนาน และสมัยใหม่ อย่างเช่นการทำพื้นทรายเทียมรอบๆอ่างน้ำ ไม่ใช่แค่เพียงรูปลักษณ์ แต่สัมผัสเวลาเหยียบลงบนพื้นทรายเทียมนั้นยังอ่อนนุ่ม และยุบลงไปเสมือนเหยียบทรายจริง

2.3 ข้อมูลเฉพาะโครงการ

2.3.1 ประวัติความเป็นมาของโครงการ

สตาร์ วอร์ส (อังกฤษ : Star Wars) เป็นภาพยนตร์ชุดแนวมหากาพย์ละครอวกาศ สร้างโดย จอร์จ ลูคัส นอกจากนี้ยังมีสื่อต่าง ๆ ที่นอกเหนือจากภาพยนตร์ เรียกว่า จักรวาลขยาย ได้แก่ หนังสือ ละครโทรทัศน์ วิดีโอเกมและหนังสือการ์ตูน

ภาพยนตร์ชุดแรกออกฉายเมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม ค.ศ. 1977 ในชื่อ สตาร์ วอร์ส โดย 20th Century Fox ได้รับความนิยมสูงทั่วโลก จนเกิดเป็นปรากฏการณ์ จนมีการสร้างภาคต่ออีก 2 ภาค โดยเว้นระยะห่างแต่ละภาคเป็นเวลา 3 ปี

16 ปี ต่อมาหลังฉายไตรภาคเดิม ก็ได้มีการฉายไตรภาคต้น โดยเว้นระยะห่างแต่ละภาคเป็นเวลา 3 ปี เช่นกัน โดยภาคสุดท้ายฉายเมื่อวันที่ 19 พฤษภาคม ค.ศ. 2005 ในเดือนตุลาคมปี ค.ศ. 2012 บริษัท เดอะวอลต์ดิสนีย์ ได้ทำการซื้อบริษัท ลูคัสฟิล์ม เป็นจำนวนเงิน $4.05 พันล้าน และประกาศสร้างไตรภาคใหม่ของสตาร์ วอร์ส โดยภาคแรก สตาร์ วอร์ส: อุบัติการณ์แห่งพลัง, กำหนดฉายในปี ค.ศ. 2015 อย่างไรก็ดีค่าย 20th Century Fox ยังคงได้สิทธิ์ได้การจำหน่ายภาพยนตร์ สตาร์ วอร์ส ทั้งสองไตรภาคอยู่ โดยเฉพาะภาค สตาร์ วอร์ส เอพพิโซด 4: ความหวังใหม่ นั้น 20th Century Fox จะเป็นผู้ถือลิขสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียว ส่วน ภาค 1-3, 5 และ 6 นั้นจะหมดสัญญาภายใน พฤษภาคม ค.ศ. 2020

เรื่องชุดสตาร์ วอร์สดำเนินเรื่องในจักรวาลสมมติ มีมนุษย์ต่างดาวหลายเผ่าพันธุ์ (ส่วนใหญ่มีลักษณะคล้ายมนุษย์) มีหุ่นยนต์รับใช้พบได้ทั่วไป การเดินทางในอวกาศเป็นเรื่องธรรมดา ดาวเคราะห์หลายดวงในกาแลกซีเป็นส่วนหนึ่งขององค์การปกครองเดียวกัน อาจเป็นสาธารณรัฐหรือจักรวรรดิตามแต่ช่วงเวลาของท้องเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนหนึ่งที่สำคัญของสตาร์ วอร์สคือ "พลัง" (อังกฤษ: force) ซึ่งเป็นพลังงานเหนือธรรมชาติอย่างหนึ่งที่สามารถเรียกใช้ได้โดยผู้มีความสามารถพิเศษ ภาพยนตร์เรื่องแรกสุดได้อธิบายพลังไว้ว่าเป็น "สนามพลังที่สร้างขึ้นโดยสิ่งมีชีวิตรอบ ๆ ตัว มันล้อมรอบเรา แทรกซึมเข้ามาในตัวเรา ผูกมัดกาแลกซีทั้งกาแลกซีไว้ด้วยกัน" การมีพลังนี้ทำให้ผู้ที่สามารถใช้พลังได้มีความสามารถเหนือธรรมชาติหลายอย่าง (เช่น พลังเคลื่อนย้าย การทำนายอนาคต การควบคุมจิตใจ) รวมทั้งการเพิ่มความสามารถทางกาย เพิ่มความเร็ว เพิ่มปฏิกิริยาโต้ตอบ ความสามารถเหล่านี้อาจแตกต่างกันไปในผู้ใช้แต่ละคนและสามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝน แม้พลังจะสามารถใช้ได้ในทางที่ดีแต่ก็มีด้านมืดที่หากถูกชักจูงด้วยความเกลียด ความโกรธ ความคิดมุ่งร้าย ภาพยนตร์ทั้งหกเรื่องแสดงให้เห็นถึงเจไดซึ่งเป็นผู้ที่ใช้พลังในทางที่ดี และเหล่าซิธที่ใช้พลังในทางชั่วร้ายและพยายามยึดครองกาแลกซี เนื้อหาแต่งเสริมหลายเรื่องแสดงให้เห็นว่ามีผู้ใช้พลังด้านมืดหลายคนที่เป็นเจไดมืดแต่ไม่ใช่ซิธ ส่วนใหญ่เนื่องมาจากกฎแห่งสองของซิธในยุคที่แสดงให้เห็นในภาพยนตร์

ภาพที่ 2.6 โลโก้ Star Wars ปรากฏในภาพยนตร์ทุกตอน

ภาพยนตร์ชุด สตาร์วอร์ส เริ่มต้นด้วย สตาร์วอร์ส (StarWars) ฉายเมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม ค.ศ. 1977 ตามด้วยภาคต่ออีก 2 ภาคคือ สตาร์วอร์ส 2 (The Empire Strikes Back) ฉายเมื่อวันที่ 21 พฤษภาคม ค.ศ. 1980 และ สตาร์วอร์ส 3 การกลับมาของเจได (Return of the Jedi) ฉายเมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม ค.ศ. 1983

สองทศวรรษหลังไตรภาคดั้งเดิมออกฉาย ก็ได้มีการสร้างภาพยนตร์ต่อ โดยสร้างเป็นไตรภาคก่อน 3 ภาค ประกอบด้วย สตาร์ วอร์ส เอพพิโซด 1: ภัยซ่อนเร้น (Star Wars Episode I: The Phantom Menace) ฉายเมื่อวันที่ 19 พฤษภาคม ค.ศ. 1999, สตาร์ วอร์ส เอพพิโซด 2: กองทัพโคลนส์จู่โจม (Star Wars Episode II: Attack of the Clones)ฉายเมื่อวันที่ 16 พฤษภาคม ค.ศ. 2002 และ สตาร์ วอร์ส เอพพิโซด 3: ซิธชำระแค้น (Star Wars Episode III: Revenge of the Sith) ฉายเมื่อวันที่ 19 พฤษภาคม ค.ศ. 2005

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่อมาได้มีการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันชื่อ สตาร์ วอร์ส: สงครามโคลน (Star Wars: The Clone Wars) ฉายเมื่อวันที่ 15 สิงหาคม ค.ศ. 2008 โดยเป็นการปูเนื้อเรื่องเข้าสู่ สตาร์ วอร์ส: เดอะ โคลน วอร์สและภาพยนตร์ไตรภาคต่อชื่อ สตาร์ วอร์ส: อุบัติการณ์แห่งพลัง (Star Wars: The Force Awakens) เข้าฉายเมื่อวันที่ 18 ธันวาคม ค.ศ. 2015

เนื้อหาในภาพยนตร์ไตรภาคเดิม (เอพพิโซด 4, 5 และ 6) เกี่ยวข้องกับสงครามกลางเมืองกาแลกติกที่มีขึ้นระหว่างพันธมิตรฝ่ายกบฏ กับฝ่ายจักรวรรดิเป็นการต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่ว ลุคสกายวอล์คเกอร์ หนุ่มน้อยผู้ซึ่งกำลังฝึกฝนเพื่อการเป็นอัศวินเจไดคนสุดท้าย (และคนแรกในเจไดรุ่นใหม่) อาจเป็นผู้เดียวที่สามารถยืนหยัดต่อสู้กับดาร์ธ เวเดอร์ ลอร์ดมืดแห่งซิธ แต่สุดท้ายลุคได้รู้ความจริงว่าดาร์ธ เวเดอร์คืออนาคินพ่อแท้ ๆ ของตนที่เคยเป็นเจไดด้านสว่าง จึงหาทางช่วยอนาคินให้กลับสู่ด้านสว่าง และต่อกรกับจักรพรรดิ ดาร์ธ ซิเดียส

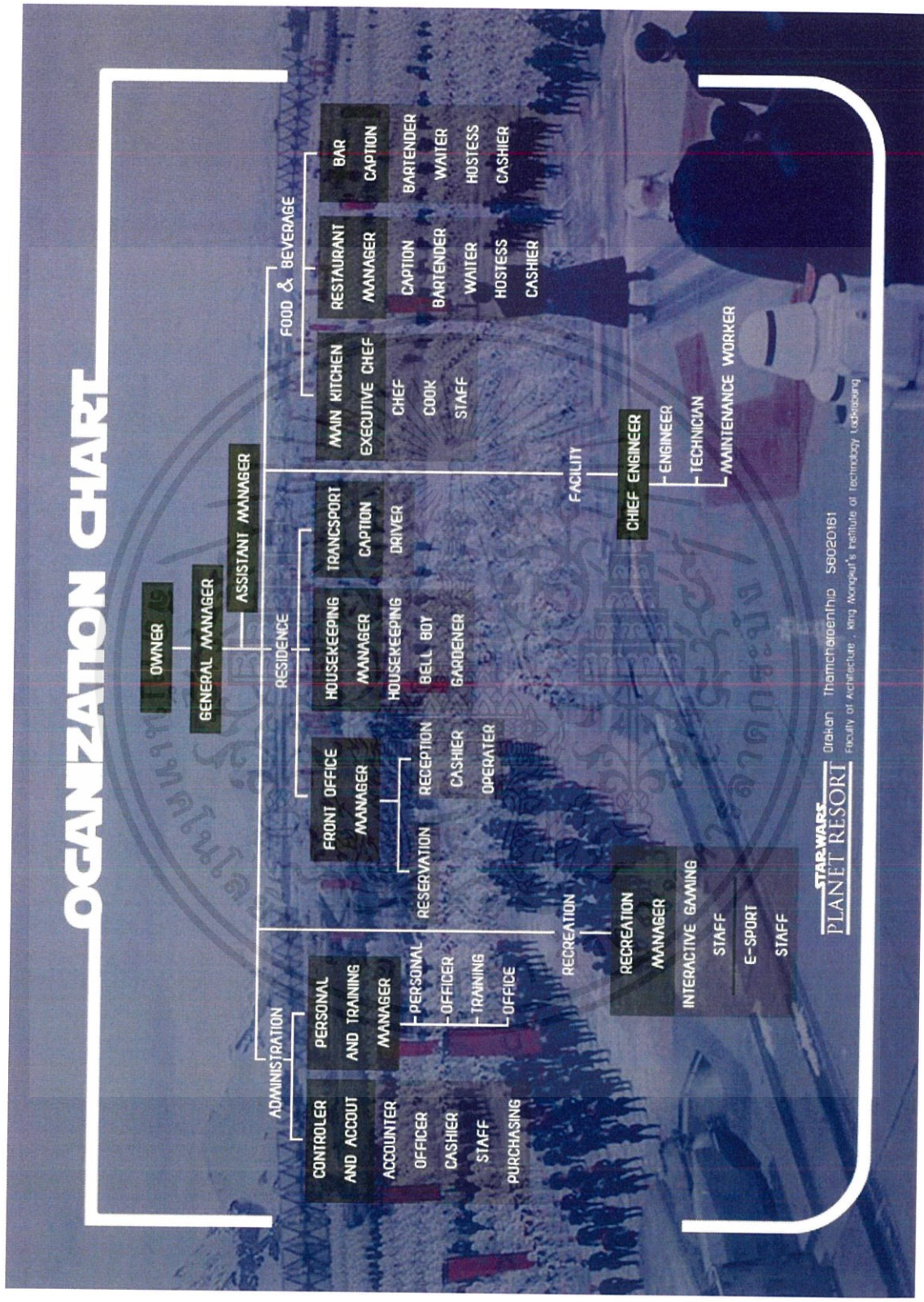
ภาพยนตร์ไตรภาคต้น (เอพพิโซด 1, 2, และ 3) กล่าวถึงเหตุการณ์ที่นำไปสู่สงครามกลางกาแล็กซี การล่มสลายของสาธารณรัฐ และความรุ่งเรืองของฝ่ายจักรวรรดิ จากยุทธการนาบูระหว่างนาบูกับสมาพันธ์การค้า ไปจนถึงสงครามโคลนที่มีต่อฝ่ายแบ่งแยกดินแดน สงครามทั้งสองดำเนินไปตามประสงค์ของซิธ ภายใต้พัลพาทีน ผู้ลึกลับ ซึ่งคอยควบคุมทั้งสองฝ่ายอย่างลับ ๆ ภาพยนตร์ไตรภาคย้อนอดีตนี้เกิดขึ้นพร้อมกับความเปลี่ยนแปลงของอนาคิน สกายวอล์คเกอร์ ซึ่งได้รับการฝึกฝนเป็นเจไดหลังจากสงครามนาบู แต่ในเอพพิโซด 3 อนาคินต้องเข้านิกายซิธเพื่อปกป้องครอบครัวของตน และได้ชื่อใหม่ว่าดาร์ธ เวเดอร์ ภายใต้การนำของพัลพาทีน

2.3.2 เอกลักษณ์ของโครงการ

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ สตาร์วอร์ส แพลนเน็ต รีสอร์ท จัดทำขึ้นเพื่อแสดงถึงความสำคัญของแบรนด์ภาพยนตร์นี้ นำธีมของสถานที่และฉากจากภาพยนตร์มาถ่ายทอดเป็นรูปแบบการพักผ่อน และพื้นที่กิจกรรมที่แปลกใหม่ เพื่อให้ผู้เข้าพักสัมผัสบรรยากาศเหมือนกับในภาพยนตร์ ตอบสนองความต้องการของกลุ่มแฟนคลับโดยเฉพาะ และยังดึงดูดผู้เข้าพักทั่วไปได้ด้วยความแปลกใหม่ของรูปแบบที่พักที่เป็นธีมรีสอร์ท ซึ่งในประเทศไทยยังไม่เคยมีธีมรีสอร์ทเกิดขึ้นอย่างเต็มรูปแบบมาก่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.3 สายงานบริหารและอัตรากำลัง



ภาพที่ 2.7 สายงานบริหารและอัตรากำลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

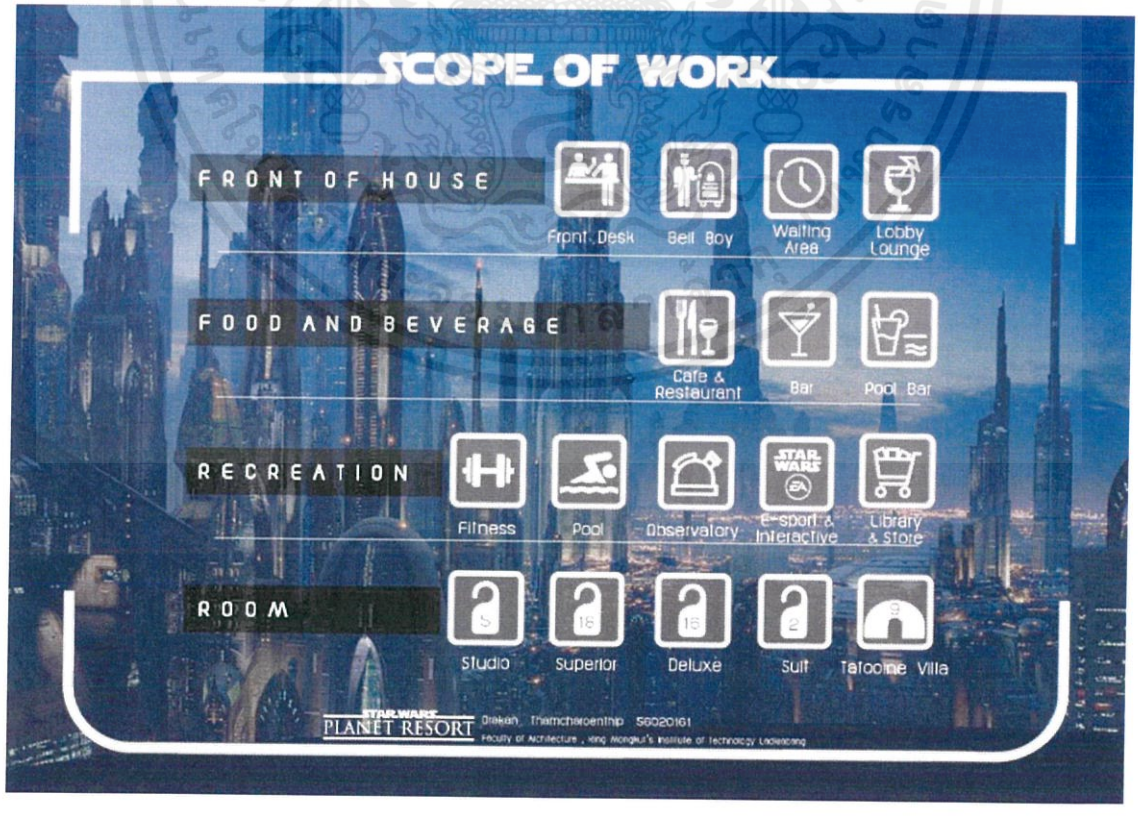
2.3.4 องค์ประกอบโครงการ

ตารางที่ 2.10 องค์ประกอบของโครงการ

จุดประสงค์ของโครงการ	กิจกรรม	องค์ประกอบในโครงการ
1. เป็นสถานที่พักผ่อนที่นำบรรยากาศของภาพยนตร์สำหรับกลุ่มแฟนคลับ ผู้ที่ชื่นชอบและติดตาม	- เข้ามาสัมผัสบรรยากาศของสถานที่ใน ภาพยนตร์ที่ตนชื่นชอบ ติดตาม	- บริเวณทั้งหมดของโครงการ
2. สนับสนุนการท่องเที่ยวด้วยการเพิ่มทางเลือกของสถานที่พักผ่อนรูปแบบใหม่ที่น่าตื่นตาตื่นใจสำหรับนักท่องเที่ยวทั่วไป	- เข้ามาพักผ่อนในที่พักรูปแบบธีมรีสอร์ท - การรับประทานอาหาร	- Room - Bespin Room - Kamino Room - Courasant Room - Naboo Room - Tatooine Villa - Lounge - Death Star Lounge - Bespin Lounge - Dex's Café - Naboo Restaurant - Courasant All Day Dining - Jabba's Bar

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เป็นศูนย์กลางของสินค้าและของสะสมหายากของแบรนด์ภาพยนตร์	- การจัดแสดงของสะสมหายากของแบรนด์ภาพยนตร์ - จำหน่ายสินค้าและของสะสมหายากของแบรนด์ภาพยนตร์	- Jedi Temple Store - Collection Show
4. เป็นสถานที่ให้บริการกิจกรรมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินไปกับโลก STAR WARS	- เล่นกิจกรรม Interactive Gaming และ Simulator Gaming	- Flight of Falcon
5. ช่วยส่งเสริมและกระตุ้นเศรษฐกิจภายในประเทศ	- นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ เข้ามาใช้บริการ Star Wars Planet Resort	



ภาพที่ 2.8 องค์ประกอบของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 ระบบสภาพแวดล้อมภายในและวัสดุ

2.4.1 ลักษณะทางสถาปัตยกรรมของอาคาร

ภาพที่ 2.9 ภาพถ่ายลักษณะทางสถาปัตยกรรมของอาคาร

ภาพที่ 2.10 ภาพถ่ายลักษณะทางสถาปัตยกรรมของอาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.2 ระบบโครงสร้างอาคาร

- โครงสร้างระบบเสาและคาน ก่ออิฐฉาบปูน

- อาคารมีทั้งหมด 7 ชั้น มีขนาดพื้นที่โดยประมาณ 7000.00 ม^2

- พื้นที่ภายในเชื่อมต่อถึงกัน มี Double Space ภายในอาคาร

2.4.3 ระบบสภาพแวดล้อมภายในอาคาร

2.4.3.1 ระแบบแสงสว่าง

1. ส่วนต้อนรับ&ล็อบบี้

เป็นส่วนบริการที่ต้อนรับผู้ใช้บริการ (ทั้งผู้ที่จะมาพักอาศัยและผู้ที่มาใช้บริการด้านอื่นๆ) และเป็นที่รวมผู้ใช้บริการสำหรับการย้ายออกไปทัศนะศึกษาหรือผู้ที่เพิ่งจะมาพักที่โรงแรม ส่วนบริการที่มีอยู่คือ แผนกสอบถาม แผนกต้อนรับ ที่โทรศัพท์ ห้องน้ำ ที่นั่งพักคอย อาจจะมีดนตรีและจำหน่ายเครื่องดื่ม โถงพักคอยถือเป็นส่วนแนะนำตัวของโรงแรมว่า โรงแรมนี้มีบริการระดับไหนหรือเป็นโรงแรมระดับไหน และหรูหราทั้งด้านรูปแบบและวัสดุ จะมี 2 ส่วน คือ ส่วนพักคอยธรรมดา คือมีโซฟาสำหรับนั่งคอยและส่วนพักคอยที่มีบริการเสียงเพลงและเครื่องดื่ม เป็นการหารายได้ให้แก่โรงแรมทางหนึ่ง และเป็นส่วนนัดพบของแขกได้ที่หนึ่ง

การใช้แสงไฟควรจะสว่างพอสมควร ไม่จ้าเกินไปเพราะจะทำให้ผู้ที่มานั่งอยู่ได้ไม่นานถ้ามืดเกินไปก็จะไม่มีใครกล้านั่ง เพราะรู้สึกเหมือนสถานที่กำลังซ่อมบำรุง ห้ามเข้า ยังไม่เรียบร้อยหรือบกพร่องไป การใช้แสงสำหรับบริเวณโถงพักคอย ใช้ได้ทั้งแสงประดิษฐ์ และแสงธรรมชาติเพราะเป็นส่วนที่อยู่ด้านหน้าของโรงแรม และเปิดบริการทั้งกลางวันและกลางคืน สำหรับกลางวันถ้าใช้แสงธรรมชาติช่วยได้ก็จะเป็นการดีและประหยัด ทั้งยังสวยงามตามธรรมชาติ

การให้แสงไฟประดิษฐ์ในบริเวณล็อบบี้ ค่อนข้างง่ายต่อการจัด เพราะใช้ได้กับดวงไฟ เกือบทุกประเภท เนื่องจากเหตุผลของการใช้แยกเป็นส่วนๆ ดังนี้

- ส่วนประชาสัมพันธ์ หรือแผนกทะเบียนของโรงแรม

ลักษณะเฟอร์นิเจอร์มักเป็นเคาน์เตอร์ ดวงไฟจึงเป็นแบบติดเพดานหรือห้อยจากเพดานให้ลำแสงสาดลงล่าง เพื่อให้ความสว่างหน้าเคาน์เตอร์ และแสงจะต้องไม่พุ่งเข้าสายตาคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ส่วนพักคอย

ลักษณะการตกแต่งจะมีโซฟาและโต๊ะกลาง การใช้แสงมีทั้งแบบโคมไฟห้อย โคมตั้งโต๊ะไฟผนัง เพดาน และไฟติดผนัง ลักษณะโคมไฟควรจะกระจายแสงทั้งสองขึ้นและลง กระจายออกรองด้านสำหรับไฟตั้งโต๊ะระวังอย่าให้แสงกระจายออกรอบข้างมาเข้าคาน ที่นั่งโซฟาแสงไฟควรจะส่องขึ้นและลงเท่านั้น

- บริเวณโทรศัพท์และทางเดินเข้าห้องน้ำ

ควรใช้แสงไฟแต่น้อย เพียงเพื่อให้เห็นทางเท่านั้นพอ เพราะคนที่จะโทรศัพท์ชอบความเป็นส่วนตัว และการที่คนจะเข้าออกห้องน้ำก็ไม่ชอบให้มีแสงสว่างจ้า ทำให้รู้สึกเขินทั้งตอนเดินเข้าและออกมา

โดยสรุปแล้วล็อบบี้ เป็นบริเวณที่ใช้ไฟได้หลายประเภท จากที่กล่าวมาแล้วจะเห็นได้ว่าบริเวณล็อบบี้ มีส่วนปลีกย่อยหลายส่วน การใช้ไฟมีหลายประเภทที่เหมาะสมกัน แต่ที่สำคัญและน่าสังวรไว้ คือ การใช้ไฟหลายดวงแต่ว่าแต่ละดวงมีกำลังส่องสว่างน้อย เมื่อรวมกันแล้วได้ความสว่างที่สมควร จะดูสวยงามมากและแพรวพราว แต่ที่ต้องระวังคือ อย่าให้ผู้ที่มาใช้บริการรู้สึกว่าดวงไฟมากเกินไป จะทำให้รู้สึกร้อนและน่ากลัว ทำให้ไม่อยากเข้าใกล้ และที่สำคัญมากคือ ต้องไม่ห้อยโคมไฟให้ต่ำนัก ในกรณีที่เพดานต่ำจะทำให้รู้สึกไม่สะดวกสบายนัก และล็อบบี้ จะขาดผู้ใช้บริการในที่สุด

2. คอฟฟี่ช้อป

เป็นส่วนให้บริการอาหารอย่างเป็นกันเอง ส่วนนี้เปิดให้บริการอาหารเกือบตลอด 24 ชั่วโมง เน้นการให้บริการอาหารแบบรวดเร็ว บรรยากาศโดยรวมจึงควรสบายๆเป็นกันเอง ไม่ควรหรูหราเกินไปนัก

การให้แสงสว่างในส่วนนี้ควรให้แสงสว่างปานกลาง มีความสว่างทั่วทั้งบริเวณ ไม่ควรเล่นแสงไฟเป็นจุดๆให้มากนัก หากเป็นไปได้ ควรดึงแสงสว่างจากธรรมชาติเข้ามาใช้ในส่วนนี้ให้มากๆ ก็จะเป็นผลดีทั้งในเรื่องของความประหยัด และยังช่วยให้บรรยากาศโดยรวมดู ผ่อนคลาย สบายๆขึ้นอีกด้วย การเลือกใช้หลอดไฟนั้น อาจเลือกใช้ทั้งหลอดไฟแบบมีไส้ (INCANDESCENT) ร่วมกับหลอดไฟนีออน (FLUORESCENT) ไม่ว่าจะใช้ไฟแบบใดก็ตาม สิ่งที่ต้องคำนึงถึงก็คือ ระวังการติดตั้งไฟที่จะสะท้อนเข้าตาผู้มารับประทานอาหาร

3 ร้านอาหาร

ภัตตาคารเป็นส่วนจำหน่ายอาหารและเครื่องดื่มเป็นเวลาเฉพาะ โดยจะให้ความสำคัญกับการให้บริการอาหารในมื้อค่ำค่อนข้างมาก ฉะนั้นการให้แสงสว่างในส่วนนี้จึงเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง การ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ให้แสงไฟในส่วนนี้จะขึ้นกับลักษณะของการออกแบบว่าเป็นภัตตาคารประเภทใด ให้บริการอาหารประเภทใด และมีแนวความคิด ในการออกแบบอย่างไร

แสงที่ใช้ในภัตตาคารเป็นตัวช่วยเสริมสร้างบรรยากาศ ใช้ในการเน้นจุดที่สำคัญ การเลือกใช้ไฟในภัตตาคารนิยมหลอดไฟชนิดมีไส้ (INCANDESCENT) เนื่องจากหลอดไฟชนิดนี้ให้แสงสว่างที่ค่อนไปทางสีแดง-เหลือง ซึ่งส่งผลให้เกิดความรู้สึกอบอุ่นเป็นกันเอง และให้ความรู้สึกหรูหรามากกว่าหลอดไฟนีออน การให้แสงสว่างภายในภัตตาคารมักจะใช้แสงหลายๆชนิดปะปนกัน แล้วแต่ลักษณะการออกแบบและประโยชน์ใช้สอย การให้แสงสว่างเฉพาะโต๊ะอาหารให้ความรู้สึกเป็นส่วนตัวได้ นอกจากนี้การติดตั้งวงจรไฟฟ้าแบบพิเศษ เช่น สวิตช์สำหรับหรี่แสงนั้น มีประโยชน์ในการให้แสงสว่างในภัตตาคารเป็นอย่างมาก จะปรับให้สว่างหรือสลัวก็ได้ และการให้แสงจัดในบริเวณที่ต้องการเน้นหรือจุดที่น่าสนใจ จะทำให้ภัตตาคารดูสวยงามขึ้น

การให้แสงสว่างภายในโครงการ

1. การใช้แสงในการตกแต่งภายใน

แสงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในงานตกแต่งภายใน แสงไฟนอกจากจะให้ความสว่างในการมองเห็นแล้วยังมีผลต่อความรู้สึก ทำให้เกิดความน่าสนใจได้ ซึ่งในการออกแบบแสงไฟในอาคารจะต้องคำนึงถึง

1. คุณภาพ หรือความสว่างของไฟสามารถเปลี่ยนแปลงได้
2. คุณสมบัติในการสะท้อนของวัสดุไม่เท่ากัน
3. ตำแหน่งที่ตั้งของดวงไฟ
4. สี เงา และบริเวณโดยรอบ

แสงประดิษฐ์ นับเป็นสิ่งที่มีบทบาทสำคัญในการตกแต่งภายใน เกือบจะเรียกว่าเป็นเครื่องมือกลไกในงานสถาปัตย์ (Tool of the Architect) แสงประดิษฐ์เป็นสิ่งที่ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีช่วยกันสร้างสรรค์ขึ้นมาจนในปัจจุบันแทบทุกมุมของโลกใช้แสงประดิษฐ์และการใช้ไฟช่วยจัด ดิสเพลย์ อันเป็นประโยชน์ต่อยอดขาย เป็นต้น

2. การใช้แสงสว่างภายในโรงแรม

1. ต้องเข้าใจพฤติกรรมของผู้ใช้บริการและผู้ให้บริการเป็นหลัก
2. ต้องศึกษากิจกรรมของสถานที่แต่ละแห่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ทำความเข้าใจคุณลักษณะและคุณสมบัติของดวงไฟแต่ละชนิด

4. การใช้แสงไฟที่ดีต้องไม่ทำลาย จุดประสงค์ ความงาม ความโดดเด่นของส่วนที่ใช้หรือบริเวณใกล้เคียง แต่ต้องช่วยให้หนุนส่วนต่างๆ ตรงจุดหมายที่ต้องการ

5. การใช้แสงไฟที่ดี ต้องไม่ใช้ดวงไฟมากๆ หรือรูปแบบที่วิจิตรพิสดารเท่านั้น

6. การใช้แสงไฟที่ดี ต้องไม่ใช่แต่ติดตั้งเข้าไป ยังต้องมีการออกแบบป้องกันหรือระวังสิ่งที่ไม่ดีอันเกิดจากดวงไฟ เช่น ตำแหน่ง

3. ปัจจัยในการติดตั้งเบื้องต้น

1. ความกว้างของห้อง ห้องที่กว้างมากด้วยการแสงสว่างมาก เพื่อขจัดความมืดและเงา ดังนั้นแสงสว่างจะต้องมีความเข้มสม่ำเสมอและเท่าๆกัน โดยต้องมีจุดกำเนิดไฟที่มากกว่า 2 ตำแหน่งขึ้นไป ถ้าจะให้เสมอกันควรแบ่งพื้นที่ทั้งหมด (เพดาน) เป็นตารางสี่เหลี่ยม เรียกว่า จินตภาพตาราง

2. การแบ่งพื้นที่ยอมขึ้นอยู่กับความสูงของเพดาน พื้นที่ของจินตภาพเพดานต้องมีขนาดเท่ากันหรือเกือบเท่ากับความสูงของเพดาน สำหรับที่ทำงานที่ไม่มีไฟเฉพาะตามโต๊ะทำงานความกว้างของจินตภาพตารางต้องแคบลงไปตามความสูงของเพดาน

3. ระยะห่างระหว่างดวงไฟ สำหรับการส่องสว่างโดยตรง การพิจารณาขึ้นอยู่กับความสูงของเพดาน ความกว้างของวงห้องและการส่องสว่างโดยทางตรงหรือทางอ้อมสำหรับทางปฏิบัติ ระยะห่างดวงไฟจะใกล้เคียงกับความสูงเพดาน

สำหรับรายละเอียดของสิ่งแวดล้อมกับตัวกำเนิดไฟจะแยกออกเป็นการพิจารณาเป็นหมวดหมู่ดังนี้

3.1 ข้อพิจารณาสิ่งแวดล้อมกับการติดตั้งดวงไฟ

1. หลีกเลี่ยงการมองที่มาของแสงโดยตรง

2. หลีกเลี่ยงการสะท้อนกลับของวัตถุผิวเงา

3. หลีกเลี่ยงการสะท้อนกลับของกระจกที่ไม่ได้อยู่กับที่ (เช่น หน้าต่างเมื่อปิด)

4. กำหนดให้มีส่วนที่ยังมีแสงสว่างและเงาพอเหมาะ เพื่อการมองเห็นได้ชัดเจน

5. พิจารณาปริมาณของแสงสว่างที่เป็นแสง-สี

3.2 ลักษณะวิธีการติดตั้งแหล่งกำเนิดแสง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. CEILING MOUNTED FITTING คือ ชนิดติดใช้เพดาน (ฝ้าเพดาน)

2. CEILING RECESSED UNITS คือ ชนิดฝังในเพดาน (ฝ้าเพดาน)

3. SUSPENDED FITTINGS คือ ชนิดแขวนหรือห้องจากเพดาน

4. WALL BRACKETS คือ ชนิดติดผนังหรือเรียกว่า ไฟกิ่ง

5. PORTABLE FITTINGS คือ ชนิดเคลื่อนย้ายได้

3.3 การติดตั้งไฟจากเพดาน

1.ติดตั้งสปอตไลท์ ให้ส่องตรงจุดที่ต้องการเน้นหรือโชว์

2.ให้แสงจากโคมไฟผ่านวัสดุกรองแสงเสียก่อน เพื่อจะได้ไม่เกิดเงาเข้ม เพราะความถี่ของแสงไฟสูง

3.ซ่อนไฟใต้เพดานหลายดวง จะทำให้ไม่เกิดเงาเข้ม และให้ความสว่างทั่วถึง

4.ให้แสงสะท้อนเพดานกระจายลงมา ช่วยลดความจ้าของแสงและทำให้ความสว่างให้ทั่วถึง

5.ในกรณีที่ติดตั้งดวงไฟใต้เพดาน ควรจะมีแผงพลาสติก การออกแบบติดตั้งควรจะระวัง

แสง เข้าตา อาจทำโดยมีแผ่นไม้กั้น

2.4.3.2 ระบบเสียงและการควบคุม

หลักการจัดระบบเสียงภายในห้อง

การออกแบบเพื่อให้มีระบบเสียงที่ดี ต้องคำนึงถึงการสะท้อนของเสียง การดูดกลืนเสียงและการกระจายของเสียง ทั้งมีความเกี่ยวข้องกับ

1. การเลือกใช้วัสดุ

2. การออกแบบรูปร่างของห้อง

3. การจัดเครื่องเรือน

วัสดุที่มีคุณสมบัติในการดูดกลืนแสง (Sound Absorbing Material)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คุณสมบัติในการดูดกลืนแสง ขึ้นอยู่กับลักษณะของผิว ความหนา และความแน่นของวัสดุ วัสดุที่เก็บเสียงที่ทำขาย แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. ประเภทแผ่นสำเร็จรูป ซึ่งรวมทั้ง แผ่นอครูสติค เช่น พวกเซฟวิ่งบอร์ด เป็นวัสดุที่ทำเป็นรูพรุนและมีวัสดุเก็บเสียงอยู่ด้านหลัง

2. พวกฉาบหรือพ่น เป็นพลาสติกและมีวัสดุที่เป็นรูพรุน Fiber ต่างๆ ใช้ฉาบหรือพ่นบนผนังฝาเพดาน

3. ชนิดเป็นผืนยืดหยุ่นได้ เช่น วัสดุจากจำพวก ไม้, แผ่นอะคริลิค, แผ่นไฟเบอร์

วัสดุต่างๆ ที่ใช้กันอยู่ทั่วไป มีสัมประสิทธิ์ของการดูดกลืนแสงที่มีความถี่ 512 HZ ดังต่อไปนี้

วัสดุ	ความถี่
พรม	1.20
ผ้าม่านหนา	0.4-0.6
แฟสเตอร์	0.25
คน (ผู้ใหญ่)	0.44
กระจกหรือแก้ว	0.025
ซีโลเท็ค	0.36
ขนสัตว์ หนา 1 นิ้ว	0.78
ไม้ที่ทาน้ำมันวานิช	0.03
เก้าอี้ที่บุ	0.30

การออกแบบรูปร่างของห้อง

สิ่งที่ระวังเกี่ยวกับรูปร่างของห้องในเรื่องการป้องกันเสียงต่างๆ มีดังนี้

1. เสียงอุโฆษ เกิดขึ้นได้จากเสียงสะท้อน ถ้าเสียงที่มาตรงถึงหูผู้ฟังต่างกับเสียงสะท้อน ซึ่งเสียงสะท้อนจากกำแพงหรือฝาผนัง เป็นระยะทางมากกว่า 65 ฟุต คิดเป็นเวลาจะ ได้เวลาที่แตกต่างกัน 0.06 วินาที ผู้ฟังจะได้ยินเสียงเดินนั้นได้ 2 ครั้ง แต่ถ้าระยะทางระหว่างเสียงที่มาถึงผู้ฟังโดยตรงกับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสียงสะท้อนน้อยกว่า 65 ฟุต แต่มากกว่า 50 ฟุต ผลเสียจะมีมากกว่า คือ เสียงสะท้อนจะมากวนเสียงที่มาโดยตรง ทำให้ได้ยินไม่ถนัด

2. เสียงสะท้อนที่มารวมกัน เกิดจากพื้นเว้าเป็นเสียงที่ตั้งเกือบเท่าเสียงเดิม จุดที่มารวมกันจะได้รับเสียงมากในเวลาเดียวกัน จุดอื่นๆที่อยู่รอบๆ เกือบจะไม่มีเสียงเลย จึงเกิดเสียงดับพร้อมกันไปด้วย เมื่อคนๆ หนึ่งที่นั่งอยู่ได้ยินเสียงดัง คนที่นั่งใกล้ๆ บางทีจะไม่ได้ยินเสียงเลย พื้นเว้าจึงเป็นพื้นที่ที่จะต้องระมัดระวังมาก ถ้าไม่มีได้ในห้องยิ่งดี

3. เสียงดับ อาจเกิดได้เมื่อเสียงมาแทรกสอดกัน เป็นจำพวก Destructive Interfere คือ เสียงที่มาพบกันนั้นเสียงหนึ่งเป็นเสียงตอน Reification อีกเสียงหนึ่งเป็น Condensation ซึ่งหักลบกลบกันพอดี ถ้าคลื่นของทั้ง 2 เสียงนั้นมีความถี่และอัมพลิจูดเท่ากัน

4. เสียงวิ่งไปวิ่งมาในห้อง (Room Flutter) มักเกิดจากห้องที่มีผนัง 2 ด้านขนานกัน ทำให้เกิดเป็นเสียงอุโฆษได้ วิธีแก้อาจทำให้กำแพงไม่ขนานกันได้โดยการแขวนรูป มีหิ้งวางหนังสือ หรือหิ้งของอื่นๆ การทำประตูหน้าต่างก็ช่วยแก้ไขไปในตัว วัสดุที่ขรุขระ ตู้ โต๊ะที่มีผิวหน้าเป็นริ้วๆ จะช่วยให้ Room Flutter หายไป

2.4.3.3 ระบบปรับอากาศและการหมุนเวียนอากาศ

ในปัจจุบันการควบคุมสภาพอากาศในอาคารสามารถแบ่งออกได้ตามขนาดของเครื่องปรับอากาศและแบ่งตามระบบการจ่ายความเย็นและระบายความร้อน ซึ่งอธิบายได้ดังนี้

แบ่งตามขนาดของเครื่องปรับอากาศ

(1) เครื่องปรับอากาศแบบตู้ตั้ง (UNIT TYPE, PACKAGE TYPE)

ทั้งระบบจะอยู่ในเครื่องเดียวกัน โดยมีขนาดเล็กราคาถูก สะดวกในการติดตั้ง แต่ไม่เหมาะสมกับอาคารขนาดใหญ่ เนื่องจากมีเสียงรบกวน มีขีดจำกัดในการทำงาน อายุการใช้งานสั้น และไม่มีการถ่ายเทอากาศภายในและภายนอกอาคาร

(2) เครื่องปรับอากาศแบบแยกส่วน (SPLIT TYPE)

เป็นเครื่องปรับอากาศขนาดกลาง ยกเครื่องออกเป็นสองส่วน ส่วนหนึ่งอยู่ภายในห้องเรียก “FAN COIL UNIT” และส่วนภายนอกอาคารเรียก “CONDENSING UNIT” เนื่องจากมีข้อจำกัดในด้านประสิทธิภาพการทำงาน ระยะระหว่างส่วน FAN COIL กับ CONDENSING ไม่เกิน 15-25 เมตร หรือระดับไม่เกิน 3 ขั้น ไม่เหมาะสมกับอาคารขนาดใหญ่

(3) เครื่องปรับอากาศแบบเซ็นทรัลแอร์ (CENTRAL UNIT)

เป็นระบบปรับอากาศขนาดใหญ่ แยกการทำงานเป็น 3 ส่วน คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. CENTRIFUGAL MACHINE ประกอบด้วยส่วนทำงาน เป็นตัวกลางในการจ่ายความร้อนและความเย็นให้กับระบบการทำงานส่วนอื่น

2. AIR HANDING แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ

- AIR HANDING ใช้เป่าลมผ่าน COIL เย็น นำอากาศเข้าสู่ห้องโดยตรง
- AIR HANDING ใช้เป่าลมผ่าน COIL เย็น และนำลมเย็นผ่านเข้าช่องท่อ

แล้วกระจายไปยังส่วนต่างๆ ของอาคารที่ต้องการปรับอากาศ

3. COOILING TOWER UNIT หรือ CONDENSING UNIT เป็นตัวถ่ายเทความร้อนและส่งความเย็นให้กับ CENTRIFUGAL MACHINE

ตารางที่ 2.11 เปรียบเทียบการทำงาน-ประสิทธิภาพของเครื่องปรับอากาศแบบเครื่องปรับอากาศแบบหน้าต่าง, เครื่องปรับอากาศแบบตู้ตั้ง, เครื่องปรับอากาศแบบแยกส่วน และเครื่องปรับอากาศแบบเซ็นทรัลแอร์

	เครื่องปรับอากาศแบบหน้าต่าง	**เครื่องปรับอากาศแบบตู้ตั้ง**	**เครื่องปรับอากาศแบบแยกส่วน**	**เครื่องปรับอากาศแบบเซ็นทรัลแอร์**
ขนาด	5000-30000 บีทียู/ชั่วโมง	3-5 ตัน	1-80 ตัน	20-10000 ตัน
ใช้ไฟฟ้า	มากที่สุด			น้อยที่สุด
อายุการใช้งาน	5 ปี	10 ปี		มากกว่า 20 ปี
ราคา	10000-15000 บาท/ตัน	15000-2000 บาท/ตัน		20000-25000 บาท/ตัน
เสียงรบกวน	ดัง	ดัง	เงียบ	เงียบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบ่งตามระบบจ่ายความเย็นและระบายความร้อน

1. ระบบอากาศทั้งหมด (ALL AIR SYSTEM)

เป็นระบบจ่ายและระบายความร้อนด้วยอากาศ ถ้าเป็นระบบ เซ็นทรัล ยูนิต ความเย็นจะถูกส่งไปตามท่อลม และมักใช้กับพื้นที่ที่เป็นห้องใหญ่ มีห้องเพียงห้องเดียวต้องการควบคุมการจ่ายอากาศเย็นทั่วบริเวณ เช่น โรงหนัง ห้องประชุม ห้องจัดเลี้ยง

2. ระบบน้ำทั้งหมด (ALL WATER SYSTEM)

เป็นระบบจ่ายความเย็นและระบายความร้อนโดยใช้น้ำ โดยมากเป็น เซ็นทรัล ยูนิต น้ำเย็นจะถูกส่งไปตามท่อ ซึ่งเดินเป็นวงผ่านห้องต่างๆ และแต่ละห้องจะมี แฟนคอยล์ ยูนิต สำหรับพัฒนาความเย็นเข้าไปในห้อง ห้องใดที่ไม่ได้ใช้งานก็สามารถปิด แฟนคอยล์ ได้เป็นส่วนๆ ลักษณะทำให้สามารถควบคุมความเย็นได้เป็นชั้นๆไป 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 จู่ในระดับความสบายของผู้ใช้อาคาร ทั้งยังช่วยป้องกันเสียงจากภายนอกและภายในอาคารได้ด้วย ขณะเดียวกันระบบหมุนเวียนอากาศก็จำเป็นในการช่วยให้ระบบการจ่ายลมเย็นสามารถทำงานได้สะดวก

ในการเลือกใช้ระบบปรับอากาศและระบบหมุนเวียนอากาศภายในโครงการนั้น จะต้องตอบสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอย และลักษณะความต้องการอื่นๆ พร้อมทั้งความเหมาะสมในการออกแบบมาเป็นเกณฑ์พิจารณา

ระบบปรับอากาศและการจ่ายความเย็น

1. ส่วนห้องพัก (GUEST ROOM)

ใช้ระบบปรับอากาศ เซนทรัล ยูนิค แบบ ระบบน้ำทั้งหมด (ALL WATER SYSTEM) จ่ายความร้อนโดยใช้ แฟนคอยล์ เป่าลมเย็นเข้าสู่ห้องพักโดยตรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

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 (CEILING DIFFUSER) ส่วนใหญ่จะมีลักษณะเป็นวงกลม, สี่เหลี่ยมจัตุรัส และสี่เหลี่ยมผืนผ้า

ข้อดี สามารถกระจายความเย็นได้ทั่วถึง

ข้อเสีย เปลืองช่องว่าง (SPACE) เหนือเพดาน

2. การจ่ายลมจากผนัง (WALL DIFFUSER) การจ่ายลมในแนวผนัง หัวจ่ายเรียกว่า GRILL ลักษณะการจ่ายจากด้านในอาคารออกสู่ด้านนอก เพื่อความร้อนจากภายนอกจะเข้ามาได้น้อยๆ

ข้อดี สามารถทำในห้องเพดานสูงได้ เพราะไม่มี ท่อลม บนเพดาน

ข้อเสีย การจ่ายความเย็นอาจถูกรบกวนจาก ฉนวนกันความร้อนได้

สรุป ลักษณะการจ่ายลมเย็นภายในห้องพักแขก จะใช้แบบ ซ่อนในผนัง หรือแบบหน้ากากแอร์ อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือทั้งสองอย่างรวมกัน แล้วแต่ความเหมาะสมและการออกแบบ

ลักษณะของท่อจ่ายลม

โดยทั่วไปเป็นลักษณะของท่อสี่เหลี่ยม แต่ท่อจ่ายลมที่ดีควรมีลักษณะเป็นทรงกระบอกแต่ไม่เป็นที่นิยม เพราะมีราคาแพงและเปลืองช่องว่างเหนือเพดาน สัดส่วนของท่อลมในด้านกว้างต่อด้านยาว จะเป็นอัตราส่วนประมาณ 1:6 ขึ้นไป

วัสดุที่ใช้ทำท่อจ่ายลมเย็น ได้แก่ แผ่นเหล็กกัลวาไนซ์ พีวีซี และไฟเบอร์กลาส ซึ่งสามารถทำหน้าที่เป็นฉนวนกันความร้อน-เย็น กันเสียง และทนต่อแรงลมภายในท่อ ซึ่งมีความเร็วสูงประมาณ 15-25 เมตร/วินาที

ระบบดูดอากาศกลับและระบบหมุนเวียนอากาศ

1. ส่วนห้องพัก ใช้ระบบจ่ายความเย็นโดยใช้ แฟนคอยล์ ยูนิต เป่าลมเย็นเข้าสู่ห้องพักระบบหมุนเวียนอากาศกระทำโดยการดูดอากาศภายในห้องเข้าสู่ แฟนคอยล์ ยูนิต โดยตรง

2. ส่วนที่เป็นสาธารณะ เช่น โถงโรงแรม ห้องประชุม จัดเลี้ยง ภัตตาคาร ที่ใช้ AHU เป่าลมเย็นไปตามท่อ จะใช้ระบบหมุนเวียนอากาศแบบใช้ท่อดูดอากาศกลับ ซึ่งเป็นระบบที่มีประสิทธิภาพมากและสามารถติดตั้งไว้ภายในห้องน้ำและดูดกลิ่นของห้องน้ำออกไปด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การหมุนเวียนของอากาศกระทำเพื่อให้ระบบการจ่ายลมเย็นสามารถทำงานได้ และนอกจากนี้ยังเป็นระบบที่ช่วยให้ภายในห้องเกิดอากาศบริสุทธิ์เข้ามาแทนที่อากาศที่หมุนเวียนภายในห้อง ซึ่งระบบการหมุนเวียนของอากาศนี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ระบบ

ระบบที่ 1 เป็นระบบหมุนเวียนอากาศที่มีประสิทธิภาพ แต่สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายมาก เพราะมีท่อสำหรับต้องดูดอากาศกลับ

ระบบที่ 2 ต้องเตรียมพื้นที่เหนือเพดาน โดยใช้ช่องว่างเหนือเพดานทั้งหมด สำหรับการดูดอากาศกลับ ลักษณะอาคารต้องถูกปิดไม่ให้มีรอยรั่ว

ระบบที่ 3 ใช้ทางเดินเป็น ท่อดึงลมกลับ(RETURN AIR DUCT) ในตัว โดยทำประตูให้เป็นหน้ากากหมุนอากาศระบบนี้ทำให้เกิดความประหยัด ใช้ตัวอย่าง PAN ROOM เป็น หน้ากากในตัว เป็นระบบที่มีราคาถูกแต่มีเสียงดัง และทำให้บริเวณที่ทำการเป่าแรงกว่าที่อื่นๆ

2.4.3.4 ระบบป้องกันอัคคีภัย

กฎหมายกำหนดไว้ว่าอาคารที่เป็นอาคารสาธารณะ,อาคารขนาดใหญ่และอาคารสูงต้องมีข้อกำหนดสำหรับการป้องกันอัคคีภัย ที่หลีกเลี่ยงมิได้เด็ดขาดแต่ใน อาคารพักอาศัยทั่วไปไม่ว่าจะเป็นขนาดเล็กหรือขนาดใหญ่ เช่น คอนโดมิเนียมอพาร์ทเมนท์ ก็จำเป็นต้องมีระบบป้องกันอัคคีภัยตามสมควรไว้ด้วยทั้งนี้เพื่อประโยชน์ และความปลอดภัยแก่ชีวิต และทรัพย์สินของผู้อยู่อาศัย
การป้องกันอัคคีภัยสามารถกระทำได้ 2 ลักษณะคือ
1. การป้องกันอัคคีภัยวิธี Passive

- เริ่มจากการจัดวางผังอาคารให้ปลอดภัยต่ออัคคีภัย คือการวางผังอาคารให้สามารถป้องกันอัคคีภัยจากการเกิดเหตุสุดวิสัยได้ มีวิธีการได้แก่ เว้นระยะห่างจากเขตที่ดิน เพื่อกันการลามของไฟตามกฎหมาย การเตรียมพื้นที่รอบอาคาร สำหรับเข้าไปดับเพลิง ได้เป็นต้น

- การออกแบบอาคาร คือการออกแบบให้ตัวอาคารมีความสามารถในการทนไฟ หรืออย่างน้อยให้มีเวลาพอสำหรับหนีไฟได้ นอกเหนือจากนั้น ต้องมีการออกแบบที่ทำให้การเข้าดับเพลิงทำได้ง่าย และมีการอพยพคนออกจากอาคารได้สะดวก มีทางหนีไฟที่ดีมีประสิทธิภาพ

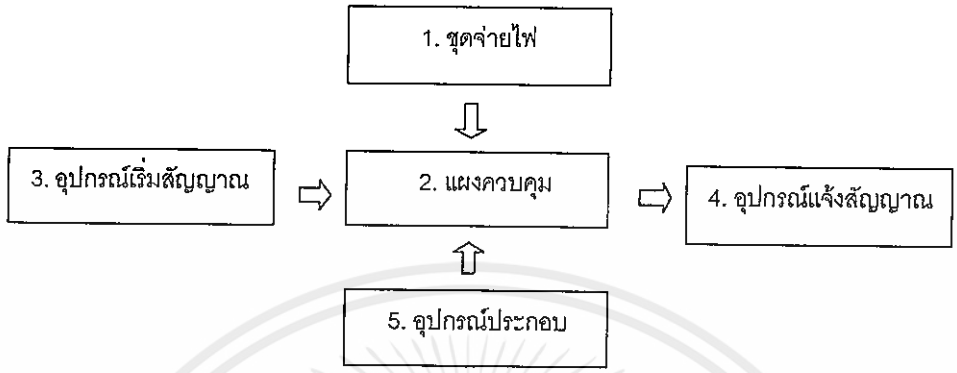
2. การป้องกันอัคคีภัยวิธี Active คือการป้องกันโดยใช้ระบบเตือนภัย,การควบคุมควันไฟ,ระบายควันไฟและระบบดับเพลิงที่ดี

- ระบบสัญญาณแจ้งเหตุเตือนภัยเป็นระบบ ที่บอกให้คนในอาคารทราบว่า มีเหตุฉุกเฉินจะได้มีเวลาสำหรับการเตรียมตัวหนีไฟ หรือดับไฟได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนประกอบของระบบสัญญาณเตือนอัคคีภัย

ส่วนประกอบที่สำคัญของระบบเตือนอัคคีภัยมี 5 ส่วนใหญ่ๆ ซึ่งทำ งานเชื่อมโยงกัน ดังแสดงในแผนภาพ



ภาพที่ 2.11 ส่วนประกอบสำคัญของระบบเตือนอัคคีภัย

1. ชุดจ่ายไฟ (Power Supply)

ชุดจ่ายไฟ เป็นอุปกรณ์แปลงกำ ลังไฟฟ้าของแหล่งจ่ายไฟมาเป็นกำ ลังไฟฟ้ากระแสตรง ที่ใช้ปฏิบัติงาน

ของระบบและจะต้องมีระบบไฟฟ้าสำ รอง เพื่อให้ระบบทำ งานได้ในขณะที่ไฟปกติดับ

2. แผงควบคุม (Fire Alarm Control Panel)

เป็นส่วนควบคุมและตรวจสอบการทำ งานของอุปกรณ์และส่วนต่างๆในระบบทั้งหมด จะประกอบด้วยวงจรตรวจคุมคอยรับสัญญาณจากอุปกรณ์เริ่มสัญญาณ, วงจรทดสอบการทำ งาน, วงจรป้องกันระบบ, วงจรสัญญาณแจ้งการทำ งานในสภาวะปกติ และภาวะขัดข้อง เช่น สายไฟจากอุปกรณ์ตรวจจับขาด, แบตเตอรี่ต่ำ หรือไฟจ่ายตู้แผงควบคุมโดนตัดขาด เป็นต้น ตูฏ ผงควบคุม (FCP)จะมีสัญญาณไฟและเสียงแสดงสภาวะต่างๆบนหน้าตู้ เช่น

- Fire Lamp : จะติดเมื่อเกิดเพลิงไหม้
- Main Sound Buzzer : จะมีเสียงดังขณะแจ้งเหตุ

1. ชุดจ่ายไฟ
2. แผงควบคุม
5. อุปกรณ์ประกอบ
3. อุปกรณ์เริ่มสัญญาณ
4. อุปกรณ์แจ้งสัญญาณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Zone Lamp : จะติดค้างแสดงโซนที่เกิดAlarm

- Trouble Lamp : แจ้งเหตุขัดข้องต่างๆ

- Control Switch : สำ หรับการควบคุม เช่น เปิด/ปิดเสียงที่ตู้และกระดิ่ง,ทดสอบการทำ งาน ตู้,ทดสอบ

Battery,Resetระบบหลังเหตุการณ์เป็นปกติ

3. อุปกรณ์เริ่มสัญญาณ (Initiating Devices)

เป็นอุปกรณ์ต้นกำเนิดของสัญญาณเตือนอัคคีภัย ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ

1.1 อุปกรณ์เริ่มสัญญาณจากบุคคล (Manual Station) ได้แก่ สถานีแจ้งสัญญาณเตือนอัคคีภัยแบบใช้มือกด (Manual Push Station)

1.2 อุปกรณ์เริ่มสัญญาณโดยอัตโนมัติ เป็นอุปกรณ์อัตโนมัติที่มีปฏิกิริยาไวต่อสภาวะ ตามระยะต่างๆ ของการเกิดเพลิงไหม้ ได้แก่ อุปกรณ์ตรวจจับควัน(Smoke Detector) อุปกรณ์ตรวจจับความร้อน (Heat Detector) อุปกรณ์ตรวจจับเปลวไฟ(Flame Detector) อุปกรณ์ตรวจจับแก๊ส(Gas Detector)

4. อุปกรณ์แจ้งสัญญาณด้วยเสียงและแสง (Audible & Visual Signalling Alarm Devices)

หลังจากอุปกรณ์เริ่มสัญญาณทำ งานโดยส่งสัญญาณมายังตู้ควบคุม(FCP) แล้ว FCPจึงส่งสัญญาณออกมาโดยผ่านอุปกรณ์ ได้แก่ กระดิ่ง, ไซเรน, ไฟสัญญาณ เป็นต้นเพื่อให้ผู้อยู่อาศัย, ผู้รับผิดชอบหรือเจ้าหน้าที่ดับเพลิงได้ทราบว่ามีเหตุเพลิงไหม้เกิดขึ้น

5. อุปกรณ์ประกอบ (Auxiliary Devices)

เป็นอุปกรณ์ที่ทำ งานเชื่อมโยงกับระบบอื่นที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมป้องกัน และดับเพลิงโดยจะถ่ายทอดสัญญาณระหว่างระบบเตือนอัคคีภัยกับระบบอื่น เช่น

5.1 ส่งสัญญาณกระตุ้นการทำ งานของระบบบังคับลิฟท์ลงชั้นล่าง, การปิดพัดลมในระบบปรับอากาศ ,เปิดพัดลมในระบบระบายอากาศ, เปลี่ยนแปลงเพื่อควบคุมควันไฟ,การควบคุมเปิดประตูทางออก ,เปิดประตูหนีไฟ, ปิดประตูกันควันไฟ, ควบคุมระบบกระจายเสียง และการประกาศแจ้งข่าว, เปิดระบบดับเพลิง เป็นต้น

5.2 รับสัญญาณของระบบอื่นมากระตุ้นการทำ งานของระบบสัญญาณเตือนอัคคีภัย เช่น จากระบบพ่นน้ำปั๊มดับเพลิง ระบบดับเพลิงด้วยสารเคมีชนิดอัตโนมัติ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุปกรณ์เริ่มสัญญาณแบบอัตโนมัติ (Automatic Initiation Devices) มีหลายชนิดดังนี้

1. อุปกรณ์ตรวจจับควัน (Smoke Detector) แบ่งออกเป็น 2 แบบดังนี้

1.1 อุปกรณ์ตรวจจับควันชนิดไอออนไนเซชั่น (Ionization Smoke Detector)อุปกรณ์ชนิดนี้เหมาะสำหรับใช้ตรวจจับสัญญาณควันในระยะเริ่มต้นที่มีอนุภาคของควันเล็กมาก IonizationDetector ทำงานโดยใช้หลักการเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะทางไฟฟ้า โดยใช้สารกัมมันตภาพรังสีปริมาณน้อยมากซึ่งอยู่ใน Chamber ซึ่งจะทำ ปฏิกิริยากับอากาศที่อยู่ระหว่างขั้วบวกและลบ ทำให้ความนำ ไฟฟ้า (Conductivity) เพิ่มขึ้นมีผลให้กระแสสามารถไหลผ่านได้โดยสะดวก เมื่อมีอนุภาคของควันเข้ามาใน Sensing Chamber นี้ อนุภาคของควันจะไปรวมตัวกับ อิออน จะมีผลทำ ให้การไหลของกระแสลดลงด้วย ซึ่งทำ ให้ตัว ตรวจจับควันแจ้งสถานะ Alarm ทันที

1.2 อุปกรณ์ตรวจจับควันชนิดโฟโต้อิเลคตริก (Photoelectric Smoke Detector) เหมาะสำหรับใช้ตรวจจับสัญญาณควันในระยะที่มีอนุภาคของควันที่ใหญ่ขึ้น Photoelectric Smoke Detectorทำงานโดยใช้หลักการสะท้อนของแสง เมื่อมีควันเข้ามาในตัวตรวจจับควันจะไปกระทบกับแสงที่ออกมาจาก Photoemiter ซึ่งไม่ได้ส่องตรงไปยังอุปกรณ์รับแสงPhoto receptor แต่แสงดังกล่าวบางส่วนจะสะท้อนอนุภาคควันและหักเหเข้าไปที่Photo receptor ทำ ให้วงจรตรวจจับของตัวตรวจจับควันส่งสัญญาณแจ้ง Alarm

2. อุปกรณ์ตรวจจับความร้อน (Heat Detector)

อุปกรณ์ตรวจจับความร้อน เป็นอุปกรณ์แจ้งอัคคีภัยอัตโนมัติรุ่นแรกๆ มีหลายชนิด ซึ่งนับได้ว่าเป็นอุปกรณ์ที่ราคาถูกที่สุดและ มีสัญญาณหลอก (Fault Alarm) น้อยที่สุดในปัจจุบัน อุปกรณ์ตรวจจับความร้อนที่นิยมใช้กันมีดังต่อไปนี้

2.1 อุปกรณ์ตรวจจับความร้อนชนิดจับอัตราการเพิ่มของอุณหภูมิ (Rate-of-Rise Heat Detector) อุปกรณ์ชนิดนี้จะทำ งานเมื่อมีอัตราการเพิ่มของอุณหภูมิเปลี่ยนแปลงไปตั้งแต่ 10 องศาเซลเซียส ใน 1 นาที ส่วนลักษณะการทำ งาน อากาศในส่วนด้านบนของส่วนรับความร้อนเมื่อถูกความร้อน จะขยายตัวอย่างรวดเร็วมากจนอากาศที่ขยายไม่สามารถเล็ดลอดออกมาในช่องระบายได้ ทำ ให้เกิดความดันสูงมากขึ้นและไปดันแผ่นไดอะแฟรมให้ดันขาคอนแทคแตะกัน ทำ ให้อุปกรณ์ตรวจจับความร้อน นี้ส่งสัญญาณไปยังตู้ควบคุม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 อุปกรณ์ตรวจจับความร้อนชนิดจับอุณหภูมิคงที่ (Fixed Temperature Heat Detector) อุปกรณ์ชนิดนี้จะทำ งาน เมื่ออุณหภูมิของ Sensors สูงถึงจุดที่กำหนดไว้ซึ่งมีตั้งแต่ 60 องศาเซลเซียสไปจนถึง 150 องศาเซลเซียส การทำ งานอาศัยหลักการของโลหะสองชนิด เมื่อถูกความร้อนแล้วมีสัมประสิทธิ์การขยายตัวแตกต่างกัน เมื่อนำ โลหะทั้งสองมาแนบติดกัน (Bimetal) และให้ความร้อนจะเกิดการขยายตัวที่แตกต่างกัน ทำ ให้เกิดบิดโค้งงอไปอีกด้านหนึ่ง เมื่ออุณหภูมิลดลงก็จะคืนสู่สภาพเดิม

2.3 อุปกรณ์ตรวจจับความร้อนชนิดรวม (Combination Heat Detector) อุปกรณ์ชนิดนี้รวมเอาคุณสมบัติของ Rate of Rise Heat และ Fixed Temp เข้ามาอยู่ในตัวเดียวกันเพื่อตรวจจับความร้อนที่เกิดได้ทั้งสองลักษณะ

3. อุปกรณ์ตรวจจับเปลวไฟ (Flame Detector)

โดยปกติจะนำ ไปใช้ในบริเวณพื้นที่อันตรายและมีความเสี่ยงในการเกิดเพลิงไหม้สูง (Heat Area) เช่นคลังจ่ายน้ำมัน, โรงงานอุตสาหกรรม, บริเวณเก็บวัสดุที่เมื่อติดไฟจะเกิดควันไม่มาก หรือบริเวณที่ง่ายต่อการระเบิดหรือง่ายต่อการลุกลาม อุปกรณ์ตรวจจับเปลวไฟจะดักจับความถี่คลื่นแสงในย่านอุลตร้าไวโอเล็ท ซึ่งมีความยาวคลื่นอยู่

ในช่วง 0.18-0.36 ไมครอนที่แผ่ออกมาจากเปลวไฟเท่านั้นแสงสว่างที่เกิดจากหลอดไฟและแสงอินฟราเรดจะไม่มีผลทำ ให้เกิด Fault Alarm ได้

การพิจารณาเลือกติดตั้งอุปกรณ์ตรวจจับในบริเวณต่างๆ เราจะคำนึงเรื่องความปลอดภัยของชีวิต,ความเสี่ยงต่อการเกิดอัคคีภัยในบริเวณต่างๆ และลักษณะของเพลิงที่จะเกิด เพื่อที่จะติดตั้งอุปกรณ์ตรวจจับที่เหมาะสมสถานที่และไม่สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายมากเกินไป

การออกแบบระบบสัญญาณเตือนอัคคีภัย

ปัจจัยที่ต้องพิจารณาในการออกแบบ

1. ความสูงของเพดาน : มีผลกับจำนวนอุปกรณ์ตรวจจับที่ต้องใช้ต่อพื้นที่ ความร้อนหรือควันที่ลอยขึ้นมาถึงอุปกรณ์ตรวจจับที่ติดตั้งบนเพดานสูงจะต้องมีปริมาณความร้อน หรือควันที่มากกว่าเพดานต่ำ เพื่อให้อุปกรณ์ตรวจจับทำ งานในเวลาที่เท่ากัน จึงต้องลดระยะห่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระหว่างตัวตรวจจับ เพื่อให้ระบบเสริมกำ ลังตรวจจับให้ละเอียดถี่ขึ้น เราจะพิจารณากำหนดระยะจัดวางตัวตรวจจับที่ติดบนเพดานโดยอ้างอิงจากตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2.11 ระยะจัดวางตัวตรวจจับที่ติดบนเพดาน

ชนิดตัวตรวจจับ	พื้นที่การตรวจจับ (ตารางเมตร)	ระยะห่างระหว่างอุปกรณ์ (เมตร)	ความสูงเพดาน (เมตร)
ตัวจับควัน(smoke detector)	150	9	0.4
ตัวจับควัน(smoke detector)	75	4.5	4.0
ตัวจับร้อน(heat detector)	70	6	0.4
ตัวจับความความร้อน(heat detector)	35	3	4.9

2. สภาพแวดล้อม : อุณหภูมิ,ไอน้ำ,ลม,ฝุ่น,สิ่งบดบัง,ประเภทวัสดุที่อยู่บริเวณนั้น ฯลฯ จะมีผลกับการเลือกชนิดของอุปกรณ์ตรวจจับและตำ แหน่งการติดตั้ง เช่น ตัวจับควันจะไม่เหมาะกับบริเวณที่มีฝุ่น ,ไอน้ำและลม Rate of Rise Heat Detector ไม่เหมาะที่จะติดไว้ในห้องBoiler ถ้าเป็นสารติดที่ติดไฟแต่ไม่มีควันก็จำ เป็นต้องใช้ Flame Detector ดังนั้นเราจะต้องมีพื้นฐานเข้าใจหลักการทำ งานของตัวตรวจจับแต่ละชนิด

3. ระดับความสำคัญและความเสี่ยง : เราควรเลือกใช้อุปกรณ์ที่ตรวจจับได้ไวที่สุด เพื่อรับรู้เหตุการณ์ทันทีก่อนที่จะลุกลามใหญ่โต ในบางสถานที่อาจมีปัจจัยเสี่ยงต่ำ เช่น เป็นพื้นที่ที่อยู่ในระยะของสายตาของเจ้าหน้าที่ประจำ ตลอดเวลาบริเวณที่ไม่มีวัตถุติดไฟหรือติดไฟยาก สำ หรับบริเวณที่อาจเสี่ยงต่อการสูญเสียชีวิตเราจะต้องใช้อุปกรณ์ที่แจ้งเหตุได้เร็วที่สุดไว้ก่อนได้แก่ ตัวจับควัน

4. เงินงบประมาณที่ตั้งไว้ : งบลงทุนเป็นข้อจำ กัดทำ ให้ไม่สามารถเลือกอุปกรณ์ตรวจจับ ชนิดที่ดีที่สุด ติดตั้งไว้ทุกจุดในอาคารเพราะราคาสูง

2.4.4 วัสดุในการตกแต่งภายใน

การใช้วัสดุตกแต่งภายในห้องของอาคารพักอาศัยตากอากาศและส่วนอื่นๆ ซึ่งบางชนิดไม่เหมาะสม และไม่สามารถนำมาใช้ได้ถ้าจะใช้ก็จะเกิดปัญหาจากอากาศบริเวณชายทะเลที่มีปฏิกริยาต่อวัสดุนั้นๆ และต้องเพิ่มการบำรุงรักษา อันเป็นการเสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์ จากการวิเคราะห์ถึงวัสดุที่นำมาใช้นั้นจะต้องทนต่อสภาพดินฟ้าอากาศของชายทะเล ง่ายต่อการรักษา ทำความสะอาด ส่วนใหญ่ที่ใช้กันอยู่ก็จะเป็นวัสดุที่ได้จากธรรมชาติ และจากการประดิษฐ์โดยทั่วไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ได้แก่ ไม้ทุกชนิด เช่น ไม้สัก ไม้ไผ่ หวาย ไม่ฉำฉา ฯ , หินได้แก่พวกหินอ่อน หรือหินทะเล กระจกและอื่นๆ ซึ่งความจริงในส่วนของพื้นก็ไม่จำเป็นต้องปูพรมทุกห้อง(นอกจากต้องการความหรูหราและสวยงาม) เพราะยากแก่การทำความสะอาด เพราะชายทะเลมักจะมีทรายติดตัวของผู้ที่มาพัก ซึ่งการที่จะมาพักผ่อน เปลี่ยนบรรยากาศต้องการความสบาย โดยไม่จำเป็นต้องคอยระวังรักษา หรือใช้โดยอึดอัดไม่สะดวก พื้นที่ส่วนที่เป็นสาธารณะ โดยทั่วไปควรใช้หิน หรือกระเบื้องดินเผา หรือวัสดุที่เหมาะสมกับอากาศชายทะเล และดูแลรักษาง่าย ทำความสะอาดง่ายและคงทนถาวร

1.วัสดุประเภทหิน

วัสดุประเภทหิน สำหรับผนังภายในและภายนอกของอาคาร นับว่าเหมาะสมที่จะกรด้วยวัสดุประเภทหิน อันได้แก่ หินประเภทเนื้อละเอียด สามารถทนต่อดินฟ้าอากาศหรือใช้กั้นผนังและพื้นที่ใช้งานหนักตลอดจนพื้นที่ที่คนพลุกพล่าน เพราะหินทนต่อการสัมผัส และทำความสะอาดง่าย และยังมีคุณสมบัติที่ให้ความงดงาม ประทับใจ มีค่า การเลือกใช้หินแต่ละชนิด ก็จะให้ความรู้สึกต่างกันไป วัสดุประเภทหินสามารถแยกชนิดออกได้ดังต่อไปนี้

- หินอ่อน

เป็นหินที่สามารถทนความสกปรกได้ดี ทนต่อสารเคมีได้บ้างบางชนิด ซึ่งจะใช้หินอ่อนกับผนังภายในเป็นส่วนมาก หินอ่อนให้ลักษณะที่มีคุณค่าในด้านความงามมากกว่าหินประเภทอื่นๆ มีสีให้เลือกหลายสี เช่น ขาว ดำ เทา ชมพู เขียว น้ำตาล เป็นต้น หินชนิดนี้ทนกับน้ำหนักปานกลาง ทนต่อการขัดสี ไม่เก็บเสียง มีผิวหน้าที่ดูสวยงาม หรูหรา ถ้าถูกน้ำมันอาจด่างเป็นดวง มีทั้งแบบด้านและแบบมัน มักใช้ปูพื้นห้องน้ำและที่ที่ต้องการความหรูหรา วิธีปูคือ ปูบนทราย ขนาดความหนาของแผ่นจะเป็น ¾ และ 1 นิ้ว .

- หินกาบ

คือหินที่ซ้อนกันเป็นชั้นๆ ที่นิยมใช้มีหลายสีคือ สีน้ำตาล ดำ เหลือง ส้มแดง ม่วง(มีราคาแพงที่สุด) ส่วนมากใช้ปูตามทางเดิน ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติการปูหินกาบทำได้โดย เตรียม พื้นที่ที่จะปูให้มีผิวขรุขระ เพื่อหินกาบจะได้ติดแน่นกับพื้น ใช้แปรงชุบน้ำตีผนังให้ชุ่มตลอดเวลา ใช้ปูนทรายเป็นตัวเชื่อม เมื่อปูต้องคอยจับแผ่นหินไปด้วย เพื่อไม่ให้น้ำปูนเกาะที่หินกาบ เมื่อเสร็จใช้ฟองน้ำทำความสะอาดและลงแวกซ์

- หินแกรนิต

ส่วนมากใช้กรุผนังหรือพื้นทางเดินของส่วนต่างๆ เนื่องจากเป็นหินที่แข็งที่สุด เนื้อแน่น และทนทาน เมื่อขัดให้ขึ้นเงาจะมีลักษณะคล้ายหินอ่อน รักษาและทำความสะอาดง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- หินชนวน

หินชนวนมีสีต่างๆให้เลือกหลายสี ได้แก่สีฟ้า สีดำ และสีน้ำตาล มีราคาแพงแต่ประหยัดค่าบำรุงรักษาได้ดี

- หินหล่อ

ได้แก่ วัสดุประเภทหินผสมกับซีเมนต์ ดูมีคุณค่าน้อยกว่าหินแท้ แต่มีความงามคงทน และรักษาง่าย

2.วัสดุประเภทดินเผา

วัสดุประเภทดินเผา เช่น อิฐ กระเบื้อง และเซรามิค สามารถใช้กรุพื้นและผนัง ราคาถูกกว่าหิน ทนทานดินฟ้าอากาศ ทนต่อการสึกกร่อน รักษาง่าย ตลอดจนมีลวดลายให้เลือกได้มากกว่า

- อิฐ

สามารถนำมาใช้ได้โดยธรรมชาติของมัน หรือทาสีทับ สีธรรมชาติมีสีแดง สีแสด สีเหลือง ราคาถูกกว่าหิน คงทนและง่ายต่อการรักษา

- กระเบื้อง

เป็นวัสดุที่สามารถปูได้ทั้งพื้นและผนัง ใช้ในทุกห้องได้ตามต้องการ เหมาะสมกับสภาพดินฟ้าอากาศ และทนต่อผลจากไอน้ำเค็มได้เป็นอย่างดี มีหลากหลายแบบ หลายขนาด หลากสีสันให้เลือกได้ตามความต้องการ

3.วัสดุประเภทไม้

เป็นวัสดุที่เหมาะสมกับการตกแต่งภายในที่ต้องการความเป็นธรรมชาติ เพราะหาได้ง่าย ทนต่อสภาพดินฟ้าอากาศ และมีความกลมกลืนกับสภาพแวดล้อม ไม้มีหลายชนิด เช่น

- ไม้สัก

เป็นไม้เนื้อปานกลางระหว่างไม้เนื้อแข็งกับไม้เนื้ออ่อน ใช้กับงานประณีตได้ดี รวมทั้งมีสีสันและลวดลายสวยงาม เหมาะแก่การทำเครื่องเรือน ในส่วนที่ต้องการความสวยงามและคงทน การนำมาใช้ควรขัดผิวให้เรียบเนียน อาจย้อมสีให้เข้มขึ้นเล็กน้อยก็จะสวยงาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ไม้อัดสัก

เป็นไม้สักที่แปรรูปให้เป็นแผ่นบางอัดทับกับไม้เนื้อแข็ง เพื่อให้มีความแข็งแรงไม่บิดงอหรือหัก ใช้กรุเครื่องเรือน จะดูแลรักษายากกว่าเครื่องเรือนที่ทำผิวด้วยไม้สัก

- ไม้อัดยาง

เป็นไม้อัดเช่นเดียวกับไม้อัดสัก มีความแข็งแรงทนทานพอๆกัน แต่มีเนื้อสีไม้และลวดลายน้อยกว่ามาก นิยมพ่นสีหรือกรุวัสดุอื่นทับผิวหน้าอีกที ราคาถูก แต่การใช้ไม้อัดยางพ่นสีทำผิวเครื่องเรือน จะดูแลรักษายากกว่าเครื่องเรือนที่ทำผิวด้วยไม้สัก

- ไม้อัดมะปิน

เป็นไม้อัดที่มีคุณภาพและราคาปานกลาง มีเนื้ออ่อนและทำผิวได้ดีโดยไม่ต้องย้อมสี

- ไม้อัดยมหิน

มีลักษณะคล้ายไม้อัดสัก แต่มีลวดลายแปลกกว่า คือไม่เป็นระเบียบเรียบร้อย เหมือนลายของไม้สัก แต่มีการผลิตน้อยจึงหายาก ราคาไม่แน่นอน มีความคงทนมาก

- ไม้สน หรือ ไม้ฉำฉา

เป็นไม้เนื้ออ่อน ไม่นิยมใช้ทำเครื่องเรือนมากนัก แต่มีใช้ประกอบหรือใช้ตกแต่งบางส่วนของเครื่องเรือนให้ดูสวยงามมากขึ้น ปัจจุบันมีการนำไปใช้ทำเครื่องเรือนทั้งตัว เพราะมีความสวยงาม แต่ไม่ค่อยแข็งแรง จึงใช้กับเครื่องเรือนที่มีขนาดเล็ก ไม่ต้องรับน้ำหนักมากนัก หรือใช้ประดับบนโครงสร้างไม้เนื้อแข็งแทน ก็จะได้ผลดีเพราะมีความสวยงาม และราคาที่ค่อนข้างถูก

- ไม้จำปา

เป็นไม้เนื้ออ่อน ใช้กับงานที่มีความประณีต ไม่นิยมย้อมสี

- ไม้ประสานสัก

เป็นไม้ชิ้นเล็กที่นำมาต่อกันเป็นแผ่น เพื่อทำเครื่องเรือน ไม่ทนทานเท่าไม้สัก ราคาถูก

นอกจากนี้ยังมีผลิตภัณฑ์ ที่อัดแปรรูปแล้วใช้ทำเครื่องเรือนได้อีก มีความแข็งแรงเท่าเทียบกับไม้ แต่ราคาถูกกว่า เรียกว่า “ยิปซัมบอร์ด” จะใช้วัสดุกรุทับผิวหน้าหรือไม่ใช้ก็ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.กระจก

กระจกเป็นวัสดุที่สำคัญต่อการตกแต่งภายในเป็นอย่างมาก เพราะมีความสวยงามในตัวเอง สามารถใช้ร่วมกับวัสดุอื่นๆได้เป็นอย่างดี มีความโปร่งแสง ทนไฟ และกระจกเงาก็มีความสำคัญในการเพิ่มความ โปร่ง โล่ง มีคุณค่า หรูหรา ให้กับสถานที่

กระจกมีหลายแบบ สามารถเลือกใช้ได้ตามความต้องการ เช่น กระจกดูดความร้อน กระจก 2ชั้น ช่วยกระจายแสงและกรองความร้อน กระจกบานเกล็ด รับลมได้ดี กระจกมีข้อดีคือ สามารถกันน้ำ กันฝน กันลมได้ ปลอดจากเชื้อราและสามารถป้องกันเสียงได้อีกด้วย แต่มีข้อเสียคือ มีขนาดใหญ่ไม่มาก (ถ้าต้องการขนาดใหญ่พิเศษ ต้องสั่งจากต่างประเทศ และมีราคาสูงมาก) ยากต่อการขนส่ง ผิวหน้ามักจะเป็นรอยขีดข่วน

5.ผ้าม่าน

ผ้าม่านเป็นวัสดุที่สำคัญในการตกแต่งภายใน ที่มีความจำเป็นต่อ ประตู หน้าต่าง และกระจก บางครั้งอาจนำมาใช้ในลักษณะการปิดกั้นอื่นๆได้ ผ้าที่นำมาทำผ้าม่านมีหลายชนิดด้วยกัน เช่น

- ผ้าไหม เป็นผ้าที่มีคุณค่ามาก ให้ความรู้สึกเป็นทางการ สง่างาม เป็นระเบียบ
- ผ้ากำมะหยี่ ให้ความรู้สึก หรูหราฟุ่มเฟือย ภูมิฐาน นุ่มนวล มีราคา
- ผ้าฝ้าย ให้ความรู้สึกสบาย เป็นกันเอง
- ผ้าป่าน ให้ความรู้สึกเบา โปร่งสบาย
- ผ้าลูกไม้ ให้ความรู้สึกนุ่มนวล โรแมนติก

นอกจากนี้ยังมีม่านไม้ไผ่ มู่ลี่ต่างๆ ที่ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ โปร่งสบาย

ประโยชน์ของผ้าม่านมีหลายอย่าง คือ ช่วยกรองแสงให้ลดความจ้าลง ควบคุมความสว่างได้ตามต้องการ ช่วยลดความร้อนจากอุณหภูมิของแสงแดด ทำให้เครื่องปรับอากาศทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งช่วยกันฝุ่น ป้องกันเสียงสะท้อน สร้างบรรยากาศในการตกแต่ง และบังสายตาได้เป็นอย่างดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

กลุ่มเป้าหมาย พฤติกรรม และพื้นที่ที่ต้องการ

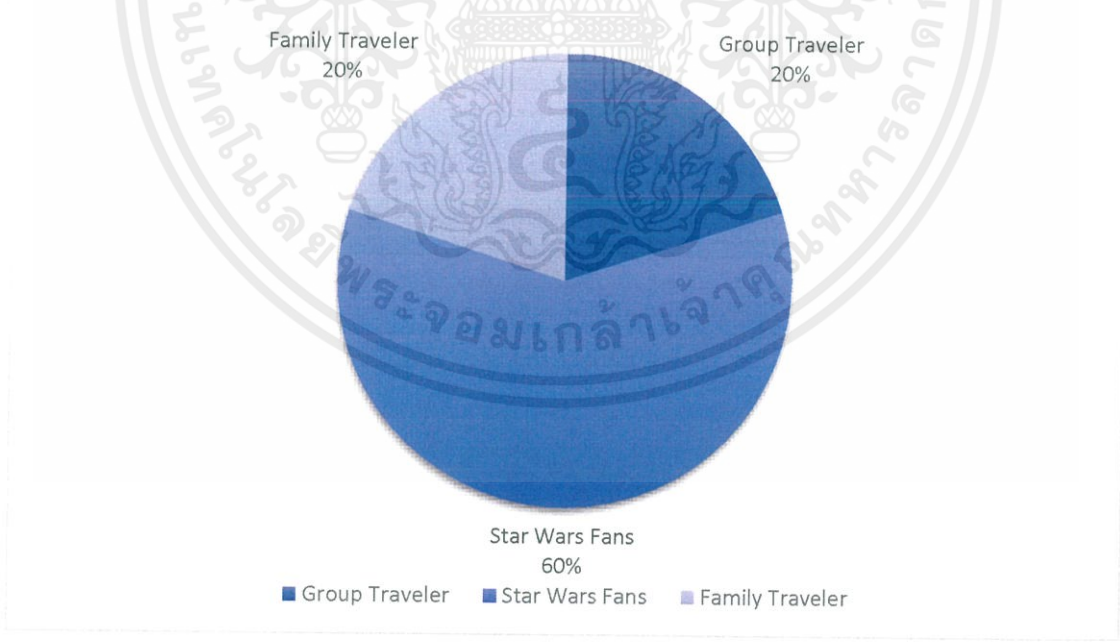
3.1 ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย

ตารางที่ 3.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย	ลักษณะความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย
1. กลุ่มแฟนคลับผู้ชื่นชอบ และติดตามแบรนด์ภาพยนตร์ชุด STAR WARS ทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ	ต้องการมาสัมผัสบรรยากาศที่ทำให้รู้สึกเหมือนเข้าไปอยู่ในโลกของจักรวาลสมมติ และทำกิจกรรมที่อิงจากภาพยนตร์ชุด STAR WARS ที่ตนชื่นชอบ
2. ครอบครัวที่มีเด็กอายุ 7 – 14 ปี	ต้องการมาสัมผัสบรรยากาศของที่พักทางเลือกใหม่ เสริมสร้างจินตนาการท่ามกลางธีมรีสอร์ทภาพยนตร์ชุด STAR WARS และเพลิดเพลินไปกับกิจกรรมภายในโครงการที่อิงจากภาพยนตร์ชุด STAR WARS
3. กลุ่มนักท่องเที่ยวทั่วไปทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ	ต้องการมาสัมผัสบรรยากาศของที่พักทางเลือกใหม่ที่แตกต่างจากที่พักทั่วไปเป็นประสบการณ์การเข้าพักที่แปลกใหม่ โดยตัวรีสอร์ทมีบรรยากาศของสถานที่และกิจกรรมตามเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ชุด STAR WARS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3.1 ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย



แผนภูมิที่ 3.1 แสดงสัดส่วนกลุ่มเป้าหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 พฤติกรรมผู้ให้และผู้รับบริการ

ผู้ใช้อาคารรีสอร์ท แบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆได้ 2 ประเภท

3.2.2 ผู้รับบริการ

ผู้ที่เข้ามาในอาคารเพื่อเข้ามารับบริการทั้งในด้านการพักอาศัย, มาเที่ยวพักผ่อนหย่อนใจ,มาธุระติดต่อธุรกิจ,มารับประทานอาหารหรือมาใช้บริการต่างๆภายในรีสอร์ท

สามารถแยกได้ 2 ประเภท คือ

1. ผู้มาพักในรีสอร์ท

หมายถึง ผู้มาใช้บริการห้องพักของรีสอร์ทอาจเป็น นักท่องเที่ยว นักธุรกิจ หรือผู้มาพักผ่อนเป็นครอบครัว โดยทั่วไปแบ่งสามารถแบ่งประเภทได้ดังนี้

- F.I.T. (FREE LANCE INDIVIDAUL TRAVELLER)
- โดยมากจะมาเป็นส่วนตัว โดยทำการ RESERVATION ผ่านทาง TOUR AGENCY หรือมาพักเอง โดยตัวเองเป็นผู้เลือกมาพักรีสอร์ทนี้เอง
- GROUP TOUR - เป็นประเภทที่มาเป็นกลุ่มประมาณ 15-30 คนโดยผ่าน TOUR AGENCY
- G.I.T (GROUP INDIVIDUAL TRAVELLER) - หมายถึงพวกที่จัดเป็นกลุ่มเอง ประมาณ 7-15 คนโดยมากแล้วจะเป็นนักท่องเที่ยว

2. ผู้มาใช้บริการร่วม

- บุคคลทั่วไป ซึ่งสามารถเข้ามาจับจ่าย รับประทานอาหารในรีสอร์ทได้
- บุคคลทั่วไป ซึ่งสามารถเข้ามาใช้บริการกิจกรรมพิเศษของรีสอร์ทได้

3.2.3 ผู้ให้บริการ

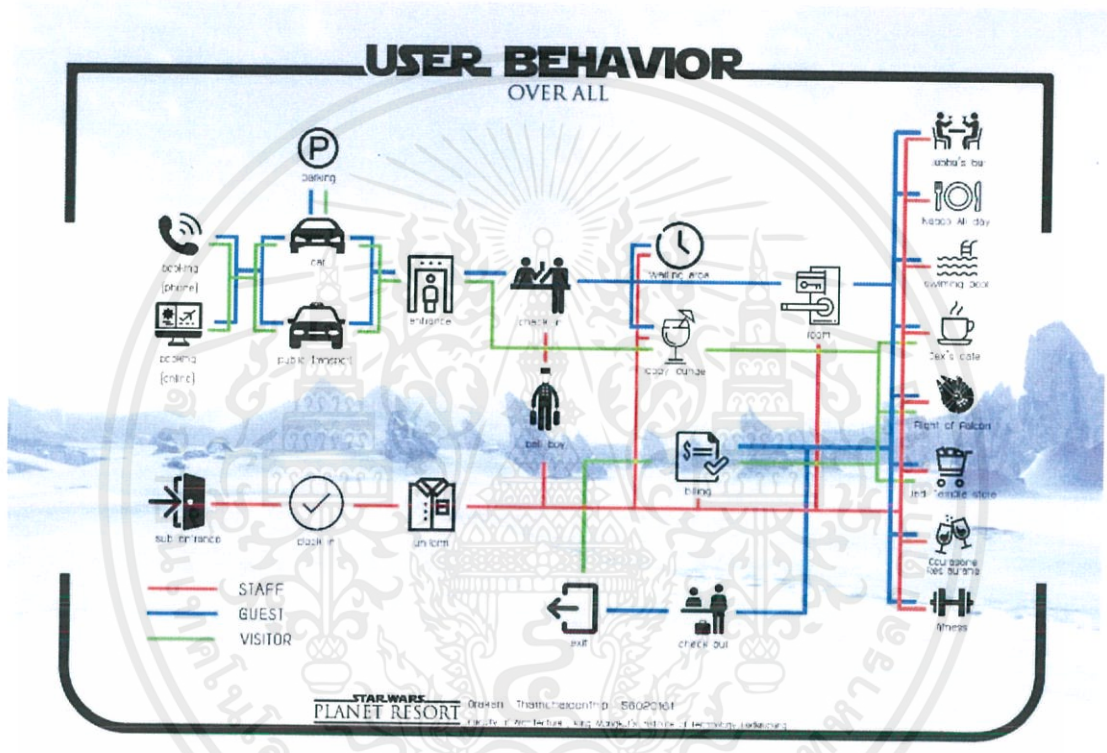
สามารถแยกได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. ฝ่ายบริหาร คือ บุคคลที่ทำงานในระดับบริหาร หรือระดับสมองของรีสอร์ท เช่น ผู้จัดการหรือผู้ช่วยผู้จัดการแผนกต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

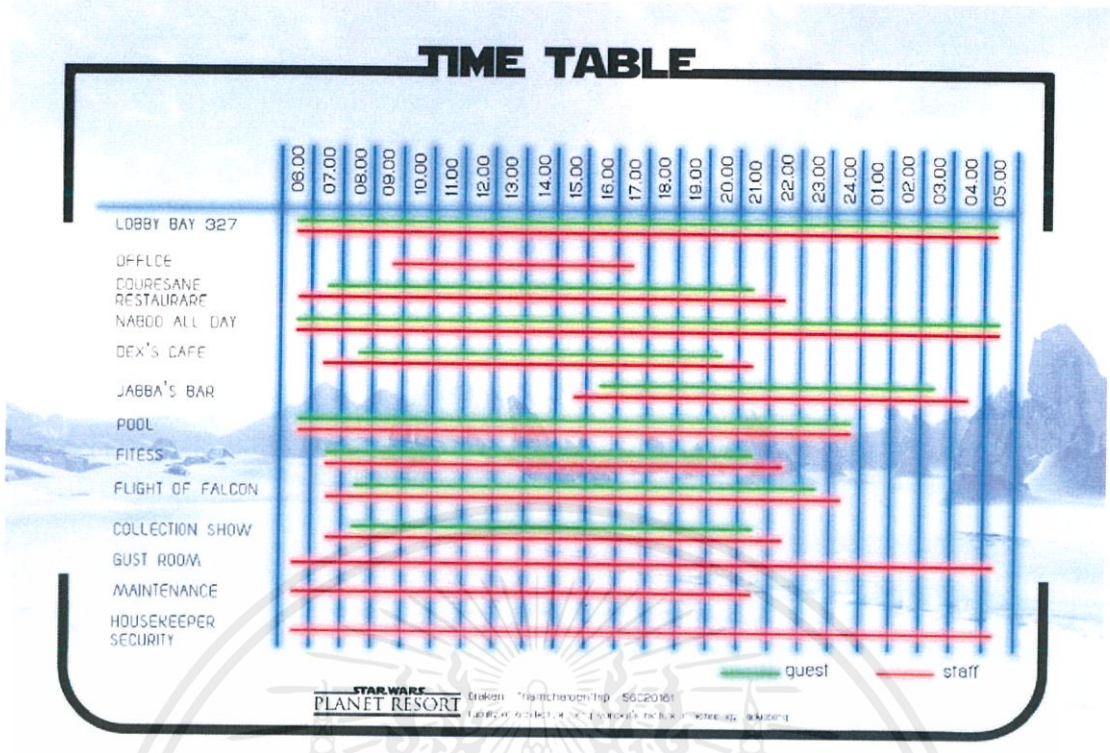
2. เจ้าหน้าที่ คือ บุคคลที่ทำงานภายในรีสอร์ท แต่มีตำแหน่งหน้าที่ประจำของรีสอร์ท เช่น เจ้าหน้าที่ประชาสัมพันธ์ ฝ่ายแคชเชียร์ ฝ่ายลงทะเบียนห้องพักแขกเป็นต้น เจ้าหน้าที่เหล่านี้มักจะทำงานอยู่ใน Front Of The House ซึ่งต้องพบปะติดต่อแขกอยู่เสมอ

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



ภาพที่ 3.2 แสดงพฤติกรรมผู้ให้และผู้ใช้บริการ

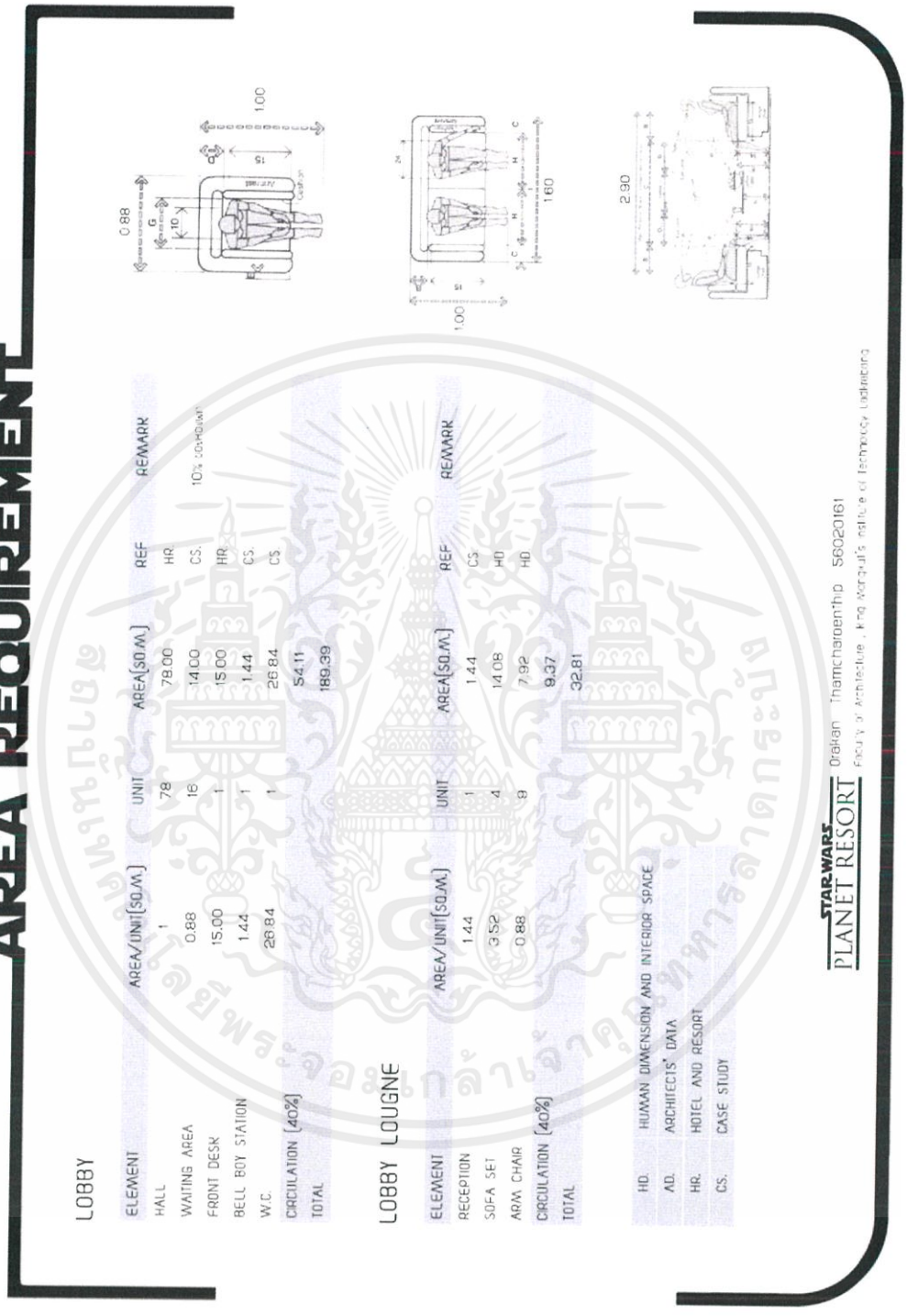
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.3 แสดงเวลาการใช้พื้นที่ของผู้ให้และผู้ใช้บริการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 พื้นที่ที่ต้องการของโครงการ

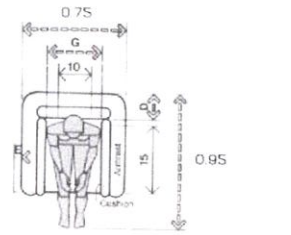


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

AREA REQUIREMENT

DEATH STAR CAFE

ELEMENT	AREA/UNIT(SQ.M.)	UNIT	AREA(SQ.M.)	REF	REMARK
RECEPTION	1.44	1	1.44	CS.	
SEATS	0.71	80	56.80	CS.	50% ของพื้นที่
PANTRY	8.00	2	16.00	CS.	
SERVICE STATION	1.00	2	2.00	CS.	
STORAGE			4.80	AD.	15% ของ PANTRY
CIRCULATION (30%)			24.31		
TOTAL			105.35		



JEDI LOUGNE

ELEMENT	AREA/UNIT(SQ.M.)	UNIT	AREA(SQ.M.)	REF	REMARK
RECEPTION	1.44	1	1.44	CS.	
COUNTER	3.6	2	7.20	CS.	
SOFA SET	3.52	3	10.56	HD.	
TABLE SET FOR 4	4.00	3	12.00	HD.	
TABLE SET FOR 2	2.00	3	6.00	HD.	
CIRCULATION (30%)			19.21		
TOTAL			83.25		

HD.	HUMAN DIMENSION AND INTERIOR SPACE
AD.	ARCHITECTS' DATA
HR.	HOTEL AND RESORT
CS.	CASE STUDY

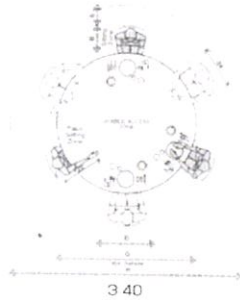
STAR WARS
PLANET RESORT

Drakan Thamcharoenth.p. S6020161
Faculty of Architecture, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

AREA REQUIREMENT

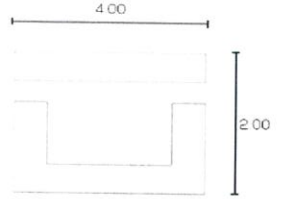
NABOO RESTAURANT

ELEMENT	AREA/UNIT(SQ.M.)	UNIT	AREA(SQ.M.)	REF	REMARK
RECEPTION	1.44	1	1.44	CS.	
WAITING AREA	0.88	6	5.28	HD.	
TABLE SET FOR 6	11.56	4	46.24	HD.	
SOFA SET	3.52	4	14.08	HD.	
TABLE SET FOR 4	4.00	5	20.00	HD.	
TABLE SET FOR 2	2.00	3	6.00	HD.	
OMAKASE COUNTER	15.20	2	30.40	CS.	
CIRCULATION (40%)			49.37		
TOTAL			172.81		



ALL DAY DINING

ELEMENT	AREA/UNIT(SQ.M.)	UNIT	AREA(SQ.M.)	REF	REMARK
RECEPTION	1.44	1	1.44	CS.	
BUFFET LINE	3.6	5	18.00	CS.	
TABLE SET FOR 4	4.00	7	28.00	HD.	
TABLE SET FOR 2	2.00	3	6.00	HD.	
KITCHEN			53.06	CS.	30% OF RESTAURANT
STORAGE			7.95	AD.	15% OF KITCHEN
CIRCULATION (30%)			34.33		
TOTAL			148.78		



HD.	HUMAN DIMENSION AND INTERIOR SPACE
AD.	ARCHITECTS' DATA
HR.	HOTEL AND RESORT
CS.	CASE STUDY

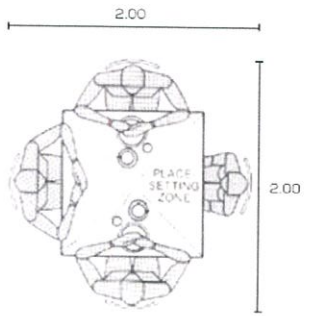
STAR WARS
PLANET RESORT

Drakan Thamcharoenth.p S6020161
Faculty of Architecture King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

AREA REQUIREMENT

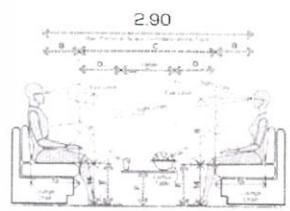
JABBA BAR

ELEMENT	AREA/UNIT(SQ.M.)	UNIT	AREA(SQ.M.)	REF	REMARK
RECEPTION	1.44	1	1.44	CS.	
BAR	8.00	2	16.00	CS.	
COUNTER BAR	0.80	10	8.00	CS.	
SOFA SET	3.52	5	17.60	HD.	
TABLE SET FOR 4	4.00	3	12.00	HD.	
TABLE SET FOR 2	2.00	4	8.00	HD.	
WINE CELLAR / STORAGE			2.40	AD.	15% OF BAR
CIRCULATION (30%)			19.63		
TOTAL			85.07		



GUEST ROOM

ELEMENT	AREA/UNIT(SQ.M.)	UNIT	AREA(SQ.M.)	REF	REMARK
STUDIO (4 PLANET ROOM)	33.90	16	610.20		
SUPERIOR (4 PLANET ROOM)	35.80	40	1436.00		
DELUXE (4 PLANET ROOM)	53.80	4	215.60		
SUIT (4 PLANET ROOM)	70.60	4	282.40		
TATOOINE VILLA	112.00	12	1344.00		
CIRCULATION (30%)			1166.46		
TOTAL			5054.66		



HD.	HUMAN DIMENSION AND INTERIOR SPACE
AD.	ARCHITECTS' DATA
HR.	HOTEL AND RESORT
CS.	CASE STUDY

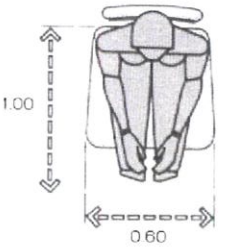
STAR WARS
PLANET RESORT

Drakan Thamcharoenthip S6020161
Faculty of Architecture King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

AREA REQUIREMENT

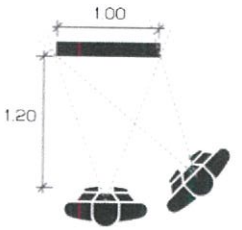
E-SPORT ARENA

ELEMENT	AREA/UNIT(SQ.M.)	UNIT	AREA(SQ.M.)	REF	REMARK
RECEPTION	1.44	1	1.44	CS.	
ATHLETIC'S ROOM	9.00	2	18.00	CS.	
SEATING AREA	0.60	500	300.00	HD.	
COMPUTER DESK	0.80	40	32.00	CS.	
CONTROL & STORAGE	25	1	25.00	CS.	
CIRCULATION (30%)			112.93		
TOTAL			489.37		



FLIGHT OF FALCON

ELEMENT	AREA/UNIT(SQ.M.)	UNIT	AREA(SQ.M.)	REF	REMARK
RECEPRTION	2.70	2	5.40	CS.	
WAITING AREA	0.88	15	13.20	HD.	10% ของผู้ใช้บริการ
LOCKER	0.16	3	0.48	CS.	15% ของผู้ใช้บริการ
STAFF STATION	1.00	5	5.00	CS.	
ZONE 1	2.40	4	9.60	CS.	1 UNIT เล่น 2 คน
ZONE 2	2.40	4	9.60	CS.	1 UNIT เล่น 2 คน
ZONE 3	1.20	10	12.00	CS.	1 UNIT เล่น 1 คน
ZONE 4	9.00	3	27.00	CS.	1 UNIT เล่น 2 คน
CONTROL / STORAGE			24.68	AD.	30% ของพื้นที่เล่น
CIRCULATION (50%)			53.48		
TOTAL			160.44		



HD.	HUMAN DIMENSION AND INTERIOR SPACE
AD.	ARCHITECTS' DATA
HR.	HOTEL AND RESORT
CS.	CASE STUDY

STAR WARS
PLANET RESORT

Orakan Thamcharoenthip S6020161
Faculty of Architecture King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

AREA REQUIREMENT

COLLECTION HALL

ELEMENT	AREA/UNIT(SQ.M.)	UNIT	AREA(SQ.M.)	REF
FRONT DESK	5.00	1	5.00	CS.
BOOKCASE	3.75	30	112.5	CS.
SHOWCASE	3.00	10	30.00	CS.
SEATING	1.00	40	50.00	CS.
IT STATION	1.00	5	5.00	CS.
STORAGE ROOM	9.00	1	9.00	CS.
CASHIER	2.50	1	2.50	CS.
DISPLAY AREA	30.00	1	30.00	CS.
CIRCULATION (50%)			122.00	
TOTAL			366.00	

HD. HUMAN DIMENSION AND INTERIOR SPACE
AD. ARCHITECTS' DATA
HR. HOTEL AND RESORT
CS. CASE STUDY

Orakan Thamcharoenthip S6020161
Faculty of Architecture King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

บทที่ 4

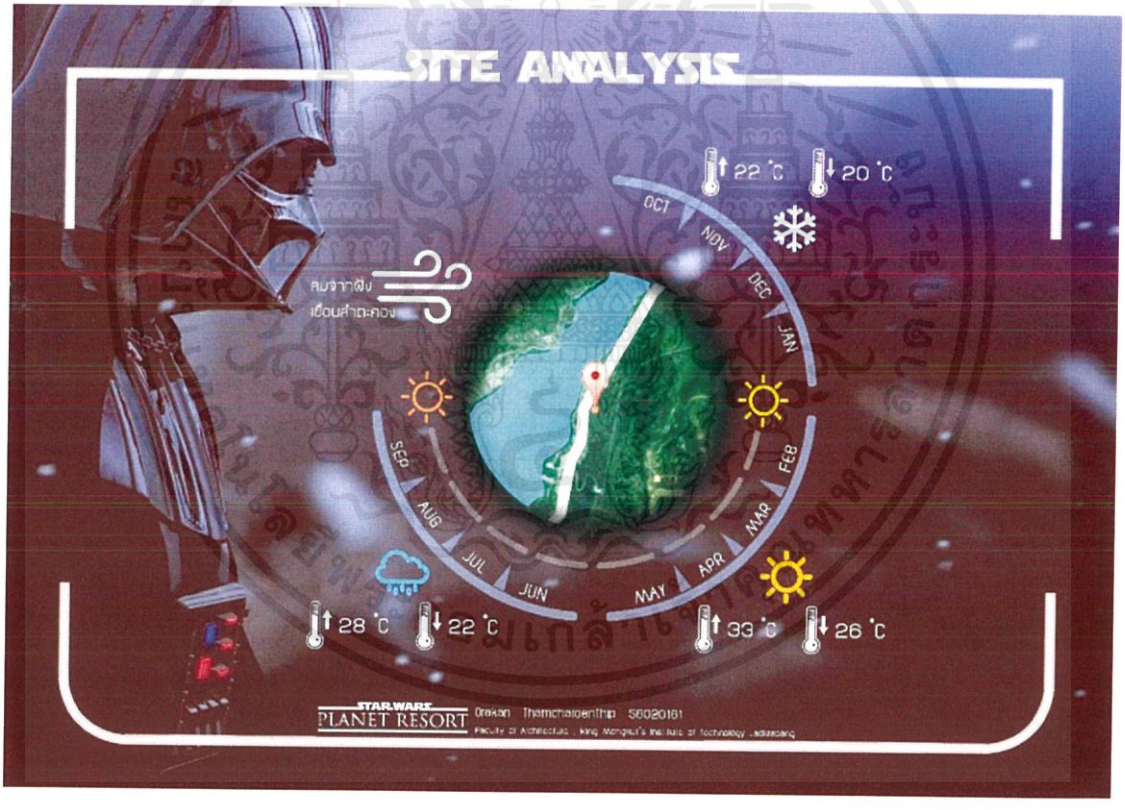
การวิเคราะห์ข้อมูล และแนวคิดในการออกแบบ

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1.1 การวิเคราะห์ที่ตั้งและอาคาร

ที่ตั้งของโครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ สตาร์วอร์ส แพลนเน็ต รีสอร์ท คือ เขายายเที่ยง อำเภอสีคิ้ว จังหวัดนครราชสีมา

4.1.1.1 ลักษณะทางกายภาพ



ภาพที่ 4.1 แสดงลักษณะทางกายภาพของที่ตั้ง

ลักษณะของภูมิอากาศและฤดูกาล

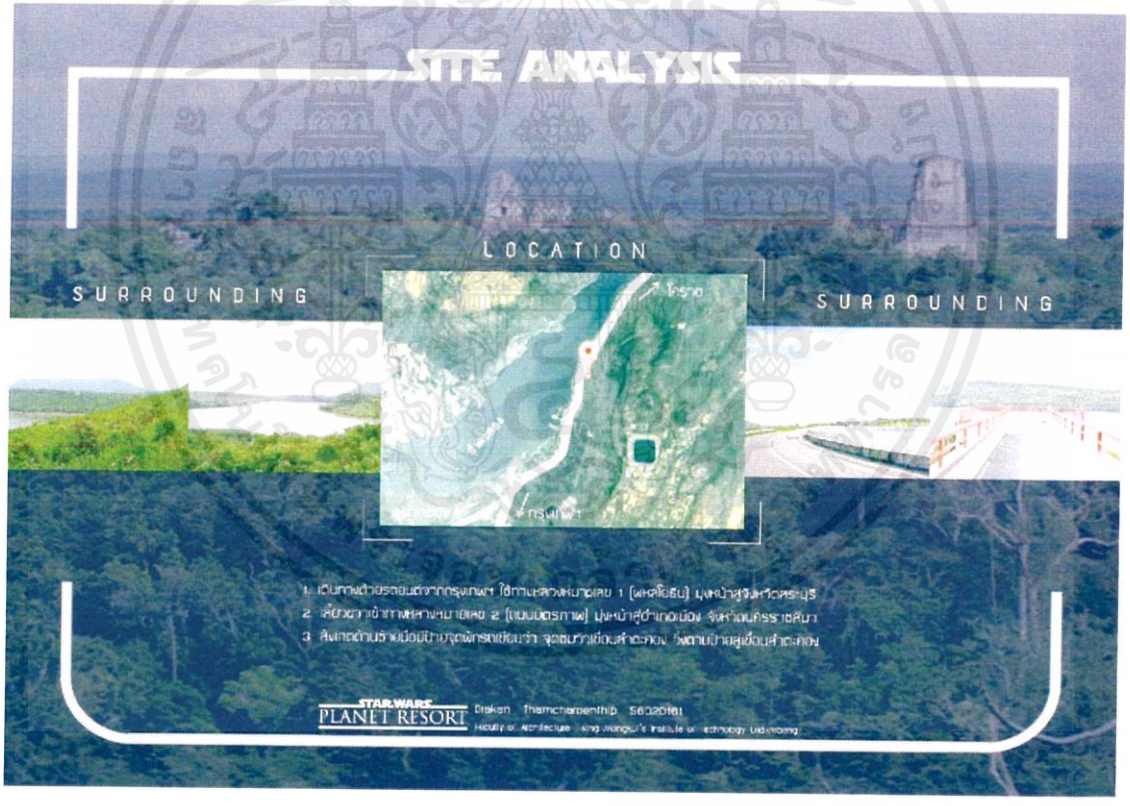
สภาพป่ารกทึบ ได้รับอิทธิพลจากลมมรสุม ทำให้เกิดฝนตกชุกตามฤดูกาล อากาศไม่ร้อนจัดและหนาวจัดจนเกินไป จัดอยู่ในประเภทเย็นสบาย เหมาะแก่การเดินทางท่องเที่ยวและประกอบกิจกรรมนันทนาการชนิดต่างๆ อุณหภูมิเฉลี่ยตลอดปีประมาณ 23 องศาเซลเซียส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฤดูร้อน แม้ว่าอากาศจะร้อนอบอ้าวในที่อื่น แต่บนเขาสูงที่เขาใหญ่ อากาศกำลังเย็นสบาย เหมาะแก่การพักผ่อน เล่นน้ำในลำธารและนำอาหารไปรับประทาน ดอกไม้ป่าหลากสีสรรกำลังบานสะพรั่งบ้างออกดอกออกผลตามฤดูกาล

ฤดูฝน เป็นช่วงหนึ่งของปีที่สภาพบนเขาใหญ่ชุ่มฉ่ำ ป่าไม้ทุ่งหญ้าเขียวขจีสดสวย น้ำตกทุกแห่งไหลแรงส่งเสียงดังก้องป่าให้ชีวิตชีวาแก่ผู้ไปเยือน แม้การเดินทางจะลำบากสักหน่อยแต่จำนวนนักท่องเที่ยวก็ไม่ลดน้อยลงเลย

ฤดูหนาว ในช่วยเดือนตุลาคมถึงเดือนกุมภาพันธ์ เป็นฤดูที่นักท่องเที่ยวนิยมไปเขาใหญ่มากที่สุด ท้องฟ้าสีครามแจ่มใสตัดกับสีเขียวขจีของป่าไม้ พยับหมอกที่ลอยเอื่อยไปตามทิวเขา ดวงอาทิตย์กลมโตอยู่เบื้องหน้าไกลโพ้น อากาศที่หนาวเย็นในเวลากลางคืน แต่รุ่งเช้าของวันใหม่เราจะพบกับธรรมชาติที่สวยงามแตกต่างไปจากเมื่อวานอีกรูปแบบหนึ่ง กิจกรรมเล่นแค้มป์ไฟจึงเหมาะ สมกับฤดูนี้



ภาพที่ 4.2 แสดงสภาพแวดล้อมโดยรอบที่ตั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.1.2 การเข้าถึงโครงการ

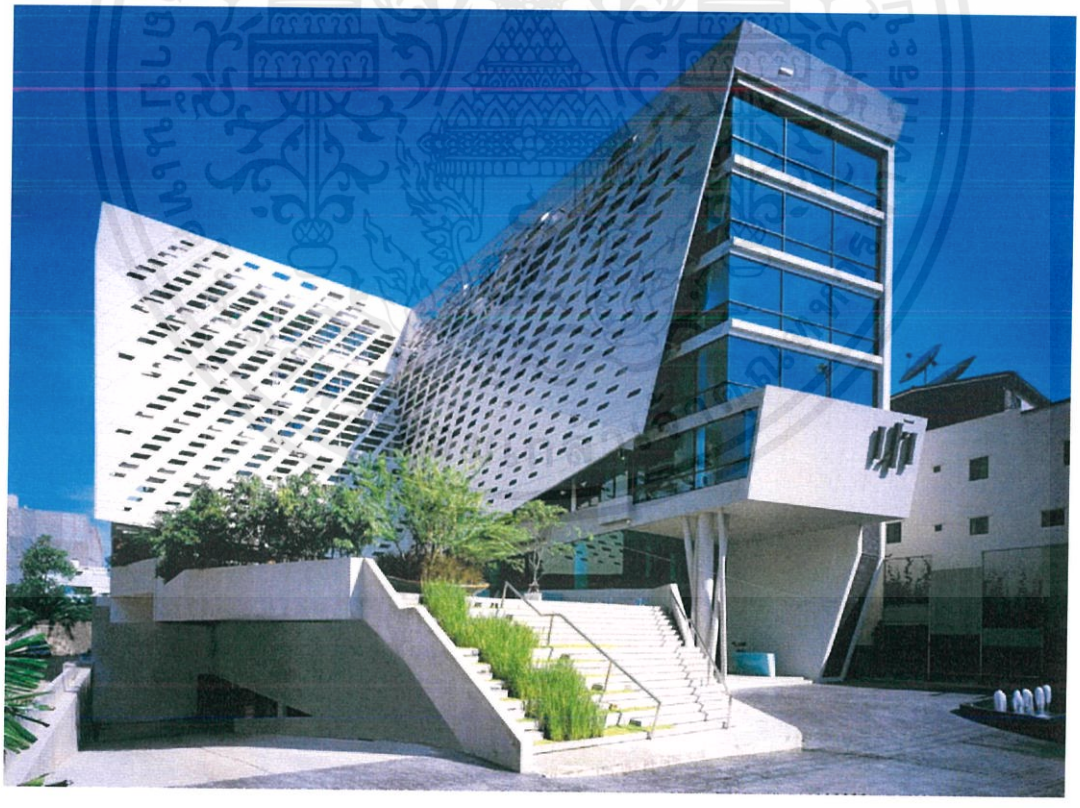
เดินทางโดยรถยนต์จากกรุงเทพฯ ไปตามทางหลวงหมายเลข 1 (พหลโยธิน) จากนั้นเลี้ยวเข้าถนนมิตรภาพ มุ่งไปทางจังหวัดนครราชสีมา จะถึงทางเข้าเขื่อนลำตะคอง จากนั้นเลี้ยวซ้ายเข้าสู่บริเวณโครงการ เป็นระยะทาง 195 กม. จากกรุงเทพฯ

4.1.1.3 ลักษณะอาคาร

ลักษณะทางสถาปัตยกรรมสไตล์โมเดิร์น (Modern Style) มีจุดเด่นด้วยดีไซน์การออกแบบและการใช้วัสดุ คือเปลือกของอาคารที่ทำด้วยอะลูมิเนียม มีการจัดวางแผ่นอะลูมิเนียม และเจาะรูคละขนาด ไล่ระดับกระจายออกไปทำหน้าที่เป็นทั้งผนังเบาบังแดดไม่ให้ส่องเข้าอาคารโดยตรง และช่วยเสริมรูปลักษณ์ของอาคาร ให้เด่นชัดขึ้นด้วย ทำให้อาคารคอนกรีตเสริมเหล็กนี้ดูเบาลอยขึ้น

พื้นที่อาคารโดยประมาณ

อาคารมีทั้งหมด 7 ชั้น มีขนาดพื้นที่โดยประมาณ 7000.00 ม^2



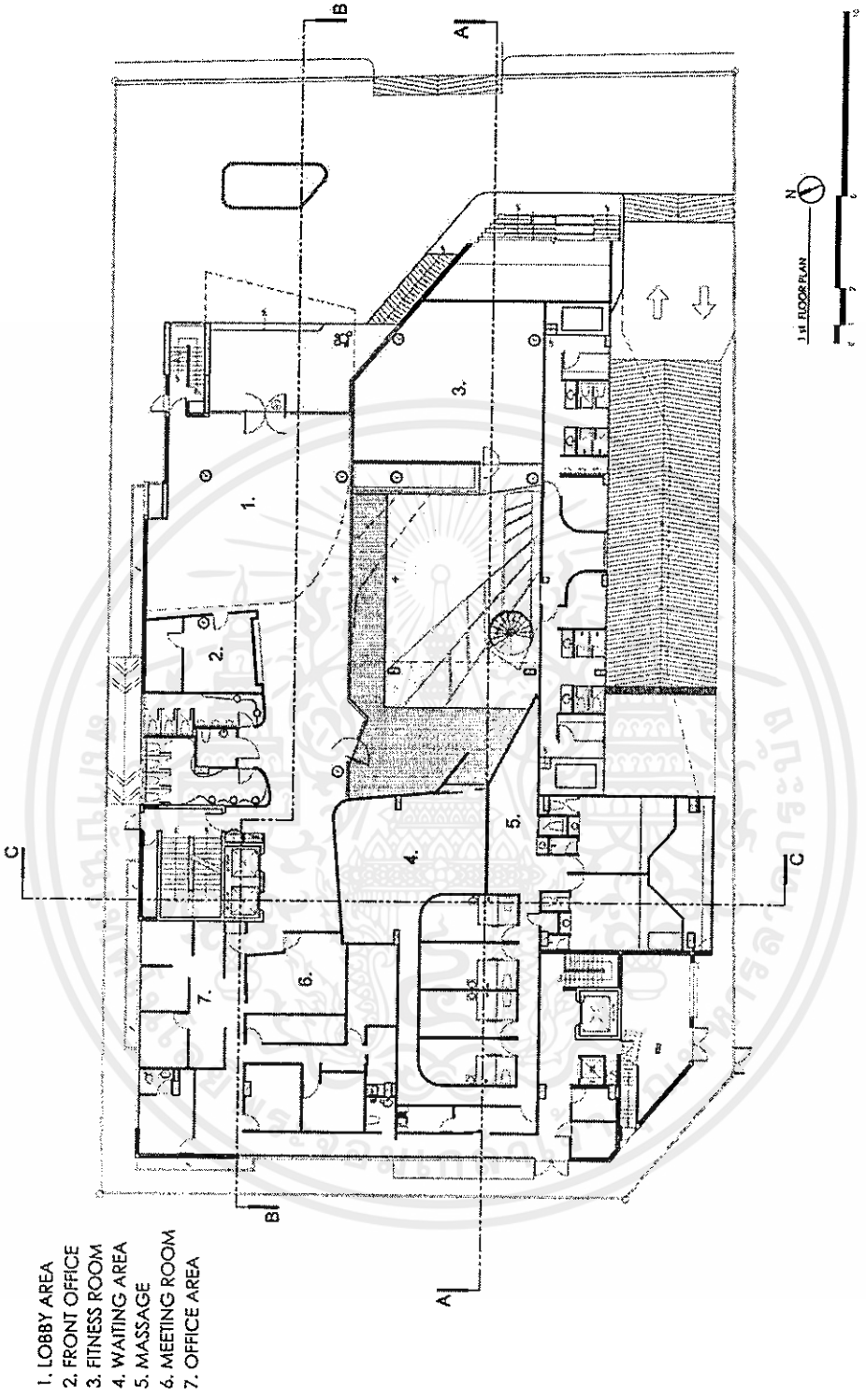
ภาพที่ 4.3 ภาพถ่ายลักษณะภายนอกของอาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.4 ภาพถ่ายลักษณะภายนอกของอาคาร

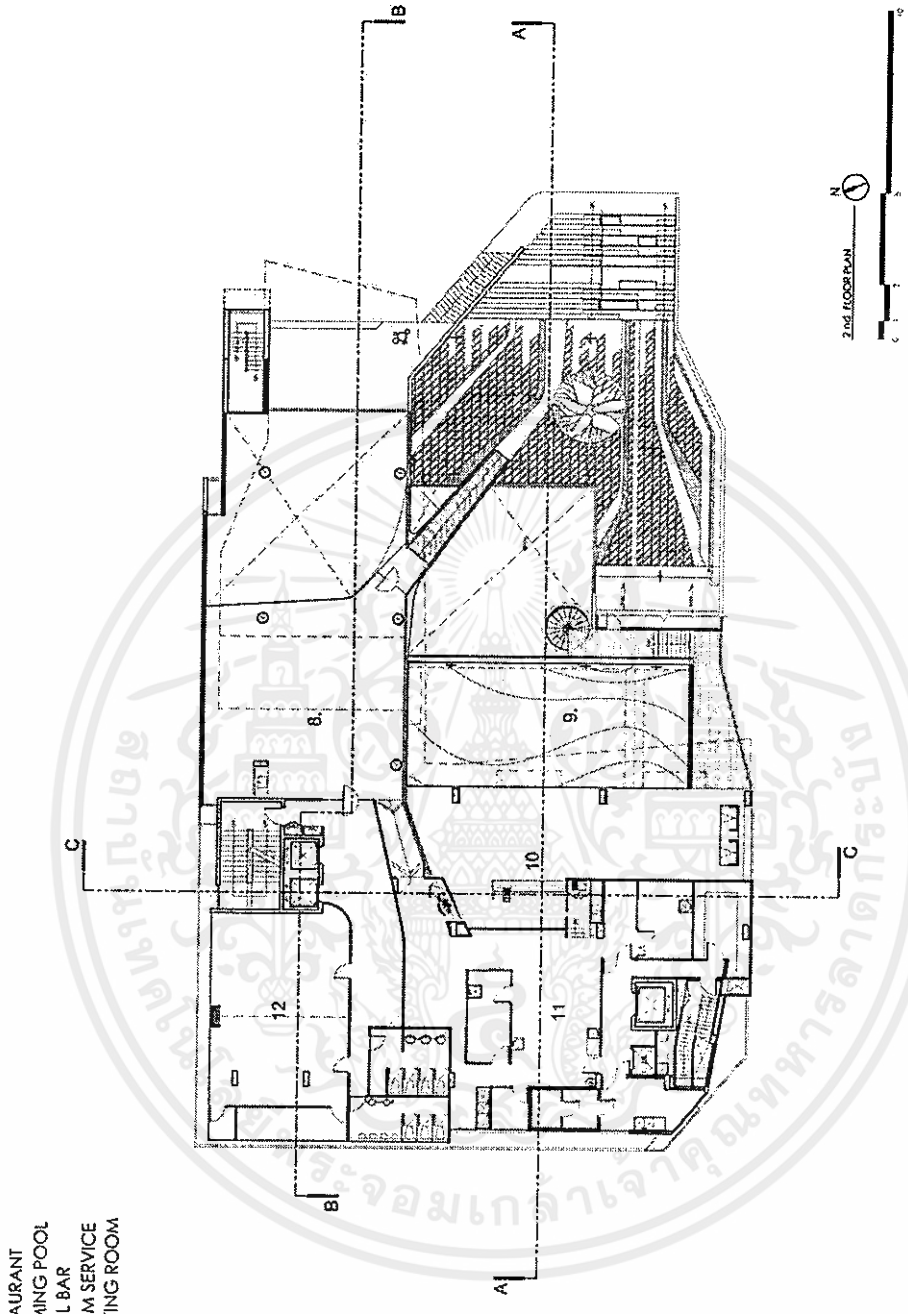
ภาพที่ 4.5 ภาพถ่ายลักษณะเปลือกของอาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.6 1st Floor Plan

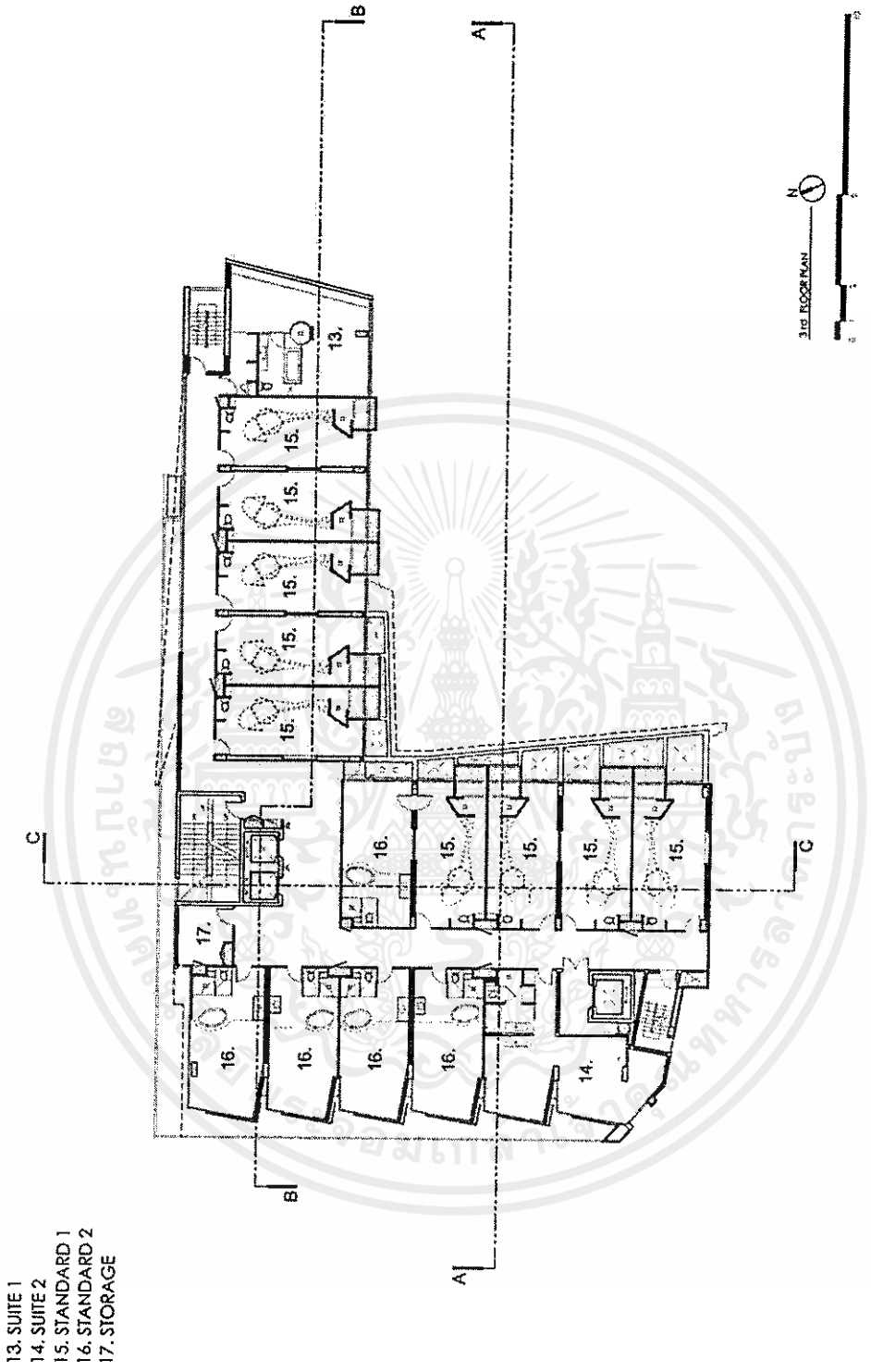
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



8. RESTAURANT
9. SWIMING POOL
10. POOL BAR
11. ROOM SERVICE
12. MEETING ROOM

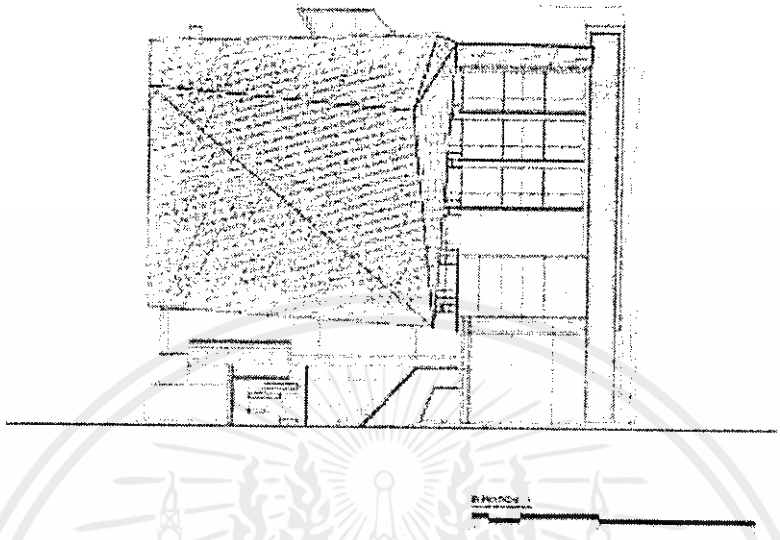
ภาพที่ 4.7 2nd Floor Plan

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

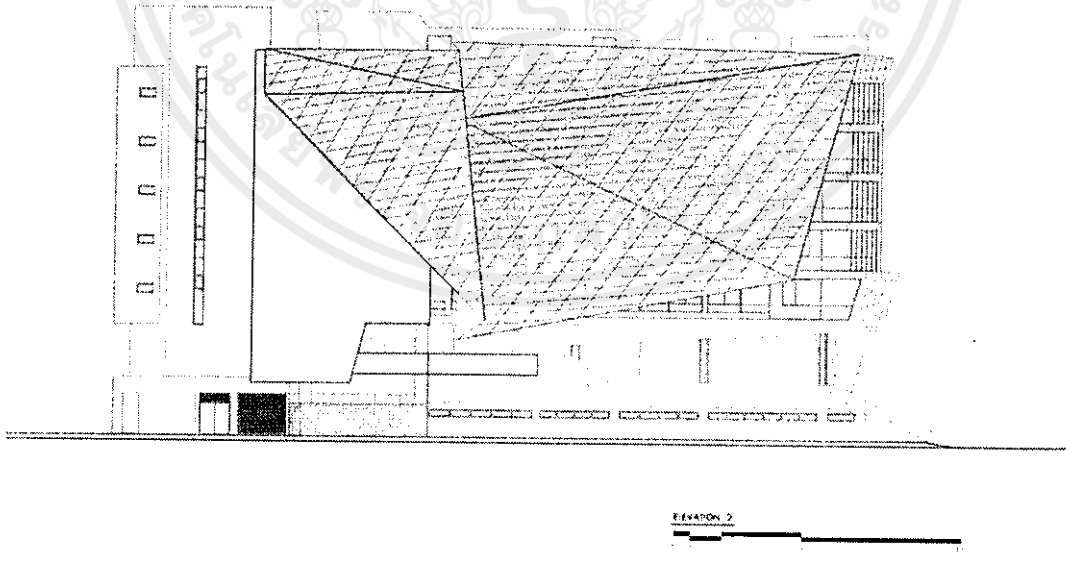


ภาพที่ 4.8 3rd,4th,5th ,6th ,7th Floor Plan

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

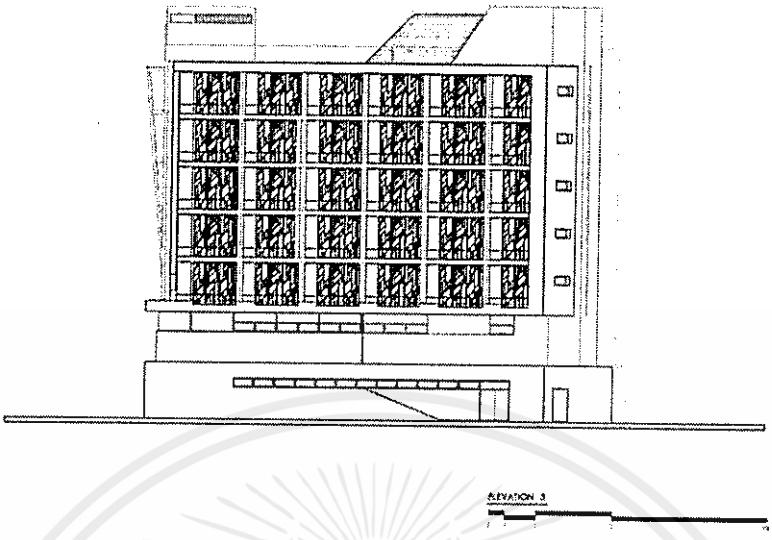


ภาพที่ 4.9 Elevation 1

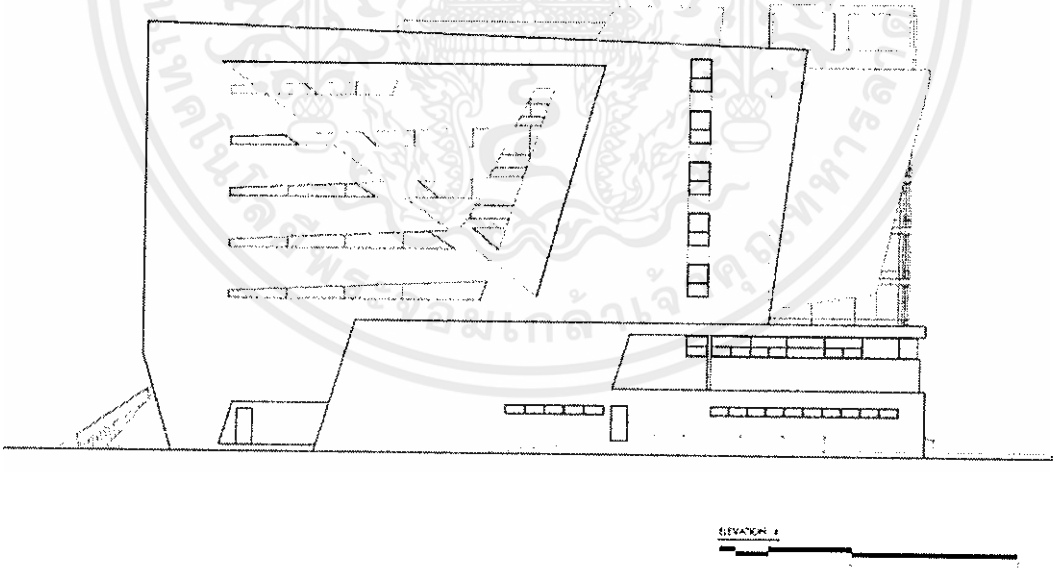


ภาพที่ 4.10 Elevation 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

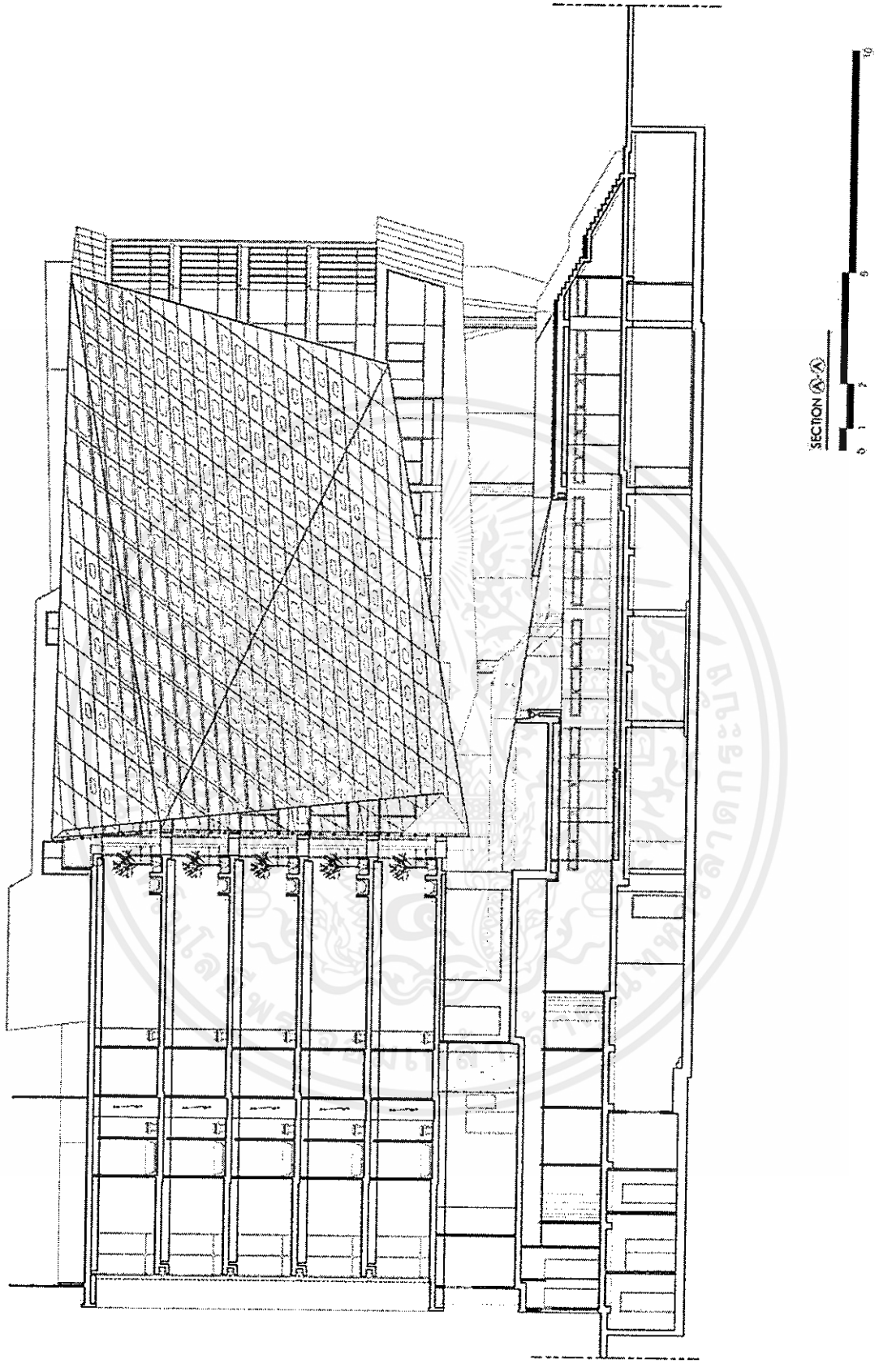


ภาพที่ 4.11 Elevation 3



ภาพที่ 4.12 Elevation 4

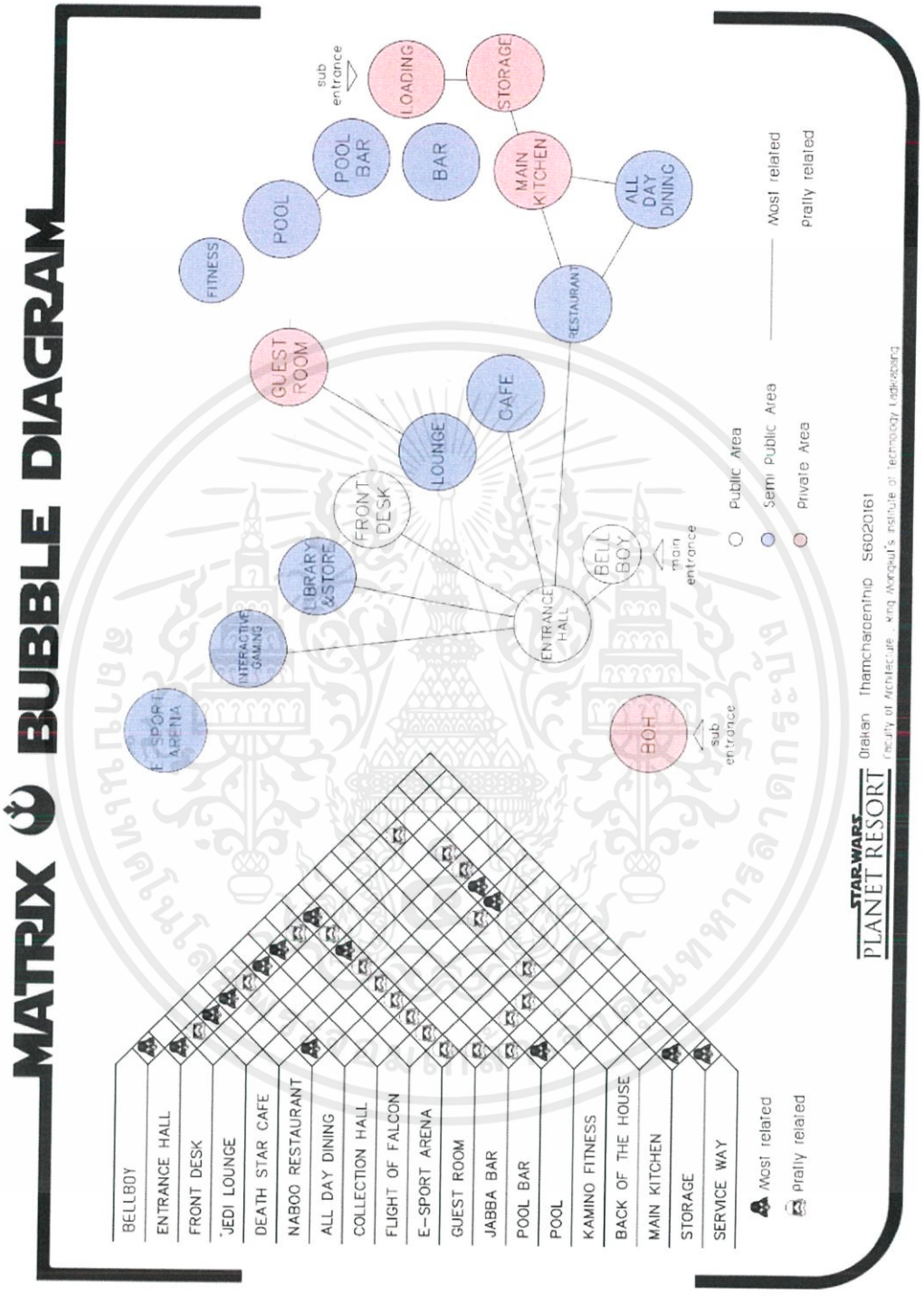
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.13 Section A - A

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

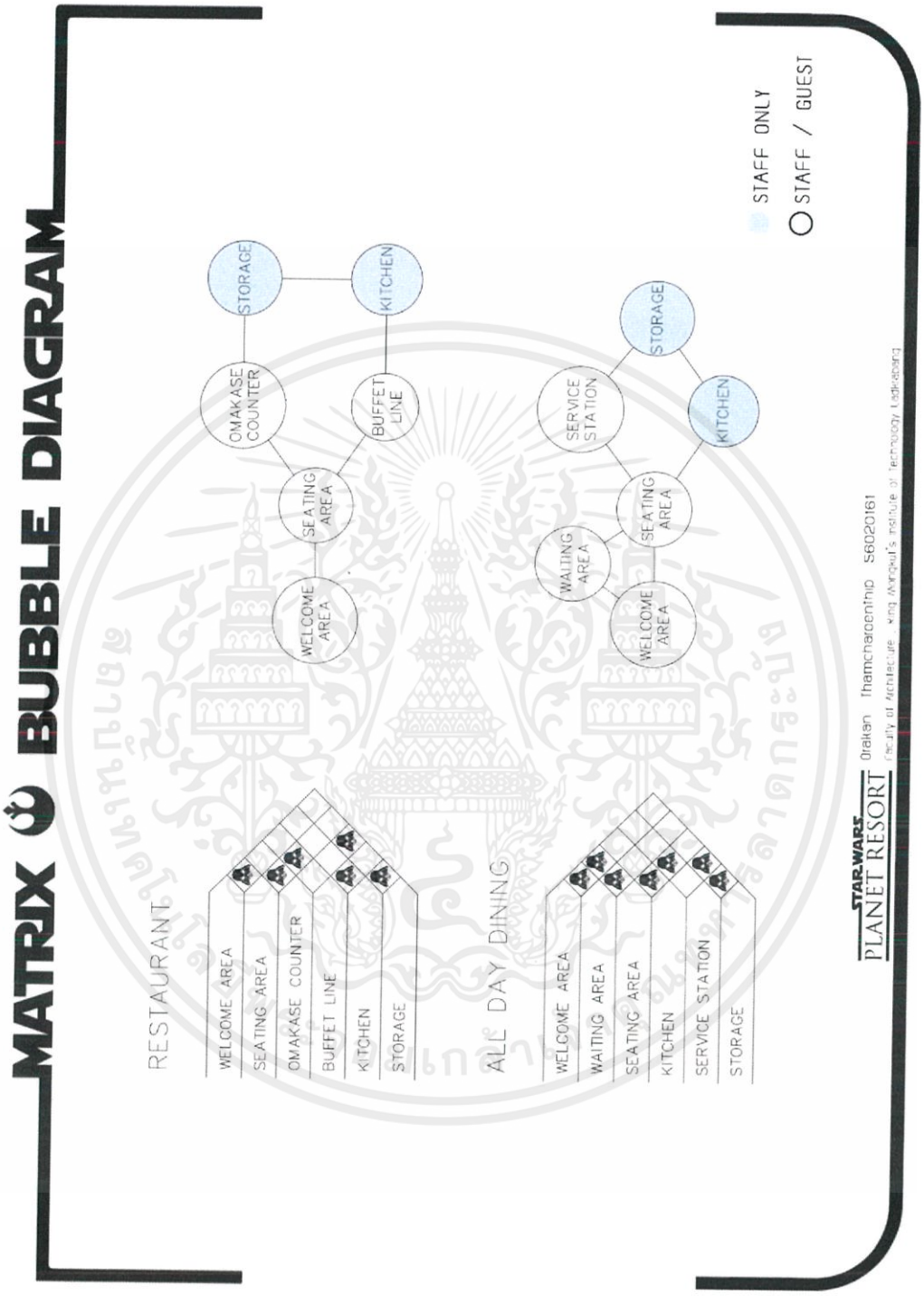
4.1.2 การวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์ของพื้นที่



แผนภาพที่ 4.1 แสดงความสัมพันธ์ของพื้นที่

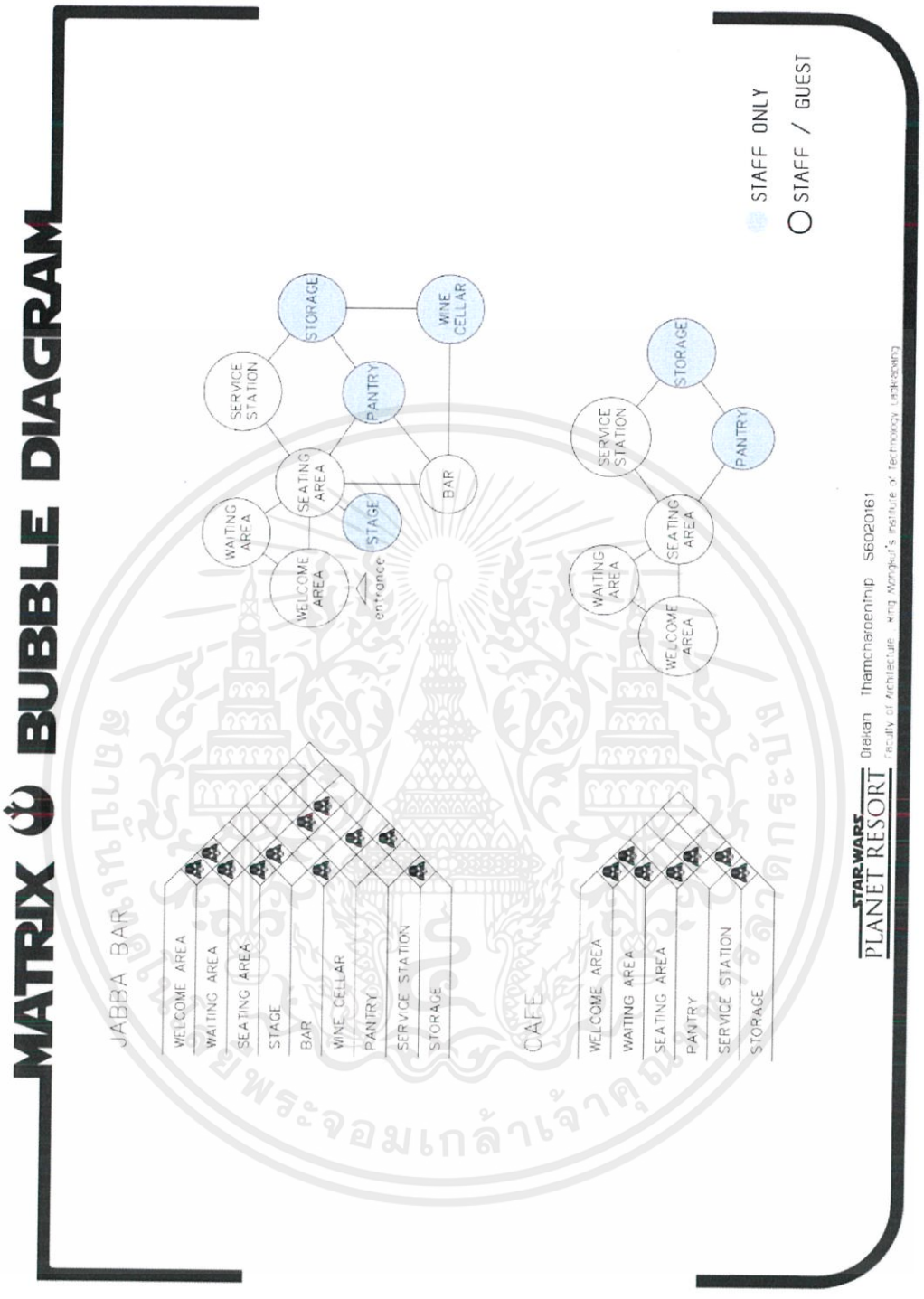
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.3 แผนภาพความสัมพันธ์ของพื้นที่แบบวงกลม



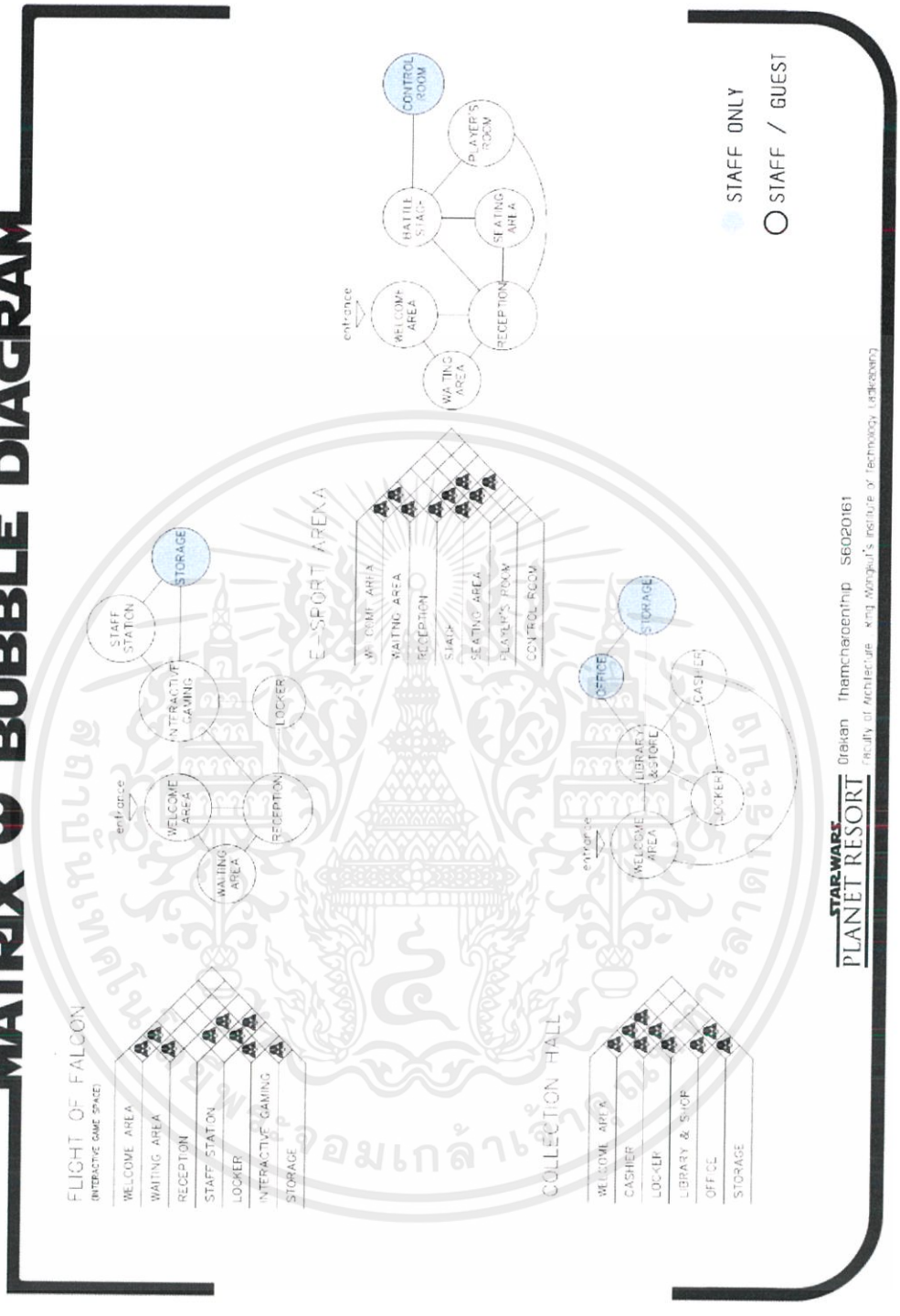
แผนภาพที่ 4.2 แสดงความสัมพันธ์ของพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แผนภาพที่ 4.3 แสดงความสัมพันธ์ของพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

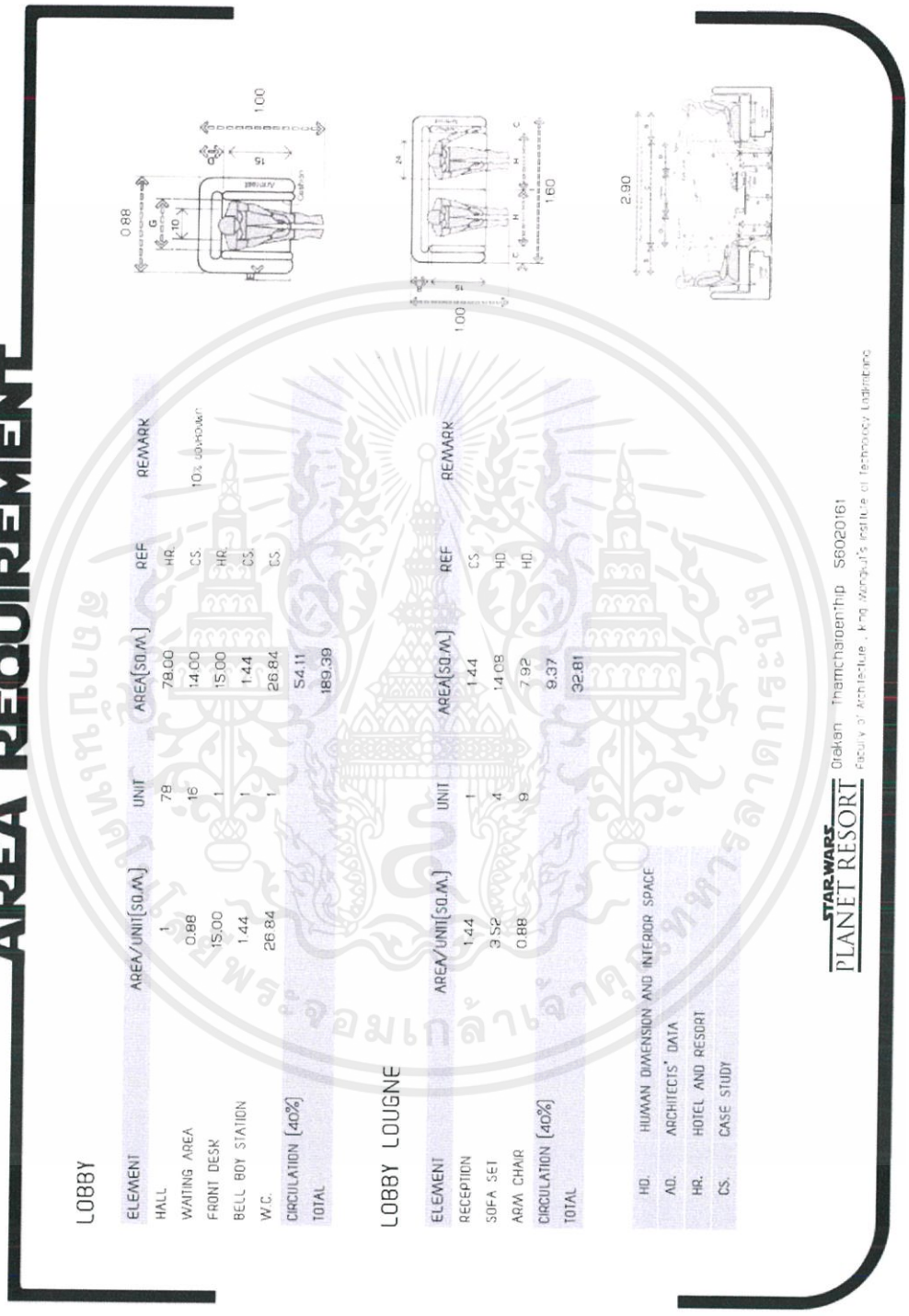


แผนภาพที่ 4.4 แสดงความสัมพันธ์ของพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.4 ตารางสรุปผลพื้นที่ที่ต้องการและแผนภูมิวงกลมเปรียบเทียบขนาดพื้นที่

ตารางที่ 4.1 สรุปผลพื้นที่ที่ต้องการ

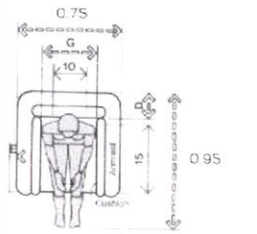


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

AREA REQUIREMENT

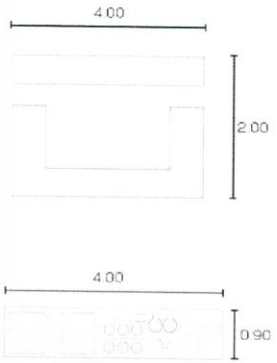
DEATH STAR CAFE

ELEMENT	AREA/UNIT[SQ.M.]	UNIT	AREA[SQ.M.]	REF	REMARK
RECEPTION	1.44	1	1.44	CS.	
SEATS	0.71	80	56.80	CS.	50% ของที่นั่งทั้งหมด
PANTRY	8.00	2	16.00	CS.	
SERVICE STATION	1.00	2	2.00	CS.	
STORAGE			4.80	AD.	15% ของ AREA ทั้งหมด
CIRCULATION (30%)			24.31		
TOTAL			105.35		



JEDI LOUGNE

ELEMENT	AREA/UNIT[SQ.M.]	UNIT	AREA[SQ.M.]	REF	REMARK
RECEPTION	1.44	1	1.44	CS.	
COUNTER	3.6	2	7.20	CS.	
SOFA SET	3.52	3	10.56	HD.	
TABLE SET FOR 4	4.00	3	12.00	HD.	
TABLE SET FOR 2	2.00	3	6.00	HD.	
CIRCULATION (30%)			19.21		
TOTAL			83.25		



HD.	HUMAN DIMENSION AND INTERIOR SPACE
AD.	ARCHITECTS' DATA
HR.	HOTEL AND RESORT
CS.	CASE STUDY

STAR WARS
PLANET RESORT

Orakan Thamcharoenthip S6020161
Faculty of Architecture , King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

ตารางที่ 4.2 สรุปโปรแกรมพื้นที่ใช้สอย

ตารางที่ 4.3 สรุปผลพื้นที่ใช้สอย

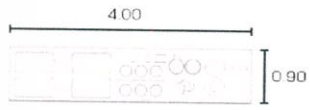
AREA REQUIREMENT

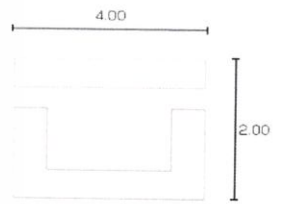
NABOO RESTAURANT

ELEMENT	AREA/UNIT(SQ.M.)	UNIT	AREA(SQ.M.)	REF.	REMARK
RECEPTION	1.44	1	1.44	CS.	
WAITING AREA	0.88	6	5.28	HD.	
TABLE SET FOR 6	11.56	4	46.24	HD.	
SOFA SET	3.52	4	14.08	HD.	
TABLE SET FOR 4	4.00	5	20.00	HD.	
TABLE SET FOR 2	2.00	3	6.00	HD.	
OMAKASE COUNTER	15.20	2	30.40	CS.	
CIRCULATION (40%)			49.37		
TOTAL			172.81		

ALL DAY DINING

ELEMENT	AREA/UNIT(SQ.M.)	UNIT	AREA(SQ.M.)	REF.	REMARK
RECEPTION	1.44	1	1.44	CS.	
BUFFET LINE	3.6	5	18.00	CS.	
TABLE SET FOR 4	4.00	7	28.00	HD.	
TABLE SET FOR 2	2.00	3	6.00	HD.	
KITCHEN			53.08	CS.	30% OF RESTAURANT
STORAGE			7.95	AD.	15% OF KITCHEN
CIRCULATION (30%)			34.33		
TOTAL			148.78		





HD.	HUMAN DIMENSION AND INTERIOR SPACE
AD.	ARCHITECTS' DATA
HR.	HOTEL AND RESORT
CS.	CASE STUDY

STAR WARS PLANET RESORT

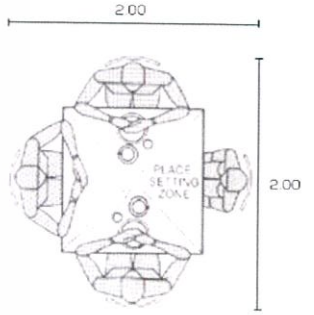
Orakan Thamcharoenthip S6020161
Faculty of Architecture King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

ตารางที่ 4.4 สรุปผลพื้นที่ที่ต้องการ

AREA REQUIREMENT

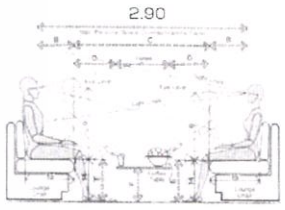
JABBA BAR

ELEMENT	AREA/UNIT[SQ.M.]	UNIT	AREA[SQ.M.]	REF	REMARK
RECEPTION	1.44	1	1.44	CS.	
BAR	8.00	2	16.00	CS.	
COUNTER BAR	0.80	10	8.00	CS.	
SOFA SET	3.52	5	17.60	HD	
TABLE SET FOR 4	4.00	3	12.00	HD.	
TABLE SET FOR 2	2.00	4	8.00	HD	
WINE CELLAR / STORAGE			2.40	AD.	15% OOU BAR
CIRCULATION [30%]			19.63		
TOTAL			85.07		



GUEST ROOM

ELEMENT	AREA/UNIT[SQ.M.]	UNIT	AREA[SQ.M.]	REF	REMARK
STUDIO [4 PLANET ROOM]	33.90	16	610.20		
SURERIOR [4 PLANET ROOM]	35.80	40	1436.00		
DELUXE [4 PLANET ROOM]	53.80	4	215.60		
SUIT [4 PLANET ROOM]	70.60	4	282.40		
TATODINE VILLA	112.00	12	1344.00		
CIRCULATION [30%]			1166.46		
TOTAL			5054.66		



HD.	HUMAN DIMENSION AND INTERIOR SPACE
AD.	ARCHITECTS' DATA
HR.	HOTEL AND RESORT
CS.	CASE STUDY

STAR WARS PLANET RESORT

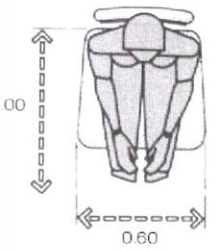
Orakan Thamcharoenthip S6020161
Faculty of Architecture, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

AREA REQUIREMENT

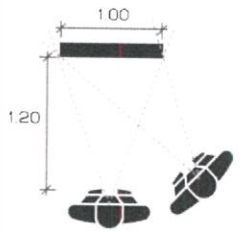
E-SPORT ARENA

ELEMENT	AREA/UNIT(SQ.M.)	UNIT	AREA(SQ.M.)	REF	REMARK
RECEPTION	1.44	1	1.44	CS.	
ATHLETIC'S ROOM	9.00	2	18.00	CS.	
SEATING AREA	0.60	500	300.00	HD.	
COMPUTER DESK	0.80	40	32.00	CS.	
CONTROL & STORAGE	25	1	25.00	CS.	
CIRCULATION (30%)			112.93		
TOTAL			489.37		



FLIGHT OF FALCON

ELEMENT	AREA/UNIT(SQ.M.)	UNIT	AREA(SQ.M.)	REF	REMARK
RECEPTION	2.70	2	5.40	CS.	
WAITING AREA	0.88	15	13.20	HD.	10% ของพื้นที่บริการ
LOCKER	0.16	3	0.48	CS.	15% ของพื้นที่บริการ
STAFF STATION	1.00	5	5.00	CS.	
ZONE 1	2.40	4	9.60	CS.	1 UNIT เท่ากับ 2 คน
ZONE 2	2.40	4	9.60	CS.	1 UNIT เท่ากับ 2 คน
ZONE 3	1.20	10	12.00	CS.	1 UNIT เท่ากับ 1 คน
ZONE 4	9.00	3	27.00	CS.	1 UNIT เท่ากับ 2 คน
CONTROL / STORAGE			24.68	AD.	30% ของพื้นที่ทั้งหมด
CIRCULATION (50%)			53.48		
TOTAL			160.44		



HD.	HUMAN DIMENSION AND INTERIOR SPACE
AD.	ARCHITECTS' DATA
HR.	HOTEL AND RESORT
CS.	CASE STUDY

ตารางที่ 4.6 สรุปโปรแกรมพื้นที่ใช้สอย

AREA REQUIREMENT

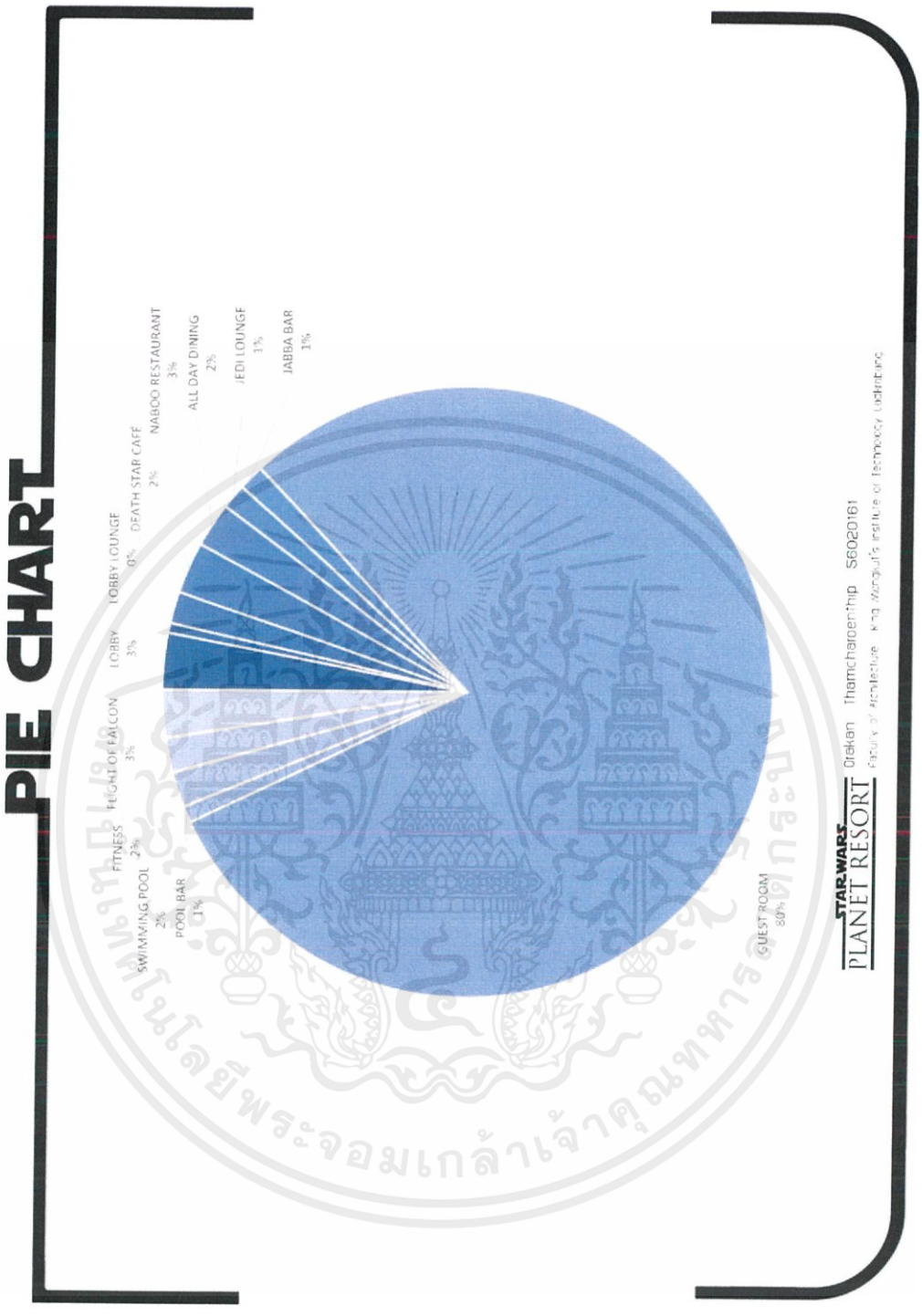
COLLECTION HALL

ELEMENT	AREA/UNIT[SQ.M.]	UNIT	AREA[SQ.M.]	REF
FRONT DESK	5.00	1	5.00	CS.
BOOKCASE	3.75	30	112.5	CS.
SHOWCASE	3.00	10	30.00	CS.
SEATING	1.00	40	50.00	CS.
IT STATION	1.00	5	5.00	CS.
STORAGE ROOM	9.00	1	9.00	CS.
CASHIER	2.50	1	2.50	CS.
DISPLAY AREA	30.00	1	30.00	CS.
CIRCULATION [50%]			122.00	
TOTAL			366.00	

HD. HUMAN DIMENSION AND INTERIOR SPACE
AD. ARCHITECTS' DATA
HR. HOTEL AND RESORT
CS. CASE STUDY

STAR WARS
PLANET RESORT

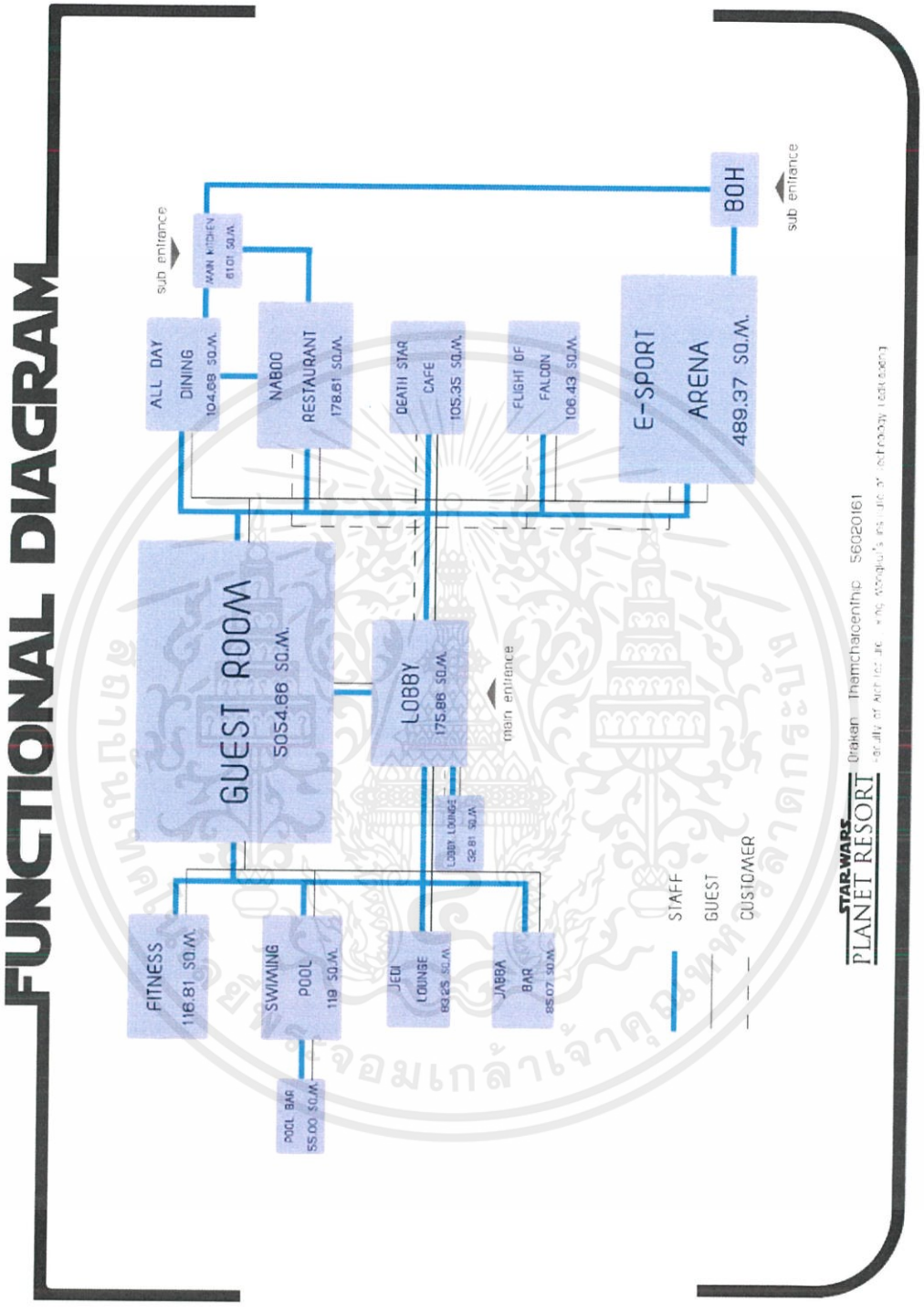
Orakan Thamcharoenthip 56020161
Faculty of Architecture King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang



แผนภาพที่ 4.5 แผนภูมิวงกลมเปรียบเทียบขนาดพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

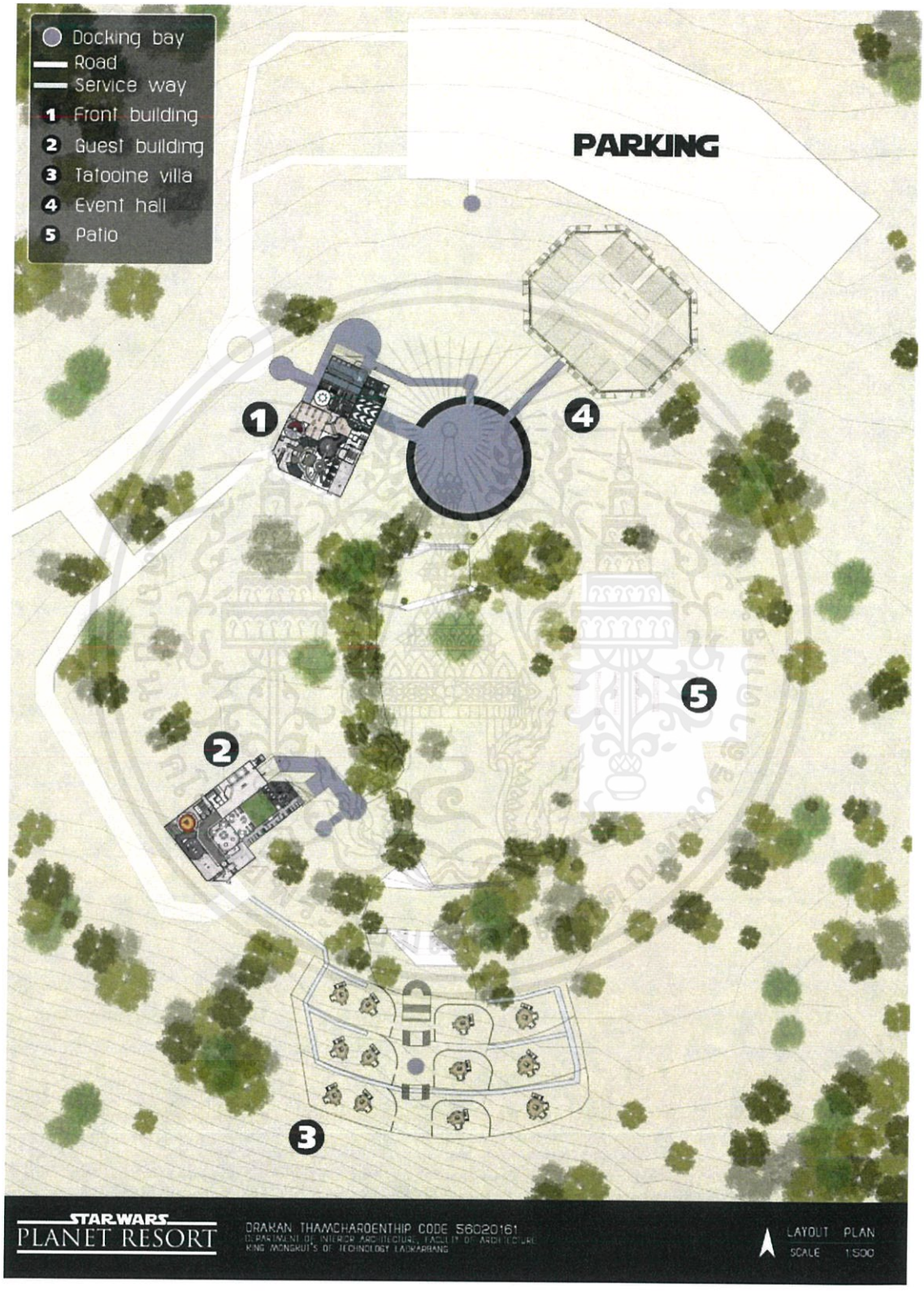
4.1.5 การวิเคราะห์ขนาดพื้นที่ และเส้นทางสัญจร



แผนภาพที่ 4.5 แสดงขนาดพื้นที่ และเส้นทางสัญจร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.6 การวิเคราะห์กลุ่มพื้นที่สัมพันธ์

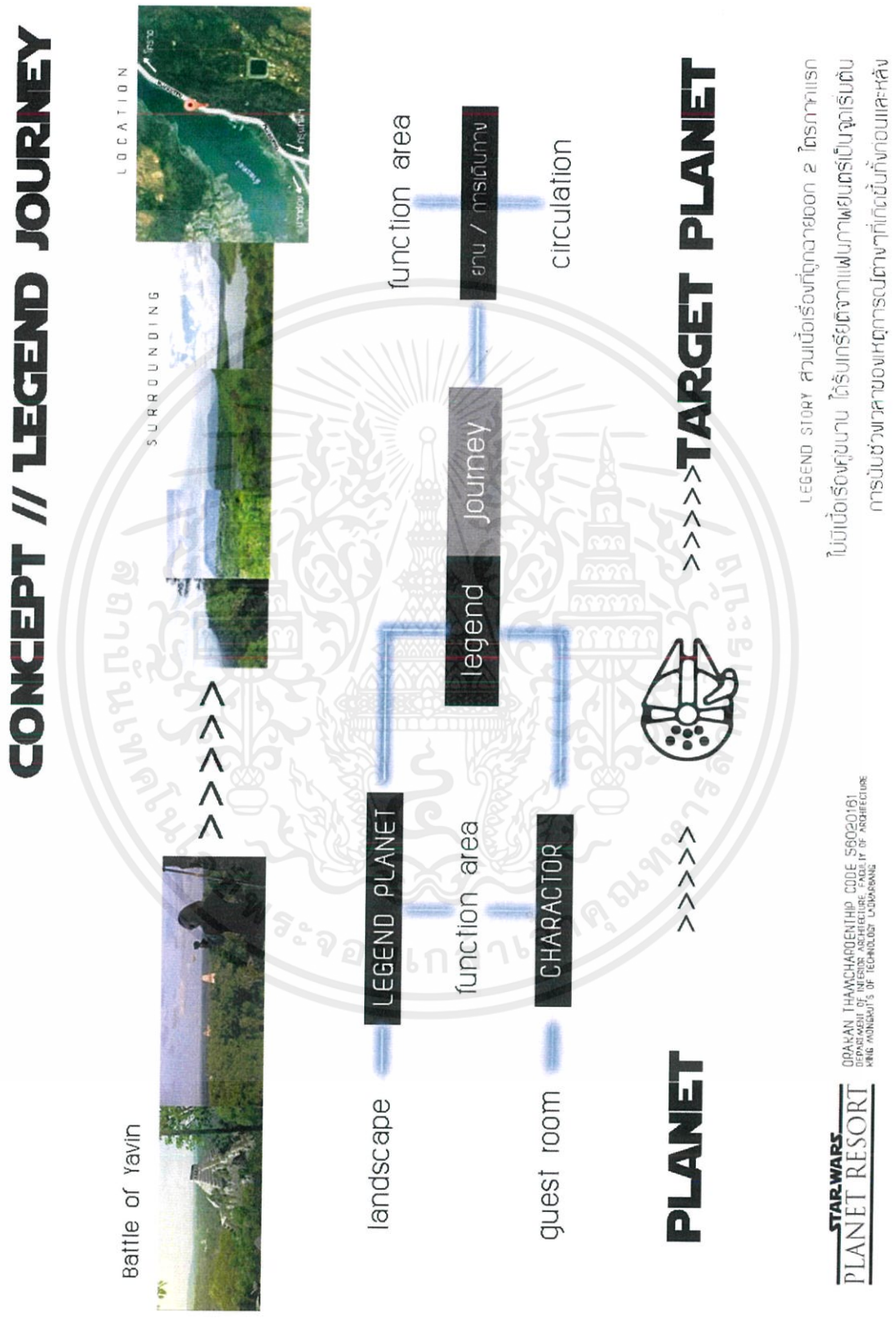


ภาพที่ 4.14 แสดงกลุ่มพื้นที่สัมพันธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 แนวความคิดในการออกแบบ

4.2.1 แนวความคิดในการออกแบบ



ภาพที่ 4.15 แสดงแนวความคิดในการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 ธีม หรือ Mood Board

ภาพที่ 4.16 Mood Board

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4.17 ธีม

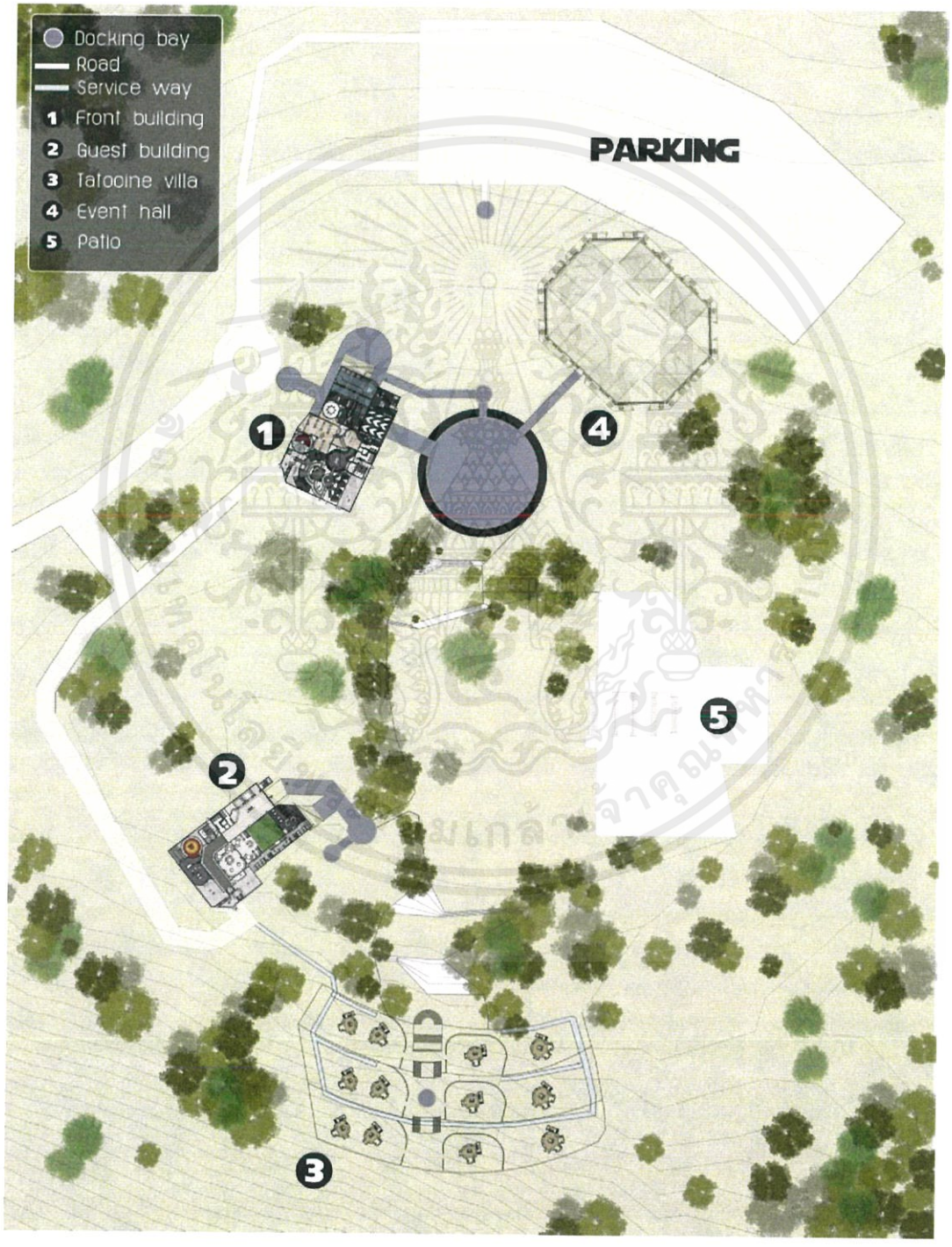
ภาพที่ 4.18 ธีม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน

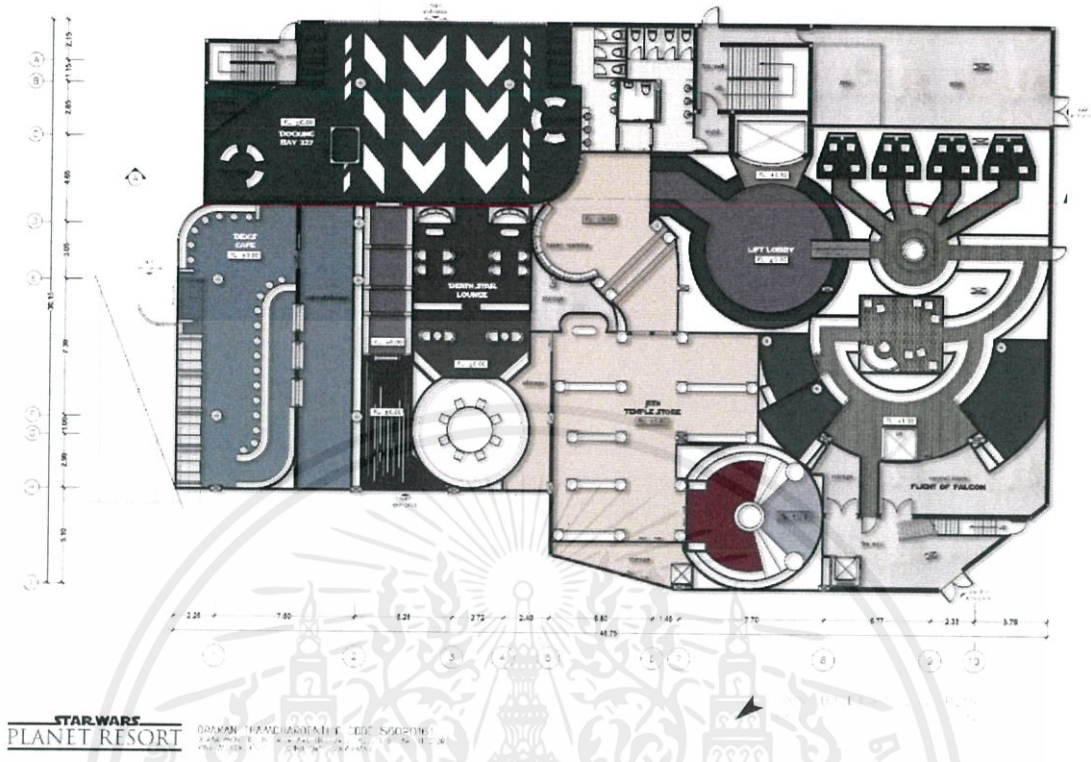
5.1 ผังบริเวณของโครงการ



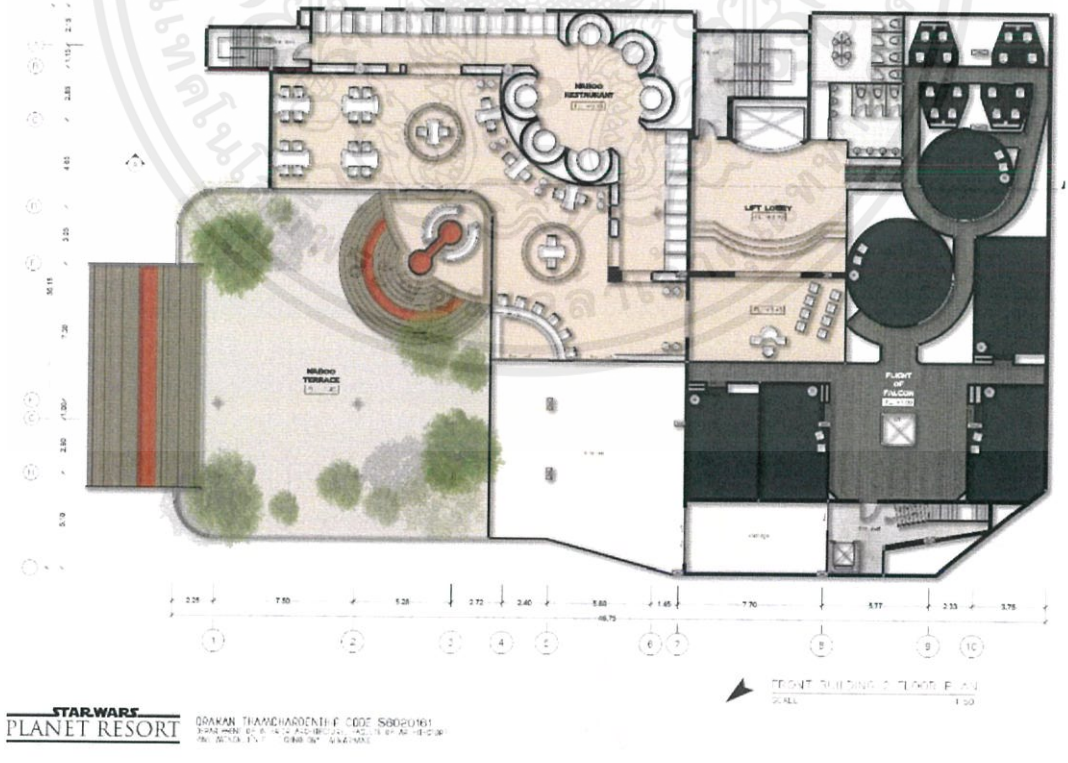
ภาพที่ 5.1 แสดงผังบริเวณของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 ผังเฟอร์นิเจอร์ของอาคาร

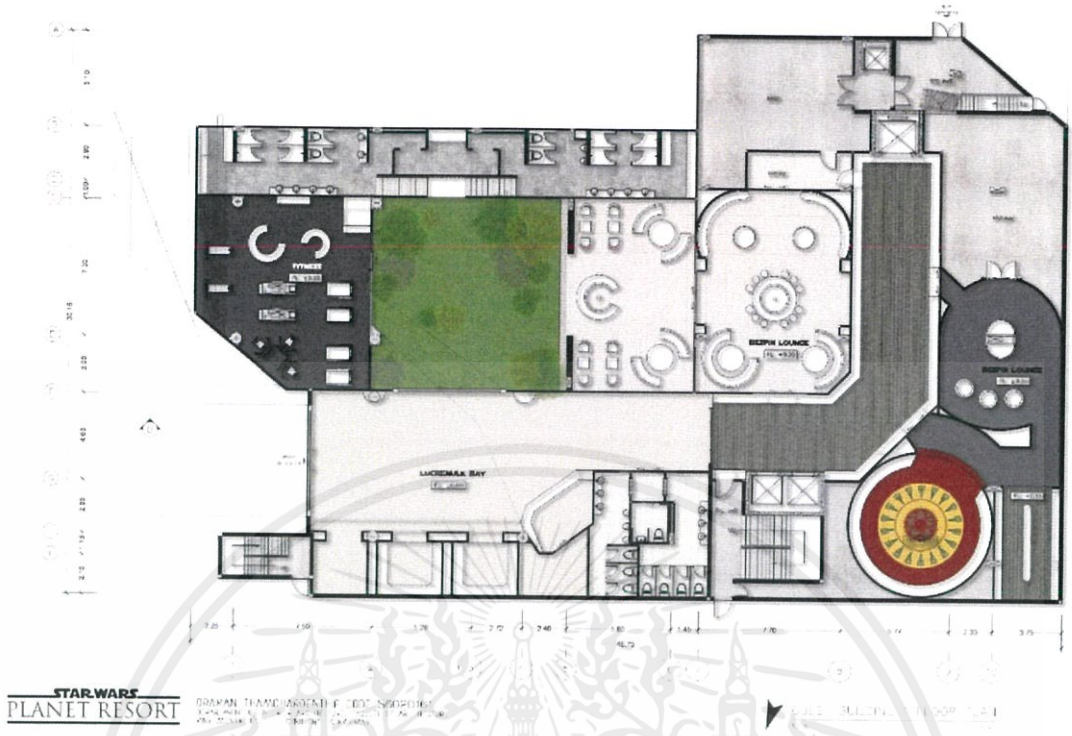


ภาพที่ 5.2 แสดงผังเฟอร์นิเจอร์ของอาคาร Front Building

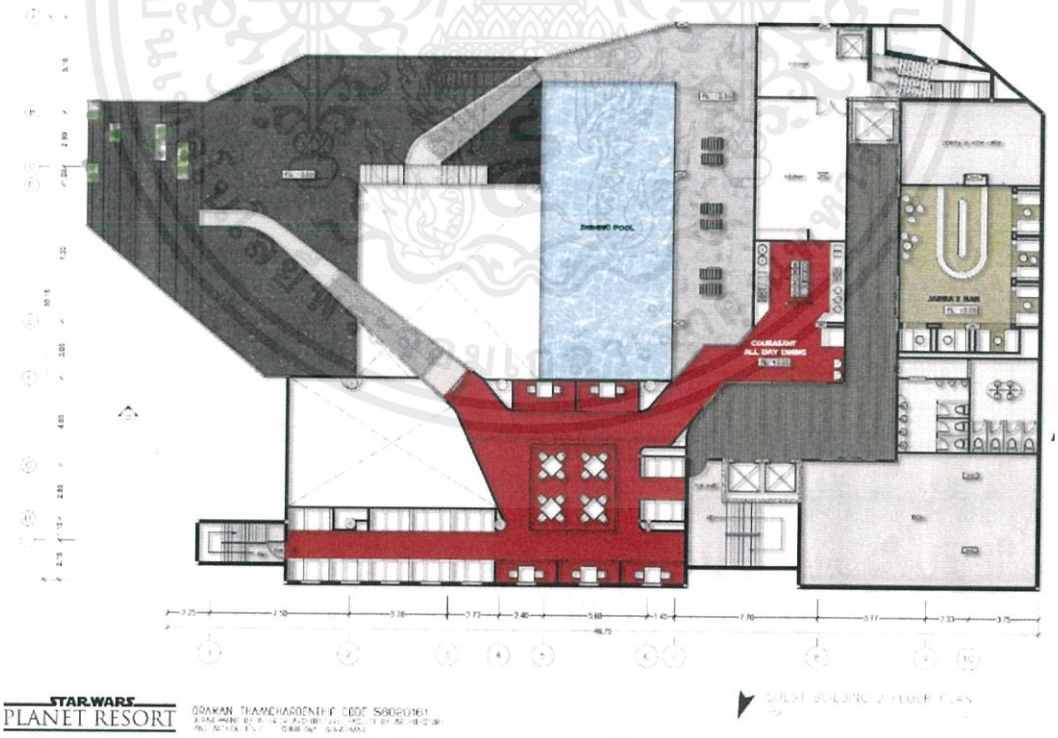


ภาพที่ 5.3 แสดงผังเฟอร์นิเจอร์ของอาคาร Front Building

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

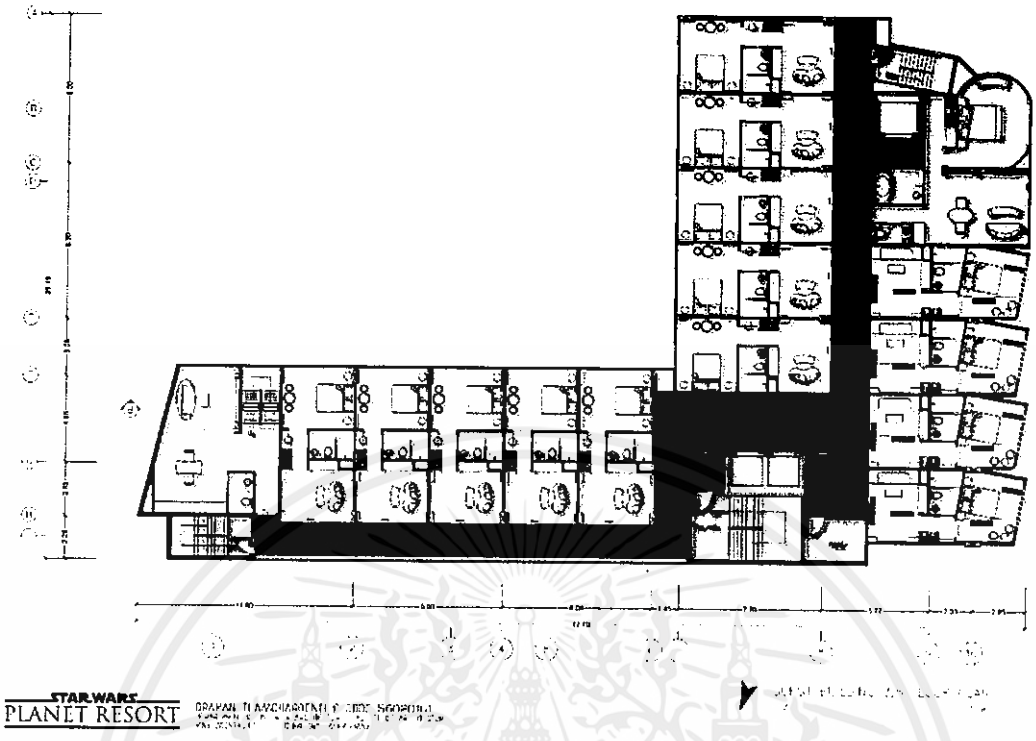


ภาพที่ 5.4 แสดงผังเฟอร์นิเจอร์ของอาคาร Guest Building

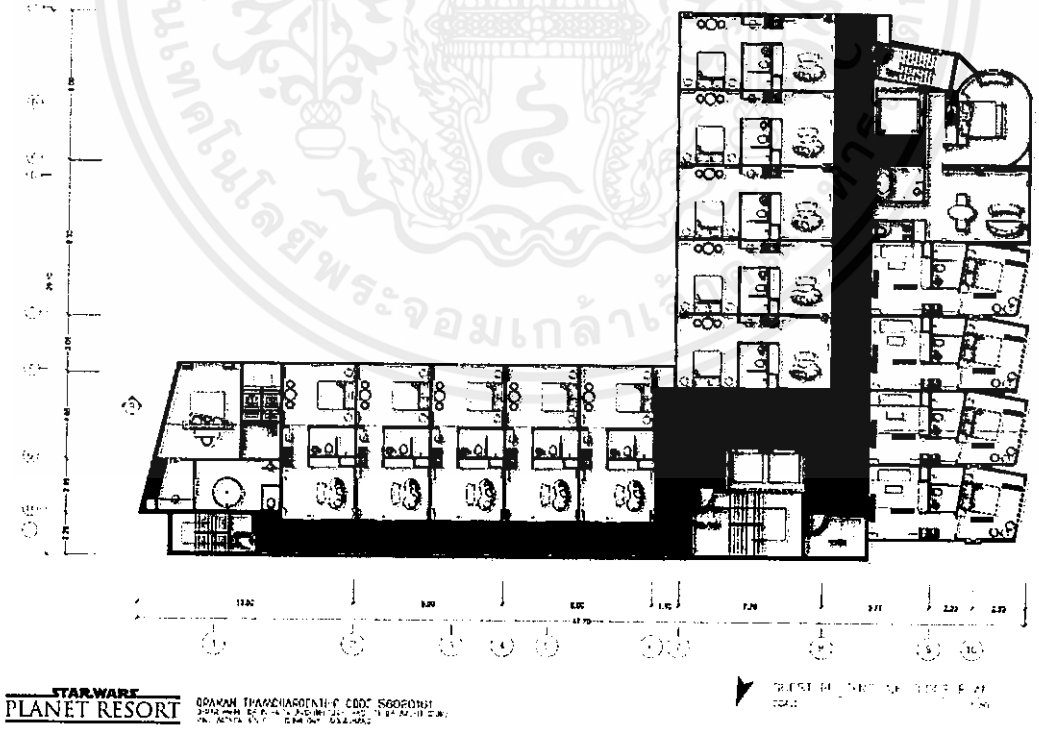


ภาพที่ 5.5 แสดงผังเฟอร์นิเจอร์ของอาคาร Guest Building

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.6 แสดงผังเฟอร์นิเจอร์ของอาคาร Guest Building

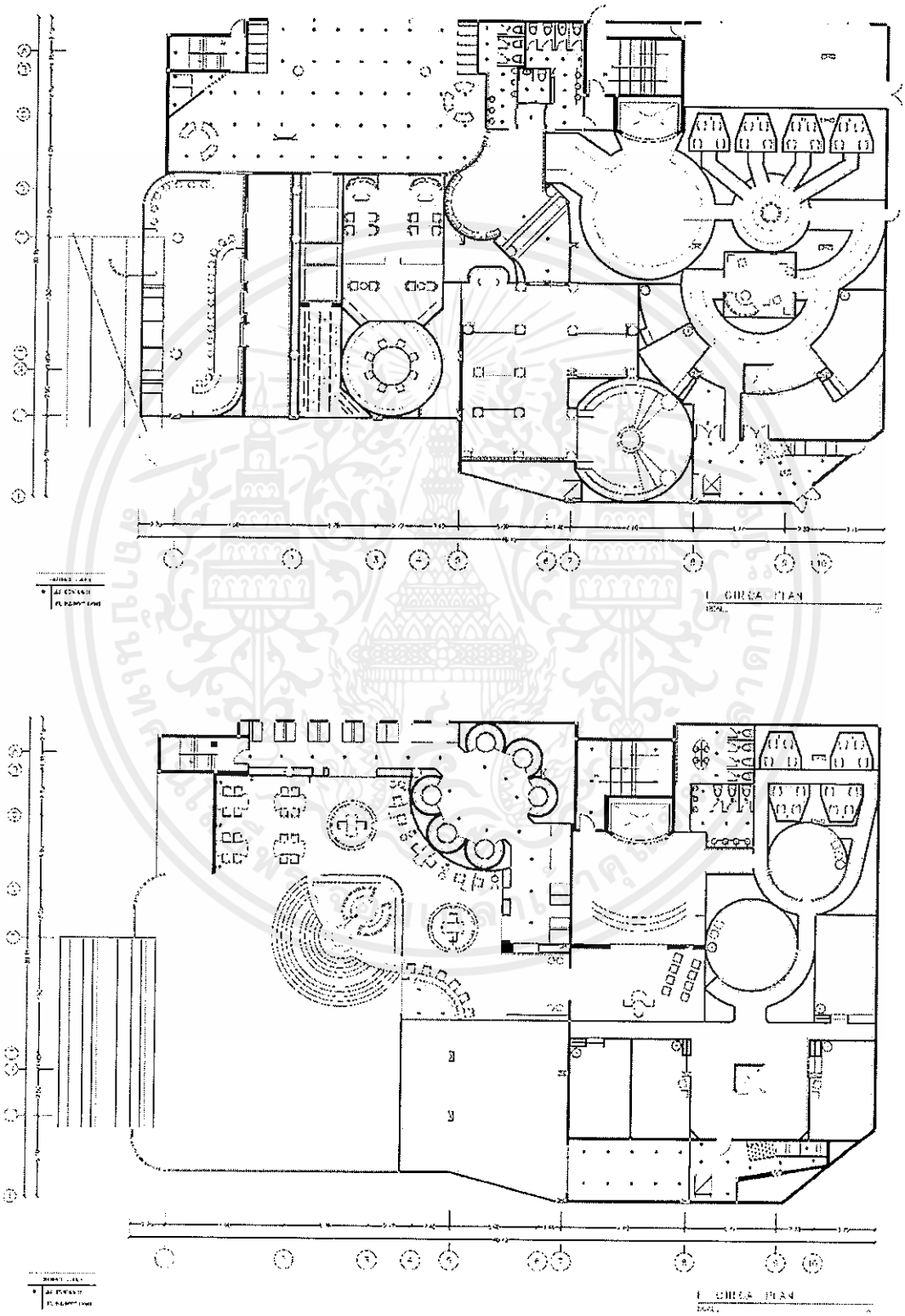


ภาพที่ 5.7 แสดงผังเฟอร์นิเจอร์ของอาคาร Guest Building

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

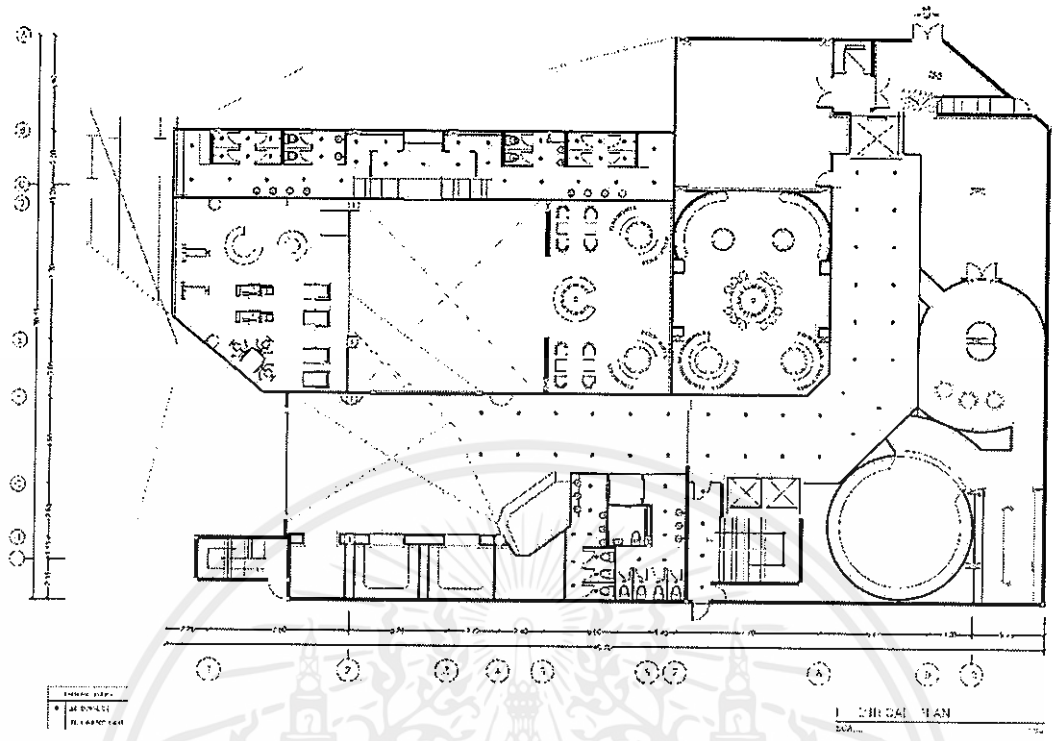
5.3 ผังเพดานของอาคารโครงการ

5.4 ผังไฟฟ้าของอาคารโครงการ

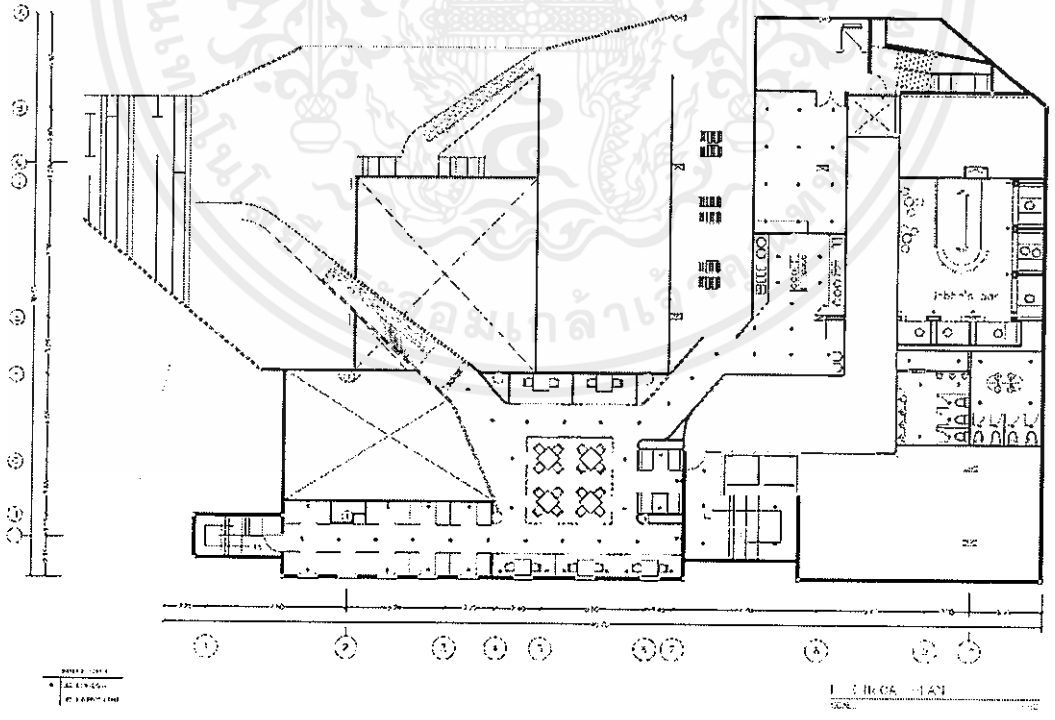


ภาพที่ 5.8 และ 5.9 แสดงผังไฟฟ้าของอาคารโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



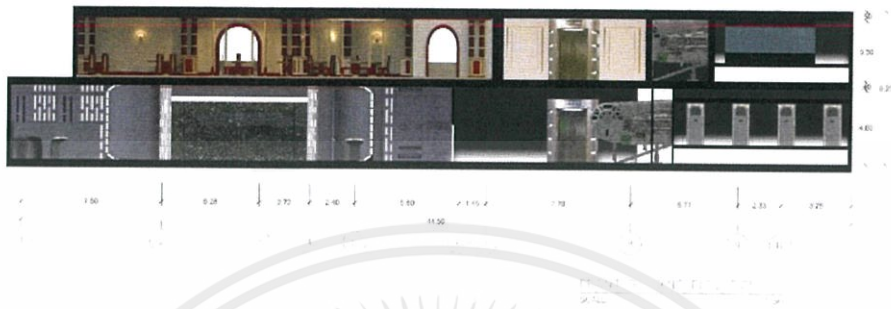
ภาพที่ 5.10 แสดงผังไฟฟ้าของอาคารโครงการ



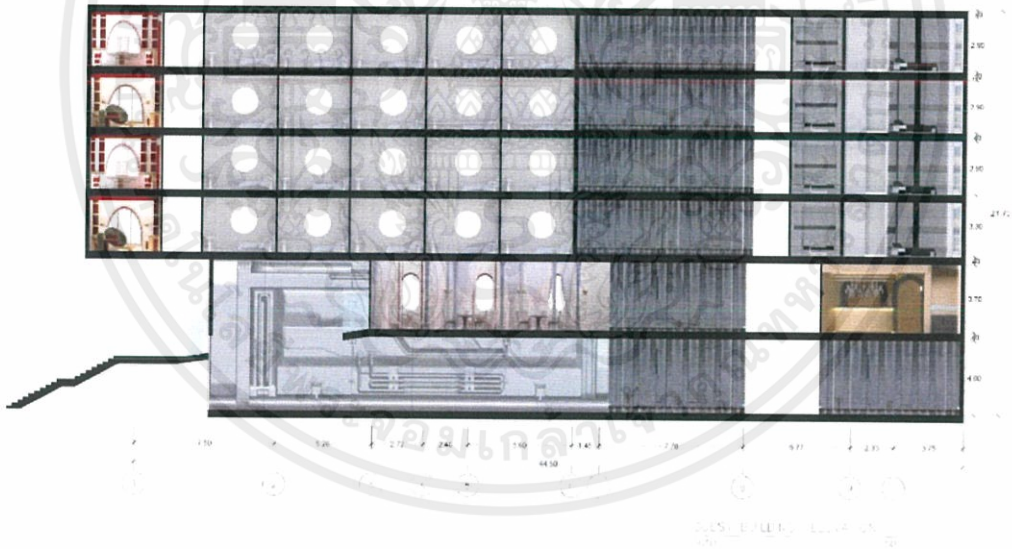
ภาพที่ 5.11 แสดงผังไฟฟ้าของอาคารโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5 รูปตัดของอาคารโครงการ



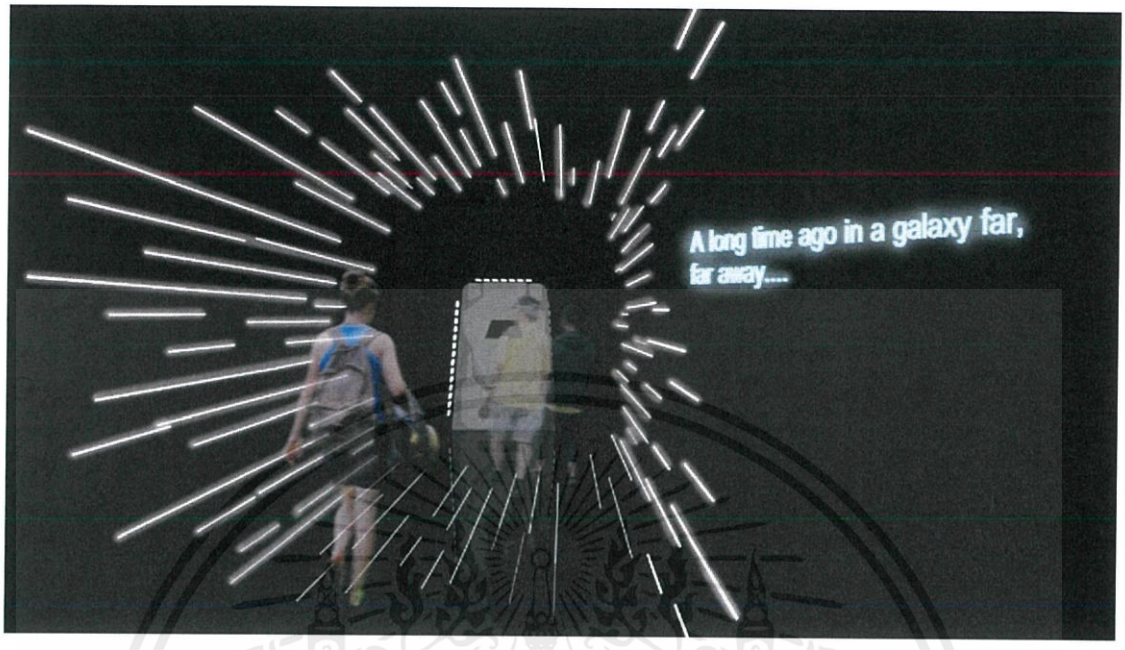
ภาพที่ 5.12 แสดงรูปตัดของอาคารโครงการ



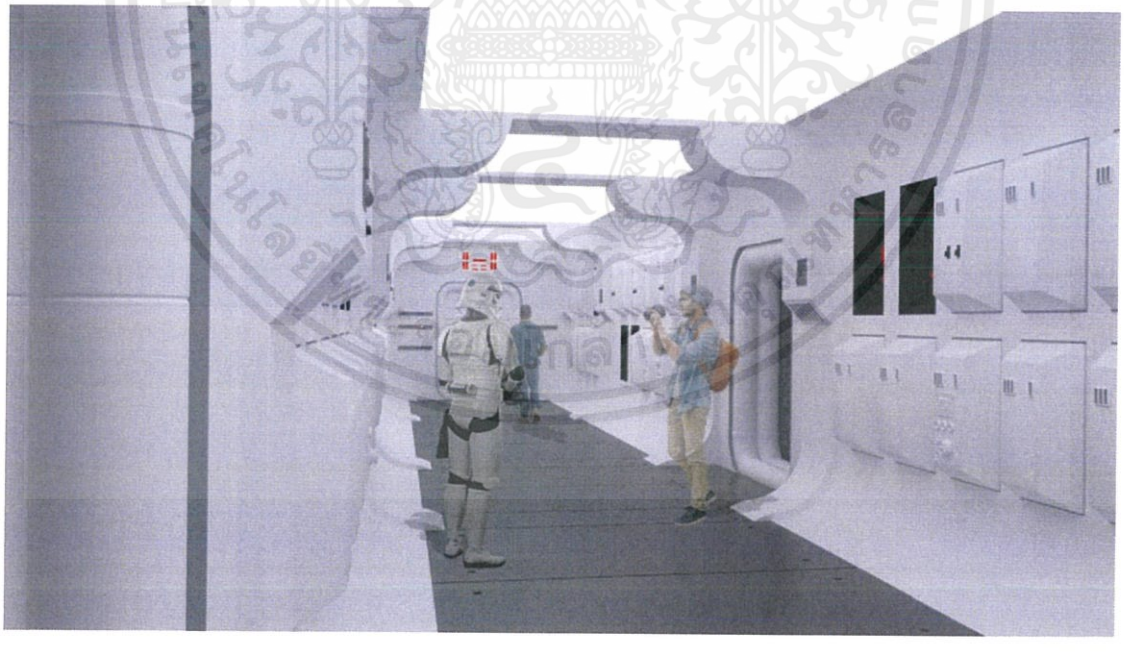
ภาพที่ 5.13 แสดงรูปตัดของอาคารโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.6 ภาพทัศนียภาพภายในโครงการ

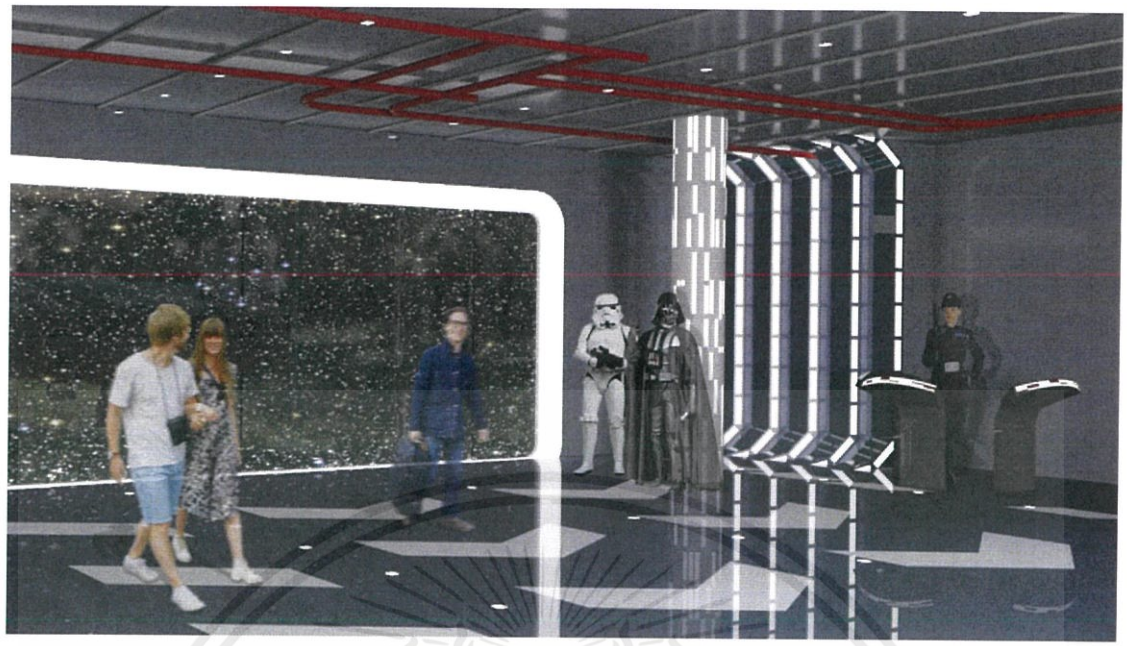


ภาพที่ 5.14 แสดงทัศนียภาพ First scence Entrance

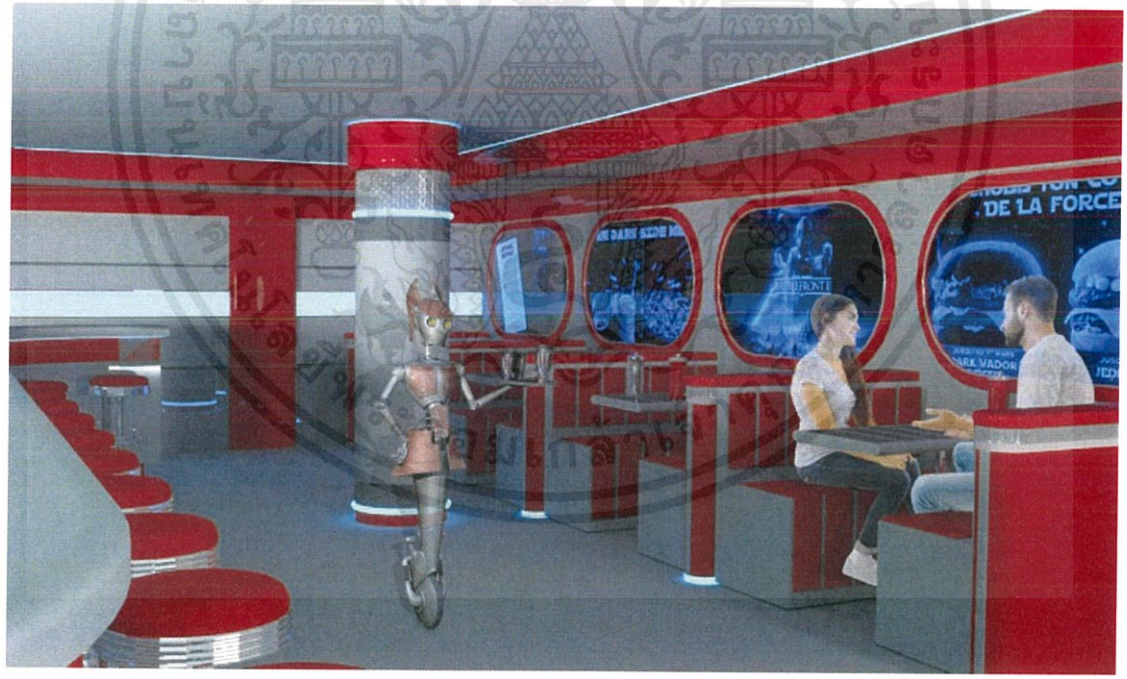


ภาพที่ 5.15 แสดงทัศนียภาพ Tantive Entrance

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.16 แสดงทัศนียภาพ Lobby Docking Bay 327

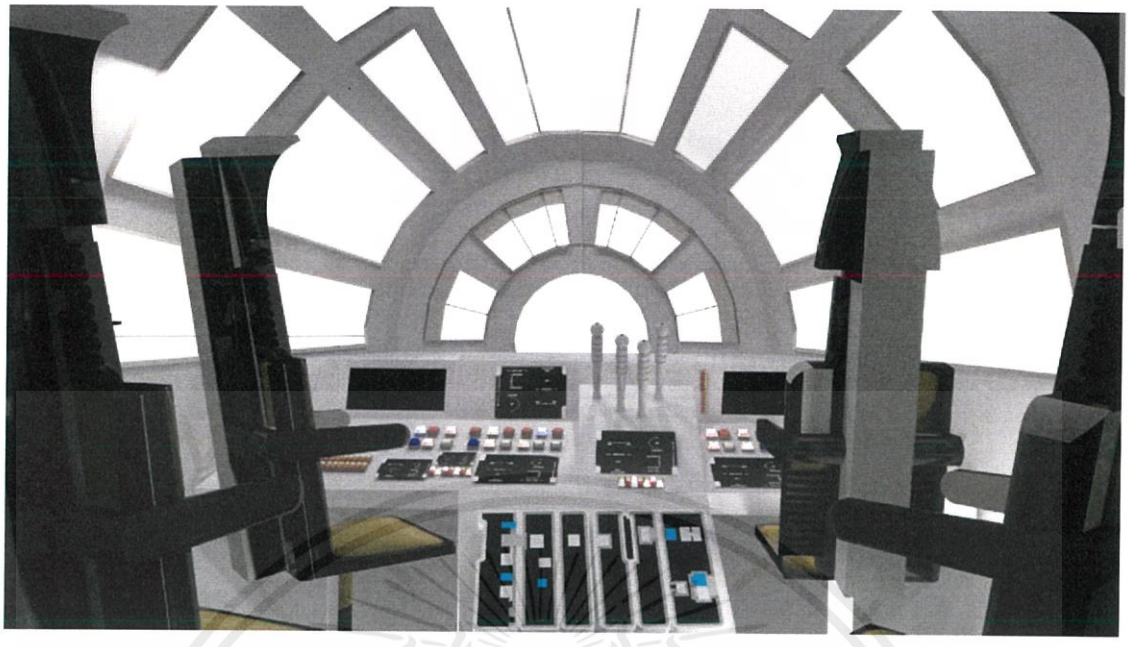


ภาพที่ 5.17 แสดงทัศนียภาพ Dex's Cafe

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.18 แสดงทัศนียภาพ Jedi Temple Store

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

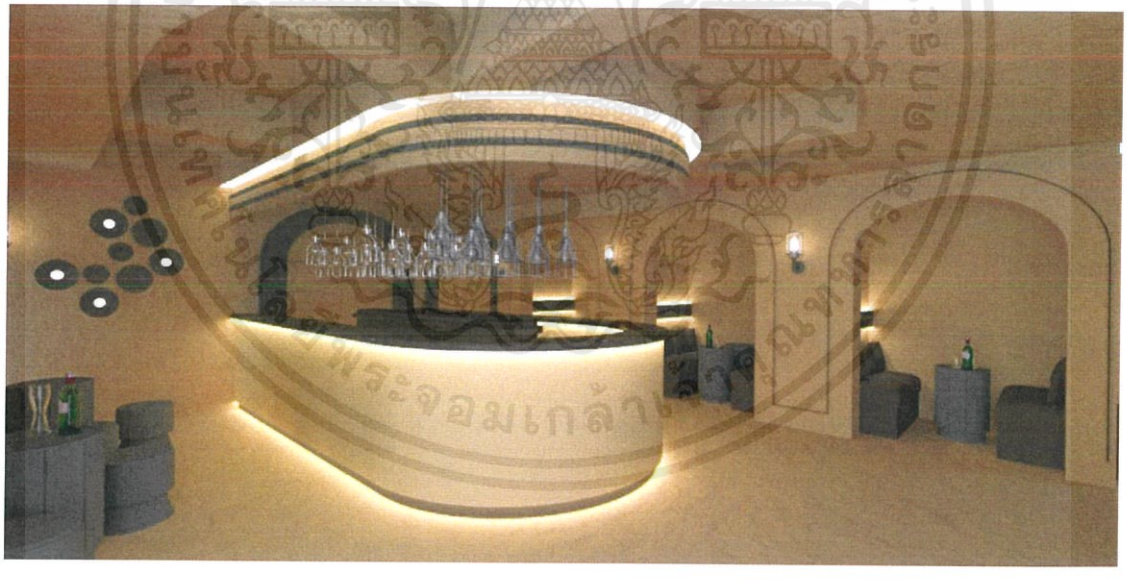


ภาพที่ 5.19 แสดงทัศนียภาพ Flight of Falcon

ภาพที่ 5.20 แสดงทัศนียภาพ Naboo Restaurant

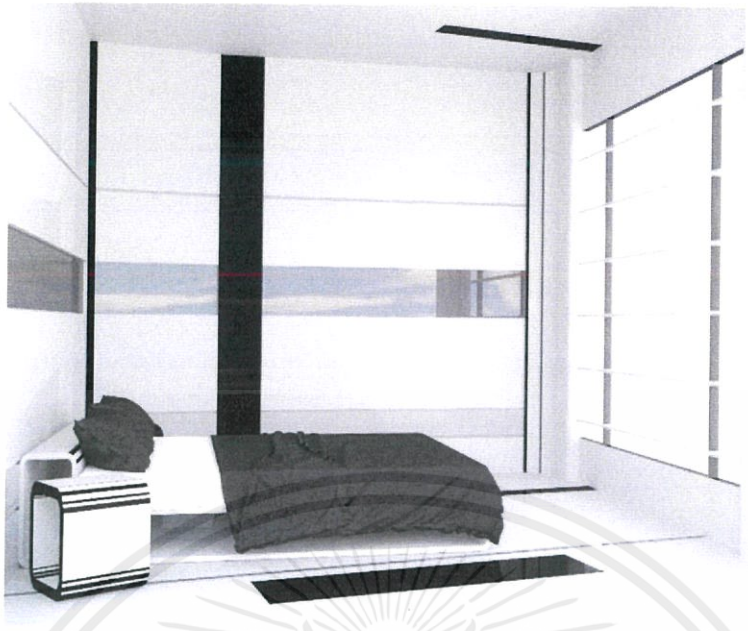
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

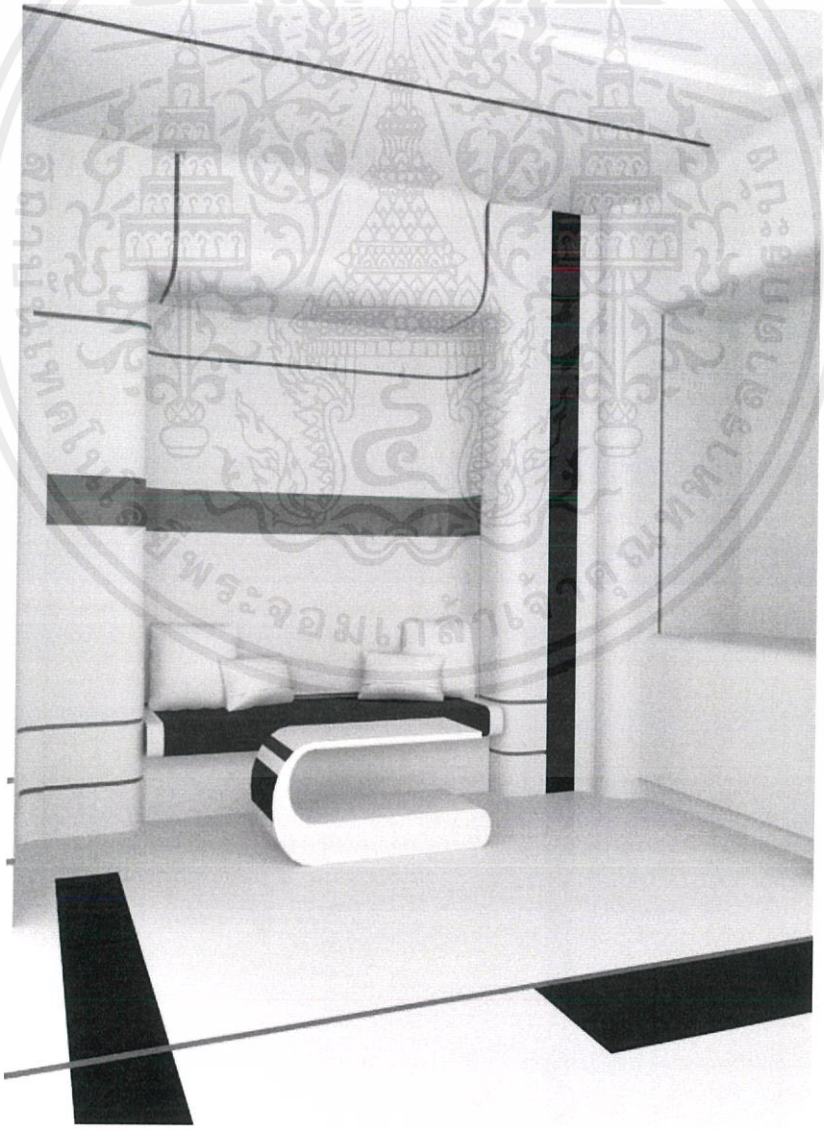
ภาพที่ 5.21 แสดงทัศนียภาพ Courasant All Day Dining



ภาพที่ 5.22 แสดงทัศนียภาพ Jabba's Bar

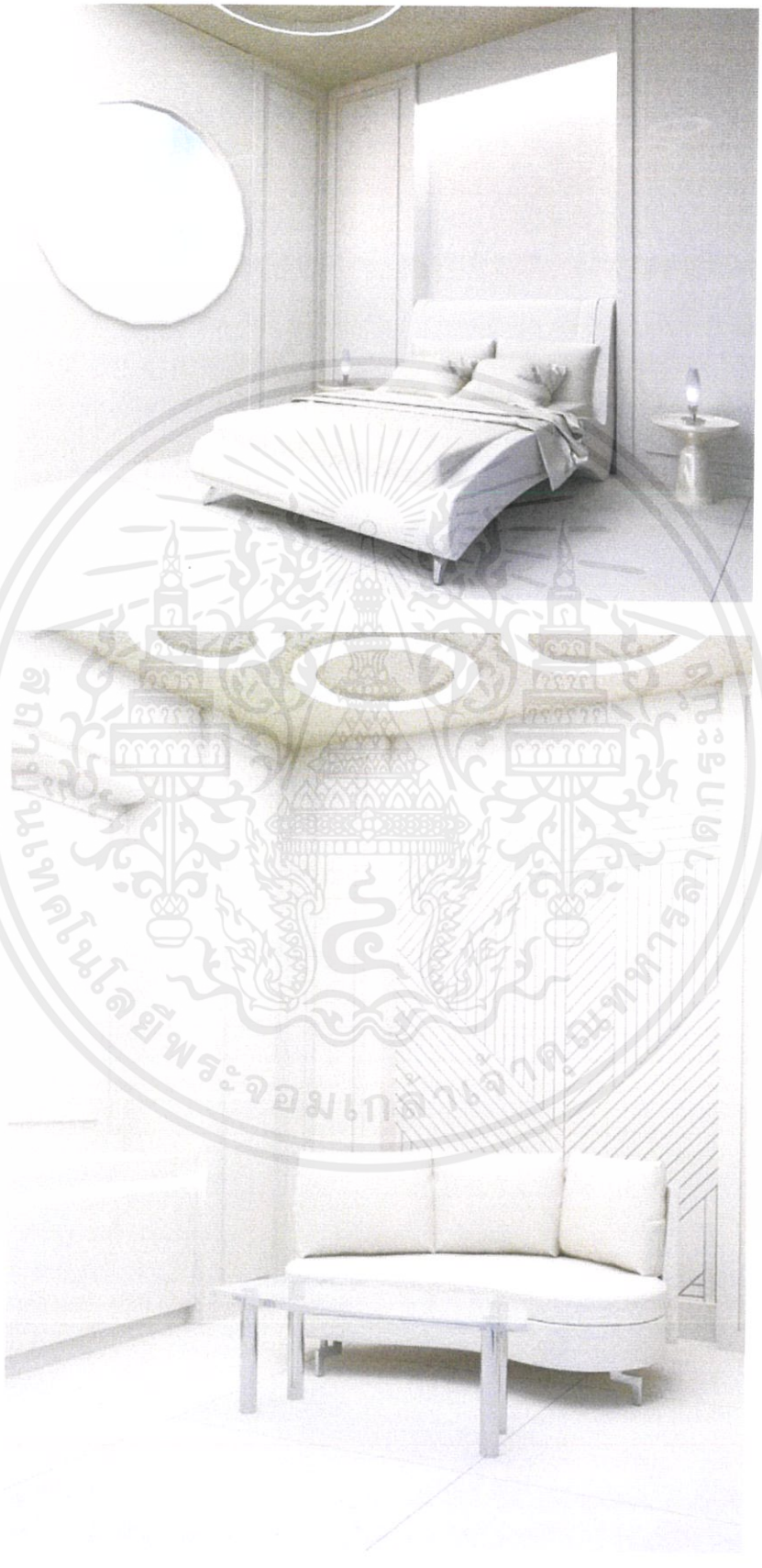
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





ภาพที่ 5.23 และ 5.24 แสดงทัศนียภาพ Kamino Room

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

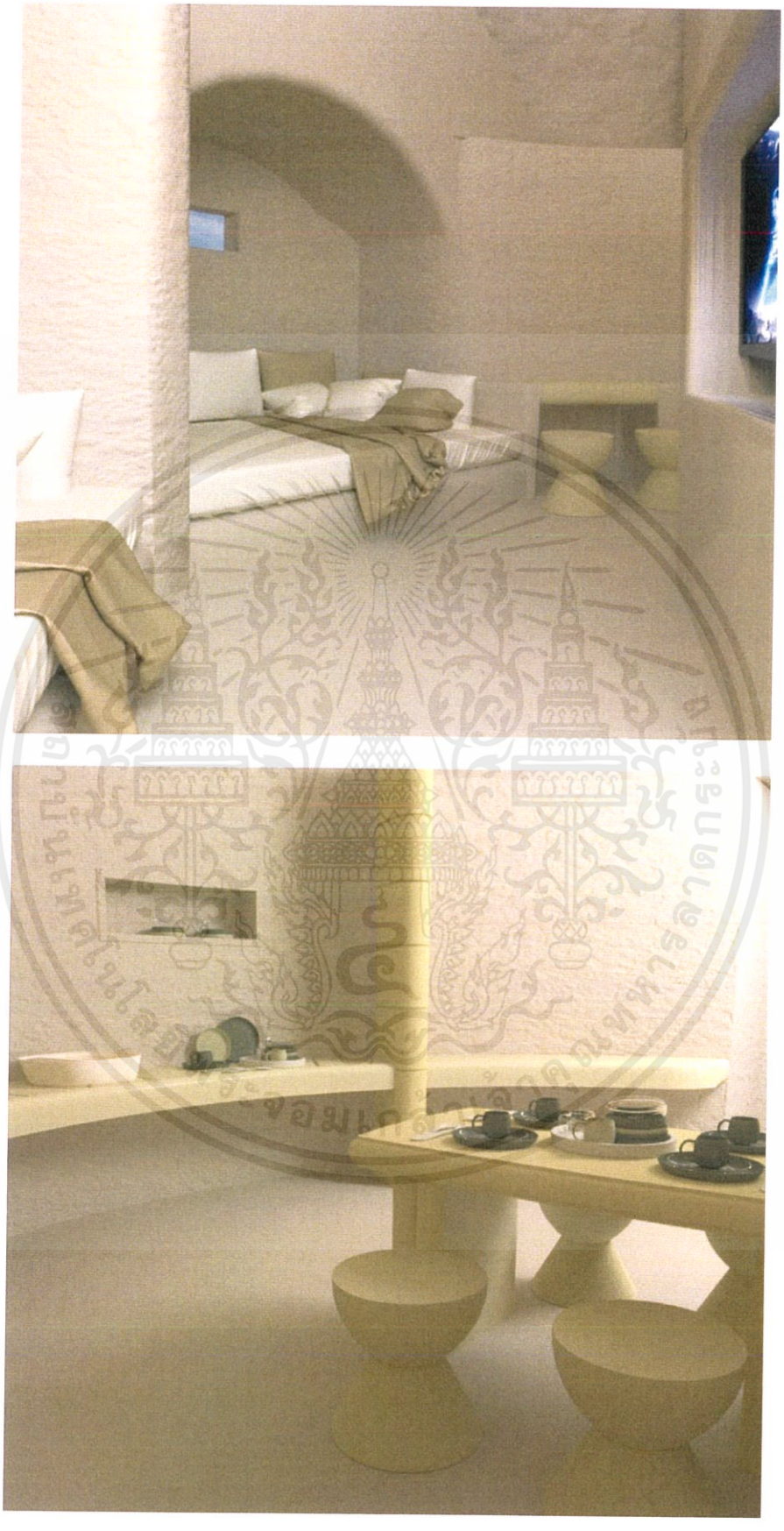


ภาพที่ 5.25 และ 5.26 แสดงทัศนียภาพ Bespin Room

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.27 และ 5.28 แสดงทัศนียภาพ Naboo Room

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.29 และ 5.30 แสดงทัศนียภาพ Tatooine Villa

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.7 ภาพไอโซเมตริก

5.8 หุ่นจำลอง

ภาพที่ 5.31 แสดงหุ่นจำลอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ฉัตรทิพย์ แก้วหรรษา. **ธุรกิจโรงแรม.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2541

บุชนารถ แก้วกบินทร์. **การจัดการโรงแรม.** กรุงเทพมหานคร; มหาลัยศิลปากร, 2547

ปรีชา บุญนาค, ม.ล. **เอกสารประกอบการเรียนวิชาการโรงแรม มหาวิทยาลัยรามคำแหง**, 2545

ไพบูลย์ หังสพฤกษ์. **การปรับอากาศ.** กรุงเทพมหานคร; สำนักพิมพ์ดวงกมล, 2538

วิวัฒน์ มณีโชติ. **การออกแบบแสงสว่าง.** กรุงเทพมหานคร; บริษัท ซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด, 2547

@starwarsex. (2015). เค้าโครงสังเขป. สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม, 2017, จาก http://www.starwars.siligon.com/swsum.html

@starwarsex. (2016). คลังเกร็ดสตาร์วอร์ส. สืบค้นเมื่อ 13 สิงหาคม, 2017, จาก http://www.starwars.siligon.com/swsum.html

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2018). สตาร์ วอร์ส. สืบค้นเมื่อ 05 กันยายน, 2017, จาก https://th.wikipedia.org/wiki/สตาร์_วอร์ส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก

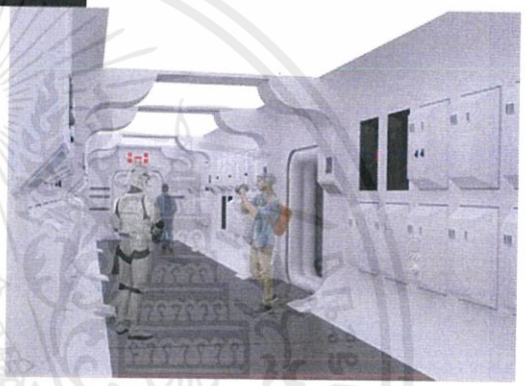
INTRO

Opening Scene

ทางเข้าจุดเริ่มต้นของการใช้บริการต่างๆในรีสอร์ท เปรียบกับการพาแขกเสมือนกำลังยังผ่านห้วง Hyperspace ของยาน Millenium Falcon กลับมา ณ จุดเริ่มต้นที่ STAR WARS ถูกฉายเป็นครั้งแรก เหตุการณ์การแรกเกิดขึ้นบนยาน TANTIVE ในยุคยุทธการ YAVIN

Image Inspiration

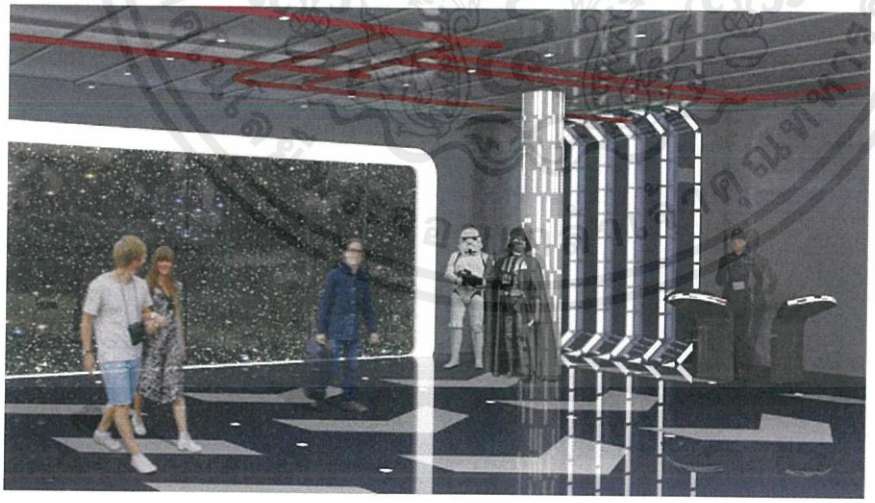
Materail



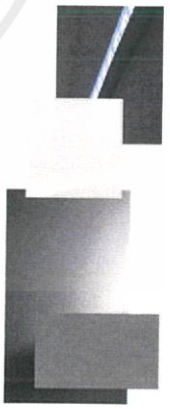
STAR WARS PLANET RESORT

DRAKAN THAWCHARDENTHIP CODE 56020161
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S OF TECHNOLOGY LADKRABANG

DOCKING BAY 327



Materail



Lobyy ที่ถอดแบบมาจากสนามจอดยานใน Death Star เป็นฉากหนึ่งใน Star Wars ที่เป็นที่จดจำมากที่สุด ทำหน้าที่กระจายแขกไปยังจุดต่างๆ มีเอกลักษณ์ที่ไม่เหมือนสนามจอดยานดาวอื่นๆ มีเหตุการณ์เกิดขึ้นอย่างเป็นที่จดจำหลังจาก Millenium Falcon ได้ลงจอดที่ Docking Bay 327

STAR WARS PLANET RESORT

DRAKAN THAWCHARDENTHIP CODE 56020161
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S OF TECHNOLOGY LADKRABANG

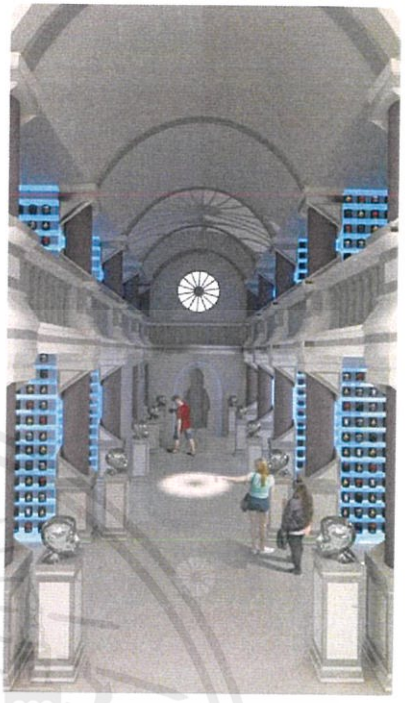
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

RECEATION

กิจกรรมเฉพาะในแบบของ STAR WARS

Flight of Falcon

จำลองการเดินทางของยาน Millennium Falcon
ให้ผู้เล่นเหมือนเป็น Han Solo พายานคู่ใจออกผจญภัย
ในรูปแบบเครื่องเล่น Simulator



Jedi Temple Store

ตอดแบบมาจาก Jedi Temple Library เป็นคลังที่เก็บข้อมูลที่ที่อื่นไม่มี
เหมือนกับโซน Jedi Temple ที่รวบรวมของเล่นของสะสมหายากไว้ในที่นี้

STAR WARS
PLANET RESORT
DRAKAN THAMCHARDENTHIP CODE S6020181
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S OF TECHNOLOGY LADKRABANG

RESTAURANT

Naboo Restaurant

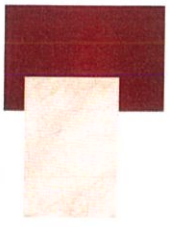
ดาวบ้านเกิดของ Padme Amidala
และเป็นที่ที่ Padme ได้รักกับ Anakin
จึงเป็นสถานที่ที่โรแมนติก เหมาะกับ
การนำมาสร้างบรรยากาศให้เป็นช่วง
เวลาพบปะกัน

Image Inspiration

Courusant All Day Dining

ดาวเมืองหลวงที่ Padme Amidala
ไปอาศัยอยู่ในความดูแลของเจได
เหมือนเป็นบ้านกลังที่สอง

Materail



STAR WARS
PLANET RESORT
DRAKAN THAMCHARDENTHIP CODE S6020181
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S OF TECHNOLOGY LADKRABANG

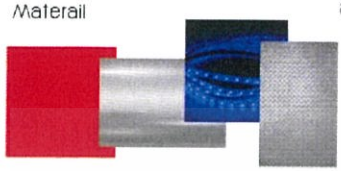
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

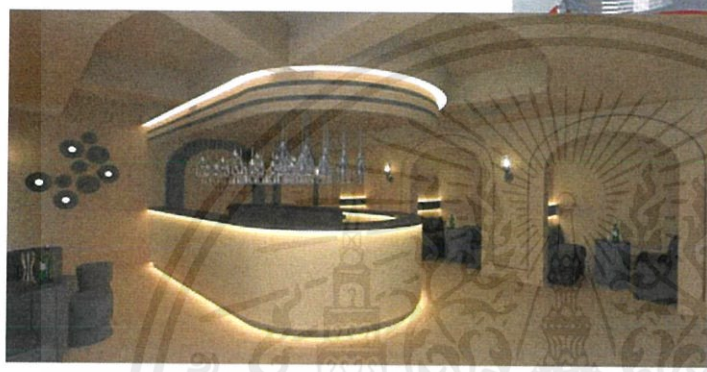
CAFE // BAR

Dex's Cafe

คาเฟ่ในดาวเมืองหลวง Courasant ที่มีรูปแบบ
ที่ต่างไปจากสถานที่อื่นๆบนดาว และมีความโดดเด่น
บรรยากาศเป็นกันเอง รับประทานอาหารแบบ
สบายๆไม่พิถีพิถัน

Materail





Jabba's Bar

บาร์ของมาเฟีย Jabba the Hutt ที่โด่งดังแห่ง Tatooine
ตามบ้านเกิดของ Skywalker บรรยากาศและการตกแต่ง
แบบพื้นเมืองของดาว Tatooine

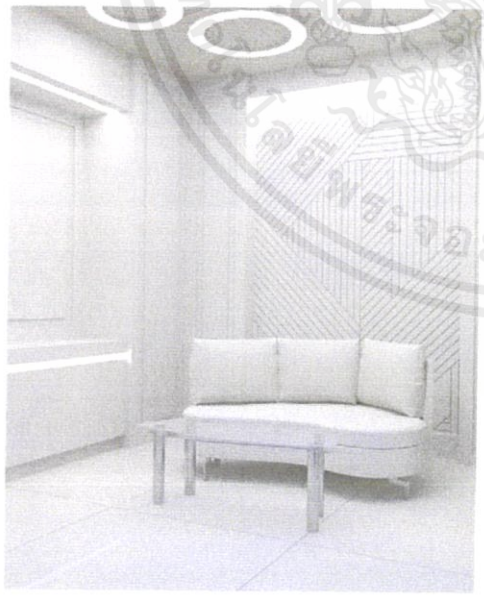
Materail

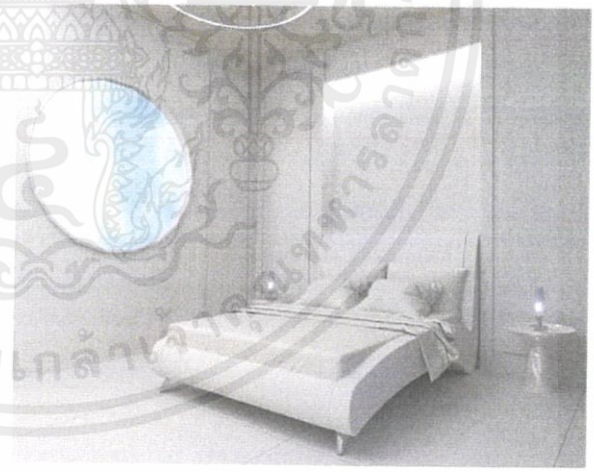
STAR WARS
PLANET RESORT

DRAKAN THAMCHARDENTHIP CODE 58020181
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S OF TECHNOLOGY LADKRABANG

BESPIN

Superior





มีอีกชื่อคือนครเมฆา การใช้สีขาว
เพียงสีเดียวเป็นจุดเด่นของดาวนี้
รูปแบบเฟอร์นิเจอโค้งมน มีการ
ใช้ลวดลายฉลุบนระนาบ

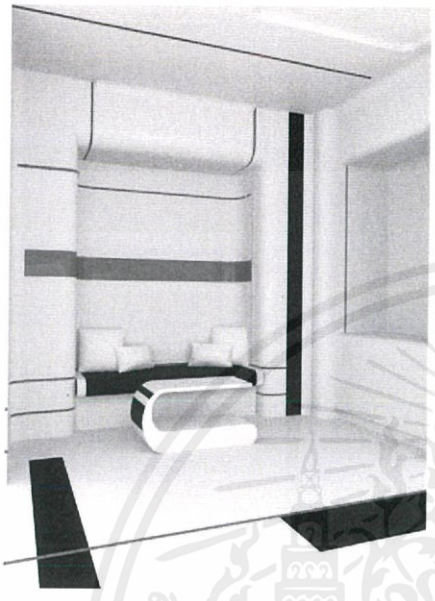
Image Inspiration

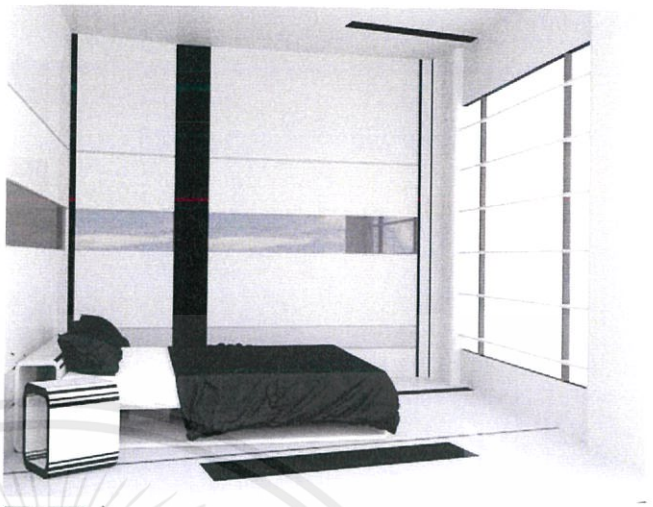
STAR WARS
PLANET RESORT

DRAKAN THAMCHARDENTHIP CODE 58020181
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

KAMINO Duluxe





ดาวที่หายไปจากระบบข้อมูลดาราจักรเป็นดาวโรงงานโคลน Jango Fett
รูปแบบดาวทันสมัยมาก ใช้สีขาวในพื้นที่ภายในเป็นสวนใหญ่ตัดเส้นสีดำ

Image Inspiration

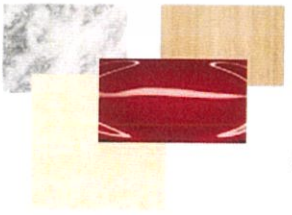
STAR WARS PLANET RESORT

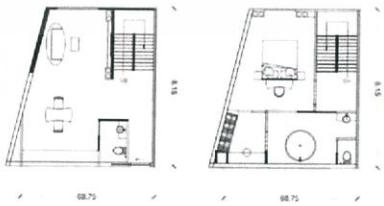
DRAKAN THAMCHARDENTHIP CODE S8020181
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S OF TECHNOLOGY LADKRABANG

NABOO SUIT

ดาวบ้านเกิดของ Padme Amidala และเป็นที่พบรัก
กับ Anakin บรรยากาศโรแมนติก ใช้หิน และเพอร์นิเจอร์
ที่มีความเข้า ความโค้ง แต่ดูหนักแน่น

Materail





NABOO 1FL
SCALE 1:50

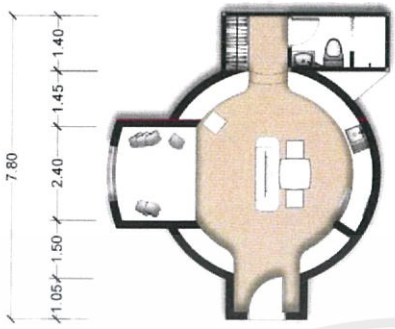
NABOO 2FL
SCALE 1:50

STAR WARS PLANET RESORT

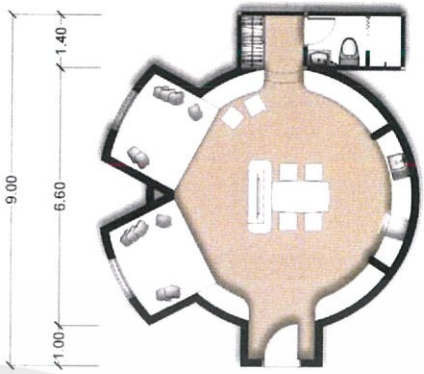
DRAKAN THAMCHARDENTHIP CODE S8020181
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TATOOINE VILLA

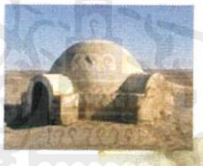


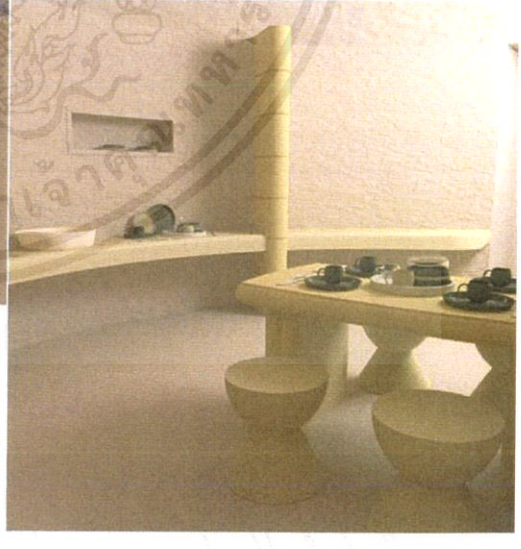
TATOOINE VILLA
SCALE 1:50



SPECIAL TATOOINE VILLA
SCALE 1:50

Image Inspiration





Material

STAR WARS
PLANET RESORT

ORAKAN THAMCHARDENTHIP CODE 58020161
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE, FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้