โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ

ศูนย์ศิลปะ กรุงเทพฯ

(Interior Architectural Design for Art Center Bangkok)

นางสาว เพ็ญนภา ภาคศิริ รหัสนักศึกษา 56020139

MISS PENNAPA PAKSIRI CODE 56020139

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน)

ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้นับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน)

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

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อันธิกา	สวัสดิ์ศรี	ประธานกรรมการ
รองศาสตราจารย์น้ำอ้อย	สายหู	กรรมการ
อาจารย์ ดร. นิจสิรีห์	แววชาญ	กรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์วีระยุต	ขุ้ยศร	กรรมการ และเลขานุการ

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(รองศาสตราจารย์น้ำอ้อย สายหู)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวเรื่องวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์	โครงการเสนอแนะ ศูนย์ศิลปะ กรุงเทพฯ
ประเภทโครงการ	โครงการเสนอแนะสถาปัตยกรรมภายใน
ชื่อนักศึกษา	นางสาว เพ็ญนภา ภาคศิริ
	MS. PENNAPA PAKSIRI
รหัส	56020139
กลุ่มวิชา	สถาปัตยกรรมภายใน
สาขาวิชา	สถาปัตยกรรมภายใน
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสาตร์
	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ที่อยู่	53 หมู่บ้าน ปฐวิกรณ์ 2 ถนน รามอินทรา 44 ซอย 5 แขวงรามอินทรา เขตคันนายาว กรุงเทพฯ 10230
โทรศัพท์	086-403-4433
E-mail	pnpenpn@gmail.com
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ น้ำอ้อย สายหู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทคัดย่อ

ในปัจจุบัน คนรุ่นใหม่หันมาสนใจศิลปะมากขึ้น เพราะเป็นสิ่งที่ช่วยจรรโลงใจ ให้กับคนเมืองที่ชีวิตเต็มไปด้วยความกดดันและวุ่นวาย อีกทั้งศิลปะยังเป็นการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้คน ช่วยจุดประกายความคิด และแรงบันดาลใจใหม่ๆในการทำงาน มีคำกล่าวว่าศิลปะเป็นตัวเชื่อมโยงผู้คนเข้าด้วยกัน ดังนั้นศิลปะจึงไม่ควรถูกจำกัดแต่ควรเป็นไปอย่างอิสระ การทำงานศิลปะนอกจากจะช่วยส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์แล้ว ยังช่วยให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองในหลายๆด้าน โดยเฉพาะในเด็กวัยรุ่น หากได้รับการส่งเสริมและพัฒนาในด้านที่สนใจ จะช่วยลดความเสี่ยงและปัญหาต่างๆในเด็กวัยรุ่นได้ และการทำกิจกรรมร่วมกัน ช่วยเสริมสร้างด้านมนุษยสัมพันธ์ที่ดี รู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่น ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีความกล้าแสดงออก ซึ่งการทำกิจกรรมทางศิลปะนอกจากจะช่วยในด้านจิตใจแล้วยังช่วยในด้านบุคลิกภาพและการแสดงออกอีกด้วย

การทำให้พื้นที่ทางศิลปะเข้าถึงได้ง่ายและเปิดโอกาสให้ทุกคนได้เข้ามาสัมผัสงานศิลป์ จึงเป็นสิ่งที่น่าจะตอบสนองต่อความต้องการและไลฟ์สไตล์ของคนเมืองในปัจจุบัน เพื่อสร้างสถานที่ให้ผู้ที่รักและสนใจในงานศิลปะได้มีพื้นที่ในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์ สร้างสรรค์ผลงานและสร้างโอกาสในการพบปะพูดคุยของกลุ่มคนที่มีความชอบ ความสนใจร่วมกัน จนเกิดการพัฒนาต่อไปในอนาคต

กลุ่มเป้าหมาย

1) คนทั่วไปทุกเพศทุกวัยที่สนใจในศิลปะ มีจุดประสงค์เพื่อทำเป็นงานอดิเรกหรือต่อยอดธุรกิจมีฐานะปานกลางขึ้นไป และมีกำลังจ่ายค่าบริการ มีความต้องการพื้นที่สำหรับทำงานศิลปะ เพื่อฝึกฝนทักษะและประสบการณ์ ต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ไปด้วยกันกับเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ โดยการแลกเปลี่ยนและแชร์ความรู้ ประสบการณ์กับผู้ใช้คนอื่นในโครงการ

2) เด็กเล็กอายุ 6-12 ปี เพื่อเสริทสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ต้องการค้นคว้าหาความรู้ทางด้านศิลปะเพื่อนำไปใช้ในการเรียนหรือในชีวิตประจำวัน ต้องการเสริมสร้างสมาธิ ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และเรียนรู้ศิลปะเพื่อความผ่อนคลายและสนุกสนาน

3) เด็กวัยรุ่น 13-18 ปี เพื่อเพิ่มทักษะและเตรียมสอบต้องการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีความสนใจในงานศิลปะและต้องการทำศิลปะเพื่อนำไปใช้ในการเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

ในปัจจุบัน คนรุ่นใหม่หันมาสนใจศิลปะมากขึ้น เพราะเป็นสิ่งที่ช่วยจรรโลงใจ ให้กับคนเมืองที่ชีวิตเต็มไปด้วยความกดดันและวุ่นวาย อีกทั้งศิลปะยังเป็นการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้คน ช่วยจุดประกายความคิด และแรงบันดาลใจใหม่ๆในการทำงาน มีคำกล่าวว่าศิลปะเป็นตัวเชื่อมโยงผู้คนเข้าด้วยกัน การทำให้พื้นที่ทางศิลปะเข้าถึงได้ง่ายและเปิดโอกาสให้ทุกคนได้เข้ามาสัมผัสงานศิลป์ จึงเป็นสิ่งที่น่าจะตอบสนองต่อความต้องการและไลฟ์สไตล์ของคนเมืองในปัจจุบัน เพื่อสร้างสถานที่ให้ผู้ที่รักและสนใจในงานศิลปะได้มีพื้นที่ในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์ สร้างสรรค์ผลงานและสร้างโอกาสในการพบปะพูดคุยของกลุ่มคนที่มีความชอบ ความสนใจร่วมกัน จนเกิดการพัฒนาต่อไปในอนาคต

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน) ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2560



นางสาว เพ็ญนภา ภาคศิริ

ผู้จัดทำวิทยานิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

งานวิทยานิพนธ์นี้เป็นผลงานที่รวบรวมความรู้ ความเข้าใจ และกำลังใจ จากอาจารย์ เพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆในคณะ ซึ่งช่วยให้งานวิทยานิพนธ์นี้สำเร็จไปได้ด้วยดี

ขอบคุณพ่อกับแม่ที่ให้โอกาสในการให้เราได้เข้ามาเรียนที่คณะนี้ ขอบคุณสำหรับทุกสิ่งทุกอย่างที่ทำให้มาโดยตลอด ขอบคุณที่คอยดูแลเวลาที่เหนื่อยล้าและเป็นกำลังใจให้อยู่เสมอ

ขอขอบคุณอาจารย์น้ำอ้อย สายหู อาจารย์ที่ปรึกษาที่น่ารัก ที่คอยให้คำแนะนำและกำลังใจดีๆ เป็นคนที่คอยช่วยเหลือจนกระทั่งวิทยานิพนธ์นี้ลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณอาจารย์วีระยุต ขุ้นศร และอาจารย์นิจสิรีห์ แววชาญ อาจารย์ร่วมกลุ่ม ซึ่งคอยให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะดีๆในการทำวิยานิพนธ์ครั้งนี้

ขอขอบคุณพี่ๆน้องๆ สายรหัส 44 ที่เป็นทั้งแรงกายและแรงใจ ขอบคุณทุกความช่วยเหลือและความห่วงใยที่มีให้กัน^^

ขอบคุณเพื่อนๆทุกคนที่อยู่ด้วยกันมาตลอด ขอบคุณที่เป็นกำลังใจ บางทีก็ช่วยคิดงานให้ทั้งที่งานตัวเองก็ยังไม่เสร็จ ขอบคุณทุกความความห่วงใยและรอยยิ้มที่มีให้กันเสมอ

ขอบคุณกำลังใจเล็กๆจากน้องมาร์ค NCT SJโอปป้า JBJ Wannaone เป็นแรงบันดาลใจและช่วยเติมความสดใสในชีวิต ช่วยให้สามารถผ่านความเครียดและความกดดันต่างๆมาได้

นางสาว เพ็ญนภา ภาคศิริ

ผู้จัดทำวิทยานิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ

คำนำ

กิตติกรรมประกาศ

สารบัญ

บทที่ 1 บทนำ 1

1.1 ความเป็นมาของโครงการ 1

1.2 เหตุผลสนับสนุนโครงการ 2

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ 2

1.4 กลุ่มเป้าหมาย 3

1.5 ภาพลักษณ์ของโครงการ 3

1.6 ที่ตั้งของโครงการ 3

1.6.1 ลักษณะพึงประสงค์ของที่ตั้ง 3

1.6.2 การวิเคราะห์ที่ตั้งของโครงการ 5

1.7 ลักษณะของอาคาร 13

1.7.1 ลักษณะพึงประสงค์ของอาคาร 13

1.7.2 การวิเคราะห์อาคาร 14

1.8 องค์ประกอบของโครงการ 22

1.9 ขอบเขตและขอบข่ายของโครงการ 23

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 2 ข้อมูลทั่วไป และข้อมูลสนับสนุนโครงการ 25

2.1 ข้อมูลพื้นฐานของโครงการ 25

2.1.1 ความหมายของศิลปะ 25

2.1.2 ประเภทของศิลปะ 27

2.1.2.1 แบ่งตามจุดมุ่งหมายของการสร้างงานศิลปะ 27

2.1.2.2 แบ่งตามลักษณะของสื่อในการแสดงออก 27

2.1.2.3 แบ่งตามลักษณะของการรับสัมผัส 27

2.1.3 ศิลปะร่วมสมัย 28

2.1.4 ความสำคัญของศิลปะที่มีผลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ 29

2.1.5 การสร้างงานศิลปะด้วยสื่อและเทคโนโลยี 30

2.1.6 ศิลปะกับการพัฒนาสมองมนุษย์ 31

2.1.7 ศูนย์การเรียนรู้ 31

2.1.7.1 ข้อดีของศูนย์การเรียนรู้ 32

2.1.7.2 ข้อจำกัดของศูนย์การเรียนรู้ 32

2.1.7.3 การประยุกต์ใช้ศูนย์การเรียนรู้ 32

2.1.8 รายละเอียดองค์ประกอบพื้นฐานของโครงการ 33

2.2 กรณีศึกษา 39

2.2.1 กรณีศึกษาเปรียบเทียบ 39

2.2.1.1 ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ(TCDC) 39

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

2.2.1.2 SCG EXPERIENCE 45

2.2.1.3 ศูนย์การเรียนรู้เมืองฉะเชิงเทรา 52

2.2.1.4 HUBBA-TO 60

2.2.2 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง 68

2.2.2.1 อุทยานการเรียนรู้ TK PARK 68

2.2.2.2 Art house 73

2.2.2.3 Charm-Learn Studio (ชาม เริญ) 74

2.2.2.4 The Cave Workshop Studio 75

2.2.2.5 ShopSpot Workshop 76

2.3 ข้อมูลเฉพาะของโครงการ 77

2.3.1 ประวัติของโครงการ 77

2.3.2 เอกลักษณ์ของโครงการ 78

2.3.3 สายการบริหารและอัตรากำลัง 79

2.3.4 องค์ประกอบของโครงการ 81

2.4 ระบบสภาพแวดล้อมภายในอาคาร 83

2.4.1 ระบบการให้แสงสว่าง 83

2.4.2 ระบบการปรับอากาศและการถ่ายเทอากาศ 83

2.4.3 ระบบเสียง 85

2.4.4 ระบบรักษาความปลอดภัย 85

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

2.4.5 ระบบป้องกันอัคคีภัย 86

บทที่ 3 กลุ่มเป้าหมาย พฤติกรรม และพื้นที่ที่ต้องการ 88

3.1 ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย 88

3.2 พฤติกรรมของผู้รับและผู้ให้บริการ 89

3.3 พื้นที่ที่ต้องการ 90

บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล และแนวความคิดในการออกแบบ 92

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูล 92

4.1.1 การวิเคราะห์ที่ตั้ง 92

4.1.2 การวิเคราะห์อาคาร 96

4.1.3 การวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์ของพื้นที่ 100

4.1.4 ตารางสรุปผลพื้นที่ที่ต้องการ และแผนภูมิวงกลมเปรียบเทียบขนาดพื้นที่ 102

4.1.5 การวิเคราะห์ขนาดพื้นที่ และทางสัญจร 108

4.2 แนวความคิดในการออกแบบ 109

บทที่ 5 ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน 110

5.1 ผังบริเวณของโครงการ 110

5.2 ผังเฟอร์นิเจอร์ของอาคารโครงการ 111

5.3 ผังเพดานและไฟฟ้าของอาคารโครงการ 113

5.4 รูปด้านของอาคารโครงการ 115

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

5.5 รูปตัดของอาคารโครงการ 115

5.6 ภาพทัศนียภาพภายในโครงการ 116

บรรณานุกรม 129

ภาคผนวก 132

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงการปรียบเทียบที่ตั้งทั้ง 3 แห่ง เพื่อพิจารณาเลือกที่ตั้งโครงการ	12
ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบอาคารทั้ง 3 แห่ง เพื่อพิจารณาการเลือกโครงการ	21
ตารางที่ 3 แสดงองค์ประกอบของโครงการ	22
ตารางที่ 4 แสดงขอบเขตและขอบข่ายของโครงการ	23
ตารางที่ 5 แสดงขอบเขตและขอบข่ายของโครงการ	81
ตารางที่ 6 แสดงขนาดพื้นที่	90

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
ภาพที่	1.1 แสดงตำแหน่งที่ตั้ง	5
ภาพที่	1.2 แสดงตึกสูง บริษัทและถนนใหญ่	6
ภาพที่	1.3 แสดงคอนโดมิเนียมและหมู่บ้าน	6
ภาพที่	1.4 แสดงตำแหน่งที่ตั้งจากภาพถ่ายดาวเทียม	6
ภาพที่	1.5 แสดงโชว์รูมรถโตโยต้าและที่จอดรถ	6
ภาพที่	1.6 แสดงสถาบันกวดวิชาและหมู่บ้าน	6
ภาพที่	1.7 แสดงตำแหน่งที่ตั้ง	7
ภาพที่	1.8 home pro สาขาเอกมัย รามอินทรา	8
ภาพที่	1.9 ศูนย์ Mitsubishi motors	8
ภาพที่	1.10 แสดงตำแหน่งพื้นที่จากภาพถ่ายดาวเทียม	8
ภาพที่	1.11 ศูนย์ซ่อมรถ	8
ภาพที่	1.12 หมู่บ้าน	8
ภาพที่	1.13 แสดงตำแหน่งของพื้นที่โครงการ	9
ภาพที่	1.14 แสดงลักษณะพื้นที่ด้านหน้า	9
ภาพที่	1.15 แสดงลักษณะพื้นที่ด้านหน้า	9
ภาพที่	1.16 แสดงหมู่บ้านและชุมชน	10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
ภาพที่	1.17 แสดงศูนย์ซ่อมและขายรถยนต์	10
ภาพที่	1.18 แสดงตำแหน่งพื้นที่โครงการจากภาพถ่ายดาวเทียม	10
ภาพที่	1.19 แสดงบริเวณด้านหน้าของพื้นที่	10
ภาพที่	1.20 แสดงปั๊มน้ำมัน PAP	10
ภาพที่	1.21 แสดงที่ตั้งโครงการ	11
ภาพที่	1.22 แสดงลักษณะภายนอกของอาคาร	14
ภาพที่	1.23 Double space บริเวณทางเข้า	15
ภาพที่	1.24 พื้นที่นั่งเล่นและอ่านหนังสือ	15
ภาพที่	1.25 วอยด์รูปวงกลม เปิดพื้นที่แนวตั้งถึงชั้นที่2	15
ภาพที่	1.26 ห้องสมุด	15
ภาพที่	1.27 แสดงลักษณะภายนอกของอาคาร	16
ภาพที่	1.28 โถงบันได	17
ภาพที่	1.29 ห้องสมุด	17
ภาพที่	1.30 โซนมัลติมีเดีย	17
ภาพที่	1.31 ห้องสมุด	17
ภาพที่	1.32 แสดงลักษณะอาคารภายนอก	18

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
ภาพที่	1.33 แสดงลักษณะอาคารภายนอ	19
ภาพที่	1.33 แสดงลักษณะอาคารภายนอก	19
ภาพที่	1.34 แสดงส่วนต้อนรับชั้นบน	19
ภาพที่	1.35 แสดงบันไดเลื่อน	19
ภาพที่	1.36 แสดงลักษณะโถงทางเดิน	20
ภาพที่	1.37 แสดงลักษณะโถงทางเดิน	20
ภาพที่	2.1 อาคารTCDC บางรัก	39
ภาพที่	2.2 พื้นที่จัดนิทรรศการหมุนเวียน	39
ภาพที่	2.3 พื้นที่ร้านค้า	39
ภาพที่	2.4 ศูนย์รวมวัสดุและนวัตกรรม	41
ภาพที่	2.5 ศูนย์รวมวัสดุและนวัตกรรม	41
ภาพที่	2.6 ห้องปฏิบัติการ	42
ภาพที่	2.7 Resource center	42
ภาพที่	2.8 Creative Space	43
ภาพที่	2.9 Rooftop Garden	43
ภาพที่	2.10 อาคารSCG EXPERIENCE	45

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
ภาพที่ 2.11	แกลลอรี่ตัวอย่างวัสดุของSCG	46
ภาพที่ 2.12	พื้นที่อ่านหนังสือ	46
ภาพที่ 2.13	พื้นที่จัดนิทรรศการ	47
ภาพที่ 2.14	พื้นที่จัดนิทรรศการ	47
ภาพที่ 2.15	พื้นที่ปั่นจักรยาน	48
ภาพที่ 2.16	พื้นที่ทำงานแบบThird place	48
ภาพที่ 2.17	ส่วนจัดแสดงสินค้าและห้องตัวอย่าง	49
ภาพที่ 2.18	ห้องสมุด	49
ภาพที่ 2.19	ห้องสมุด	50
ภาพที่ 2.20	พื้นที่ให้ความรู้	50
ภาพที่ 2.21	ห้องวัสดุ	51
ภาพที่ 2.22	อาคารศูนย์การเรียนรู้เมืองฉะเชิงเทรา	52
ภาพที่ 2.23	ห้องสมุดเด็ก	53
ภาพที่ 2.24	ห้องสมุดเด็ก	53
ภาพที่ 2.25	ห้องสมุดดนตรี	54
ภาพที่ 2.26	ห้องสมุดดนตรี	54

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
ภาพที่	2.27 ห้องสมุด	55
ภาพที่	2.28 โรงละคร	55
ภาพที่	2.29 เวทีกิจกรรม	56
ภาพที่	2.30 ส่วนจัดนิทรรศการ	56
ภาพที่	2.31 ส่วนจัดนิทรรศการ	57
ภาพที่	2.32 หอประวัติศาสตร์เมืองฉะเชิงเทรา	57
ภาพที่	2.33 หอประวัติศาสตร์เมืองฉะเชิงเทรา	58
ภาพที่	2.34 โซนมัลติมีเดีย	58
ภาพที่	2.35 ห้องสมุดไอที	59
ภาพที่	2.36 ศูนย์การค้าฮาบิโตะ	60
ภาพที่	2.37 คาเฟ่	61
ภาพที่	2.38 พื้นที่ co working space	61
ภาพที่	2.39 food lab	62
ภาพที่	2.40 ห้องประชุม	62
ภาพที่	2.41 ห้องทำงาน	63
ภาพที่	2.42 ห้องทำงาน	63

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
ภาพที่ 2.43	พื้นที่ทำงาน	64
ภาพที่ 2.44	พื้นที่ทำงาน	64
ภาพที่ 2.45	ห้องล้างฟิล์ม	65
ภาพที่ 2.46	พื้นที่ทำงาน	65
ภาพที่ 2.47	พื้นที่ทำเครื่องปั้นดินเผา	66
ภาพที่ 2.48	พื้นที่ทำเครื่องปั้นดินเผา	66
ภาพที่ 2.49	พื้นที่จัดแสดง exhibition	67
ภาพที่ 2.50	ห้องสมุดมีชีวิต	68
ภาพที่ 2.51	ห้องสมุดมีชีวิต	68
ภาพที่ 2.52	พื้นที่เล่นเกม	69
ภาพที่ 2.53	พื้นที่ใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเตอร์เน็ต	69
ภาพที่ 2.54	ห้องสมุดเด็ก สระน้ำความรู้	70
ภาพที่ 2.55	ห้องสมุดเด็ก บ้านต้นไม้	70
ภาพที่ 2.56	ห้องสมุดเด็ก บ้านรักการอ่าน	70
ภาพที่ 2.57	ห้องสมุดดนตรี	71
ภาพที่ 2.58	ห้องสมุดไอที	71

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
ภาพที่	2.59 ห้องสมุดไอที	72
ภาพที่	2.60 ห้องสมุดไอที	72
ภาพที่	3.1 แสดงพฤติกรรมผู้ใช้และผู้ให้บริการ	89
ภาพที่	4.1 แสดงตำแหน่งของพื้นที่โครงการ	93
ภาพที่	4.2 แสดงลักษณะพื้นที่ด้านหน้า	93
ภาพที่	4.3 แสดงลักษณะพื้นที่ด้านหน้า	93
ภาพที่	4.4 แสดงหมู่บ้านและชุมชน	94
ภาพที่	4.5 แสดงศูนย์ซ่อมและขายรถยนต์	94
ภาพที่	4.6 แสดงตำแหน่งพื้นที่โครงการจากภาพถ่ายดาวเทียม	94
ภาพที่	4.7 แสดงบริเวณด้านหน้าของพื้นที่	94
ภาพที่	4.8 แสดงปั๊มน้ำมัน PAP	94
ภาพที่	4.9 แสดงที่ตั้งโครงการ	95
ภาพที่	4.10 แสดงลักษณะอาคารภายนอก	97
ภาพที่	4.11 แสดงลักษณะอาคารภายนอก	98
ภาพที่	4.12 แสดงลักษณะอาคารภายนอก	98
ภาพที่	4.13 แสดงส่วนต้อนรับชั้นบน	98
ภาพที่	4.14 แสดงบันไดเลื่อน	98

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
ภาพที่ 4.15	แสดงลักษณะโถงทางเดิน	99
ภาพที่ 4.16	แสดงลักษณะโถงทางเดิน	99
ภาพที่ 5.1	แสดงผังบริเวณของโครงการ	110
ภาพที่ 5.2	แสดงผังเฟอร์นิเจอร์ ชั้นที่1	111
ภาพที่ 5.3	แสดงผังเฟอร์นิเจอร์ ชั้นลอย	111
ภาพที่ 5.4	แสดงผังเฟอร์นิเจอร์ ชั้นที่2	112
ภาพที่ 5.5	แสดงผังเฟอร์นิเจอร์ ชั้นที่3	112
ภาพที่ 5.6	แสดงผังเพดานและไฟฟ้า ชั้นที่1	113
ภาพที่ 5.7	แสดงผังเพดานและไฟฟ้า ชั้นลอย	113
ภาพที่ 5.8	แสดงผังเพดานและไฟฟ้า ชั้นที่2	114
ภาพที่ 5.9	แสดงผังเพดานและไฟฟ้า ชั้นที่3	114
ภาพที่ 5.10	แสดงรูปด้านของอาคาร	115
ภาพที่ 5.11	แสดงรูปตัดของอาคาร	115
ภาพที่ 5.12	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนต้อนรับ	116
ภาพที่ 5.13	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนต้อนรับ	116
ภาพที่ 5.14	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนครีเอทีฟสเปซ	117
ภาพที่ 5.15	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนครีเอทีฟสเปซ	117

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
ภาพที่ 5.16	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนครีเอทีฟสเปซ	118
ภาพที่ 5.17	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนครีเอทีฟสเปซ	118
ภาพที่ 5.18	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนห้องเรียนศิลปะเด็ก	119
ภาพที่ 5.19	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนห้องเรียนศิลปะเด็ก	119
ภาพที่ 5.20	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนสตูดิโอปั้นดิน	120
ภาพที่ 5.21	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนสตูดิโอปั้นดิน	120
ภาพที่ 5.22	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนสตูดิโอปั้นดิน	121
ภาพที่ 5.23	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนสตูดิโอปั้นดิน	121
ภาพที่ 5.24	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนสตูดิโองานไม้	122
ภาพที่ 5.25	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนสตูดิโองานไม้	122
ภาพที่ 5.26	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนคาเฟ่	123
ภาพที่ 5.27	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนคาเฟ่	123
ภาพที่ 5.28	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนแกลลอรี่	124
ภาพที่ 5.29	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนแกลลอรี่	124
ภาพที่ 5.30	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนห้องสมุด	125
ภาพที่ 5.31	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนห้องสมุด	125
ภาพที่ 5.32	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนห้องให้คำปรึกษา	126

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
ภาพที่ 5.33	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนห้องเรียนศิลปะ	126
ภาพที่ 5.34	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนสตูดิโอให้เช่า	127
ภาพที่ 5.35	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนสตูดิโอให้เช่า	127
ภาพที่ 5.36	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนสตูดิโอให้เช่า	128
ภาพที่ 5.37	แสดงรูปทัศนียภาพส่วนห้องสัมมนาและเวิร์คช็อป	128

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของโครงการ

ศิลปะ หมายถึง สิ่งที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ให้แสดงออกมาในรูปแบบต่างๆ งานศิลปะในปัจจุบันส่วนใหญ่เป็นงานศิลปะร่วมสมัย มีลักษณะเป็นสากล และเป็นแบบอย่างของแต่ละบุคคลมากว่าที่จะเป็นแบบอย่างของชนชาติหรือวัฒนธรรม นอกจากนี้วัสดุ เทคนิคใหม่ๆ รวมทั้งการเปลี่ยนแปลงโลกทัศน์อย่างรวดเร็ว ได้สะท้อนไปสู่งานศิลปะทำให้รูปแบบของศิลปะมีความหลายหลายมากยิ่งขึ้น งานศิลปะควรเป็นสิ่งที่ช่วยจรรโลงจิตใจ ไม่มีกฎตายตัวในการสร้างสรรค์งานศิลป์ แต่เกิดจากความชอบ ความสนใจและประสบการณ์ของผู้ทำ จึงทำให้ผลงานมีความแตกต่างและหลากหลาย รวมถึงงานในรูปแบบต่าง ๆ เช่น งานเขียน บทกวี การเต้นรำ การแสดง ดนตรี งานปฏิมากรรม ภาพวาด ภาพเขียน หรือ อื่นๆ

ในปัจจุบัน คนรุ่นใหม่หันมาสนใจศิลปะมากขึ้น เพราะเป็นสิ่งที่ช่วยจรรโลงใจ ให้กับคนเมืองที่ชีวิตเต็มไปด้วยความกดดันและวุ่นวาย อีกทั้งศิลปะยังเป็นการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้คน ช่วยจุดประกายความคิด และแรงบันดาลใจใหม่ๆในการทำงาน มีคำกล่าวว่าศิลปะเป็นตัวเชื่อมโยงผู้คนเข้าด้วยกัน ดังนั้นศิลปะจึงไม่ควรถูกจำกัดแต่ควรเป็นไปอย่างอิสระ การทำงานศิลปะนอกจากจะช่วยส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์แล้ว ยังช่วยให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองในหลายๆด้าน โดยเฉพาะในเด็กวัยรุ่น หากได้รับการส่งเสริมและพัฒนาในด้านที่สนใจ จะช่วยลดความเสี่ยงและปัญหาต่างๆในเด็กวัยรุ่นได้ และการทำกิจกรรมร่วมกัน ช่วยเสริมสร้างด้านมนุษยสัมพันธ์ที่ดี รู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่น ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีความกล้าแสดงออก ซึ่งการทำกิจกรรมทางศิลปะนอกจากจะช่วยในด้านจิตใจแล้วยังช่วยในด้านบุคลิกภาพและการแสดงออกอีกด้วย

การทำให้พื้นที่ทางศิลปะเข้าถึงได้ง่ายและเปิดโอกาสให้ทุกคนได้เข้ามาสัมผัสงานศิลป์ จึงเป็นสิ่งที่น่าจะตอบสนองต่อความต้องการและไลฟ์สไตล์ของคนเมืองในปัจจุบัน เพื่อสร้างสถานที่ให้ผู้ที่รักและสนใจในงานศิลปะได้มีพื้นที่ในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์ สร้างสรรค์ผลงานและสร้างโอกาสในการพบปะพูดคุยของกลุ่มคนที่มีความชอบ ความสนใจร่วมกัน จนเกิดการพัฒนาต่อไปในอนาคต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 เหตุผลสนับสนุนโครงการ

1.2.1 ด้านศิลปวัฒนธรรมและการศึกษา

1) เป็นสถานที่ที่เปิดโอกาสและให้อิสระทางความคิด ให้ผู้สนใจได้มาลองเรียนรู้ ลองคิด ลองทำด้วยตนเอง เพื่อพัฒนากระบวนการความคิด จินตนาการและการออกแบบ

2) ส่งเสริมให้เห็นคุณค่าขององค์ความรู้ในอดีตและตระหนักต่อการเปลี่ยนแปลงในอนาคต เพื่อให้เกิดการคิดต่อยอดจากสิ่งที่มีไปสู่สิ่งใหม่ๆ เพื่อให้สังคมเกิดการพัฒนา

3) เป็นศูนย์กลางที่เก็บรวบรวมข้อมูลและความรู้ทางศิลปะแห่งใหม่ ที่ให้ทั้งความรู้และประสบการณ์ แก่ผู้สนใจอย่างเท่าเทียม ให้อิสระในการคิดและทำ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ออกมาสู่สังคม

1.2.2 ด้านสังคม

1) ลดปัญหาทางสังคม ได้แก่ ปัญหายาเสพติด ปัญหาอาชญากรรม ปัญหาความรุนแรง ปัญหาโรคเครียดและโรคซึมเศร้า โดยใช้ศิลปะเป็นสื่อนำในการขัดเกลาจิตใจ และช่วยในการเข้าสังคมเพื่อพัฒนาความสัมพันธ์กับผู้อื่น

2) เพิ่มพื้นที่สันทนาการและยังเป็นศูนย์รวมความรู้ เสริมสร้างประสบการณ์ต่างๆ ทางด้านศิลปะเพื่อสนับสนุนและเปิดโอกาสให้ผู้สนใจได้เข้ามาสัมผัสและเรียนรู้อย่างเท่าเทียม

3) เป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจและใช้เวลาว่างทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ร่วมกันกับผู้อื่น เสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีในสังคม

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1) เป็นสถานที่ทำงานศิลปะสำหรับผู้ที่สนใจและผู้เริ่มต้น ที่ไม่มีพื้นที่รองรับในการทำงาน

2) เป็นสถานที่แบ่งปันและแลกเปลี่ยนความรู้ทางด้านศิลปะ

3) เป็นสถานที่ให้ความรู้และประสบการณ์ทางด้านศิลปะแก่คนทั่วไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 กลุ่มเป้าหมาย

1) คนทั่วไปทุกเพศทุกวัยที่สนใจในศิลปะ มีจุดประสงค์เพื่อทำเป็นงานอดิเรกหรือต่อยอดธุรกิจ

2) เด็กเล็ก อายุ 6-12 ปี เพื่อเสริทสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

3) เด็กวัยรุ่น 13-18 ปี เพื่อเพิ่มทักษะและเตรียมสอบ

1.5 ภาพลักษณ์ของโครงการ

เป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้คนที่รักและสนใจในงานศิลปะ ได้มีพื้นที่ทำงานศิลปะเป็นของตัวเองและสามารถร่วมแชร์ประสบการณ์ ความรู้ ร่วมกัน เป็นสถานที่ที่ทำให้ความคิดสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานที่จับต้องได้ เพื่อพัฒนางานออกแบบและต่อยอดความรู้ในอนาคต นอกจากนี้ยังเปิดให้เป็นพื้นที่สันทนาการที่สามารถมาทำกิจกรรมร่วมกันในเวลาว่าง ช่วยให้เกิดความสัมพันธ์อันดีต่อกันของคนในสังคม

1.6 ที่ตั้งของโครงการ (Site Location)

1.6.1 ลักษณะพึงประสงค์ของที่ตั้ง

ข้อพิจารณาในการเลือกสถานที่ตั้งโครงการและเกณฑ์การเลือกที่ตั้งโครงการ

1) ใกล้แหล่งอำนวยความสะดวกต่างๆ เช่น ใกล้ห้างสรรพสินค้า ร้านอาหาร สวนสาธารณะ เป็นต้น เพื่อ สามารถเป็นจุดช่วยดึงดูดให้คนเข้ามาในพื้นที่โครงการ

-ใกล้ห้างสรรพสินค้า ร้านอาหาร สวนสาธารณะ 4 คะแนน

-ใกล้ห้างสรรพสินค้า ร้านอาหาร 2 คะแนน

-ไม่ใกล้ห้างสรรพสินค้า ร้านอาหาร สวนสาธารณะ 0 คะแนน

2) การคมนาคมสะดวก อยู่ติดเส้นทางสัญจรหลักและมีรถขนส่งสาธารณะให้บริการ เช่น รถโดยสารประจำทาง รถไฟฟ้า รถตู้ เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้ที่ไม่มีรถยนต์ส่วนตัว

-อยู่ติดเส้นทางสัญจรหลักและมีรถขนส่งสาธารณะให้บริการ 4 คะแนน

-อยู่ติดเส้นทางสัญจรหลัก ไม่มีบริการรถขนส่งสาธารณะ 2 คะแนน

-ไม่อยู่ติดเส้นทางสัญจรหลัก ไม่มีบริการรถขนส่งสาธารณะ 0 คะแนน

3) ไม่มีอาคารสูงอยู่โดยรอบ สามารถมองเห็นสภาพแวดล้อมรอบๆได้เป็นมุมกว้าง ไม่มีอาคารสูงบังทิวทัศน์ หรือสิ่งก่อสร้างขนาดใหญ่ที่อาจก่อให้เกิดปัญหาเรื่องแสงสะท้อนจากวัสดุกรุผิวหรือเงาที่ทอดลงมาทับพื้นที่โครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-ไม่มีอาคารสูงอยู่โดยรอบ 4 คะแนน

-มีอาคารสูงอยู่ใกล้เคียง 2 คะแนน

-มีอาคารสูงอยู่บริเวณพื้นที่ 0 คะแนน

4) มีพื้นที่กว้างขว้าง สามารถรองรับคนที่ขับรถยนต์ส่วนตัวมายังโครงการได้ สามารถมองเห็นได้โดยรอบ ไม่เปลี่ยว ไม่มีมุมอับ มองเห็นได้ชัดเจนจากภายนอก เพื่อให้คนที่จะเข้ามายังโครงการสังเกตุเห็นได้ง่าย

-มีพื้นที่กว้างขว้าง ไม่มีมุมอับ 4 คะแนน

-มีพื้นที่กว้างขว้าง มีมุมอับ 2 คะแนน

-มีพื้นที่ขนาดเล็ก 0 คะแนน

โดยที่ตั้งเสนอแนะมีดังนี้

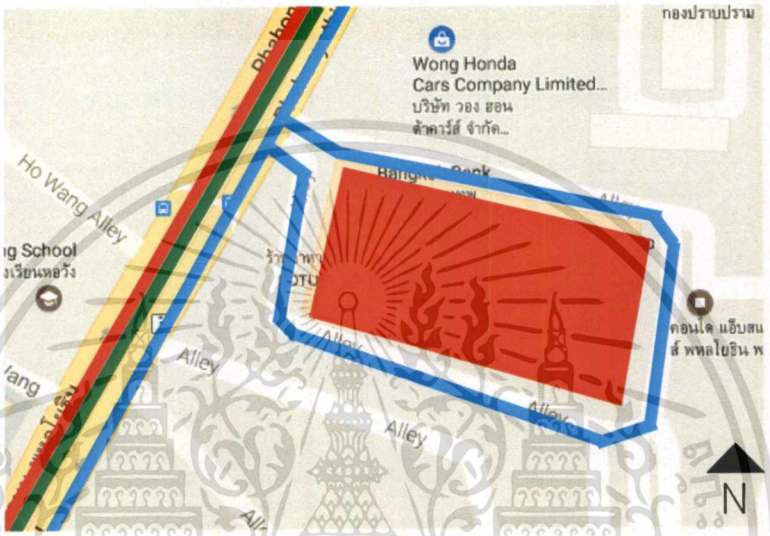
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6.2 การวิเคราะห์ที่ตั้งของโครงการ

1.6.2.1 พื้นที่บริเวณอาคารบมจ.บิ๊กซี ซูเปอร์เซ็นเตอร์ ลาดพร้าว 2

ที่ตั้ง : 669 ถนนลาดพร้าว แขวงจอมพล จตุจักร กรุงเทพฯ 10900

พื้นที่ : 10,943.79 ตร.ม.



ภาพที่ 1.1 แสดงตำแหน่งที่ตั้ง

ที่มา : goo.gl/nrFfzp

เดินทางมาโดยรถยนต์ส่วนตัวหรือแท็กซี่ ผ่านถนนพหลโยธินสามารถเลี้ยวซ้ายเข้าตัวอาคารได้โดยตรง ถ้าโดยสารรถสาธารณะจะลงที่ป้ายรถประจำทางแล้วจึงเดินเท้าเข้าสู่ตัวอาคาร ส่วนการเดินทางโดยรถไฟฟ้าสามารถลงที่สถานีพหลโยธินฝั่งเดียวกันแล้วเดินย้อนขึ้นมาประมาณ 10นาทีหรือเดินจากฝั่งตรงข้ามมาประมาณ 20 นาที พื้นที่ตั้งอยู่ใกล้สถานีรถไฟฟ้า และใกล้แหล่งอำนวยความสะดวกต่างๆ เช่น ห้างสรรพสินค้า ช็อปปิ้งมอลล์ โรงภาพยนตร์ ร้านอาหาร สวนสาธารณะ และยังอยู่ใกล้กับสถานศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย

เส้นสีเขียว แสดงเส้นทางรถไฟฟ้าใต้ดินMRT โดยสามารถลงรถได้ที่สถานที่พหลโยธิน ใกล้กับเซ็นทรัลลาดพร้าว แล้วเดินเท้าเข้ามาในพื้นที่ได้

เส้นสีแดง แสดงสถานีรถไฟฟ้า BTS สถานีห้าแยกลาดพร้าว (กำลังก่อสร้าง เปิดใช้ในปีพ.ศ.2563) อยู่บริเวณหน้า เซ็นทรัลลาดพร้าว สามารถเดินเท้ามาได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

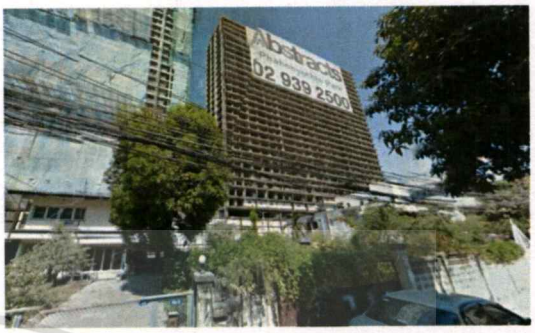
เส้นสีฟ้า แสดงเส้นทางยนต์ และขนส่งสาธารณะอื่นๆ เช่น รถเมลล์ รถตู้ อยู่ติดถนนพหลโยธิน มี 3 เลน

สภาพแวดล้อมของที่ตั้งโครงการ



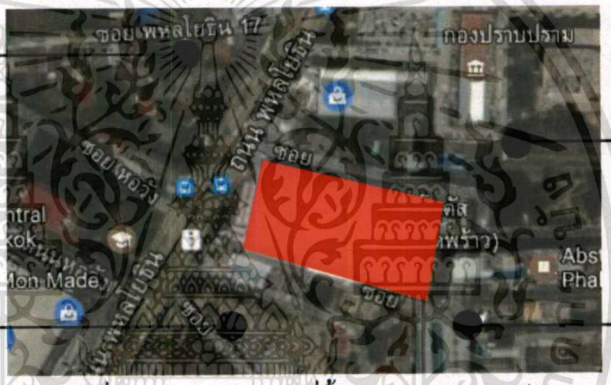
ภาพที่ 1.2 แสดงตึกสูง บริษัทและถนนใหญ่

ที่มา : goo.gl/nrFfzp



ภาพที่ 1.3 แสดงคอนโดมิเนียมและหมู่บ้าน

ที่มา : goo.gl/nrFfzp



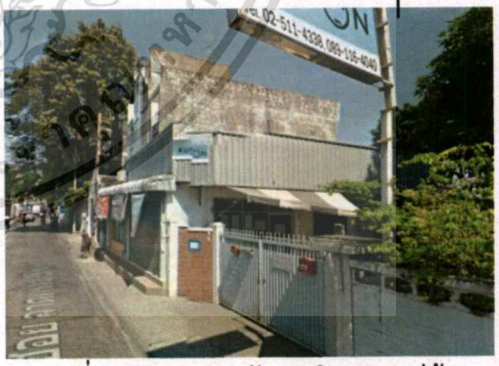
ภาพที่ 1.4 แสดงตำแหน่งที่ตั้งจากภาพถ่ายดาวเทียม

ที่มา : goo.gl/nrFfzp



ภาพที่ 1.5 แสดงโชว์รูมรถโตโยต้าและที่จอดรถ

ที่มา : goo.gl/nrFfzp



ภาพที่ 1.6 แสดงสถาบันกวดวิชาและหมู่บ้าน

ที่มา : goo.gl/nrFfzp

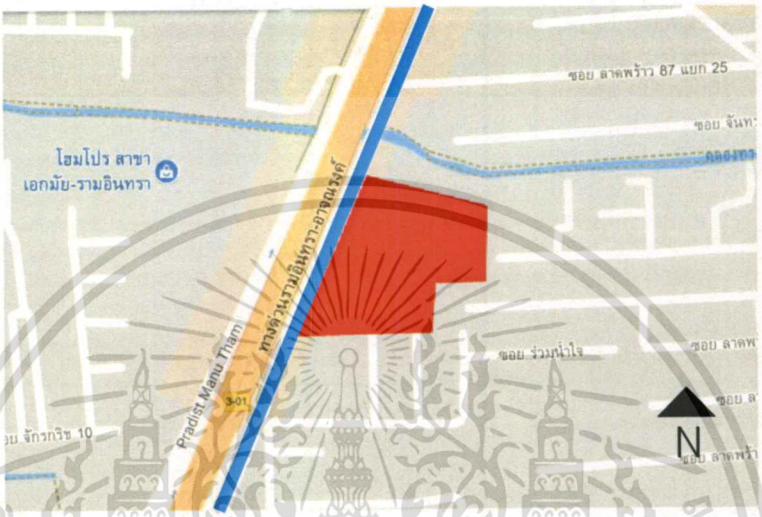
มีอาคารสูงอยู่ในละแวกใกล้เคียง ทางเข้าด้านหน้าติดถนนใหญ่เดินทางสะดวกและอยู่ใกล้รถไฟฟ้าใต้ดินสถานีพหลโยธินและรถไฟฟ้าสถานีห้าแยกลาดพร้าว(กำลังก่อสร้าง) พื้นที่มีลักษณะหน้าแคบที่ดินลึกเข้าไปด้านใน เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6.2.2 พื้นที่บริเวณเลียบทางด่วนรามอินทรา-อาจณรงค์

ที่ตั้ง : ถนนประดิษฐ์มนูธรรม แขวงคลองจั่น เขตบางกะปิ กรุงเทพ 10240

พื้นที่ : 26,935 ตร.ม.



ภาพที่ 1.7 แสดงตำแหน่งที่ตั้ง

ที่มา : goo.gl/2A9HqL

เดินทางโดยรถยนต์ส่วนตัวหรือรถแท็กซี่ ผ่านถนนประดิษฐ์มนูธรรมขาเข้า หรือมาจากทางด่วนรามอินทรา-อาจณรงค์ พื้นที่อยู่ติดถนนใหญ่ มีพื้นที่กว้างขว้าง ไม่มีอาคารสูงบดบัง และอยู่ใกล้แหล่งอำนวยความสะดวกต่างๆ

เส้นสีฟ้า แสดงเส้นทางยนต์ และรถแท็กซี่ อยู่ติดถนนประดิษฐ์มนูธรรม เลียบทางด่วนรามอินทรา-อาจณรงค์

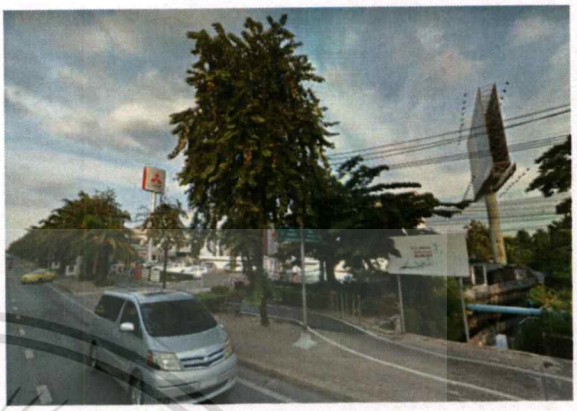
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สภาพแวดล้อมของที่ตั้งโครงการ



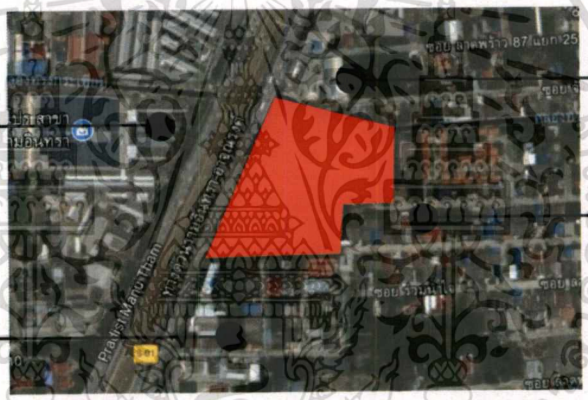
ภาพที่ 1.8 home pro สาขาเอกมัย รามอินทรา

ที่มา : goo.gl/2A9HqL



ภาพที่ 1.9 ศูนย์ Mitsubishi motors

ที่มา : goo.gl/2A9HqL



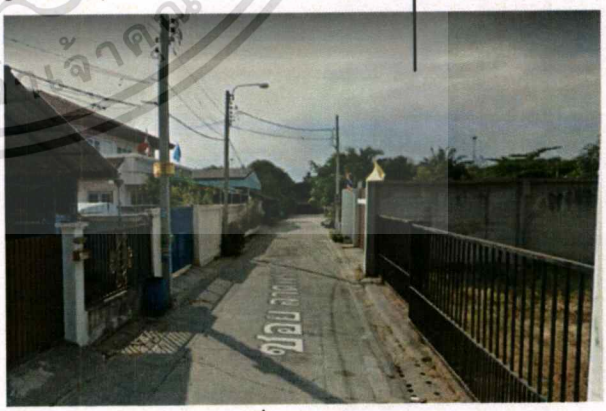
ภาพที่ 1.10 แสดงตำแหน่งพื้นที่จากภาพถ่ายดาวเทียม

ที่มา : goo.gl/2A9HqL



ภาพที่ 1.11 ศูนย์ซ่อมรถ

ที่มา : goo.gl/2A9HqL



ภาพที่ 1.12 หมู่บ้าน

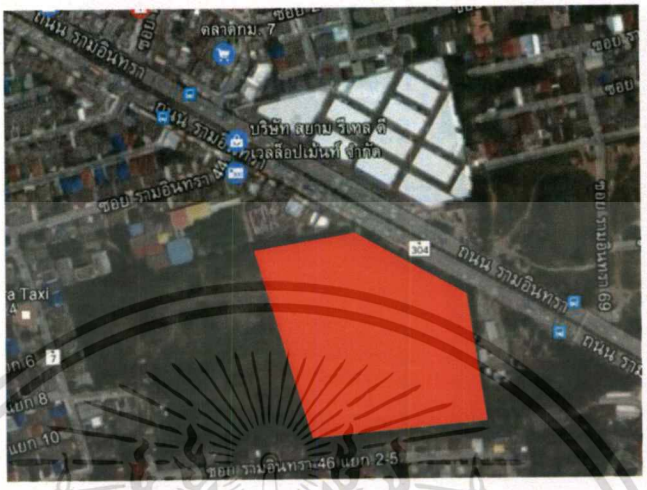
ที่มา : goo.gl/2A9HqL

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6.2.3 พื้นที่บริเวณรามอินทรา71 กม.7

ที่ตั้ง : 71 ถนน รามอินทรา แขวง รามอินทรา เขต คันนายาว กรุงเทพมหานคร 10230

พื้นที่ : 30,000 ตร.ม.



ภาพที่ 1.13 แสดงตำแหน่งของพื้นที่โครงการ

ที่มา : https://goo.gl/yiunQm



ภาพที่ 1.14 แสดงลักษณะพื้นที่ด้านหน้า

ที่มา : https://goo.gl/yiunQm



ภาพที่ 1.15 แสดงลักษณะพื้นที่ด้านหน้า

ที่มา : https://goo.gl/yiunQm

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สภาพแวดล้อมของที่ตั้งโครงการ



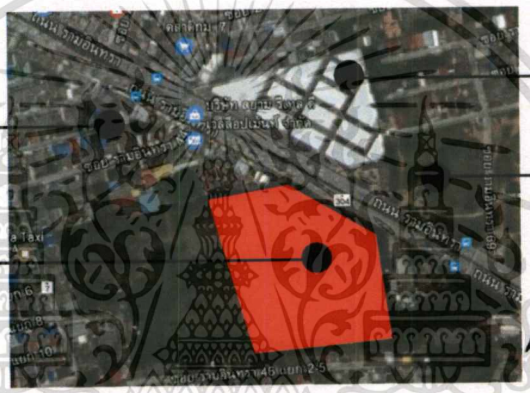
ภาพที่ 1.16 แสดงหมู่บ้านและชุมชน

ที่มา : https://goo.gl/yiunQm



ภาพที่ 1.17 แสดงศูนย์ซ่อมและขายรถยนต์

ที่มา : https://goo.gl/yiunQm



ภาพที่ 1.18 แสดงตำแหน่งพื้นที่โครงการจากภาพถ่ายดาวเทียม

ที่มา : https://goo.gl/yiunQm



ภาพที่ 1.19 แสดงบริเวณด้านหน้าของพื้นที่

ที่มา : https://goo.gl/yiunQm

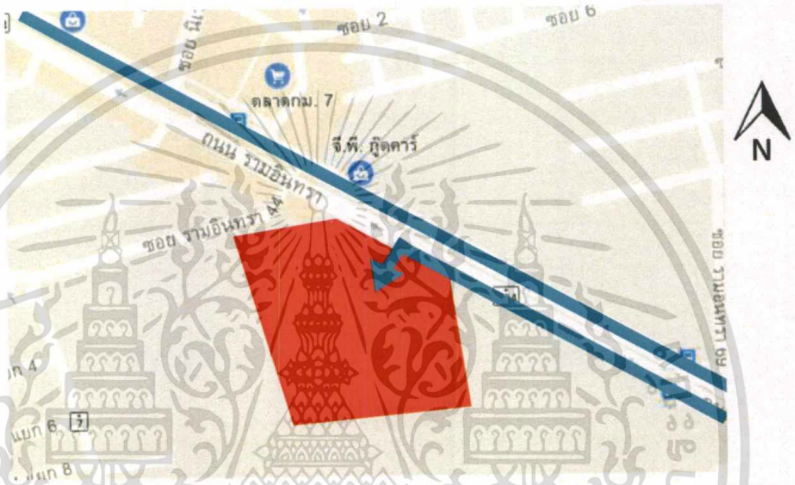


ภาพที่ 1.20 แสดงปั๊มน้ำมัน PAP

ที่มา : https://goo.gl/yiunQm

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่บริเวณรามอินทรา71 มีความเหมาะสมมากที่สุดในการตั้งโครงการศูนย์ศิลปะกรุงเทพฯ เนื่องจากมีพื้นที่กว้างขว้าง สามารถรองรับการขยายของโครงการในอนาคต มีพื้นที่เพียงพอต่อการรองรับผู้ใช้งานที่มาเป็นกลุ่มใหญ่ หรือนำรถยนต์ส่วนตัวมา ไม่มีอาคารสูงอยู่โดยรอบ ไม่เกิดปัญหาเรื่องมุมมองหรือมลภาวะทางเสียงและสายตา ใกล้ทางสัญจรหลัก สังเกตุเห็นได้ง่าย มีการเดินทางที่สะดวก มีรถโดยสารสาธารณะผ่าน เข้าถึงโครงการได้ง่าย และอยู่ใกล้กับแหล่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ เช่น ห้างสรรพสินค้า ช็อปปิ้งมอลล์ ร้านอาหาร โรงพยาบาล นอกจากนี้ยังใกล้กับ สถานศึกษา บริษัท ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 1.21 แสดงที่ตั้งโครงการ

ที่มา : https://goo.gl/yiunQm

เส้นสีฟ้า แสดงเส้นทางยนต์ และขนส่งสาธารณะอื่นๆ เช่น รถเมลล์ รถตู้

เดินทางโดยรถยนต์ส่วนตัว หรือรถตู้มีนบุรีและรถเมลล์สาย 26 95 250 554 ผ่านถนนรามอินทราขาเข้า อยู่ติดถนนใหญ่ รอบด้านเป็นชุมชน สังเกตเห็นได้ง่ายจากถนนใหญ่ พื้นที่มีขนาดกว้างขว้างรองรับการขยายตัวของโครงการในอนาคต ไม่มีอาคารสูงอยู่โดยรอบ และอยู่ใกล้แหล่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ทั้งห้างสรรพสินค้า ช็อปปิ้งมอลล์ ร้านอาหาร ร้านขายวัสดุต่างๆ และสถานที่ใกล้เคียงเป็นบริษัทต่างๆกับสถานศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางเปรียบเทียบที่ตั้งทั้ง 3 แห่ง เพื่อพิจารณาเลือกที่ตั้งโครงการ

ลักษณะที่พึงประสงค์	ที่ตั้ง1	ที่ตั้ง2	ที่ตั้ง3
1.ใกล้แหล่งอำนวยความสะดวกต่างๆ	3	4	4
2.การคมนาคมอยู่ติดทางสัญจรหลัก เดินทางสะดวก	3	2	3
3.ไม่มีอาคารสูงอยู่โดยรอบ	3	3	4
4.มีพื้นที่กว้างขว้าง	2	3	4
รวม	11	12	15

4=เหมาะสมมาก 3=เหมาะสม 2=พอใช้ 1=ค่อนข้างไม่เหมาะสม 0=ไม่เหมาะสม

ตารางที่ 1 แสดงการปรียบเทียบที่ตั้งทั้ง 3 แห่ง เพื่อพิจารณาเลือกที่ตั้งโครงการ

จากตารางเปรียบเทียบการพิจารณาที่ตั้งโครงการแสดงให้เห็นว่าที่ตั้งที่ 3 พื้นที่บริเวณรามอินทรา 71 มีความเหมาะสมมากที่สุดในการตั้งโครงการศูนย์ศิลปะกรุงเทพฯ รองรับการขยายของโครงการในอนาคต มีพื้นที่กว้างขว้าง ไม่มีอาคารสูงอยู่โดยรอบ ใกล้ทางสัญจรหลัก มีการเดินทางที่สะดวก เข้าถึงโครงการได้ง่าย อยู่ชานเมืองไม่วุ่นวาย และอยู่ใกล้กับแหล่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ เช่น ห้างสรรพสินค้า ช็อปปิ้งมอลล์ ร้านอาหาร โรงพยาบาล สถานศึกษา บริษัท ร้านค้า ฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7 ลักษณะของอาคาร

1.7.1 ลักษณะพึงประสงค์ของอาคาร

ข้อพิจารณาในการเลือกอาคารและเกณฑ์การเลือกอาคาร

1) ลักษณะโครงสร้างอาคารขยายตัวในทางราบ เพื่อให้พื้นที่ภายในมีความกว้างขว้าง เชื่อมฟังก์ชั่นในแต่ล่ะส่วนเข้าหากันได้ง่าย และยังสามารถเชื่อมฟังก์ชั่นไปยังส่วนด้านนอกอาคารได้ในกรณีที่มีกิจกรรมกลางแจ้ง

-โครงสร้างอาคารขยายตัวในทางราบ 4 คะแนน

-โครงสร้างอาคารขยายตัวในทางตั้งมากกว่าทางราบ 2 คะแนน

-โครงสร้างขยายตัวในทางตั้ง 0 คะแนน

2) เป็นอาคารแบบโมเดิร์น ทันสมัยเพื่อให้เข้ากับกลุ่มเป้าหมาย และสอดคล้องกับแนวความคิดของโครงการ

-ลักษณะอาคารแบบโมเดิร์น ทันสมัย 4 คะแนน

-ลักษณะอาคารแบบโมเดิร์น เรียบง่าย 2 คะแนน

-ลักษณะอาคารไม่โมเดิร์น ล้าสมัย 0 คะแนน

3) มีช่องเปิดให้แสงธรรมชาติเข้าถึง เพื่อสร้างบรรยากาศให้เหมาะกับการเรียนรู้และสร้างสรรค์ช่วยให้เกิดการเชื่อมกันระหว่างพื้นที่ภายในและภายนอก ทำให้ผู้ใช้งานไม่รู้สึกอึดอัดและเป็นอิสระ

-มีช่องเปิดให้แสงธรรมชาติเข้าถึงได้ 4 คะแนน

-มีช่องเปิดให้แสงธรรมชาติเข้าถึงได้บ้าง 2 คะแนน

-ไม่มีช่องเปิดให้แสงธรรมชาติเข้าถึง 0 คะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7.2 การวิเคราะห์อาคาร

1.7.2.1.อาคารSCG experience



ภาพที่ 1.22 แสดงลักษณะภายนอกของอาคาร

ที่มา : https://thinkofliving.com/2014/03/20/scg-experience/

ที่ตั้ง : 1444 ซอยลาดพร้าว 87 (จันทราสุข) เขตบางกะปิ กรุงเทพฯ 10240

พื้นที่อาคารโดยประมาณ : 6,200 ตร.ม.

ลักษณะอาคาร : ภายนอกเป็นอาคารแบบโมเดิร์น เรียบเกลี้ยง มีการใช้ระนาบมาประกอบเป็นรูปอาคารมีลักษณะแปลกตา มีจุดเด่นในการเลือกใช้วัสดุ ภายในมีพื้นที่กว้างขว้าง มีการเล่นระดับของพื้นที่ในอาคาร ตรงกลางเจาะช่องแบบDouble space มีพื้นที่จัดกิจกรรมกลางแจ้ง และมีมุมมองที่เปิดเห็นสภาพแวดล้อมด้านนอก สามารถเลือกเปิดพื้นที่บริเวณกลางอาคาร หรือเชื่อมพื้นที่ด้านข้างอาคารไปยังด้านนอกได้

องค์ประกอบของโครงการ: พื้นที่หลักๆแบ่งเป็น 3 ชั้น

ชั้นที่ 1 เป็นส่วนที่จัดแสดงเกี่ยวบ้านพักอาศัยและนวัตกรรมต่างๆ มีร้านกาแฟสำหรับพักนั่งอ่านหนังสือและชมนิทรรศการ

ชั้นที่ 2 แสดงไอเดียการตกแต่งตามเทรนด์ ประกอบด้วยห้อง Lifestyle trend 4 ประเภท และห้องสมุดและห้องวัสดุสำหรับการออกแบบ การจัดแสดงครัวและสุขภัณฑ์ประเภทต่างๆ

ชั้นที่ 3 เป็นการให้ความรู้ทุกเรื่องที่เกี่ยวกับบ้าน ตั้งแต่โครงสร้าง งานระบบ งานตกแต่งด้วยวัสดุและเทคนิคต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะด้านในอาคาร



ภาพที่ 1.23 Double space **บริเวณทางเข้า**

ที่มา : http://yusabuy.com/



ภาพที่ 1.24 **พื้นที่นั่งเล่นและอ่านหนังสือ**

ที่มา : http://www.painaidii.com/diary/diary-detail/001340/lang/th/



ภาพที่ 1.25 **วอยด์รูปวงกลม เปิดพื้นที่แนวตั้งถึงชั้นที่2**

ที่มา : http://www.painaidii.com/diary/diary-detail/001340/lang/th/



ภาพที่ 1.26 **ห้องสมุด**

ที่มา : http://www.banidea.com/scg-experience-cdc/scg-experience-banidea-27/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7.2.อาคารศูนย์การเรียนรู้เมืองฉะเชิงเทรา (KCC)



ภาพที่ 1.27 แสดงลักษณะภายนอกของอาคาร

ที่มา :

ที่ตั้ง : 47/2 ซอยนรกิจ ตำบลหน้าเมือง อำเภอเมืองฉะเชิงเทรา ฉะเชิงเทรา 24000

พื้นที่อาคารโดยประมาณ : 7,680 ตร.ม.

ลักษณะอาคาร : เป็นอาคารทรงสี่เหลี่ยม สูง 4 ชั้น ตรงกลางอาคารเปิดพื้นที่แนวตั้งูงถึงชั้นบน ใช้เป็นโถงบันไดสำหรับแจกคนไปยังส่วนต่างๆ และยังใช้เป็นพื้นที่จัดนิทรรศการ โดยสามารถมองเห็นพื้นที่ส่วนนี้ได้จากทุกชั้น การจัดสรรพื้นที่ใช้สอยภายในอาคาร เป็นไปอย่างผสมผสาน แม้จะมีการแบ่งสัดส่วนชัดเจนแต่ยังคงมีความเชื่อมโยงกันอยู่ ด้วยการใช้กระจกหรือการกั้นทึบเพียงบางส่วน ผนังโดยรอบอาคารสามารถมองเห็นวิวด้านนอกได้ มีการใช้Facadeภายนอกของอาคาร กรองแสงที่จะเข้ามาภายใน

องค์ประกอบของโครงการ:

1.ห้องสมุดเด็ก	2.ห้องสมุดดนตรี
3.ห้องสมุดมีชีวิต	4.โรงละคร
5.พื้นที่อเนกประสงค์	6.ห้องจัดนิทรรศการ
7.หอประวัติศาสตร์ของเมืองฉะเชิงเทรา	8.โซนมัลติมีเดีย
9.ห้องสมุดไอที	10.ส่วนสำนักงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะอาคารภายใน



ภาพที่ 1.28 โถงบันได

ที่มา : http://www.sawasdee-padriew.com/review-kcc.html



ภาพที่ 1.29 ห้องสมุด

ที่มา : http://www.sawasdee-padriew.com/review-kcc.html



ภาพที่ 1.30 โซนมัลติมีเดีย

ที่มา : http://www.sawasdee-padriew.com/review-kcc.html



ภาพที่ 1.31 ห้องสมุด

ที่มา : http://www.sawasdee-padriew.com/review-kcc.html

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7.2 อาคารE โครงการคริสตัล ดีไซน์ เซ็นเตอร์ (CDC)



ภาพที่ 1.32 แสดงลักษณะอาคารภายนอก

ที่มา : https://pt-br.facebook.com/cdccrystalgrandballroom/

ที่ตั้ง : 1420/1 ถนนประดิษฐ์มนูธรรม แขวงคลองจั่น เขตบางกะปิ กรุงเทพฯ 10240

พื้นที่อาคารโดยประมาณ : 7,286 ตร.ม.

ลักษณะอาคาร : อาคารรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีรูปแบบที่ทันสมัย มี 3 ชั้น ระหว่างชั้นที่1 กับ 2 มีชั้นลอย ชั้นที่ 3 มีช่องเปิดขนาดใหญ่ มองลงมาเห็นด้านล่าง พื้นที่ภายในใช้เป็นร้านอาหารและห้องจัดเลี้ยง รูปทรงอาคารมีการยุบยื่นเพื่อเชื่อมกับพื้นที่ภายนอก ผนังอาคารเป็นกระจกเปิดมุมมองให้เห็นภายนอก ภายในมีการเล่นระดับความสูงของพื้นแต่ละชั้น สลับกับการเปิดพื้นที่โล่งเพื่อไม่ให้ภายในอาคารที่ทอดตัวในแนวยาวดูทึบตันจนเกินไป

องค์ประกอบของโครงการ: ห้องจัดเลี้ยง ร้านอาหาร สำนักงาน

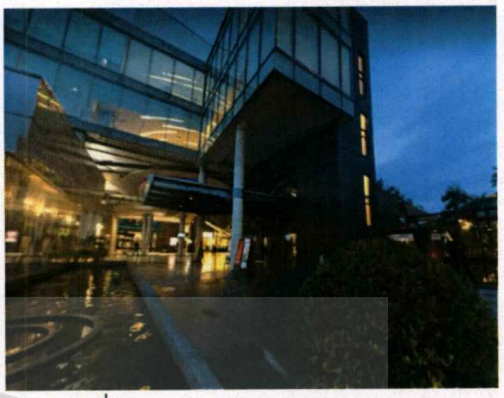
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะอาคารภายนอก



ภาพที่ 1.33 แสดงลักษณะอาคารภายนอก

ที่มา : https://goo.gl/mTFQL6



ภาพที่ 1.33 แสดงลักษณะอาคารภายนอก

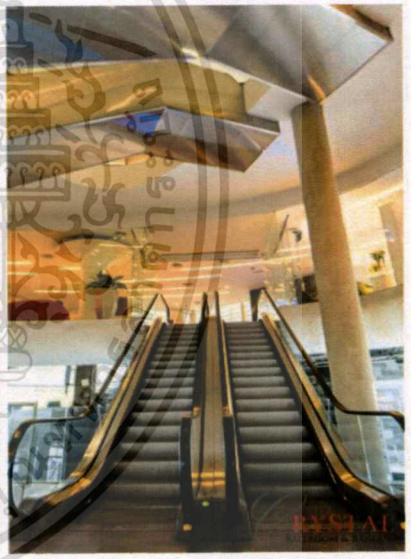
ที่มา : https://goo.gl/mTFQL6

ลักษณะอาคารภายใน



ภาพที่ 1.34 แสดงส่วนต้อนรับชั้นบน

ที่มา : https://www.facebook.com/cdccrystalgrandballroom/



ภาพที่ 1.35 แสดงบันไดเลื่อน

ที่มา : https://www.facebook.com/cdccrystalgrandballroom/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.36 แสดงลักษณะโถงทางเดิน

ที่มา : http://www.crystaldesigncenter.com/banquet/2-meeting-room/19-floor-plan/



ภาพที่ 1.37 แสดงลักษณะโถงทางเดิน

ที่มา : http://www.crystaldesigncenter.com/banquet/2-meeting-room/19-floor-plan/

อาคารE โครงการCDC มีการขยายตัวในแนวราบ ภายในมีพื้นที่กว้างขว้าง สะดวกต่อการจัดสรรพื้นที่ภายในให้มีฟังก์ชั่นที่ต่อเนื่องกันและเหมาะกับลักษณะของกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นภายในโครงการ อาคารไม่สูงมากสะดวกต่อการเชื่อมพื้นที่ในแนวตั้ง และรูปแบบอาคารมีลักษณะเป็นโมเดิร์น อาคารวางตัวในแนวนอนสามารถเปิดพื้นที่ไปยังภายนอกได้ เพื่อสะดวกต่อการจัดกิจกรรมกลางแจ้ง และลักษณะอาคารเข้ากับแนวความคิดของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางเปรียบเทียบอาคารทั้ง 3 แห่ง เพื่อพิจารณาการเลือกโครงการ

ลักษณะที่พึงประสงค์	อาคารที่ 1	อาคารที่ 2	อาคารที่ 3
ลักษณะโครงสร้างอาคารขยายตัวในทางราบ พื้นที่ภายในมีความกว้างขว้าง	2	3	4
เป็นอาคารแบบโมเดิร์นหรือร่วมสมัย	4	4	4
มีช่องแสงธรรมชาติ มีการเชื่อมกันระหว่างพื้นที่ภายในและภายนอก	3	2	4
รวม	9	9	12

4=เหมาะสมมาก 3=เหมาะสม 2=พอใช้ 1=ค่อนข้างไม่เหมาะสม 0=ไม่เหมาะสม

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบอาคารทั้ง 3 แห่ง เพื่อพิจารณาการเลือกโครงการ

จากตารางเปรียบเทียบการพิจารณาอาคารที่ใช้ในโครงการแสดงให้เห็นว่าอาคารที่ 3 คือ อาคาร อาคารE โครงการCDC มีความเหมาะสมมากที่สุดในการตั้งโครงการศูนย์ศิลปะกรุงเทพฯ เนื่องจากลักษณะอาคารที่มีการขยายตัวในแนวราบ ภายในมีพื้นที่กว้างขว้าง เหมาะกับลักษณะของกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นภายในโครงการ และรูปแบบอาคารเป็นโมเดิร์น เข้ากับแนวความคิดของโครงการศูนย์ศิลปะร่วมสมัย กรุงเทพฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8 องค์ประกอบของโครงการ

จากการศึกษาวัตถุประสงค์ของโครงการสามารถสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

วัตถุประสงค์	กิจกรรม	องค์ประกอบ
1.เป็นสถานที่ทำงานศิลปะสำหรับผู้ที่สนใจและผู้เริ่มต้น ที่ไม่มีพื้นที่รองรับในการทำงาน	-ลงทะเบียน ติดต่อสอบถาม -นั่งพักคอย -ทำกิจกรรมทางศิลปะ -วาดภาพและระบายสี -ปั้นดิน -ทำงานไม้ -ทำสิ่งทอ -ทำศิลปะสื่อผสม -ให้คำแนะนำในการออกแบบ	- โถงต้อนรับ -ที่พักคอย -สตูดิโอ -สตูดิโอวาดภาพ -สตูดิโอปั้นดิน -สตูดิโองานไม้ -สตูดิโอสิ่งทอ -สตูดิโอให้เช่า -สตูดิโออเนกประสงค์ -ห้องให้คำปรึกษา
2.เป็นสถานที่แบ่งปันและแลกเปลี่ยนความรู้ทางด้านศิลปะ	-ทำเวิร์คช็อป -ชมแกลลอรี่ -ทำกิจกรรมกลุ่ม -นั่งเล่นพักผ่อน -รับประทานขนมและเครื่องดื่ม	-พื้นที่ทำเวิร์คช็อป -พื้นที่จัดแสดงผลงาน -ลานอเนกประสงค์ -พื้นที่นั่งเล่น -คาเฟ่
3.เป็นสถานที่ให้ความรู้และประสบการณ์ทางด้านศิลปะแก่คนทั่วไป	-อ่านหนังสือ -ค้นคว้าข้อมูล -ชมนิทรรศการชั่วคราว -อบรม/สัมมนา	-ห้องสมุดศิลปะและวัสดุ -ห้องสมุดศิลปะและวัสดุ -พื้นที่จัดนิทรรศการชั่วคราว -ห้องอบรม

ตารางที่ 3 แสดงองค์ประกอบของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.9 ขอบเขตและขอบข่ายของโครงการ

จากการศึกษาองค์ประกอบของโครงการสามารถบอกถึงขอบเขตและขอบข่ายของโครงการ โดยสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

พื้นที่	ขอบข่าย	ขอบเขต
1.ส่วนต้อนรับ		
เคานเตอร์ต้อนรับ,ลงทะเบียน	•	•
ที่พักคอย	•	•
จุดรับฝากของ	•	-
2.ส่วนทำงานศิลปะ		
ห้องเรียนศิลปะเด็ก	•	•
สตูดิอเนกประสงค์	•	•
สตูดิโอปั้นดิน	•	•
สตูดิโอไม้	•	•
สตูดิโอให้เช่า	•	•
แกลลอรี่	•	•
ครีเอทีฟสเปซ	•	•
โรงปฏิบัติการปั้นดิน	•	•
โรงปฏิบัติการไม้	•	•
3.ส่วนการเรียนรู้		
ห้องสมุดและวัสดุ	•	•
ห้องให้คำปรึกษาด้านการออกแบบ	•	•
ห้องอบรม/สัมมนา/เวิร์คช็อป	•	•
พื้นที่จัดนิทรรศการชั่วคราว	•	-

ตารางที่ 4 แสดงขอบเขตและขอบข่ายของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่	ขอบข่าย	ขอบเขต
4.ส่วนบริการ		
คาเฟ่	•	•
ร้านขายอุปกรณ์และงานศิลปะ	•	-
ห้องน้ำ	•	-
5.ส่วนสำนักงาน		
โถงต้อนรับ	•	-
ที่พักคอย	•	-
ห้องรับรอง	•	-
ห้องผู้บริหาร	•	-
ห้องทำงาน	•	-
ห้องประชุม	•	-
ห้องน้ำ	•	-
โรงอาหาร	•	-
พื้นที่พักผ่อน	•	-
ห้องเก็บอุปกรณ์	•	-

ตารางที่ 4 แสดงขอบเขตและขอบข่ายของโครงการ (ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ข้อมูลทั่วไป และข้อมูลสนับสนุนโครงการ

2.1 ข้อมูลพื้นฐานของโครงการ

2.1.1 ความหมายของศิลปะ

คำว่า ศิลป (Art) มาจากภาษาละติน แปลว่า ความชำนาญ หรือทักษะ ในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาของอิตาลี คำว่า “ art ” นั้น หมายถึง สมาคมช่าง และคำว่า “ อาเต “ ARTE หมายถึง ฝีมือช่าง ทักษะ และการประดิษฐ์ทางการช่าง

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2541 ให้คำจำกัดความว่า ศิลปะ หมายถึง ผลแห่งพลังความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่แสดงออกมาในรูปลักษณ์ต่าง ๆ ให้ปรากฏซึ่งสุนทรียภาพ ความประทับใจ หรือ ความสะเทือนอารมณ์ ตามอัจฉริยภาพ พุทธิปัญญา รสนิยมและทักษะของแต่ละคน เพื่อความพอใจ ความรื่นรมย์ หรือเพื่อสนองตอบขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี หรือความเชื่อในลัทธิศาสนา

ศิลปะอาจรวมถึงงานในรูปแบบต่าง ๆ เช่น งานเขียน บทกวี การเต้นรำ การแสดง ดนตรี งานปฏิมากรรม ภาพวาด-ภาพเขียน การจักสาน หรือ อื่น ๆ แต่ส่วนใหญ่จะหมายถึงงานทางทัศนศิลปะ ได้แก่ ภาพวาด-ภาพเขียน งานประติมากรรม งานแกะสลัก รวมถึง conceptual art และ installation art ศิลปะนับว่าเป็นศาสตร์ที่มีประวัติศาสตร์ยาวนาน ตั้งแต่มีมนุษย์เกิดขึ้น ศิลปะเป็นผลงานที่เกิดจากการแสดงออกของ อารมณ์ ปัญญา และทัศนคติ รวมทั้งลักษณะความชำนาญของมนุษย์ ศิลปะจึงเป็นฝีมือทางการช่าง การแสดงออกมาให้ปรากฏขึ้นได้อย่างงดงาม และเกิดอารมณ์สะเทือนใจ เป็นกิจกรรมที่มนุษย์เป็นผู้สร้างสรรค์ แสดงออกจากความรู้สึกนึกคิดและอารมณ์ จากมโนภาพที่ได้จากความจริงหรือจากจินตนาการ โดยใช้ภาษาของศิลปะเป็นสื่อกลางให้ผู้อื่นสามารถเข้าใจในอุดมการณ์หรือความคิดนั้น งานศิลปะที่มีคุณค่าจึงสร้างสรรค์ขึ้นจากการแก้ปัญหาที่ต้องใช้สติปัญญาอันสูงส่ง จนเชื่อกันว่ามนุษย์เท่านั้นที่มีสติปัญญาจนถึงขั้นที่สามารถจะแก้ปัญหาสร้างสรรค์งานศิลปะได้ ทำให้ผลงานมีวิวัฒนาการเจริญต่อเนื่องเป็นลำดับ การสร้างสรรค์งานศิลปะในปัจจุบันมีแนวโน้มไปในทางเทคนิค ในการสร้างสรรค์และการแสดงออกของความคิดศิลปะจึงมีความหมายถึงการทำให้วิจิตรพิสดารต่าง ๆ รวมทั้งการใช้วัสดุและเครื่องมือในการสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีในปัจจุบัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปะในความหมายเฉพาะ

วิจิตรศิลป์ (Fine Arts หรือ Beaux' Art) เป็นคำที่บัญญัติกันขึ้นในคริศต์ศตวรรษที่ 18 เพื่อใช้เรียกงานศิลปะที่ทำขึ้นเพื่อประเทืองปัญญาและอารมณ์ แยกออกจากประยุกต์ศิลป์ (Applied Arts) ซึ่งเป็นศิลปะที่ทำขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอย และนับตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมา ก็เริ่มมีแนวโน้มที่จะไม่เรียกสิ่งที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยเพียงอย่างเดียวว่าศิลปะอีกต่อไป จะใช้คำว่า อุตสาหกรรม วิศวกรรม เทคโนโลยี หรือวิทยาศาสตร์ประยุกต์แทนแต่คำว่า ประยุกต์ศิลป์ก็ยังคงใช้อยู่ตลอดมา เพื่อเรียกงานศิลปะที่ผสมประโยชน์ใช้สอยเข้าไปด้วย เช่น เครื่องตกแต่งบ้าน สิ่งทอ เครื่องเคลือบดินเผา เครื่องถนิมพิมพาภรณ์ เป็นต้น

ในปัจจุบันนี้ เมื่อเราพูดถึงศิลปะคำเดียวจะหมายถึง เฉพาะศิลปะที่เป็นวิจิตรศิลป์เท่านั้น ส่วนงานศิลปะที่ทำขึ้นเพื่อจุดประสงค์อย่างอื่นจะเรียกว่า ประยุกต์ศิลป์ หรือเรียกจำแนกออกไปตามสาขา เช่น อุตสาหกรรมศิลป์ (Industrial Art) นิเทศศิลป์ (Communication Art) มัณฑนศิลป์ (Decorative Art) เป็นต้น ซึ่งหมายความว่าได้ประยุกต์ศิลปะหรือสุนทรียภาพเข้าไปในงานอุตสาหกรรม งานสื่อสารมวลชน หรืองานตกแต่ง

นอกจากนี้ คำว่า ศิลปะ ในความหมายที่แคบลง จะหมายถึง เฉพาะงานทัศนศิลป์ ซึ่งประกอบด้วยจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และงานสร้างสรรค์อื่นที่ใช้การเห็นเป็นปัจจัยในการรับรู้เท่านั้น ความหมายเฉพาะในข้อนี้จะเห็นได้จากนิทรรศการศิลปะที่จัดแสดงหรือประกวดกันทั่วไป หนังสือที่เขียนเกี่ยวกับศิลปะหรือสาขาวิชาในคณะที่เรียกเกี่ยวกับศิลปะตามวิทยาลัยหรือมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ซึ่งส่วนมากจะเกี่ยวจ้องกับทัศนศิลป์เพียงกลุ่มเดียว

ความหมายของทัศนศิลป์

ทัศนศิลป์ เป็นศัพท์ที่ได้รับการบัญญัติขึ้นไว้ในวงการศิลปะของประเทศไทยเมื่อประมาณ 20 ปี ที่ผ่านมา โดยแปลความหมายมาจากภาษาอังกฤษว่า Visual art จุดมุ่งหมาย สำคัญของการกำหนดความหมายก็คือ ต้องการจะแยกลักษณะการรับรู้ของมนุษย์เกี่ยวกับศิลปะให้ชัดเจน เพราะแต่เดิมเรื่องของศิลปะจะเกี่ยวข้องกับวิจิตรศิลป์ (Fine art) หรือศาสตร์ทางด้านความงามแทบทั้งสิ้น

ทัศนศิลป์เป็นคำที่ใช้กันอยู่ในแวดวงศิลปะ มีความหมายว่า ศิลปะที่สื่อความหมายและรับรู้ได้ด้วยการเห็น ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม และภาพพิมพ์ แสดงด้วยความหมายหรือร่องรอยที่ปรากฏเห็นได้รอยเหล่านี้อาจทำด้วยเครื่องมือ วัสดุ หรือวิธีการใด ๆ ก็ได้ การกินระ วางเนื้อที่ (Space art) โดยทางกายภาพ (ลักษณะทางภายนอกของสิ่งนั้น) จะเป็นคุณสมบัติเฉพาะของทัศนศิลป์ที่แตกต่างไปจากโสตศิลป์ (Audio art) และโสตทัศนศิลป์ (visual & audio art)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.2 ประเภทของศิลปะ

การแบ่งประเภทและสาขาของศิลปะ

2.1.2.1 แบ่งตามจุดมุ่งหมายของการสร้างงานศิลปะ

1) วิจิตรศิลป์ เป็นศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อสื่อความงามออกมาทางความรู้สึก สุทนรียภาพ อาจสื่ออารมณ์ที่สะเทือนใจ ซาบซึ้ง แฝงข้อคิดหรือให้ประสบการณ์ใหม่ๆแก่ผู้ชม

2) ประยุกตศิลป์ เป็นศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอย เช่น ภาพที่ใช้ตกแต่งอาคาร เครื่องเรือนเครื่องใช้ต่างๆ รูปทรง สีสัน ของผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม หรือเครื่องใช้ที่ทำขึ้นด้วยฝีมือประณีต ความสวยงามที่ประยุกต์รวมกับการใช้ประโยชน์ จะให้ความความกลมกลืนและความพอใจ ได้มากกว่าสิ่งของที่ใช้ประโยชน์เพียงอย่างเดียว

2.1.2.2 แบ่งตามลักษณะของสื่อในการแสดงออก

สื่อในการแสดงออก หรือ สื่อสุนทรียภาพ (ได้แก่ เส้น สี ปริมาตร เสียง ภาษา ฯลฯ) โดยงานศิลปะแต่ละสาขา จะแตกต่างกันออกไปตามการสื่อหรือแสดงออก แบ่งออกได้เป็น 5 สาขา คือ

1) จิตรกรรม (Painting) เป็นศิลปะที่แสดงออกด้วยการใช้สี แสง เงา และภาพ 2 มิติ

2) ประติมากรรม (Sculpture) เป็นศิลปะที่แสดงออกด้วยการใช้วัสดุ และปริมาตรของรูปทรง

3) สถาปัตยกรรม (Architecture) เป็นศิลปะที่แสดงออกด้วยการใช้วัสดุ โครงสร้าง และปริมาตรของที่ว่างกับรูปทรง มาประกอบรวมกันและสามารถใช้ประโยชน์ได้

4) วรรณกรรม (Literature) เป็นศิลปะที่แสดงออกด้วยการใช้ภาษา สื่อความคิดจินตนาการออกมาเป็นตัวอักษร

5) ดนตรีและนาฏกรรม (Music and Drama) เป็นศิลปะที่แสดงออกด้วยการใช้เสียงหรือภาษา และความเคลื่อนไหวของร่างกาย เพื่อสื่อท่าทาง อารมณ์

2.1.2.3 แบ่งตามลักษณะของการรับสัมผัส

ประสาทรับสัมผัสของมนุษย์ ประกอบด้วย ตา หู จมูก ลิ้น และกาย แต่การรับสัมผัสที่ให้ความพอใจในความงามหรือสุนทรียภาพระดับสูงมี 2 ทาง คือ ทางตา และทางหู แบ่งออกได้เป็น 3 สาขา คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1) ทัศนศิลป์ (Visual Arts) เป็นศิลปะที่รับสัมผัสด้วยการมองเห็น ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และสถาปัตยกรรม

2) โสตศิลป์ (Aural Arts) เป็นศิลปะที่รับสัมผัสด้วยการฟัง ได้แก่ ดนตรี และวรรณกรรม

3) โสตทัศนศิลป์ (Audio Visual Arts) เป็นศิลปะที่รับสัมผัสด้วยการฟังและการเห็นพร้อมกัน ได้แก่ นาฏกรรม การแสดง ภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการผสมผสานกันของวรรณกรรม ดนตรี และทัศนศิลป์ อาจเรียกว่า ศิลปะผสม (Mixed Art)

2.1.3 ศิลปะร่วมสมัย

คำว่า ร่วมสมัย หมายถึง เวลา สถานที่ และบุคคล ที่อยู่ในปัจจุบัน สะท้อนความสัมพันธ์และความเป็นไปในสังคมปัจจุบัน ใช้บ่งบอกช่วงเวลาหนึ่ง หรือช่วงเหตุการณ์สำคัญของช่วงเวลานั้นๆ ความร่วมสมัยบางอย่างจะมีให้เห็นในงานศิลปะของช่วงเวลาที่อยู่ร่วมกันหรือคาบเกี่ยวกันของแต่ล่ะช่วงเวลา

ศิลปะร่วมสมัย หมายถึง การนำแนวคิดของศิลปะสมัยเก่า กลับมาใช้ใหม่อีกครั้ง โดยนำมาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเรื่องราวหรือลวดลายบางส่วนให้มีความสอดคล้องกับปัจจุบันและทันสมัย แต่ยังคงความเป็นเอกลักษณ์ของแนวความคิดแบบเก่าอยู่ ศิลปะร่วมสมัยแบ่งกลุ่มตามจุดมุ่งหมายออกเป็น 3 กลุ่ม

1) ศิลปะเป็นภาษาแห่งความงาม

มีจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความงามหรือสุนทรียภาพ ซึ่งเป็นหลักแก่นแท้ของศิลปะ ความสวยงามนั้นเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เห็นได้จากงานศิลปะจากแต่ล่ะยุคที่มีแนวคิดและลักษณะที่แตกต่างกัน ปัจจัยสำคัญในการเปลี่ยนแปลงนี้คือเวลาและสถาที่ ในแต่ละช่วงเวลาและแต่ล่ะพื้นที่ ย่อมมีความคิดเห็นในเรื่องความงามที่ต่างกัน แต่ก็ยังมีความงามบางอย่างที่คงอยู่ทุกยุคทุกสมัย เป็นที่ยอมรับและยกย่องแม้ว่าเวลาจะผ่านไป

2) ศิลปะเป็นภาษาแห่งอารมณ์

มีจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นการแสดงออกของอารมณ์ ความรู้สึก ใช้ศิลปะในการระบาย ปลดปล่อย หรือสร้างพลังปลุกเร้า เป็นการแสดงออกอย่างตรงไปตรงมา เพื่อเน้นการแสดงออกทางอารมณ์เป็นหลัก ไม่เน้นความงามและถ่ายทอดเรื่องราว ใช้วิธีการดัดแปลงรูปทรง ให้บิดเบี้ยว ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง มีการใช้เส้นสายที่หยาบ สีสันที่สดมีความขัดแย้ง ตัดกันอย่างรุนแรง เช่น ลัทธิศิลปะแอ๊บสแตร็ก เอ็กซ์เพรสชั่นนิสม์

3) ศิลปะเป็นภาษาแห่งความคิด

มีความเชื่อว่าศิลปะคือเครื่องมือในการสื่อสาร ที่สื่อออกมาเป็นเรื่องราว มีความหมายเกี่ยวกับชีวิต สังคมและโลก มีจุดมุ่งหมายสะท้อนสังคมเพื่อยกระดับจิตใจ ให้ดีขึ้น โดยไม่มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวศิลปะวัตถุ แต่นำเสนอความคิดผ่านถ้อยคำ เอกสาร ภาพถ่าย วีดีโอ โทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ หรืออื่นๆ รวมถึงการใช้ตัวอักษรมาทดแทนหรือผสมกับภาษาภาพเพื่อสื่อความคิดหรือความหมาย

2.1.4 ความสำคัญของศิลปะที่มีผลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์

1) ศิลปะพัฒนาสมอง

ทำให้สมองพัฒนา เพราะมีจินตนาการ เด็กที่ทำงานศิลปะบ่อยๆ จะเป็นผู้มีความคิดริเริ่ม ช่างสังเกต ช่างจดจำ รู้จักคิด วางแผนการทำงาน มีความละเอียดรอบคอบ ประณีตบรรจง พิถีพิถัน มองเห็นในสิ่งที่คนอื่นอาจมองไม่เห็นได้ ช่วยให้มีความคิดแปลกใหม่ และคิดได้หลากหลาย

2) ศิลปะพัฒนาร่างกาย

ด้วยการใช้ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ อย่างมีสติ ดูเป็น ฟังเป็น รู้จักเลือกเฟ้นให้ได้ความรู้และคุณ ค่าที่ดีงาม พัฒนาการเคลื่อนไหวทางด้านกล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก และพัฒนาประสาทสัมพันธ์ระหว่างตากับมือ ให้มีความคล่องแคล่ว และมีความสามารถในการทำงาน

3) ศิลปะพัฒนาอารมณ์

มนุษย์นั้นมีทั้งความสุข ความทุกข์ การระบายความรู้สึกนึกคิด หรือความคับข้องใจออกมา จะช่วยให้จิตใจปลอดโปร่งและเข้มแข็งขึ้น โดยแสดงออกผ่านสื่อทางศิลปะ นักจิตวิทยาได้กล่าวไว้ว่า คนที่มีสุขภาพจิตดี จะสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความสุขความมั่นคงของจิตใจ ช่วยฝึกให้มีความสงบนิ่ง มีสมาธิจดจ่อกับการทำงาน ไม่เลื่อนลอย มีกำลังใจ ร่าเริง ผ่อนคลาย มีสุนทรียภาพ มีความมั่นใจ กล้าแสดงออกและมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง รวมทั้งสามารถควบคุมตัวเองได้

4) ศิลปะพัฒนาสังคม

ช่วยเชื่อมความสัมพันธ์ของคนในสังคมให้ดำเนินไปอย่างสงบสุข โดยใช้ศิลปะเป็นสื่อกลางในการทำกิจกรรมต่างๆร่วมกัน ทำให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยดี ไม่ก่อความเดือดร้อนต่อผู้อื่น รู้จักใช้วินัยในการดำรงชีวิต รู้จักช่วยเหลือเกื้อกูล แบ่งปัน คิดดีและชื่นชมในผลงานของผู้อื่น ก่อให้เกิดมิตรภาพและความสามัคคี

5) ศิลปะพัฒนาปัญญา

ทำให้เด็กมีความสามารถทางด้านความรู้ ความคิด ความเข้าใจ คิดวิเคราะห์ คิดหาเหตุผล คิดอย่างเป็นระบบ ช่วยพัฒนาความจำ รู้จักสรุปความ รู้จักแสวงหาความรู้เพิ่มเติม และสามารถนำความรู้นั้นมาใช้ได้ ด้วยการคิดเป็น แก้ปัญหาเป็น และดับทุกข์เป็นในที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6) ศิลปะพัฒนาภาษา

ช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษาเพิ่มขึ้น รู้จักคำศัพท์ใหม่ๆ สามารถลำดับเหตุการณ์ เรียบเรียง คำพูดในการบอกเล่าถึงผลงาน เลือกใช้ถ้อยคำที่เหมาะสมในการแบ่งปันประสบการณ์ต่างๆ ในการทำงาน และสามารถใช้วาจาในทางที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเอง ช่วยเหลือเกื้อกูล สร้างสรรค์สังคมและสิ่งแวดล้อม

7) ศิลปะเพื่อการบำบัด

การบำบัดด้วยศิลปะ (Art Therapy) หมายถึงการใช้กิจกรรมศิลปะ หรือผลงานศิลปะ เพื่อวิจัยหาข้อบกพร่องของบุคคลที่กลไกการทำงานของร่างกายหย่อนสมรรถภาพ มีสาเหตุมาจากความผิดปกติบางประการของกระบวนการทางจิตและเพื่อใช้กิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมช่วยในการรักษา เพื่อช่วยฟื้นฟูหรือบรรเทาข้อบกพร่องของร่างกายหรือจิตใจ

2.1.5 การสร้างงานศิลปะด้วยสื่อและเทคโนโลยี

การสร้างงานศิลปะด้วยสื่อและเทคโนโลยี จัดเป็นการสร้างสรรค์ด้วยวิธีการใหม่ ในอดีตประเภทและสาขาต่าง ๆ ของศิลปะ จะแบ่งตามวัสดุและเทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์ ปัจจุบันสังคมให้ความสนใจในผลงานและความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน ทำให้เกิดการค้นคว้าหารูปแบบการสร้างงานใหม่ๆ

1) การสร้างงานศิลปะด้วยการปะติด

เป็นการนำวัสดุจริง เช่น กระดาษ ผ้า มาจัดวางร่วมกับภาพที่เขียน ทำให้เกิดการผสมผสานระหว่างพื้นผิวจากการเขียนภาพกับพื้นผิวจากวัสดุ

2) การสร้างงานศิลปะแบบสื่อผสม (Mixed media art)

เป็นการนำเอาสื่อต่าง ๆ ทางทัศนศิลป์มาผสมผสานกันให้เหมาะสม เกิดความสวยงามและอิสระทางความคิด เสริมสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ เป็นงานที่ผสมผสานสื่อหลาย ๆ ประเภทเข้าด้วยกัน ได้แก่ งานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ หรืองานวาดเส้น ศิลปะสื่อผสมอาจมีลักษณะ เป็น 2 มิติ หรือ 3 มิติ ก็ได้

3) การสร้างงานโดยการทดลอง

การทดลองเรื่องสี เป็นกิจกรรมทางศิลปะที่ช่วยพัฒนาความคิด การศึกษา ค้นคว้า

4) การสร้างงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์

การสร้างงานศิลปกรรมด้วยคอมพิวเตอร์ หรือกราฟิกอาร์ต สามารถสร้างสรรค์ได้ทั้งสื่อภาพ เสียง ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว เป็นลักษณะสื่อผสมในอีกรูปแบบหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.6 ศิลปะกับการพัฒนาสมองมนุษย์

ศิลปะ คือ สิ่งจรรโลงใจของมนุษย์ ทำให้มีจิตใจที่อ่อนโยน สงบ และไม่หยาบกระด้าง เราใช้ศิลปะบางสาขาในการช่วยเยียวยาความเจ็บป่วยของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นการเจ็บป่วยทางร่างกายหรือจิตใจ นอกจากนี้นักวิทยาศาสตร์ด้านสมอง (neuroscientist) ยังค้นพบว่าปัจจัยหนึ่งที่ทำให้มนุษย์ฉลาด คือ เซลล์สมองที่มาต่อเชื่อมกันเป็นวงจรประสาท (neural circuit) ยิ่งเซลล์เหล่านี้ต่อเชื่อมกันเป็นวงจรและจัดระเบียบกันได้ดีมากเท่าใดก็จะทำให้ประสิทธิภาพของสมองมีมากขึ้นเท่านั้น ปัจจัยที่ทำให้เซลล์สมองเรียงเชื่อมต่อกันเป็นวงจรที่สมบูรณ์ ได้ก็คือการกระตุ้นประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของมนุษย์ การกระตุ้น การฝึกแก้ปัญหาและฝึกจินตนาการ

การทำกิจกรรมทางศิลปะทำให้เกิดการพัฒนาจินตนาการของมนุษย์ ก่อให้เกิดความอ่อนโยนทางอารมณ์ เกิดสุนทรียภาพและความประทับใจ การทำกิจกรรมที่เกิดการเคลื่อนไหวยังช่วยเรื่องกล้ามเนื้ออีกด้วย กิจกรรมศิลปะก่อให้เกิดการเชื่อมต่อกันของเซลล์สมองในส่วนที่รับผิดชอบเกี่ยวกับจินตนาการ ความซาบซึ้งประทับใจ การเคลื่อนไหวประสานกันของมือ แขน ขาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะ ช่วยกระตุ้นทั้งสมองส่วนหน้า (cerebral cortex) สมองส่วนกลาง (parietal lobe) สมองน้อย (cerebellum) หรือสมองเกี่ยวกับอารมณ์ (amygdala)

การเรียนรู้ศิลปะ เป็นกิจกรรมการเรียนที่มีประโยชน์ต่อการพัฒนาผู้เรียนในหลายด้าน ช่วยให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะยังช่วยพัฒนาผู้เรียน ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้

2.1.7 ศูนย์การเรียนรู้

ศูนย์การเรียนรู้ หมายถึง การจัดสรรพื้นที่สำหรับการเรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเอง และมีสื่อการเรียนในรูปแบบสื่อประสม ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเข้าใจมากขึ้น มีแนวคิดมาจากการศึกษาระบบเปิด ในช่วงปี ค.ศ.1960 ถึง ค.ศ.1970 โดยการให้ผู้เรียนมีโอกาสในการเรียนรู้ด้วยตนเองเพิ่มขึ้น เพื่อส่งเสริมการทำกิจกรรมด้วยตนเองหรือกลุ่ม การจัดพื้นที่สามารถจัดภายในห้องเรียนหรือห้องปฏิบัติการ ประกอบด้วยสื่อการเรียน เช่น หนังสือ รูปภาพ วัสดุอุปกรณ์อิเลกทรอนิกส์ เทปเสียง ทีวีมอนิเตอร์ เครื่องเล่นแถบวีดีทัศน์ เครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นต้น สื่อการเรียนที่ประจำในแต่ละศูนย์จะอยู่ในรูปแบบสื่อประสมที่แยกตามกิจกรรม หรือเป็นชุดการเรียนก็ได้

แหล่งเรียนรู้ หมายถึง แหล่ง หรือ ที่รวม ซึ่งอาจเป็นสถานที่ หรือศูนย์รวมที่ประกอบด้วย ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ และกิจกรรมที่มีกระบวนการเรียนรู้ หรือกระบวนการการเรียนการสอน ที่มีรูปแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แตกต่างจากกระบวนการเรียนการสอนที่มีครูเป็นผู้สอน หรือศูนย์กลางการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ที่มีกำหนดเวลาเรียนยืดหยุ่น สอดคล้องกับความต้องการและความพร้อมของผู้เรียน การประเมินและการวัดผลการเรียนมีลักษณะเฉพาะที่สร้างขึ้นให้เหมาะสมกับการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็นรูปแบบเดียวกันกับการประเมินผลในชั้นหรือห้องเรียน

แหล่งเรียนรู้ตามมาตรา 25 ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์การกีฬาและนันทนาการ แหล่งข้อมูลและแหล่งการเรียนรู้อื่น เป็นต้น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ)

2.1.7.1 ข้อดีของศูนย์การเรียนรู้

1) เรียนตามอัตราการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคนหรือภายในกลุ่ม (Self-Pacing) ช่วยให้ผู้เรียนเรียนตามความต้องการความสามารถของแต่ละคนหรือผู้เรียนภายในกลุ่ม

2) เรียนรู้อย่างกระฉับกระเฉง ช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในประสบการณ์การเรียน การตอบสนอง และให้ผลย้อนกลับทันที

3) บทบาทของผู้สอน เปลี่ยนบทบาทของผู้สอนมาเป็นผู้แนะนำและคอยช่วยเหลือ

4) กระบวนการกลุ่ม ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่ม ภาวะเป็นผู้นำยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

2.1.7.2 ข้อจำกัดของศูนย์การเรียนรู้

1) ต้นทุนมาก การวางแผน การจัดสร้างศูนย์ การรวบรวมวัสดุต้องใช้เวลามาก รวมทั้งการซื้อวัสดุอุปกรณ์ การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียน ต้องใช้เงินจำนวนมาก

2) การจัดการ ผู้สอนที่จัดการศูนย์การเรียนรู้ต้องมีการจัดระบบ การจัดการห้องเรียนที่ดี

2.1.7.3 การประยุกต์ใช้ศูนย์การเรียนรู้

1) ศูนย์การเรียนสามารถนำไปใช้กับทุกระดับการศึกษา ทุกรายวิชา

2) ศูนย์ฝึกทักษะ ศูนย์นี้ให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะเพิ่มขึ้น โดยได้รับการสอนจากบทเรียนผ่านสื่อหรือวิธีการอื่นมาก่อน ทักษะพื้นฐานจะทำให้ฝึกและปฏิบัติในศูนย์จนทำให้มีความชำนาญด้วยตัวผู้เรียนเอง

3) ศูนย์ความสนใจ เป็นศูนย์ที่สร้างขึ้นมาเพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจใหม่ๆ และให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

4) ศูนย์สอนเสริม เป็นศูนย์ที่จะช่วยผู้เรียนที่ต้องการช่วยเสริมความรู้หรือทักษะที่ยังไม่เพียงพอจากการเรียนปกติ หรือแยกผู้เรียนที่ต้องการความช่วยเหลือเป็นพิเศษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5) ศูนย์เพิ่มพูนความรู้ ศูนย์นี้จะกระตุ้นประสบการณ์การเรียนรู้เพิ่มขึ้นหลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนหรือทำกิจกรรมบรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้แล้ว เช่น ผู้เรียนที่มีความสามารถสูงเรียนบทเรียนคณิตศาสตร์จบแล้ว แต่ยังมีเวลาให้ไปเรียนในศูนย์นั้นที่มีบทเรียนยากเพิ่มขึ้น หรือมีกิจกรรมอื่นให้ทำเพิ่มความชำนาญ หรืออาจจะเป็นศูนย์ที่มีคอมพิวเตอร์ที่มีเกมทางคณิตศาสตร์

6) ศูนย์สำรอง อาจจะมีศูนย์สำรองไว้ในกรณีที่มีศูนย์แยกกิจกรรม เมื่อผู้เรียนทำกิจกรรมในศูนย์ใดเสร็จแล้วจะเข้าไปทำกิจกรรมในศูนย์อื่น แต่ศูนย์นั้นยังไม่ว่างเนื่องจากผู้เรียนในศูนย์นั้นยังทำกิจกรรมไม่เสร็จ ก็ให้มารอในศูนย์สำรองนี้โดยมีกิจกรรม ที่สอดคล้องกับเรื่องที่ศึกษาเตรียมไว้อาจเป็นกิจกรรมในลักษณะผ่อนคลาย ซึ่งจะทำให้ไม่ว่างในขณะ ที่รอหรือรบกวนผู้ที่กำลังทำกิจกรรมในศูนย์อื่น

2.1.8 รายละเอียดองค์ประกอบพื้นฐาน

2.1.8.1 หลักสูตรการเรียนศิลปะ

เป็นการเรียนรู้พื้นฐานการลงสีและวาดรูป สำหรับผู้เริ่มต้นที่ยังไม่มีพื้นฐาน เพื่อฝึกทักษะหรือเป็นงานอดิเรก โดยให้ผู้ที่สนใจได้มาลองหาประสบการณ์และความรู้ร่วมกันกับผู้เรียนอื่นๆ

หลักสูตรศิลปะเด็ก อายุ 6-12 ปี ทำศิลปะเพื่อให้เกิดจินตนาการ ให้เด็กเกิดความสนุกและปลูกฝังให้คิดอย่างสร้างสรรค์ เด็กวัยนี้สามารถดูแลช่วยเหลือตัวเองได้ระดับหนึ่งและสามารถคิดหาวิธีแก้ปัญหาอย่างง่ายๆได้ด้วยตนเอง

ระยะเวลา เรียน 4 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง 30 นาที

ครั้งที่ 1 : วาดภาพระบายสี แบบ 2 มิติ ตามความชอบและสนใจ

ครั้งที่ 2 : สร้างงาน 3 มิติ ประเภทงานประดิษฐ์ ให้เด็กได้เลือกวัสดุมาใช้ด้วยตนเอง

ครั้งที่ 3 : เรียนรู้เรื่องสี การผสมสีให้เกิดเป็นสีต่างๆ

ครั้งที่ 4 : วาดภาพระบายสี 2 มิติ

หลักสูตรวาดเส้น

ระยะเวลา เรียน 4 ครั้ง ครั้งละ 3 ชั่วโมง

ครั้งที่ 1 : แนะนำอุปกรณ์ สอนเกี่ยวกับรูปร่าง รูปทรง และการร่างภาพ

ครั้งที่ 2 : การร่างภาพจากวัตถุที่เห็น

ครั้งที่ 3 : การร่างภาพจากจุดอ้างอิง การให้ระยะใกล้ ไกล

ครั้งที่ 4 : การให้แสงเงา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลักสูตรสีน้ำ

ระยะเวลา เรียน 6 ครั้ง ครั้งละ 3 ชั่วโมง

ครั้งที่ 1 : แนะนำอุปกรณ์ สอนพื้นฐาน เทคนิคสีน้ำ สอนวงจรสี และการผสมสี

ครั้งที่ 2 : สอนร่างภาพ ระบายสีตามวัตถุที่เห็น

ครั้งที่ 3 : การให้แสงเงา พื้นผิวของวัตถุ

ครั้งที่ 4 : วาดภาพระบายสีหุ่นนิ่ง

ครั้งที่ 5 : วาดภาพ ระบายสีทัศนียภาพ

ครั้งที่ 6 : วาดภาพ ระบายสีทัศนียภาพ

หลักสูตรสีน้ำมันหรือสีอะคริลิค

ระยะเวลา เรียน 6 ครั้ง ครั้งละ 3 ชั่วโมง

ครั้งที่ 1 : แนะนำอุปกรณ์ สอนพื้นฐานและเทคนิคสีน้ำมัน

ครั้งที่ 2 : เทคนิคเขียนภาพแบบจุดสี และเขียนภาพแบบทิ้งทีแปรง โดยใช้หุ่นนิ่ง

ครั้งที่ 3 : วาดภาพวัตถุเหมือนจริง จากหุ่นนิ่ง

ครั้งที่ 4 : วาดภาพวัตถุเหมือนจริง จากธรรมชาติ

ครั้งที่ 5 : วาดทัศนียภาพ

ครั้งที่ 6 : วาดทัศนียภาพ

2.1.8.2 หลักสูตรการเรียนปั้นดิน

ให้คำแนะนำและสอนเทคนิค วิธีการต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปพัฒนาและประยุกต์ใช้ต่อไปได้ในอนาคต และให้ผู้เรียนได้ลงมือทำชิ้นงานด้วยตนเองทุกขั้นตอนเพื่อสามารถนำความรู้ที่เรียนไปใช้ได้จริง

ระยะเวา เรียนทั้งหมด 8 ครั้ง ครั้งละ 3 ชั่วโมง

ครั้งที่ 1 : อธิบายเกี่ยวกับดินที่ใช้ในการทำเซรามิค สอนนวดดินด้วยวิธีต่างๆ สอนการใช้อุปกรณ์การปั้นขึ้นรูป ด้วยเทคนิค hand forming (hand forming คือเทคนิคพื้นฐานของการขึ้นรูป) และการเชื่อมดินเข้าด้วยกัน

ครั้งที่ 2 : สอนการขึ้นรูปด้วยการใช้แป้นหมุน

ครั้งที่ 3 : สอนปั้นด้วยเทคนิครีดแผ่น สอนการทำดินให้เป็นแผ่นแล้วประกอบขึ้นงานให้เป็นรูปทรงตามต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ครั้งที่ 4 : สอนการประกอบกันให้เป็นรูปร่าง รูปทรง สอนการพิมพ์ลาย วาด ขูด ขีดให้เกิดเป็นลวดลาย

ครั้งที่ 5 : สอนการปั้นแบบผสมผสานเทคนิค

ครั้งที่ 6 : สอนการลงสี และเผาครั้งที่1

ครั้งที่ 7 : สอนตัดแต่ง ลบเหลี่ยมมุม สอนทำการแคลือบแบบต่างๆ และเผาครั้งที่ 2

ครั้งที่ 8 : รับผลงาน และให้ผู้เรียนเขียนแนวความคิดของผลงาน ถ่ายรูปร่วมกัน แล้วนำไปจัดแสดงในแกลอรี่

ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ดินที่ใช้ในงานปั้น มี 2 แบบ ได้แก่

1.ดินเหนียว

เหมาะกับการขึ้นรูปด้วยมือ สามารถปรับรูปทรงได้หากยังมีความชื้นอยู่ พื้นผิวจะไม่เนียนมีความหยาบ ทำลวดลายต่างๆ ได้ง่าย สีของดินจะขึ้นอยู่กับแร่ธาตุในดินตามแหล่งดิน (ในประเทศไทยมีแหล่งดินอยู่ที่โคราช ราชบุรี และลำปาง)

2.ดินขาว

มีลักษณะเป็นสีขาวตั้งแต่ต้นไปจนถึงหลังจากการเผาแล้ว มีเนื้อดินที่เนียน เป็นสีขาว มีความมัน เหมาะกับการขึ้นรูปด้วยแม่พิมพ์ พบได้ที่ลำปาง ระนอง หรือนำเข้าจากประเทศจีน ส่วนมากใช้ทำเครื่องเคลือบ เครื่องกระเบื้อง (Porcelain)

2.1.8.3 หลักสูตรการเรียนทำงานไม้

สอนทักษะและเทคนิคในการทำงานไม้ขนาดเล็กด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปสร้างชิ้นงานหรือนำไปประยุกต์ใช้ได้

ระยะเวลา เรียน 6 ครั้ง ครั้งละ 3 ชั่วโมง

ครั้งที่ 1 : แนะนำการใช้เครื่องมือ และลักษณะของไม้แต่ละชนิดที่จะนำมาใช้งาน สอนการวัด ตัด ชิ้นงานตามแบบ

ครั้งที่ 2 : สอนการต่อไม้ เข้าเดือย

ครั้งที่ 3 : สอนการตัด เจาะ ฉลุ เพื่อการตกแต่ง

ครั้งที่ 4 : สอนการกลึง แกะสลัก เพื่อการตกแต่ง

ครั้งที่ 5 : สอนการทำสีหรือย้อมสีธรรมชาติ

ครั้งที่ 6 : สอนการประกอบชิ้นงานและขัดผิว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.8.3 หลักสูตรการเรียนสิ่งทอ

ระยะเวลา เรียน 4 ครั้ง ครั้งละ 3 ชั่วโมง

ครั้งที่ 1 : สอนเกี่ยวกับวัสดุที่นำมาใช้

ครั้งที่ 2 : สอนการขึ้นรูปเป็นผืน(ถัก,ทอ)

ครั้งที่ 3 : สอนการปักลาย เพ้นท์ลาย

ครั้งที่ 4 : สอนการฟอกสีและย้อมสี

ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

สิ่งทอ (Textile) คำนิยามเดิมจะหมายถึงเฉพาะผ้าทอเท่านั้น แต่ในปัจจุบันมีการขยายความหมายครอบคลุมถึงเส้นใย ด้าย ผืนผ้า หรือผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากเส้นใย เส้นด้าย หรือผืนผ้าด้วย สิ่งทอสามารถแยกตามประเภทการใช้งานเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ กลุ่ม สิ่งทอทั่วไป (Conventional textiles) และ สิ่งทอเฉพาะทาง (Technical textiles)

1) สิ่งทอทั่วไป (Conventional textiles)

สิ่งทอทั่วไปนั้นครอบคลุมถึง สิ่งทอที่มีการขึ้นรูปตามปกติจากเส้นใยเป็นเส้นด้าย ไปจนถึงการถักทอขึ้นรูปเป็นผืนผ้า ลักษณะของผลิตภัณฑ์ขึ้นอยู่กับการนำไปใช้เช่น เชือก ซึ่งเกิดจากการขึ้นรูปจากเส้นใย ผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่มักอยู่ในรูปของเสื้อผ้า

กระบวนการผลิตสิ่งทอเป็นกระบวนการต่อเนื่องของหลายๆกระบวนการ เริ่มตั้งแต่การผลิตเส้นใย (Fiber formation) การขึ้นรูปเป็นเส้นด้าย (Yarn spinning) การขึ้นรูปสิ่งทอ (Textile formation) และการตกแต่งสำเร็จ (Finishing) อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องจึงมีทั้งอุตสาหกรรมที่ผลิตเส้นใย (ในกรณีของเส้นใยประดิษฐ์) ซึ่งถือว่าเป็นอุตสาหกรรมต้นน้ำ (upstream) อุตสาหกรรมปั่นด้าย และอุตสาหกรรมถักทอผ้า ซึ่งถือว่าเป็นอุตสาหกรรมกลางน้ำ (midstream) และสุดท้ายอุตสาหกรรมฟอกย้อมและตกแต่ง ซึ่งเป็นอุตสาหกรรมปลายน้ำ (downstream) ส่วนการผลิตเสื้อผ้านั้น ถือว่าเป็นอีกกระบวนการหนึ่ง ที่แยกออกมาเนื่องจากเป็นการนำเอาสิ่งทอ ไปออกแบบและตัดเย็บตามรูปแบบที่ต้องการ

2) สิ่งทอเฉพาะทาง (Technical textiles)

สิ่งทอเฉพาะทาง (Technical textiles) เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีสมบัติที่เหมาะสม กับการนำไปใช้งานที่นอกเหนือไปจากสิ่งทอทั่วไป ตัวอย่างของผลิตภัณฑ์สิ่งทอเฉพาะทางได้แก่ ถุงลมนิรภัย เข็มขัดนิรภัย ผ้าอ้อมสำเร็จรูป เสื้อเกราะกันกระสุน มีกระบวนการผลิตที่แตกต่างออกไป ซึ่งมักเป็นการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์โดยตรงจากเส้นใย ซึ่งเรียกว่าผ้าไม่ถักไม่ทอ หรือ นอนวูฟเวน (nonwoven) เหล่านี้กำลังมีการขยายตัวค่อนข้างสูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.8.4 ห้องสมุด

คือแหล่งสารนิเทศ บริการทรัพยากรสารนิเทศในรูปแบบต่างๆ เช่น หนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ จุลสาร กฤตภาค วัสดุเทป และโทรทัศน์ ซีดีรอม วีซีดี ดีวีดี โดยมีบรรณารักษ์เป็นผู้ดำเนินงาน และบริหารงานต่างๆ ในห้องสมุด โดยจัดระบบเป็นหมวดหมู่ และระเบียบเรียบร้อย เพื่อให้ผู้ใช้ห้องสมุดมีความสะดวกสืบค้นได้ง่ายและตรงกับความต้องการ

ห้องสมุดในปัจจุบัน ทำหน้าที่เก็บรวบรวม จัดระบบ เพื่อให้บริการสื่อสารนิเทศต่าง ๆ ตลอดจนถึงเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีทางการสื่อสาร อีกทั้งยังมีเครื่องมือในการค้นหาและดำเนินการให้บริการสื่อต่างๆ เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้ใช้ห้องสมุด

ความสำคัญของห้องสมุด

1) ห้องสมุดเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ และวิชาการต่าง ๆ ที่สามารถค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมได้ตลอดเวลา

2) ห้องสมุดเป็นแหล่งที่สามารถเลือกหาความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร ได้อย่างหลากหลาย ตามความสนใจและความต้องการของตนเอง

3) ห้องสมุดช่วยให้เป็นผู้ที่ทันต่อเหตุการณ์ เนื่องจากข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ และวิชาการต่าง ๆ เกิดขึ้นใหม่ตลอดเวลา

4) ห้องสมุดช่วยให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เกิดนิสัยรักการอ่าน และการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เกิดความรู้อันเป็นรากฐานในการค้นคว้าวิจัยสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ

5) ห้องสมุดช่วยปลูกฝังให้เป็นพลเมืองดี เป็นนักประชาธิปไตย มีจรรยาบรรณรู้จักปฏิบัติตนตามกฎเกณฑ์ของสังคม มีความรับผิดชอบ รู้เท่าทันโลก

วัตถุประสงค์หลักทั่วไปของห้องสมุด

1) เพื่อการศึกษา

ห้องสมุดเป็นแหล่งรวบรวมความรู้ สามารถให้ผู้คน รู้จักศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดความรู้เพิ่มเติมจากการเรียน คนทั่วไปนอกเหนือจากนักเรียน นักศึกษาก็สามารถใช้ห้องสมุดศึกษาหาความรู้ได้ตลอดชีวิต

2) เพื่อให้ความรู้และข่าวสาร

ห้องสมุดเป็นสถานที่สำหรับศึกษาวิทยาการต่างๆ และติดตามข่าวความเคลื่อนไหวทั้งภายในและภายนอกประเทศทั่วโลก ให้คนรู้จักข่าวสารที่ทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ช่วยพัฒนาประเทศต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) เพื่อใช้ในการค้นคว้า

ในห้องสมุด มีสารนิเทศมากมาย เพื่อให้บริการแก่ผู้ใช้ เหมาะสำหรับเป็นเครื่องมือในการวิจัย ผู้ที่จะทำการวิจัย จำเป็นต้องใช้ข้อมูลเบื้องต้นจากเรื่องที่มีอยู่แล้ว

4) เพื่อจรรโลงใจมนุษย์

การอ่านหนังสือ นอกจากการได้ความรู้แล้ว ยังทำให้ผู้อ่านมีความสุข จากความซาบซึ้งในความคิดที่ดีงาม ให้ความจรรโลงใจในสิ่งที่ดีแก่ผู้อ่าน ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ให้ทำประโยชน์ต่อสังคม ทำให้เกิดจินตนาการ ให้ความบันเทิงเบาสมอง ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และปลูกสำนึกรักการอ่าน

5) เพื่อนันทนาการ

การพักผ่อนหย่อนใจเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิตมนุษย์ที่ต้องการพัก ผ่อนคลายความตึงเครียด เกิดความเพลิดเพลินใจ สบายใจ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 กรณีศึกษา

2.2.1 กรณีศึกษาเปรียบเทียบ

1) ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC)

ที่ตั้ง : อาคารไปรษณีย์กลางบางรัก เลขที่1160 ถนนเจริญกรุง แขวงบางรัก เขตบางรัก กรุงเทพฯ 10501

พื้นที่ : 9,000 ตารางเมตร (5 ชั้น)



ภาพที่ 2.1 อาคารTCDC บางรัก

ที่มา : goo.gl/2b8RdW

จุดประสงค์ของโครงการ

1) สร้างโอกาสให้ประชาชนได้เข้าถึงความรู้ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ใหม่ๆและเปิดโอกาสให้ประชาชนได้สัมผัส และสนุกกับประสบการณ์

2) เพื่อศึกษาวิจัยและการร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐ เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3) สนับสนุนกิจกรรมเพื่อการสร้างเครือข่ายการพัฒนาธุรกิจสร้างสรรค์และการสนับสนุนให้เกิดการนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ในการพัฒนาธุรกิจของภาคเอกชนและบริการของภาครัฐ

4) เป็นแหล่งเรียนรู้ด้านการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์

5) ผลิตสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อมัลติมิเดีย ที่ช่วยกระตุ้นจินตนาการสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมการเรียนรู้ในวงกว้าง เพื่อสร้างสังคมที่ตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์และสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาในมิติต่างๆ

แนวความคิดในการออกแบบ

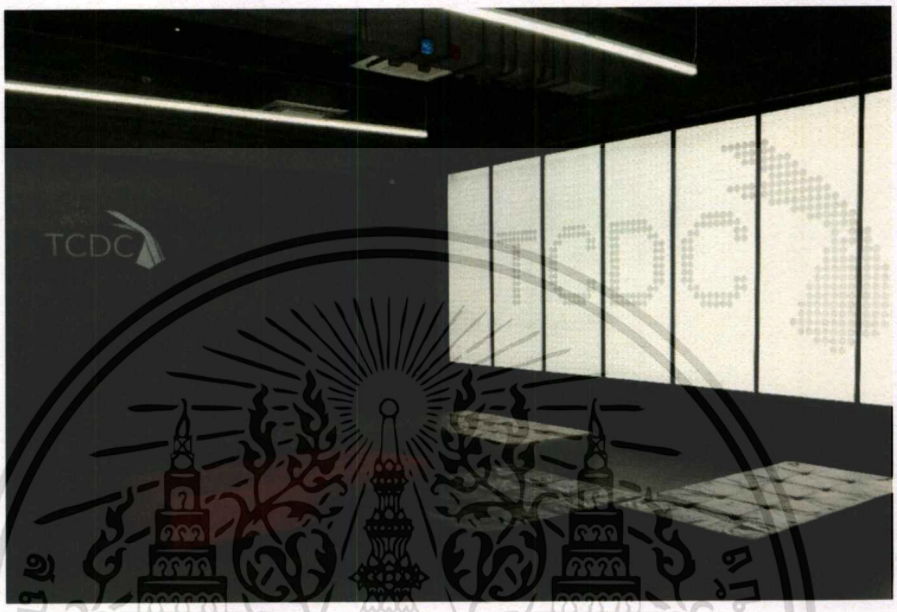
“Dance with your imagination & Change your life” โลดแล่นไปกับจินตนาการเพื่อเปลี่ยนชีวิตคุณ มีพื้นที่ให้กับดีไซเนอร์รุ่นใหม่ ได้คิด ได้ออกแบบ ได้ลงมือทำการสร้างสรรค์ผลงานชของตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบของโครงการ

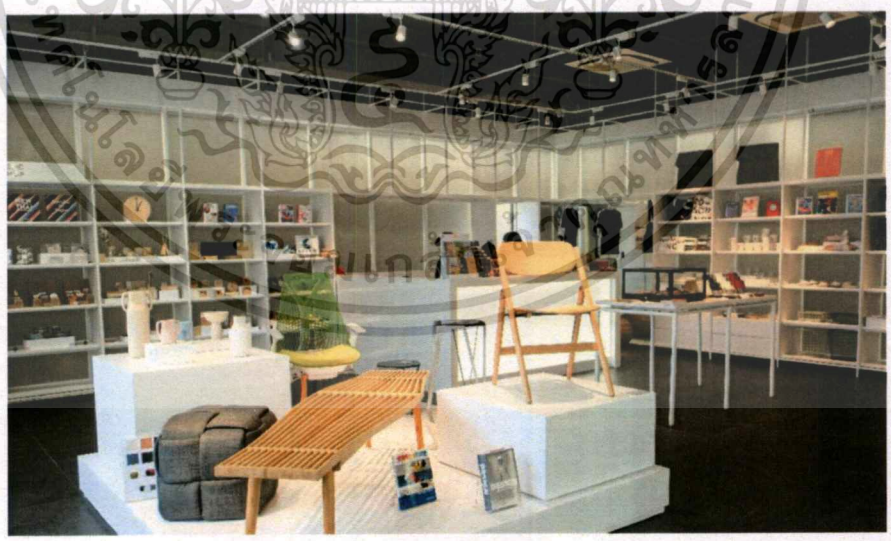
ชั้นที่ 1 Gallery พื้นที่สำหรับการจัดนิทรรศการหมุนเวียน

Shop ขายผลงานออกแบบจากไทยและต่างประเทศ



ภาพที่ 2.2 พื้นที่จัดนิทรรศการหมุนเวียน

ที่มา : https://www.mangozero.com/tcdc-bangrak-post-office-new-branch/



ภาพที่ 2.3 พื้นที่ร้านค้า

ที่มา : https://www.mangozero.com/tcdc-bangrak-post-office-new-branch/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 2 Auditorium **พื้นที่สำหรับจัดกิจกรรม การบรรยายและประชุมเชิงปฏิบัติการ**
ส่วนสำนักงาน TCDC
ศูนย์รวมวัสดุและนวัตกรรมการออกแบบจากไทยและต่างประเทศ



ภาพที่ 2.4 **ศูนย์รวมวัสดุและนวัตกรรม**
ที่มา : https://www.mangozero.com/tcdc-bangrak-post-office-new-branch/

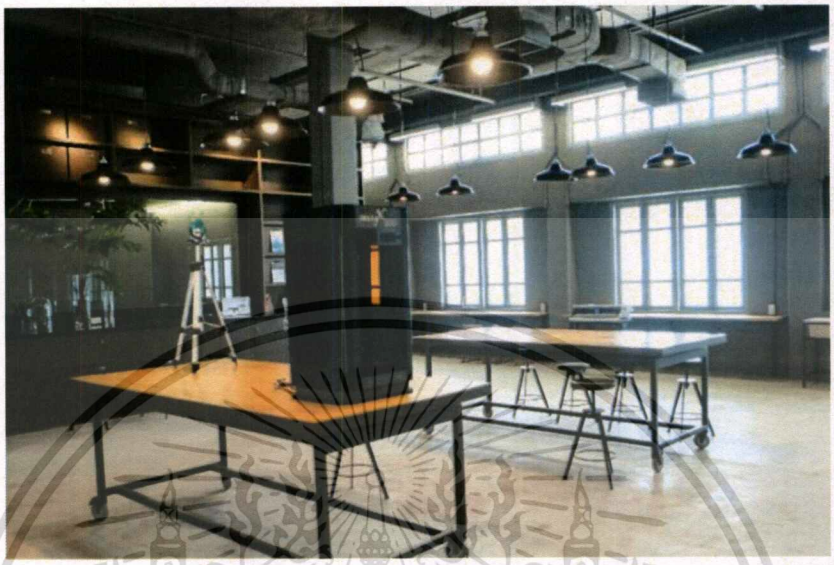


ภาพที่ 2.5 **ศูนย์รวมวัสดุและนวัตกรรม**
ที่มา : https://www.mangozero.com/tcdc-bangrak-post-office-new-branch/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 3 Meeting Room **พื้นที่สำหรับการจัดประชุม**

Maker Space **ห้องปฏิบัติการพร้อมเครื่องมือและผู้เชี่ยวชาญ**



ภาพที่ 2.6 ห้องปฏิบัติการ

ที่มา : https://www.mangozero.com/tcdc-bangrak-post-office-new-branch/

ชั้นที่ 4 Function Room **พื้นที่เอนกประสงค์สำหรับการจัดนิทรรศการ การบรรยายและประชุม**

Resource Center **แหล่งรวบรวมหนังสือ วารสารและสื่อสิ่งพิมพ์ด้านการออกแบบ**

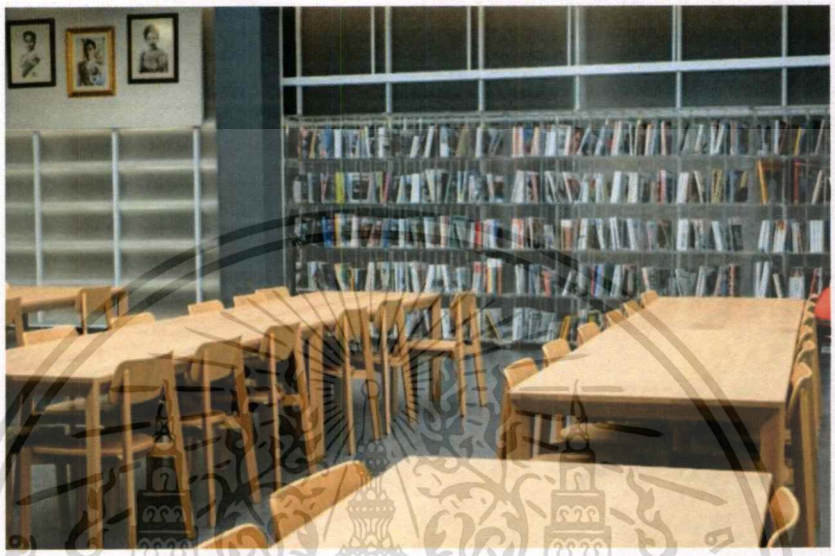


ภาพที่ 2.7 Resource center

ที่มา : https://www.mangozero.com/tcdc-bangrak-post-office-new-branch/

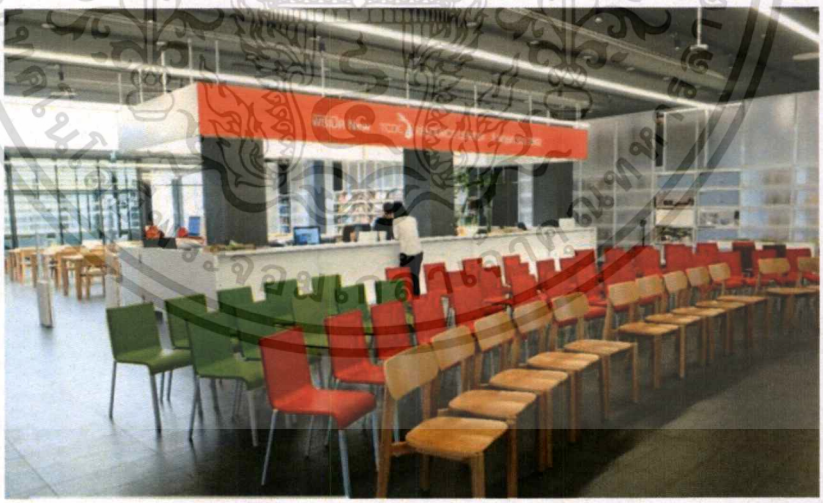
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 5 Creative Space พื้นที่สำหรับการให้บริการด้านธุรกิจ
พื้นที่ส่วนกลางสำหรับการทำงานและร้านกาแฟ
Rooftop Garden พื้นที่สำหรับการจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้และสันทนาการ



ภาพที่ 2.8 Creative Space

ที่มา : https://www.mangozero.com/tcdc-bangrak-post-office-new-branch/



ภาพที่ 2.9 Rooftop Garden

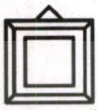
ที่มา : https://www.mangozero.com/tcdc-bangrak-post-office-new-branch/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อสรุปเพื่อการนำไปใช้

องค์ประกอบ

องค์ประกอบและกิจกรรมที่มีภายในศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) ตอบสนองต่อความต้องการใช้งานของกลุ่มเป้าหมาย และมีพื้นที่กว้างขว้างเพียงพอที่จะรองรับคนจำนวนมาก บางพื้นที่สามารถปรับเปลี่ยนการใช้งานได้ตามความเหมาะสมและบางพื้นที่สามารถใช้งานร่วมกันได้



- แกลลอรี่ — เดินชมผลงาน
- พื้นที่เอนกประสงค์สำหรับการจัดนิทรรศการ — ชมนิทรรศการหรือกิจกรรมอื่นๆ



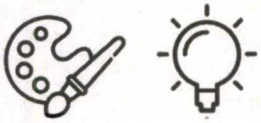
- ร้านค้า — ซื้อผลงานศิลปะ
- ร้านกาแฟ — ทานขนมและเครื่องดื่ม



- พื้นที่สำหรับการบรรยายและประชุมเชิงปฏิบัติการ — ฟังการสอนหรือสาธิต
- พื้นที่สำหรับการจัดประชุม — ประชุมหรืออบรมเพื่อการเรียนรู้



- ศูนย์รวมวัสดุและนวัตกรรมการออกแบบ — ค้นคว้าและศึกษาเรื่องวัสดุ
- ห้องสมุดด้านการออกแบบ — อ่านหนังสือ



- ห้องปฏิบัติการ — ฝึกฝนทักษะจากการลงมือทำ
- พื้นที่สำหรับการให้บริการด้านธุรกิจ — ปรึกษาเรื่องธุรกิจกับผู้เชี่ยวชาญ
- พื้นที่ส่วนกลางสำหรับการทำงาน — นั่งทำงานแบบThird place
- พื้นที่สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และสันทนาการ — ชมหรือเข้าร่วมกิจกรรม
- ส่วนสำนักงาน — บริหารจัดงานงานต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2) SCG EXPERIENCE

ที่ตั้ง : Crystal Design Center 1444 ซอยลาดพร้าว 87 ถนนประดิษฐ์มนูธรรม แขวงคลองจั่น เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240

พื้นที่ : 6,200 ตร.ม.



ภาพที่ 2.10 อาคารSCG EXPERIENCE

ที่มา : http://www.painaidii.com/diary/diary-detail/001340/lang/th/

จุดประสงค์ของโครงการ

1) เป็นแหล่งรวมไอเดีย ความรู้ และสินค้าเกี่ยวกับบ้าน

2) เป็นที่บริการให้คำปรึกษา วางแผนการสร้างบ้าน ต่อเติม และแก้ไขปัญหาเรื่องบ้าน

3) เป็นแหล่งรวมความรู้เรื่องบ้านและนวัตกรรมสินค้าวัสดุก่อสร้าง

แนวความคิด

ออกแบบเพื่อตอบโจทย์ไลฟ์สไตล์แบบคนเมือง มีสิ่งอำนวยความสะดวก มีพื้นที่สำหรับนั่งเล่น พบปะแลกเปลี่ยนหาความรู้ และค้นหาแรงบันดาลใจ ในบรรยากาศร่มรื่นของพื้นที่สีเขียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบของโครงการ

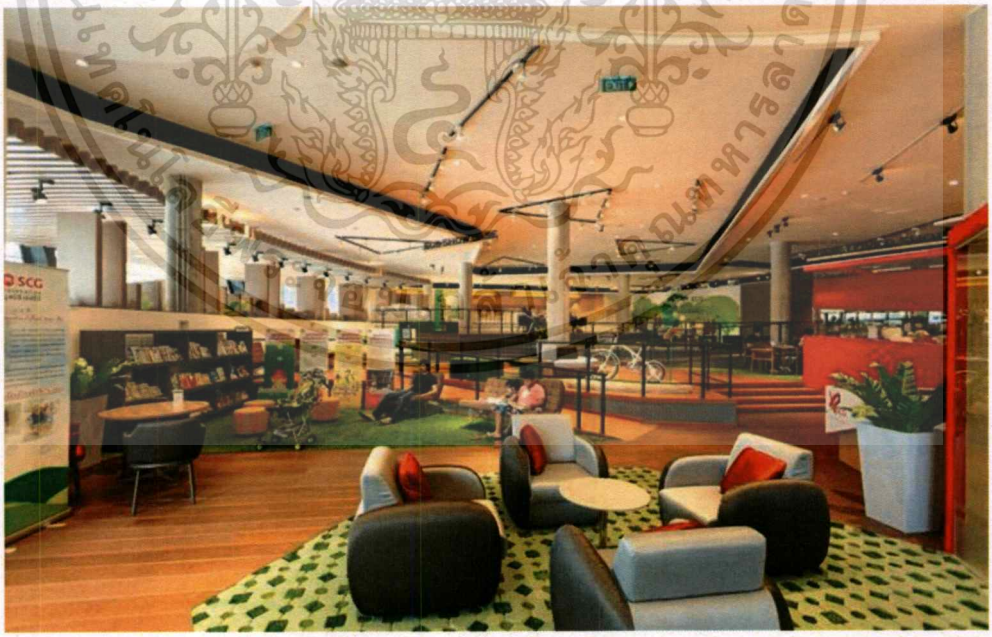
ชั้นที่ 1 แกลลอรีตัวอย่างวัสดุของSCG



ภาพที่ 2.11 แกลลอรี่ตัวอย่างวัสดุของSCG

ที่มา : https://goo.gl/xC7CHT

พื้นที่อ่านหนังสือ

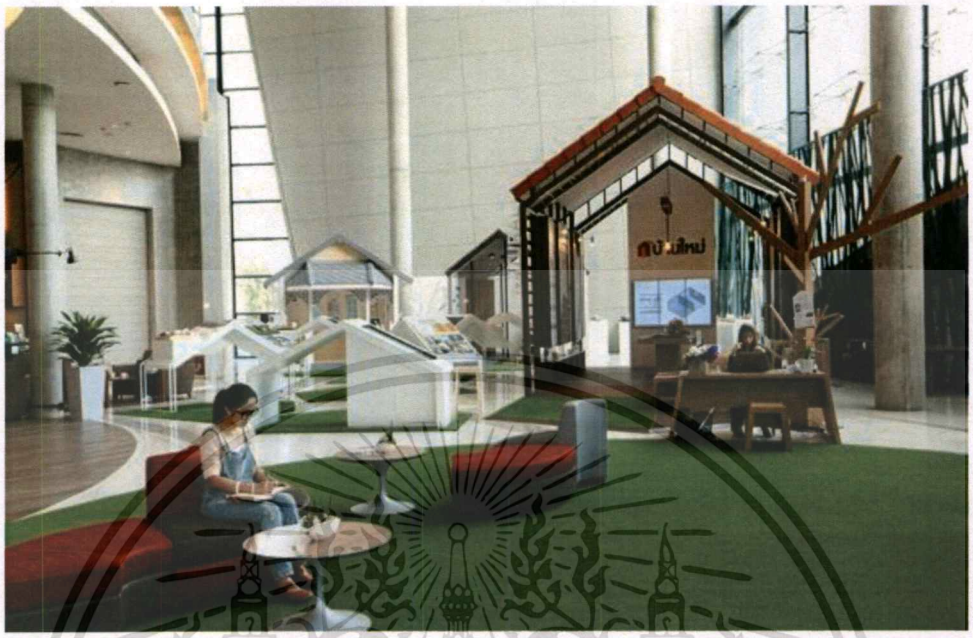


ภาพที่ 2.12 พื้นที่อ่านหนังสือ

ที่มา : https://goo.gl/xC7CHT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่จัดนิทรรศการ



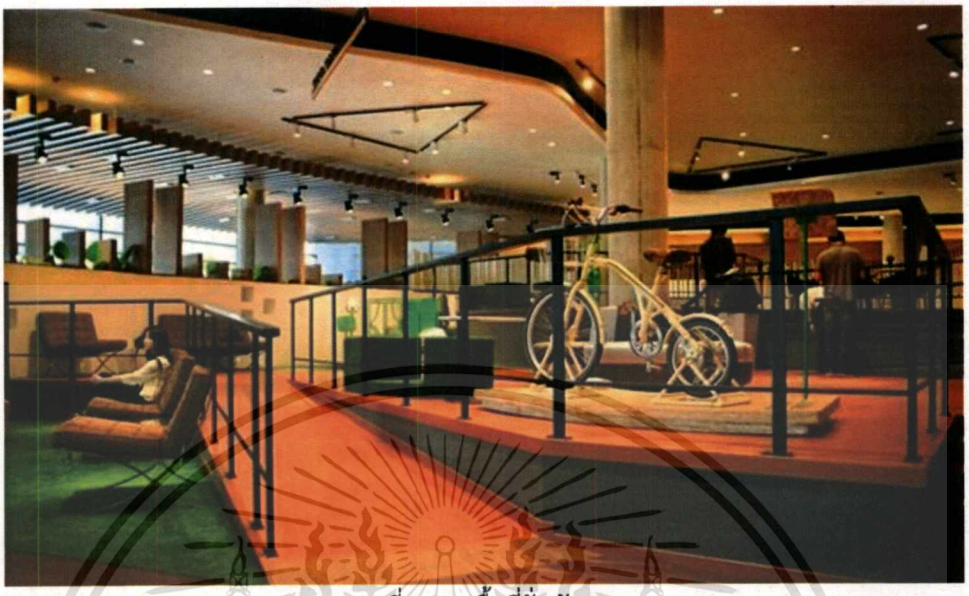
ภาพที่ 2.13 พื้นที่จัดนิทรรศการ
ที่มา : https://goo.gl/xC7CHT



ภาพที่ 2.14 พื้นที่จัดนิทรรศการ
ที่มา : https://goo.gl/xC7CHT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

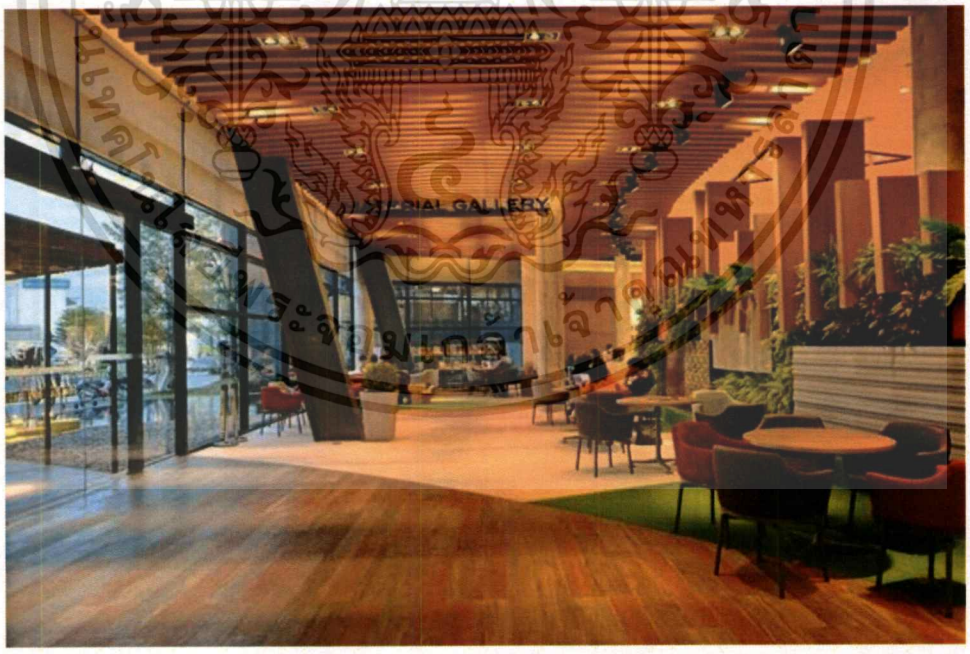
พื้นที่ปั่นจักรยาน



ภาพที่ 2.15 พื้นที่ปั่นจักรยาน

ที่มา : https://goo.gl/xC7CHT

พื้นที่ทำงานแบบ Third Place

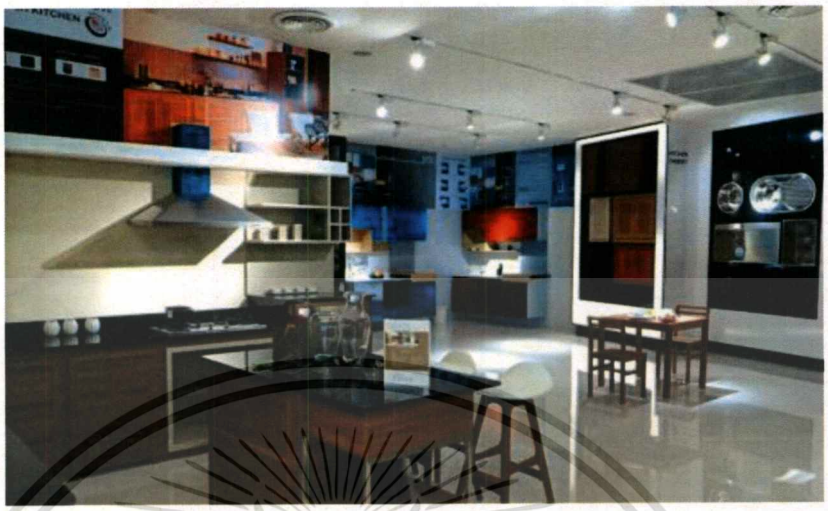


ภาพที่ 2.16 พื้นที่ทำงานแบบThird place

ที่มา : https://goo.gl/xC7CHT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

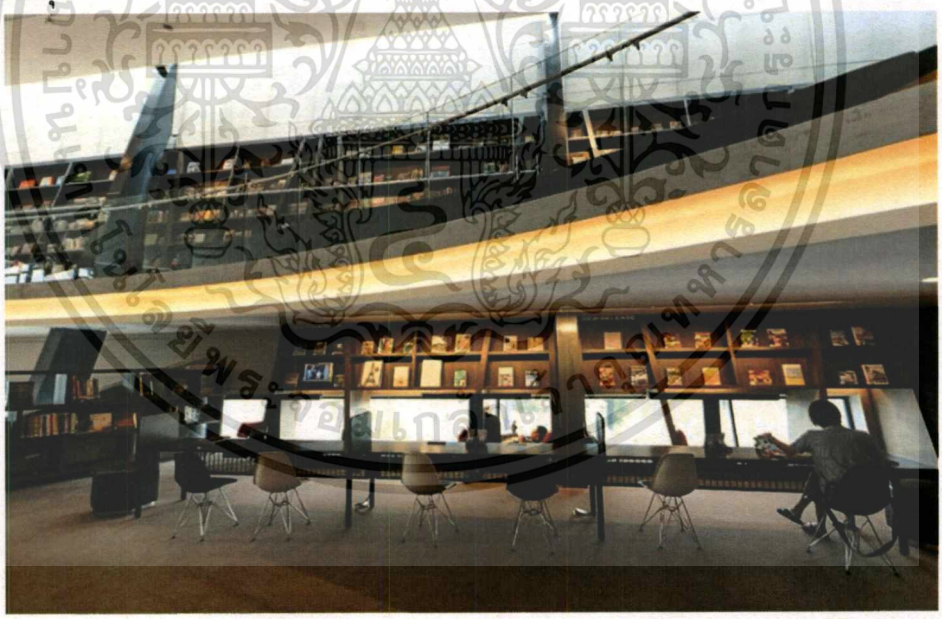
ชั้นที่ 2 จัดแสดงเทรนด์การออกแบบตกแต่งห้อง และสินค้า



ภาพที่ 2.17 ส่วนจัดแสดงสินค้าและห้องตัวอย่าง

ที่มา : https://pantip.com/topic/31805027

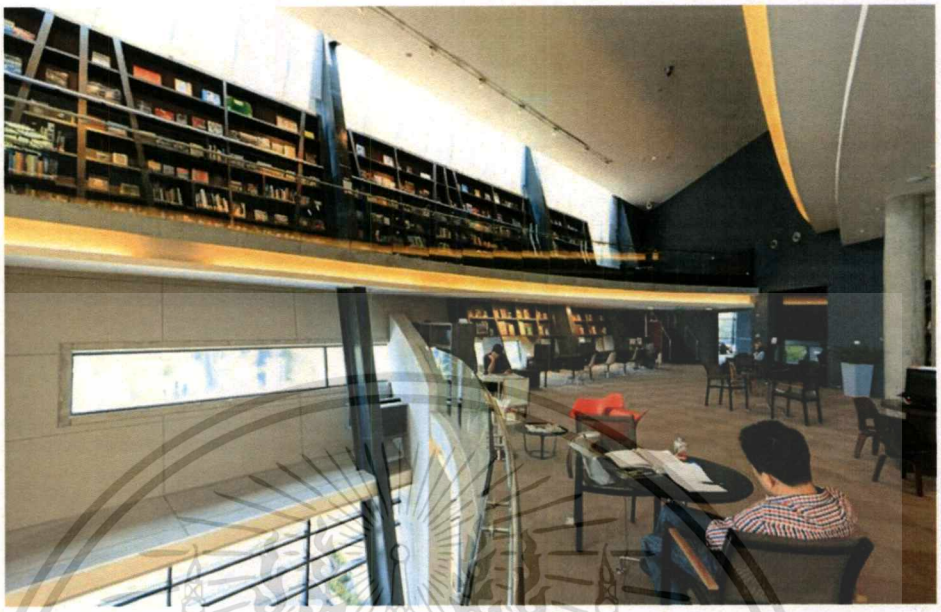
ห้องสมุด



ภาพที่ 2.18 ห้องสมุด

ที่มา : https://goo.gl/xC7CHT

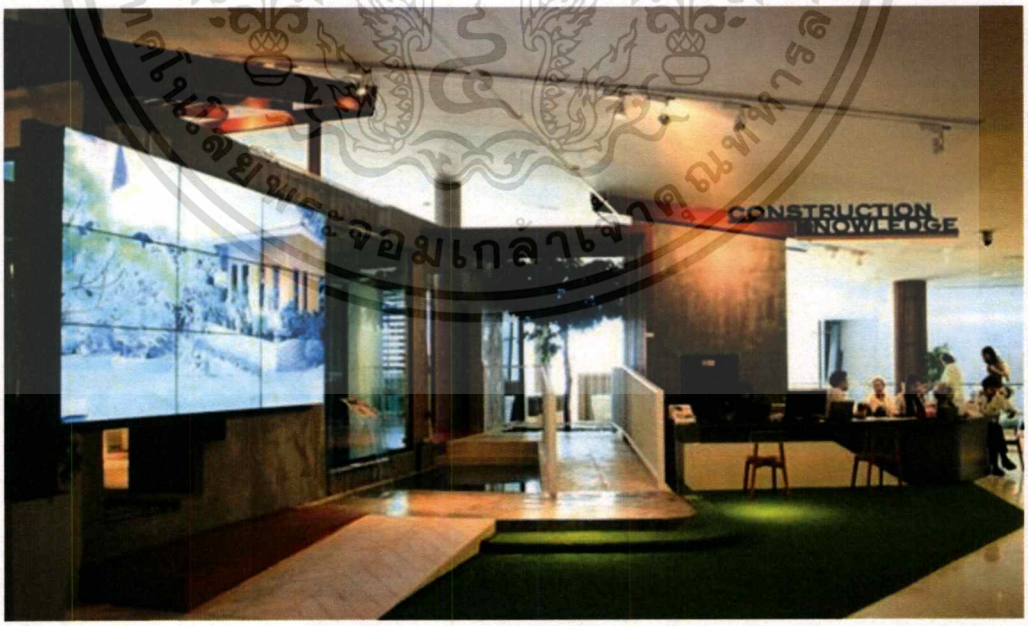
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.19 ห้องสมุด

ที่มา : https://goo.gl/xC7CHT

ชั้นที่ 3 พื้นที่ให้ความรู้เรื่องบ้าน

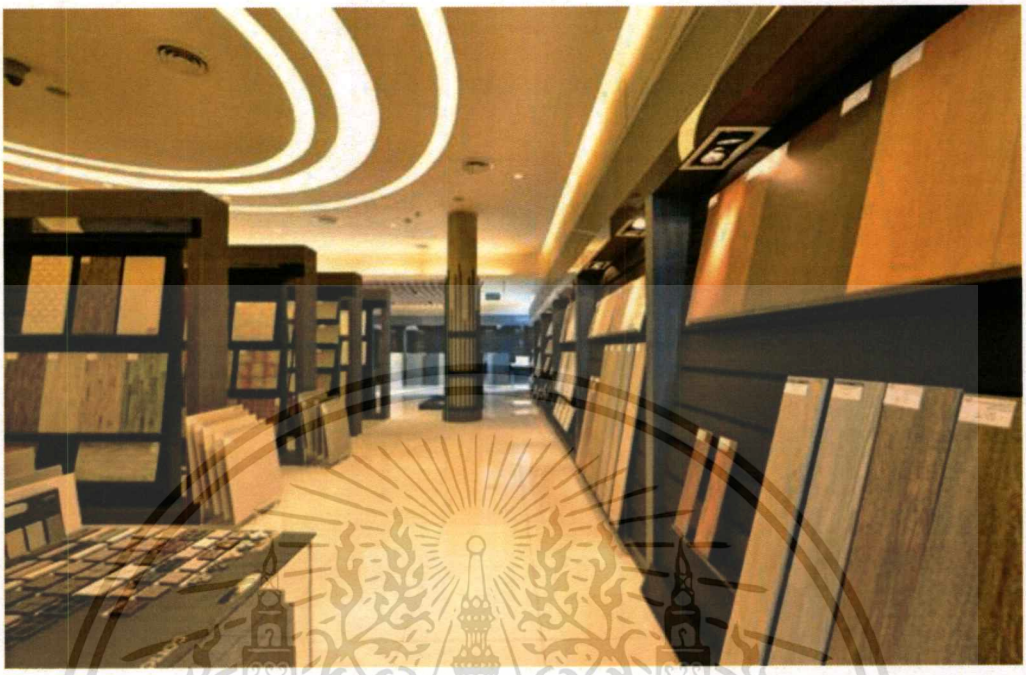


ภาพที่ 2.20 พื้นที่ให้ความรู้

ที่มา : http://www.forfur.com/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ห้องวัสดุ



ภาพที่ 2.21 ห้องวัสดุ

ที่มา : http://www.forfur.com/

ข้อสรุปเพื่อนำไปสู่การออกแบบ

ลักษณะการตกแต่ง

การออกแบบตกแต่งภายใน เน้นการสร้างพื้นที่สีเขียว เพื่อสนองต่อความต้องการของคนเมืองที่ต้องการบรรยากาศที่สดชื่นและร่มรื่น มีการออกแบบเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้พิการหรือผู้ที่ต้องใช้รถเข็น ทำให้สามารถเข้ามาใช้งานภายในอาคารได้ รวมทั้งออกแบบให้มีทางปั่นจักรยาน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่คนรุ่นใหม่ให้ความสนใจ ทุกๆพื้นที่ภายในอาคารตอบสนองต่อการใช้ชีวิตของคนในปัจจุบัน เช่น พื้นที่ทำงานแบบthird place ร้านค้าและร้านกาแฟ สำหรับมานั่งพักผ่อนพูดคุยกับเพื่อนๆยามว่าง ออกแบบตกแต่งในโทนสีที่อบอุ่นสบายตา เน้นการใช้วัสดุจำพวกไม้ที่ให้สีน้ำตาลอ่อน ร่วมกับสีขาวให้ดูสว่างสดใส ในส่วนที่ต้องมีการจัดแสดง ซึ่งมีการใช้สีสันเยอะจะใช้วัสดุหลักๆเป็นคอนกรีตหรือผนังทาสีเรียบๆไม่มีลวดลาย เพื่อเน้นข้อมูลหรือสิ่งของที่นำมาจัดแสดงให้ดูโดดเด่นขึ้น ผนังด้านที่ติดกับภายนอกอาคารเป็นกระจกเต็มบาน มีข้อดีคือได้รับแสงธรรมชาติและเห็นทิวทัศน์ภายนอกทำให้ไม่รู้สึกอึดอัด และช่วยให้กระตือรือร้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) ศูนย์การเรียนรู้เมืองฉะเชิงเทรา (KCC)

ที่ตั้ง : 47/2 ถนนนรกิจ ตำบลหน้าเมือง อำเภอเมืองฉะเชิงเทรา ฉะเชิงเทรา 24000

พื้นที่ : 7,680 ตร.ม.



ภาพที่ 2.22 อาคารศูนย์การเรียนรู้เมืองฉะเชิงเทรา

ที่มา : http://privilege.museumsiam.org/index.php?mode=musepass

จุดประสงค์ของโครงการ

1) เป็นสถานที่กระจายองค์ความรู้และขยายโอกาสในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ให้กับเด็กและเยาวชน ให้ทุกคนได้เข้าถึงแหล่งเรียนรู้คุณภาพได้อย่างเท่าเทียม

2) สร้างต้นแบบการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในเขตพื้นที่ระดับจังหวัด สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี

3) จัดสรรพื้นที่ใช้สอยผสานกับความสนใจและความต้องการจากประชาชนและเยาวชนอย่างแท้จริงผ่านกิจกรรมระดมความคิดที่จัดขึ้นในท้องถิ่น

แนวความคิด

“ห้องสมุดมีชีวิต” ตามยุทธศาสตร์การขยายผลอุทยานการเรียนรู้ มุ่งสร้างต้นแบบการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในเขตพื้นที่ระดับจังหวัด มีการจัดสรรพื้นที่ใช้สอยผสานอย่างลงตัวเข้ากับความสนใจและความต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

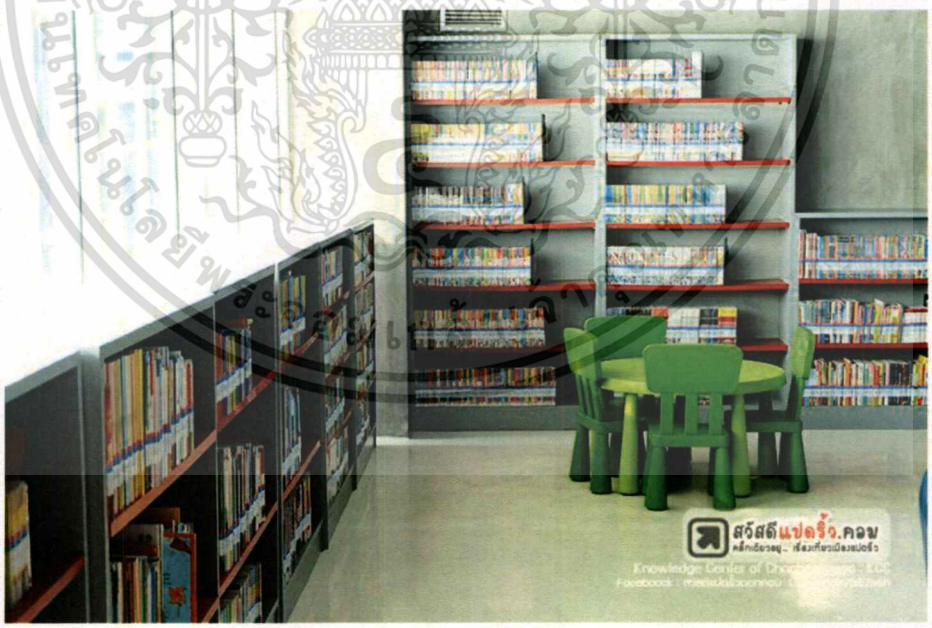
องค์ประกอบของโครงการ

1) ห้องสมุดเด็ก เป็นพื้นที่ที่ให้สนุกสนานเหมาะสมกับจินตนาการของเด็ก



ภาพที่ 2.23 ห้องสมุดเด็ก

ที่มา : http://www.baanlaesuan.com/7596/design/design-for-share/



ภาพที่ 2.24 ห้องสมุดเด็ก

ที่มา : http://www.baanlaesuan.com/7596/design/design-for-share/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2) ห้องสมุดดนตรี รวมสื่อสร้างสรรค์ทางดนตรี เพื่อพัฒนาทักษะด้านเสียงเพลง



ภาพที่ 2.25 ห้องสมุดดนตรี

ที่มา : http://www.baanlaesuan.com/7596/design/design-for-share/



ภาพที่ 2.26 ห้องสมุดดนตรี

ที่มา : http://www.baanlaesuan.com/7596/design/design-for-share/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

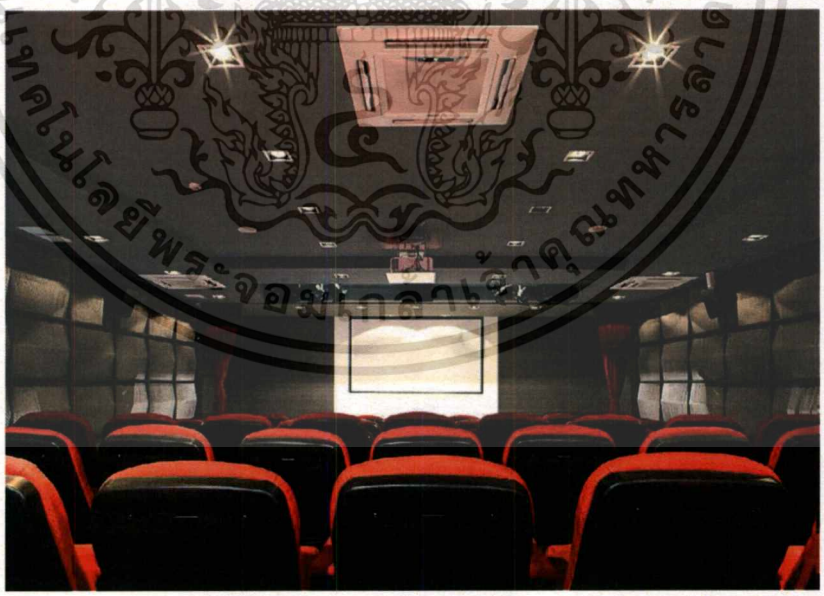
3) ห้องสมุดมีชีวิต สำหรับค้นคว้าข้อมูลด้วยหนังสือและสื่อมัลติมีเดีย



ภาพที่ 2.27 ห้องสมุด

ที่มา : http://www.baanlaesuan.com/7596/design/design-for-share/

4) โรงละครเคซีซี สำหรับการจัดฉายภาพยนตร์ และเวทีแสดงผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะการแสดง



ภาพที่ 2.28 โรงละคร

ที่มา : http://www.baanlaesuan.com/7596/design/design-for-share/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5) จัตุรัสนัดฝัน เป็นพื้นที่เปิดกว้างสำหรับทำกิจกรรม เพื่อต่อยอดการเรียนรู้อย่างอิสระ



ภาพที่ 2.29 เวทีกิจกรรม

ที่มา : http://www.baanlaesuan.com/7596/design/design-for-share/

6) ห้องจัดนิทรรศการ จัดนิทรรศการส่งเสริมความรู้ งานศิลปะ เพื่อจุดประกายความคิดสร้างสรรค์



ภาพที่ 2.30 ส่วนจัดนิทรรศการ

ที่มา : http://www.sawasdee-padriew.com/review-kcc.html

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.31 ส่วนจัดนิทรรศการ

ที่มา : http://www.sawasdee-padriew.com/review-kcc.html

7) หอประวัติศาสตร์ของเมืองฉะเชิงเทรา



ภาพที่ 2.32 หอประวัติศาสตร์เมืองฉะเชิงเทรา

ที่มา : http://www.sawasdee-padriew.com/review-kcc.html

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.33 หอประวัติศาสตร์เมืองฉะเชิงเทรา

ที่มา : http://www.sawasdee-padriew.com/review-kcc.html

8) โซนมัลติมีเดีย ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ หลากหลายรูปแบบ เพื่อการเรียนรู้



ภาพที่ 2.34 โซนมัลติมีเดีย

ที่มา : http://www.baanlaesuan.com/7596/design/design-for-share/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9) ห้องสมุดไอที เป็นห้องคอมพิวเตอร์ อินเตอร์เน็ต และโปรแกรมต่างๆ



ภาพที่ 2.35 ห้องสมุดไอที

ที่มา : http://www.baanlaesuan.com/7596/design/design-for-share/

ข้อสรุปเพื่อนำไปสู่การออกแบบ

ลักศณะการตกแต่ง

ออกแบบพื้นที่ให้ตอบสนองต่อกลุ่มผู้ใช้งานอย่างเต็มที่ และออกแบบเพื่อทุกคนในชุมชน เพราะมีแนวความคิดว่าการเรียนรู้สามารถทำได้ตลอดโดยที่ไม่ต้องเกี่ยงอายุ ลักษณะการตกแต่งเป็นแบบเรียบง่าย แต่ใช้สีสันที่สดใส เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและให้ดูโดดเด่นออกมาจากระนาบผนังเรียบเกลี้ยง ส่วนใหญ่จะใช้เฟอร์นิเจอร์ที่มีรูปทรงแปลกตาและสีสันสดใส นอกจากเป็นเฟอร์นิเจอร์ใช้งานแล้วบางส่วนยังเป็นกึ่งประติมากรรม ทำให้เกิดความสนุกสนานและกระตุ้นจินตนาการของผู้ใช้ และเนื่องจากการเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องอยู่ในห้องเรียนเสมอไป จึงมีการออกแบบพื้นที่ทุกส่วนเป็นส่วนการเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบ และสามารถปรับเปลี่ยนพื้นที่ให้ตรงกับความต้องการได้ ในแต่ล่ะโซนจะมีสีประจำโซนเพื่อแบ่งแยกพื้นที่ และให้จำแนกได้ว่าเป็นโซนอะไรสะดวกต่อการเข้าใช้งาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4) HUBBA-TO

ที่ตั้ง : ห้อง 307 ชั้น 3,4 ศูนย์การค้าฮาบิโตะ เลขที่ 1 ซอยริมคลองพระโขนง แขวงพระโขนงเหนือ เขตวัฒนา กทม. 10110

พื้นที่ : 800 ตร.ม.



ภาพที่ 2.36 ศูนย์การค้าฮาบิโตะ

ที่มา : http://bloggerrer.com/restaurant-review/april-story-hubba-to-habito-mall/

จุดประสงค์ของโครงการ

1) เป็นพื้นที่ให้คนมาทำงานคราฟต์และงานดีไซน์ร่วมกัน

2) เป็นพื้นที่ให้คนมาทำงานหรือแชร์ประสบการณ์ร่วมกัน แบบCo-working Space

แนวความคิด

'Connecting the Dot' ต้องการให้เป็นพื้นที่ที่รองรับการใช้งานหลากหลาย แต่ดูกลมกลืน ไม่น่าเบื่อ โดยมีแนวคิดที่ต้องการสื่อถึงการเชื่อมโยงจุดเข้าหากัน โดยใช้ท่อสีฟ้าต่อกันเป็นเส้นสาย คุมพื้นที่ทั้งหมดให้เลื่อนไหลมาเชื่อมโยงกันและคุมโทนสีในแต่ละโซน ให้รู้สึกถึงการแบ่งสัดส่วนที่ชัดเจน

HABITO มาจากคำว่า Habitat ซึ่งแปลว่าที่อยู่อาศัย และ Bito ซึ่งในภาษาญี่ปุ่นแปลว่าผู้คน คำว่า HABITO จึงสะท้อนถึงเอกลักษณ์ของคอมมูนิตี้มอลล์แห่งนี้ เพราะนี่เป็นสถานที่ ๆ จะรวมทุกไลฟ์สไตล์ของคนในเมือง ไม่ว่าจะมาแฮงก์อาท์ ทำงานอ่านหนังสือ หรือนั่งผ่อนคลายจากความวุ่นวายในเมืองหลวง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบของโครงการ

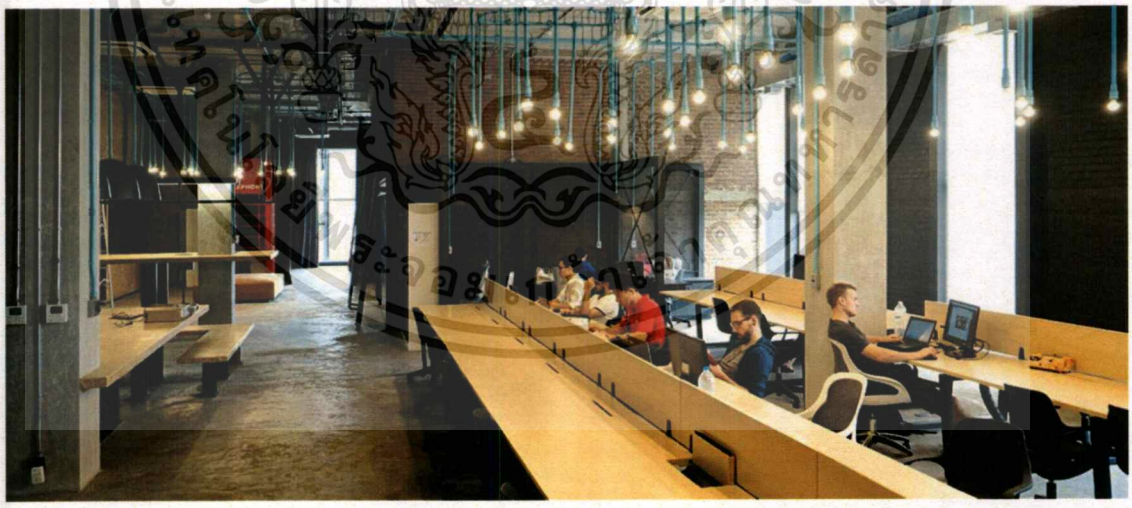
คาเฟ่ เครื่องดื่มและเบเกอรี่



ภาพที่ 2.37 คาเฟ่

ที่มา : http://www.adaymagazine.com/articles/draft-8

ส่วน Co working Space **ข้างในจะมี** workspace, craft, meeting rooms, printing service



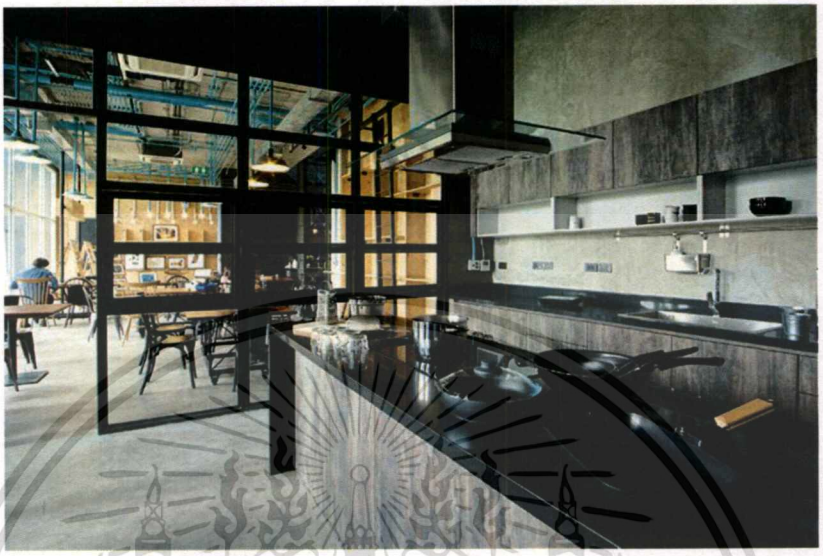
ภาพที่ 2.38 **พื้นที่** co working space

ที่มา : http://www.adaymagazine.com/articles/draft-8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนworkshop มีทั้งห้องทำอาหาร, ห้องดีไซน์เนอร์, ห้องล้างฟิล์ม ,ห้องประชุม

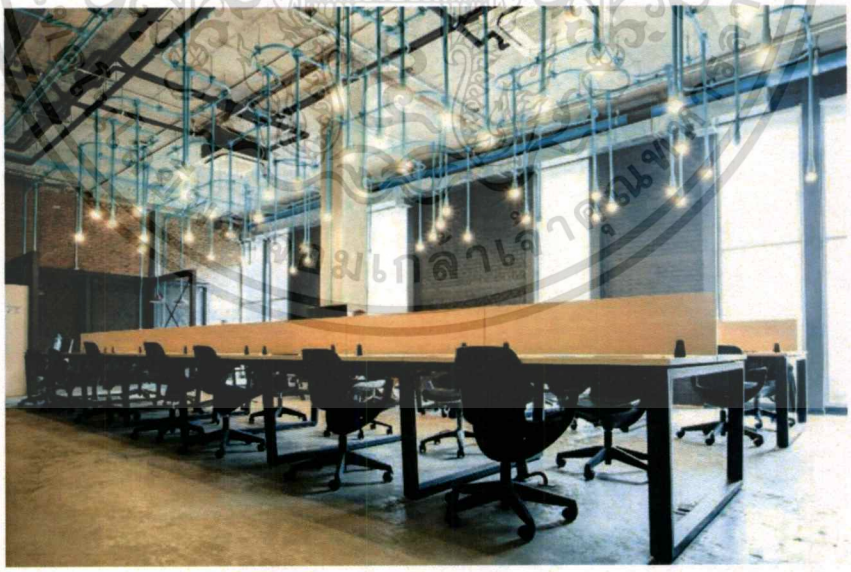
Food lab



ภาพที่ 2.39 food lab

ที่มา : http://www.adaymagazine.com/articles/draft-8

ห้องประชุม



ภาพที่ 2.40 **ห้องประชุม**

ที่มา : http://marketeer.co.th/archives/90917

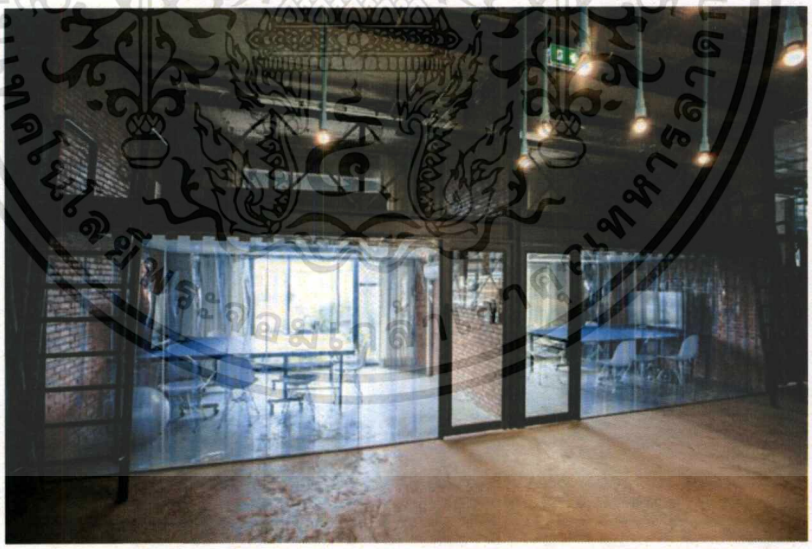
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ห้องทำงาน



ภาพที่ 2.41 ห้องทำงาน

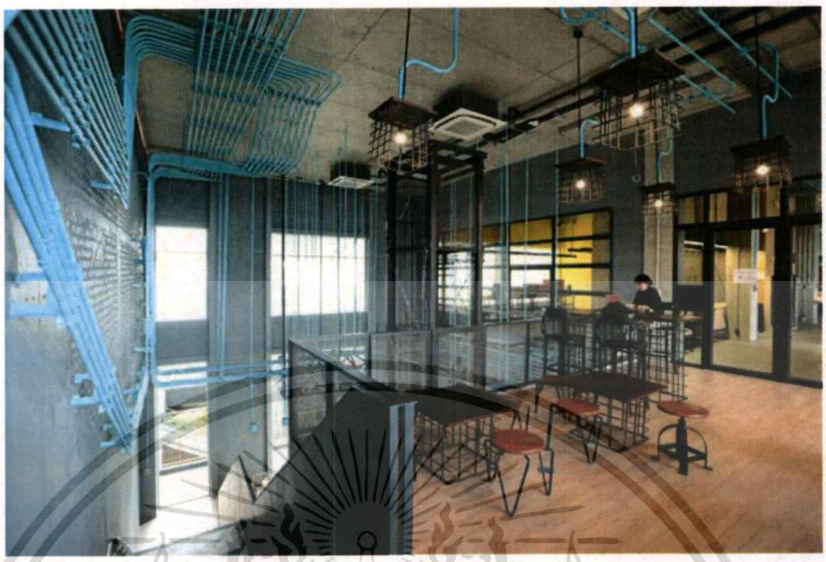
ที่มา : http://marketeer.co.th/archives/90917



ภาพที่ 2.42 ห้องทำงาน

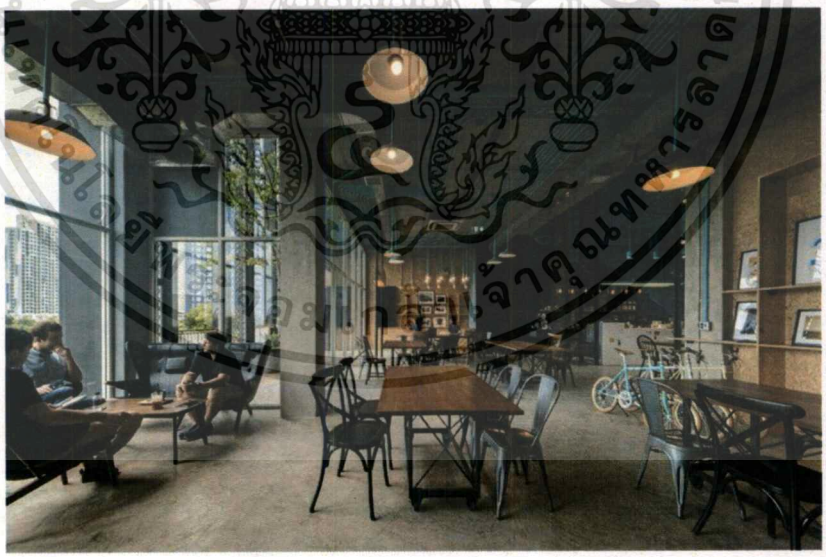
ที่มา : http://www.elledecorationthailand.com/Life/hubba-to/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.43 พื้นที่ทำงาน

ที่มา : http://www.elledecorationthailand.com/Life/hubba-to/

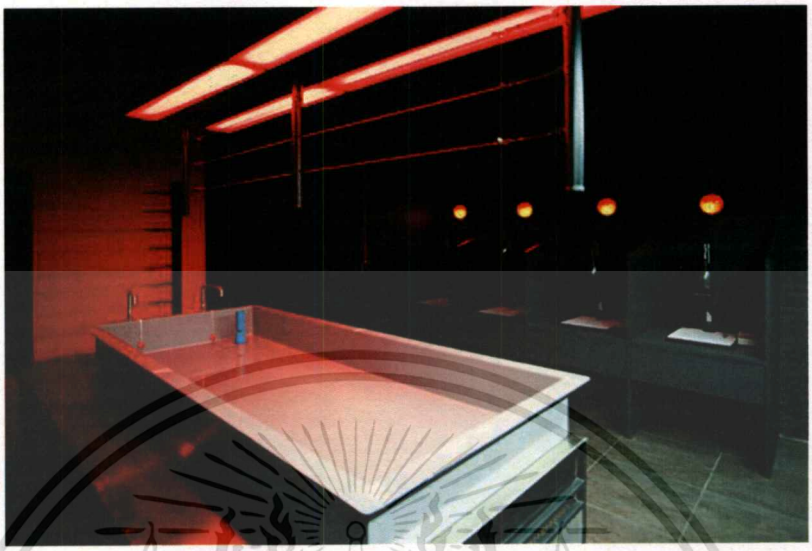


ภาพที่ 2.44 พื้นที่ทำงาน

ที่มา : http://www.elledecorationthailand.com/Life/hubba-to/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ห้องล้างฟิลม์

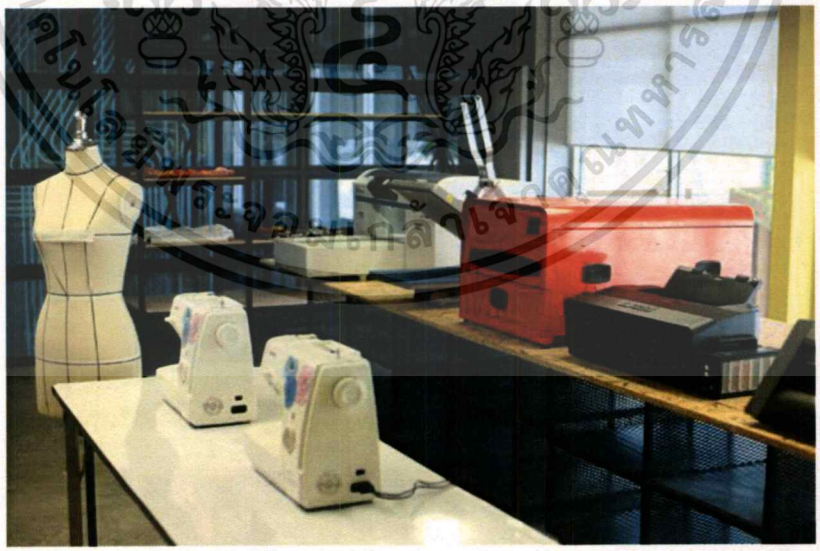


ภาพที่ 2.45 ห้องล้างฟิล์ม

ที่มา : http://www.adaymagazine.com/articles/draft-8

ส่วน Artisan Rooms เปิดพื้นที่ให้ทุกคนสามารถเข้ามาร่วมค้นหาความเป็นอาร์ตติสในตัวเอง ด้วยคลาสการเรียนการสอนที่หลากหลายแขนง อาทิ งานเครื่องปั้นดินเผา เครื่องหนัง อัญมณี หรือแม้กระทั่งงานไม้

พื้นที่ทำงาน



ภาพที่ 2.46 พื้นที่ทำงาน

ที่มา : http://www.elledecorationthailand.com/Life/hubba-to/

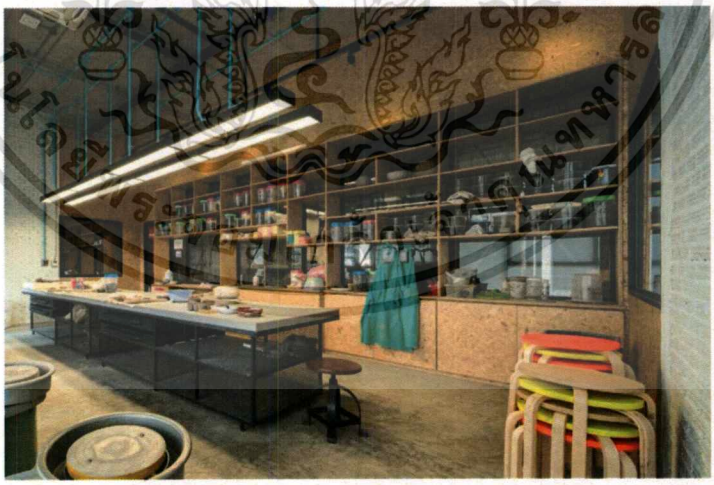
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่ทำงานเครื่องปั้นดินเผา



ภาพที่ 2.47 พื้นที่ทำเครื่องปั้นดินเผา

ที่มา : http://www.adaymagazine.com/articles/draft-8



ภาพที่ 2.48 พื้นที่ทำเครื่องปั้นดินเผา

ที่มา : http://www.elledecorationthailand.com/Life/hubba-to/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่จัดแสดง exhibition

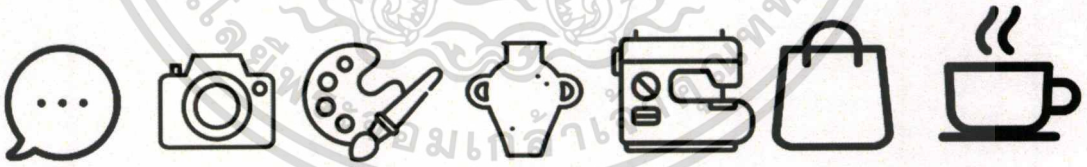


ภาพที่ 2.49 พื้นที่จัดแสดง exhibition
ที่มา : http://www.ddproperty.com/

ข้อสรุปเพื่อนำไปสู่การออกแบบ

องค์ประกอบ

มีพื้นที่สำหรับรองรับการทำงานที่หลากหลาย โดยเน้นพื้นที่ทำงานในเชิงปฏิบัติ จึงต้องมีพื้นที่ที่ขนาดใหญ่กว้างขวางเหมาะสมกับพฤติกรรมและอุปกรณ์ที่ต้องใช้



ลักษณะการตกแต่ง

เนื่องจากมีพื้นที่ทำงานที่หลากหลาย จึงต้องออกแบบให้ดูกลมกลืน แต่ไม่น่าเบื่อ เพื่อกระตุ้นให้การทำงานมีความกระตือรือร้น พื้นที่แต่ล่ะส่วนเชื่อมถึงกัน โดยใช้ท่อสีฟ้าโยงไปในแต่ละโซน ในส่วนที่ต้องปิดกั้นเป็นสัดส่วน มีการใช้กระจกใสกั้นเพื่อไม่ได้ดูปิดทึบเกินไปเพราะจะไม่ตรงกับความต้องการที่จะออกแบบให้แต่ล่ะพื้นที่เชื่อมโยงกัน การตกแต่งใช้สีฟ้าสดใสเพิ่มสีสันให้กับพื้นที่ วัสดุที่ใช้เป็นไม้ คอนกรีต อิฐ เป็นส่วนใหญ่ โดยรวมให้โทนสีฟ้าและเหลือง ให้ความสดใสและกระตือรือร้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

2.2.2.1 อุทยานการเรียนรู้ TK PARK

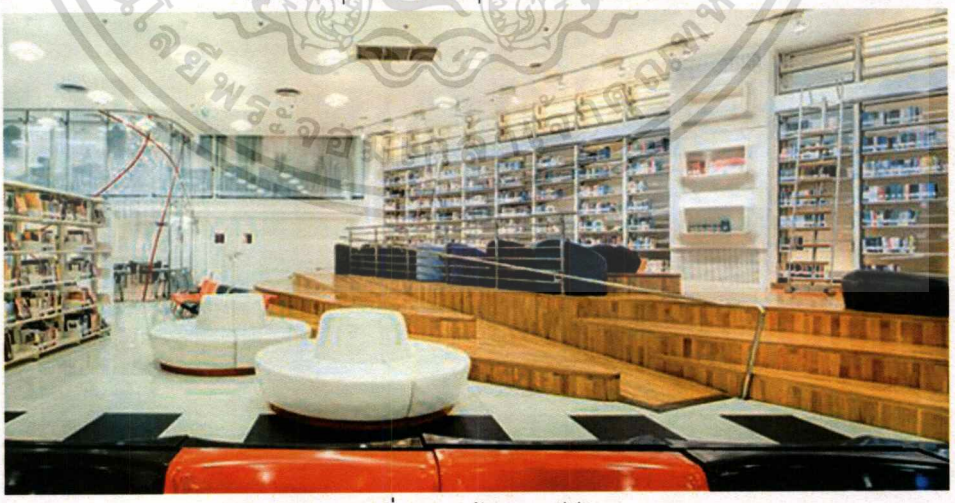
ที่ตั้ง : 999/9 เซ็นทรัลเวิลด์ ชั้น 17 ถนนพระราม 1 แขวงปทุมวัน เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330

ออกแบบให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ ที่เชื่อมโยงความรู้ ทั้งหนังสือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ดนตรี และกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อตอบสนองความคิดสร้างสรรค์ของเยาวชน มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อเชื่อมโยงและกระจายความรู้ ให้ห้องสมุดเป็นแหล่งรวมสื่อและข้อมูล ที่สะดวกในการเข้าถึง **ห้องสมุดมีชีวิต** ให้บริการค้นคว้าข้อมูล แลกเปลี่ยนความรู้ ด้วยหนังสือและสื่อมัลติมีเดียหลากหลายอาทิ หนังสือ วารสาร สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ทั้งไทยและสากล และเกมสร้างสรรค์ต่าง ๆ



ภาพที่ 2.50 ห้องสมุดมีชีวิต

ที่มา : https://www.tkpark.or.th/tha/tours



ภาพที่ 2.51 ห้องสมุดมีชีวิต

ที่มา : https://www.tkpark.or.th/tha/tours

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.52 พื้นที่เล่นเกม

ที่มา : https://www.tkpark.or.th/tha/tours



ภาพที่ 2.53 พื้นที่ใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเตอร์เน็ต

ที่มา : https://www.tkpark.or.th/tha/tours

ห้องสมุดเด็ก บรรยากาศสนุกสนานเหมาะกับวัย มีสระน้ำความรู้ (Reading Pool) บ้านต้นไม้ และบันไดรักการอ่าน มีการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ที่น่าสนใจให้ได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน เพื่อกระตุ้นให้เด็กสนใจและสนุกสนานต่อการเรียนรู้ สามารถเลือกอ่านหนังสือได้ตามใจชอบ และสามารถพูดคุยกันได้ ทำให้บรรยากาศในห้องสมุดมีความสนุกสนานเหมาะสมกับวัยเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



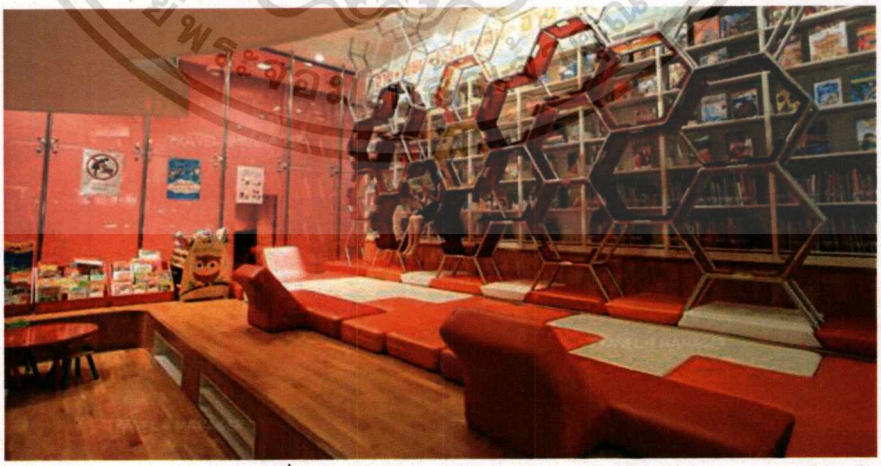
ภาพที่ 2.54 ห้องสมุดเด็ก สระน้ำความรู้

ที่มา : https://www.tkpark.or.th/tha/tours



ภาพที่ 2.55 ห้องสมุดเด็ก บ้านต้นไม้

ที่มา : https://www.tkpark.or.th/tha/tours



ภาพที่ 2.56 ห้องสมุดเด็ก บ้านรักการอ่าน

ที่มา : https://www.tkpark.or.th/tha/tours

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ห้องสมุดดนตรี มีทั้ง หนังสือ, iPod, TK Music Libraryและเครื่องดนตรีให้ลองสัมผัส พื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ได้ ร้อง เล่น ฟัง และค้นคว้าข้อมูลทางด้านดนตรีทุกประเภทจากทุกมุมโลก



ภาพที่ 2.57 ห้องสมุดดนตรี

ที่มา : https://www.tkpark.or.th/tha/tours



ภาพที่ 2.58 ห้องสมุดไอที

ที่มา : https://www.tkpark.or.th/tha/tours

ห้องสมุดไอที พื้นที่สำหรับส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้านไอที พร้อมด้วยหนังสือและสื่อความรู้ IT ที่หลากหลาย รวมทั้งให้บริการอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เพื่อการฝึกฝนทักษะด้านไอทีด้วยตนเอง รวบรวมหนังสือและสื่อต่างๆที่เกี่ยวกับไอที คอมพิวเตอร์และโปรแกรมต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.59 ห้องสมุดไอที

ที่มา : https://www.tkpark.or.th/tha/tours



ภาพที่ 2.60 ห้องสมุดไอที

ที่มา : https://www.tkpark.or.th/tha/tours

ห้องเงียบ พื้นที่มุมสงบสำหรับผู้ที่ต้องการใช้สมาธิในการอ่านและการค้นคว้าหาข้อมูล สาระ ความรู้ จากหนังสืออ้างอิง

Mind Room จุดนัดพบเพื่อจุดประกายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของคนรุ่นใหม่ ที่สนใจเรียนรู้ ตามแนวทาง “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” เช่น สถาปัตยกรรม ศิลปการแสดง แฟชั่น ภาพยนตร์ ดนตรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2.2 Art house

ที่ตั้ง : 69/7 ถ.พญาไท ราชเทวี กรุงเทพฯ 10400

ข้อมูลทั่วไป : สถาบันสอนศิลปะ มีการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับการออกแบบในหลายสาขา สำหรับนักเรียนนักศึกษาและผู้สนใจทั่วไป

หลักสูตรการเรียนสำหรับบุคคลทั่วไป

วาดเส้น	เพนท์ติ้ง	3DsMax
ศิลปะเด็ก	โปรดัก	PORTFOLIO

คอร์สวาดเส้น

Drawing Basic	10 ครั้ง	ราคา 4,715 บาท (รวมค่าอุปกรณ์)
Drawing Basic 2	10 ครั้ง	ราคา 4,000 บาท
Drawing Advance	10 ครั้ง	ราคา 4,000 บาท

คอร์สเพ้นท์ติ้ง

Water Color Painting	10 ครั้ง	3,900 บาท (ไม่รวมค่าอุปกรณ์)
Acrylic Painting	10 ครั้ง	3,900 บาท (ไม่รวมค่าอุปกรณ์)
Oil Painting	10 ครั้ง	3,900 บาท (ไม่รวมค่าอุปกรณ์)

คอร์ส3DsMax

โปรแกรม 3DsMax	10 ครั้ง	5,500 บาท

คอร์สศิลปะเด็ก

ศิลปะเด็ก 1	8 ครั้ง (ครั้งละ 2 ชม.)	4,000 บาท
ศิลปะเด็ก 2	8 ครั้ง (ครั้งละ 2 ชม.)	4,000 บาท
ศิลปะเด็ก 3	8 ครั้ง (ครั้งละ 2 ชม.)	4,000 บาท

เหมาะสำหรับเด็กอายุ 4-12 ปี สอนจากความชอบและความถนัดของเด็กแต่ละคน เพื่อให้เด็กๆ สามารถนำไปต่อยอดได้ มีอิสระทางความคิด และเสริมสร้างจินตนาการ

คอร์สโปรดักและPortfolio

Product Design Basic	5 ครั้ง	3,900 บาท
Product Design skill	10 ครั้ง	4,500 บาท
Portfolio Design	10 ครั้ง	4,500 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2.3 Charm-Learn Studio (ชาม เริญ)

ที่ตั้ง : 95 ถนน แพร่งสรรพศาสตร์ แขวง ศาลเจ้าพ่อเสือ เขต พระนคร กรุงเทพมหานคร 10200

รายละเอียดการทำเวิร์คช็อป

คอร์สเรียนอบรมหลัก คือ เซรามิค ที่จะเปิดทุกเดือน แบ่งออกเป็นเรียนรวม และ ไพรเวท ซึ่งแบบไพรเวท แยกเป็น 2 แบบ คือ แบบขึ้นรูปด้วยมือ กับ แป้นหมุนไฟฟ้า

คอร์สขึ้นรูปด้วยมือ ราคา 7,500 บาท ใช้เวลาอบรมทั้งหมด 3 วัน วันละ 7 ชั่วโมง

คอร์สแป้นหมุนไฟฟ้า ใช้เวลา 12 วัน ทั้งหมด 60 ชั่วโมง ราคา 32,000 บาท

นอกจากนี้ยังมีคอร์สพิเศษซึ่งจะแตกต่างกันไปในแต่ละเดือน เหมาะสำหรับบุคคลทั่วไปที่สนใจและไม่ต้องมีพื้นฐานมาก่อน

คอร์สปั้นดิน

สอนเทคนิค วิธีการต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปพัฒนาและประยุกต์ใช้ต่อไปได้ในอนาคต ได้ลงมือทำชิ้นงานด้วยตนเองทุกขั้นตอน

1) อธิบายเกี่ยวกับดินที่ใช้ในการทำเซรามิค สอนนวดดินด้วยวิธีต่างๆ สอนการใช้อุปกรณ์ การปั้นขึ้นรูปด้วยเทคนิค hand forming (hand forming คือเทคนิคพื้นฐานของการขึ้นรูป) และการเชื่อมดินเข้าด้วยกัน

2) สอนการขึ้นรูปด้วยการใช้แป้นหมุน

3) สอนปั้นด้วยเทคนิครีดแผ่น สอนการทำดินให้เป็นแผ่นแล้วประกอบขึ้นงาน

4) สอนการพิมพ์ลาย วาด ขูด ขีดให้เกิดเป็นลวดลาย

5) สอนการปั้นแบบผสมผสานเทคนิค

6) สอนการลงสี และเผาครั้งที่1

7) สอนตัดแต่ง ลบเหลี่ยมมุม สอนทำการแคลือบแบบต่างๆ และเผาครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2.4 The Cave Workshop Studio

เปิดคอร์สสอนงาน Craft เพื่อให้คนที่สนใจได้มาเรียนรู้และได้นำความรู้ไปต่อยอดทางธุรกิจ จัดคอร์สเรียนที่น่าสนใจ ซึ่งตอบโจทย์คนยุคใหม่ที่ต้องการแสวงหาความท้าทาย ความรู้ใหม่ๆ และต้องการหาอาชีพเสริมไว้ทำเป็นธุรกิจส่วนตัว และดึงผู้ฝึกสอนที่มีชื่อเสียง เป็นศิลปินที่มีความชำนาญเฉพาะด้านมาเปิด Workshop ให้ผู้สนใจได้เขามาลองทำงานศิลปะที่ชอบ

ระยะเวลาในการทำเวิร์คช็อป 1 วัน ราคาตั้งแต่1,500 – 3,500 บาท ขึ้นอยู่กับกิจกรรมในแต่ละครั้ง

เวิร์คช็อปที่เคยจัดคอร์สเรียน

เวิร์คช็อปมัดย้อม

แบบญี่ปุ่นหรือ "ชิโบริ" ที่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายในต่างประเทศ ซึ่งจะเป็นการมัดย้อมสไตล์ญี่ปุ่น ที่สอนตั้งแต่การผสมสี เทคนิคการลงสีบนผ้า และสอนการสร้างลายผ้าจากเมล็ดพืช วัสดุต่าง หรือจากการผูก มัด เย็บ รัด พับ บิด ม้วน เพื่อให้เกิดลวดลาย เป็นต้น

เวิร์คช็อปออกแบบลายผ้า

โดยการใช้กี่ทอมือและกี่แบบพกพาที่ใช้สำหรับทอไหมพรม

เวิร์คช็อปเย็บงานหนัง

การเลือกแพทเทิร์น ตอกหนัง เย็บหนัง เพื่อขึ้นทรงนำไปทำเป็นข้าวของเครื่องใช้ที่ได้ออกแบบไว้ เช่น กระเป๋าใส่เครื่องมือ กระเป๋าสตางค์ กระเป๋าสะพาย พวงกุญแจ เป็นต้น

เวิร์คช็อปเพ้นท์กางเกงยีนส์

การเลือกสี สีที่ติดทนบนเนื้อผ้า และได้เนื้อสีที่ดี เทคนิคการลงสีต่างๆ

เวิร์คช็อปปักผ้าแบบญี่ปุ่นโบราณ

เรียนปักผ้าสไตล์ญี่ปุ่นโบราณ ด้วยเทคนิค Sashiko บนผ้าคราม (Indigo) ซึ่งใช้ด้ายสีขาวปักเนาหรือด้น เป็นลวดลายต่างๆไปบนผ้าทอย้อมคราม การสร้างลวดลายใหม่ๆ

เวิร์คช็อปการสร้างลวยลายบนพืนผ้า

KATAZOME คือวิธีการย้อมผ้าให้เกิดลวยลายด้วยเทคนิคโบราณ ของประเทศญี่ปุ่น โดยใช้อุปกรณ์เฉพาะ เช่น Katagami Paper หมายถึง "กระดาษแกะลาย"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2.5.Shopspot Workshop

รายละเอียดการทำเวิร์คช็อปสิ่งทอ

ระยะเวลา 1 วัน ราคา 2,580 บาท (รวมค่าอุปกรณ์)

1) ทำความเข้าใจในกระบวนการทอพื้นฐาน

2) ออกแบบลวดลาย รูปแบบ ตามจินตนาการของแต่ละคนลงบนกระดาษร่างแบบพร้อมทั้งเลือก กี่ทอผ้า ให้เข้ากับลวดลายและออกแบบโทนสี ในลวดลายบนภาพร่างพร้อมทั้งพื้นผิวที่ต้องการ

3) ทำความเข้าใจคุณสมบัติของเส้นไหมเส้นผ้าเส้นด้าย แต่ละแบบ และเลือกให้เหมาะสม

4) ทำความรู้จักวัสดุอื่นๆ ที่สามารถใช้ร่วมกับผลงาน เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับผลงานมากยิ่งขึ้น

5) ทำความเข้าใจและเรียนรู้การขึ้นเส้นด้ายยืน ในกี่เฟรมประเภทต่างๆ

6) เรียนรู้การสอดเส้นด้ายพุ่งเพื่อทำให้เกิดภาพและลวดลายตามที่ต้องการ และเทคนิคต่างๆที่ทำให้เกิดพื้นผิวหลากหลาย

7) เริ่มลงมือสร้างสรรค์ผลงาน เรียนรู้การเก็บเส้นไหมเส้นได้และเส้นผ้า เพื่อให้ผลงานเรียบร้อย สมบูรณ์ เรียนรู้การนำผืนผ้าออกจากกี่เฟรม

8) ออกแบบผสมผสานกับผ้าและวัสดุอื่นๆ เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 ข้อมูลเฉพาะของโครงการ

2.3.1 ประวัติของโครงการ

ในเมืองผู้คนเต็มไปด้วยความเร่งรีบ ความวุ่นวาย ต้องใช้ชีวิตแข่งกับเวลา ก่อให้เกิดความเครียดและความเหนื่อยล้า การแข่งขันทางการทำงานก็ค่อนข้างสูง เกิดความกดดัน ผู้คนจึงต้องการหากิจกรรมหรือสถานที่ที่จะช่วยหลีกหนีจากความเคร่งเครียด เพื่อเปิดโอกาสออกไปสู่โลกใบใหม่ที่มีอิสระทางความคิดและจินตนาการ ที่จะตอบสนองต่อความคิดและความต้องการของคนรุ่นใหม่

ซึ่งความนิยมในปัจจุบันนั้น ผู้คนส่วนมากหันมาให้ความสนใจกับงานศิลปะมากขึ้น เพราะการทำงานศิลปะนอกจากจะช่วยส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์แล้ว ยังช่วยให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองในหลายๆด้าน ช่วยเสริมสร้างด้านมนุษยสัมพันธ์ที่ดี รู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่น ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี มีความกล้าแสดงออก ซึ่งการทำกิจกรรมทางศิลปะนอกจากจะช่วยในด้านจิตใจแล้วยังช่วยในด้านบุคลิกภาพและการแสดงออกอีกด้วย การทำให้พื้นที่ทางศิลปะเข้าถึงได้ง่ายและเปิดโอกาสให้ทุกคนได้เข้ามาสัมผัสงานศิลป์ จึงเป็นสิ่งที่จะตอบสนองต่อความต้องการและไลฟ์สไตล์ของคนเมืองในปัจจุบัน

ในการถ่ายทอดความรู้และความเข้าใจระหว่างผู้คนจากทั่วโลก การค้นหาแนวทางใหม่ในการเชื่อมโยงผู้คนและสร้างความเข้าใจผ่านงานศิลปะ เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั่วโลกให้มีความเข้มแข็งและเชื่อมโยงกัน การสนับสนุนการแลกเปลี่ยนทางศิลปะ สร้างสถานที่ให้ผู้ที่รักและสนใจในงานศิลปะได้มีพื้นที่ในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์ สร้างสรรค์ผลงานและสร้างโอกาสในการพบปะพูดคุยของกลุ่มคนที่มีความชอบ ความสนใจร่วมกัน จนเกิดการพัฒนาต่อไปในอนาคต

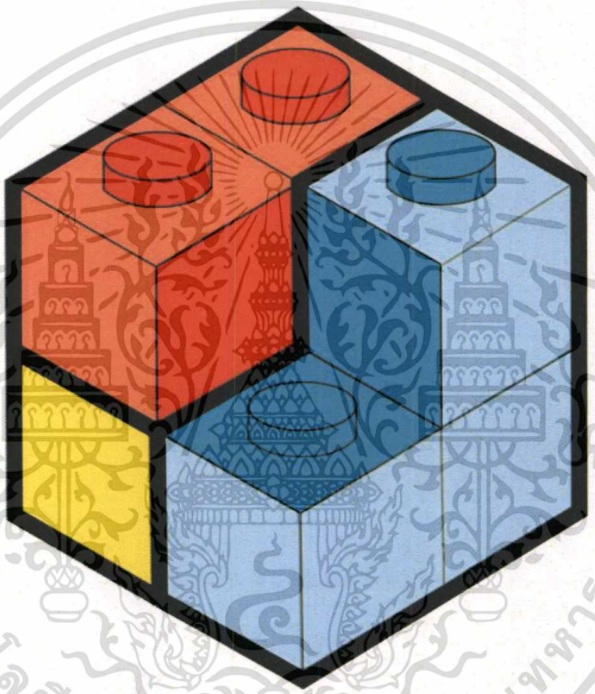
ดังเหตุผลที่กล่าวมาแล้ว โครงการศูนย์ศิลปะจึงจำเป็นต่อชีวิตของคนเมือง เพื่อเพิ่มพื้นที่สันทนาการและยังเป็นศูนย์รวมความรู้ เสริมสร้างประสบการณ์ต่างๆ ทางด้านศิลปะ เพื่อสนับสนุนและเปิดโอกาสให้ผู้สนใจได้เข้ามาสัมผัสและเรียนรู้อย่างเท่าเทียม ให้ผู้คนได้มาพักผ่อนหย่อนใจและใช้เวลาว่างทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ร่วมกันกับผู้อื่น เสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีในสังคมเป็นสถานที่ที่เปิดโอกาสและให้อิสระทางความคิด ให้ผู้สนใจได้มาลองเรียนรู้ ลองคิด ลองทำ ด้วยตนเอง เพื่อพัฒนากระบวนการความคิดจินตนาการและการออกแบบ และยังส่งเสริมให้เห็นคุณค่าขององค์ความรู้ในอดีตและตระหนักต่อการเปลี่ยนแปลงในอนาคต เพื่อให้เกิดการคิดต่อยอดจากสิ่งที่มีไปสู่สิ่งใหม่ๆ เพื่อให้สังคมเกิดการพัฒนา ทั้งยังเป็นศูนย์กลางที่เก็บรวบรวมข้อมูลและความรู้ทางศิลปะแห่งใหม่ ที่ให้ทั้งความรู้และประสบการณ์ แก่ผู้สนใจอย่างเท่าเทียม ให้อิสระในการคิดและทำ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆออกมาสู่สังคม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2 เอกลักษณ์ของโครงการ

ชื่อโครงการ ART CENTER BANGKOK (ACB)
ศูนย์ศิลปะ กรุงเทพฯ

โลโก้

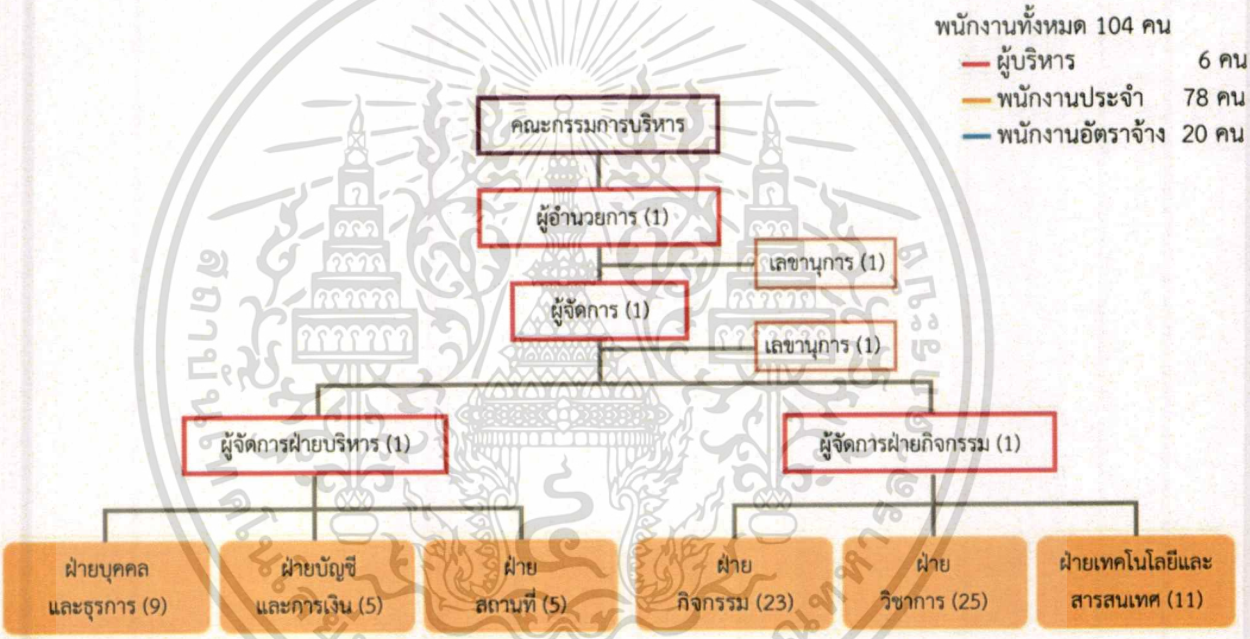


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

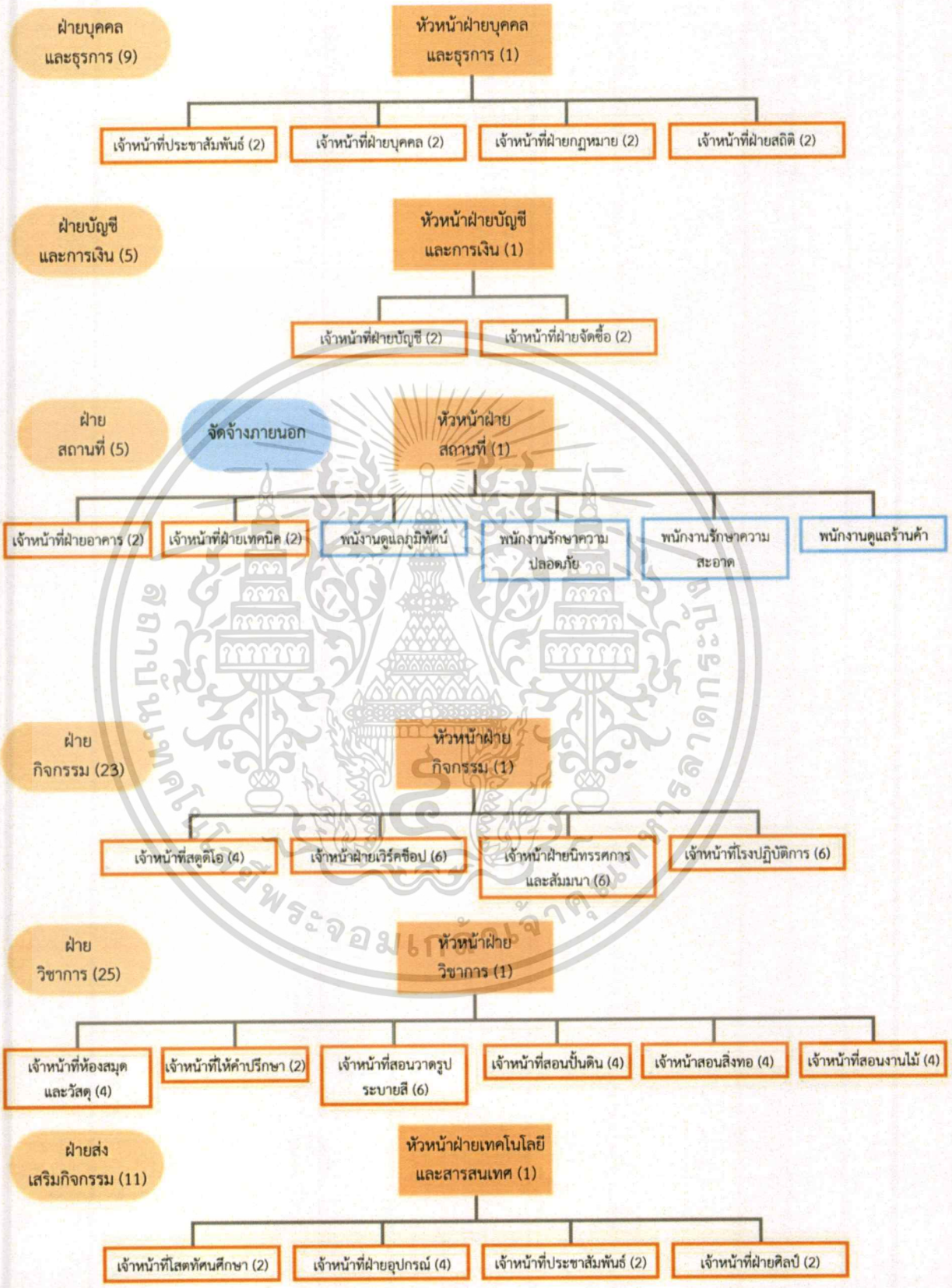
2.3.3 สายการบริหารและอัตรากำลัง

องค์กรรองรับโครงการ : สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย สังกัดกระทรวงวัฒนธรรม

สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย มีหน้าที่ในการส่งเสริม สนับสนุนและเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เพื่อสร้างคุณค่าทางสังคมและเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ มีหน้าที่ในการส่งเสริม สนับสนุน และเผยแพร่กิจกรรมสร้างสรรค์งานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เพื่อเพิ่มพูนปัญญาและประยุกต์ใช้ในสังคม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.4 องค์ประกอบของโครงการ

จากการศึกษาวัตถุประสงค์ของโครงการสามารถแยกออกเป็นองค์ประกอบ โดยสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

พื้นที่	ขอบข่าย	ขอบเขต	พื้นที่ (ตร.ม.)
1.ส่วนต้อนรับ			
เคานเตอร์ต้อนรับ,ลงทะเบียน	•	•	8.56
ที่พักคอย	•	•	12.00
จุดรับฝากของ	•	•	6.08
2.ส่วนทำงานศิลปะ			
ห้องเรียนศิลปะเด็ก	•	•	94.86
สตูดิโออเนกประสงค์	•	•	161.84
สตูดิให้เช่า	•	•	92.82
สตูดิโองานปั้นดิน	•	•	193.45
สตูดิโอไม้	•	•	193.98
แกลลอรี่	•	•	27.43
ครีเอทีฟสเปซ	•	•	172.38
3.ส่วนการเรียนรู้			
ห้องสมุดและวัสดุ	•	•	108.08
ห้องให้คำปรึกษาด้านการออกแบบ	•	•	56.16
ห้องอบรม/สัมมนา/เวิร์คช็อป	•	•	673.62
พื้นที่จัดนิทรรศการชั่วคราว	•	•	273.00

ตารางที่ 5 แสดงขอบเขตและขอบข่ายของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่	ขอบข่าย	ขอบเขต	พื้นที่ (ตร.ม.)
4.ส่วนบริการ			
คาเฟ่	•	•	62.79
ร้านขายอุปกรณ์และงานศิลปะ	•	-	26.00
ห้องน้ำ	•	-	108.00
5.ส่วนสำนักงาน			
โถงต้อนรับ	•	-	2.22
ที่พักคอย	•	-	2.58
ห้องรับรอง	•	-	15.00
ห้องผู้บริหาร	•	-	24.00
ห้องทำงาน	•	-	50.00
ห้องประชุม	•	-	18.91
ห้องน้ำ	•	-	4.16
โรงอาหาร	•	-	61.47
พื้นที่พักผ่อน	•	-	12.00
ห้องเก็บอุปกรณ์	•	-	12.60

ตารางที่ 5 แสดงขอบเขตและขอบข่ายของโครงการ (ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 ระบบสภาพแวดล้อมภายในอาคาร

สภาพแวดล้อมต่างๆ ภายในอาคาร มีผลต่อการเข้าใช้งาน ทั้งในเรื่องความรู้สึกความสะดวกสบาย การวางงานระบบของอาคาร และความปลอดภัย ดังนั้นการควบคุมสภาพแวดล้อมต่างๆ จึงเป็นสิ่งสำคัญต่อการออกแบบอาคาร

2.4.1 ระบบการให้แสงสว่าง

ระบบการให้แสงหลัก

1) แสงสว่างทั่วไป (General Lighting) คือ การให้กระจายแสงให้สว่างทั่วไปเท่ากันทั้งบริเวณ ไม่เน้นเรื่องความสวยงาม ดังนั้นการประหยัดพลังงานสามารถทำได้ในแสงสว่างทั่วไปนี้

2) แสงสว่างเฉพาะที่ (Localized Lighting) คือ การให้แสงสว่างแบบเฉพาะบริเวณ เช่น การให้แสงสว่างเฉพาะเหนือโต๊ะหรือเคาน์เตอร์ให้ได้ความส่องสว่างตามต้องการ

ระบบการให้แสงรอง เพื่อให้เกิดความสวยงามและสร้างบรรยากาศ

1) แสงสว่างแบบส่องเน้น (Accent Lighting) เป็นการให้แสงแบบส่องเน้นที่วัตถุใดวัตถุหนึ่ง เพื่อให้เกิดความสนใจ ใช้ในตู้แสดงสินค้าหรือชั้นวางสินค้าตามร้านต่างๆ

2) แสงสว่างแบบเอฟเฟค (Effect Lighting) เป็นการใช้แสงเพื่อสร้างบรรยากาศให้เกิดความน่าสนใจ แต่ไม่ได้ส่องเน้นวัตถุ เช่น แสงภายในห้องจัดเลี้ยง เป็นต้น

3) แสงสว่างตกแต่ง (Decorative Lighting) เป็นแสงที่ได้จากโคมไฟหรือแชนเดอเลียที่สวยงาม เพื่อสร้างจุดสนใจในการตกแต่งภายใน

4) แสงสว่างงานโครงสร้าง (Structural Lighting) เป็นการให้แสงสว่างเพื่อให้สัมพันธ์กับงานทางด้านสถาปัตยกรรม เช่น การให้แสงไฟจากหลืบ การให้แสงจากบังตา หรือการให้แสงจากการซ่อนไฟ

2.4.2 ระบบการปรับอากาศและการถ่ายเทอากาศ

ระบบปรับอากาศที่ใช้เครื่องทำน้ำเย็น (Water Chiller)

เครื่องปรับอากาศที่ใช้ในอาคารขนาดใหญ่จะเป็นเครื่องปรับอากาศแบบรวมศูนย์ เรียกว่า ชิลเลอร์ (Chiller) แบบระบบระบายความร้อนด้วยน้ำ โดยจะอาศัยน้ำเป็นตัวนำพาความเย็นไปยังจุดต่างๆ โดยน้ำเย็นจะไหลไปยังเครื่องทำลมเย็น (Air Handling Unit : AHU หรือ Fan Coil Unit : FCU) ที่ติดตั้งอยู่ในบริเวณที่จะต้องการจะปรับอากาศ จากนั้นน้ำที่ไหลออกจากเครื่องทำลมเย็นจะถูกส่งเข้าเครื่องทำน้ำเย็นขนาดใหญ่ ที่ติดตั้งอยู่ในห้องเครื่องและไหลเวียนกลับไปยังเครื่องทำลมเย็นอีกครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุปกรณ์หลักในระบบชิลเลอร์

1) คอยล์ร้อน หรือตัวควบแน่น (Condenser)

คือ อุปกรณ์ที่ใช้ระบายความร้อนให้กับสารทำความเย็นที่ระเหยกลายเป็นก๊าซ และเพื่อให้เกิดการควบแน่นของสารทำความเย็นเป็นของเหลว

2) คอยล์เย็น (Evaporator)

คือ อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำความเย็น โดยดึงความร้อนที่อยู่โดยรอบคอยล์เย็น เพื่อทำให้สารทำความเย็นซึ่งเป็นของเหลวระเหยกลายเป็นก๊าซ ผลที่ได้คือความเย็นเกิดขึ้น

3) อุปกรณ์ลดความดัน (Expansion Valve)

คือ อุปกรณ์ควบคุมปริมาณสารทำความเย็นที่ไหลเข้าไปในคอยล์เย็นและช่วยลดความดันของสารทำความเย็นลง เช่น Thermal Expansion Valve และ Capillary Tube เป็นต้น ผลที่ได้คือสารทำความเย็นที่มีสภาพเป็นก๊าซ

4) คอมเพรสเซอร์ (Compressor)

คือ อุปกรณ์ซึ่งทำหน้าที่ดูดสารทำความเย็นในสภาพที่เป็นก๊าซเข้ามาและอัดให้เกิดความดันสูงซึ่งทำให้ก๊าซมีความร้อนเพิ่มขึ้นตามไปด้วย แบบที่นิยมใช้ในเครื่องปรับอากาศขนาดใหญ่ ได้แก่ แบบสกรู (Screw Compressor)

ข้อดี

1) ระบบทำความเย็นแบบรวมศูนย์นี้สามารถทำความเร็วได้อย่างรวดเร็ว

2) สามารถทำความเย็นได้หลายๆจุดพร้อมกัน เนื่องจากใช้ท่อซึ่งเดินบนผนังหรือเพดานง่ายต่อการกระจายความเย็นไปยังจุดหรือห้องที่ต้องการ

ข้อจำกัด

1) เป็นระบบที่มีขนาดใหญ่ จึงมีข้อจำกัดเรื่องของพื้นที่ที่ใช้ในการติดตั้ง และเลือกสถานที่ที่มีความเหมาะสมในการติดตั้งอุปกรณ์แต่ละตัว

2) มีความยุ่งยากในการติดตั้ง ซึ่งจะต้องจัดเตรียมโครงสร้างในการวางเครื่อง

3) เคลื่อนย้ายหรือเปลี่ยนตำแหน่งได้ลำบาก เนื่องจากเป็นระบบที่มีขนาดใหญ่และมีความซับซ้อน ดังนั้นจึงต้องวางแผนในการติดตั้งให้ดีก่อน

4) ราคาแพง ค่าใช้จ่ายในการติดตั้งสูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.3 ระบบเสียง

ใช้ในการสื่อสาร แจ้งเหตุ ให้กับบุคคลที่อยู่ในพื้นที่ทราบถึงเหตุการณ์ฉุกเฉินที่เกิดขึ้น หรือข่าวสารต่าง ๆ ที่ต้องการแจ้งให้ทราบ

ระบบเสียงประกาศที่ดี

1) ครอบคลุมทุกพื้นที่ที่ต้องการ มีความชัดเจนและมีความดังใกล้เคียงกัน

2) ใช้อุปกรณ์ที่ทันสมัยและทนทานต่อการใช้งาน

3) บริษัทที่ติดตั้งควรมีความน่าเชื่อถือ ในเรื่องของงานบริการ

4) ขนาดของระบบควรออกแบบให้เหมาะสมกับการใช้งาน

5) ผู้ดูแลระบบมีความสะดวกในการควบคุมระบบ

6) สะดวกในการบำรุงรักษา ดูแลอุปกรณ์ในระบบ

2.4.4 ระบบรักษาความปลอดภัย

ระบบรักษาความปลอดภัยที่ดี ควรจะตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้งานได้เป็นอย่างเต็มที่ โดยออกแบบให้ครอบคลุมพื้นที่ใช้งานทั้งหมด เลือกใช้อุปกรณ์ที่ได้มาตรฐาน เหมาะสมกันสภาวะของการใช้งานและพื้นที่ที่ใช้งาน จะต้องมีระบบการจัดการและบริหารข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ สะดวกในการใช้งานและสะดวกในการบำรุงรักษาระบบ

ประโยชน์ของระบบรักษาความปลอดภัย

1) ป้องกันอันตรายต่อชีวิต หรือบุคคลในพื้นที่

2) ป้องกันความเสียหาย สูญหาย ให้กับทรัพย์สินและของมีค่า

3) ป้องกันการบุกรุกเข้ามาในพื้นที่ ที่ต้องการควบคุม

4) เฝ้าระวังเหตุร้ายที่อาจเกิดขึ้นในพื้นที่

5) ตรวจจับผู้ต้องสงสัย หรือผู้กระทำความผิด

ระบบกล้องโทรทัศน์วงจรปิด (CCTV System)

เป็นระบบรักษาความปลอดภัย เพื่อประโยชน์ในการเฝ้าระวังเหตุร้ายที่อาจจะเกิดขึ้น โดยระบบสามารถแสดงภาพเหตุการณ์ย้อนหลัง ทำให้ผู้ดูแลระบบทราบถึง วัน เวลาและสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ได้

ส่วนประกอบของระบบโทรทัศน์วงจรปิด

ระบบกล้องโทรทัศน์วงจรปิดที่ดี

1) ต้องครอบคลุมพื้นที่ที่ต้องการได้

2) ใช้อุปกรณ์ที่ทันสมัยและทนทานต่อการใช้งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) บริษัทที่ติดตั้งควรมีความน่าเชื่อถือในเรื่องของงานบริการ

4) ระบบควรมีการจัดเก็บข้อมูลที่เพียงพอต่อการใช้งานและสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว

5) ผู้ดูแลระบบมีความสะดวกในการควบคุมระบบ

6) สะดวกในการบำรุงรักษา ดูแลอุปกรณ์ในระบบ

2.4.5 ระบบป้องกันอัคคีภัย

ระบบสัญญาณเตือนภัย

ต้องมีระบบสัญญาณเตือนเพลิงไหม้ทุกชั้น ต้องประกอบด้วยอุปกรณ์ส่งสัญญาณเพื่อให้หนีไฟที่สามารถส่งเสียงหรือสัญญาณให้คนที่อยู่ในอาคารได้ยินหรือได้ทราบอย่างทั่วถึง ต้องมีอุปกรณ์แจ้งเหตุที่มีทั้งระบบแจ้งเหตุอัตโนมัติ และระบบแจ้งเหตุที่ใช้มือเพื่อให้อุปกรณ์ทำงาน และมีระบบดับเพลิงอัตโนมัติ เช่น ระบบฉีดน้ำฝอย หรือระบบอื่นที่เทียบเท่าที่สามารถทำงานได้ด้วยตนเองทันทีเมื่อมีเพลิงไหม้ โดยให้สามารถทำงานครอบคลุมพื้นที่ทำงานทุกชั้น

ระบบจ่ายพลังงานไฟฟ้าสำรอง

สำหรับกรณีฉุกเฉิน แยกเป็นอิสระจากระบบอื่น ๆ และสามารถทำงานได้โดยอัตโนมัติ เมื่อระบบจ่ายไฟฟ้าปกติหยุดทำงาน แหล่งจ่ายพลังงานไฟฟ้าสำรองต้องสามารถจ่ายพลังงานไฟฟ้าได้เป็นเวลาไม่น้อยกว่า 2 ชั่วโมง สำหรับเครื่องหมายแสดงทางฉุกเฉิน ทางเดิน ทางโค้ง บันได และระบบสัญญาณเตือนเพลิงไหม้ และสามารถจ่ายพลังงานไฟฟ้าตลอดเวลาที่ใช้งานสำหรับลิฟต์ดับเพลิง เครื่องสูบน้ำดับเพลิง ห้องช่วยชีวิตฉุกเฉิน ระบบสื่อสารเพื่อความปลอดภัยของสาธารณะ และกระบวนการผลิตทางอุตสาหกรรมที่จะก่อให้เกิดอันตรายต่อชีวิตและสุขภาพอนามัยเมื่อกระแสไฟฟ้าขัดข้อง กระแสไฟฟ้าที่ใช้กับลิฟต์ดับเพลิงต้องต่อจากแผงสวิตช์ประธานของอาคาร เป็นวงจรที่แยกเป็นอิสระจากวงจรทั่วไป วงจรไฟฟ้าสำรองสำหรับลิฟต์ดับเพลิงต้องมีการป้องกันอันตรายจากเพลิงไหม้อย่างดีพอ

ระบบท่อน้ำดับเพลิง

มีแผนผังการเดินท่อเป็นระบบจากแหล่งจ่ายน้ำหรือหัวรับน้ำดับเพลิงไปสู่หัวต่อสายฉีดน้ำดับเพลิงและที่เก็บน้ำสำรอง มีระบบท่อระบายน้ำที่แสดงแผนผังการเดินท่อระบายน้ำฝน การเดินท่อน้ำเสียจากสุขภัณฑ์และท่อน้ำเสียอื่น ๆ จนถึงระบบบำบัดน้ำเสีย รวมทั้งการเดินท่อระบบอากาศของระบบท่อน้ำเสีย และมีระบบการเก็บและจ่ายน้ำจากที่จ่ายน้ำสำรอง

บันไดหนีไฟ

ต้องมีบันไดหนีไฟจากชั้นสูงสุดหรือดาดฟ้าสู่พื้นดินอย่างน้อย 2 บันได ตั้งอยู่ในที่ที่บุคคลไม่ว่าจะอยู่ ณ จุดใดของอาคารสามารถมาถึงบันไดหนีไฟได้สะดวก แต่ละบันไดหนีไฟต้องอยู่ห่างกันไม่เกิน 60

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมตร เมื่อวัดตามแนวทางเดิน ระบบบันไดหนีไฟนั้นสามารถใช้ลำเลียงบุคคลทั้งหมดในอาคารออกนอกอาคารได้ภายใน 1 ชั่วโมง บันไดหนีไฟต้องทำด้วยวัสดุทนไฟและไม่ผุกร่อน เช่น คอนกรีตเสริมเหล็ก เป็นต้น มีความกว้างไม่น้อยกว่า 90 เซนติเมตร ลูกนอนกว้างไม่น้อยกว่า 22 เซนติเมตร และลูกตั้งสูงไม่เกิน 20 เซนติเมตรมีชานพักกว้างไม่น้อยกว่า 90 เซนติเมตร มีราวบันไดอย่างน้อย 1 ด้าน ห้ามสร้างบันไดหนีไฟเป็นแบบบันไดเวียน สำหรับบันไดหนีไฟและชานพักที่อยู่ภายนอกอาาคารต้องมีผนังด้านที่บันไดพาดผ่านเป็นผนังกันไฟ บันไดหนีไฟที่อยู่ภายในอาคารต้องมีอากาศถ่ายเทจากภายนอกได้ แต่ละชั้นต้องมีช่องระบายอากาศที่มีพื้นที่รวมกันไม่น้อยกว่า 1.4 ตารางเมตร เปิดสู่ภายนอกอาคารได้ หรือมาระบบอัดลมภายใน ที่ทำงานโดยอัตโนมัติเมื่อเกิดเพลิงไหม้ บันไดหนีไฟที่อยู่ภายในอาคารต้องมีผนังกันไฟโดยรอบยกเว้นช่องระบายอากาศและต้องมีแสงสว่างจากระบบไฟฟ้าฉุกเฉินให้มองเห็นช่องทางได้ขณะเพลิงไหม้ มีป้ายบอกชั้นและป้ายบอกทางหนีไฟที่ด้านในและด้านนอกของประตูหนีไฟทุกชั้นด้วยตัวอักษรที่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน โดยตัวอักษรต้องมีขนาดไม่น้อยกว่า 10 เซนติเมตร

ประตูหนีไฟ

ต้องทำด้วยวัสดุทนไฟเป็นบานเปิดชนิดผลักออกสู่ภายนอก พร้อมติดตั้งอุปกรณ์ชนิดที่บังคับให้บานประตูปิดได้เอง มีความกว้างไม่น้อยกว่า 90 เซนติเมตร สูงไม่น้อยกว่า 1.90 เซนติเมตร และต้องสามารถเปิดออกได้โดยสะดวกตลอดเวลา ประตูหรือทางออกสู่บันไดหนีไฟต้องไม่มีชั้นหรือธรณีประตูหรือขอบกั้น

ลิฟต์ดับเพลิง

อาคารสูงต้องจัดให้มีช่องทางเฉพาะสำหรับบุคคลภายนอกเข้าไปบรรเทาสาธารณภัยที่เกิดในอาคารทุกชั้น ช่องทางเฉพาะนี้จะเป็นลิฟต์ดับเพลิงหรือช่องบันไดหนีไฟก็ได้ และทุกชั้นต้องจัดให้มีห้องว่างที่มีพื้นที่ไม่น้อยกว่า 6 ตาราเมตร ติดต่อกับช่องทางนี้ และเป็นบริเวณที่ปลอดจากเปลวไฟและควันเช่นเดียวกับช่องบันไดหนีไฟ และเป็นที่ตั้งของตู้หัวฉีดน้ำดับเพลิงประจำชั้นของอาคาร บริเวณห้องโถงหน้าลิฟต์ดับเพลิงทุกชั้นต้องติดตั้งตู้สายฉีดน้ำดับเพลิง หรือหัวต่อสายฉีดน้ำดับเพลิง และอุปกรณ์ดับเพลิงอื่น ๆ ห้องโถงหน้าลิฟต์ดับเพลิงทุกชั้นต้องมีผนังหรือประตูที่ทำด้วยวัสดุทนไฟปิดกั้นมิให้เปลวไฟหรือควันไฟเข้ามาได้ มีหน้าต่างเปิดออกสู่ภายนอกอาคารได้โดยตรง หรือมีระบบอัดลมภายในห้องโถงหน้าลิฟต์ดับเพลิง และทำงานได้โดยอัตโนมัติเมื่อเกิดเพลิงไหม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

กลุ่มเป้าหมาย พฤติกรรม และพื้นที่ที่ต้องการ

3.1 ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย

1) คนทั่วไปทุกเพศทุกวัยที่สนใจในศิลปะ มีจุดประสงค์เพื่อทำเป็นงานอดิเรกหรือต่อยอดธุรกิจมีฐานะปานกลางขึ้นไป และมีกำลังจ่ายค่าบริการ

- มีความต้องการพื้นที่สำหรับทำงานศิลปะเพื่อฝึกฝนทักษะและประสบการณ์
- ต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆไปด้วยกันกับเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ โดยการแลกเปลี่ยนและแชร์ความรู้ ประสบการณ์กับผู้ใช้คนอื่นในโครงการ

2) เด็กเล็กอายุ 6-12 ปี เพื่อเสริทสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ต้องการค้นคว้าหาความรู้ทางด้านศิลปะเพื่อนำไปใช้ในการเรียนหรือในชีวิตประจำวัน

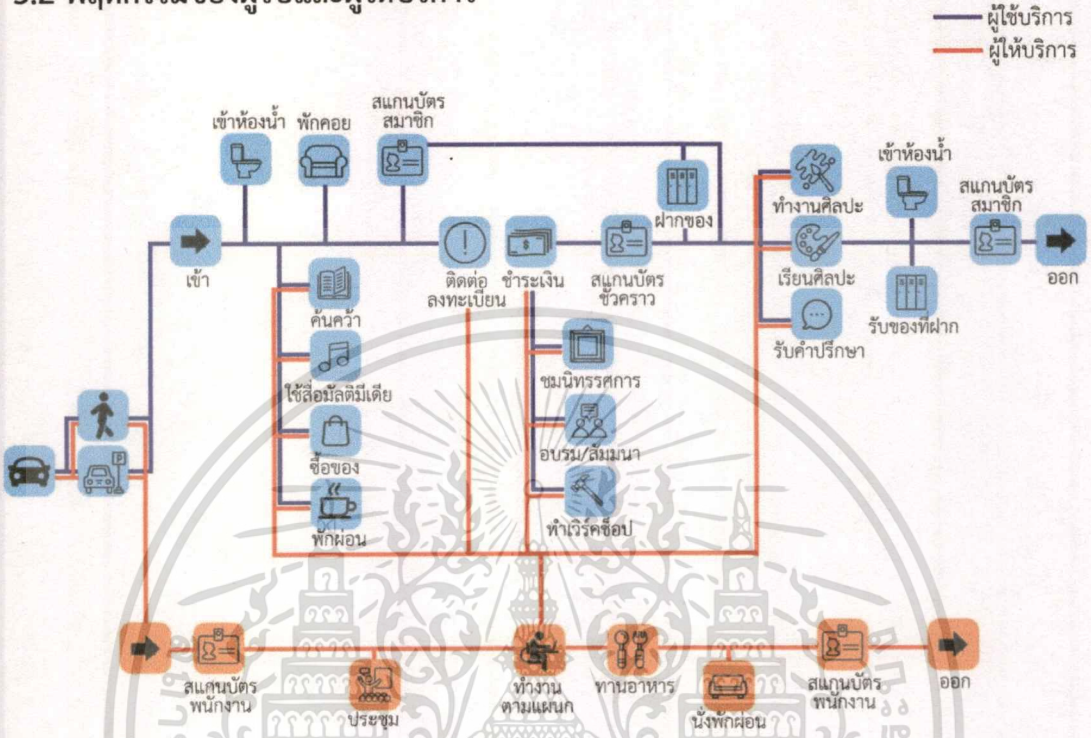
- ต้องการเสริมสร้างสมาธิ ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ
- ต้องการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
- เรียนรู้ศิลปะเพื่อความผ่อนคลายและสนุกสนาน

3) เด็กวัยรุ่น 13-18 ปี เพื่อเพิ่มทักษะและเตรียมสอบต้องการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

- มีความสนใจในงานศิลปะ
- ต้องการทำศิลปะเพื่อนำไปใช้ในการเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 พฤติกรรมของผู้รับและผู้ให้บริการ



ภาพที่ 3.1 แสดงพฤติกรรมผู้ใช้และผู้ให้บริการ

ผู้ใช้งานในโครงการ แบ่งเป็นผู้เรียนศิลปะ สามารถสมัครเรียนในคอร์สที่สนใจ และผู้ที่ต้องการพื้นที่ทำงานศิลปะและค้นคว้าหาความรู้ ซึ่งเข้าใช้บริการและพื้นที่ในโครงการได้ นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้คนภายนอกสามารถเข้าชมนิทรรศการ ทำเวิร์คช็อป หรืออบรมสัมมนาได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 พื้นที่ที่ต้องการ (Area Requirement)

จากการศึกษาองค์ประกอบและพฤติกรรม สามารถสรุปเป็นตารางพื้นที่ได้ดังนี้

พื้นที่	พื้นที่ต่อหน่วย (ตร.ม.)	จำนวน	พื้นที่ใช้งาน (ตร.ม.)	หมายเหตุ
1.สวนตอนรับ				
เคานเตอรตอนรับ,ลงทะเบียน	4.28	2	8.56	Human dimension
ที่พักคอย	0.80	15	12.00	Human dimension
จุดรับฝากของ	0.76	8	6.08	Architects 'data
ทางสัญจร			8.00	40%
รวม			**34.64**	
2.ส่วนทำศิลปะ				
ห้องเรียนศิลปะเด็ก	31.62	3	94.86	Case study
สตูดิโอให้เช่า	13.26	7	92.82	Case study
สตูดิโออเนกประสงค์	40.46	4	161.84	Case study
สตูดิโอปั้นดิน	193.45	1	193.45	Case study
สตูดิโองานไม้	193.98	1	193.98	Case study
แกลลอรี่	27.43	1	27.43	Case study
ครีเอทีฟสเปซ	172.38	1	172.38	Case study
รวม			**936.67**	
3.สวนการศึกษา				
หองสมุดและวัสดุ	108.08	1	108.08	Architects 'data
หองอบรม/สัมมนา/เวิร์คช็อป	484.54	2	969.08	Architects 'data
ห้องให้คำปรึกษา	28.08	2	56.16	Human dimension
พื้นที่จัดนิทรรศการชั่วคราว	273.00	1	273.00	Case Study
รวม			**1,406.32**	

ตารางที่ 6 แสดงขนาดพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่	พื้นที่ต่อหน่วย (ตร.ม.)	จำนวน	พื้นที่ใช้งาน (ตร.ม.)	หมายเหตุ
4.สวนบริการ				
คาเฟ่	62.79	1	62.79	Architects 'data
รานขายอุปกรณ์ทางและงานศิลปะ	26.00	1	26.00	Human dimension
ห้องน้ำ	18.00	6	108.00	Human dimension
รวม			182.30	
ทางสัญจร			54.69	30%
รวม			**251.48**	
5.สวนสำนักงาน				
โถงตอนรับ	1.11	2	2.22	Human dimension
ที่พักคอย	2.58	6	2.58	Human dimension
ห้องรับรอง	15.00	1	15.00	Architect s' Data
หองทำงาน	2.00	25	50.00	Architect s' Data
ห้องผู้บริหาร	12.00	2	24.00	Architect s' Data
หองประชุม	18.91	1	18.91	Architect s' Data
โรงอาหารพนักงาน	4.02	12	48.24	Architect s' Data
พื้นที่พักผ่อน	12.00	1	12.00	Architect s' Data
หองน้ำ	2.08	2	4.16	Architect s' Data
หองเก็บอุปกรณ	12.60	1	12.60	Architect s' Data
ทางสัญจร			60.50	30%
รวม			**262.00**	
รวมพื้นที่ทั้งหมด			**2,8911.11**	

ตารางที่ 6 แสดงขนาดพื้นที่ (ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล และแนวความคิดในการออกแบบ

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1.1 การวิเคราะห์ที่ตั้งของโครงการ

ข้อพิจารณาในการเลือกสถานที่ตั้งโครงการและเกณฑ์การเลือกที่ตั้งโครงการ

1) ใกล้แหล่งอำนวยความสะดวกต่างๆ เช่น ใกล้ห้างสรรพสินค้า ร้านอาหาร สวนสาธารณะ เป็นต้น เพื่อ สามารถเป็นจุดช่วยดึงดูดให้คนเข้ามาในพื้นที่โครงการ

-ใกล้ห้างสรรพสินค้า ร้านอาหาร สวนสาธารณะ 4 คะแนน

-ใกล้ห้างสรรพสินค้า ร้านอาหาร 2 คะแนน

-ไม่ใกล้ห้างสรรพสินค้า ร้านอาหาร สวนสาธารณะ 0 คะแนน

2) การคมนาคมสะดวก อยู่ติดเส้นทางสัญจรหลักและมีรถขนส่งสาธารณะให้บริการ เช่น รถโดยสารประจำทาง รถไฟฟ้า รถตู้ เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้ที่ไม่มีรถยนต์ส่วนตัว

-อยู่ติดเส้นทางสัญจรหลักและมีรถขนส่งสาธารณะให้บริการ 4 คะแนน

-อยู่ติดเส้นทางสัญจรหลัก ไม่มีบริการรถขนส่งสาธารณะ 2 คะแนน

-ไม่อยู่ติดเส้นทางสัญจรหลัก ไม่มีบริการรถขนส่งสาธารณะ 0 คะแนน

3) ไม่มีอาคารสูงอยู่โดยรอบ สามารถมองเห็นสภาพแวดล้อมรอบๆได้เป็นมุมกว้าง ไม่มีอาคารสูงบังทิวทัศน์ หรือสิ่งก่อสร้างขนาดใหญ่ที่อาจก่อให้เกิดปัญหาเรื่องแสงสะท้อนจากวัสดุกรุผิวหรือเงาที่ทอดลงมาทับพื้นที่โครงการ

-ไม่มีอาคารสูงอยู่โดยรอบ 4 คะแนน

-มีอาคารสูงอยู่ใกล้เคียง 2 คะแนน

-มีอาคารสูงอยู่บริเวณพื้นที่ 0 คะแนน

4) มีพื้นที่กว้างขว้าง สามารถรองรับคนที่ขับรถยนต์ส่วนตัวมายังโครงการได้ สามารถมองเห็นได้โดยรอบ ไม่เปลี่ยว ไม่มีมุมอับ มองเห็นได้ชัดเจนจากภายนอก เพื่อให้คนสังเกตเห็นได้ง่าย

-มีพื้นที่กว้างขว้าง ไม่มีมุมอับ 4 คะแนน

-มีพื้นที่กว้างขว้าง มีมุมอับ 2 คะแนน

-มีพื้นที่ขนาดเล็ก 0 คะแนน

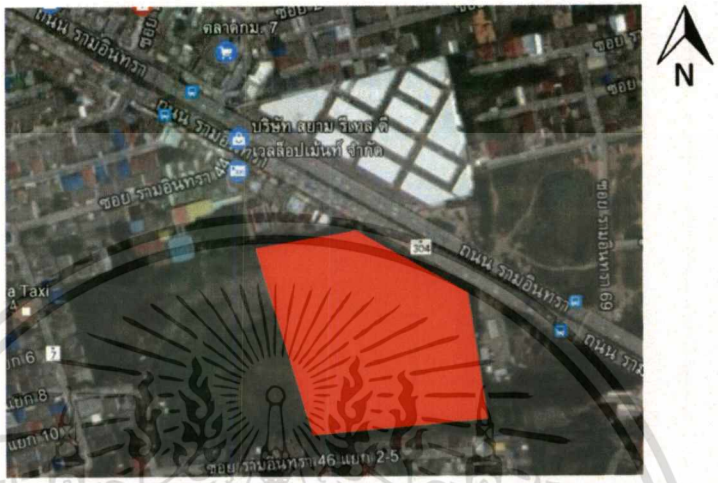
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยที่ตั้งเสนอแนะมีดังนี้

พื้นที่บริเวณรามอินทรา71 กม.7

ที่ตั้ง : 71 ถนน รามอินทรา แขวง รามอินทรา เขต คันนายาว กรุงเทพมหานคร 10230

พื้นที่ : 30,000 ตร.ม.



ภาพที่ 4.1 แสดงตำแหน่งของพื้นที่โครงการ

ที่มา : https://goo.gl/yiunQm



ภาพที่ 4.2 แสดงลักษณะพื้นที่ด้านหน้า

ที่มา : https://goo.gl/yiunQm



ภาพที่ 4.3 แสดงลักษณะพื้นที่ด้านหน้า

ที่มา : https://goo.gl/yiunQm

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สภาพแวดล้อมของที่ตั้งโครงการ



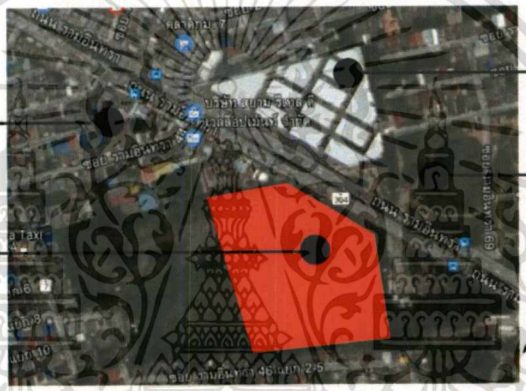
ภาพที่ 4.4 แสดงหมู่บ้านและชุมชน

ที่มา : https://goo.gl/yiunQm



ภาพที่ 4.5 แสดงศูนย์ซ่อมและขายรถยนต์

ที่มา : https://goo.gl/yiunQm



ภาพที่ 4.6 แสดงตำแหน่งพื้นที่โครงการจากภาพถ่ายดาวเทียม

ที่มา : https://goo.gl/yiunQm



ภาพที่ 4.7 แสดงบริเวณด้านหน้าของพื้นที่

ที่มา : https://goo.gl/yiunQm



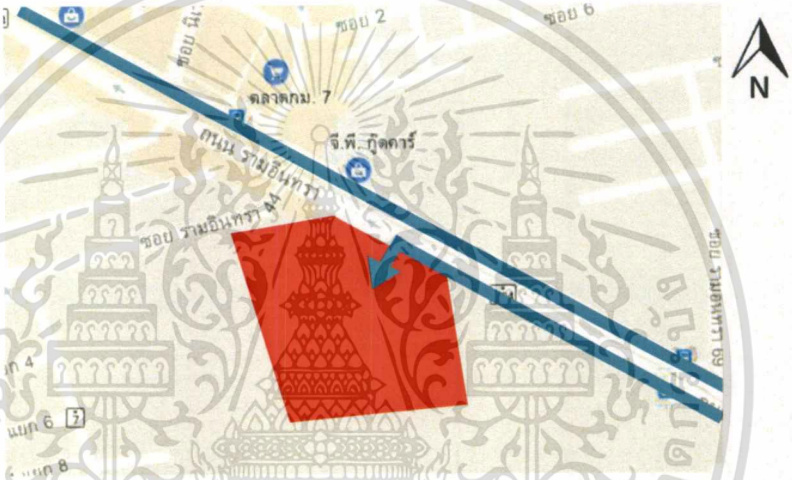
ภาพที่ 4.8 แสดงปั๊มน้ำมัน PAP

ที่มา : https://goo.gl/yiunQm

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่บริเวณรามอินทรา71 มีความเหมาะสมมากที่สุดในการตั้งโครงการศูนย์ศิลปะกรุงเทพฯ เนื่องจากมีพื้นที่กว้างขว้าง สามารถรองรับการขยายของโครงการในอนาคต มีพื้นที่เพียงพอต่อการรองรับผู้ใช้งานที่มาเป็นกลุ่มใหญ่ หรือนำรถยนต์ส่วนตัวมา ไม่มีอาคารสูงอยู่โดยรอบ ไม่เกิดปัญหาเรื่องมุมมองหรือมลภาวะทางเสียงและสายตา ใกล้ทางสัญจรหลัก สังเกตุเห็นได้ง่าย มีการเดินทางที่สะดวก มีรถโดยสารสาธารณะผ่าน เข้าถึงโครงการได้ง่าย และอยู่ใกล้กับแหล่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ เช่น ห้างสรรพสินค้า ช็อปปิ้งมอลล์ ร้านอาหาร โรงพยาบาล นอกจากนี้ยังใกล้กับ สถานศึกษา บริษัท ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย

การเข้าถึงโครงการ



ภาพที่ 4.9 แสดงที่ตั้งโครงการ

ที่มา : https://goo.gl/yiunQm

เส้นสีฟ้า แสดงเส้นทางยนต์ และขนส่งสาธารณะอื่นๆ เช่น รถเมลล์ รถตู้

เดินทางโดยรถยนต์ส่วนตัว หรือรถตู้มีนบุรีและรถเมลล์สาย 26 95 250 554 ผ่านถนนรามอินทราขาเข้า อยู่ติดถนนใหญ่ รอบด้านเป็นชุมชน สังเกตเห็นได้ง่ายจากถนนใหญ่ พื้นที่มีขนาดกว้างขว้างรองรับการขยายตัวของโครงการในอนาคต ไม่มีอาคารสูงอยู่โดยรอบ และอยู่ใกล้แหล่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ทั้งห้างสรรพสินค้า ช็อปปิ้งมอลล์ ร้านอาหาร ร้านขายวัสดุต่างๆ และสถานที่ใกล้เคียงเป็นบริษัทต่างๆกับสถานศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 การวิเคราะห์อาคาร

ลักษณะพึงประสงค์ของอาคาร

ข้อพิจารณาในการเลือกอาคารและเกณฑ์การเลือกอาคาร

1) ลักษณะโครงสร้างอาคารขยายตัวในทางราบ เพื่อให้พื้นที่ภายในมีความกว้างขวาง เชื่อมฟังก์ชั่นในแต่ล่ะส่วนเข้าหากันได้ง่าย และยังสามารถเชื่อมฟังก์ชั่นไปยังส่วนด้านนอกอาคารได้ในกรณีที่มีกิจกรรมกลางแจ้ง

-โครงสร้างอาคารขยายตัวในทางราบ	4 คะแนน
-โครงสร้างอาคารขยายตัวในทางตั้งมากกว่าทางราบ	2 คะแนน
-โครงสร้างขยายตัวในทางตั้ง	0 คะแนน

2) เป็นอาคารแบบโมเดิร์น ทันสมัยเพื่อให้เข้ากับกลุ่มเป้าหมาย และสอดคล้องกับแนวความคิดของโครงการ

-ลักษณะอาคารแบบโมเดิร์น ทันสมัย	4 คะแนน
-ลักษณะอาคารแบบโมเดิร์น เรียบง่าย	2 คะแนน
-ลักษณะอาคารไม่โมเดิร์น ล้าสมัย	0 คะแนน

3) มีช่องเปิดให้แสงธรรมชาติเข้าถึง เพื่อสร้างบรรยากาศให้เหมาะกับการเรียนรู้และสร้างสรรค์ ช่วยให้เกิดการเชื่อมกันระหว่างพื้นที่ภายในและภายนอก ทำให้ผู้ใช้งานไม่รู้สึกอึดอัดและเป็นอิสระ

-มีช่องเปิดให้แสงธรรมชาติเข้าถึงได้	4 คะแนน
-มีช่องเปิดให้แสงธรรมชาติเข้าถึงได้บ้าง	2 คะแนน
-ไม่มีช่องเปิดให้แสงธรรมชาติเข้าถึง	0 คะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาคารE โครงการคริสตัล ดีไซน์ เซ็นเตอร์ (CDC)



ภาพที่ 4.10 แสดงลักษณะอาคารภายนอก

ที่มา : https://pt-br.facebook.com/cdccrystalgrandballroom/

ที่ตั้ง : 1420/1 ถนนประดิษฐ์มนูธรรม แขวงคลองจั่น เขตบางกะปิ กรุงเทพฯ 10240

พื้นที่อาคารโดยประมาณ : 7,286 ตร.ม.

ลักษณะอาคาร : อาคารรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีรูปแบบที่ทันสมัย มี 3 ชั้น ระหว่างชั้นที่1 กับ 2 มีชั้นลอย ชั้นที่ 3 มีช่องเปิดขนาดใหญ่ มองลงมาเห็นด้านล่าง พื้นที่ภายในใช้เป็นร้านอาหารและห้องจัดเลี้ยง รูปทรงอาคารมีการยุบยื่นเพื่อเชื่อมกับพื้นที่ภายนอก ผนังอาคารเป็นกระจกเปิดมุมมองให้เห็นภายนอก ภายในมีการเล่นระดับความสูงของพื้นแต่ละชั้น สลับกับการเปิดพื้นที่โล่งเพื่อไม่ให้ภายในอาคารที่ทอดตัวในแนวยาวดูทึบตันจนเกินไป

องค์ประกอบของโครงการ: ห้องจัดเลี้ยง ร้านอาหาร สำนักงาน

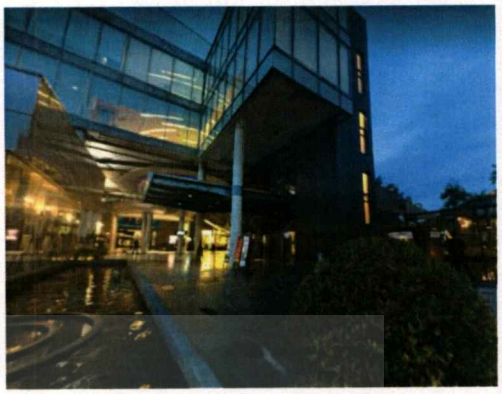
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะอาคารภายนอก



ภาพที่ 4.11 แสดงลักษณะอาคารภายนอก

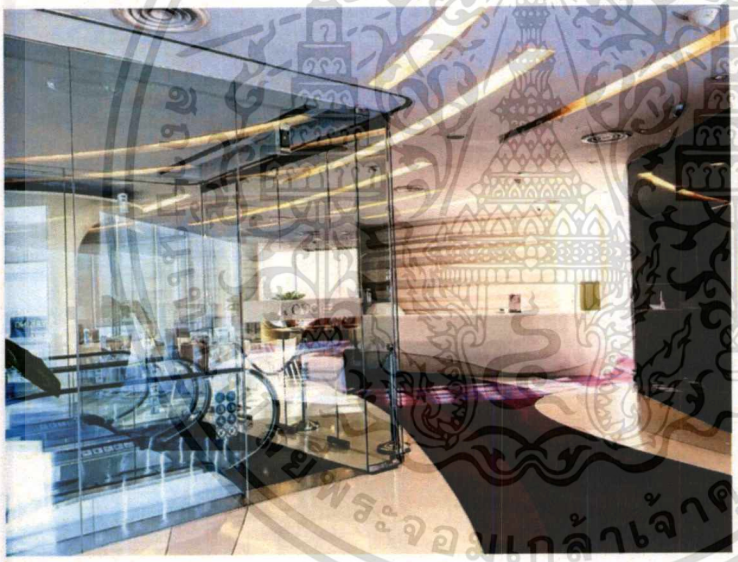
ที่มา : https://goo.gl/mTFQL6



ภาพที่ 4.12 แสดงลักษณะอาคารภายนอก

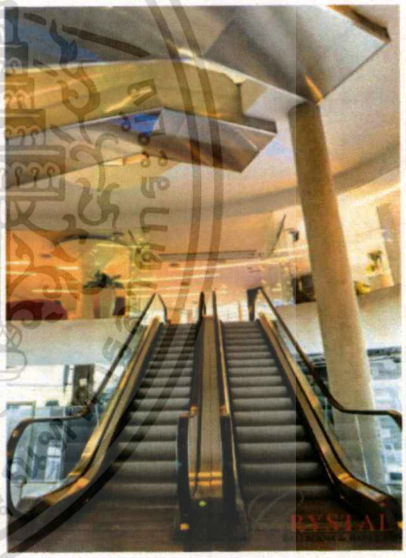
ที่มา : https://goo.gl/mTFQL6

ลักษณะอาคารภายใน



ภาพที่ 4.13 แสดงส่วนต้อนรับชั้นบน

ที่มา : https://www.facebook.com/cdccrystalgrandballroom/



ภาพที่ 4.14 แสดงบันไดเลื่อน

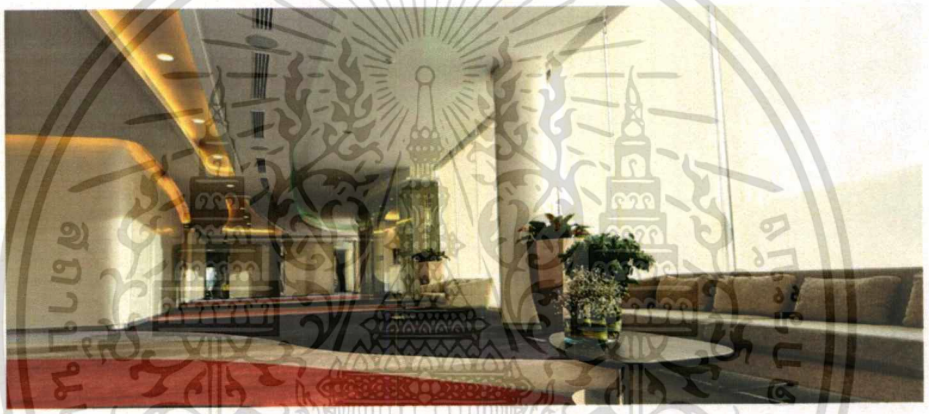
ที่มา : https://www.facebook.com/cdccrystalgrandballroom/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.15 แสดงลักษณะโถงทางเดิน

ที่มา : http://www.crystaldesigncenter.com/banquet/2-meeting-room/19-floor-plan/



ภาพที่ 4.16 แสดงลักษณะโถงทางเดิน

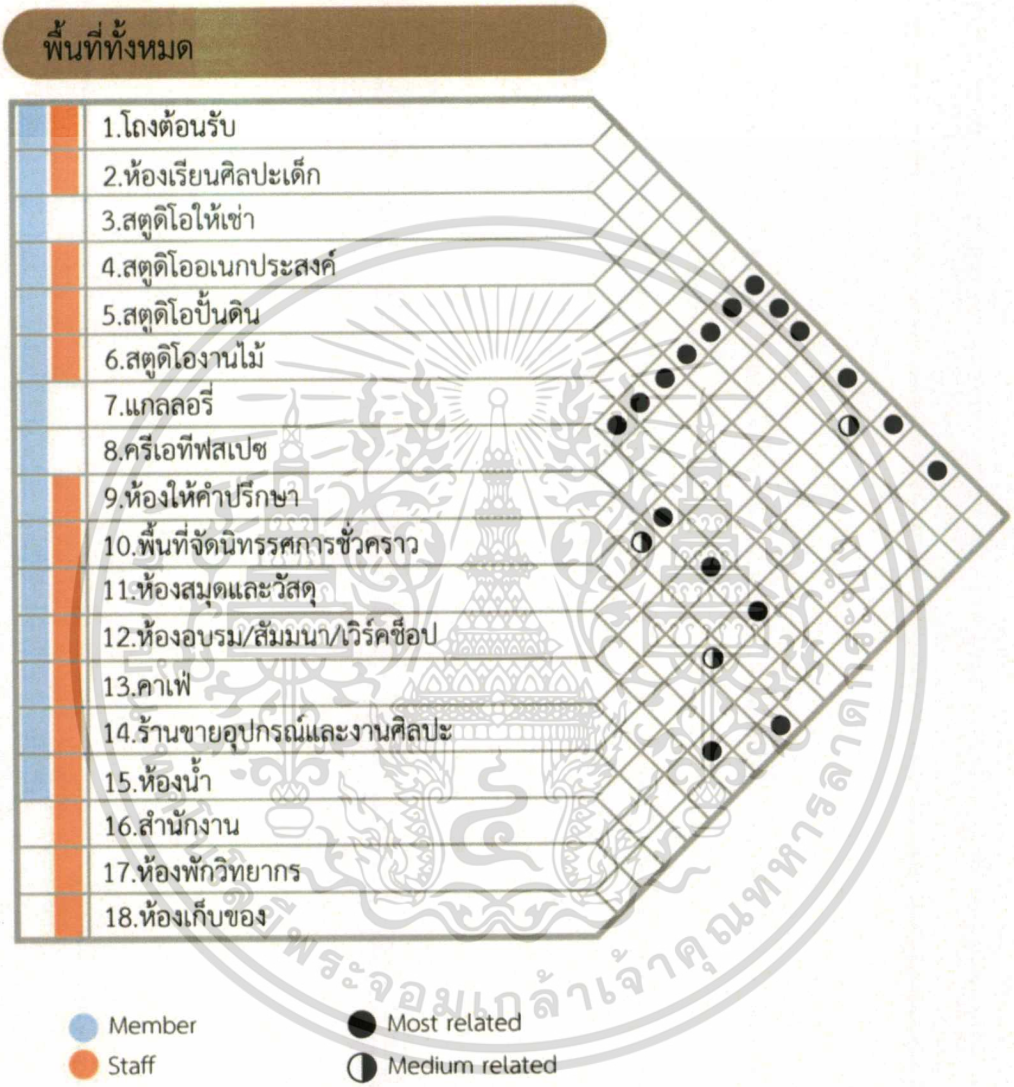
ที่มา : http://www.crystaldesigncenter.com/banquet/2-meeting-room/19-floor-plan/

อาคารE โครงการCDC มีการขยายตัวในแนวราบ ภายในมีพื้นที่กว้างขว้าง สะดวกต่อการจัดสรรพื้นที่ภายในให้มีฟังก์ชั่นที่ต่อเนื่องกันและเหมาะกับลักษณะของกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นภายในโครงการ อาคารไม่สูงมากสะดวกต่อการเชื่อมพื้นที่ในแนวตั้ง และรูปแบบอาคารมีลักษณะเป็นโมเดิร์น อาคารวางตัวในแนวนอนสามารถเปิดพื้นที่ไปยังภายนอกได้ เพื่อสะดวกต่อการจัดกิจกรรมกลางแจ้ง และลักษณะอาคารเข้ากับแนวความคิดของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

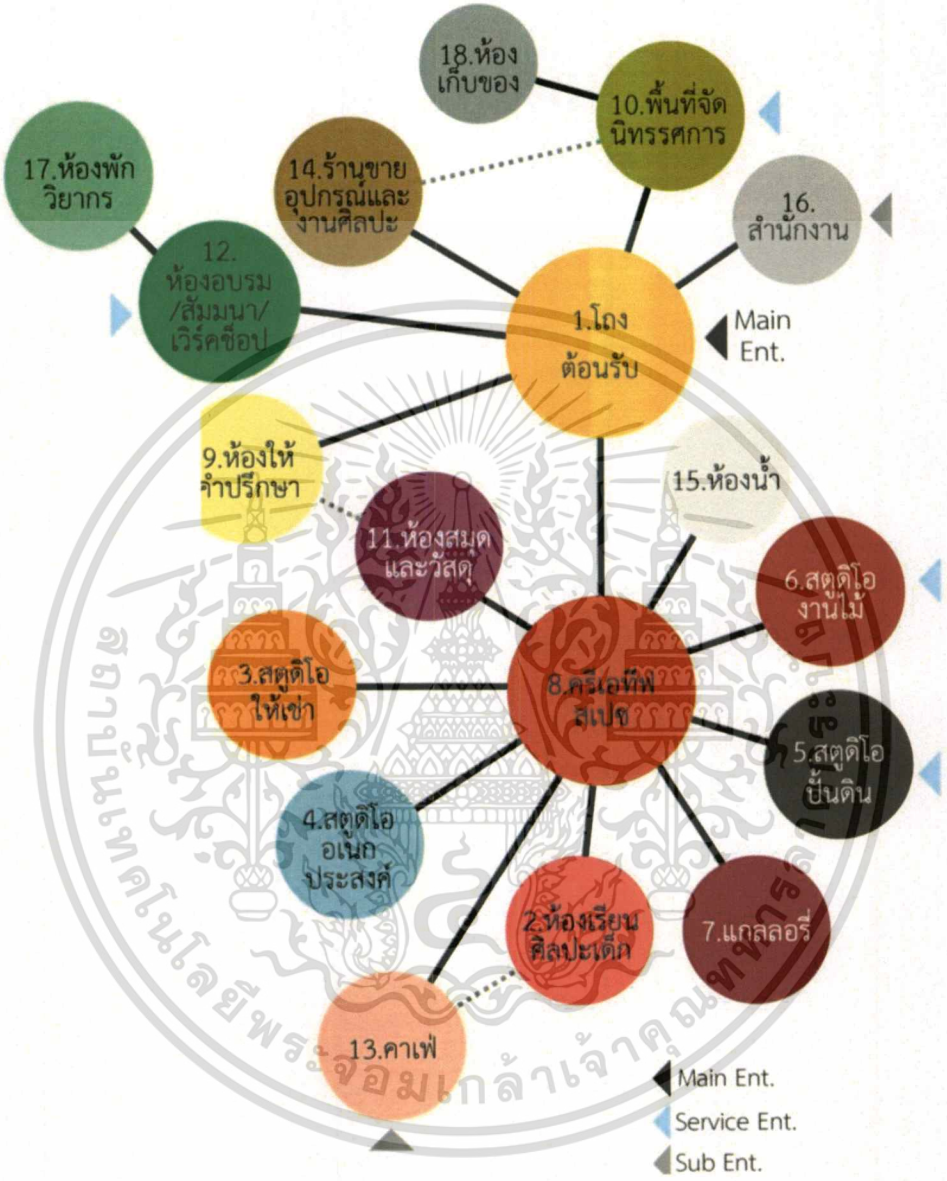
4.1.3 การวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์ของพื้นที่

ค่าความสัมพันธ์ของพื้นที่



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสัมพันธ์ของพื้นที่



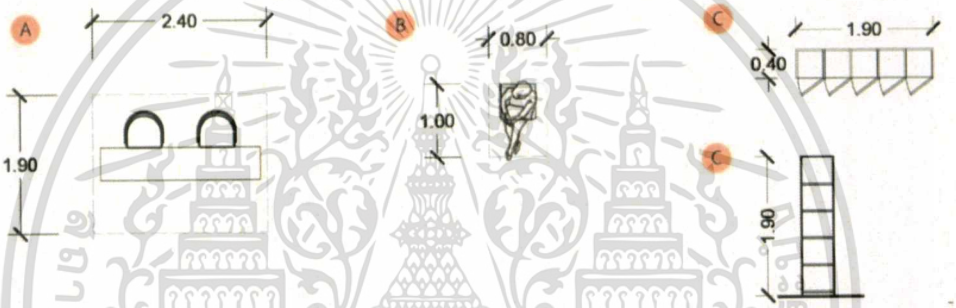
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.4 ตารางสรุปผลพื้นที่ที่ต้องการ และแผนภูมิวงกลมเปรียบเทียบขนาดพื้นที่

ตารางสรุปผลพื้นที่ที่ต้องการ

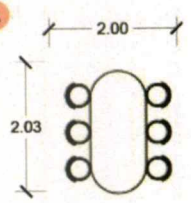
โถงต้อนรับ

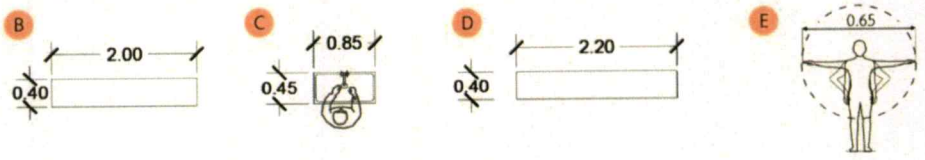
Area	Area/Unit (sq.m.)	Unit	Area (sq.m.)	Remark
เคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์	4.28	2	8.56	A
ที่พักคอย	0.80	15	12.00	B
จุดรับฝากของ	0.76	8	6.08	C
ทางสัญจร 40%			8.00	
พื้นที่ทั้งหมด รวมทางสัญจร				34.64 ตร.ม.



ห้องเรียนศิลปะเด็ก

Area	Area/Unit (sq.m.)	Unit	Area (sq.m.)	Remark
โต๊ะเรียน	4.00	4	16.00	A
ชั้นวางของ	0.80	2	1.60	B
อ่างล้างมือและอุปกรณ์	0.38	6	2.28	C
ชั้นหนังสือ	0.88	2	1.76	D
พื้นที่ทำกิจกรรมกลุ่ม	0.42	12	5.04	E
ทางสัญจร 30%			7.30	31.62 ตร.ม. x3
พื้นที่ทั้งหมด รวมทางสัญจร				94.86 ตร.ม.

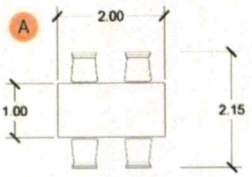


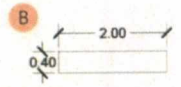


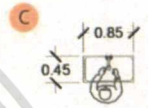
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สตูดิโออเนกประสงค์ (วาดรูป ระบายสีน้ำ สีน้ำมัน ดิวศิลปะ สิ่งทอ)

Area	Area/Unit (sq.m.)	Unit	Area (sq.m.)	Remark
ที่นั่ง	4.30	4	17.20	A
ชั้นวางหุ่นและอุปกรณ์	0.80	3	2.40	B
อ่างล้างมือและอุปกรณ์	0.38	4	1.52	C
ที่เก็บของ	10.00	1	10.00	Humam Dimension
ทางสัญจร 30%			9.34	40.46 ตร.ม. x4
พื้นที่ทั้งหมด รวมทางสัญจร				161.84 ตร.ม.







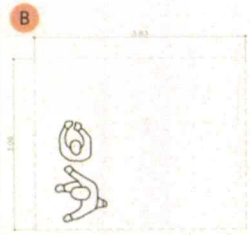
สตูดิโอให้เช่า

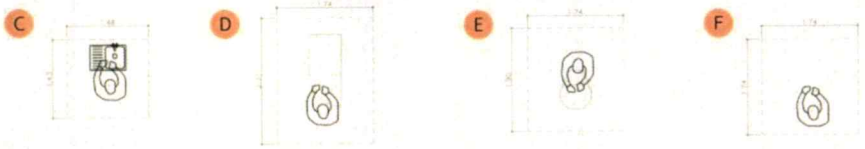
Area	Area/Unit (sq.m.)	Unit	Area (sq.m.)	Remark
ที่นั่ง	4.30	2	8.60	A
ชั้นวางของ	0.80	2	1.60	B
ทางสัญจร 30%			3.06	13.26 ตร.ม. x7
พื้นที่ทั้งหมด รวมทางสัญจร				92.82 ตร.ม.

สตูดิโอปั้นดิน

Area	Area/Unit (sq.m.)	Unit	Area (sq.m.)	Remark
โต๊ะเรียน	8.00	8	64.00	A
ชั้นวางชิ้นงาน	2.40	7	16.80	B
อ่างล้างมือและอุปกรณ์	1.20	8	9.60	C
ที่เก็บของ	10.00	2	20.00	Humam Dimension
เตาเผาไฟฟ้า	1.80	4	7.20	D
ที่นั่ง	4.30	14	12.90	Humam Dimension
แป้นหมุนไฟฟ้า	0.30	8	2.40	E
ถังเคลือบชิ้นงาน	1.32	4	5.28	F
ทางสัญจร 40%			55.27	
พื้นที่ทั้งหมด รวมทางสัญจร				193.45 ตร.ม.



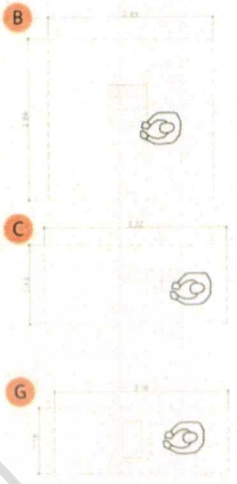




เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สตูดิโองานไม้

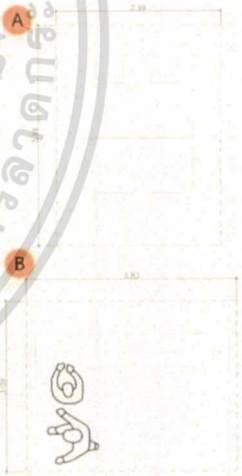
Area	Area/Unit (sq.m.)	Unit	Area (sq.m.)	Remark
ที่นั่ง	0.80	7	5.60	Humam Dimension
ชั้นวางชิ้นงาน	2.40	4	9.60	Humam Dimension
ที่เก็บอุปกรณ์	10.00	1	10.00	Humam Dimension
เครื่องตัดขนาดเล็ก	0.14	5	0.56	A
เครื่องตัดขนาดใหญ่	0.75	2	1.50	B
เครื่องไสไม้	0.59	2	1.18	C
เครื่องเจาะ	0.14	4	0.56	D
เครื่องขัด	0.34	4	1.36	E
เครื่องเป่าลม	0.55	2	1.10	F
เครื่องรีดไม้	0.44	2	0.88	G
อ่างล้างมือ	0.38	4	1.52	Humam Dimension





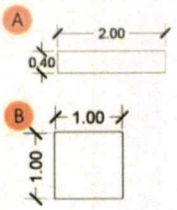
สตูดิโองานไม้

Area	Area/Unit (sq.m.)	Unit	Area (sq.m.)	Remark
โต๊ะเรียน	11.90	7	83.30	A
ชั้นแสดงชิ้นงาน	2.40	2	4.80	B
ชั้นเก็บของ	1.80	3	5.40	Case Study
ที่นั่ง	1.60	7	11.20	Humam Dimension
ทางสัญจร 40%			55.42	
พื้นที่ทั้งหมด รวมทางสัญจร				193.98 ตร.ม.



แกลลอรี่

Area	Area/Unit (sq.m.)	Unit	Area (sq.m.)	Remark
ชั้นวางผลงาน	0.80	12	9.60	A
แท่นวางผลงาน	1.00	7	7.00	B
ที่นั่ง	0.75	6	4.50	Humam Dimension
ทางสัญจร 30%			6.33	
พื้นที่ทั้งหมด รวมทางสัญจร				27.43 ตร.ม.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คาเฟ่

Area	Area/Unit (sq.m.)	Unit	Area (sq.m.)	Remark
โต๊ะ	0.68	30	20.40	A
ครัว	12.81	1	12.81	30% ของพื้นที่
เคาน์เตอร์บริการและชำระเงิน	0.80	1	0.80	B
ตู้โชว์	0.72	4	2.88	C
ตู้แช่เย็น	1.41	1	1.41	D
ห้องเก็บของ	10.00	1	10.00	Human Dimension
ทางสัญจร 30%			14.49	
พื้นที่ทั้งหมด รวมทางสัญจร				62.79 ตร.ม.



ครีเอทีฟสเปซ

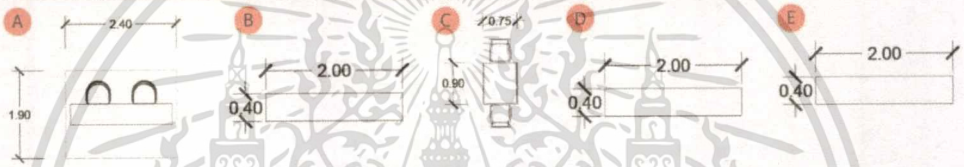
Area	Area/Unit (sq.m.)	Unit	Area (sq.m.)	Remark
ที่นั่ง	0.80	150	120.00	A
พื้นที่ทำกิจกรรม	0.42	30	12.60	B
ทางสัญจร 30%			39.78	
พื้นที่ทั้งหมด รวมทางสัญจร				172.38 ตร.ม.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

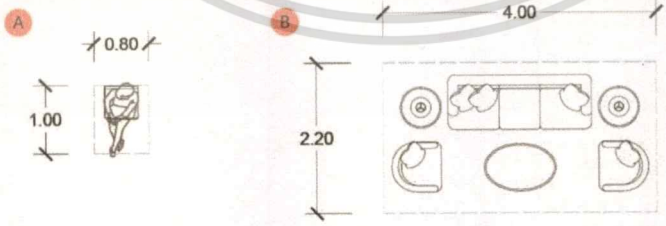
ห้องสมุด

Area	Area/Unit (sq.m.)	Unit	Area (sq.m.)	Reference
เคาน์เตอร์บริการ	4.28	1	4.28	A
ชั้นหนังสือ	0.80	23	18.40	B
ที่นั่ง	0.80	30	24.00	C
ชั้นวัสดุ	0.80	20	16.00	D
โต๊ะคอมพิวเตอร์	0.80	13	10.40	E
ห้องเก็บของ	10.00	1	10.00	Human Dimension
ทางสัญจร 30%			25.00	
พื้นที่ทั้งหมด รวมทางสัญจร				108.08 ตร.ม.



ห้องจัดกิจกรรม (ชั้นล่าง/ชั้นบน)

Area	Area/Unit (sq.m.)	Unit	Area (sq.m.)	Remark
ที่นั่ง	0.80	150	120.00	A
เวที	25.92	1	25.92	Case Study
พื้นที่จัดกิจกรรม	208.00	1	208.00	Case Study
ที่เก็บของ	10.00	1	10.00	Human Dimension
ห้องพักวิทยากร	8.80	1	8.80	B
ทางสัญจร 30%			111.82	484.54 ตร.ม. X2
พื้นที่ทั้งหมด รวมทางสัญจร				969.08 ตร.ม.



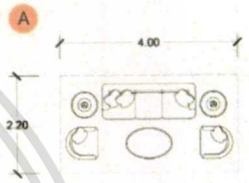
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่จัดนิทรรศการชั่วคราว

Area	Area/Unit (sq.m.)	Unit	Area (sq.m.)	Remark
พื้นที่จัดนิทรรศการชั่วคราว	200.00	1	200.00	Case Study
ที่เก็บของ	10.00	1	10.00	Human Dimension
ทางสัญจร 30%			63.00	
พื้นที่ทั้งหมด รวมทางสัญจร				273.00 ตร.ม.

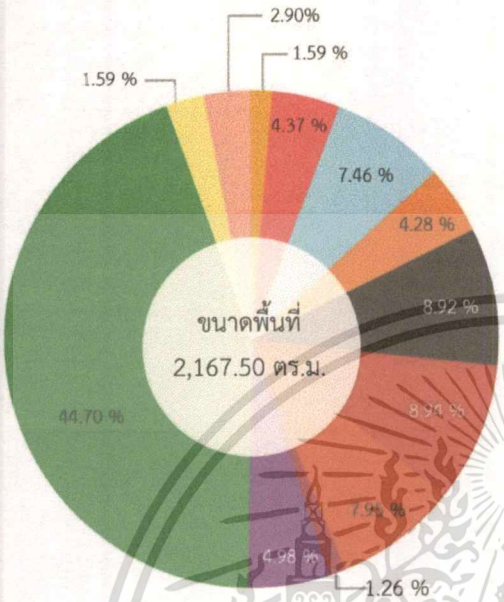
ห้องให้คำปรึกษา

Area	Area/Unit (sq.m.)	Unit	Area (sq.m.)	Remark
ที่นั่ง	0.80	3	2.40	Humam Dimension
ชั้นวางของ	0.80	2	1.60	Humam Dimension
ที่พักคอย	8.80	1	17.60	A
ทางสัญจร 30%			6.48	28.08 ตร.ม. X2
พื้นที่ทั้งหมด รวมทางสัญจร				56.16 ตร.ม.



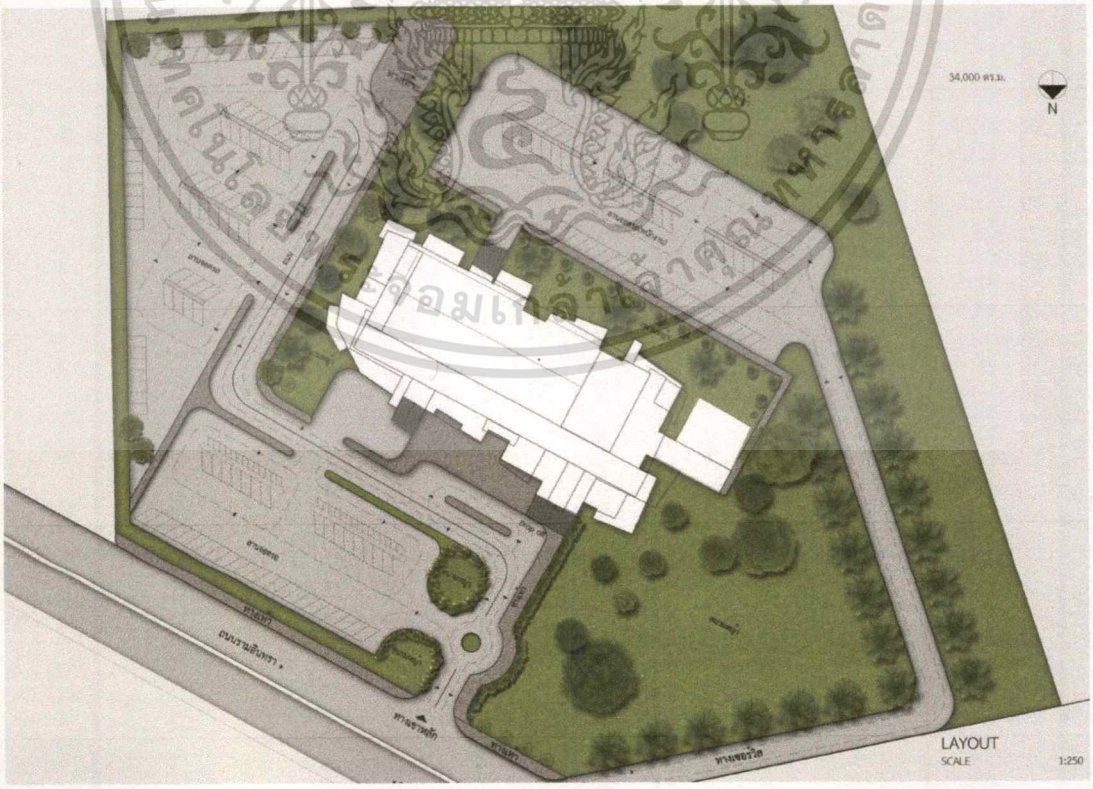
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผนภูมิวงกลมเปรียบเทียบขนาดพื้นที่



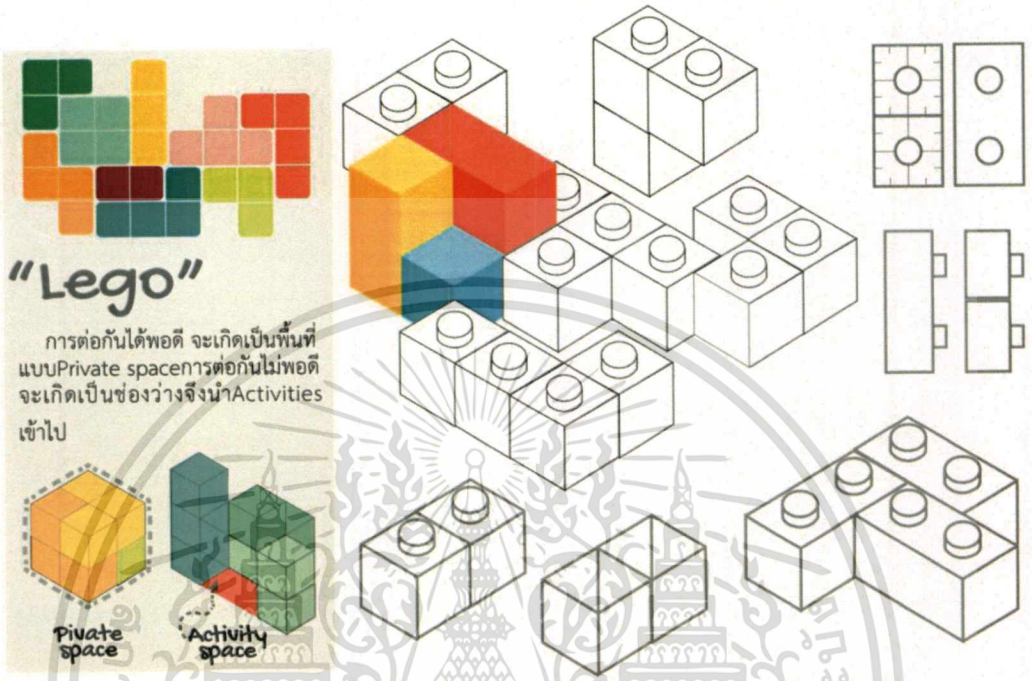
H	โถงต้อนรับ	34.64	ตร.ม.
	ห้องเรียนศิลปะเด็ก	94.86	ตร.ม.
	สตูดิโออเนกประสงค์	161.84	ตร.ม.
	สตูดิโอให้เช่า	92.82	ตร.ม.
	สตูดิโอปั้นดิน	193.45	ตร.ม.
	สตูดิโอไม้	193.98	ตร.ม.
	ครีเอทีฟสเปซ	172.38	ตร.ม.
	แกลลอรี่	27.43	ตร.ม.
	ห้องสมุดและวัสดุ	108.08	ตร.ม.
	ห้องอบรม/สัมมนา/เวิร์คช็อป	969.08	ตร.ม.
	ห้องให้คำปรึกษา	56.15	ตร.ม.
	คาเฟ่	62.79	ตร.ม.

4.1.5 การวิเคราะห์ขนาดพื้นที่ และทางสัญจร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 แนวความคิดในการออกแบบ



แนวความคิดในการออกแบบ

นำลักษณะการต่อกันของตัวต่อมาใช้ในการออกแบบ เพื่อสร้างพื้นที่ในการทำกิจกรรมทางศิลปะ

- **การต่อกันได้พอดีจะเกิดเป็นพื้นที่ แบบ**Private space
- **การต่อกันไม่พอดีจะเกิดเป็นช่องว่าง**

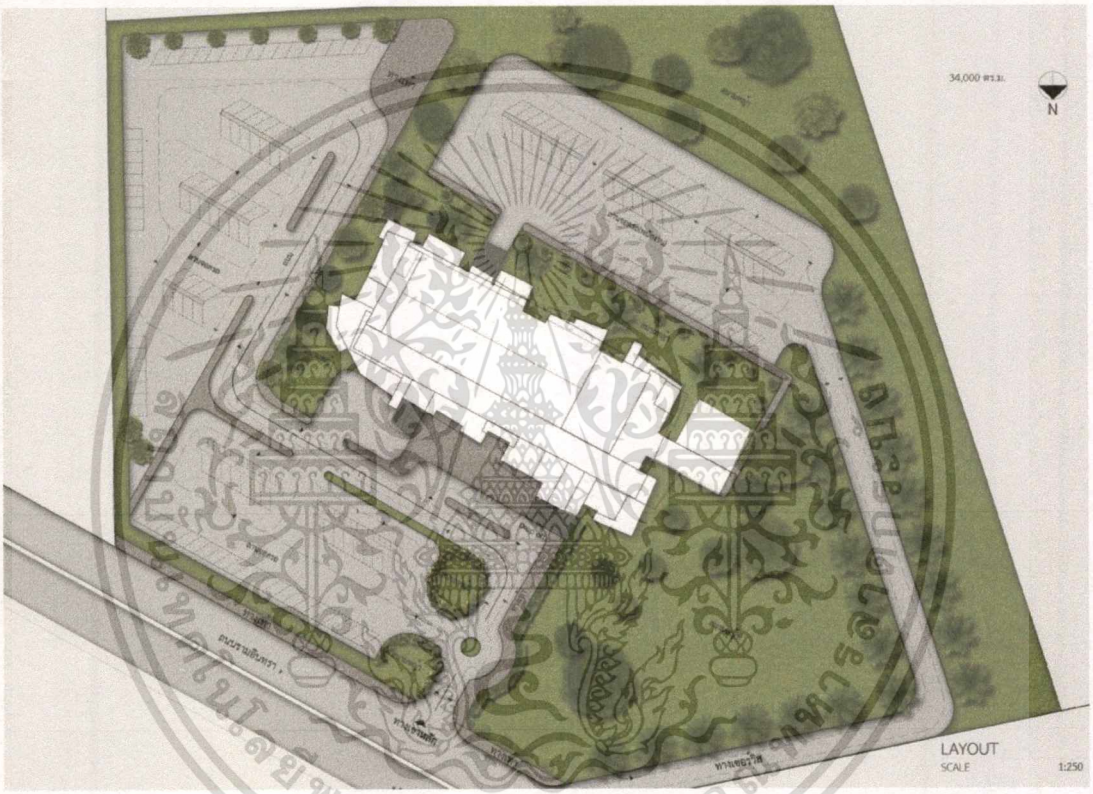
ช่องว่าง → **กิจกรรมศิลปะ**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน

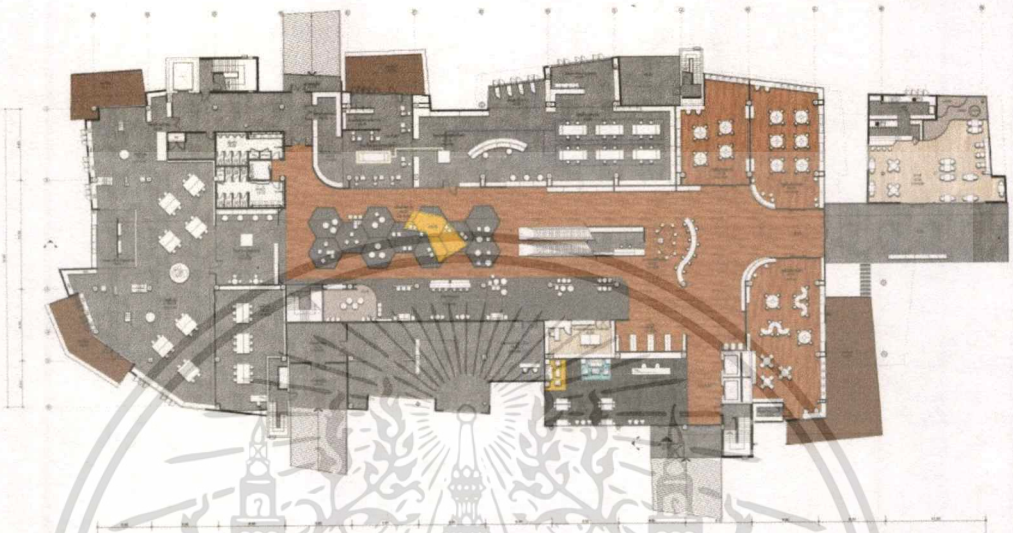
5.1 ผังบริเวณของโครงการ



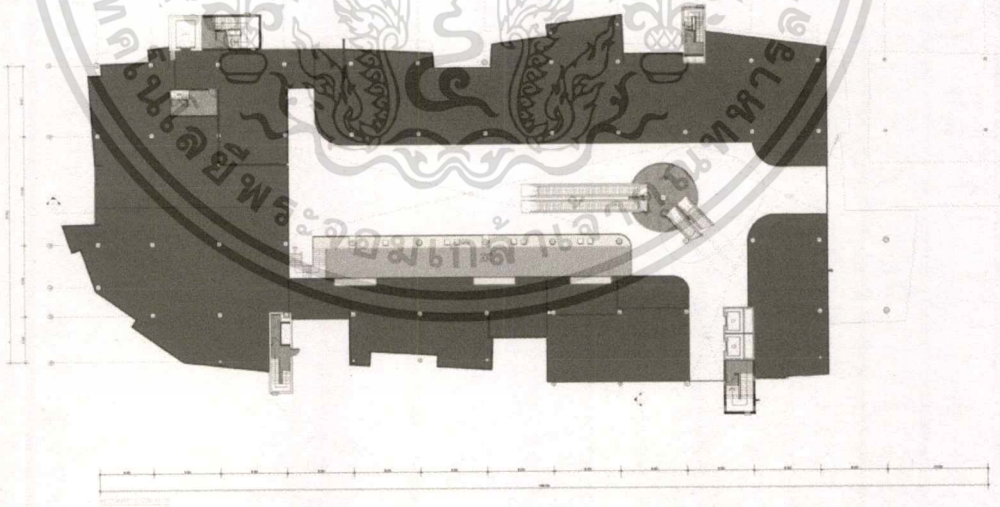
ภาพที่ 5.1 แสดงผังบริเวณของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 ผังเฟอร์นิเจอร์ของอาคารโครงการ

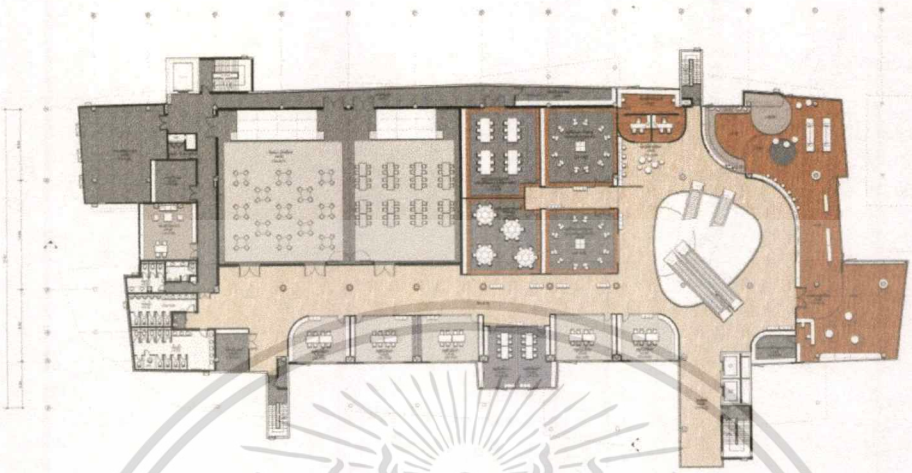


ภาพที่ 5.2 แสดงผังเฟอร์นิเจอร์ ชั้นที่1

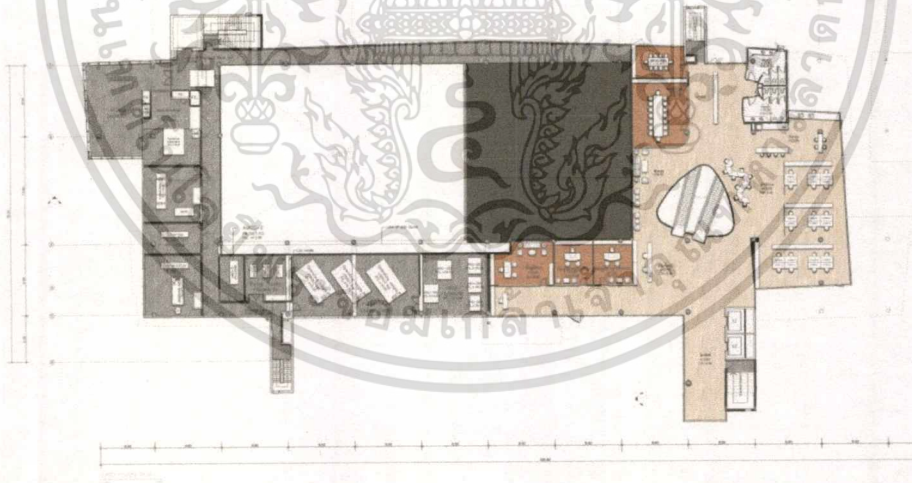


ภาพที่ 5.3 แสดงผังเฟอร์นิเจอร์ ชั้นลอย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



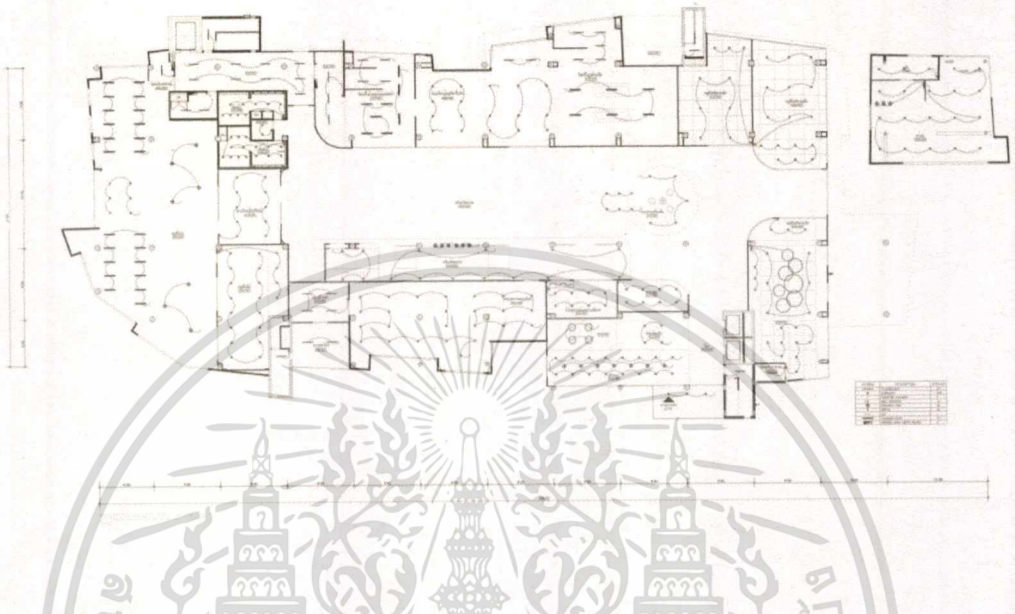
ภาพที่ 5.4 แสดงผังเฟอร์นิเจอร์ ชั้นที่2



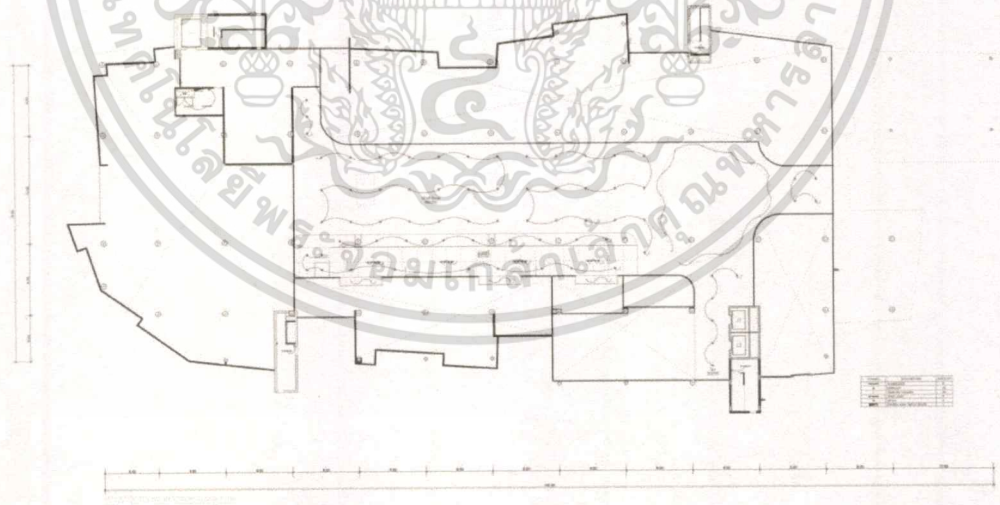
ภาพที่ 5.5 แสดงผังเฟอร์นิเจอร์ ชั้นที่3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 ผังเพดานและไฟฟ้าของอาคารโครงการ

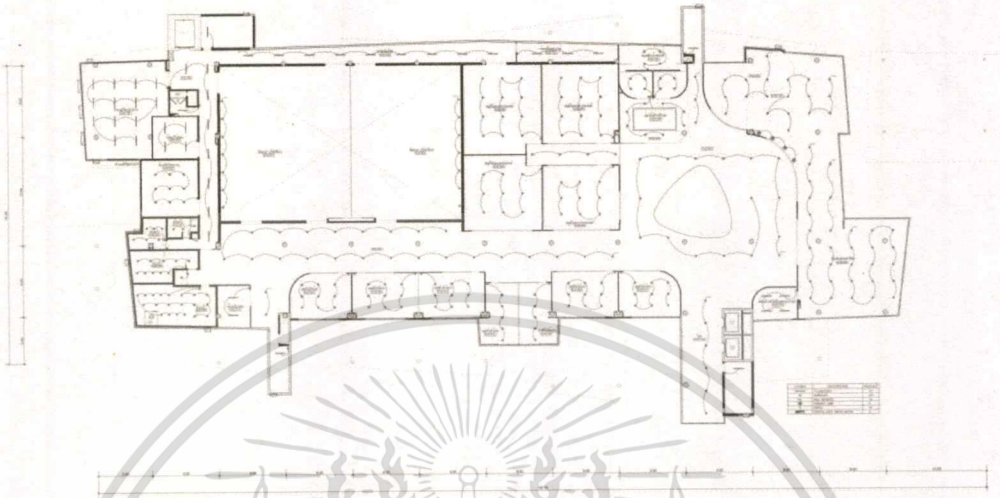


ภาพที่ 5.6 แสดงผังเพดานและไฟฟ้า ชั้นที่1

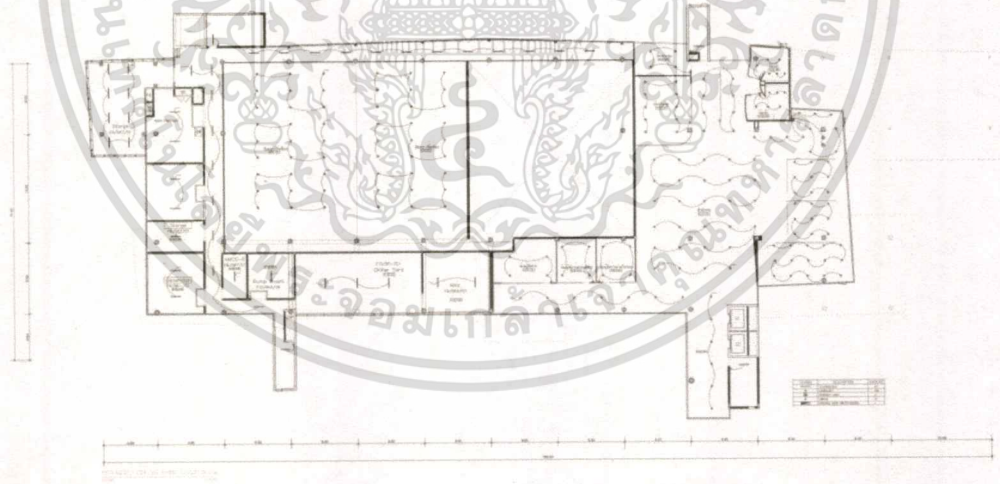


ภาพที่ 5.7 แสดงผังเพดานและไฟฟ้า ชั้นลอย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



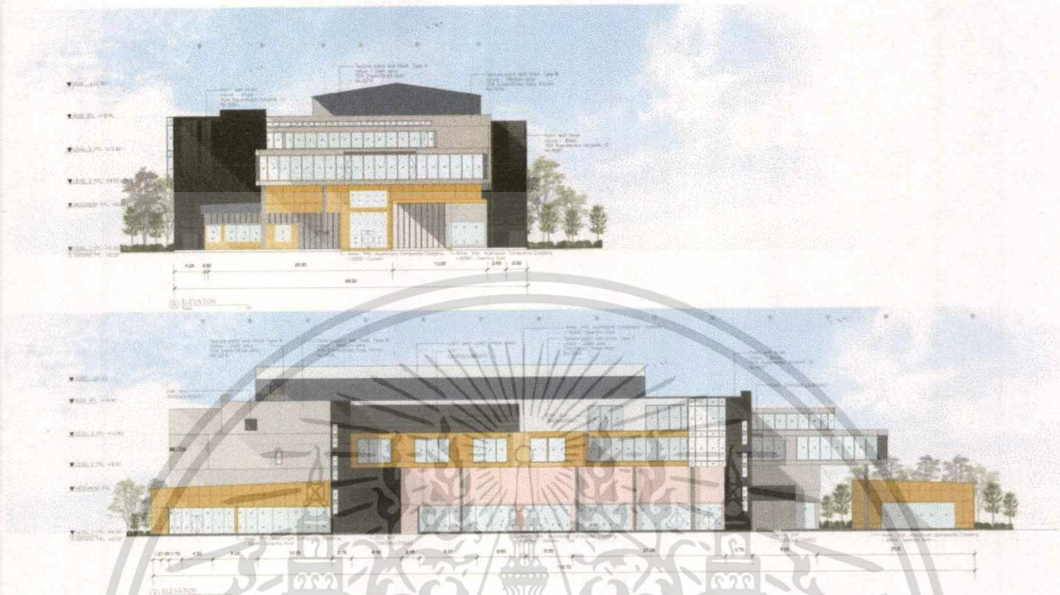
ภาพที่ 5.8 แสดงผังเพดานและไฟฟ้า ชั้นที่2



ภาพที่ 5.9 แสดงผังเพดานและไฟฟ้า ชั้นที่3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 รูปด้านของอาคารโครงการ



ภาพที่ 5.10 แสดงรูปด้านของอาคาร

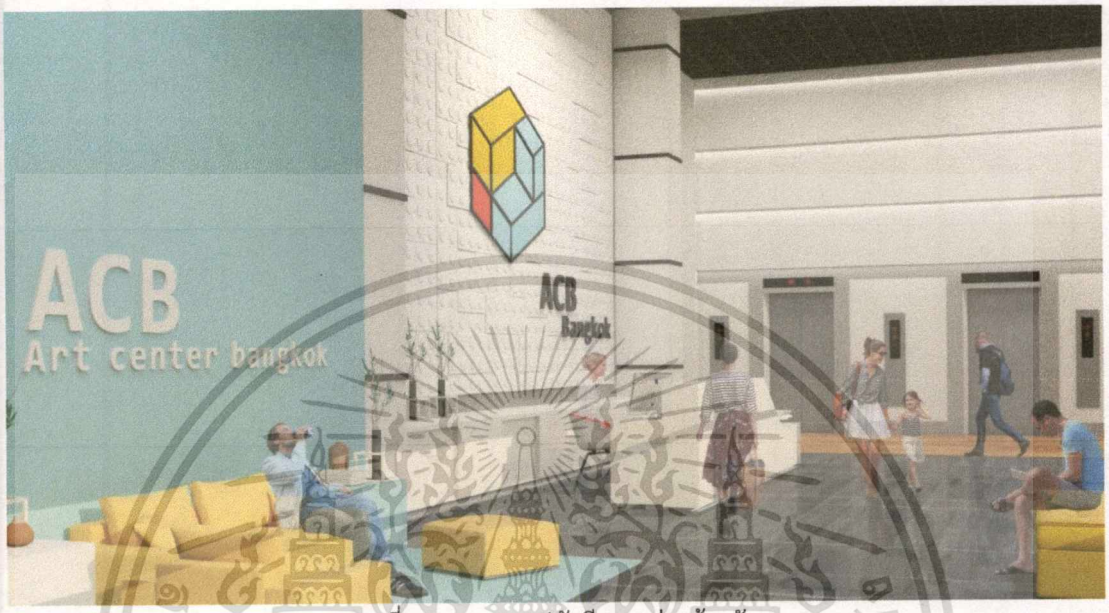
5.5 รูปตัดของอาคารโครงการ



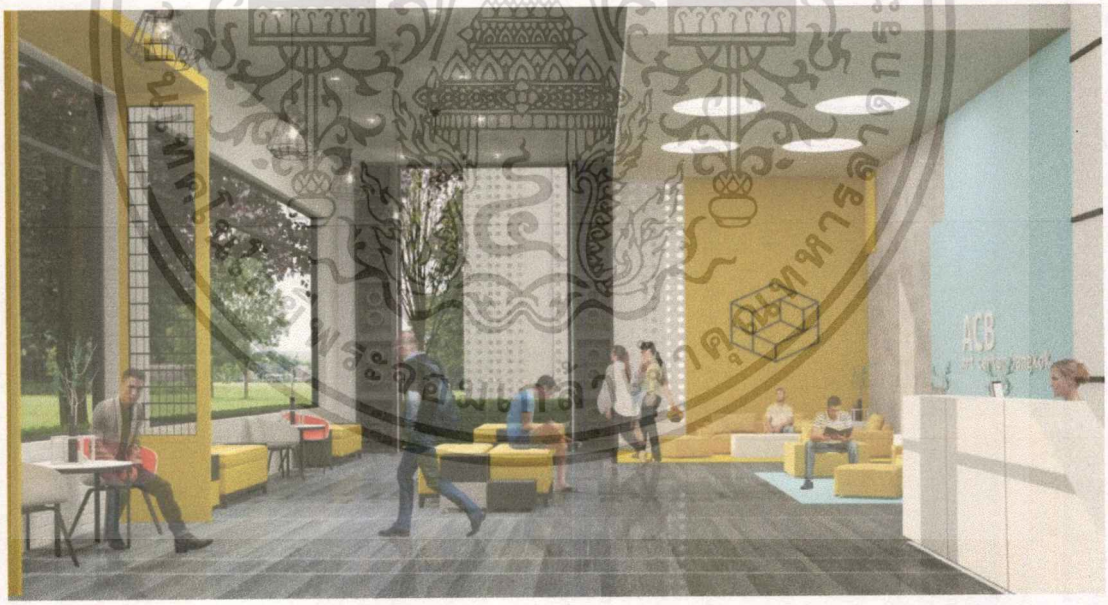
ภาพที่ 5.11 แสดงรูปตัดของอาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.6 รูปทัศนียภาพภายในโครงการ



ภาพที่ 5.12 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนต้อนรับ



ภาพที่ 5.13 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนต้อนรับ

อยู่บริเวณด้านหน้าของโถงทางเข้า เป็นพื้นที่ติดต่อสอบถาม ลงทะเบียนและพักคอย มีลิฟต์สำหรับไปยังชั้นต่างๆ ใช้สีที่ให้ความรู้สึกสดใส โอโถง ดูกว้าง เห็นถึงการเชื่อมต่อสเปซ แบ่งโซนที่นั่งด้วยการใช้สีและระนาบปิดด้านบน เล่นระดับฝ้าเพดานโดยนำลักษณะของเลโก้มาใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.14 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนครีเอทีฟสเปซ



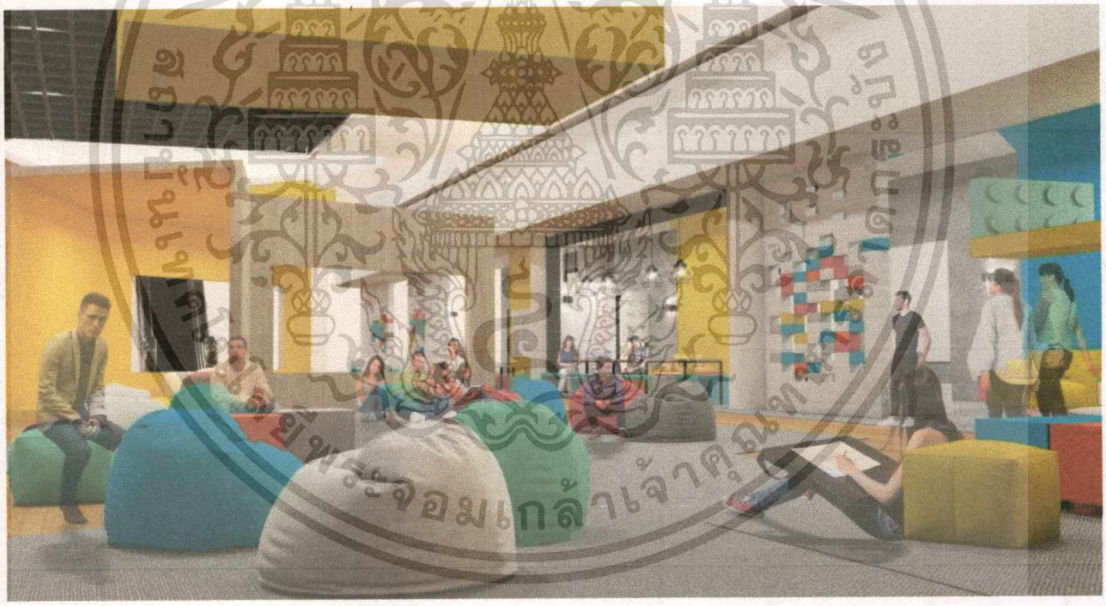
ภาพที่ 5.15 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนครีเอทีฟสเปซ

บริเวณใต้ชั้นลอย ทำฝ้าเอียงลงมาเพื่อลดความสูงในบริเวณนี้และสร้างระนาบเพื่อปิดล้อมกันพื้นที่ ทำให้ส่วนนี้แยกออกมาจากส่วนกลางของอาคาร ใช้เป็นที่นั่งทำงาน ผนังกั้นเป็นแบบกึ่งโปร่งโดยทำให้เหมือนนำตัวเลโก้มาต่อกันแบบคละสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.16 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนครีเอทีฟสเปซ



ภาพที่ 5.17 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนครีเอทีฟสเปซ

ครีเอทีฟสเปซ ใช้เป็นที่นั่งเล่น นั่งทำงาน พักผ่อน ในบางช่วงยังสามารถใช้เป็นที่จัดกิจกรรม เช่น จัดนิทรรศการขนาดเล็ก เวิร์คช็อปขนาดเล็ก ขายของแฮนเมด เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้เป็นแบบลอยตัวหรือสามารถถอดประกอบได้เพื่อสามารถเคลื่อนย้ายได้เวลาที่มีการจัดกิจกรรม ใช้สีและรูปทรงที่แตกต่างกันให้เกิดความสนุกสนานบริเวณด้านบนห้อยเลโก้ขนาดใหญ่ไว้เพื่อลดระยะความสูงด้านบน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



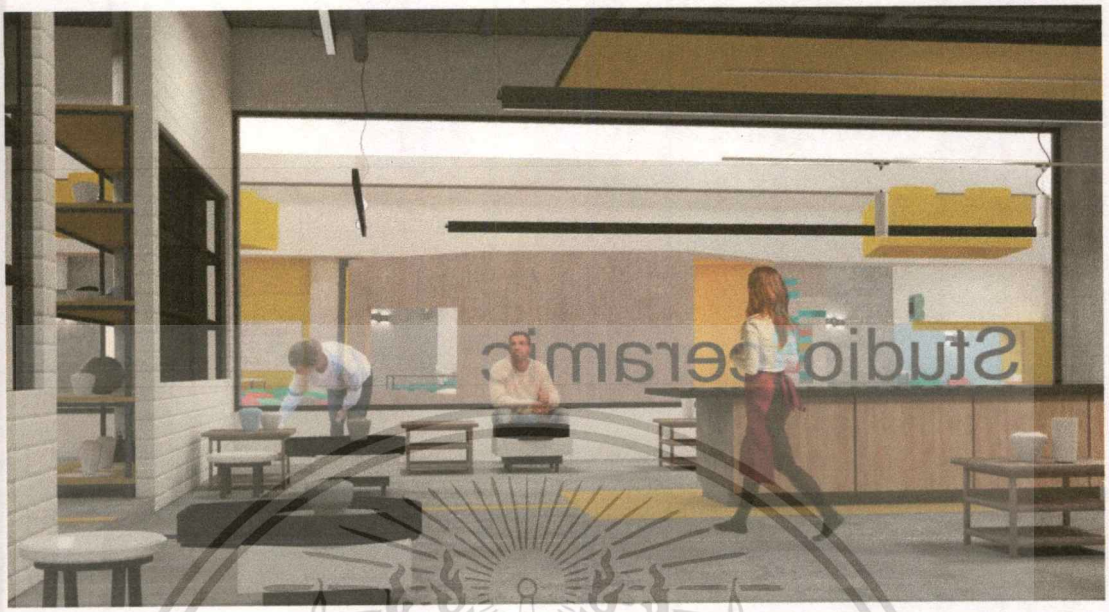
ภาพที่ 5.18 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนห้องเรียนศิลปะเด็ก



ภาพที่ 5.19 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนห้องเรียนศิลปะเด็ก

ใช้เฟอร์นิเจอร์ที่ลบเหลี่ยมมุม และมีความโค้ง ดรอปฝ้าเพดานลงเป็นฝ้าลอยกดสเปซไม่ให้สูงเกินไปสำหรับเด็ก โต๊ะเรียนสามารถต่อกันได้ สามารถเป็นโต๊ะเรียนนั่งเดี่ยวและนั่งกลุ่มได้หลายแบบ มีที่พักคอยสำหรับผู้ปกครองบริเวณด้านหน้า มีโซนของเล่นและหนังสือให้เด็กได้เพิ่มจินตนาการ บริเวณด้านหลังมีอ่างล้างมือสำหรับทำความสะอาดและล้างอุปกรณ์เพื่อฝึกเด็กๆให้รู้จักทำสิ่งต่างๆได้เอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



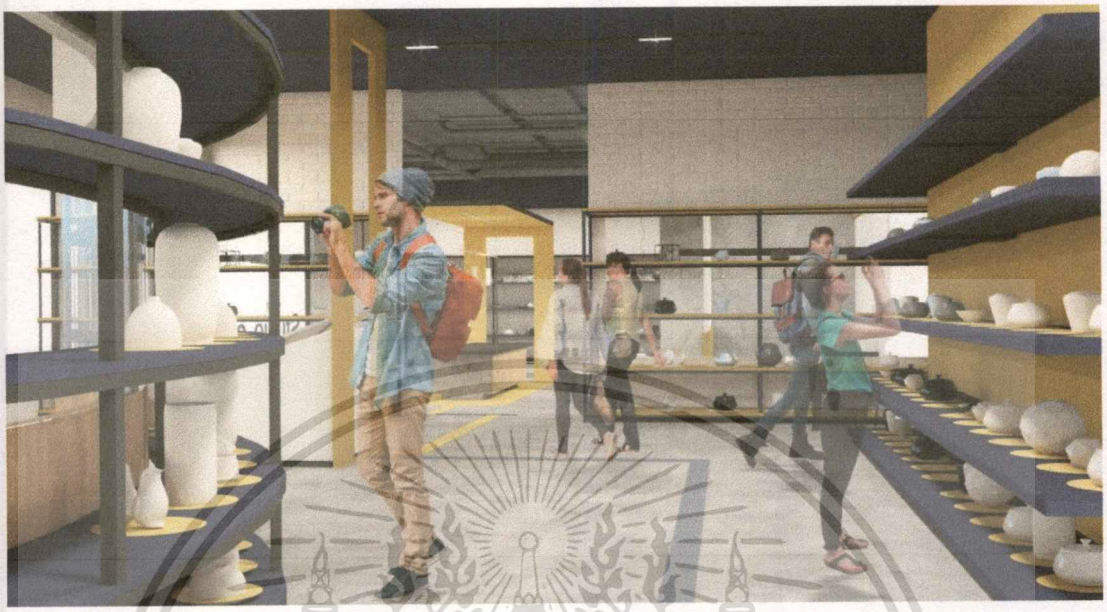
ภาพที่ 5.20 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนสตูดิโอปั้นดิน



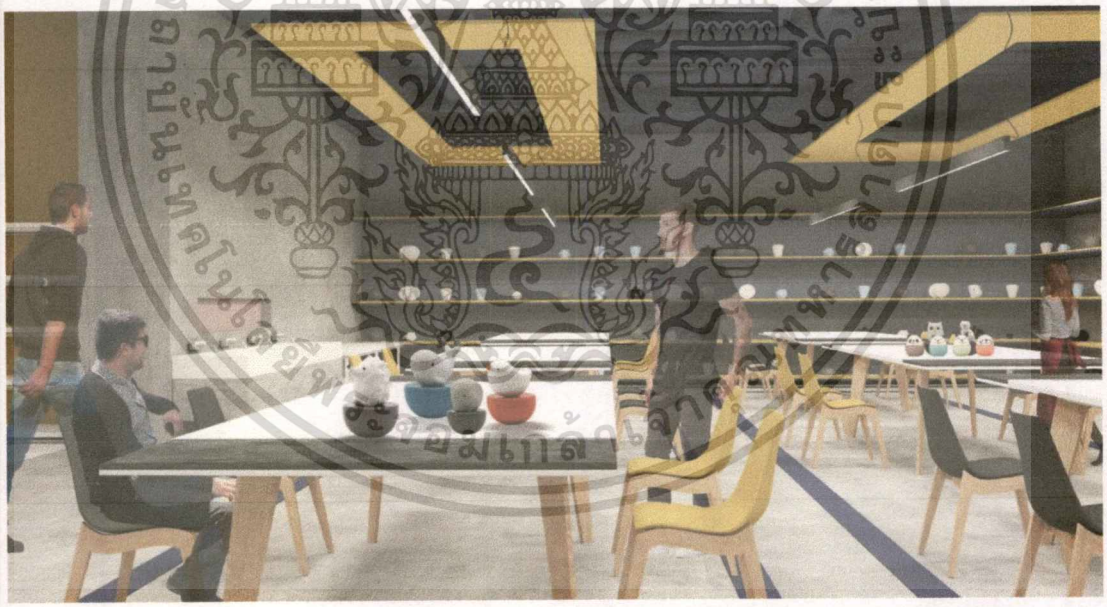
ภาพที่ 5.21 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนสตูดิโอปั้นดิน

แบ่งออกเป็น2ส่วน คือส่วนขึ้นรูปด้วยมือและส่วนขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน ทั้ง2โซนจะมีส่วนล้างทำความสะอาดแยกกันคนละฝั่ง และมีส่วนสำหรับเผาชิ้นงานอยู่ตรงกลาง ผลงานที่รอเผาและเผาเสร็จแล้วจะถูกวางไว้ในชั้นวางรอบๆห้อง ใช้โทนสีเทาที่มาจากดินปั้นเซรามิคเป็นสีในการออกแบบและเพิ่มสีเหลืองที่ให้ความกระตือรือร้น ในโซนใช้แป้นหมุน จะมีความเลอะเทอะจึงแยกส่วนเปียกแห้งและสะดวกในการทำความสะอาด วัสดุปูพื้นจึงใช้เป็นคอนกรีต ฝ้าเพดานโชว์งานระบบที่เป็นการต่อๆกันเหมือนเลโก้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



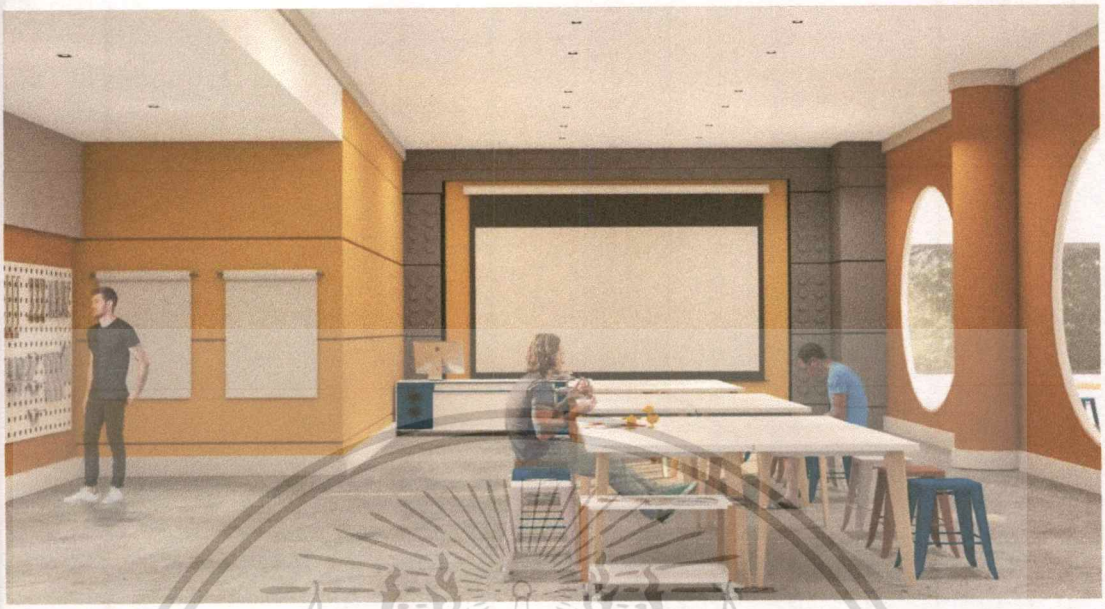
ภาพที่ 5.22 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนสตูดิโอปั้นดิน



ภาพที่ 5.23 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนสตูดิโอปั้นดิน

โซนเรียนรู้ของห้องเรียนเซรามิคมีชั้นจัดแสดชิ้นงาน โดยจะมาร์กตำแหน่งวงกลมไว้สำหรับวางชิ้นงานแต่ชิ้นเพื่อให้มีพื้นที่ในมองเห็น มีเส้นสีๆวิ่งไปยังแต่ล่ะโซน โซนขึ้นรูปด้วยมือ จะจัดออกเป็นกลุ่มๆ ตามโต๊ะ ที่หัวท้ายของโต๊ะจะมีที่ไว้สำหรับนวดดินก่อนจะปั้น ดรอปฝ้าแขวนไฟให้ความสว่างพอดีกับการทำงาน พื้นเป็นคอนกรีตเพื่อให้ทำความสะอาดง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.24 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนสตูดิโองานไม้



ภาพที่ 5.25 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนสตูดิโอปั้นดิน

ห้องบรรยาย ใช้เลโก้เน้นกรอบของผนังหน้าห้อง ที่ผนังมีการเซาะร่องเพื่อให้ดูเหมือนมีการต่อกันของตัวเลโก้ ผนังเจาะช่องเปิดเป็นวงกลมมีที่มาจากด้านบนของตัวเลโก้ที่ใช้ต่อกับตัวอื่นๆ

โรงปฏิบติการแบ่งเป็น 2ฝั่ง ตรงกลางเป็นที่ล้างทำความสะอาด ด้านหลังเป็นที่เก็บของและไม้ เปิดเชื่อมไปทางเซอร์วิสด้านหลังอาคาร อุปกรณ์ต่างๆแขวนไว้กับผนังเป็นชุดๆ ดรอปฝ้าในส่วนที่เป็นโต๊ะทำงานลงแล้วห้อยโคมไฟเพื่อเพิ่มความสว่างเฉพาะจุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.26 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนคาเฟ่



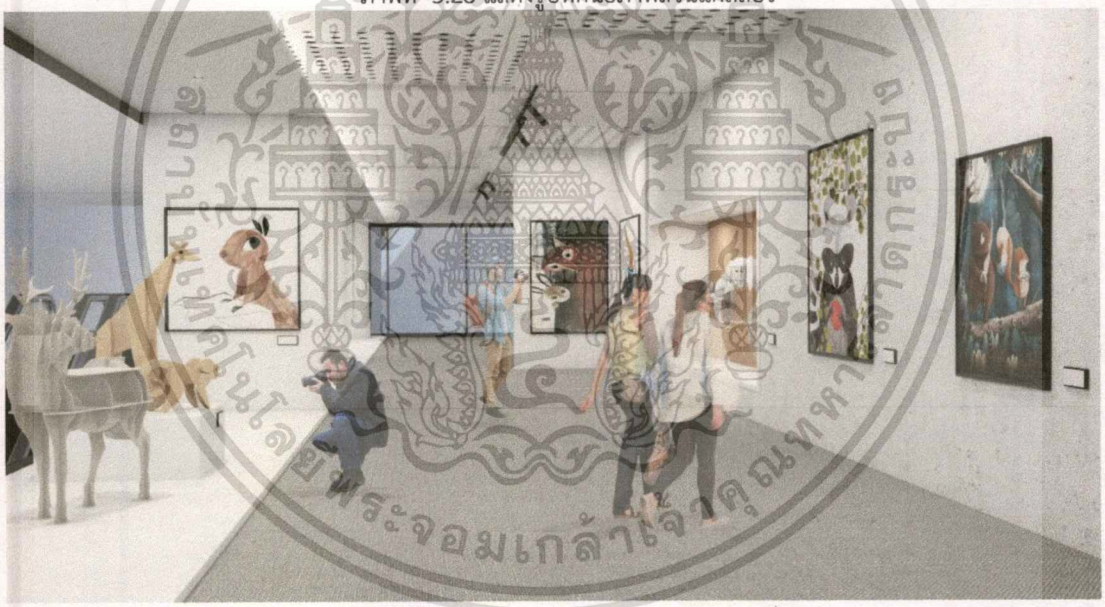
ภาพที่ 5.27 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนคาเฟ่

คาเฟ่เป็นร้านขายเครื่องดื่มขนมและอาหารเบาๆที่ทำได้ง่าย มีพื้นที่สำหรับเด็กอยู่ด้านใน ผนังโชว์อิฐแสดงการต่อและเรียงตัวขึ้นไปของก้อนอิฐ ที่พื้นใช้เส้นสีเล่นลวดลายบนพื้นกั้นแบ่งโซน ใช้เลโก้ต่อกันเป็นพาทิชั่นกันระหว่างที่นั่ง ฝ้าเพดานโชว์โครงสร้างของท่อระบบต่างๆที่มีการต่อเข้าด้วยกันซึ่งให้ลักษณะของตัวต่อเลโก้ พื้นที่ด้านในเป็ฯโซนสำหรับเด็ก แยพพื้นที่ด้วยการยกพื้นและปูวัสดุที่นิ่มและกันลื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



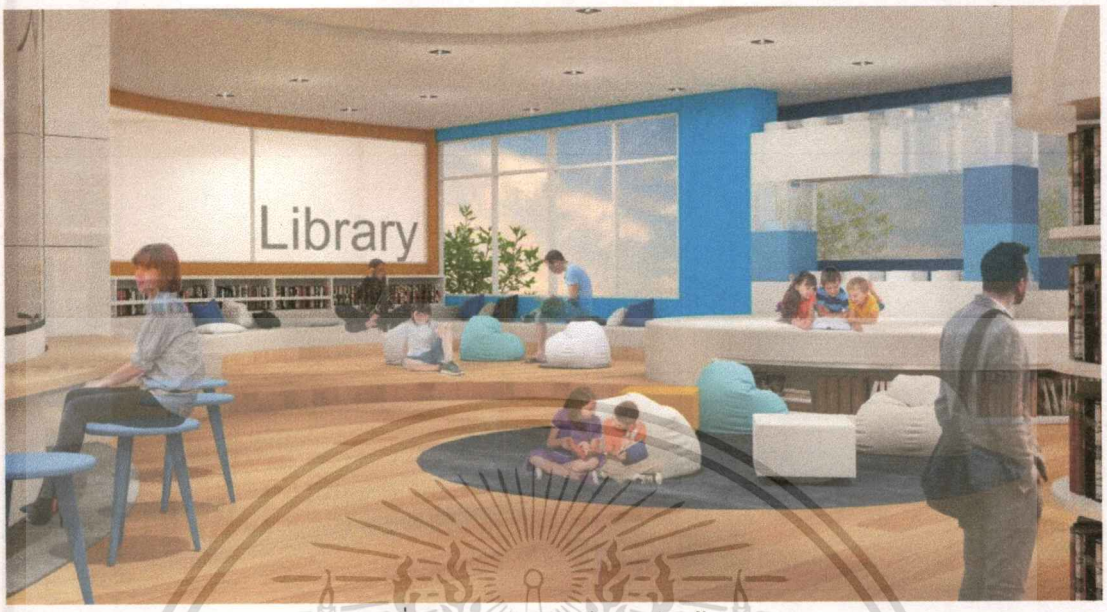
ภาพที่ 5.28 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนแกลลอรี่



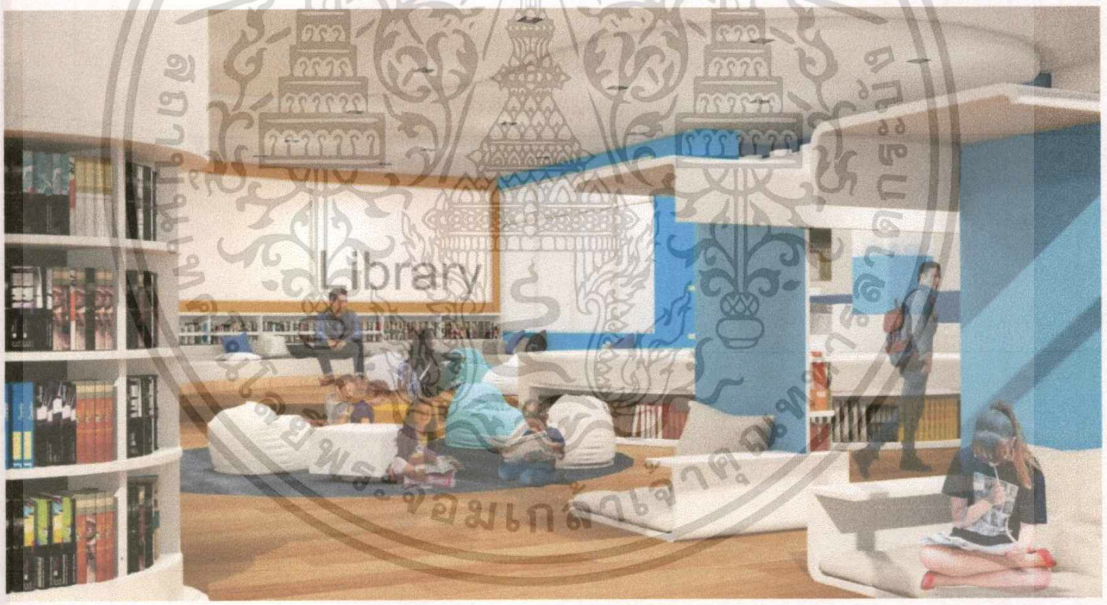
ภาพที่ 5.29 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนแกลลอรี่

แกลลอรี่อยู่บริเวณชั้นลอย เนื่องจากเป็นโถงยาวจึงมีการกั้นผนังด้านข้างเพื่อสร้างสเปซเป็นช่วงๆ และต่อพื้นที่ออกไปด้านนอกเพื่อเพิ่มพื้นที่วางผลงาน ใช้โทนสีขาวเทาเพื่อเน้นผลงานจัดแสดงให้เด่น ฝ้าเพดานเป็นฝ้นซับเสียงมีรูๆเหมือนกับเลโก้แผ่นใหญ่สลับกับฝ้าเรียบให้มีความคอนทราสต์ กั้นผนังเป็นช่วงๆเพื่อสร้างสเปซ ผลงานที่จัดแสดงในแกลลอรี่จะหมุนเวียนไปเรื่อยๆ โดยนำผลงานจากผู้เรียนมาจัดแสดงให้เข้ากับแต่ละหัวข้อที่คิดตีมขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.30 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนห้องสมุด



ภาพที่ 5.31 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนห้องสมุด

ห้องสมุดอยู่ชั้น2 เป็นห้องสมุดที่รวมหนังสือเกี่ยวกับศิลปะการออกแบบและวัสดุต่างๆ เพื่อให้ผู้ใช้ได้มาศึกษา ด้านหน้าจะจัดแสดงวัสดุใหม่ๆที่น่าสนใจสับเปลี่ยนไปเรื่อยๆด้านในมีโซนมัลติมีเดียและโซนอ่านหนังสือ โซนนั่งอ่านหนังสือ ทำเป็นขั้นบันไดใช้เป็นทั้งที่นั่งและที่เก็บหนังสือ โดยเล่นระดับความสูงให้มีความแตกต่างกัน ใช้เลโก้เป็นกรอบตกแต่งและใช้เป็นเฟอร์นิเจอร์เช่นเป็นโต๊ะเป็นที่เก็บของ ที่นั่งอ่านบนพื้นใช้พรมปูเพื่อแบ่งพื้นที่ มีเคาน์เตอร์สำหรับนั่งอ่านอยู่ติดริมกระจกด้านนอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.32 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนห้องให้คำปรึกษา

เป็นพื้นที่เล็กๆจึงไม่กั้นผนังปิดล้อม ตกแต่งผนังด้วยการเซาะร่องให้ดูเหมือนการต่อกันของเลโก้ ผนังกั้นห้องทำเป็นเลโก้เล็กๆต่อคละสีกัน ส่วนที่กั้นด้านบนห้องทำเป็นเลโก้ที่ค่อยๆมาประกอบกัน



ภาพที่ 5.33 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนห้องเรียนศิลปะ

มีการออกแบบผนังให้สามารถต่อชั้นวางของเข้าไปได้เหมือนเล่นต่อเลโก้ โต๊ะวางของทำเป็นรูปเลโก้วางซ้อนกัน ผนังเป็นกระจกเพื่อโชว์คนภายนอกให้เห็นกิจกรรมและการเรียนเพื่อให้เขาเกิดความสนใจ ชั้นวางเป็นbuilt in ไว้วางหุ่นสำหรับวาด รอบๆห้องจะมีพื้นยกสเต็ปอยู่ไว้สำหรับวางผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



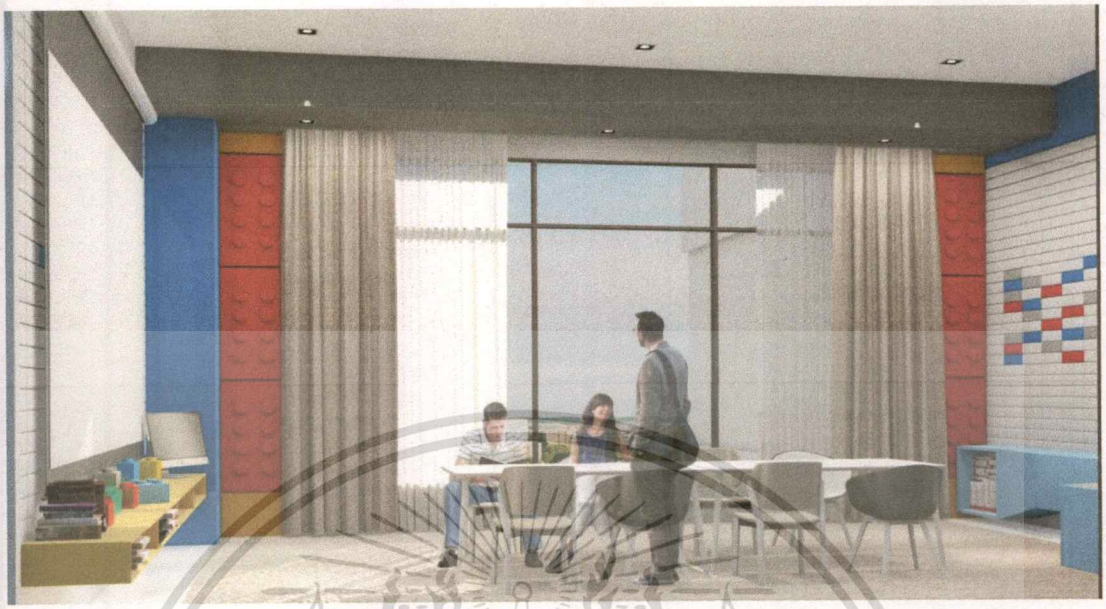
ภาพที่ 5.34 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนสตูดิโอให้เช่า



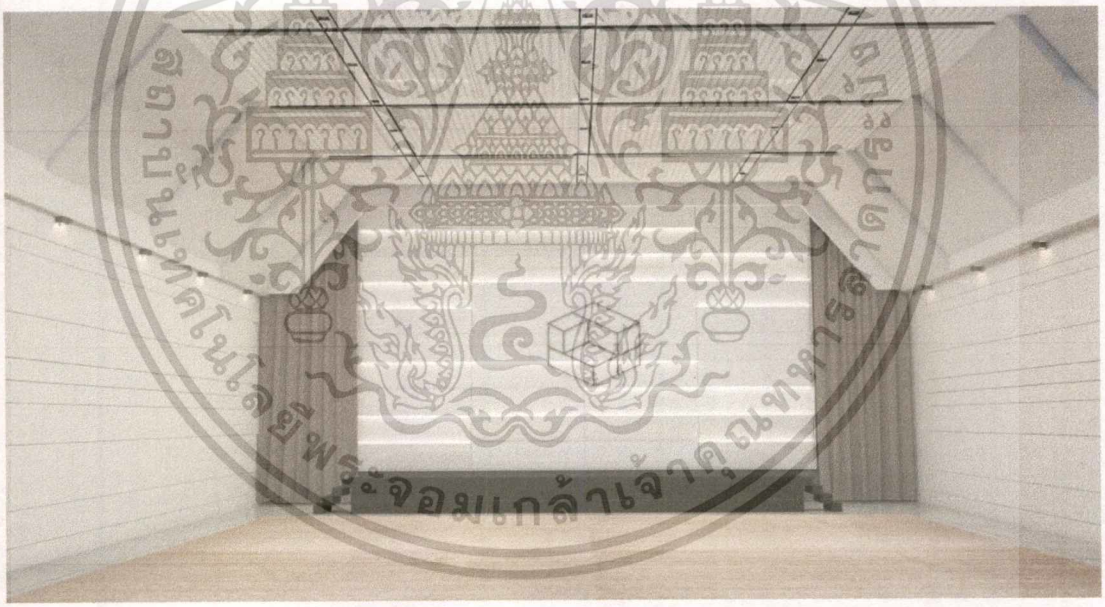
ภาพที่ 5.35 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนสตูดิโอให้เช่า

ใช้ตัวเลโกมาเน้นกรอบให้เด่น ผนังทำเป็นเลโก้ต่อกัน เล่นสีช่วงกลาง ผนังห้องสามารถเลื่อนเปิดเป็นห้องใหญ่ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.36 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนสตูดิโอให้เช่า



ภาพที่ 5.37 แสดงรูปทัศนียภาพส่วนห้องสัมมนาและเวิร์คช็อป

ใช้โทนสีขาว พื้นเป็นวัสดุที่ทำความสะอาดง่าย พรมที่ใช้เป็นแบบแยกชิ้นแล้วนำมาต่อกัน เพื่อสามารถย้ายออกไปได้ แบคดรอปด้านหลังทำผนังเป็นชั้นๆไม่เท่ากันแล้วซ่อนไฟเพื่อเน้นความสูงต่ำของระนาบให้ชัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

Knowles, S. M. (1975). Self-directed learning: A guide for learners and teachers. New York: Follett.

กัญจนพร บุญมั่น. (2548). ความต้องการใช้ e-Learning ของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (บรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์). มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

คัดจากหนังสือ"แนวทางการสอนและสร้างสรรค์จิตรกรรมชั้นสูง" โดย รองศาสตราจารย์อิทธิพล ตั้งโฉลก ,2550

พัชรี พลาวงศ์. (2536). การเรียนด้วยตนเอง. [ฉบับพิเศษ] วารสารรามคำแหง, 82-91.

ภัณฑ์ธิมา ภูรีโรจน์ และคณะ. พัฒนาทักษะชีวิต 2, ลองไลฟ์ เอ็ด จำกัด. กรุงเทพฯ , พิมพ์ครั้งที่ 1 2546.

วีไลพร มณีพันธ์. (2539). ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลและสภาพแวดล้อมในการทำงานกับความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง ของพยาบาลประจำการโรงพยาบาลของรัฐ กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมคิด อิสระวัฒน์. (2532) การเรียนรู้ด้วยตนเอง. วารสารการศึกษานอกโรงเรียน, 5, 73-79.

สมบูรณ์ ศาลาชีวิน. (2526). จิตวิทยาเพื่อการศึกษาผู้ใหญ่. เชียงใหม่: ลานนาการพิมพ์.

คอร์สเรียนศิลปะ [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

http://www.kolorme.com/about.html

https://www.arthouseschool.com/

http://www.ward-studio.com/kids-art/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ความหมายของศิลปะ [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

https://www.nectec.or.th/schoolnet/library/create-web/10000/arts/10000-10185.html

http://www.mh.ac.th/StudentWorkM6/siriyaweb62/what%20art.htm

http://www.bloggang.com/mainblog.php?id=ploykimjie&month=07-02-2008&group=2&gblog=1

ศิลปะกับการพัฒนาสมองมนุษย์ [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

https://www.doctor.or.th/article/detail/1388

แหล่งเรียนรู้ [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

http://www.st.ac.th/av/wisd_mean.htm

สิ่งทอ [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

http://www2.mtec.or.th/th/research/textile/introduction.html

http://article.shopspotapp.com/ss-article/crafts-weaving

ปั้นดิน [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

https://kiajinniyhouse.blog/2016/04/14/ceramic/

https://www.cerawan.com/15356434/our-products

องค์กรมหาชน [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

http://www.okmd.or.th/about/structure/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ข้อมูลและภาพประกอบ [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

http://www.chillpainai.com/scoop/711/

http://www.crystaldesigncenter.com/banquet/1-crystal-conference-center/9-meeting-package/

https://www.mangozero.com/tcdc-bangrak-post-office-new-branch/

https://www.novabizz.com/NovaAce/Behavior/Perception.htm

https://www.tkpark.or.th/tha/page/about

ภาพถ่ายดาวเทียม [ออนไลน์].เข้าถึงได้จาก โปรแกรม Google Earth/software

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก

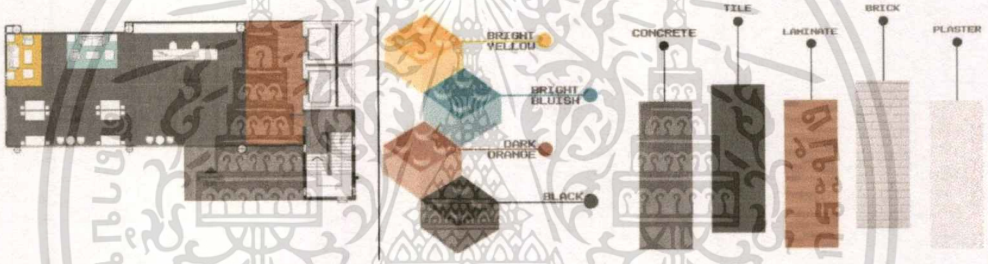
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



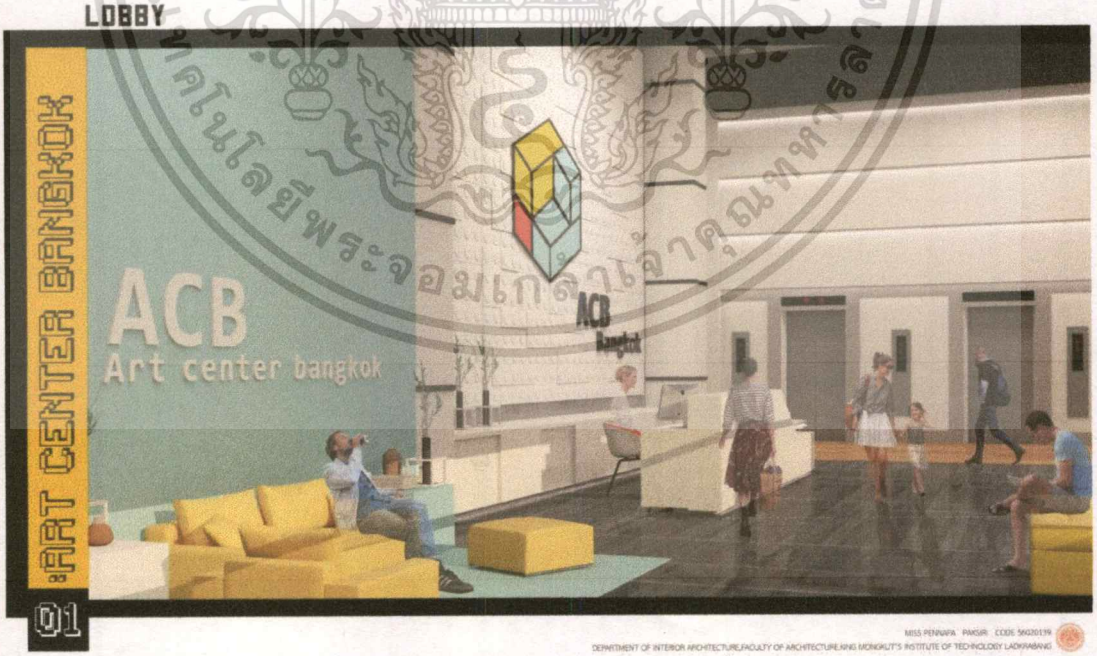
LOBBY

บริเวณโถงต้อนรับใช้คู่สีเหลือง-ฟ้าให้บรรยากาศดูสดใสมีเทคานเส้นระดับและเจาะเป็นช่องเหมือนลักษณะของตัวต่อของเล่น โซนที่นั่งแบ่งด้วยการใช้สีและระนาบปิดด้านบนเพื่อสร้างพื้นที่ผนังโดยรอบมีช่องเปิดเพื่อรับแสงธรรมชาติและมองเห็นวิวภายนอก





LOBBY

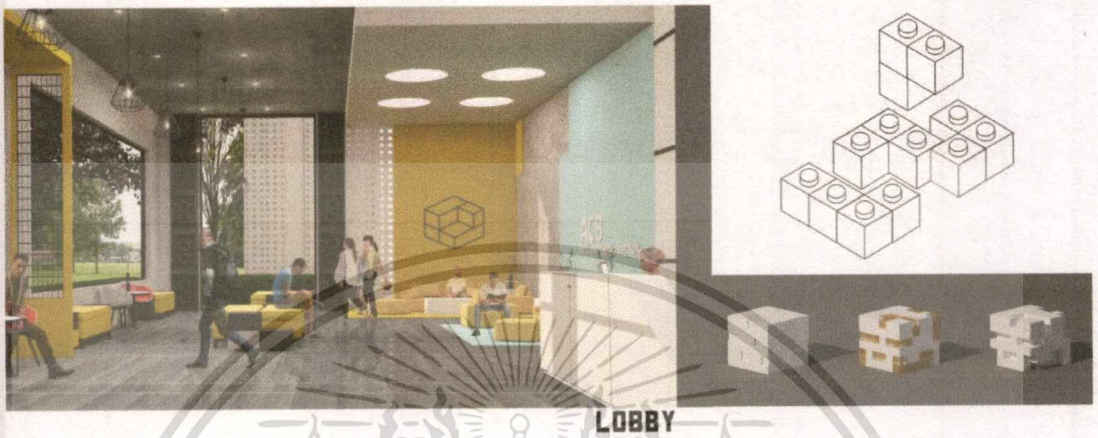


ART CENTER BANGKOK

01

MISS PENNAPA PAKSIRI CODE 56020179
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE,FACULTY OF ARCHITECTURE,KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



LOBBY

CREATIVE SPACE



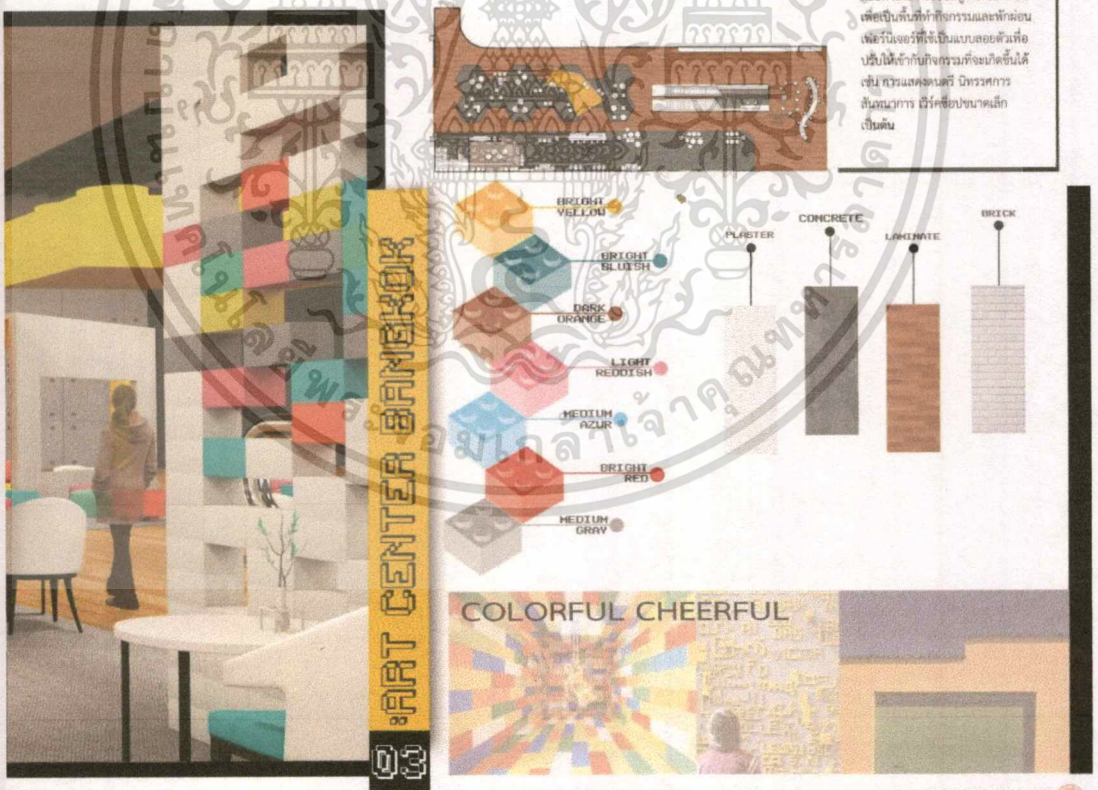
MISS PENNAPA PAKSIRI CODE 5602019
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE,FACULTY OF ARCHITECTURE,KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



CREATIVE SPACE

เป็นพื้นที่บริเวณกลางอาคารมีชั้นลอยทำให้เกิดแสงที่สูง จึงออกแบบเพื่อเป็นพื้นที่ทำกิจกรรมและพักผ่อน เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้เป็นแบบลอยตัวเพื่อปรับให้เข้ากับกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นได้ เช่น ห้องแสดงดนตรี นิทรรศการ สันทนาการ เวิร์คช็อปขนาดเล็ก เป็นต้น



ART CENTER BANGKOK

03

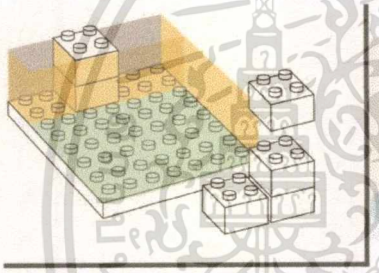
MISS PENNAPA PANSRI CODE 56020139
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE,FACULTY OF ARCHITECTURE,KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ACB:ART CENTER BANGKOK

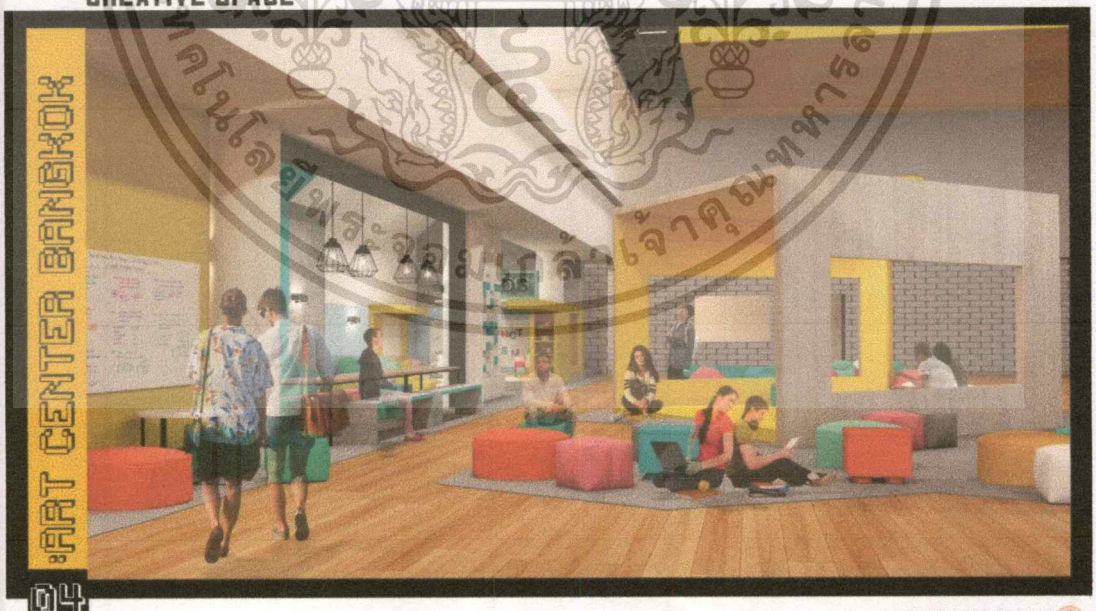


CREATIVE SPACE



COLORFUL CHEERFUL

CREATIVE SPACE



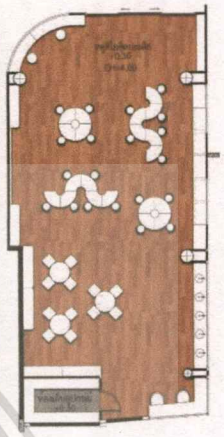
ACB:ART CENTER BANGKOK

04

MISS PENNAPA PAKSIRI CODE 56020139
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE,FACULTY OF ARCHITECTURE,KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

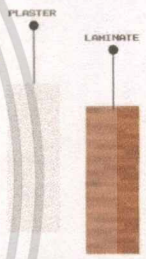


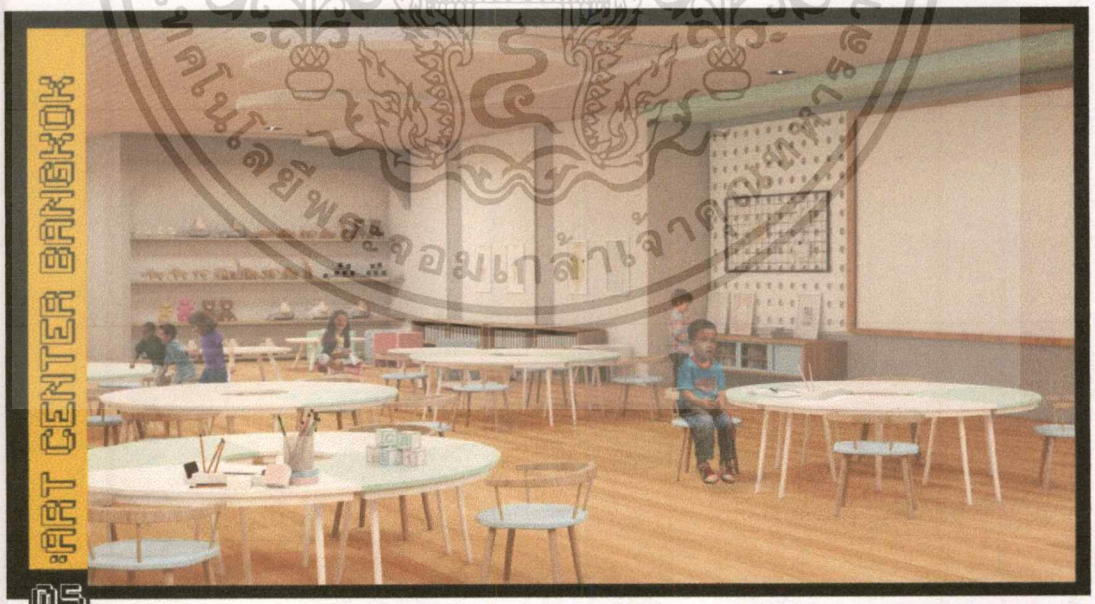


KIDS CLASSROOM

ห้องเรียนศิลปะสำหรับเด็ก อายุ 6-12 ปี ออกแบบโดยใช้โทนสีอ่อน เพื่อให้บรรยากาศดูอบอุ่น ใช้เฟอร์นิเจอร์ที่มีรูปทรงโค้งมน เพื่อป้องกันอันตรายที่จะเกิดกับเด็ก โต๊ะเรียนเป็นรูปครึ่งวงกลมสามารถนำมาต่อกันได้หลายรูปแบบให้เหมาะสมกับกิจกรรมที่เรียน โดยจะจัดโต๊ะเรียนเป็นกลุ่มๆ ให้เด็กๆได้มีปฏิสัมพันธ์กับเด็กในวัยเดียวกันเพื่อช่วยพัฒนาทางด้านอารมณ์ ความคิด







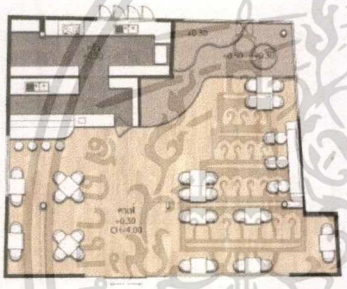
MISS.PIYAPAPA PANSIRI CODE 5602013
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE,FACULTY OF ARCHITECTURE,KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

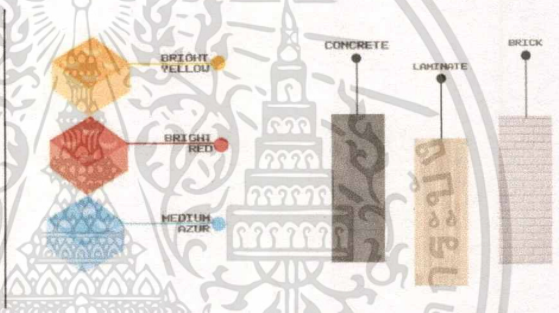
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



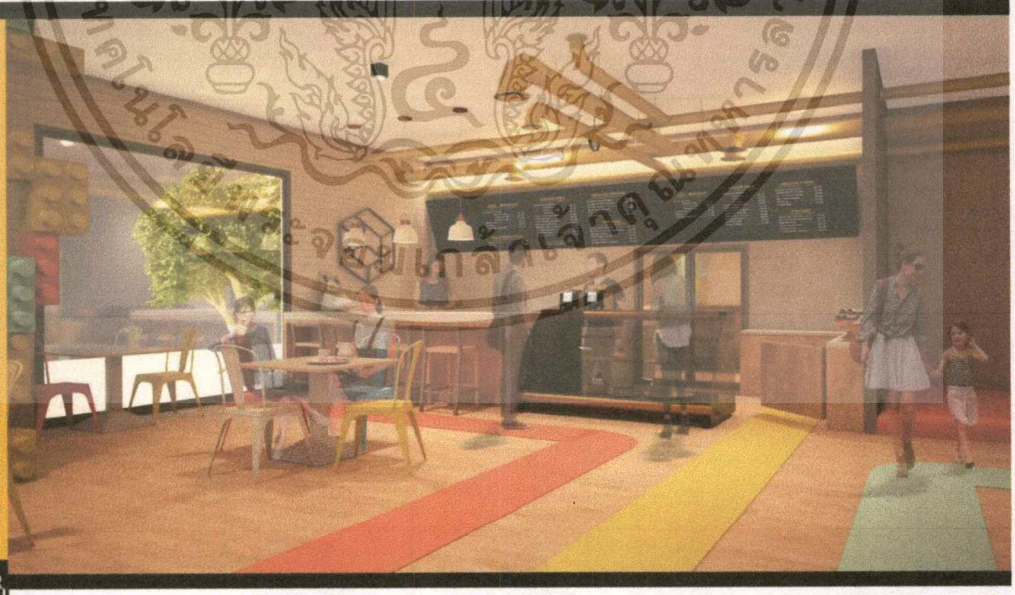
CAFE

คาเฟ่เป็นอาคารขนาดเล็กแยกออกมาจากอาคารใหญ่ ออกแบบโดยใช้ตัวต่อทำเป็นผนังกั้นแบบเว้นช่อง พื้นทำลายเป็นเส้นสีๆเพื่อบอกโซนแต่ละโซน ด้านในมีพื้นที่เล่นสำรับเด็กๆ ผนังกระจกโดยรอบเปิดเห็นธรรมชาติด้านนอก





CAFE



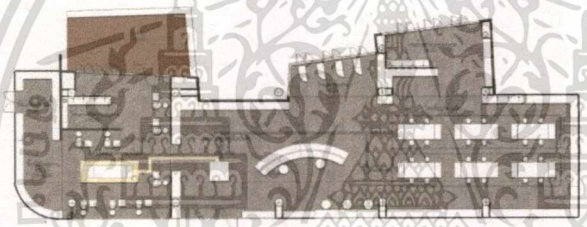
MISS PANNAPA PAKSIRI CODE 5902019
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE,FACULTY OF ARCHITECTURE,KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

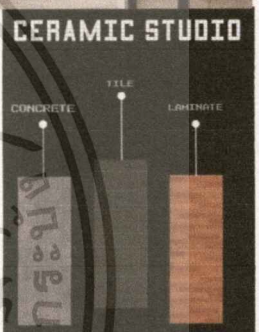
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

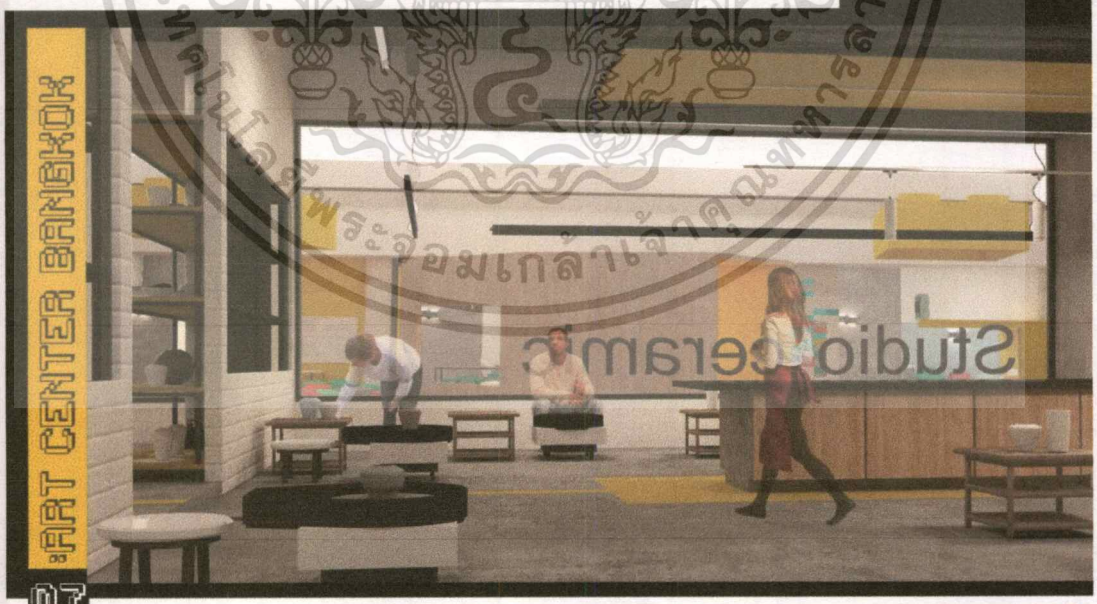
CERAMIC STUDIO

แบ่งเป็นส่วนขึ้นรูปด้วยมือและขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน ใช้โทนสีเทาจากสีของดินที่ใช้ทำเซรามิค ชั้นวางของทำเป็นรูปวงกลมไว้สำหรับวางตำแหน่งชิ้นงานแต่ละชิ้น เพดานสูงจึงมีการทำฝ้าแขวนเพื่อให้ความสว่างเหมาะสมกับการทำงาน แบ่งโซนต่างๆด้วยระดับความสูงและสี







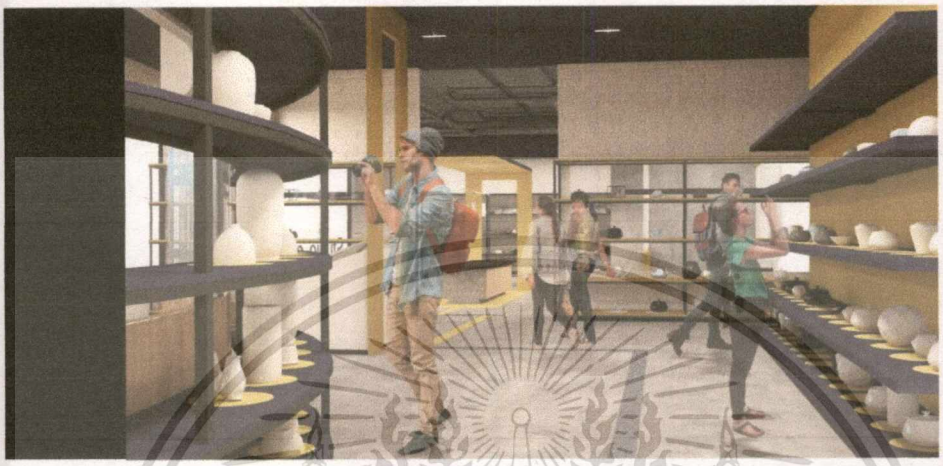


ART CENTER BANGKOK

07

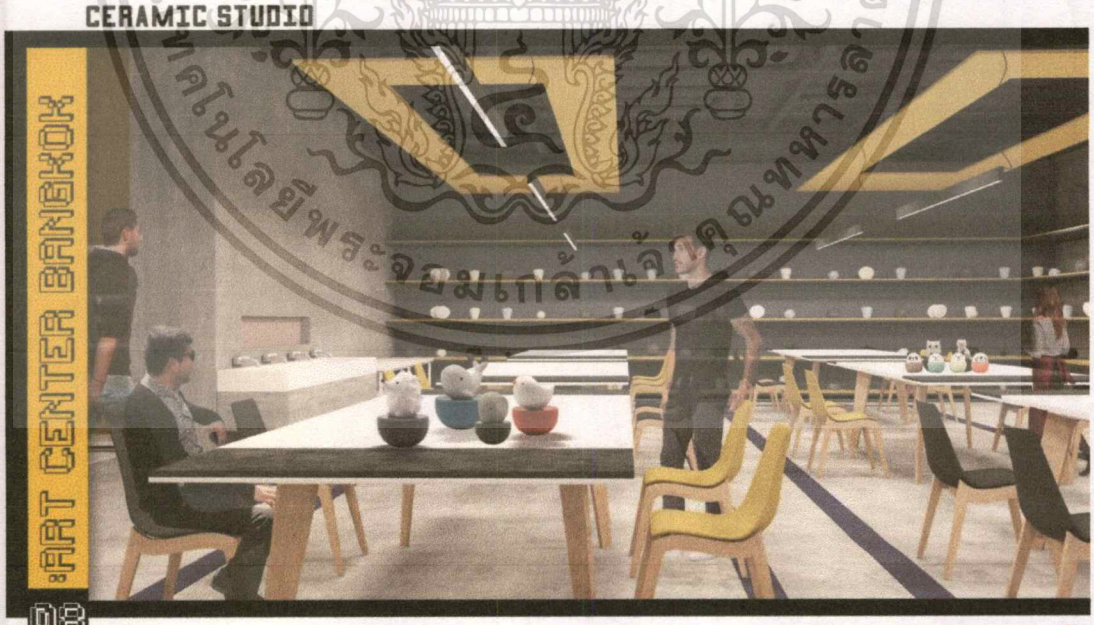
MISS PENNAPA PAKSIRI CODE 56020139
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE,FACULTY OF ARCHITECTURE,KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





CERAMIC STUDIO

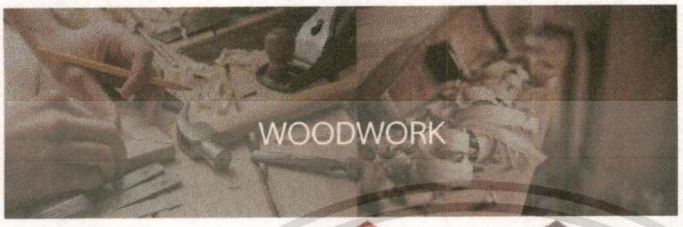


ART CENTER BANGKOK

08

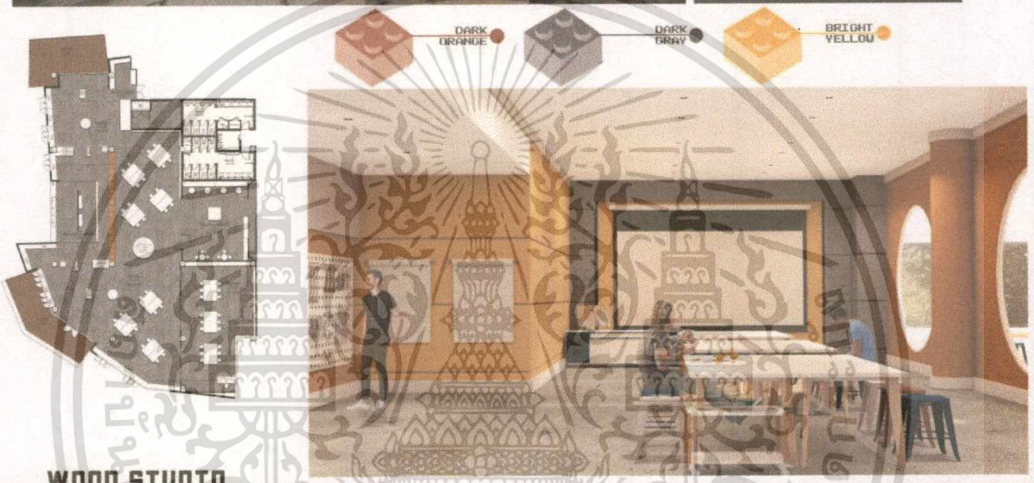
MISS PENNAPA PAKSIR CODE 5660131139
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE,FACULTY OF ARCHITECTURE,KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

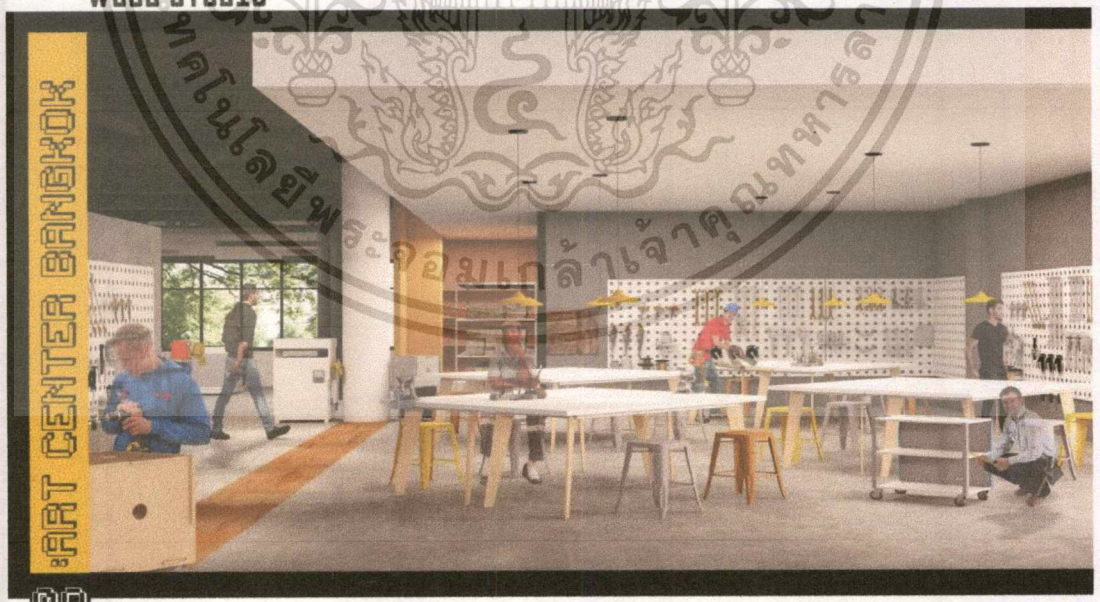


WOOD STUDIO

แบ่งเป็นส่วนของห้องบรรยายและพื้นที่ทำงาน ออกแบบโดยใช้โทนสีน้ำตาลจากไม้ ผนังเซาะร่องให้มีลักษณะเหมือนมีการต่อซ้อนกันขึ้นไป มีช่องเปิดเป็นรูปวงเหมือนด้านบนของตัวต่อ



WOOD STUDIO



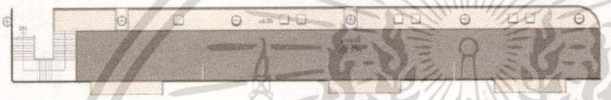
MISS PIMWAPA PAKSRI CODE 56070139
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE,FACULTY OF ARCHITECTURE,KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



GALLERY

ชั้นลอยใช้เป็นแกลอรี่สำหรับจัดแสดงผลงานของสมาชิก หมุนเวียนเปลี่ยนชิ้นงานที่จัดแสดงไปเรื่อยๆเดือนละครั้ง ให้ผู้สนใจได้เห็นผลงานที่หลากหลาย ออกแบบโดยใช้โทนสีขาว เพื่อเน้นชิ้นงานที่นำมาจัดแสดง มีการบ่งระยะของสเปซที่ยาวออกเป็นช่วงๆเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและทำให้ดูไม่น่าเบื่อ ผนังด้านข้างมีกระจกเข้าไปใช้เป็นพื้นที่แสดงงานศิลปะ ผนังโดยรอบเป็นกระจกใส สามารถมองลงไปเห็นพื้นที่กิจกรรมทางด้านล่างได้





GALLERY

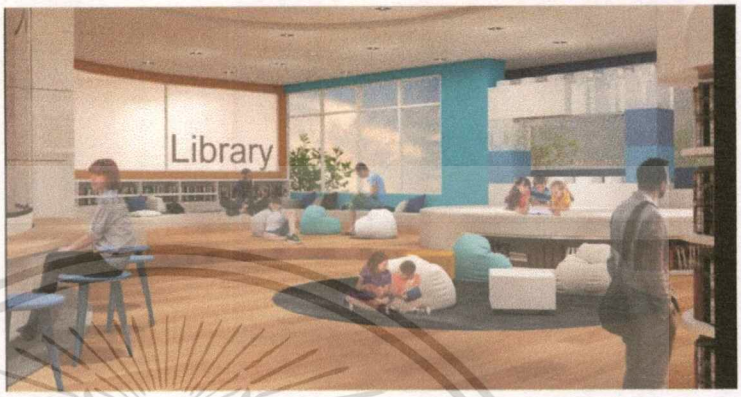


MISS PANNAPA PAKSIRI CODE 5600131
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE,FACULTY OF ARCHITECTURE,KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

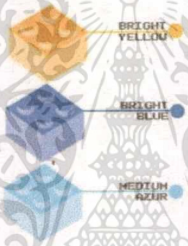
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

LIBRARY

ออกแบบโดยใช้ระนาบสีที่ต่างกันมาต่อชนกันเพื่อให้เกิดการแบ่งพื้นที่โดยการใช้สี บริเวณที่นั่งอ่านหนังสือทำเป็นขั้นบันได เพื่อใช้เป็นทั้งที่นั่ง โต๊ะและชั้นเก็บหนังสือ

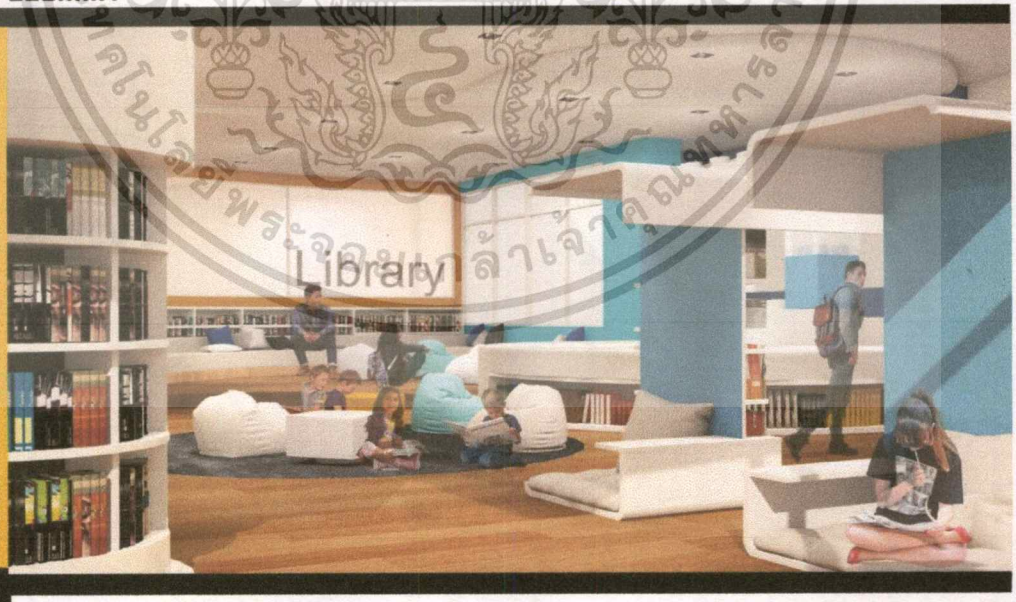








LIBRARY

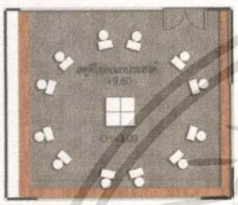


MISS PENNAPA PINGAM CODE 5602019
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE,FACULTY OF ARCHITECTURE,KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

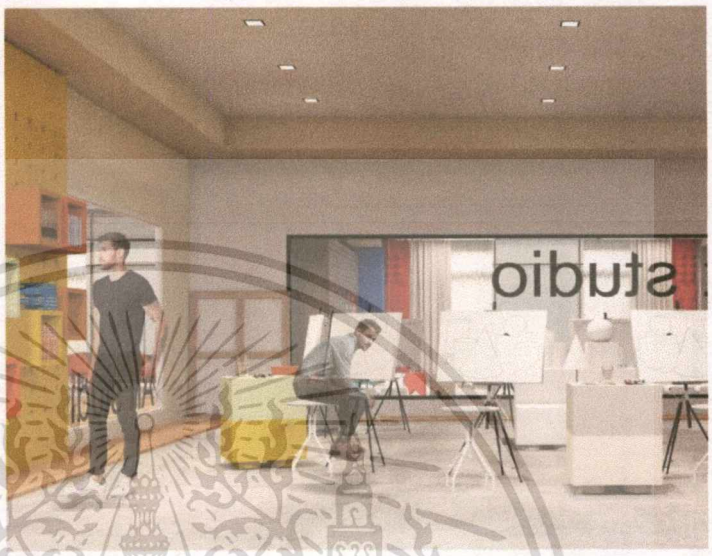
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ART STUDIO

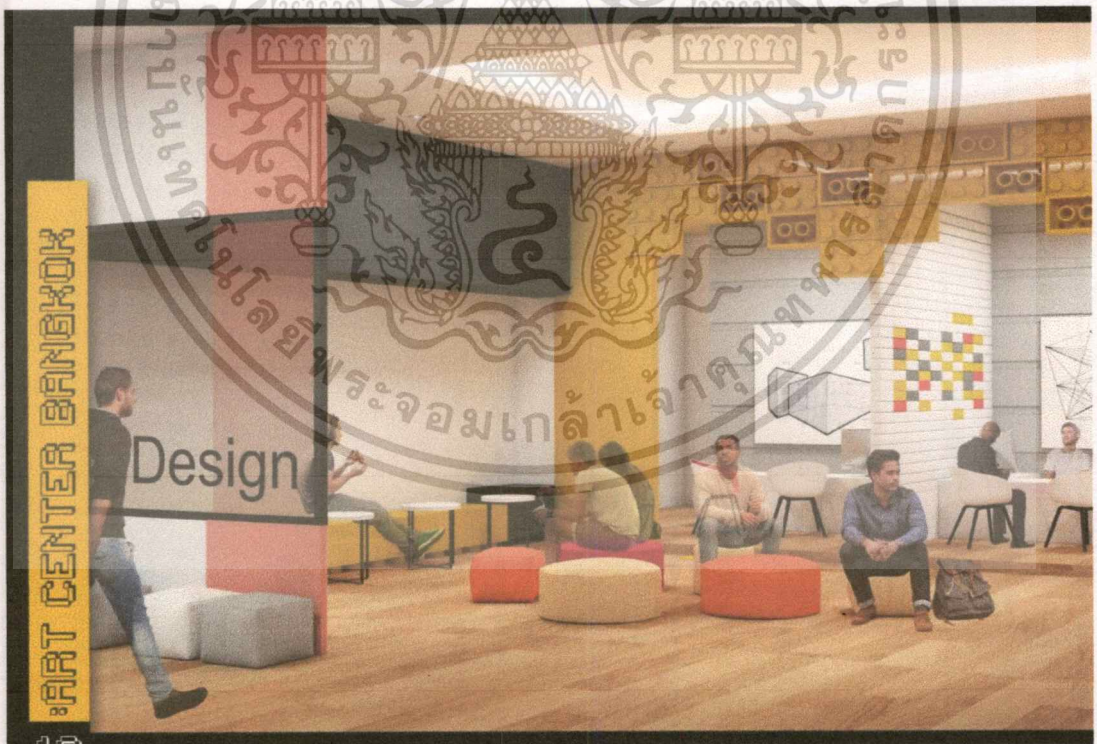
ออกแบบเพื่อใช้เป็นห้องเรียนศิลปะ เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้สามารถต่อกันได้ เช่น ออกแบบผนังไหมีรู้สามารถนำชั้นใส่ของต่อลงไปได้ โต๊ะวางของขนาดเล็กสามารถต่อเพื่อเพิ่มความสูงได้ตามการใช้งาน ผนังรอบห้องเรียนเป็นกระจกเพื่อแสดงให้เห็นถึงกิจกรรมที่กำลังเกิดขึ้นในพื้นที่เหมือนเป็นกรอบมองภาพ







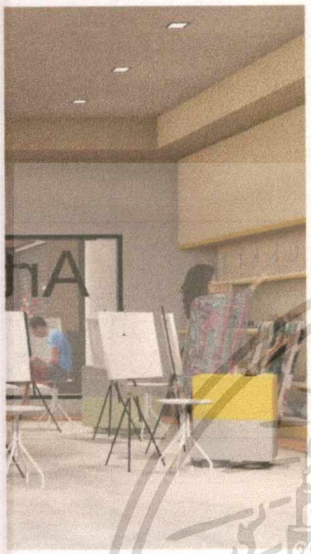
ART STUDIO

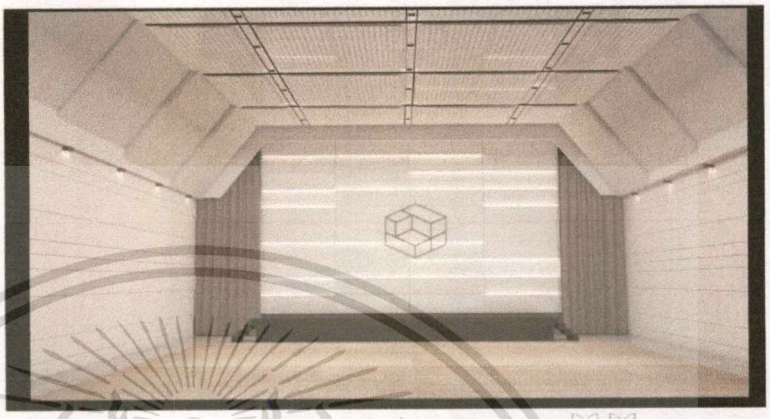


CONSULTING ROOM

MISS PONNAPA PAKSRI CODE 5602019
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE,FACULTY OF ARCHITECTURE,KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

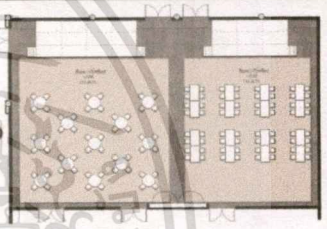


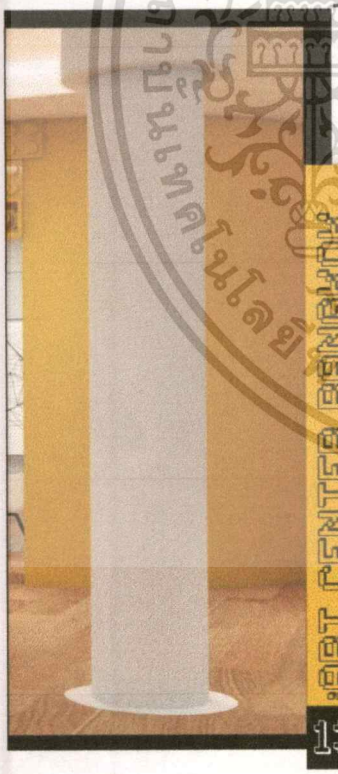


SEMINAR

ออกแบบเพื่อใช้เป็นที่จัดเสวนา สัมมนา และเวิร์คชอป ฝ้าเพดานสูงทำให้ห้องดูกว้างขึ้น ผนังห้องสามารถเลื่อนเปิดรวมเป็นห้องใหญ่ได้ การตกแต่งใช้โทนสีขาวเพื่อให้สามารถปรับเข้ากับการจัดกิจกรรมอื่นๆได้



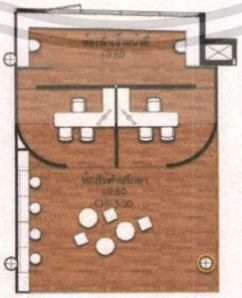


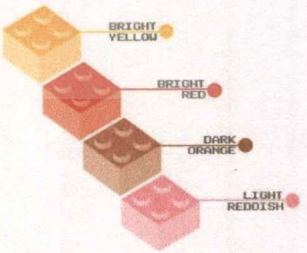


CONSULTING ROOM

ออกแบบโดยใช้ลักษณะของตัวต่อมาเรียงต่อกันให้มีความต่างกันของระนาบผนังที่ไม่เท่ากัน เปิดความตื่นเต้นให้ระนาบผนังทำให้น่าสนใจ ใช้ผนังห้องโค้งเพื่อโยนล้อมสเปซด้านในไว้ทำให้คนที่อยู่ด้านในและด้านนอกห้องไม่รู้สึกอึดอัด กั้นพื้นที่ออกจากส่วนอื่นๆโดยใช้กระจกใส่เพื่อไม่ให้บรรยากาศดูอึดอัด





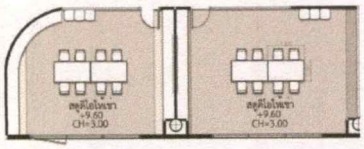


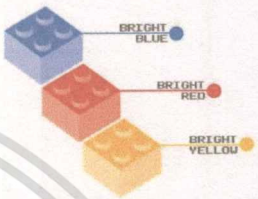
13 ART CENTER BANGKOK

MISS PENNAPA PANSIRI CODE 56020139
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE,FACULTY OF ARCHITECTURE,KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

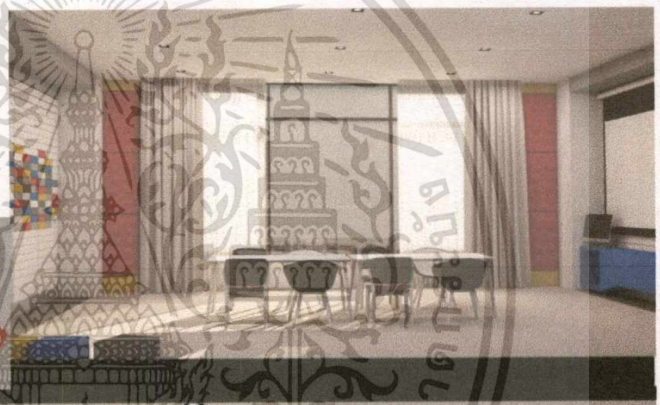






RENT STUDIO

ออกแบบโดยใช้ลักษณะการต่อชิ้นกันของตัวต่อ ที่น ผนัง เพดาน ใช้สีขาวเป็นหลัก แต่มีการเล่นสีสันในบางส่วนเพื่อไม่ให้ห้องดูหนักเกินไป ผนังห้องสามารถเลื่อนเปิดเพื่อรวมเป็นห้องเดียวกันได้ บริเวณกรอบหน้าต่างนำลักษณะของตัวต่อมาใช้เพื่อเน้นความเป็นกรอบ







MISS PENNAPA PAKSIR CODE 5602013
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE,FACULTY OF ARCHITECTURE,KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้