

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ

โพนีวิลล์ อะ คิตส์ เซ็นทริค รีสอร์ท

(Interior architectural proposal design of Pony ville a kids centric resort)



นางสาว จิตติมา อ่อนนิม รหัส 56020097

MS. Jittima Onnim Code 56020097

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร สถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต

(สถาปัตยกรรมภายใน)

ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2560

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน)

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

คณะกรรมการตรวจสอบบัณฑิตวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัญธิกา
รองศาสตราจารย์จันทน์
อาจารย์นรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ญาณินทร์

สวัสดิ์ศรี
เพชรานนท์
เลิศอัครวิวัฒน์
รักษวงศ์วาน

ประธานกรรมการ
กรรมการ
กรรมการ
กรรมการ และเลขานุการ



..... อาจารย์ที่ปรึกษาบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ญาณินทร์ รักษวงศ์วาน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ

โพนีวิลล์ อะ คิตส์ เซ็นทริค รีสอร์ท

Interior architectural proposal design of Pony ville a kids centric resort

ชื่อนักศึกษา

นางสาว จิตติมา อ่อนนิม รหัส 56020097

MS. JITTIMA ONNIM Code 56020097

ปีการศึกษา

2560

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผศ.ดร.ญาณินทร์ รักรวงศ์วาน

อาจารย์ประจำกลุ่ม

รศ.จันทน์ เพชรานนท์

อ.นรินทร์ เลิศอัศววิวัฒน์

ผศ.ดร.ญาณินทร์ รักรวงศ์วาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวเรื่องวิทยานิพนธ์

ชื่อนักศึกษา	นางสาว จิตติมา อ่อนน้อม MS. JITTIMA ONNIM
รหัสประจำตัว	56020097
กลุ่มวิชา	สถาปัตยกรรมภายใน
สาขาวิชา	สถาปัตยกรรมศาสตร์และการวางแผน
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง 2560
ที่อยู่	545/19 ถนนจรัญสนิทวงศ์ ซอยจรัญสนิทวงศ์37 แขวงบางขุนศรี เขตบางกอกน้อย จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10700 โทรศัพท์ 08-1372-3097
E-mail	mew_iiz-@hotmail.com
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผศ.ดร.ญาณินทร์ รักรวงศ์วาน
หัวข้อวิทยานิพนธ์	โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ โพนีวิลล์ อะ คิตส์ เซ็นทริค รีสอร์ท Interior architectural proposal design of Pony ville a kids centric resort
ประเภทโครงการ	โครงการเสนอแนะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทคัดย่อ

การดำเนินชีวิตของคนไทยทุกวันนี้มีความแตกต่างไปจากครอบครัวไทยในอดีต พ่อ แม่ ลูก ห่างเหินกันมากขึ้น แต่ละคนต่างเป็นอิสระต่อกัน ส่งผลกระทบให้ในอนาคตลักษณะครอบครัวไทยจะมีการเปลี่ยนแปลงไปในด้านต่างๆ ตัวอย่างเช่น คนในครอบครัวไม่ค่อยมีการทำกิจกรรมร่วมกัน สัมพันธภาพในครอบครัวไม่อบอุ่น เด็กจะมีเวลาตามลำพังมากขึ้น มีกิจกรรมของตัวเอง ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องเทคโนโลยี แทนที่การใช้เวลากับครอบครัว เช่น เล่นเกม เล่นอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

ดังกล่าวมานี้จึงขอเสนอแนะโครงการ โพนีวิลล์ อะ คิตส์ เซ็นทริค รีซอร์ท (Pony ville A kids centric resort) รีซอร์ทสำหรับเด็กและครอบครัว สถานที่พักผ่อนใกล้กรุงเทพฯ ท่ามกลางธรรมชาติ รายล้อมด้วยภูเขา มีการเดินทางที่สะดวก และอยู่ใกล้กับสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆมากมายภายในอำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา มีการตกแต่งภายใต้ภาพลักษณ์ของการ์ตูน มายลิตเติ้ลโพนี มิตรภาพอันแสนวิเศษ (My Little Pony Friendship is Magic) การ์ตูนจากสหรัฐอเมริกาที่กำลังได้รับความนิยมอย่างมากทั้งในหมู่เด็กผู้หญิงและปัจจุบันได้ขยายออกไปยังกลุ่มวัยรุ่นและผู้ใหญ่

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อเสนอแนวทางการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในรีซอร์ท โดยตอบสนองการใช้งานของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก และคนในครอบครัว
2. เพื่อสร้างสรรค์สถานที่พักผ่อนที่มีบรรยากาศแปลกใหม่ มีเอกลักษณ์ที่ไม่เหมือนใคร ภายใต้ความงามและความสะอาดสบาย
3. เพื่อส่งเสริมโครงการเดิมให้มีจุดดึงดูดผู้เข้าใช้บริการให้เพิ่มมากขึ้น
4. เพื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่จังหวัดนครราชสีมา

สรุปผลการออกแบบ

โพนีวิลล์ อะ คิตส์ เซ็นทริค รีซอร์ท เป็นรีซอร์ทที่มีที่พักและกิจกรรมสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ แบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลัก ดังนี้

1. **Pony Ville** คือ ส่วนของที่พัก ที่มีให้เลือกทั้งแบบครอบครัว คู่รัก หรือมาเป็นหมู่คณะ จุดเด่นอยู่ที่ห้องพักแบบครอบครัว ที่จะมีห้องพิเศษสำหรับคุณหนู ตกแต่งในรูปแบบของการ์ตูนมายลิตเติ้ลโพนี ให้เด็กๆ ได้รู้สึกเหมือนหลุดเข้าไปอยู่ในโลกของการ์ตูน

2. **Pony Club** คือ คิคลับคลับ (Kid's Club) สำหรับเด็กๆ ได้ทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว มีส่วนพื้นที่เวิร์คช็อป (Work Shop) และส่วนของกิจกรรมต่างๆ ตามอุปนิสัยของแต่ละครหลัก ในการ์ตูนมายลิตเติ้ลโพนี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. Pony Touring Center คือ ส่วนบริการให้ข้อมูลด้านการท่องเที่ยวทั้งในโครงการและบริเวณโดยรอบ มีสิ่งอำนวยความสะดวก สำหรับนักท่องเที่ยวเช่น โซนอินเทอร์เน็ต, ร้านกาแฟ, ร้านอาหาร, สปา, โพนีซ้อป (ร้านขายของที่ระลึก)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน) ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2560 – 2561 เพื่อเป็นข้อมูลเกี่ยวกับ โครงการออกแบบ สถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ โพนีวิลล์ อะ คிடส์ เซ็นทริค รีสอร์ท (Interior architectural proposal design of Pony ville a kids centric resort)

การศึกษาและการเสนอแนะในโครงการครั้งนี้ เป็นการศึกษาเรื่อง รีสอร์ทที่ตอบโจทย์การมาท่องเที่ยวพักผ่อนของคนในครอบครัว ทั้งในด้านการพักผ่อน และการทำกิจกรรมร่วมกัน โดยเป็นรีสอร์ทที่มีการออกแบบให้หลุดพ้นจากกรอบเดิมๆ ให้เหมือนกับหลุดเข้าไปอยู่ในโลกของการตุ้มต๋นมายลิตเติลโพนี (My Little Pony Friendship is Magic) หมู่บ้านคาวบอยที่มีเพื่อนบ้านเป็นม้าโพนี โลกแห่งจินตนาการที่มีสีสันสดใส เป็นโลกที่มีความแตกต่างจากโลกในชีวิตประจำวัน

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ใช้เวลาในการจัดทำต่อเนื่องกันตั้งแต่ ปี 2560 – 2561 ข้อมูลที่ศึกษาและ เก็บรวบรวมมาจึงเป็นข้อมูลที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งอาจมีข้อมูลบางอย่างได้รับการปรับปรุงและแก้ไข หลังจากที่ได้ทำการศึกษาและเก็บรวบรวมไปแล้วบ้าง ดังนั้นทางผู้จัดทำจึงต้องขอภัยในข้อผิดพลาด บางประการที่เกิดขึ้น ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ไว้ ณ ที่นี้ด้วย ข้าพเจ้าหวังอย่างยิ่งว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะสามารถทำประโยชน์ให้กับ การศึกษาทางด้านนี้ต่อไป

นางสาวจิตติมา อ่อนนิม

9 เมษายน 2561

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ

คุณพ่อ คุณแม่ คุณยาย และครอบครัวทุกคน ที่คอยสนับสนุนในทุกๆเรื่อง อยู่ข้างๆคอยผลักดันเวลา ที่เหนื่อยหรือท้อ รวมถึงเป็นกำลังใจให้เสมอมา

อาจารย์เต้ย อาจารย์ที่ปรึกษา ที่คอยให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำและกำลังใจดีๆ เป็น1ปีในการทำงานที่ไม่เครียดเลย อาจารย์เข้าใจ เชื่อใจในตัวหนูทุกอย่าง ทำให้วิทยานิพนธ์นี้เป็นวิทยานิพนธ์ที่ออกมาเป็นตัวหนูจริงๆ ดีใจที่ได้เป็นเอตไวซีของอาจารย์นะคะ

อาจารย์กลุ่ม อาจารย์ตุ๋ อาจารย์หย่า ที่ให้คำแนะนำคำติชม ทำให้งานหนุออกมาดีกว่าตอนแรกมากๆ อาจารย์ชี้ให้เห็นสิ่งต่างๆที่หนูไม่เห็น และมีมุมมองที่เปิดกว้าง ทำให้งานดูกระชับเข้าใจง่ายมากขึ้น

อาจารย์กลุ่มตรวจวิทยานิพนธ์ กลุ่ม1 อาจารย์เบงค์ อาจารย์ประสิทธิ์ อาจารย์ผืด อาจารย์วิว ที่เข้าใจงานหนู ขอขอบคุณสำหรับทุกคำติชม ทุกคำแนะนำนะคะ หนูจะนำไปปรับปรุงและใช้เป็นประโยชน์ในการทำงานต่อไปค่ะ

อาจารย์ทุกๆท่าน ที่คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์แห่งนี้ที่คอยอบรมสั่งสอน แนะนำทุกเรื่องมาตลอด 5 ปี พี่ๆและน้องๆรหัส 05-69-83 พี่แม็ค พี่โบว์ พี่จำ พี่กุก น้องตอง น้องโบว์ น้องเอก น้องส้ม น้องการ์ตูน น้องบิว ที่คอยช่วยเหลือทุกๆเรื่อง และถามไถ่ตลอดเวลา โดยเฉพาะน้องๆที่มาช่วยกันตัดโมเดล และในวันจูรี่ น้องนัดกันมาช่วยงานเอง พี่ไม่ได้อยู่ด้วย แต่งานออกมาดีมาก ขอขอบคุณน้องๆมากจริงๆ

ผิง เพื่อนๆสน.41 น้องๆ และพี่ๆที่คณะ ที่คอยช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา แนะนำการทำวิทยานิพนธ์ให้ผ่านพ้นไปด้วยดี และอยู่ด้วยกันมาตลอด5ปี

พี่ฮัท พี่เอ พี่มิ่ง และเพื่อนๆมัธยมทุกคน ที่แม้จะไม่รู้เรื่องเกี่ยวกับงานวิทยานิพนธ์ที่ทำเลย แต่ก็พยายามจะทำความเข้าใจ เป็นกำลังใจ คอยอยู่ข้างๆ และช่วยเหลือในทุกๆส่วนของงานที่พอจะช่วยให้

รายการเที่ยวไทย ที่อยู่ด้วยกันมาตั้งแต่ทำโปรเจกปี1 จนถึงวิทยานิพนธ์วันสุดท้าย เสี่ยงกรีดและเสี่ยงหัวเราะของสี่เทยทำให้หายง่วงและหายเครียดได้มากจริงๆ

และมีอีกมากมายที่อาจจะกล่าวไม่หมด ต้องขอบคุณทุกๆท่านไว้ ณ ที่นี้ ด้วยค่ะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาของโครงการ	1
1.2 เหตุผลสนับสนุนโครงการ	2
1.3 วัตถุประสงค์โครงการ	3
1.4 กลุ่มเป้าหมาย	3
1.5 ภาพลักษณ์ของโครงการ	4
1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.7 ที่ตั้งโครงการ	
1.7.1 การเลือกที่ตั้งโครงการและเกณฑ์ในการพิจารณา	5
1.7.2 ตารางเปรียบเทียบเกณฑ์พิจารณาที่ตั้งโครงการ	12
1.7.3 การวิเคราะห์ที่ตั้งโครงการ	13
1.7.4 การเข้าถึงโครงการ	15
1.8 ลักษณะอาคารและข้อพิจารณาในการเลือกอาคาร	
1.8.1 ลักษณะพึงประสงค์ของอาคาร	15
1.8.2 การวิเคราะห์ของอาคาร	15
ลักษณะอาคาร1	16
ลักษณะอาคาร2	17
ลักษณะอาคาร3	18
1.8.3 แบบอาคาร	
แบบอาคาร1	19
แบบอาคาร2	22
แบบอาคาร3	24
แบบอาคาร4	26
แบบอาคาร5	27
1.9 องค์ประกอบของโครงการ	28

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
1.10 ขอบเขตและขอบข่ายโครงการ	29
บทที่ 2 เอกสารและข้อมูลสนับสนุนโครงการ	
2.1 ข้อมูลพื้นฐาน	31
2.1.1 ความเป็นมาของลักษณะโครงการ	31
2.1.2 ประเภทของโรงแรมตากอากาศ (RESORT)	32
2.1.3 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับโรงแรมตากอากาศ	33
2.1.4 ความต้องการพื้นฐานในโรงแรมตากอากาศ (RESORT)	34
2.1.5 องค์ประกอบภายในโรงแรมตากอากาศ (Resort)	35
2.1.6 สายการบริหารและบุคลากร	36
2.2 กรณีศึกษาเปรียบเทียบ	
2.2.1 กรณีศึกษาโครงการออกแบบรีสอร์ทประเภท Fantasy Land	39
2.2.2 กรณีศึกษาโครงการออกแบบรีสอร์ทประเภท Camp Resort	41
2.2.3 กรณีศึกษาโครงการออกแบบรีสอร์ทประเภท ให้บริการ Kids Club	44
2.3 ข้อมูลเฉพาะ	
2.3.1 ประวัติความเป็นมาของโครงการ	46
2.3.2 เอกลักษณะของโครงการ	49
2.3.3 สายการบริหารและอัตรากำลัง	50
2.3.4 องค์ประกอบโครงการ	50
2.3.5 สภาพแวดล้อมภายในและวัสดุ	51

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
บทที่ 3 พฤติกรรมผู้ใช้งานและพื้นที่ที่ต้องการ	
3.1 พฤติกรรมผู้รับบริการ	67
3.2 พฤติกรรมผู้ให้บริการ	70
3.3 การบริหารทรัพยากร	79
3.4 พื้นที่ที่ต้องการ	80
บทที่ 4 การวิเคราะห์และการออกแบบ	
4.1 การวิเคราะห์ที่ตั้ง	
4.1.1 การวิเคราะห์ที่ตั้งและอาคาร	84
4.1.2 วิจัยฉ้อยค่าความสัมพันธ์พื้นที่ และการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ (Bubble Diagram)	86
4.1.3 สรุปผลพื้นที่โครงการ (Pie Chart)	89
4.1.4 การวิเคราะห์ขนาดพื้นที่และการสัญจร (Functional Diagram)	90
4.1.5 Zonning	90
4.2 แนวความคิดในการออกแบบ	91
บทที่ 5 ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน	
5.1 ผังบริเวณของโครงการ	92
5.2 ผังเฟอร์นิเจอร์ของอาคารโครงการ	
5.2.1 โถงต้อนรับ สำนักงาน จุดรับ-ส่ง และห้องน้ำ	93
5.2.2 สปา	93
5.2.3 ร้านกาแฟ ส่วนขายของที่ระลึก และส่วน Tourist Infomation	94
5.2.4 Event Hall	94

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
5.2.5 ร้านอาหาร ชั้น1	95
5.2.6 ร้านอาหาร ชั้น2	95
5.2.7 ห้องอาหารเช้า	96
5.2.8 Kid'a club (Club Art and Club House)	96
5.2.9 Kid's club (Lobby, Clud Baking and Club Library) และห้องพัก Flutter Town Type	97
5.2.10 ห้องพัก Flutter Home Type	98
5.2.11 ห้องพัก Flutter Friendship Type	98
5.2.12 ห้องพัก Camper Type, Wagons Type, Teepee Type	99
5.3 ผังเขตแดน และไฟฟ้าของอาคารโครงการ	
5.3.1 โถงต้อนรับ, สำนักงาน, จุดรับ-ส่ง และห้องน้ำ	100
5.3.2 สปา	100
5.3.3 ร้านกาแฟ, ส่วนขายของที่ระลึก, ส่วน Tourist information	101
5.3.4 Event Hall	101
5.3.5 ร้านอาหาร	102
5.3.6 ห้องอาหารเช้า	102
5.3.7 Lobby Kid's Club	103
5.3.8 Club Baking	103
5.3.9 Club Library	104

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
5.3.10 Club Art and Club House	104
5.5.11 ห้องพัก Flutter Home Type	105
5.5.12 ห้องพัก Flutter Town Type, Teepee Type, Wagons Type, Camper Type, Flutter Friendship Type	105
5.4 รูปตัดของอาคารโครงการ	
5.4.1 รูปตัดอาคารกิจกรรม (Event hall)	106
5.4.2 รูปตัดอาคารกิจกรรม (Kid's Club)	106
5.4.3 รูปด้านอาคารกิจกรรม (Kid's Club)	107
5.5 ภาพทัศนียภาพภายในโครงการ	
5.5.1 โถงต้อนรับ	108
5.5.2 สปา	109
5.5.3 ร้านกาแฟ, ส่วนขายของที่ระลึก, ส่วน Tourist information	110
5.5.4 ร้านอาหาร	111
5.5.5 ส่วนต้อนรับ Kid's Club	111
5.5.6 Club Baking	112
5.5.7 Club Library	112
5.5.8 ห้องพัก	
5.5.8.1 ห้องพัก Flutter Town Type	113
5.5.8.2 ห้องพัก Flutter Home Type	113
5.5.8.3 ห้องพัก Camper Type	114
5.5.8.4 ห้องพัก Wagons Type	114
5.5.8.5 ห้องพัก Teepee Type	115
5.5.8.6 ห้องพัก Flutter Friendship Type	115

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
5.6 ทุนจำลอง	
5.6.1 MODEL ห้องพัก Flutter Friendship Type	116
5.6.2 MATERIAL BOARD	117
บรรณานุกรม	118
ประวัติผู้เขียน	119



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของโครงการ

การดำเนินชีวิตของคนไทยทุกวันนี้มีความแตกต่างไปจากครอบครัวไทยในอดีต พ่อ แม่ ลูก ห่างเหินกันมากขึ้น แต่ละคนต่างเป็นอิสระต่อกัน ส่งผลกระทบให้ในอนาคตลักษณะครอบครัวไทยจะมีการเปลี่ยนแปลงไปในด้านต่างๆ ตัวอย่างเช่น คนในครอบครัวไม่ค่อยมีการทำกิจกรรมร่วมกัน สัมพันธภาพในครอบครัวไม่อบอุ่น เด็กจะมีเวลาตามลำพังมากขึ้น มีกิจกรรมของตัวเอง ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องเทคโนโลยี แทนที่การใช้เวลากับครอบครัว เช่น เล่นเกม เล่นอินเทอร์เน็ต เป็นต้น เพราะฉะนั้นการทำกิจกรรมเพื่อสานสัมพันธ์กับสมาชิกในครอบครัวจึงเป็นสิ่งสำคัญ และการพาเด็กๆออกไปท่องเที่ยว ไปเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ๆร่วมกับคนในครอบครัว จึงเป็นกิจกรรมที่ผู้คนส่วนใหญ่มักจะนึกถึงเป็นอันดับแรกๆ

ดังกล่าวมานี้จึงขอเสนอแนะโครงการ โพนี่วิลล์ อะ คิตส์ เซ็นทริค รีสอร์ท (Pony ville A kids centric resort) รีสอร์ทสำหรับเด็กและครอบครัว สถานที่พักผ่อนใกล้กรุงเทพฯ ท่ามกลางธรรมชาติ รายล้อมด้วยภูเขา มีการเดินทางที่สะดวก และอยู่ใกล้กับสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆมากมายภายในอำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา มีการตกแต่งภายใต้ภาพลักษณ์ของการ์ตูน มายลิตเติ้ลโพนี่ มิตรภาพอันแสนวิเศษ (My Little Pony Friendship is Magic) การ์ตูนจากสหรัฐอเมริกาที่กำลังได้รับความนิยมอย่างมากทั้งในหมู่เด็กผู้หญิงและปัจจุบันได้ขยายออกไปยังกลุ่มวัยรุ่นและผู้ใหญ่ เป็นการ์ตูนที่ให้ความใส่ใจกับกลุ่มผู้คนส่วนใหญ่ ด้วยแนวคิด “เด็กดูได้ ผู้ใหญ่ดูดี” โดยดำเนินเนื้อเรื่องจากยูนิคอร์นขยันเรียนชื่อ ทไวไลท์ สปาร์เคิล ที่ได้รับคำแนะนำให้ศึกษาเรียนรู้เรื่องมิตรภาพที่โพนี่วิลล์ ทไวไลท์กลายเป็นเพื่อนสนิทกับโพนี่สาว 5 ตัวคือ แอปเปิ้ลแจ๊ค , แรริตี้ , ฟลัทเทอร์ชาย , เรนโบว์ แดช และพิงก์พาย พวกเขาได้แสดงออกถึงมิตรภาพและความสามารถที่ต่างกัน

โดยโพนี่วิลล์ อะ คิตส์ เซ็นทริค รีสอร์ท เป็นรีสอร์ทที่มีการออกแบบให้หลุดพ้นจากกรอบห้องพักสี่เหลี่ยมเตี้ยๆ ให้เหมือนเข้าไปอยู่ในโลกของการ์ตูนมายลิตเติ้ลโพนี่ ที่มีความแตกต่างจากโลกในชีวิตประจำวัน เป็นสถานที่ที่ความฝันและจินตนาการของเด็กๆ และผู้ที่ชื่นชอบการ์ตูนเรื่องนี้สามารถเป็นจริงได้ ที่นี้ออกแบบเพื่อเป็นสถานที่แห่งการสร้างสายใยของคนในครอบครัว การใช้เวลาพักผ่อนแบบครอบครัวอย่างแท้จริงเพราะหลายๆ ที่พักในปัจจุบัน กิจกรรมต่างๆ ถูกจำกัดให้กับผู้ใหญ่หรือเด็กโตเท่านั้น จุดเด่นโครงการคือ โพนี่ คลับ (PONY CLUB) สำหรับให้เด็กๆได้ทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว นอกจากนี้ ภายในรีสอร์ทยังมีพื้นที่ กิจกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่างๆ ที่รองรับความต้องการของทุกคนในครอบครัว ถึงแม้จะไม่ใช่ว่าผู้ที่ชื่นชอบการ์ตูนมายลิตเติ้ลโพนี ก็ยังสามารถที่จะเข้ามาใช้บริการและเพลิดเพลินไปกับกิจกรรมหลายหลายที่สนุกสนานภายในรีสอร์ทได้



ภาพที่ 1.1 ตัวละครหลักในเรื่อง มายลิตเติ้ลโพนี มิตรภาพอันแสนวิเศษ
(ที่มา https://th.wikipedia.org/wiki/มายลิตเติ้ลโพนี_มิตรภาพอันแสนวิเศษ)

1.2 เหตุผลสนับสนุนโครงการ

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะโพนีวิลด์ อะ คิตส์ เซ็นทริค รีสอร์ท จัดทำขึ้นเพื่อเล็งเห็นถึงความสำคัญของการสร้างเสริมสัมพันธภาพกับบุคคลในครอบครัว เพราะพัฒนาการของเด็กต้องควบคู่ไปกับพัฒนาการทางด้านจิตใจ ซึ่งในตอนนี้พ่อแม่มีความสำคัญที่สุด และเพื่อให้ลูกเติบโตมาพร้อมในทุกด้าน และไม่รู้สึกรับเป็นเด็กขาดความอบอุ่น จนอาจจะเป็นปัญหาสังคมในอนาคต การใช้เวลาอยู่ร่วมกันในครอบครัวหรือการวางแผนทำกิจกรรมสนุกๆ ร่วมกันถือเป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่ดี

ความพิเศษของโครงการคือ แนวคิดหลักในการออกแบบได้นำมาจากการ์ตูนเรื่อง มายลิตเติ้ลโพนี มิตรภาพอันแสนวิเศษ (My Little Pony Friendship is Magic) ที่เป็นที่ชื่นชอบของเด็กในปัจจุบัน ซึ่งการ์ตูนเรื่องนี้มีความน่าสนใจในตัวเองและมีอิทธิพลต่อผู้บริโภคที่เป็นเด็กและกลุ่มวัยรุ่นสาวเป็นอย่างมาก ทุกคนสามารถนำเนื้อหาของเรื่องและอุปนิสัยของตัวละครหลักในเรื่องมาเป็นแบบอย่างที่ดีในการดำเนินชีวิตได้ เพราะตัวละครมักจะสอนเสมอว่ามิตรภาพและการอยู่ร่วมกันคือสิ่งสำคัญ

โครงการโพนีวิลด์ อะ คิตส์ เซ็นทริค รีสอร์ท ไม่ได้เป็นเพียงรีสอร์ทที่มีชื่อ My Little Pony Friendship is Magic เป็นเครื่องหมายการค้าเท่านั้น แต่สามารถแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการอยู่ร่วมกัน ความรักความอบอุ่นในครอบครัวและหมู่คณะ โดยเป็นการสื่อสารที่ไม่ต้องใช้คำพูดใดๆ ก็สามารถสื่อสารให้ผู้บริโภคสามารถเห็นภาพลักษณ์ที่ดูสดใสและเป็นมิตรของโครงการได้ นอกจากนี้ภายในโครงการยังแสดงให้เห็นว่าการดูไม่ได้จำกัดอยู่แค่เพียงในจอโทรทัศน์ หรือคอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่ยังสามารถออกมาอยู่ในชีวิตจริงได้ ไม่ว่าจะเป็นเฟอร์นิเจอร์ ข้าวของเครื่องใช้ ไปจนถึงอาหารได้อีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อเสนอแนวทางการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในรีสอร์ท โดยตอบสนองการใช้งานของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก และคนในครอบครัว
2. เพื่อสร้างสรรค์สถานที่พักผ่อนที่มีบรรยากาศแปลกใหม่ มีเอกลักษณ์ที่ไม่เหมือนใคร ภายใต้งานและความสะอาดสบาย
3. เพื่อส่งเสริมโครงการเดิมให้มีจุดดึงดูดผู้เข้าใช้บริการให้เพิ่มมากขึ้น
4. เพื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่จังหวัดนครราชสีมา

1.4 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย	ลักษณะความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย
1. เด็ก(2-12ปี) และครอบครัว	<ol style="list-style-type: none"> 1. ต้องการพักผ่อนในธรรมชาติที่สวยงาม บรรยากาศที่ตกแต่งในแบบโพเนอีวิลล์ 2. ต้องการสิ่งอำนวยความสะดวกและกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของเด็ก
2. กลุ่มคนที่มีความชื่นชอบการตุ้ยมายลิตเติ้ลโพเนอี	<ol style="list-style-type: none"> 1. ต้องการพักผ่อนในธรรมชาติที่สวยงาม บรรยากาศที่ตกแต่งในแบบโพเนอีวิลล์ เหมือนภาพในการตุ้ยมายลิตเติ้ลโพเนอี 2. ต้องการทำกิจกรรมที่สอดคล้องกับอุปนิสัยของตัวละครในการตุ้ยมาย
3. กลุ่มคนที่มีความชื่นชอบกิจกรรมผจญภัย	<ol style="list-style-type: none"> 1. ต้องการพักผ่อนในธรรมชาติที่สวยงาม บรรยากาศแปลกใหม่ 2. ต้องการเล่นกิจกรรมผจญภัย ภายในรีสอร์ท
4. นักท่องเที่ยวทั่วไป	<ol style="list-style-type: none"> 1. ต้องการพักผ่อนในธรรมชาติที่สวยงาม บรรยากาศแปลกใหม่ 2. ต้องการทำกิจกรรมร่วมกันในหมู่คณะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 ภาพลักษณ์ของโครงการ

โครงการเสนอแนะ โพนีวิลล์ อะ คิตส์ เซ็นทริก รีสอร์ท (Pony ville a kids centric resort) เป็นรีสอร์ทจำนวน 49 ห้องพัก (รองรับผู้เข้าพัก 160 ท่าน/คืน) ที่ตอบโจทย์การมาท่องเที่ยวพักผ่อนของคนในครอบครัว ทั้งในด้านการพักผ่อน และการทำกิจกรรมร่วมกัน โดยเป็นรีสอร์ทที่มีการออกแบบให้หลุดพ้นจากกรอบเดิมๆ ให้เหมือนกับหลุดเข้าไปอยู่ในโลกของการ์ตูนมายลิตเติ้ลโพนี (My little pony) หมู่บ้านความบอยที่มีเพื่อนบ้านเป็นม้าโพนี โลกแห่งจินตนาการที่มีสีสันสดใส เป็นโลกที่มีความแตกต่างจากโลกในชีวิตประจำวัน

โพนีวิลล์ อะ คิตส์ เซ็นทริก รีสอร์ท เป็นรีสอร์ทที่มีที่พักและกิจกรรมสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ แบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลัก

Pony Ville คือ ส่วนของที่พัก ที่มีให้เลือกทั้งแบบครอบครัว คู่รัก หรือมาเป็นหมู่คณะ จุดเด่นอยู่ที่ห้องพักแบบครอบครัว ที่จะมีห้องพิเศษสำหรับคุณหนู ตกแต่งในรูปแบบของการ์ตูนมายลิตเติ้ลโพนี ให้เด็กๆ ได้รู้สึกเหมือนหลุดเข้าไปอยู่ในโลกของการ์ตูน

Pony Club คือ คิคส์คลับ (Kid's Club) สำหรับเด็กๆ ได้ทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว มีส่วนพื้นที่เวิร์คช็อป (Work Shop) และส่วนของกิจกรรมต่างๆ ตามอุปนิสัยของตัวละครหลัก ในการ์ตูนมายลิตเติ้ลโพนี

Pony Touring Center คือ ส่วนบริการให้ข้อมูลด้านการท่องเที่ยวทั้งในโครงการและบริเวณโดยรอบ มีสิ่งอำนวยความสะดวก สำหรับนักท่องเที่ยวเช่น โซนอินเทอร์เน็ต, ร้านอาหาร, สปา, โพนีช้อปปิ้ง (ร้านขายของที่ระลึก)

1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ศึกษาและค้นคว้าด้านการออกแบบโรงแรมและรีสอร์ท ที่ตอบสนองการใช้งานของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กและคนในครอบครัว
2. ได้คิดหาแนวทางที่จะเปลี่ยนสถานที่พักผ่อนธรรมดา ให้กลายเป็นรีสอร์ทที่มีความแปลกใหม่ โดดเด่นด้วยสถาปัตยกรรมที่นำโลกแห่งการ์ตูน มาสู่โลกแห่งความเป็นจริง
3. ได้เรียนรู้บริบทโดยรอบสถานที่ การวางผัง ทิศทางการวางเครื่องเรือน รวมไปถึงการใช้แนวทางหรือนโยบายต่างๆ เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว
4. ได้ศึกษาเกี่ยวกับระบบการบริหารงานโรงแรมและรีสอร์ท เพื่อเพิ่มพูนความรู้และ สามารถ นำไปใช้ในวิชาชีพในอนาคตได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7 ที่ตั้งโครงการ

1.7.1 การเลือกที่ตั้งโครงการและเกณฑ์ในการพิจารณา

1. ZONING อยู่ท่ามกลางความร่มรื่นของแมกไม้ป่าเขาใหญ่ ใกล้กับบริเวณชุมชน ท้องถิ่น วัด หน่วยราชการ และสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นที่นิยมของอำเภอปากช่อง
2. ACCESSIBILITY การคมนาคมโดยรถยนต์สะดวก อีกทั้งยังมีการเข้าถึงทางรถโดยสารสองฝั่งทางเต็มไปด้วยธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์
3. SITE CHARACTERISTIC ตัวโครงการตั้งอยู่ท่ามกลางความร่มรื่นของแมกไม้ นานาพันธุ์ บ้านพักแบบต่างๆ ที่ให้บรรยากาศแบบคาวบอยตะวันตก มีคอกม้า ภายในโครงการ และมีกิจกรรมต่างๆ ที่สร้างความสนุกและตื่นเต้น เป็นสวนสนุกท่ามกลางป่าเขาที่มีแนวคิดเป็นมิตรต่อธรรมชาติ

การเลือกที่ตั้งโครงการและเกณฑ์การพิจารณาลักษณะอันพึงประสงค์

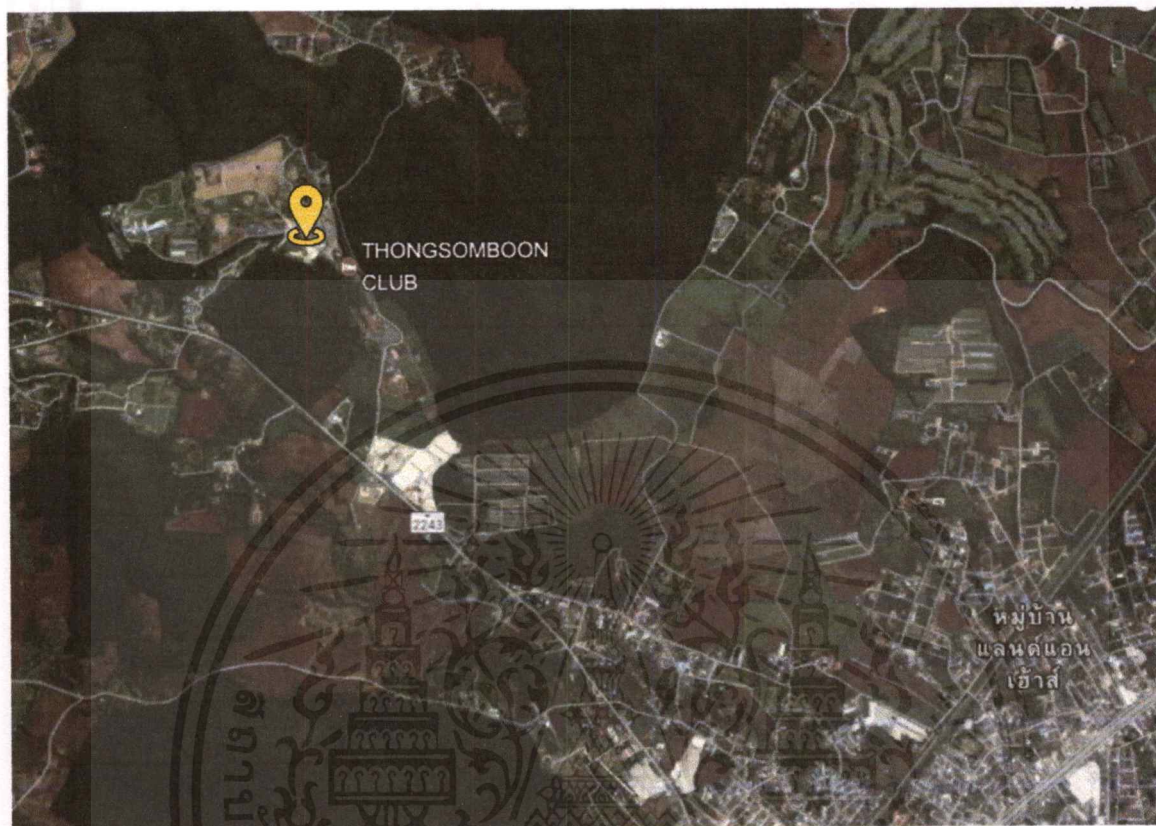
การเลือกที่ตั้งโครงการ ให้อยู่ในขอบเขตของจังหวัดนครราชสีมา เนื่องจากมีความสะดวกรวดเร็วในการเดินทางจากกรุงเทพฯ มีขนาดพื้นที่และจำนวนประชากรมาก เปรียบเสมือนศูนย์กลางของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และเป็นจังหวัดที่มีทรัพยากรทางการท่องเที่ยวมากมาย ตรงกับทุกกลุ่มตามความต้องการ รวมถึงกิจกรรมทางการท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับแหล่งท่องเที่ยว มีพื้นที่ซึ่งเป็นป่าเขาที่อุดมสมบูรณ์ ทุ่งหญ้าที่เขียวขจี และสภาพอากาศที่ดี มีวิถีชีวิตแบบ “Cowboy” ถือเป็นวิถีชีวิตที่แสดงออกและคงความเป็นเอกลักษณ์ของเมืองปากช่อง สอดคล้องกับโครงการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับหมู่บ้านม้า และการดำรงชีวิตตามแบบชนบทในตะวันตก

จึงได้มีข้อพิจารณาในการเลือกที่ตั้งโครงการ อันได้แก่

- ก. บริเวณรีสอร์ททองสมบูรณ์ คลับ เป็นบริเวณทุ่งหญ้าติดชายเขา พื้นที่โดยรอบเป็นผืนป่า มีความอุดมสมบูรณ์ อยู่ใกล้กับชุมชน ร้านอาหาร
- ข. บริเวณแพนเธอร์ ครีก รีสอร์ท เป็นพื้นที่ราบ ติดกับพื้นที่การเกษตร บริเวณชุมชน และแหล่งท่องเที่ยว
- ค. บริเวณกมลฟาร์ม รีสอร์ท เป็นบริเวณพื้นที่ราบชายเขา พื้นที่ติดแนวป่าที่อุดมสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก. บริเวณรีสอร์ททองสมบูรณ์ คลับ เป็นบริเวณทุ่งหญ้าติดชายเขา โดยรอบเป็นผืนป่า มีความอุดมสมบูรณ์ ใกล้กับชุมชน แหล่งการเกษตร และแหล่งท่องเที่ยว



ภาพที่ 1.2.1 ภาพถ่ายทางอากาศของรีสอร์ททองสมบูรณ์ คลับ

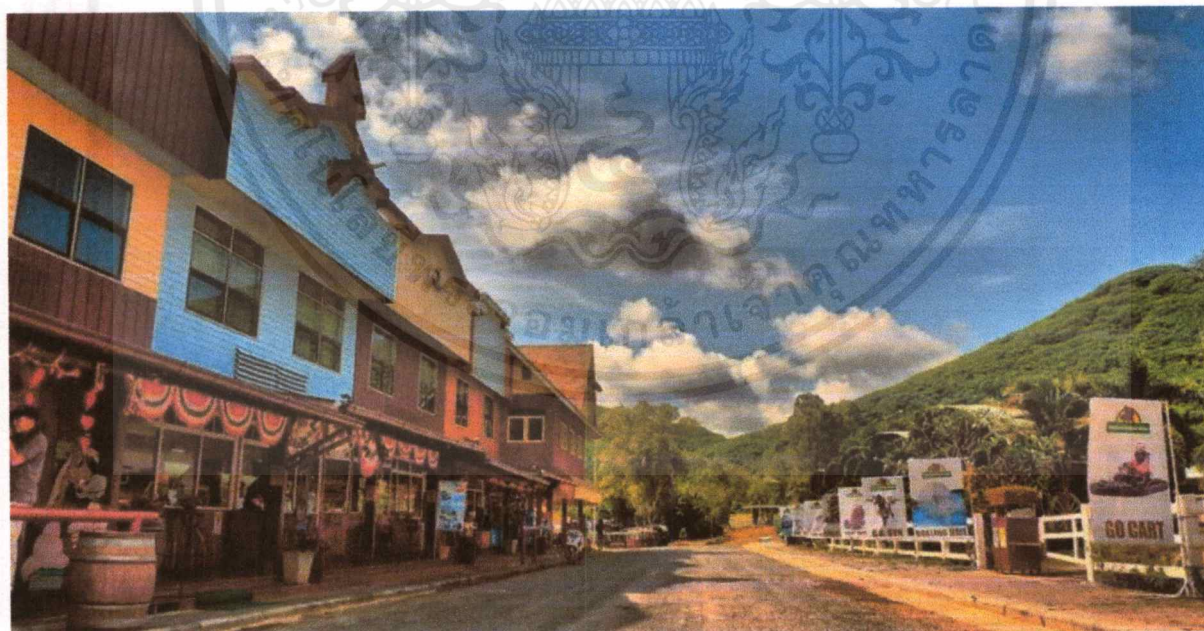
พิกัด	: 14.729879, 101.391151
ขอบเขตพื้นที่ตั้ง	: อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา
ลักษณะที่ตั้งโครงการ	: เป็นทุ่งหญ้าติดชายเขา โดยรอบเป็นผืนป่าเขาใหญ่และชุมชน
ขนาดพื้นที่	: ประมาณ 560,000 ตารางเมตร (350 ไร่)
อาณาเขต	: ทิศเหนือ ติดเขตป่า ทิศใต้ ติดกับหอมหมื่นลี้ ฮิลล์ รีสอร์ท ทิศตะวันออก ติดถนนเลียบชายป่า ทิศตะวันตก ติดเขตป่า
เข้าถึงโครงการโดย	: รถยนต์ส่วนบุคคล – รถยนต์รับจ้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สภาพแวดล้อมในสถานที่



ภาพที่ 1.2.2 ที่พักรูปแบบคาราวานเกวียนในทองสมบูรณ์คลับ
(ที่มา <http://www.thongsomboon-club.com>)



ภาพที่ 1.2.3 สภาพแวดล้อมบริเวณทองสมบูรณ์คลับ
(ที่มา <http://www.thongsomboon-club.com>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข. บริเวณแพนเธอร์ ครีค รีสอร์ท เป็นบริเวณพื้นที่ราบ ติดกับพื้นที่การเกษตร



ภาพที่ 1.3.1 ภาพถ่ายทางอากาศของแพนเธอร์ ครีค รีสอร์ท

พิกัด	: 14.572626, 101.440666
ขอบเขตพื้นที่ตั้ง	: อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา
ลักษณะที่ตั้งโครงการ	: เป็นบริเวณพื้นที่ราบ ติดกับพื้นที่การเกษตร
ขนาดพื้นที่	: 19 ไร่
อาณาเขต	: ทิศเหนือ ติดห้างทานตะวันไร่เมณีศร ทิศใต้ ติดถนน และวัดคลองเสือ ทิศตะวันออก ติดห้างทานตะวันไร่เมณีศร ทิศตะวันตก ติดโรงเรียนบ้านคลองเสือ
เข้าถึงโครงการโดย	: รถยนต์ส่วนบุคคล – รถยนต์รับจ้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สภาพแวดล้อมในสถานที่



ภาพที่ 1.3.2 อาคารที่พักของแพนเธอร์ ครีก รีสอร์ท
(ที่มา <http://www.panthercreekresort.net>)



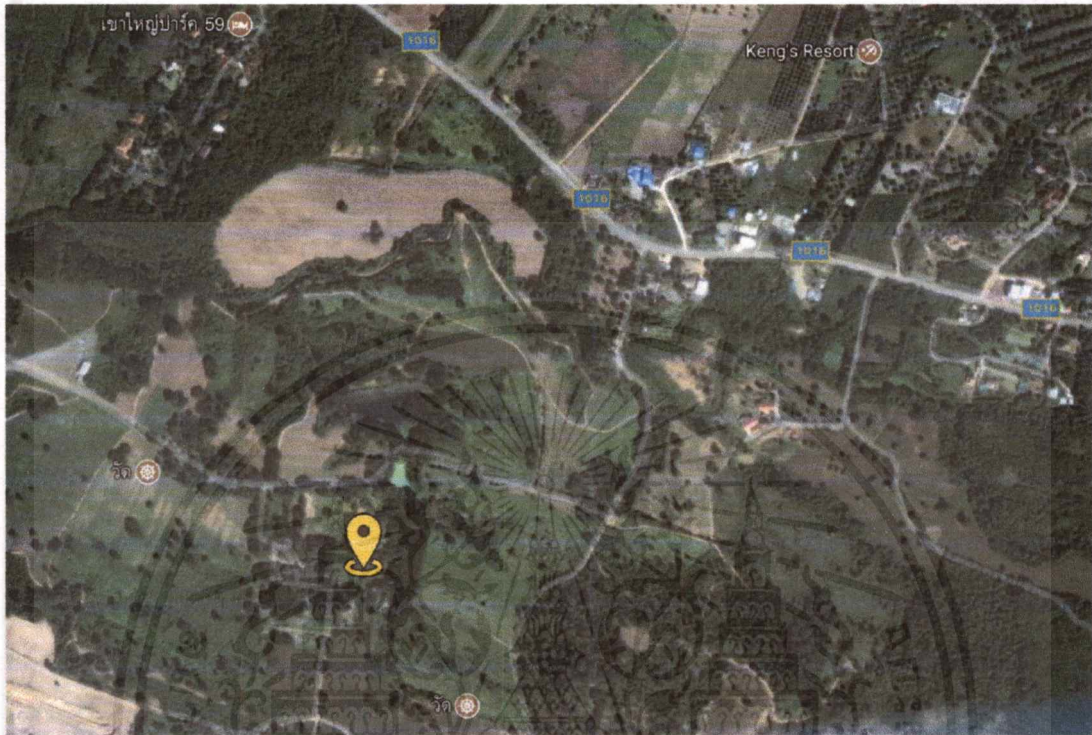
Panther Creek Resort . Garden View Superior

ภาพที่ 1.3.3 สภาพแวดล้อมบริเวณแพนเธอร์ ครีก รีสอร์ท

(ที่มา <http://www.panthercreekresort.net>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ค. บริเวณกมลฟาร์ม รีสอร์ท เป็นบริเวณพื้นที่ราบชายเขา



ภาพที่ 1.4.1 ภาพถ่ายทางอากาศของกมลฟาร์ม รีสอร์ท

พิกัด	: 14.574273, 101.257308
ขอบเขตพื้นที่ตั้ง	: ตำบลพญาเย็น อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา
ลักษณะที่ตั้งโครงการ	: บริเวณพื้นที่ราบชายเขา
ขนาดพื้นที่	: 600 ไร่
อาณาเขต	: ทิศเหนือ ติดเขาใหญ่ปาร์ค 59 ทิศใต้ ติดแนวป่า ทิศตะวันออก ติดแนวป่า ทิศตะวันตก ติดเดอะบลูม รีสอร์ท
เข้าถึงโครงการโดย	: รถยนต์ส่วนบุคคล - รถยนต์รับจ้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สภาพแวดล้อมในสถานที่



ภาพที่1.4.2 บริเวณโดยรอบกมลฟาร์ม รีสอร์ท
(ที่มา <https://www.facebook.com/kamolfarm.khaoyai>)



ภาพที่1.4.3 บริเวณโดยรอบกมลฟาร์ม รีสอร์ท
(ที่มา <https://www.facebook.com/kamolfarm.khaoyai>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

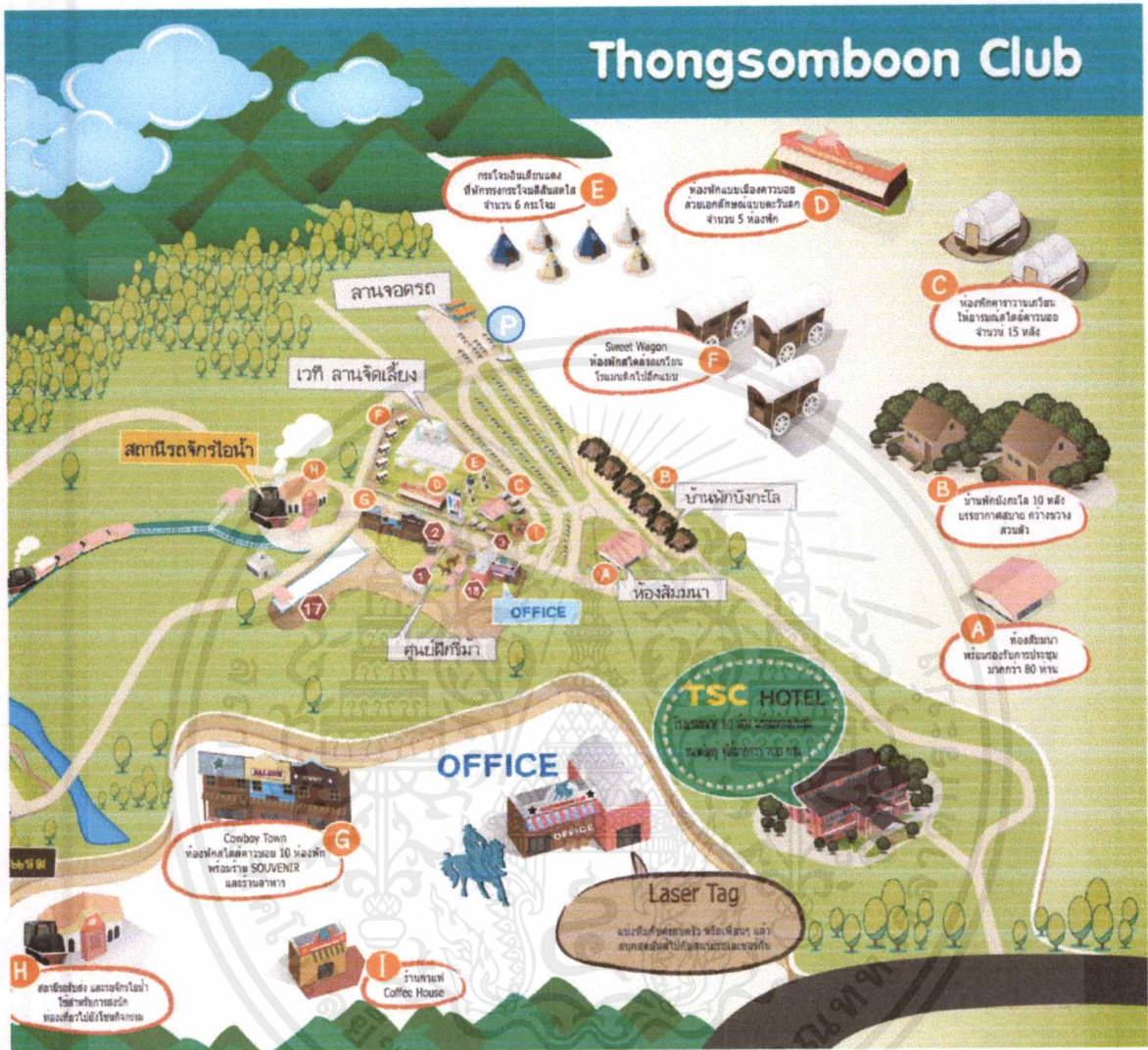
1.7.2 ตารางเปรียบเทียบเกณฑ์พิจารณาเลือกที่ตั้งโครงการ

ข้อพิจารณาในการเลือกที่ตั้งโครงการ	ก	ข	ค
1. มีขนาดและสัดส่วนเหมาะสมกับที่ตั้งโครงการ และรองรับการขยายตัวของโครงการในอนาคต	4	3	4
2. บริเวณโดยรอบที่ตั้งมีบรรยากาศร่มรื่นจากต้นไม้ ภายในมีทุ่งหญ้าและลานกว้างสำหรับขี่ม้า และรองรับกิจกรรมต่างๆภายในโครงการ	4	4	4
3. มีการทิ้งระยะห่างจากความวุ่นวาย เช่นเส้นทางสัญจรของรถยนต์และรถโดยสารต่างๆ เพื่อไม่ให้มีสิ่งรบกวนจากสิ่งรบกวนภายนอกโครงการ	4	4	4
4. มีทิวทัศน์และสภาพแวดล้อมที่ดี ทั้งภายในและบริเวณโดยรอบโครงการ	4	2	4
5. อยู่ใกล้สถานที่ท่องเที่ยวภายในจังหวัด มีปริมาณสิ่งอำนวยความสะดวกทางการท่องเที่ยวอย่างเหมาะสม เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวเข้ามาพัก	4	3	2
สรุป	20	16	18

หมายเหตุ*	4	=	มากที่สุด
	3	=	มาก
	2	=	ปานกลาง
	1	=	น้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผังบริเวณส่วนที่พัก ท่องสมบุญมคัลป์ :



ภาพที่ 1.5.3 แผนที่แสดงบริเวณที่ตั้งของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7.4 การเข้าถึงโครงการ

1. โดยรถยนต์ส่วนตัว

ออกจากตัวเมืองนครราชสีมาโดยใช้เส้นทางถนนหมายเลข 224 เข้าสู่ถนนราชดำเนิน ใช้เส้นทางอำเภอเมือง-ปากช่อง (ทางหลวงหมายเลข 2422 และ 2243) เลี้ยวขวาเข้าถนนหนองกะจะ ประมาณ 4 กิโลเมตรถึงตัวโครงการ

2. โดยรถยนต์โดยสาร

1.8 ลักษณะอาคารและข้อพิจารณาในการเลือกอาคาร

1.8.1 ลักษณะพึงประสงค์ของอาคาร

1. STRUCTURE : เป็นอาคารรูปแบบตะวันตกสไตล์คาวบอย มีรูปแบบการตกแต่งที่แปลกใหม่ ใช้โทนสีที่สนุกสนาน มีกลิ่นอายแฟนตาซี
 2. SPECIAL AREA : มีพื้นที่กิจกรรมภายนอก เช่น สระน้ำ คอกม้า ลานกิจกรรม มีทุ่งหญ้าสีเขียวและภูเขาล้อมรอบ
 3. APPROACHIN : มีทางเข้าหลักที่ส่งเสริมตัวอาคาร เน้นการให้ความรู้สึกต่อพื้นที่ แต่ละอาคารมีทางสัญจรเชื่อมต่อกันอย่างทั่วถึงทั้งโครงการ
 4. CHARACTERISTIC : สามารถส่งเสริมภาพลักษณ์ความเป็นดินแดนคาวบอยของอำเภอปากช่อง มีกลิ่นอายความเป็นดินแดนแฟนตาซี บรรยากาศสนุกสนาน แปลกใหม่
- หมายเหตุ ** ลักษณะอาคารต้องมีการทิ้งระยะห่างจากกันตามกิจกรรม ด้วยทุ่งหญ้า สวนและแมกไม้ เพื่อสร้างบรรยากาศของความร่มรื่น ตัวโครงการจึงควรเป็นกลุ่มอาคาร

1.8.2 การวิเคราะห์ของอาคาร

- เจ้าของโครงการ : คุณพลพจน์ พลเจริญเกียรติ
- ผู้ออกแบบอาคาร : คุณสมชาย อรรคไกรสีห์
- ที่ตั้งอาคาร : รีสอร์ททองสมบูรณ์ คลับ 119 หมู่10 ตำบลปากช่อง อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา 30130

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะอาคาร 1 : เมืองคาวบอยแบบที่1 เป็นอาคารรูปแบบคาวบอยตะวันตก สีน้ำตาลใส อาคารเป็นอาคารปูนทั้งหลังจำนวน 2 ชั้น ชั้นที่1 เป็นร้านอาหารและร้านขายของที่ระลึก ชั้นที่2 เป็นห้องพักสำหรับ 3 ท่าน จำนวน 10 ห้อง อาคารขนาดกว้าง 14 เมตร ยาว 59 เมตร หันหน้าเข้าหาทางเดินหลักภายในโครงการ ด้านหลังเป็นคอกม้า



ภาพที่ 1.6.1 อาคารบ้านพักเมืองคาวบอยแบบที่1



ภาพที่ 1.6.2 ภายในบ้านพักเมืองคาวบอยแบบที่1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะอาคาร 2 : เมืองควบอยแบบที่2 อาคารเป็นอาคารไม้ทั้งหลังจำนวน 1 ชั้น มีระเบียงไม้ยื่นออกมาด้านหน้า ห้องพักสำหรับ 4 ท่าน จำนวน 5 ห้อง อาคารขนาดกว้าง 11 เมตร ยาว 20 เมตร หันหน้าเข้าหาทางเดินหลักภายในโครงการ ด้านหลังเป็นลานอเนกประสงค์



ภาพที่ 1.7.1 อาคารบ้านพักเมืองควบอยแบบที่2



ภาพที่ 1.7.2 ภายในบ้านพักเมืองควบอยแบบที่2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะอาคาร 3 : บังกะโล อาคารเป็นอาคารไม้ทั้งหลังจำนวน 1 ชั้น มีระเบียงไม้ยื่นออกมาด้านหน้า ห้องพักสำหรับ 2 ท่าน จำนวน 10 หลัง อาคารขนาดกว้าง 5 เมตร ยาว 9.3 เมตร หันหน้าเข้าถนน ด้านหลังเป็นแนวรั้วโครงการ



ภาพที่ 1.8.1 บ้านพักบังกะโล



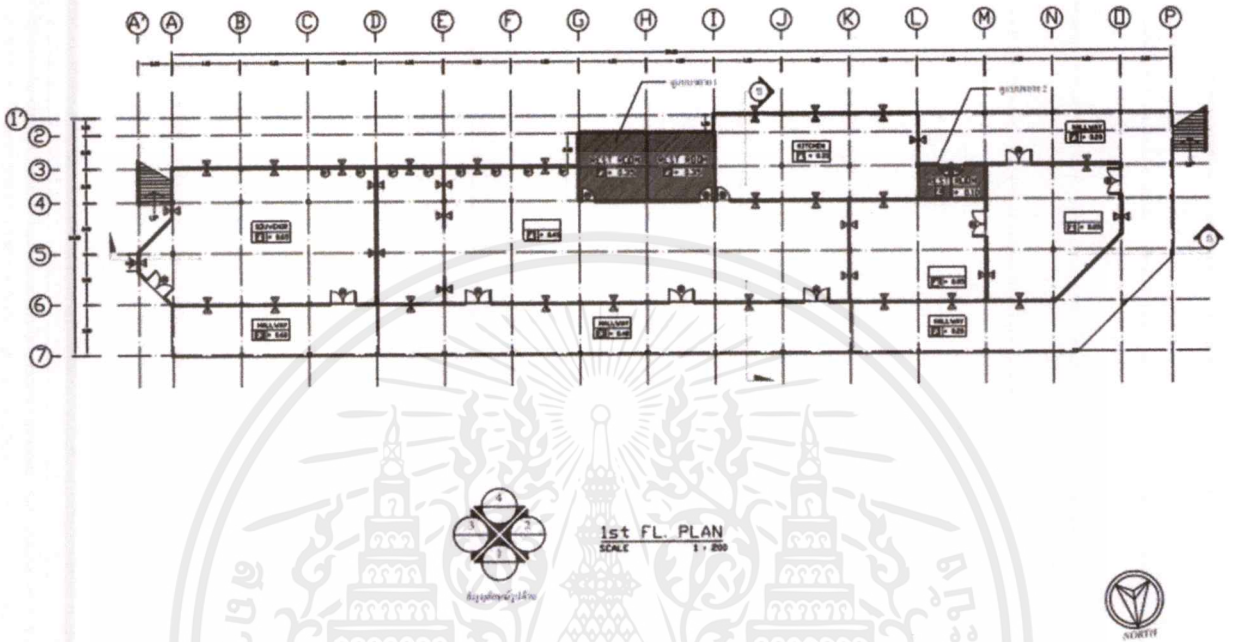
ภาพที่ 1.8.2 ภายในบ้านพักบังกะโล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

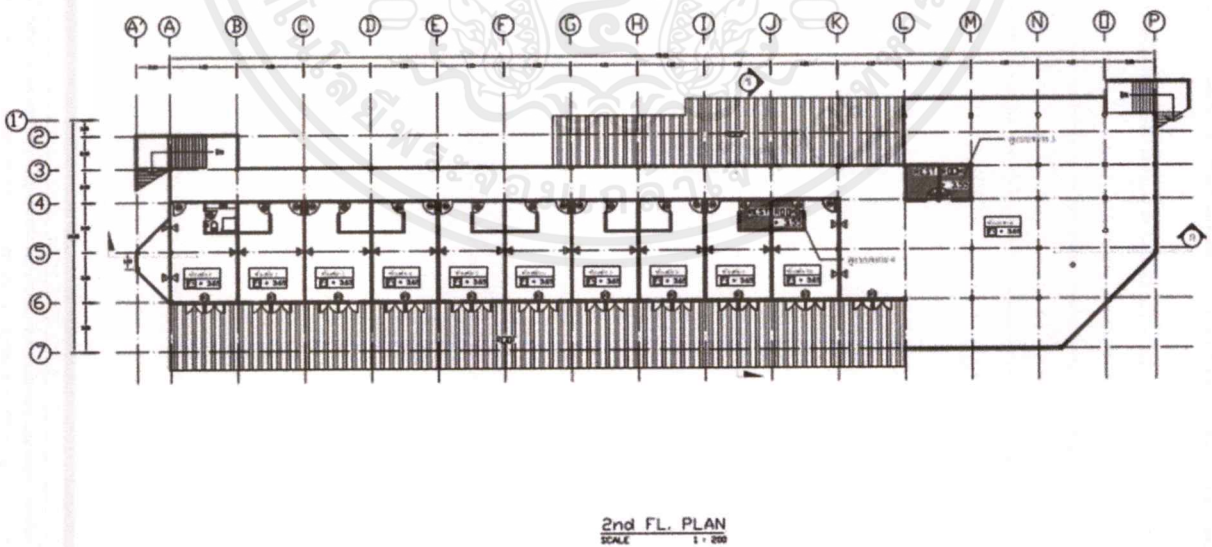
1.8.3 แบบอาคาร

แบบอาคาร 1

เมืองควบอยแบบที่1

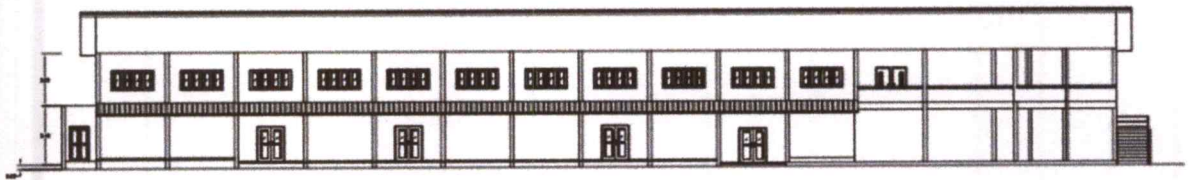


ภาพที่ 1.9.1 ผังอาคารบ้านพักเมืองควบอยแบบที่1 ชั้น1

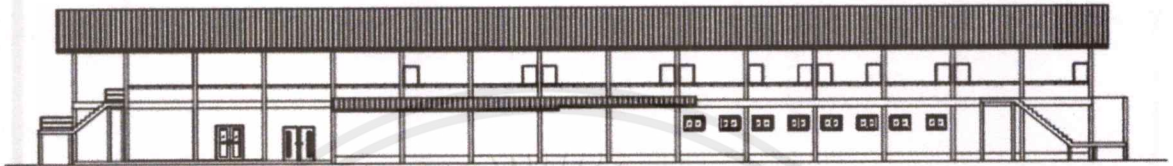


ภาพที่ 1.9.2 ผังอาคารบ้านพักเมืองควบอยแบบที่1 ชั้น2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

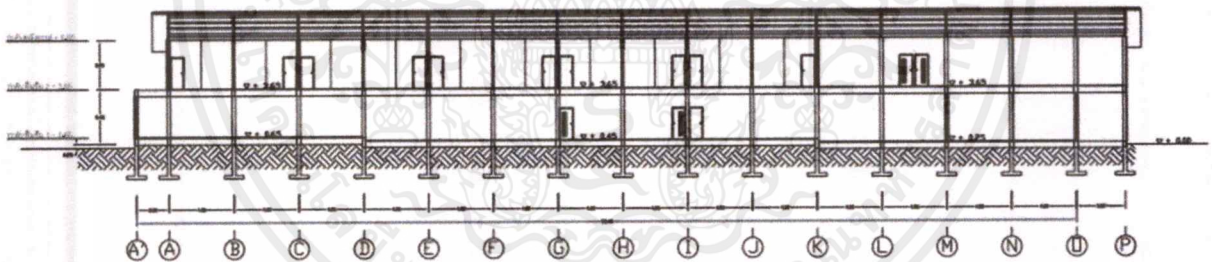


ELEVATION 1
SCALE 1 : 200



ELEVATION 4
SCALE 1 : 200

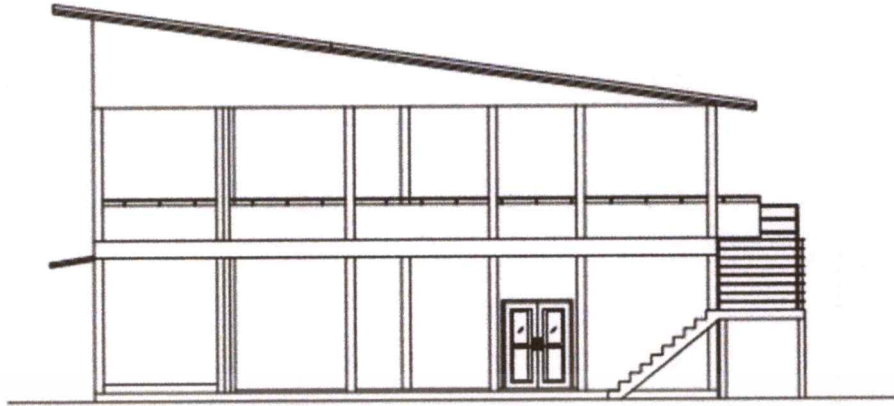
ภาพที่ 1.9.3 รูปด้าน ด้านหน้าและด้านหลังอาคารบ้านพักเมืองควาบอยแบบที่1



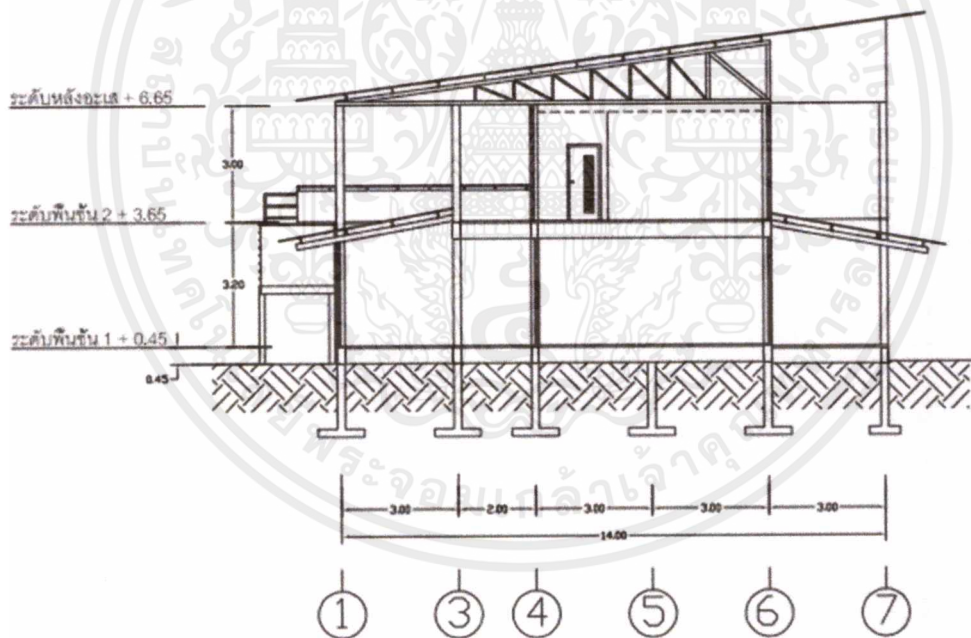
SECTION 1
SCALE 1 : 200

ภาพที่ 1.9.4 รูปตัด ด้านหน้าอาคารบ้านพักเมืองควาบอยแบบที่1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.9.5 รูปด้าน ด้านข้างอาคารบ้านพักเมืองควบอยแบบที่1

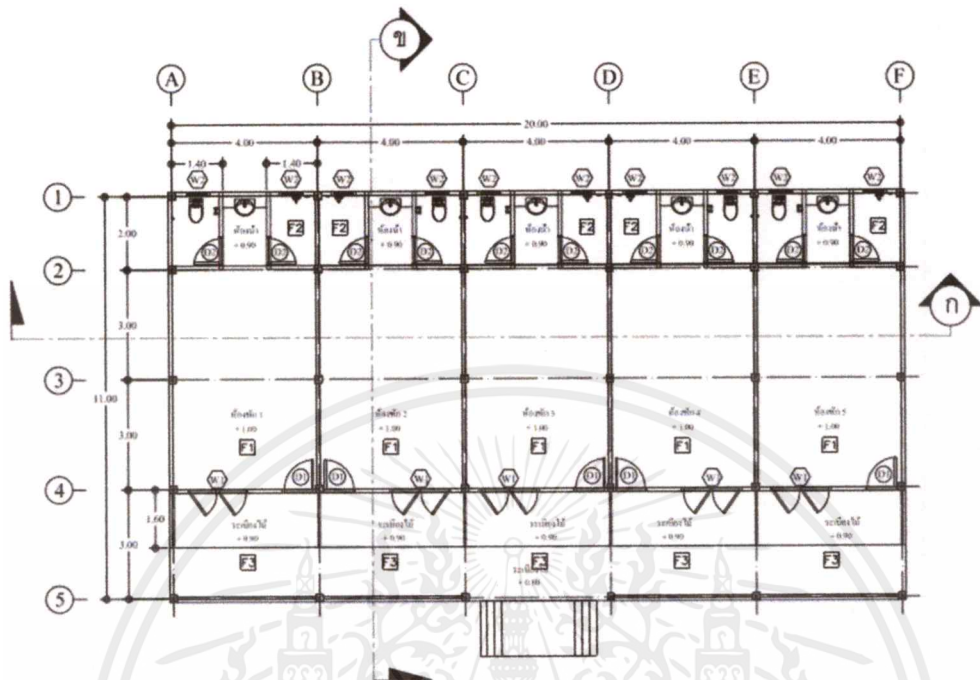


ภาพที่ 1.9.6 รูปตัด ด้านข้างอาคารบ้านพักเมืองควบอยแบบที่1

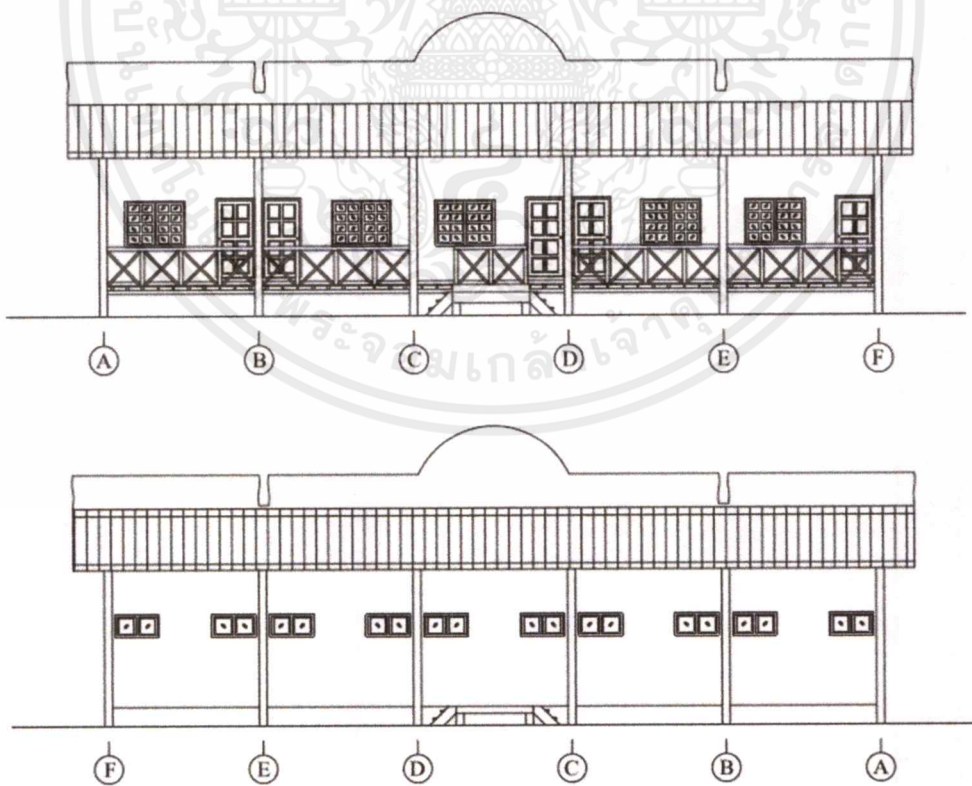
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบอาคาร 2

เมืองคาวบอยแบบที่2

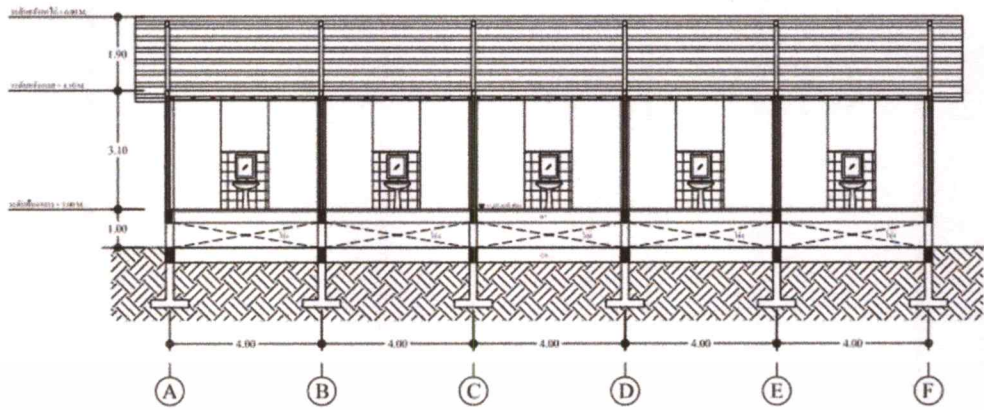


ภาพที่ 1.10.1 ผังอาคารบ้านพักเมืองคาวบอยแบบที่2

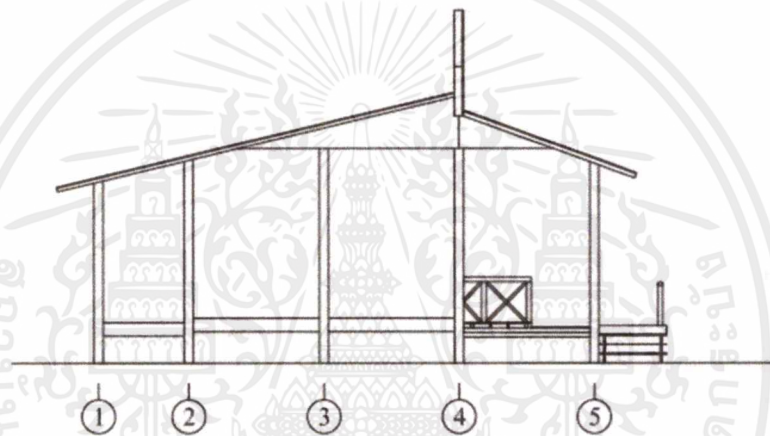


ภาพที่ 1.10.2 รูปด้าน ด้านหน้าและด้านหลังอาคารบ้านพักเมืองคาวบอยแบบที่2

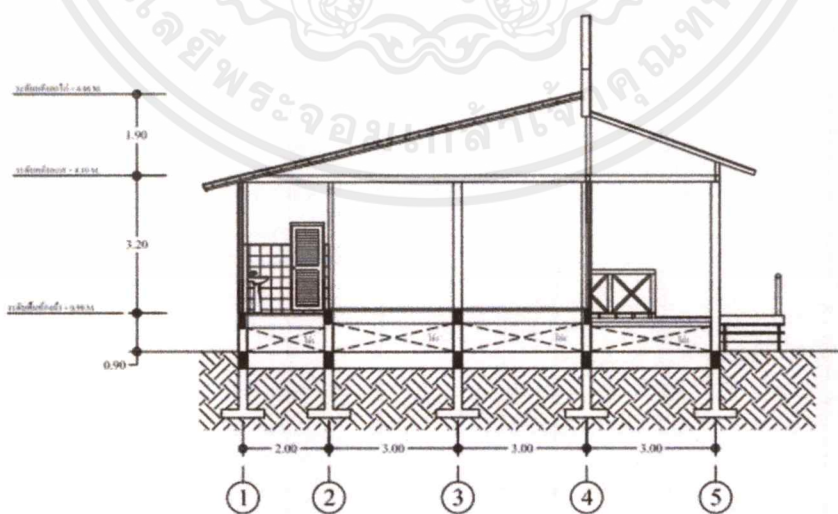
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.10.3 รูปตัดอาคารบ้านพักเมืองควาบอยแบบที่2



ภาพที่ 1.10.4 รูปด้าน ด้านข้างอาคารบ้านพักเมืองควาบอยแบบที่2

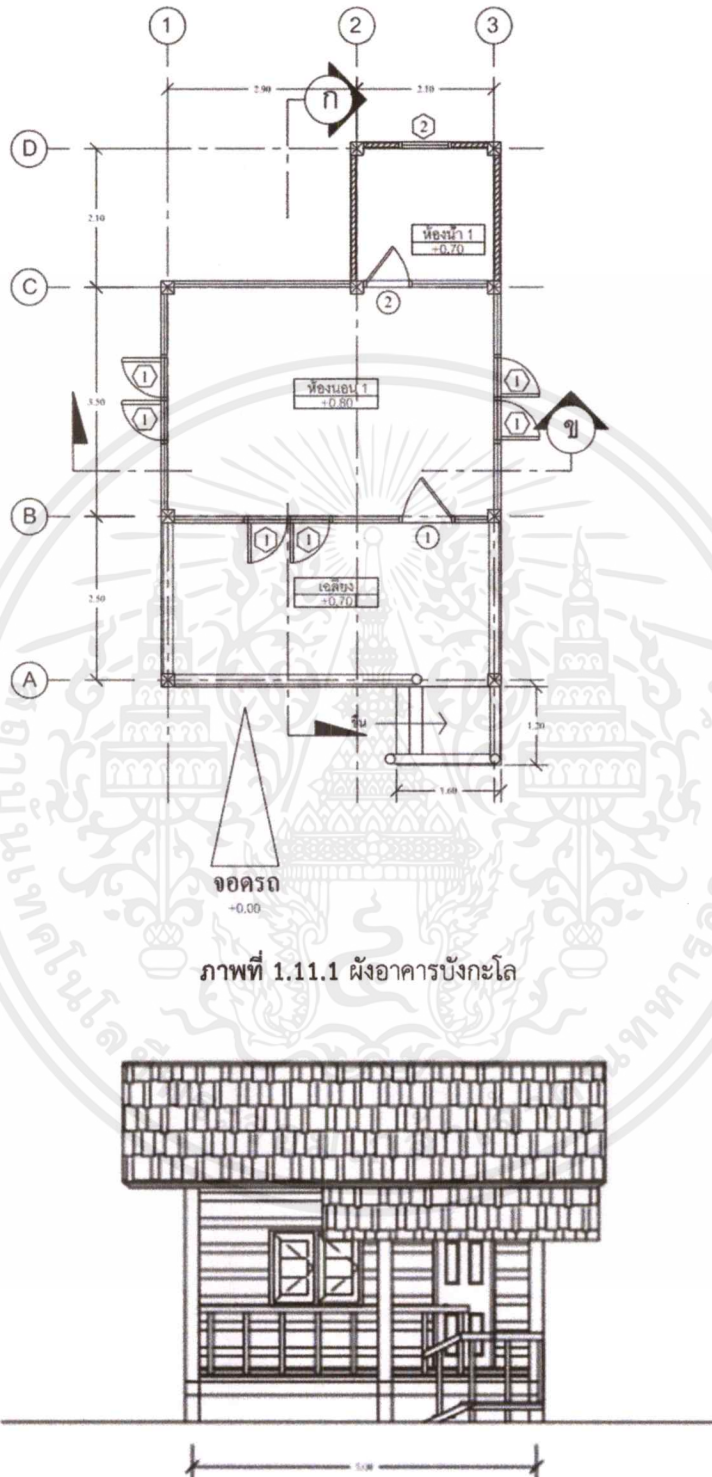


ภาพที่ 1.10.5 รูปตัดอาคารบ้านพักเมืองควาบอยแบบที่2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบอาคาร 3

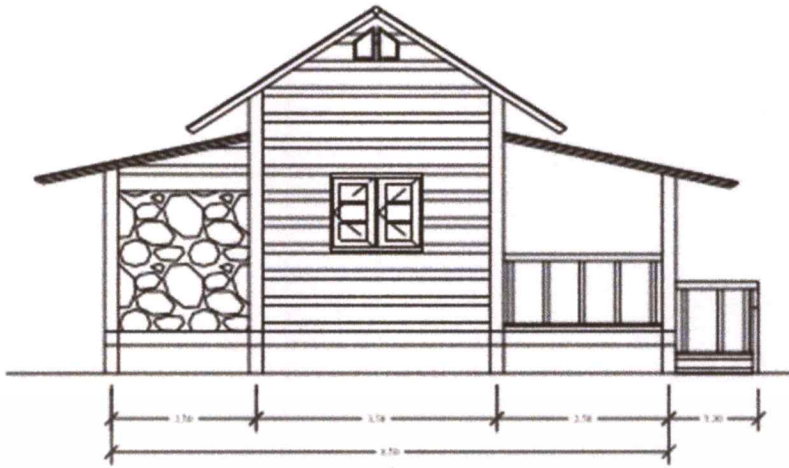
บังกะโล



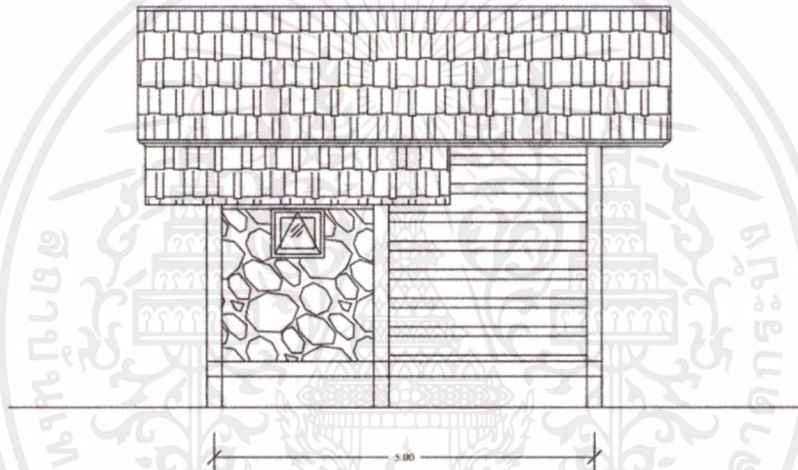
ภาพที่ 1.11.1 ผังอาคารบังกะโล

ภาพที่ 1.11.2 รูปด้าน ด้านหน้าอาคารบังกะโล

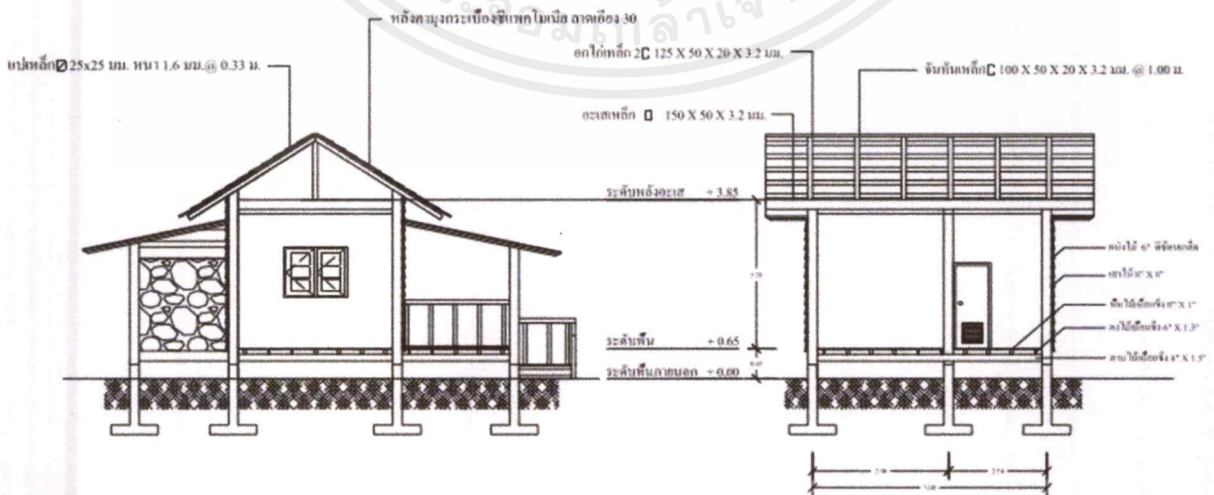
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.11.3 รูปด้าน ด้านข้างอาคารบังกะโล



ภาพที่ 1.11.4 รูปด้าน ด้านหลังอาคารบังกะโล

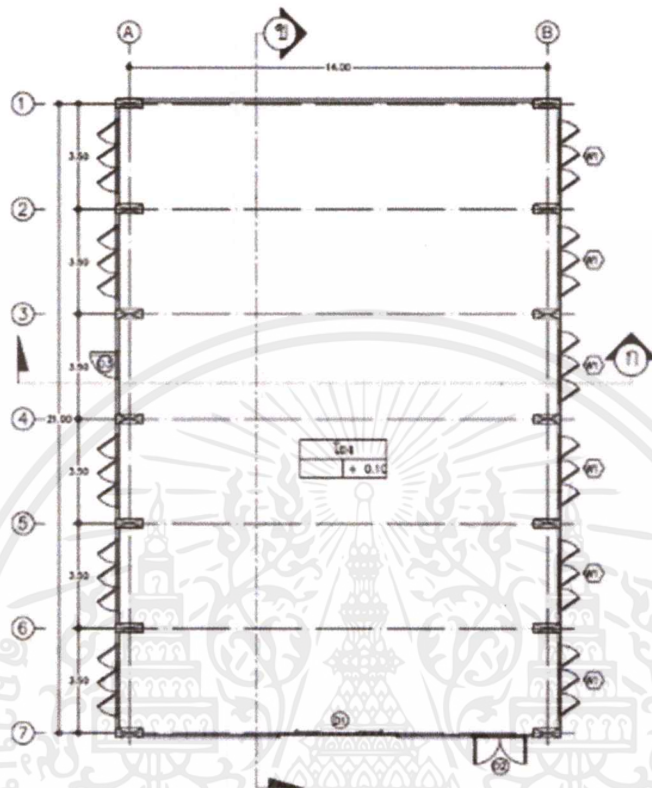


ภาพที่ 1.11.5 รูปตัดอาคารบังกะโล

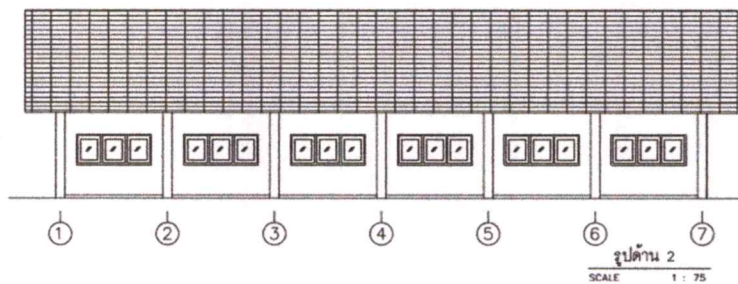
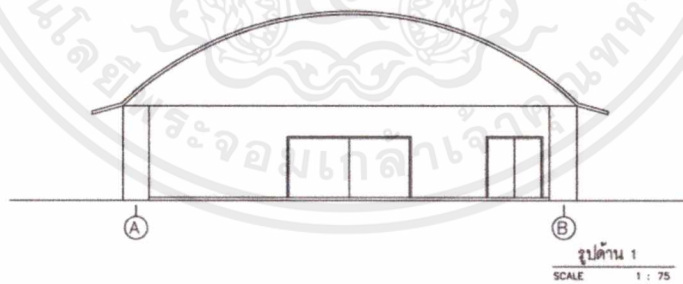
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบอาคาร 4

อาคารห้องสัมมนา



ภาพที่ 1.12.1 ผังอาคารห้องสัมมนา

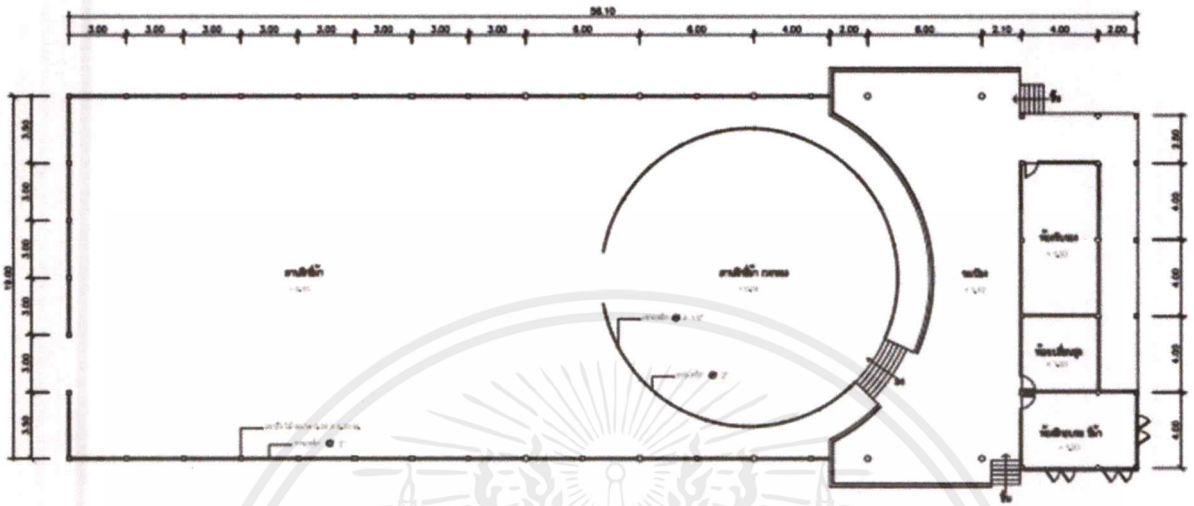


ภาพที่ 1.12.2 รูปด้านอาคารห้องสัมมนา

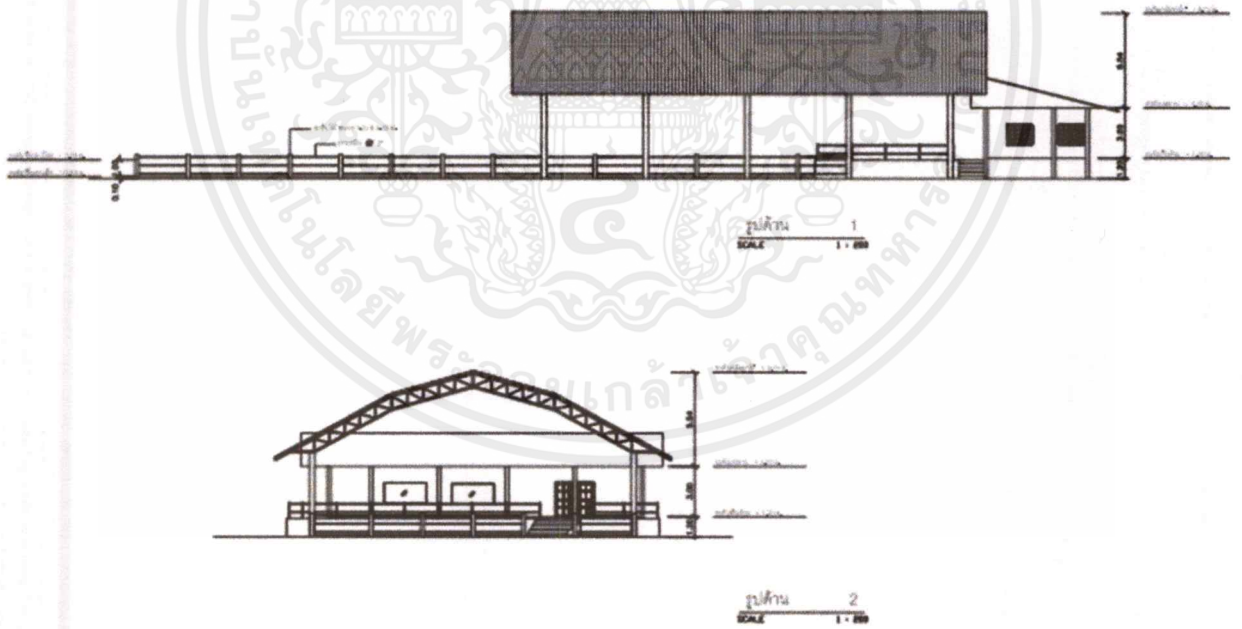
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบอาคาร 5

ศูนย์ฝึกขี่ม้า



ภาพที่ 1.13.1 ผังอาคารศูนย์ฝึกขี่ม้า



ภาพที่ 1.13.2 รูปด้านอาคารศูนย์ฝึกขี่ม้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.9 องค์ประกอบของโครงการ

วัตถุประสงค์ของโครงการ	กิจกรรม	องค์ประกอบโครงการ
1. เพื่อเสนอที่พักในรูปแบบ Fantasy Land ท่ามกลางธรรมชาติ	นั่งรถรางชม Pony ville และ ธรรมชาติทุ่งหญ้าป่าเขา	- Tram Station - ทั้งหมดของโครงการ
2. เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ สำหรับเด็ก และครอบครัว	พักผ่อน นอนชมธรรมชาติ เรียนทำขนม ขี่ม้า ทำสปา กิจกรรมนันทนาการสำหรับเด็ก และครอบครัว	- Restaurant - Cooking School - Horse Farm - Spa - Kid's club
3. เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวสวนสนุก ท่ามกลางธรรมชาติ ที่มีอยู่ภายในโครงการ และส่งเสริมการท่องเที่ยวภายในจังหวัดนครราชสีมา	นั่งรถราง ท่องเที่ยวสวนสนุกภายในโครงการ ท่องเที่ยวบริเวณโดยรอบ	- Touring Center - Tram Station
4. เพื่อออกแบบสถาปัตยกรรมภายในรีสอร์ท โดยตอบสนองประโยชน์ใช้สอยทั้งด้านความงามและความสะดวกสบาย	จัดพื้นที่ภายนอกอาคาร ออกแบบงานสถาปัตยกรรมภายใน	- ทั้งหมดของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.10 ขอบเขตและขอบข่ายโครงการ

การจัดแบ่งพื้นที่	ขอบข่ายโครงการ	ขอบเขตโครงการ	จำนวน (ห้อง)	จำนวน (คน)	ขนาดพื้นที่ (ตร.ม.)
พื้นที่ส่วนกลางของรีสอร์ท Front of the house					
Welcome Pavilion	√	√	1	20	310
Restaurant					
- Restaurant	√	√	1	150	400
- Coffee Shop	√	√	1	50	200
- Private Dining & Breakfast	√	√	1	125	655
- Event Hall	√	√	1	150	400
Kid's Club					
- Pony Library		√	1		
- Cooking School		√	1	200	1,230
- Horse Farm		√	1		
- Art Zone		√	1		
Touring Center		√	1	10	100
Spa		√	1	40	220
Pony Shop (Souvenirs)	√	√	1	20	100
สวนสนุกกลางธรรมชาติ	√				
- ส่วนบริการ Back of the house					
Service Entrance	√	√	1		
Room Service	√	√	1		
Housekeeping	√	√	1		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Laundry	√	√	1		
Maintenance	√	√	1		
Engineering Department	√	√	1	120	
Food Preparation	√	√	1		
Depot	√	√	1		
Stable	√	√	1		
- ส่วนบริหาร Administration					
ฝ่ายบริหาร	√				
ฝ่ายบุคคล	√				
ฝ่ายประชาสัมพันธ์	√				
ฝ่ายจัดซื้อ	√				
ฝ่ายอาคารและสถานที่	√				310
ฝ่ายการเงิน	√				
ฝ่ายห้องพัก	√				
ฝ่ายอาหาร	√				
ฝ่ายรักษาความปลอดภัย	√				
2. พื้นที่ส่วนห้องพัก Guest Rooms					
Guestroom (53 Unit)					
- Teepee	√	√	6	18	150 (หลังละ 25 ตร.ม.)
- Wagon	√	√	15	45	360 (หลังละ 24 ตร.ม.)
- Camper	√	√	6	18	120 (หลังละ 20 ตร.ม.)
- Bungalows	√	√	10	40	315 (หลังละ 35 ตร.ม.)
- Cowboy Suite	√	√	5	20	220
- Cowboy Town	√	√	11	40	826
รวม			53	180	1,991
พื้นที่โดยรวม					5,816

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

เอกสารและข้อมูลสนับสนุนโครงการ

2.1 ข้อมูลพื้นฐาน

2.1.1 ความเป็นมาของลักษณะโครงการ

โรงแรม หมายถึง สถานที่ประกอบการเชิงการค้าที่นักธุรกิจตั้งขึ้น เพื่อบริการผู้เดินทางในเรื่องของที่พักอาศัย อาหาร และบริการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพักอาศัยและเดินทาง หรืออาคารที่มีห้องนอนหลายห้อง ติดต่อเรียงรายกันในอาคารหนึ่งหลังหรือหลายหลัง ซึ่งมีบริการต่าง ๆ เพื่อความสะดวกของผู้ที่มาพัก ซึ่งเรียกว่า "แขก" (guest) คำว่า hotel หรือ โรงแรมมีที่มาจากภาษาฝรั่งเศสซึ่งแปลว่า คฤหาสน์ โรงแรมแห่งแรกในยุโรปคือ Hotel de Hanri IV (โฮเทล เดอ อองรี กัต) เมื่อปี ค.ศ. 1788 โดยในสมัยก่อนใช้คำว่า hôtel และภายหลังได้เปลี่ยนตัวโอมาเป็นโอปกติในภาษาอังกฤษเป็น hotel เหมือนปัจจุบันโรงแรมตากอากาศ (RESORT) เป็นที่สำหรับเดินทางไปพักผ่อนและทำกิจกรรมสันทนาการ ซึ่งการพักผ่อนนี้มีหลายรูปแบบ อาจจะเป็นเพียงที่นั่งพักอาบแดด หรือออกไปเที่ยวชมสถานที่ต่างๆ

การแบ่งประเภทของโรงแรมตามจุดประสงค์ของโรงแรม

1. โรงแรมธุรกิจ โรงแรมประเภทนี้มักจะตั้งอยู่กลางใจเมือง ในเขตธุรกิจ มีจุดประสงค์ให้บริการนักธุรกิจเป็นหลัก และนอกจากนั้นมักจะนิยมใช้เป็นที่จัดงานประชุม หรือ งานเลี้ยง จะมีการบริการที่หรูหรา แต่ช่วงเวลาแขกจะเข้าพักมักจะสั้นๆ
2. โรงแรมท่าอากาศยาน โรงแรมประเภทนี้จะตั้งอยู่ใกล้ๆกับสนามบิน แขกที่เข้าพักจะเป็นพนักงานทัศนาวจรที่มารอต่อเครื่องบิน การเข้าพักมักจะเป็นช่วงสั้นๆ ไม่ค้างคืนเกิน 1 วัน หรือในบางกรณีก็จะเป็นนักธุรกิจที่มาเข้าพักแบบโรงแรมธุรกิจก็เป็นได้
3. โรงแรมพักอาศัย โรงแรมประเภทนี้ มักจะเป็นโรงแรมที่เปิดให้เข้าพักเป็นระยะเวลาหลายๆ 1 เดือนขึ้นไป มีลักษณะคล้ายคอนโดมิเนียมที่มีบริการแบบโรงแรม เพียงแต่ความหรูหราอาจไม่เทียบเท่า
4. โรงแรมตากอากาศ (รีสอร์ท) โรงแรมประเภทนี้มักจะตั้งอยู่ต่างจังหวัด ในภูมิประเทศที่ดี ห้องพักมักจะแยกเป็นส่วนๆ เป็นบ้านหรือหลังคาเรือนแยกต่างหาก ในโรงแรมจะมีกิจกรรมต่างๆมากมาย เช่น การปั่นจักรยาน เล่นกอล์ฟ ซ้อมา เดินป่า สปา เพราะจุดประสงค์ของแขกที่เข้าพักโรงแรมประเภทนี้คือการพักผ่อนเป็นหลัก ระยะเวลาเข้าพักจึงมีระยะเวลาในช่วง 5-7 วัน การบริการจะเป็นแบบสบายๆ เป็นกันเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. โรงแรมคาสีโน โรงแรมประเภทนี้จะมึบริการที่หรูหรามาก ห้องพักรสวยงาม มีราคาแพง แยกที่เข้าพักจะเข้ามาเล่นการพนันเป็นส่วนใหญ่ โรงแรมประเภทนี้จะดึงดูดลูกค้าด้วยการพนัน ความบันเทิง โรงแรมชนิดนี้ไม่มีในประเทศไทยเนื่องด้วยกฎหมายการพนันเป็นสิ่งผิดกฎหมาย แต่แม่แบบที่ชัดเจนคือลาสเวกัสสหรัฐอเมริกา

6. โรงแรมประเภทที่พักและอาหาร โรงแรมชนิดนี้จะเป็นโรงแรมที่มีเพียงห้องพักและอาหารเข้าเท่านั้น ไม่มีการบริการอะไรมากนัก เหมาะกับนักเดินทางที่มึงบที่จำกัด ราคาห้องพักย่อมเยา แยกส่วนหนึ่งก็ชอบเพราะมีความเป็นกันเองดี

7. โรงแรมบังกะโล โรงแรมชนิดนี้จะมีเพียงที่พักให้เข้าในราคาประหยัดมาก แต่ไม่มีอาหารบริการให้นักท่องเที่ยวต้องเตรียมมาเอง ในบางโรงแรมประเภทนี้จะมีพื้นที่เตรียมให้ทำอาหารไว้ให้

ดั่งที่กล่าวมาข้างต้น ลักษณะโครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ โพนีวิลล์ อะ คิตส์ เซ็นทริก รีสอร์ท เป็นโรงแรมประเภทโรงแรมตากอากาศ (รีสอร์ท)

รีสอร์ทแห่งแรกของโลกตั้งขึ้นในยุคกรีกโบราณ เป็นเมืองตากอากาศริมชายหาดที่มีบ่อน้ำพุร้อน และเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายในยุคของจักรวรรดิโรมันตั้งแต่สมัยโบราณ รีสอร์ทส่วนใหญ่ที่ได้รับความนิยมจะอยู่บริเวณชนบทซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่สวยงาม ในศตวรรษที่ 20 มีรีสอร์ทเกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก เพื่อรองรับกลุ่มชนชั้นกลางที่เพิ่มจำนวนขึ้นอย่างมากโดยเฉพาะในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความสามารถในการใช้จ่ายเพื่อการท่องเที่ยวและพักผ่อน ปรากฏการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นพร้อมๆกับการเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วของการท่องเที่ยวพักผ่อนในกลุ่มชาวยุโรป เอเชีย ญี่ปุ่นและอเมริกา รีสอร์ทยังคงมีการขยายตัวอย่างต่อเนื่องและมีรูปแบบวิวัฒนาการที่หลากหลายเช่นเดียวกับโรงแรม ซึ่งจำแนกรูปแบบออกไปหลายประเภทเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่มที่มีลักษณะพฤติกรรมแตกต่าง

2.1.2 ประเภทของโรงแรมตากอากาศ (RESORT)

โรงแรมตากอากาศ (RESORT) แบ่งเป็น 2 ประเภทคือ

1. โรงแรมตากอากาศ ที่ให้บริการสนทนาการแก่แขกทุกประเภท แยกที่มาพักไม่จำเป็นต้องออกจากโรงแรมไปหาความบันเทิงที่อื่น ๆ เพราะตัวโรงแรมตากอากาศเองเป็นสิ่งจูงใจให้แขกมาพัก โรงแรมแบบนี้มักจะคิดค่าอาหารวันละ 3 มื้อ รวมไปถึงค่าห้องพัก ระบบนี้เรียกว่า ระบบอเมริกัน (AMERICAN PLAN)

2. โรงแรมตากอากาศ ที่ตั้งอยู่ใกล้กับสถานที่พักผ่อนหย่อนใจตามธรรมชาติ โรงแรมประเภทนี้บางแห่งอาจมีสระน้ำ ภัตตาคาร และไนต์คลับ ฯลฯ แต่ทำเลที่ตั้งใกล้กับสิ่งเหล่านี้ต่างหากที่ดึงดูดแขกให้มาพัก มิใช่ตัวโรงแรมในสถานตากอากาศเอง เมื่อแขกต้องการชมสถานที่ต่างๆ นอกโรงแรมจึงไม่ค่อยกลับมา เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รับประทานอาหารกลางวันที่โรงแรม จึงเสนอให้แลกเปลี่ยนระหว่างแบบยุโรป (EUROPE PLAN) คือ การบริการเฉพาะห้องพัก และแบบอเมริกันดัดแปลง (MODIFIED AMERICAN PLAN) ซึ่งบริการห้องพัก และอาหาร 2 มื้อ คือ เช้าและเย็น บางโรงแรมในสถานตากอากาศยังหักค่าอาหารซึ่งแขกไม่ได้มารับประทานคืนให้อีกด้วย

2.1.3 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับโรงแรมตากอากาศ (RESORT)

ลักษณะทั่วไปของโรงแรมตากอากาศในปัจจุบัน มักอยู่ในบริเวณที่มีภูมิประเทศที่สวยงาม อากาศดี มุ่งบริการด้านที่พัก อาหาร ด้านการบริการ และด้านพักผ่อนหย่อนใจแก่ผู้มาพัก อันได้แก่ นักท่องเที่ยวที่มาพักผ่อนจริงๆ เป็นสำคัญ ดังนั้น โรงแรมตากอากาศจึงต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่แตกต่างจากโรงแรมประเภทอื่น ในหัวข้อต่างๆ ดังต่อไปนี้

ด้านลักษณะทำเลที่ตั้ง

1. โรงแรมตากอากาศโดยทั่วไปจะตั้งอยู่ในทำเลที่มีภูมิประเทศที่อำนวยความสะดวกการพักผ่อน แวดล้อมไปด้วยธรรมชาติที่สวยงาม เช่น ภูเขา ทะเล แม่น้ำ ทะเลสาบ ป่าไม้ เป็นต้น
2. บรรยากาศของโรงแรมตากอากาศเป็นบรรยากาศที่บริสุทธิ์ ต้องไม่มีสิ่งรบกวน เช่น การจราจร ความแออัดของตึกกรมบ้านช่อง อาคาร อันก่อให้เกิดการรบกวนประสาทสัมผัสทางด้านการมองเห็นและการได้ยิน

ด้านสภาพแวดล้อม

1. ผู้มาพักจะต้องได้สัมผัสธรรมชาติมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นอากาศบริสุทธิ์จากชายทะเล ป่าเขา ซึ่งเป็นที่พอใจของผู้เข้ามาพัก
2. เรื่องของเสียง ผนังของโรงแรมตากอากาศไม่จำเป็นต้องเป็นวัสดุกันเสียง เพราะผู้มาพักต้องการสัมผัสกับธรรมชาติอยู่แล้ว ไม่จำเป็นเสียงคลื่น ลม น้ำตก เสียงสัตว์ป่า เป็นต้น ยกเว้นห้องบางห้องที่จำเป็น เช่น ไนต์คลับ หรือในสถานเต้นรำ เป็นต้น
3. ลักษณะตัวอาคารจะต้องเข้ากับสภาพแวดล้อม ไม่เป็นตัวทำลายธรรมชาติ เช่น หรือโรงแรมตามชายเขา ควรมีการลดหลั่นของตัวอาคารให้เข้ากับความลาดชันของเชิงเขา
4. การเน้นด้านมุมมองของผู้มาพัก โรงแรมตากอากาศจะต้องเน้นถึงข้อนี้เป็นพิเศษ เช่น จัดให้มีระเบียงของห้องพักแขกเพื่อพักผ่อนและมีมุมมองทิวทัศน์ที่ดี รวมทั้งส่วนอื่นๆ ของโรงแรม เช่น ภัตตาคาร สระว่ายน้ำ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านการอำนวยความสะดวกและกิจกรรมพิเศษ

โรงแรมตากอากาศควรจัดให้มีการอำนวยความสะดวกและกิจกรรมพิเศษภายในโครงการ ตัวอย่างเช่น

1. การจัดตั้งให้มีสระว่ายน้ำของโรงแรมชายทะเลและห้องอาบน้ำจืด ทั้งนี้ห้องอาบน้ำจืดควรจัดอยู่ในด้านตำแหน่งที่ติดทะเลมากที่สุด เพราะนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่นิยมอาบน้ำทะเลแล้วมาอาบน้ำจืด รวมทั้งผลัดเปลี่ยนเสื้อผ้า ซึ่งเป็นการสะดวกกว่าที่ผู้มาพักจะต้องกลับไปอาบน้ำที่ห้องพัก และตัวอาคารก็รักษาความสะอาดได้ง่ายอีกด้วย

2. จัดให้มีกิจกรรมพิเศษเพื่อเสริมด้านนันทนาการ เพลิดเพลินในการพักผ่อนและมีประโยชน์ต่อการพัก เช่น โรงแรมตากอากาศตามชายเขา จัดกิจกรรมให้มีการปั่นจักรยานเที่ยวชมธรรมชาติบริเวณรอบโครงการ เพื่อเพิ่มสีสันในการพักผ่อน นักท่องเที่ยวสามารถเช่าจักรยานจากโรงแรมตากอากาศ เพื่อไปปั่นเที่ยวชมบรรยากาศธรรมชาติอันสวยงามได้ เป็นต้น

2.1.4 ความต้องการพื้นฐานในโรงแรมตากอากาศ (RESORT)

ผู้เข้าพักโรงแรมมักมีความต้องการด้านต่างๆ แบ่งเป็นข้อๆ ดังต่อไปนี้

1. ความสะดวกสบายเป็นอันดับแรกสำหรับผู้เข้าพักทุกคนต้องการ อันหมายถึง สะดวกสบายทางด้านบริการทุกประเภท ความสะดวกทางด้านสถานที่พัก ตลอดจนความปลอดภัยในการเข้าพัก
2. ความต้องการที่นอนอ่อนนุ่ม และสีสันสวยงามสดชื่น
3. มีที่พักผ่อนหย่อนใจ ทั้งที่เป็นส่วนตัว และไม่ส่วนตัว คือ บริเวณภายนอกอันเป็นที่พบปะสังสรรค์
4. ต้องการห้องน้ำที่สะอาดอาบน้ำได้สะดวกสบายและบรรยากาศในห้องน้ำสดชื่น มีสุขภาพที่อำนวยความสะดวกอย่างพร้อมมูล
5. การติดต่อประชาสัมพันธ์ที่สะดวก พร้อมทั้งการบริการอย่างดีของทางโรงแรม
6. ต้องการพักในราคาที่สมควร
7. ต้องการความสะดวกในเรื่องอาหารการกินและเครื่องดื่ม และถ้าต้องการจะรับประทานอาหารในห้องพักก็สามารถเรียกบริการทางโทรศัพท์ได้ ถ้าต้องการเปลี่ยนบรรยากาศนอกสถานที่พัก ทางโรงแรมก็ควรมีร้านอาหารไว้บริการ พร้อมทั้งการอำนวยความสะดวกในห้องพัก และนอกสถานที่ด้วยรสชาติที่ถูกปาก และถูกสุขอนามัยเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด
8. ที่เก็บเสื้อผ้า สิ่งที่ต้องการแขวนเพื่อไม่ให้ยับ และเสื้อผ้าที่ต้องการพับเก็บให้มิดชิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. ให้มีที่สำหรับเก็บรองเท้าและเครื่องกีฬา ตลอดจนเครื่องใช้ต่างๆ เช่น หมวก กระเป๋า ฯลฯ
10. มีที่สำหรับเก็บของมีค่า อาจเป็นโต๊ะหัวเตียง หรือโต๊ะแต่งตัวที่มีกุญแจ
11. มีเครื่องเสียงและเครื่องบันเทิงต่างๆ เช่น วิทยุ และโทรทัศน์
12. มีไฟฟ้าหรือแสงสว่างในที่ที่ต้องการและไม่รบกวนเวลานอน

2.1.5 องค์ประกอบภายในโรงแรมตากอากาศ (Resort)

องค์ประกอบภายในโรงแรมตากอากาศตามลักษณะของผู้ใช้บริการและกิจกรรมที่เกิดขึ้น แบ่งได้ดังนี้

1. ส่วนผู้ให้บริการ (Front of the house) ประกอบด้วย

- ส่วนห้องพักของโรงแรม
- ส่วนพื้นที่สาธารณะ ได้แก่
 - โถงต้อนรับ
 - ส่วนอาหารและเครื่องดื่ม
 - ส่วนนันทนาการ
 - ส่วนจอดรถ ฯลฯ
- ส่วนสำนักงาน ได้แก่
 - Front Desk และ Front Office
 - ส่วนบัญชี
 - ส่วนผู้บริหาร
 - ส่วนขายและจัดเลี้ยง

2. ส่วนผู้ให้บริการ (Back of the house) ประกอบด้วย

- ส่วนห้องครัวและที่เก็บของ
- ส่วนรับของ ขยะ และห้องเก็บของทั่วไป
- ส่วนพนักงาน
- ส่วนซักรีดและส่วนแม่บ้าน
- ส่วนห้องเครื่องและส่วนซ่อมบำรุง ฯลฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

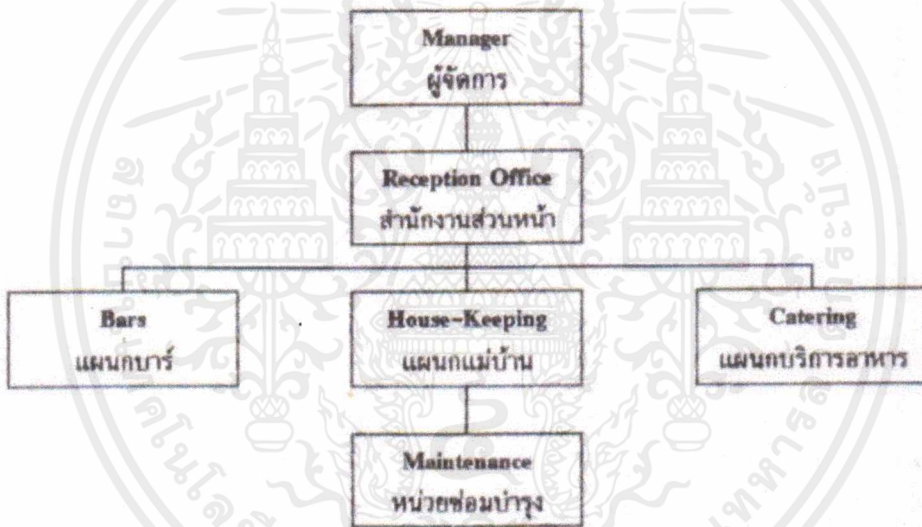
2.1.6 สายการบริหารและบุคลากร

การจัดองค์กรหมายถึงการจัดแบ่งคนทำงานโดยกำหนดหน้าที่และความรับผิดชอบให้ทำ เป็นแผนกๆ หรือเป็นอย่างไรไป แต่ผลงานจอสอดรับกันในฐานะเป็นองค์กรเดียวกัน ในการนี้จำเป็นต้องให้สายการบังคับบัญชาชัดเจน และมีกาสื่อความที่ดีด้วย อย่างไรก็ตามลักษณะการจัดองค์กรจะเป็นรูปแบบใดนั้นย่อมขึ้นอยู่กับโรงแรมแต่ละแห่งว่าเป็นโรงแรมประเภทไหน และมีขนาดใหญ่หรือเล็กแค่ไหนก็ตาม

แผนผังองค์กร (Organization chart)

โรงแรมควรจัดทำ แผนผังองค์กรซึ่งจะทำให้เห็นได้ชัดว่าแบ่งงานเป็นแผนกอย่างไร และใครขึ้นกับใครขณะเดียวกันก็ช่วยให้เห็นได้ว่า เป็นองค์กรขนาดเล็กหรือใหญ่

ลักษณะการจัดรูปแบบองค์กรของโรงแรมขนาดเล็ก



ภาพที่ 2.1 แผนภูมิแสดงลักษณะการจัดรูปแบบองค์กรของโรงแรมขนาดเล็ก

(ที่มา http://www.teacher.ssru.ac.th/weera_we/pluginfile.php/223/mod_resource/content/0/_Hotel_and_FB.pdf)

การแบ่งงานตามแผนกต่างๆของโรงแรม

งานโรงแรมอาจแบ่งพนักงานตามการปฏิบัติหน้าที่ออกได้ 2 ประเภท คือ หน้าที่ที่ต้องติดต่อกับแขกโดยตรง (Line Functions) สำหรับหน้าที่ฝ่ายสนับสนุน (Staff Functions) พนักงานเหล่านี้ไม่ได้สัมผัสกับแขกโดยตรง แต่มีส่วนจัดเตรียมงานเพื่อแขกโดยส่งผ่านพนักงานส่วนหน้า พนักงานช่วยสนับสนุน งานต่างๆ ดังกล่าวสามารถอธิบายหน้าที่โดยแบ่งออกเป็นงานส่วนหน้าบ้าน (Front of the House) และงานส่วนหลังบ้าน (Back of the House) ได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. งานส่วนหน้าบ้าน (Front of the House) ประกอบด้วยงานต่อไปนี้

1.1 งานบริการสัมภาระ และการรับใช้ งานดังกล่าวแล้ว เริ่มต้นตั้งแต่บริการรับและส่งแขกจากสถานีขนส่ง เช่น สนามบิน สถานีรถไฟมายังโรงแรม แล้วบริการขนสัมภาระ เปิดประตู เพื่อนำแขกมาลงทะเบียนเข้าพัก ต่อจากนั้นก็ช่วยขนสัมภาระส่งแขกเข้าห้องพัก หรือช่วยแขกขนสัมภาระเมื่อแขกออกจากโรงแรม นอกจากนี้ บางโรงแรมยังจัดให้มีพนักงานรับใช้ส่วนตัวแขก

1.2 งานส่วนหน้า มีหน้าที่ลงทะเบียนให้แขกผู้เข้าพักให้ข้อมูลข่าวสารแก่แขก ดูแลรักษาคุณภาพห้องพักแขก พนักงานต้อนรับซึ่งทำงานมีโต๊ะลงทะเบียนดังกล่าวแล้ว เป็นจุดสำคัญที่แขกต้องติดต่อสอบถามหรือขอความช่วยเหลือต่างๆ นอกจากนี้ยังเป็นจุดสำคัญในการประสานงานกับแผนกต่างๆ ของโรงแรมด้วย

1.3 งานแม่บ้าน มีหน้าที่ดูแลรักษาความสะอาด ทั้งบริเวณห้องพัก และพื้นที่สาธารณะในโรงแรม (Public Area) ซึ่งแขกใช้ร่วมกัน เช่น ห้องโถง (Lobby) สระน้ำ ห้องน้ำ ฯลฯ แม่บ้านยังทำหน้าที่เกี่ยวกับการดูแลผ้าทุกชนิดในโรงแรม การจัดดอกไม้ในห้องพัก ห้องรับแขก และงานเลี้ยง

1.4 งานจองห้องพัก มีหน้าที่ในการรับจองห้องพักในโรงแรม การรับจองห้องพักล่วงหน้า นอกจากอำนวยความสะดวกสบายให้แก่แขกแล้ว ยังเป็นผลดีต่อโรงแรมในด้านการบริหารและการตลาดอีกด้วย

1.5 งานภัตตาคาร อาหารเป็นรายได้หลักอย่างหนึ่งของโรงแรม ดังนั้นจึงมีงานด้านการอาหาร เพื่อบริการแขกของโรงแรม และแขกในท้องถิ่น งานบริการอาหารของบริกรในภัตตาคาร จึงเป็นงานที่สัมผัสกับแขกโดยตรง

1.6 งานบาร์ บาร์เป็นสถานที่ขายเครื่องดื่มทุกชนิดแก่แขกทั้งแขกภายในโรงแรม และแขกในท้องถิ่น พนักงานทั้งฝ่ายผสมเครื่องดื่ม (Bartender) และฝ่ายบริการเป็นพนักงานส่วนหน้า

1.7 งานจัดเลี้ยง โรงแรมคล้ายกับห้องรับแขกของหมู่บ้าน ทั้งนี้เพราะโรงแรมมีความพร้อมในการต้อนรับแขกในด้านอาหารและเครื่องดื่ม ทั้งงานเฉลิมฉลองด้านสังคม เช่น วันเกิด การแต่งงาน ฯลฯ งานธุรกิจ งานประชุมสัมมนา นอกจากนี้ บรรยากาศที่หรูหรา อาหารที่มีรสชาติ การจัดบริการที่ดี สะดวกสบาย ล้วนเป็นสิ่งกระตุ้นความต้องการให้บุคคลจัดงานเลี้ยงนอกบ้านมากยิ่งขึ้น

1.8 งานการประชุม โรงแรมต้องจัดห้องประชุมสัมมนา เพื่อตอบสนองความต้องการของแขก ซึ่งใช้บริการทางด้านนี้มีแนวโน้มเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการประชุมระดับชาติ หรือระดับนานาชาติ ต้องใช้ห้องประชุมขนาดใหญ่ และมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการประชุมสัมมนา

1.9 งานอำนวยความสะดวกด้านนันทนาการ โรงแรมต้องจัดบริการต่างๆ เพื่อให้แขกได้รับการพักผ่อน และการออกกำลังกาย เพื่อสุขภาพที่ดีขึ้น ดังนั้นโรงแรมต้องจัดบริการทางด้านสระว่ายน้ำ สนามเทนนิส สนามขี่ม้า หรือบริการอื่นๆ เพื่ออำนวยความสะดวกสบายแก่แขกในการพักผ่อนและออกกำลังกาย

2. งานส่วนหลังบ้าน (Back of the House) ประกอบด้วย งานต่อไปนี้

2.1 งานบัญชี งานบัญชี มีหน้าที่ดูแลเกี่ยวกับกิจการด้านการเงิน การบัญชีต่างๆ ประเภทของโรงแรม การควบคุมต้นทุน (Cost Control) การตั้งราคาสินค้า การวางระบบบัญชีในการเบิกจ่ายวัสดุต่างๆ การควบคุมดูแลเกี่ยวกับรายรับรายจ่ายของโรงแรม

2.2 งานเตรียมอาหาร การบริการอาหารเป็นหน้าที่ของบริกร ซึ่งเป็นพนักงานส่วนหน้า แต่การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์อาหาร และการปรุงอาหารเป็นหน้าที่ของพ่อครัว (Cook) หรือหัวหน้าพ่อครัว (Chef) อาหารเมื่อจัดปรุงเรียบร้อยแล้ว ก็จะส่งมอบไปยังบริกร เพื่อบริการให้แก่แขก

2.3 งานเก็บของในคลังพัสดุ โรงแรมต้องซื้อสินค้าเป็นจำนวนมากเพื่อจัดเตรียมบริการแขก สินค้าดังกล่าวต้องเก็บไว้ในคลังพัสดุ และเบิกจ่ายมาใช้ในแต่ละวันตามความจำเป็น พนักงานดูแลคลังพัสดุดังกล่าวแล้ว จึงเป็นพนักงานส่วนหลังเพียงแต่ทำหน้าที่จ่ายพัสดุไปยังแผนกต่างๆ ซึ่งบริการแขกโดยตรง

2.4 งานล้างจาน โรงแรมต้องจัดให้มีพนักงานส่วนหลังเพื่อทำหน้าที่ล้างภาชนะต่างๆ ในการบริการอาหารและเครื่องดื่มให้แก่แขก เช่น จาน ถ้วย แก้ว ช้อน ฯลฯ

2.5 งานรักษาความปลอดภัย พนักงานรักษาความปลอดภัยมีหน้าที่ดูแลรักษาชีวิต ทรัพย์สินของแขก ให้ได้รับความปลอดภัยให้มากที่สุดในการพักในโรงแรม พนักงานรักษาความปลอดภัยต้องดูแลเกี่ยวกับการจราจรของโจรผู้ร้าย การขโมยทรัพย์สิน การป้องกันอัคคีภัย ฯลฯ งานรักษาความปลอดภัย นอกจากดูแลชีวิตทรัพย์สินของแขกแล้ว ต้องดูแลทรัพย์สินทั้งหมดของโรมแรมด้วย

2.6 งานช่างและการบำรุงรักษา ในโรงแรมมีงานช่างหลายประเภท เช่น ช่างไฟฟ้า ช่างไม้ ช่างประปา ช่างเครื่องปรับอากาศ ช่างสี ฯลฯ งานเหล่านี้จัดเตรียมไว้เพื่ออำนวยความสะดวกสบายให้แก่แขก หรือแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในการบริการ เช่น ขณะแขกพักในห้อง เกิดปัญหาเรื่องกระแสไฟฟ้า ก็ต้องแก้ไขทันทีที่แต่วิธีการที่ดีที่สุด ต้องหามาตรการป้องกันเพื่อมิให้เกิดปัญหาในขณะบริการ

2.7 งานซักรีด การซักรีดต้องบริการทั้งแขก และงานในโรงแรม เช่น ต้องบริการซักรีดเกี่ยวกับเครื่องแบบของพนักงาน ผ้าทุกประเภทที่ใช้ในโรงแรม

2.8 งานบุคคล งานบริหารบุคคลทำหน้าที่เกี่ยวกับการรับสมัครพนักงาน สวัสดิการของพนักงาน การขาดการลาของพนักงาน การดูแลเกี่ยวกับเรื่องระเบียบวินัย การจัดพนักงานบรรจุในแผนกต่างๆ การโยกย้ายพนักงาน และการพิจารณาความดีความชอบร่วมกับผู้บริหารของแผนกอื่นๆ

2.9 งานฝึกอบรม การฝึกอบรมพนักงานเป็นสิ่งจำเป็นในงานบริการ การบริการจะเป็นเลิศองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่ง คือ การฝึกอบรมพนักงานให้รู้จักหน้าที่ ความรับผิดชอบ และมีจิตสำนึกของการเป็นนักบริการที่ดี การสร้างมาตรฐานของงานบริการ ให้เกิดความสม่ำเสมอคงเส้นคงวา (Consistency) จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับงานโรงแรม

2.2 กรณีศึกษาเปรียบเทียบ

2.2.1 กรณีศึกษาโครงการออกแบบรีสอร์ทประเภท Fantasy Land

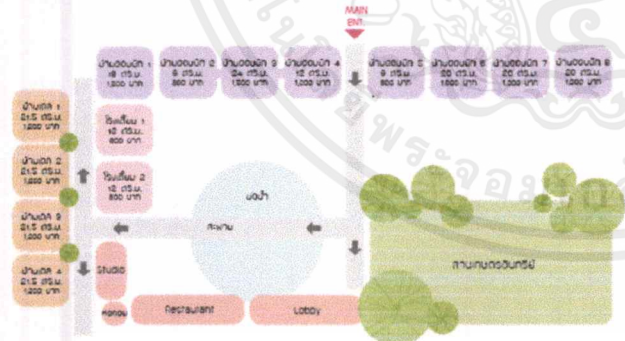
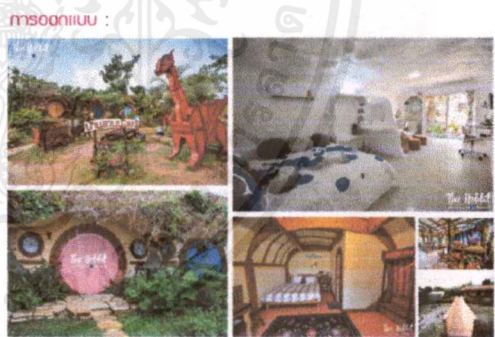
1. บ้านสวนน้อยรีสอร์ท (จ.นครราชสีมา)



ชื่อ : บ้านสวนน้อยรีสอร์ท (Baan Suan Noi Resort)
 ที่ตั้ง : 292 หมู่ 15 ตำบลลาดบัวขาว อำเภอสีคิ้ว
 จังหวัดนครราชสีมา 30340
 กลุ่มเป้าหมาย :

ขนาดพื้นที่ : ประมาณ 11,800 ตารางเมตร
 วัตถุประสงค์โครงการ : บ้านพักสไตล์คันทรี ให้บรรยากาศ เหมือนดัง
 ภาพนิยาย ประกอบด้วยบ้านพักตากอากาศแบบอินทรี คันทรีคอนกรีต
 ทรายเป็นพิเศษ บ้านพักมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างจาก บ้านพักทั่วๆไป
 แปลกตา แต่คลาสสิก ดูอบอุ่น

จุดเด่น : บ้านอบอุ่น ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง The Hobbit และ The Lord of the Rings ถูกสร้างสรรและตกแต่งจินตนาการส่วนตัวของเจ้าของเข้าไป ให้ทั้งภายในภายนอก
 ให้ความรู้สึกและอารมณ์เดียวกัน มีบ้านพักทั้งหมด 14 หลัง
 วัตถุประสงค์โครงการ :



ตั้งอยู่บนเนิน ประกอบด้วยไพร่ยกเป็นเหมือนดูลิฟท์ ประตูบ้านอบอุ่น เป็นทรงกลม ภายในเป็นห้องโถงมีขนาดต่างกันไป มีช่องหน้าต่างหลายด้าน ทำให้รู้สึกโปร่ง สบาย ประดับตกแต่งด้วยพลาซาดอกไม้ตามรูปแบบที่สวยงาม ให้บรรยากาศ เหมือนดังภาพนิยาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เดอะ ซีเนอริ รีสอร์ท (จ.ราชบุรี)



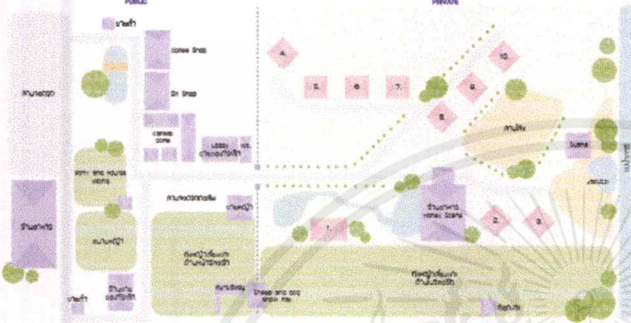
ชื่อ : เดอะ ซีเนอริ รีสอร์ท (The Scenery Resort)
ที่ตั้ง : 234 หมู่ 7 สามพัน อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี 70180

กลุ่มเป้าหมาย :

จุดเด่น : เป็นรีสอร์ทในภูเขา จำนวนบ้านพักทั้งหมดมี 10 หลัง ซึ่งรองรับผู้เข้าพักได้รวม 24 ท่าน ภูเขาคำมีอากาศดีในช่วงเช้า สามารถมองเห็นทิวทัศน์จากบ้านใหญ่ได้แบบพาโนรามา

องค์ประกอบโครงการ :

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| 1. บ้านพัก (10 หลัง) 2,000 ตร.ม. | 6. บ้านพัก (10 หลัง) 2,000 ตร.ม. |
| 2. บ้านพัก (10 หลัง) 2,000 ตร.ม. | 7. บ้านพัก (10 หลัง) 2,000 ตร.ม. |
| 3. บ้านพัก (10 หลัง) 2,000 ตร.ม. | 8. บ้านพัก (10 หลัง) 2,000 ตร.ม. |
| 4. บ้านพัก (10 หลัง) 2,000 ตร.ม. | 9. บ้านพัก (10 หลัง) 2,000 ตร.ม. |
| 5. บ้านพัก (10 หลัง) 2,000 ตร.ม. | 10. บ้านพัก (10 หลัง) 2,000 ตร.ม. |



ขนาดพื้นที่ : 37 ไร่ (แบ่งเป็นทุ่งหญ้าเลี้ยงแกะ 21 ไร่ ไร่คำ 16 ไร่)

วัตถุประสงค์โครงการ : สถาปัตยกรรมบ้านเรือนได้รับการออกแบบสไตล์ English Country เป็นสถานที่ท่องเที่ยวเพื่อการพักผ่อน โดยเน้นความสงบ สบายและใกล้ชิดธรรมชาติ ภายในมีกิจกรรมต่างๆมากมาย เหมาะสำหรับทุกคนในครอบครัว และการมาเป็นหมู่คณะ

การออกแบบ :



บ้านที่สร้างขึ้นจากความอยากสร้าง ไม่มีการออกแบบ "อยากสร้างบ้านในแบบฝัน" เคยมีการเอาร่างของวงกลมมาบวกกับทรงของสี่เหลี่ยม แล้วจะประณีต ใส่น้ำต่าง ใสจนได้ขึ้นดาดฟ้าเข้าไป เป็นบ้านที่มีบรรยากาศของความเป็นอบอุ่นและความสุข

3. โตเกียว ดิสนีย์ รีสอร์ท (ประเทศญี่ปุ่น)

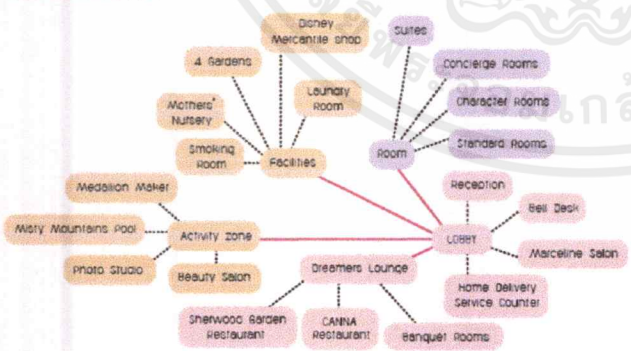


ชื่อ : โตเกียว ดิสนีย์ รีสอร์ท (Tokyo Disney Resort)
ที่ตั้ง : 1-1 Maihama, Urayasu, Chiba Prefecture 279-0031 Japan

กลุ่มเป้าหมาย :

จุดเด่น : โรงแรมโตเกียวดิสนีย์แลนด์มีห้องพัก 708 ห้อง 4 ประเภท (ห้องสแตนดาร์ด 40-80 ตร.ม., ห้องตัวละคร 40-70 ตร.ม., ห้องรับแขก 40-104 ตร.ม., ห้องสวีท 99-235 ตร.ม.) ที่เต็มไปด้วยจินตนาการตามธีมของดิสนีย์ รีสอร์ทกว่าห้าได้ทำเข้าสู่โลกของภาพยนตร์ดิสนีย์

องค์ประกอบโครงการ :



ขนาดพื้นที่ : 200 ไร่ (2,000,000 ตารางเมตร)

วัตถุประสงค์โครงการ : ผู้เข้าพักสามารถเพลิดเพลินกับความสนุกสนานทั้งในและนอกโรงแรม ขณะที่ยังคงเพลิดเพลินไปกับบรรยากาศสวนสนุก ดิสนีย์แลนด์ ด้วยบรรยากาศที่เต็มไปด้วยความฝันและความมหัศจรรย์

การออกแบบ :



● ห้องพัก ● องค์ประกอบ ● ส่วนสนับสนุน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางเปรียบเทียบโครงการออกแบบรีสอร์ทประเภท Fantasy Land และการนำมาใช้

สถานที่	กลุ่มเป้าหมาย	จุดเด่นของโครงการ	รูปแบบห้องพัก	ราคา	การวางผัง
	ครอบครัว และ หมู่คณะ	 บ้านสไตล์คอสตอริค	บ้าน 14 หลัง 3 รูปแบบ 1. บ้านคอสตอริค 2 ก้าว/หลัง 2. บ้านดล 2 ก้าว/หลัง 3. ไร่เดี่ยว 2 ก้าว/หลัง	800-1,500 บาท/คืน	แบ่งเป็น 2 ส่วน ด้านหน้าเป็น ส่วนห้องพัก ด้านหลัง เป็นส่วนร้านอาหารและ ส่วนกิจกรรม
	ครอบครัว และ หมู่คณะ	 บ้านสไตล์ English Country บ้านโมบิล	บ้าน 10 หลัง 2 รูปแบบ 1. Bath-Tub Villa 2 ก้าว/หลัง บ้านเดี่ยว - 2 ห้องนอน 2. Jacuzzi Villa 2 ก้าว/หลัง บ้านเดี่ยว - 2 ห้องนอน	2,500-4,000 บาท/คืน	แบ่งเป็น 2 ส่วน ด้านหน้าเป็น Public ส่วนร้านอาหารและ กิจกรรม ด้านหลังเป็น Private ส่วนห้องพัก เข้าได้เฉพาะแขกผู้มาเข้าพัก
	เด็กและครอบครัว และผู้ชื่นชอบการดูตลกขบขัน	 โถงของการ์ตูนตลกขบขัน	ห้องพัก 708 ห้อง 4 รูปแบบ 1. ห้องแสดงการ์ตูน 2. ห้องการ์ตูน 3. ห้องครอบครัว 4. ห้องสวีท	9,000-80,000 บาท/คืน	แบ่งเป็นห้องพักทั้งหมด 4 รูปแบบ 00กเป็นโซนๆ ด้านหลังมีอาคาร มีการจัดสวนแบบต่างๆ ตามธีมการ์ตูนตลกขบขัน
	ครอบครัว และ หมู่คณะ	 บ้านโมบิล ดินแดนแห่งความฝัน	บ้านโมบิล 300 หลัง 3 รูปแบบ 1. Village Zone 2. Royal Zone 3. Dream Zone	8,500-12,000 บาท/คืน	แบ่งเป็นโซนกิจกรรมด้านหน้า เข้าใช้งานได้ทั้งหมดยกยกยกยก และผู้เข้าพัก ด้านโมบิลโซนห้องพักทั้งหมด 3 รูปแบบ

2.2.2 กรณีศึกษาโครงการออกแบบรีสอร์ทประเภท Camp Resort

1. คาซ่า เดอ มอนทาน่า (จ.นครราชสีมา)



ชื่อ : คาซ่า เดอ มอนทาน่า (casa de montana)
ที่ตั้ง : ตำบลหมูสี อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา 30130

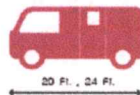


ขนาดพื้นที่ : ประมาณ 4,500 ตารางเมตร (3-4 ไร่)
วัตถุประสงค์โครงการ : เป็นรีสอร์ทขนาดเล็ก (Camping Resort) ที่จะเปิดประสบการณ์การพักผ่อนในรูปแบบใหม่ มีการจำลองบรรยากาศเสมือนเราเป็นนักเดินทางที่พร้อมจะเดินทางไปที่อุทยานภาคการออกแบบ :

ลักษณะการวางผัง : แบ่งเป็น 3 โซน คือ casa de cafe-ร้านอาหาร กาแฟ เนิกรอรี่ , casa de montana-ส่วนที่พัก (10 หลัง) , casa de brew-เบียร์การ์เด็นท์
จุดเด่น : casa de montana เป็นที่พักแบบ การวางผัง เป็นลูกค้าที่ต้องการความแตกต่าง อยู่ในขอบเขตของ mobi home
องค์ประกอบโครงการ :



1. สวนจอบด
 2. คาเฟ่ ร้านอาหาร
 3. เบียร์การ์เด็นท์
- ส่วนที่พัก
4. mobi home 5 หลัง
 5. Container 5 หลัง



Unit 20 Ft. 2,000 บาท } 2-3 ท่าน +
0 solo 24 Ft. 2,300 บาท } mob bar และร้านอาหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

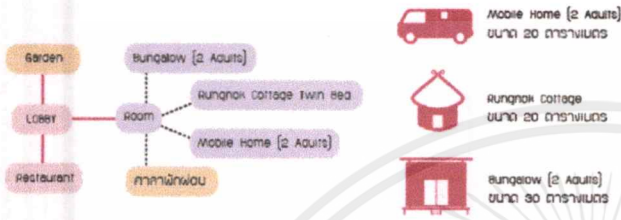
2. มาริพาย รีสอร์ท (จ.แม่ฮ่องสอน)



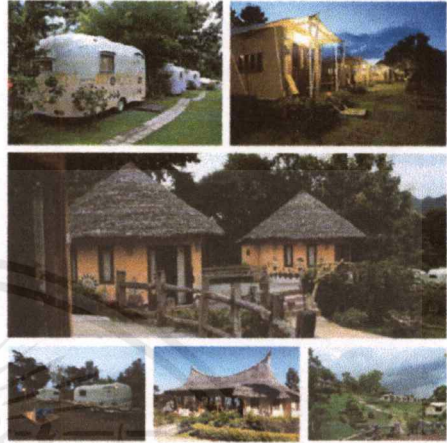
ชื่อ : มาริพาย รีสอร์ท (Mari-Pai Resort)
ที่ตั้ง : ๑7 หมู่ 11 กุงยา อําเภอยาย จังหวัดแม่ฮ่องสอน 58130

กลุ่มเป้าหมาย : 

ลักษณะการวางผัง : บ้านพักลดหลั่นไปตามเนินเขา แต่ละหลังจะไม่บังวิวกัน
จุดเด่น : บ้านพักแบ่งออกเป็น 3 สไตล์ มีทั้งบ้านคอนกรีตสไตล์อเมริกัน, บ้านริมน้ำ และบ้านที่เอามาทำ เป็นห้องพักให้ครอบครัวคล้ายๆ เดินทางโดยรถมอเตอร์ไซค์ แบบเมืองนอน
องค์ประกอบโครงการ :



ขนาดพื้นที่ : ประมาณ 20,000 ตารางเมตร (ระดับ 3 ตา)
วัตถุประสงค์โครงการ : บ้านพักตากอากาศ สไตล์อเมริกันในผืน
งดงเขาไปด้วยดอกไม้บานพันธุ์ กาน้ำกาแฟพิเศษจากสวนดินกลาง
หุบเขา ให้บริการห้องพักในบรรยากาศสบายๆ
การออกแบบ :



3. รีสอร์ท ทองสมบูรณ์ คลับ (จ.นครราชสีมา)



ชื่อ : รีสอร์ท ทองสมบูรณ์ คลับ (Tongsombun Club)
ที่ตั้ง : 119 หมู่ 10 ต.ปากช่อง-ลำไย อ.ปากช่อง จ.นครราชสีมา ๓๐13๐

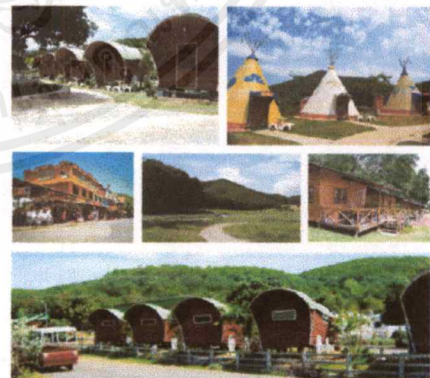
กลุ่มเป้าหมาย : 

ลักษณะการวางผัง : แบ่งเป็น 2 ส่วน ด้านหน้าเป็นส่วนรีสอร์ท ด้านหลังเป็นสวนสนุก
จุดเด่น : ห้องพักมีให้เลือกไม่ต่ำกว่า 10 แบบ เช่น กรังจ์อินเดียนแดง เกเรียนสวีท เมืองควาบอย
เป็นการเปลี่ยนบรรยากาศการพักผ่อนได้เป็นอย่างดี
องค์ประกอบโครงการ :



1. สวนจตุรถ
2. โยนไฟ
3. ร้านอาหาร / สถานออกกำลังกาย
4. สวนสนุก

ขนาดพื้นที่ : ประมาณ 58๐,๐๐๐ ตารางเมตร (๑50 ไร่)
วัตถุประสงค์โครงการ : สถานที่ท่องเที่ยวพักผ่อนหย่อนใจท่ามกลาง
ธรรมชาติ ล้อมรอบด้วยภูเขาในสไตล์คันทอนีย์ ใกล้กับอุทยานแห่งชาติ
ชาดเขาใหญ่ บริเวณโดยรอบของรีสอร์ทล้อมรอบด้วยธรรมชาติ
และกิจกรรมต่างๆ มากมาย
การออกแบบ :



ห้องพักรูปแบบในสไตล์คันทอนีย์ ตั้งอยู่รอบๆ ภูเขา
ที่รายล้อมด้วยขุนเขา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. อะโซะฟาร์มแลนด์ (ประเทศญี่ปุ่น)



ชื่อ : อะโซะฟาร์มแลนด์ (ASO FARM LAND)
 ที่ตั้ง : 889-1404 Kumamoto Prefecture, Aso District, Min
 amiaso, Kawayo, 5570-3 Japan
 กลุ่มเป้าหมาย :

จุดเด่น : โซนที่พักที่สร้างขึ้นมาเพื่อเอาใจคุณหนูโดยเฉพาะ คือ Dream Zone คาเฟ่เดสก์ที่นำมาสร้างให้กลายเป็นต้นแบบแห่งความฝัน และกิจกรรมผจญภัยที่คือน้องฝึก Kumamon ราคาเริ่มต้น สำหรับ 2 ท่านอยู่ที่ 11,000 เยน

องค์ประกอบโครงการ :



วัตถุประสงค์โครงการ : เป็นสวนสนุกที่ใส่ใจคุณภาพ ภายใต้แนวคิดที่ว่า "ครอบครัวและความมีชีวิตชีวา" อะโซะฟาร์มมีสถานที่ท่องเที่ยวมากมาย เช่น น้ำพุร้อนและมีสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ และสวนสนุกมีห้องพักกว่า 300 ห้อง และกิจกรรมที่เหมาะสำหรับครอบครัว



ตารางเปรียบเทียบโครงการออกแบบรีสอร์ทประเภท Camp Resort และการนำมาใช้

สถานที่	จุดเด่น	การวางผังห้องพัก	ภาพประกอบ	ขนาด	ราคา
Casa de Montana	การทาน สตรีค เน้นบรรยากาศ และ ความแตกต่าง		 ภายในรถ mobi home (2-3 ท่าน)	20 พุด 24 พุด	2,000 บาท 2,300 บาท
Tropicson Club	บ้านสไตล์สวนทิวลิป ห้องพักขนาดเล็ก เน้นบรรยากาศ		 ภายในห้องพัก mobile home (2 ท่าน)	20 ตร.ม.	1,350 บาท
Tropicson Club	บ้านสไตล์สวนทิวลิป เน้นความรู้สึก แปลกใหม่ และสนุกสนาน		 ภายในห้องพัก การทานกาแฟ (4 ท่าน)	24 ตร.ม.	2,500 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 กรณีศึกษาโครงการออกแบบรีสอร์ทประเภท ให้บริการ Kids Club

1. ฮอลิเดย์ อินน์ พัทยา (จ.ชลบุรี)



ชื่อ : Holiday Inn Pattaya
 ที่ตั้ง : 483/99, 483/88 พัทยา ถนนสาย 1 เมืองพัทยา
 อำเภอเมืองชลบุรี จังหวัดชลบุรี 20150
 กลุ่มเป้าหมาย :

ขนาดพื้นที่ : ประมาณ 11,879 ตารางเมตร
 วัตถุประสงค์โครงการ : เป็นโรงแรมสำหรับครอบครัว ผิดชายหาด
 พัทยา ทั้งสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับครอบครัว และการบริการ
 อย่างมืออาชีพ ตามมาตรฐานโรงแรมระดับโลก
 การออกแบบ :

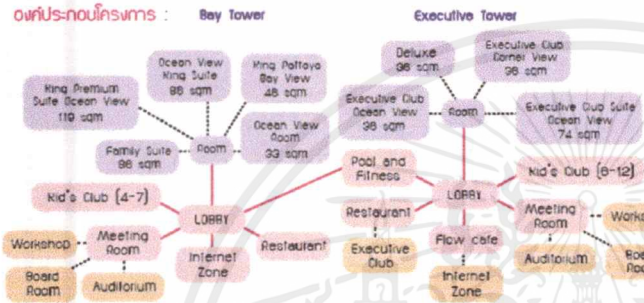


เน้นความสะดวกสบายและความเป็นส่วนตัวหลังจากที่แขกผู้เข้าพัก
 เดินทางมาเหนื่อยๆ โทนสีภายในจะเน้นโทนสีและการตกแต่งที่ทันสมัย
 อบอุ่นความเป็นกันเอง ทำให้รู้สึกผ่อนคลายสบายตา

มีห้องพักและบริการต่างๆเพื่อเอาใจเด็กๆ โดยเฉพาะ "Kid's Club"
 และบริการลูกค้าหลายอย่างของบ้านอย่างใกล้ชิดเพื่อความปลอดภัย



● ห้องพัก ● วัตถุประสงค์ ● ส่วนสนับสนุน

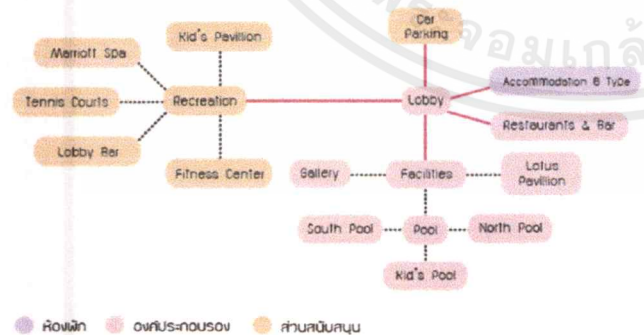


2. เจดีย์บิล มาริโอท ภูเก็ต รีสอร์ท แอนด์สปา (จ.ภูเก็ต)



ชื่อ : JW Marriott Phuket Resort & Spa
 ที่ตั้ง : 231 หมู่ 5 หาดไม้ขาว ตำบลกลาง ภูเก็ต 83110
 กลุ่มเป้าหมาย :

ขนาดพื้นที่ : 88 ไร่
 วัตถุประสงค์โครงการ : โรงแรมหรูระดับ 5 ดาว เน้นบรรยากาศ
 เงียบสงบและเป็นส่วนตัว เหมาะแก่การพักผ่อน มีสิ่งอำนวยความสะดวก
 สะดวกครบครัน พร้อม Kid's Club และกิจกรรมมากมายสำหรับ
 ครอบครัว
 การออกแบบ :



● ห้องพัก ● วัตถุประสงค์ ● ส่วนสนับสนุน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

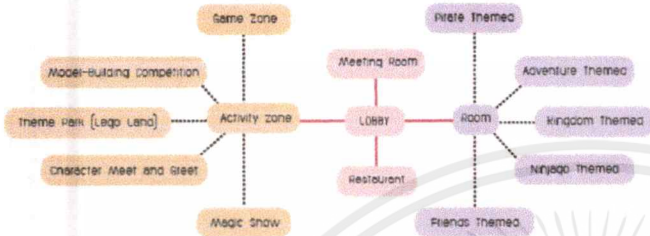
3. เลโก้แลนด์ แคลิฟอร์เนีย รีสอร์ท (ประเทศสหรัฐอเมริกา)



ชื่อ : เลโก้แลนด์ แคลิฟอร์เนีย รีสอร์ท (Legoland California Resort)
ที่ตั้ง : 1 Legoland Dr, Carlsbad, CA 92008 สหรัฐอเมริกา

กลุ่มเป้าหมาย :

จุดเด่น : ห้องพักแบบ Theme Room 5 แบบ จำนวน 250 ห้อง คือ ห้องโจรสลัด ห้องผจญภัย ห้องราชอาณาจักร ห้องผู้พิทักษ์เลโก้ และ ห้องเพื่อนสนิทเลโก้
องค์ประกอบโครงการ :



ขนาดพื้นที่ : 52 ไร่ (52,000 ตารางเมตร)
วัตถุประสงค์โครงการ : ที่ความฝันของเด็กๆ จะกลายเป็นจริง สนุกสนานไปกับเครื่องเล่นกว่า 60 ชนิด การแสดงต่างๆ และสถานที่ท่องเที่ยวที่สร้างขึ้นโดย ผิดรูปแบบของเล่นตัวต่อชื่อดังอย่างเลโก้รองรับกิจกรรมสำหรับเด็กวัย 2-12 ปี โดยมีแนวคิดว่า "การเข้าพื้นที่ดีเป็นการเปิดประสบการณ์ความสนุกที่เด็กๆ ของคุณจะไม่วันลืม"
การออกแบบ :



ตารางเปรียบเทียบโครงการออกแบบรีสอร์ทประเภท รีสอร์ทที่ให้บริการ Kids Club และการนำมาใช้

สถานที่	วัตถุประสงค์	สิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับเด็ก	กิจกรรมสำหรับเด็ก	องค์ประกอบเสริม
	เป็นโรงแรมสำหรับเด็กและครอบครัว มีสิ่งอำนวยความสะดวกและกิจกรรมสำหรับเด็กที่ครบถ้วน	- ห้องฝึกและสิ่งอำนวยความสะดวกในห้องพักสำหรับเด็ก - Kids Club - เด็กอายุไม่เกิน 12 ปี รับประทานอาหารเบบูเด็กฟรี - บริการรับเลี้ยงเด็กจนถึงเวลา 22.00 น. - สระว่ายน้ำสำหรับเด็ก	- เครื่องเล่น xbox - อาณาจักรของลูกบอล - อาณาจักรของลูกบอลลูก - ธีมรูปร่างต่างๆแบบไทย - คอนเสิร์ต และอินเทอร์แอคทีฟ - กิจกรรมวาดรูประบายสี - กิจกรรมฝึกบินในแต่ละเดือน	 สระน้ำสำหรับเด็ก
	เป็นโรงแรมสำหรับเด็กและครอบครัว มีสิ่งอำนวยความสะดวกและกิจกรรมสำหรับเด็กที่ครบถ้วน	- Kids Club สำหรับเด็กเล็ก - Kids Pavilion สำหรับเด็กโต - ห้องเลี้ยงเด็ก แบบออนคาลาน์ - บริการดูแลเด็ก - สระว่ายน้ำเด็ก	- เครื่องเล่น - มุมหนังสือ - มุมของเล่นและตุ๊กตา - งานศิลปะ - ห้องดูหนัง - ห้องเล่นเกมส์เพลย์สเตชัน - โต๊ะเล่นฟุต	 บ่อลื่นน้ำที่สนุกสนานสำหรับเด็ก
	เป็นสถานที่ที่ความฝันของเด็กๆ จะกลายเป็นจริง สถานที่ที่หมดจดทุกคร่าวขึ้นโดยยึดรูปแบบของเลโก้	- ห้องพักแบบ Theme Room สำหรับเด็ก - ได้รับชุดของขวัญเลโก้ สำหรับเด็กเมื่อเข้าพัก - เข้าสวนสนุก Legoland California ราคาพิเศษหนึ่งวัน - กิจกรรม และสระว่ายน้ำสำหรับเด็ก	- หมู่เคาน์เตอร์ใหญ่ใน Lobby - ตัวต่อเลโก้ในห้องพักทุกห้อง - Meet & Greet ตัวละครพัฒนาไปแต่ละเดือน - งานเสียงดีบุรุษใน Disco Elevator - สวนสนุกและสวนน้ำเลโก้แลนด์ - การแข่งขันตัวต่อเลโก้	 สวนสนุกและสวนน้ำเลโก้แลนด์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 ข้อมูลเฉพาะโครงการ

2.3.1 ประวัติความเป็นมาของโครงการ

2.3.1.1 ไร่ทองสมบูรณ์คลับ

ตั้งอยู่ที่ 119 หมู่ 10 ถนนปากช่อง-หัวลำ ตำบลปากช่อง อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา มีพื้นที่กว่า 300 ไร่ ไร่ทองสมบูรณ์คลับ ก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ.2535 โดยคุณพลพจน์ พลเจริญเกียรติ เป็นรีสอร์ทที่ให้บรรยากาศแบบธรรมชาติ ท่ามกลางความร่มรื่นของแมกไม้ นานาพันธุ์ พร้อมด้วยกิจกรรมต่างที่สร้างความสนุกและตื่นเต้นให้แก่ผู้ที่ได้เข้ามาสัมผัส รวมถึงบ้านพักแบบต่างที่ให้บรรยากาศแบบควบบอยตะวันตก และบรรยากาศแบบอินเดียนแดง

● รูปแบบห้องพักภายในรีสอร์ท

กระโจมอินเดียน
แคมป์เปอร์
คาราวานเกวียน
เรือนนอน
ทีเอสซี สวีท

สวีทเกวียน
บังกะโล
คาราวานเกวียน 4 ท่าน
ทีเอสซี สแตนดาร์ด
เมืองควบบอย

● กิจกรรมที่มีภายในโครงการ

Artificial Ski Slopes รถเอทีวี
รถคาสครอส 2 ที่นั่ง
รถคาร์ทครอส
ทรายเสลด
รถโกคาร์ท
ขี่ม้า
ล่องแก่ง
วิวจักรกล
กระเช้าลอยฟ้า
วินเทอร์ โดนนัท

สนามรบจำลอง
เรือปั๊มเปอร์
ถ่ายภาพสไตล์ควบบอย
รอกลอยฟ้า
รถโกคาร์ท เด็ก
เลเซอร์ แท้ก
ลูจ
บอสย์กซ์
รถจักรไอน้ำ

● Package พ้องพัก

1. Package 2,500

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2 วัน 1 คืน สำหรับวันเสาร์ อาทิตย์ และวันหยุดนักขัตฤกษ์ พร้อมเครื่องเล่น 10 อย่าง และอาหาร 2 มื้อ เพียงท่านละ 2,500 บาท ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ที่พัก : เมืองควาบอย / กระจมอินเดียน / บังกะโล / คาราวานเกวียน / สวิทเกวียน / แคมป์เปอร์/ เรือนนอน/โรงแรม&รีสอร์ท

เครื่องเล่นประกอบด้วย : ซิม้า ,ถ่ายรูปสไตล์อินเดียน ควาบอย ,ชีวว์RODEEOจักรกล , ATV ,GOCART ,MINI GOCART , CART-CROSS ,LUGE ,FLYING FOX ,LOG RIDE ,BUMPER BOAT ,กระเช้า ลอยฟ้า,รถบั๊กกี้,ต่ายสเลส,โรลิ่งบอล, SHOOTING, B.B.GUN (ลูกค้าสามารถเลือกเล่นอะไรก็ได้จำนวน 10 รายการ)

อาหาร : มื้อเย็น อาหารไทย / มื้อเช้า ABF

2. Package 4,000

3 วัน 2 คืน สำหรับวันเสาร์ อาทิตย์ และวันหยุดนักขัตฤกษ์ พร้อมเครื่องเล่น 10 รายการ และอาหาร 5 มื้อ ท่านละ 4,000 บาท ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ที่พัก : เมืองควาบอย / กระจมอินเดียน / บังกะโล / คาราวานเกวียน / สวิทเกวียน / แคมป์เปอร์/ เรือนนอน/โรงแรม&รีสอร์ท

เครื่องเล่นประกอบด้วย : ซิม้า ,ถ่ายรูปสไตล์อินเดียน ควาบอย ,ชีวว์RODEEOจักรกล , ATV ,GOCART ,MINI GOCART , CART-CROSS ,LUGE ,FLYING FOX ,LOG RIDE ,BUMPER BOAT ,กระเช้า ลอยฟ้า,รถบั๊กกี้,ต่ายสเลส,โรลิ่งบอล, SHOOTING, B.B.GUN (ลูกค้าสามารถเลือกเล่นอะไรก็ได้จำนวน 10 รายการ)

อาหาร : มื้อเย็น อาหารไทย / มื้อเช้า ABF / มื้อเที่ยง อาหารไทย

2.3.1.2 การ์ตูนมายลิตเติลโพนี่ มิตรภาพอันแสนวิเศษ (My Little Pony Friendship is Magic)

เป็นการตูนจากแฟนตาซีสำหรับเด็กสหรัฐอเมริกา สร้างโดย ลอเรน ฟอสต์ สำหรับ บริษัทฮาสโบร มี ต้นแบบมาจากของแพรนไซส์ของเล่นมายลิตเติลโพนี่ ผู้คนส่วนใหญ่เรียกว่าเป็น รุ่นที่ 4 (G4) ของแพรนไซส์ เริ่มออกอากาศทาง ฮับ เน็คเวิร์ค ในวันที่ 10 ตุลาคม ค.ศ. 2010 ฮาสโบรแต่งตั้งให้ ลอเรน ฟอสต์ เป็น ผู้อำนวยการฝ่ายครีเอทีฟและโปรดิวเซอร์ ฟอสต์ได้ขอจัดสร้างซีรีส์นี้ให้เปลี่ยนจากการตูนขายของเล่นเป็น การ์ตูนที่มีเนื้อหาลึกซึ้งและการผจญภัยมากขึ้น เธอออกจากการเป็นผู้ผลิตซีรีส์นี้ภายหลังฤดูกาลที่ 2 สิ้นสุดลง ซึ่งตำแหน่งถูกแทนที่โดย เมแกน มักคาร์ที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซีรีส์เรื่องนี้ประสบความสำเร็จอย่างมหาศาล กลายเป็นซีรีส์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดของ ฮับ เน็คเวิร์ค มีผลิตภัณฑ์จากฮาสโบร ที่อิงจากซีรีส์นี้ออกมาอีกมากมาย เช่น หนังสือ, เสื้อผ้า, การ์ดสะสม, และคอมิก ถึงแม้ซีรีส์นี้จะผลิตขึ้นสำหรับกลุ่มเด็กผู้หญิง "เฟรนชิป อีส เมจิก" สามารถสร้างกลุ่มคนดูที่เป็นผู้ชายตั้งแต่วัยรุ่นจนถึงวัยทำงาน ที่เรียกกันว่า "โบรนี่" บางส่วนของซีรีส์กลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมสมัยนิยม รวมถึงกลายเป็นอีกส่วนหนึ่งของอินเทอร์เน็ตมีม

ณ ปัจจุบัน ซีรีส์มียอดออกอากาศ 7 ฤดูกาล และมีซีรีส์ภาพยนตร์สปีน-ออฟ ชื่อ "มายลิตเติ้ลโพนี อควาสเทรียเกิร์ล" เริ่มเข้าฉายในโรงภาพยนตร์เมื่อ ค.ศ. 2013 ซึ่งภายหลังได้เผยแพร่ผ่านทางโทรทัศน์และสื่อโทรทัศน์ จะมีภาพยนตร์ที่นำโครงเรื่องมาจากซีรีส์นี้ในชื่อ "My Little Pony: The Movie" ออกฉายในโรงภาพยนตร์ทั่วโลกในวันที่ 5 และ 6 ตุลาคม ค.ศ. 2017

ซีรีส์ดำเนินเนื้อเรื่องจากยูนิคอร์นชั้นเรียน ทไวไลท์ สปาร์เคิล ที่ได้รับคำแนะนำจากที่ปรึกษาของเธอ เจ้าหญิงเซเลสเทรีย ให้ศึกษาเรียนรู้เรื่องมิตรภาพที่โพเนวีวัลส์ ทไวไลท์กลายเป็นเพื่อนสนิทกับโพเนวีสาว 5 ตัวคือ แอปเปิ้ลแจ็ค, แรริตี้, ฟลัทเทอร์ชาย, เรนโบว์ แดช, ฟิงก์พาย พวกเขาได้แสดงออกถึงมิตรภาพที่ต่างกัน และทไวไลท์ได้ค้นพบว่ามิตรภาพของพวกเขาคือสิ่งสำคัญที่ทำให้คนพบเครื่องรางเวทมนตร์ที่ชื่อ "ธาตุแห่งความปรองดอง" นับแต่นั้นพวกเขาได้ออกผจญภัยและช่วยเหลือเอควาสเทรียให้รอดพ้นจากภัยอันตรายและพัฒนามิตรภาพของพวกเขา

ตัวละครหลัก

1. **ทไวไลท์ สปาร์กเคิล (Twilight Sparkle)** ยูนิคอร์นตัวสีม่วงอ่อน มีผมและหางสีน้ำเงินเข้ม อมม่วง สีม่วงและชมพู ตาสีม่วง เธอเรียนเกี่ยวกับเวทมนตร์ เก่งเรื่องการคิดและจัดการ มีคู่หูเป็นลูกมังกรชื่อ สไปค์ เธอเป็นตัวละครหลักที่ได้รับการกิจจากเจ้าหญิงเซเลสเทีย ให้เดินทางมาที่ โพเนวีวัลส์ เพื่อมาเรียนรู้สิ่งทีเรียกว่า มิตรภาพ ซึ่งนี่เอง ทำให้เธอได้พบกับเพื่อน ๆ และการผจญภัยมากมาย ต่อมาได้กลายเป็นอัลติคอร์นและเจ้าหญิงเซเลสเทียแต่งตั้งให้เธอเป็นเจ้าหญิง (Twilight Sparkle เป็นสัญลักษณ์แห่งเวทมนตร์)

2. **แอปเปิ้ลแจ็ค (Applejack)** ตัวสีส้ม ผมและหางสีเหลือง ตาสีเขียว เธออาศัยอยู่ที่ " สวิตแอปเปิ้ล เอเคอร์ " ชื่อสัตย์จริงใจ ขยันทำงาน และเป็นที่พึ่งพาของโพเนวีตัวอื่นๆ ได้ จะสวมหมวกสีน้ำตาลอยู่ตลอดเวลา แม้จะดูเหมือนไม่ค่อยมีความเรียบร้อยเท่าไร และเธอทำขนมได้เก่งมาก (Applejack เป็นสัญลักษณ์แห่งความซื่อสัตย์)

3. **เรนโบว์แดช (Rainbow Dash)** เพกาซัสตัวสีฟ้า ผมและหางสีรุ้ง ตาสีชมพู เชี่ยวชาญเรื่องการบิน นิสัยเหมือนหัวและรักการผจญภัย แต่ก็รักเพื่อน ไม่คิดทรยศต่อกัน ชอบการแข่งขันเอาชนะ เป็นเพื่อนที่พึ่งพาได้ เธอใฝ่ฝันที่จะได้เข้าร่วมทีมบินชื่อ วันเดอร์โบลต์ (Rainbow Dash เป็นสัญลักษณ์แห่งความภาคภูมิใจ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. **ฟลัทเทอร์ชาย (Fluttershy)** เพกาซัสตัวสีเหลือง ผมหงและหางชมพู ตาสีเทียน นิสัยเรียบร้อย มีความ เรียบร้อยและขี้อาย เธอสามารถสื่อสารกับสัตว์ได้ มีเมตตาและมองโลกในแง่ดี หากอยู่ในภาวะคับขัน เธอจะกล้าหาญอย่างไม่น่าเชื่อ เธอเลี้ยงกระต่ายสีขาว ชื่อว่า แองเจิล (Fluttershy เป็นสัญลักษณ์แห่งความ เมตตา)

5. **พิงค์กี้พาย (Pinkie Pie)** หรืออีกชื่อคือ พิงค์กี้มีนา ไดแอน พาย (Pinkimena Diane Pie) สุดแสน อารมณ์ดีตัวสีชมพูอ่อน ผมหงและหางสีชมพูเข้ม ตาสีฟ้า เธอรักการปาร์ตี้ชอบการร้องและแต่งเพลงมาก เธอชอบ ร้องเพลงอยู่เสมอๆ เธอจะคอยเรียกเสียงหัวเราะให้เราได้อยู่เสมอ เธอชอบทำและกินขนม เธอได้เลี้ยงลูก จระเข้ไม่มีฟันชื่อ กัมมี (Pinkie Pie เป็นสัญลักษณ์แห่งเสียงหัวเราะ)

6. **แรริตี้ (Rarity)** ยูนิคอร์น ตัวสีขาวยผมหงและหางสีม่วง ทาหนังกาสีฟ้าอ่อน ตาสีน้ำเงิน เธอเป็นแฟชั่น ดีไซน์เนอร์ และมีร้านเสื้อผ้าเป็นของตัวเอง ชื่อว่า ร้านคาร์เลโซบูติก (Carleso Boutique) เธอเป็น ยูนิคอร์น รักสวยรักงามและเกลียดความสกปรก เธอเป็นผู้ที่เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และยอมสละบางสิ่งบางอย่างเพื่อช่วยเหลือ ผู้อื่นอยู่เสมอ (Rarity เป็นสัญลักษณ์แห่งความเอื้อเฟื้อ)

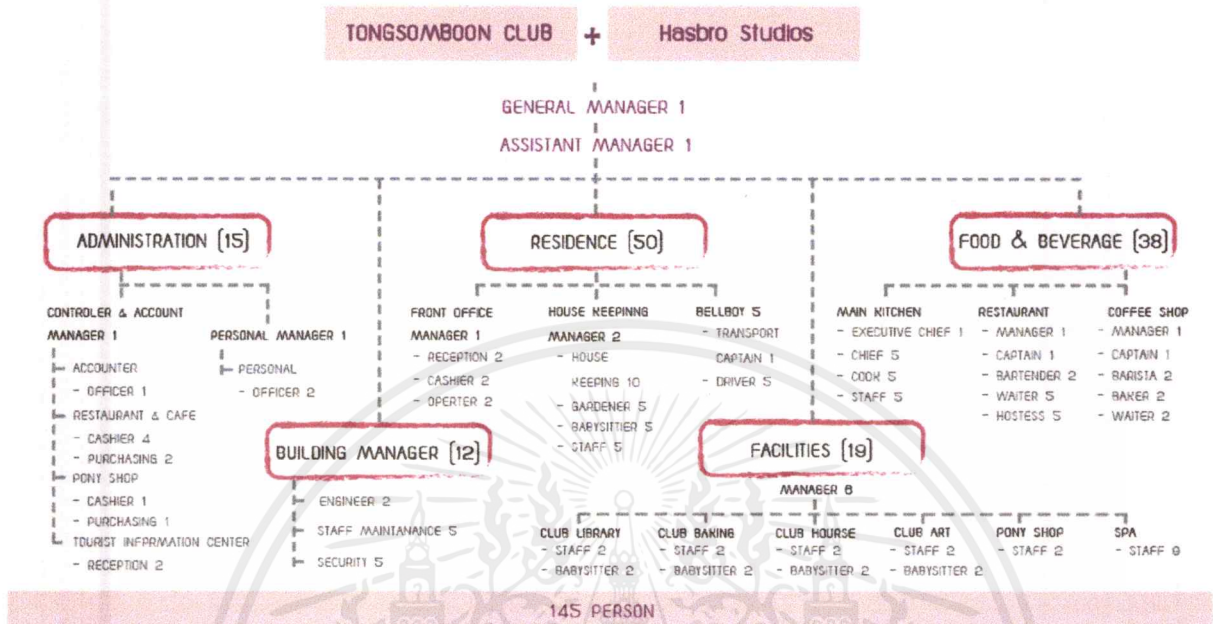
7. **สไปค์ (Spike)** ลูกมังกรคู่หูของทไวไลท์ ทำหน้าที่นำจดหมายจากทไวไลท์ไปส่งให้เจ้าหญิงเซลเซียส เทีย และรับจดหมายจากเจ้าหญิงเซลเซียสเทีย อาศัยอยู่กับทไวไลท์และแอบชอบแรริตี้มาก

2.3.2 เอกลักษณะของโครงการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.3 สายการบริหารและอัตรากำลัง



2.3.4 องค์ประกอบโครงการ

พื้นที่ทั้งหมด	ขยาย	เขต	ขนาด	พื้นที่ทั้งหมด	ขยาย	เขต	ขนาด
พื้นที่ส่วนกลาง Front Of The House 200 ตร.ม.				พื้นที่ส่วนพนักงาน Back Of The House 100 ตร.ม.			
- พื้นที่ส่วนต้อนรับและฝึกคอย	♥	♥	200	- พื้นที่ส่วนบริหาร (Office)	♥		100
- พื้นที่ส่วน Front Of The House	♥	♥		- พื้นที่ส่วนพนักงาน	♥		
พื้นที่ส่วนห้องอาหารและครัว 1,220 ตร.ม.				- พื้นที่ส่วนห้องเครื่อง ห้องเก็บของ	♥		
- ห้องอาหารภายในอาคาร (150 คน)	♥	♥	400	- ห้องเก็บพนักงาน และเก็บระบบ	♥		
- ห้องเตรียมอาหารและพื้นที่ครัว	♥			พื้นที่ส่วนห้องพัก (52 UNIT / รองรับได้ 180 คน) 1,981 ตร.ม.			
- ห้องเก็บของ	♥			- กระจกชั้นเดียว (6 ห้อง)	♥	♥	25
- ร้านอาหาร (250 คน)	♥	♥	400	- เกยีน (15 ห้อง)	♥	♥	24
- ร้านกาแฟและร้านขายของกระซิก	♥	♥	420	- แคมนิปอร์ (8 ห้อง)	♥	♥	20
พื้นที่ส่วนบริการ 2,250 ตร.ม.				- ห้องทาบอย (5 ห้อง)	♥	♥	35
- โถงกิจกรรม (Event Hall)	♥	♥	400	- เบื้องทาบอย (10 ห้อง)	♥	♥	24
- สโมสรเด็ก (Kids Club)		♥	1,530	- บังกรโศ (10 ห้อง)	♥	♥	34
- สนาม		♥	220	TOTAL			
- ศูนย์บริการนักท่องเที่ยว		♥	100	5,761 SQ.M.			
- สวนสนุกกลางธรรมชาติ	♥						
- ลานจอดรถ	♥						

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.5 ระบบสภาพแวดล้อมภายในและวัสดุ

2.3.5.1 ระบบปรับอากาศและการหมุนเวียนอากาศ

ในปัจจุบันการควบคุมสภาพอากาศในอาคารสามารถแบ่งออกได้ตามขนาดของ เครื่องปรับอากาศ และแบ่งตามระบบการจ่ายความเย็นและระบายความร้อน ซึ่งอธิบายได้ดังนี้

2.3.5.1.1 แบ่งตามขนาดของเครื่องปรับอากาศ

1. UNIT TYPE, PACKAGE TYPE คือ ทั้งระบบจะอยู่ในเครื่องเดียวกัน โดยมีขนาดเล็กราคาถูก สะดวกในการติดตั้ง แต่ไม่เหมาะสมกับอาคารขนาดใหญ่ เนื่องจากมีเสียงรบกวน มีขีดจำกัด ในการทำงาน อายุการใช้งานสั้น และไม่มีการถ่ายเทอากาศภายในและภายนอกอาคาร

2. SPLIT TYPE เป็นเครื่องปรับอากาศขนาดกลาง ยกเครื่องออกเป็นสองส่วน ส่วนหนึ่งอยู่ภายในห้อง เรียก “FAN COIL UNIT” และส่วนภายนอกอาคารเรียก “CONDENSING UNIT” เนื่องจากมีข้อจำกัดในด้าน ประสิทธิภาพการทำงาน ระยะระหว่างส่วน FAN COIL กับ CONDENSING ไม่เกิน 15-25 เมตร หรือระดับไม่เกิน 3 ชั้น ไม่เหมาะสมกับอาคารขนาดใหญ่

3. CENTRAL UNIT เป็นระบบปรับอากาศขนาดใหญ่ แยกการทำงานเป็น 3 ส่วน คือ

- CENTRIFUGAL MACHINE ประกอบด้วยส่วนทำงาน เป็นตัวกลางในการจ่ายความร้อนและความ เย็นให้กับระบบการทำงานส่วนอื่น

- AIR HANDING แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ

o AIR HANDING ใช้เป่าลมผ่าน COIL เย็น น อากาศเข้าสู่ห้องโดยตรง

o AIR HANDING ใช้เป่าลมผ่าน COIL เย็น และนำลมเย็นผ่านเข้าช่องท่อ แล้วกระจาย ไป

ยังส่วนต่างๆ ของอาคารที่ต้องการปรับอากาศ

- COOLING TOWER UNIT หรือ CONDENSING UNIT เป็นตัวถ่ายเทความร้อนและส่งความเย็น ให้กับ CENTRIFUGAL MACHINE

2.3.5.1.2 แบ่งระบบปรับอากาศตามระบบจ่ายความเย็นและระบายความร้อน

1. ALL AIR SYSTEM เป็นระบบจ่ายและระบายความร้อนด้วยอากาศ ถ้าเป็นระบบ CENTRAL UNIT ความเย็นจะถูกส่งไปตามท่อ DUCT และมักใช้กับพื้นที่ที่เป็นห้องใหญ่ มี ห้องเพียงห้องเดียวต้องการควบคุม การจ่ายอากาศเย็นทั่วบริเวณ เช่น โรงหนัง ห้องประชุม ห้องจัดเลี้ยง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ALL WATER SYSTEM เป็นระบบจ่ายความเย็นและระบายความร้อนโดยใช้น้ำ โดยมาก เป็น CENTRAL UNIT น้ำเย็นจะถูกส่งไปตามท่อ ซึ่งเดินเป็นวงผ่านห้องต่างๆ และแต่ละห้องจะมี FAN COIL UNIT สำหรับพัฒนาความเย็นเข้าไปในห้อง ห้องใดที่ไม่ได้ใช้งานก็สามารถ ปิด FAN COIL ได้เป็นส่วนๆ ลักษณะทำให้สามารถควบคุมความเย็นได้เป็นชั้นๆไป และแต่ละชั้นยังสามารถควบคุมความเย็นได้เป็นห้องๆ ด้วยซึ่งเหมาะสำหรับการนำไปใช้ภายในโรงแรม โรงพยาบาล

ALL WATER SYSTEM สามารถแบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ

- นำความเย็นด้วยน้ำ และระบายความร้อนด้วยอากาศ
- จ่ายความเย็นด้วยอากาศ และระบายความร้อนด้วยน้ำ

3. DIRECT REFRIGERANT SYSTEM นำความเย็นจากน้ำยาโดยตรง ส่วนใหญ่ใช้ในระบบ ปรับอากาศขนาดเล็ก เช่น UNIT TYPE/PACKAGE TYPE

ระบบปรับอากาศมีความจำเป็นมากต่อการบริการ เพื่อความสะดวกสบายของผู้ใช้อาคาร โดยเฉพาะอาคารขนาดใหญ่ เช่น โรงแรม ระบบปรับอากาศมีบทบาทในการควบคุมอุณหภูมิ ให้คงที่ อยู่ในระดับความสบายของผู้ใช้อาคาร ทั้งยังช่วยป้องกันเสียงจากภายนอกและภายใน อาคารได้ด้วย ขณะเดียวกันระบบหมุนเวียนอากาศก็จำเป็นในการช่วยให้ระบบการจ่ายลม เย็นสามารถทำงานได้สะดวก

ในการเลือกใช้ระบบปรับอากาศและระบบหมุนเวียนอากาศภายในโครงการนั้น จะต้องตอบสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอย และลักษณะความต้องการอื่นๆ พร้อมทั้งความ เหมาะสมในการออกแบบมาเป็นเกณฑ์พิจารณา

2.3.5.1.3 ระบบปรับอากาศและการจ่ายความเย็น

1. ส่วนห้องพัก (GUEST ROOM) ใช้ระบบปรับอากาศ CENTRAL UNIT แบบ ALL WATER SYSTEM จ่ายความร้อนโดยใช้ FAN COIL เป่าลมเย็นเข้าสู่ห้องพักโดยตรง

2. ส่วนที่เป็นสาธารณะ เช่น โถงโรงแรม ห้องประชุม จัดเลี้ยง ภัตตาคาร ใช้ระบบปรับ อากาศ CENTRAL UNIT แบบ ALL WATER SYSTEM คือจ่ายความเย็นโดยใช้ AIR HANDING UNIT เป่าลมเย็นไปตามท่อในส่วนต่างๆที่ต้องการปรับอากาศ

การพิจารณาความเย็น

- ต้องกระจายลมเย็นให้ได้ทั่วถึงทั้งห้อง
- ความเร็วของลมจะต้องสม่ำเสมอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ต้องไม่มีลมที่มีลักษณะเป่าเป็นจุด

2.3.5.1.4 ลักษณะตัวจ่ายลม

ที่ใช้ในโครงการแบ่งเป็น 2 แบบ คือ

1. การจ่ายลมจากเพดาน (CEILING DIFFUSER) ส่วนใหญ่จะมีลักษณะเป็นวงกลม, สี่เหลี่ยมจัตุรัส และสี่เหลี่ยมผืนผ้า

ข้อดี สามารถกระจายความเย็นได้ทั่วถึง

ข้อเสีย เปลืองช่องว่าง (SPACE) เหนือเพดาน

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

ข้อดี สามารถทำให้ห้องเพดานสูงได้ เพราะไม่มี DUCT CEILING

ข้อเสีย การจ่ายความเย็นอาจถูกรบกวนจาก SOLAR HEAT GAIN

สรุป ลักษณะการจ่ายลมเย็นภายในห้องพักแขก จะใช้แบบ WALL DIFFUSER หรือแบบ CEILING DIFFUSER อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือทั้งสองอย่างรวมกัน แล้วแต่ความเหมาะสมและการออกแบบ

2.3.5.1.5 ลักษณะของท่อจ่ายลม

โดยทั่วไปเป็นลักษณะของท่อสี่เหลี่ยม แต่ท่อจ่ายลมที่ดีควรมีลักษณะเป็นทรงกระบอก แต่ไม่เป็นที่นิยม เพราะมีราคาแพงและเปลืองช่องว่างเหนือเพดาน สัดส่วนของท่อลมในด้าน กว้างต่อด้านยาว จะเป็นอัตราส่วนประมาณ 1:6 ขึ้นไป

วัสดุที่ใช้ทำท่อจ่ายลมเย็น ได้แก่ แผ่นเหล็กกล้าวาลซ์ พีวีซี และไฟเบอร์กลาส ซึ่งสามารถทำหน้าที่เป็นฉนวนกันความร้อน-เย็น กันเสียง และทนต่อแรงลมภายในท่อ ซึ่งมีความเร็วสูง ประมาณ 15-25 เมตร/วินาที

2.3.5.1.6 ระบบดูดอากาศกลับและระบบหมุนเวียนอากาศ

1. ส่วนห้องพัก ใช้ระบบจ่ายความเย็นโดยใช้ FAN COIL UNIT เป่าลมเย็นเข้าสู่ห้องพัก ระบบหมุนเวียนอากาศกระทำโดยการดูดอากาศภายในห้องเข้าสู่ FAN COIL UNIT โดยตรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ส่วนที่เป็นสาธารณะ เช่น โถงโรงแรม ห้องประชุม จัดเลี้ยง ภัตตาคาร ที่ใช้ AIR HANDING UNIT เป่าลมเย็นไปตามท่อ จะใช้ระบบหมุนเวียนอากาศแบบใช้ท่อดูดอากาศกลับ ซึ่งเป็นระบบที่มีประสิทธิภาพมาก และสามารถติดตั้งไว้ภายในห้องน้ำและชุดกลั่นของห้องน้ำออกไปด้วย

การหมุนเวียนของอากาศกระทำเพื่อให้ระบบการจ่ายลมเย็นสามารถทำงานได้ และนอกจากนี้ยังเป็นระบบที่ช่วยให้ภายในห้องเกิดอากาศบริสุทธิ์เข้ามาแทนที่อากาศที่หมุนเวียนภายในห้อง ซึ่งระบบการหมุนเวียนของอากาศนี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ระบบ

ระบบที่ 1 เป็นระบบหมุนเวียนอากาศที่มีประสิทธิภาพ แต่สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายมาก เพราะมีท่อสำหรับต้องดูดอากาศกลับ

ระบบที่ 2 ต้องเตรียมพื้นที่เหนือเพดาน โดยใช้ช่องว่างเหนือเพดานทั้งหมด สำหรับการ ดูดอากาศกลับ ลักษณะอาคารต้องถูก SEAL ไม่ให้มีรอยรั่ว

ระบบที่ 3 ใช้ CORRIDOR เป็น AIR RETURN DUCT ในตัว โดยทำประตูให้เป็น GRILL การหมุนอากาศระบบนี้ทำให้เกิดความประหยัด

ระบบที่ 3 ใช้ตัวอย่าง PAN ROOM เป็น GRILL ในตัว เป็นระบบที่มีราคาถูกแต่มีเสียงดัง และทำให้บริเวณที่ทำการเป่าแรงกว่าที่อื่นๆ

2.3.5.2 ระบบรักษาความปลอดภัยและอัคคีภัย

1. ระบบท่อน้ำแรงดันและสายสูบ

ในส่วนของโถงทางเดิน ห้องพัก และบริเวณอื่นๆ โดยทั่วไป

2. ระบบปริงเกอร์

ใช้ระบบสปริงเกอร์แบบ WET PIPE เป็นระบบที่ท่อน้ำมีแรงดันตลอดเวลาเมื่อเกิดเพลิงไหม้ ความร้อนจะกระตุ้นให้กลไกที่หัวปริงเกอร์เปิด และน้ำที่มีแรงดันสูงจะพ่น กระจายลงมา ติดตั้งในส่วนบริเวณหลักของโรงแรม BACK OF THE HOUSE เช่น ครัว ห้องซักรีด และส่วนอื่นที่เสี่ยงต่อการเกิดเพลิงไหม้

3. ระบบก๊าซ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใช้ระบบก๊าซฮาลอน 1301 ซึ่งมีคุณสมบัติ คือ สามารถหยุดปฏิกิริยาลูกโซ่ของ ระบบการเผาไหม้จาก โมเลกุลหนึ่งใน 10 วินาที เป็นก๊าซเหลว ไม่เป็นอันตรายต่อคน และมีประสิทธิภาพมากเหมาะกับห้องที่ไม่สามารถดับไฟโดยการใช้น้ำได้ เช่น ในห้องที่มีระบบอิเล็กทรอนิกส์ ห้องควบคุมอาหาร ห้องควบคุมระบบ โทรศัพท์

4. เครื่องมือผจญเพลิง

ดับเพลิง ที่เคลื่อนที่ได้ ติดตั้งอยู่รวมกัน สายสูบลมและท่อน้ำ ระบบท่อ น้ำแรงดัน รวมเป็น 1 หนึ่ง ทุก ระยะ 20 เมตร

5. ระบบน้ำดับเพลิง

ใช้น้ำจากระบบน้ำใช้ โดยมีการสำรองระดับน้ำเอาไว้ใช้เพื่อการดับเพลิง นอกจากนี้ยังมีปั๊มน้ำฉุกเฉินที่สามารถทำงานได้โดยใช้ไฟฟ้า และน้ำมันดีเซล เพื่อให้สามารถทำงานได้ในกรณีฉุกเฉิน

2.3.5.3 ระบบอุปกรณ์พิเศษ

2.5.1.3.1 ระบบการติดต่อสื่อสารภายในและภายนอกทางอิเล็กทรอนิกส์

1. ระบบโทรศัพท์ของโครงการ ระบบโทรศัพท์ของโครงการเลือกใช้แบบ PABX (PRIVATE AUTOMATIC BRANCH EXCHANGE) เพราะเป็นระบบที่ติดต่อระหว่างภายนอกและภายใน หรือ ภายในกับภายนอก โดยผ่านเครื่องอัตโนมัติหรือพนักงานต่อสาย ซึ่งสามารถติดต่อได้ มากกว่า 50 คู่สาย ทำให้เหมาะกับธุรกิจในโรงแรมมากกว่าระบบอื่นๆ ซึ่งแบ่งออกเป็น ส่วนๆ คือ

- ส่วนที่พักแขก
- ส่วนบริหาร
- ส่วนบริการ

และอาจมีการเพิ่มโทรศัพท์สายตรงภายใน เพื่อความสะดวกในเหตุการณ์ฉุกเฉิน หรือการซ่อมบำรุง บริเวณดังนี้

- ลิฟต์
- ห้องเครื่องลิฟต์
- ห้องวิศวกรเครื่องกล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ครีว ภัตตาคาร บาร์ ห้องเก็บของ
- ห้องควบคุมระบบวิทยุ และโทรทัศน์

ส่วนโทรศัพท์สาธารณะจะติดตั้งตามตำแหน่งต่างๆต่อไปนี้

- ห้องโถงใหญ่
- ส่วนพักผ่อนที่เป็นสาธารณะ
- ห้องพักผ่อนทำงาน

2. ระบบโทรศัพท์ (TELEX) และอุปกรณ์ติดต่ออื่นๆ

ระบบโทรศัพท์เป็นอุปกรณ์การพิมพ์ที่สามารถติดต่อได้โดยตรงจากผู้ส่งถึงผู้รับ เป็นอุปกรณ์การพิมพ์ซึ่งรวมทั้งภาคส่งและภาครับในหน่วยเดียวกัน ขนาดประมาณ 1000 มม. X 700 มม. โทรศัพท์วงจรปิดเป็นอุปกรณ์ซึ่งติดตั้งเพื่อใช้ในระบบรักษาความปลอดภัยในการนำไปใช้อาจมีขีดจำกัด ในเรื่องความสว่าง การใช้แสงและไม่สามารถทนต่อที่มีอุณหภูมิสูงได้ การให้แสงสว่างจะต้องมีการป้องกัน เช่น แสงที่จะฉายถูกตัวกล้อง โดยตรง

2.3.5.3.2 อุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ

1.ระบบการประชาสัมพันธ์ และบริการเพลงตามสาย (BAGKGROUND MUSIC & PAGING SYSTEM)

ประกอบด้วยตัวกระจายเสียง เครื่องรับวิทยุ เครื่องเล่นแผ่นเสียง เทป และลำโพง ซึ่งจะติดตั้งตามส่วนต่างๆ ที่กำหนดขึ้นภายในโรงแรม และระบบนี้ยังมีวงจรของ ไมโครโฟนติดอยู่เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ในการทำงานของระบบประชาสัมพันธ์ แบ่งออกเป็น

- การทำงานโดยทั่วไป กระทำโดยการทำงานครอบคลุมส่วนของผู้เข้าพัก ส่วนของพนักงาน
- การทำงานเฉพาะเขต กระทำโดยการเจาะจงส่วนที่ต้องการจะให้มีการ ประชาสัมพันธ์ เช่น ห้องจัดเลี้ยง ส่วนกิจกรรม และอื่นๆ

ลำโพงอาจติดตั้งไว้ภายในตู้ลำโพง เสา หรือเพดาน ซึ่งสามารถทำให้กลมกลืนกับการตกแต่งได้

2. ระบบโทรทัศน์และวิทยุ

การรับและการแพร่ภาพขึ้นอยู่กับสภาพพื้นที่ การจัด และการติดตั้งอุปกรณ์ ซึ่งโดยทั่วไปจะประกอบด้วยระบบสายอากาศหลัก (TELEVISION SYSTEM) เครื่องขยาย สัญญาณ และเครื่องกระจาย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัญญาณไปตามเครื่องรับแต่ละเครื่อง โทรทัศน์วงจรเปิด และเชื่อมต่อเข้ากับเครื่องรับโดยใช้ระบบ VHF ระบบสายอากาศที่นำมาใช้ภายใน โครงการ ใช้ระบบสายอากาศเดี่ยว

3. ระบบส่งเอกสาร

เครื่องมือที่ใช้ติดตั้งเพื่อการส่งเอกสาร บัญชี ใบส่ง หรือจดหมายติดต่อกันระหว่าง ส่วนบริการ ส่วนทงานต่างๆหรืออื่นๆ มีแนวโน้มที่จะใช้อุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์อย่าง มาก เนื่องจากมีความรวดเร็ว และแน่นอนในการเชื่อมโยงของข้อมูล และการแจ้ง ข่าวสาร

4. ระบบคอมพิวเตอร์

เป็นการส่งข้อมูลของอิเล็กทรอนิกส์ ประกอบด้วยแทนพิมพ์อักษรและจอภาพ สามารถป้อนข้อมูลส่งไปยังแหล่งเก็บข้อมูลและเรียกข้อมูลที่บันทึกเอาไว้มาใช้ได้ ตลอดเวลา การส่งข้อมูลด้วยวิธีนี้จะแน่นอนและรวดเร็วในการแจ้งข่าวสารมากกว่าระบบ อื่นๆ

2.3.5.4 อุปกรณ์พิเศษที่ช่วยในการประหยัดพลังงาน (ENERGY SAVING DEVICE)

1. อุปกรณ์ควบคุมการทำงานของเครื่องปรับอากาศ

ติดตั้งเพื่อช่วยควบคุมการทำงานของเครื่องให้เหมาะสมกับสภาพอากาศ อุณหภูมิ ความชื้นโดยรวม เครื่องปรับอากาศจะทำงานภายใต้การควบคุมของ MICROPROCESSOR โดยมี CAROLIC COMPUTER เป็นตัววัดปริมาณน้ำเย็นที่ใช้

ภายในระบบและวัดความแตกต่างอุณหภูมิของน้ำเย็นในระบบ และส่งผ่านไปที่ PARAMATRIX SEQUENCE CONTROLLER ซึ่งจะเป็นตัวกำหนด CHILLER ให้ทำงาน เหมาะสมกับความต้องการของระบบ นอกจากนี้ภายในห้องพักแยกยังมีระบบสำหรับ ปรับอุณหภูมิของลมที่ออกจาก FAN COIL UNIT ให้เหมาะกับอุณหภูมิภายนอก เป็นการ ช่วยประหยัดพลังงานอีกส่วนหนึ่งด้วย

2.3.5.5 การให้แสงสว่างภายในอาคาร

1. การใช้แสงในการตกแต่งภายใน แสงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในงานตกแต่งภายใน แสงไฟนอกจากจะให้ ความสว่างในการมองเห็นแล้วยังมีผลต่อความรู้สึก ทำให้เกิดความน่าสนใจได้ ซึ่งในการออกแบบแสงไฟในอาคารจะต้องคำนึงถึง

- คุณภาพ หรือความสว่างของไฟสามารถเปลี่ยนแปลงได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- คุณสมบัติในการสะท้อนของวัสดุไม่เท่ากัน
- ตำแหน่งที่ตั้งของดวงไฟ
- สี เงาน และบริเวณโดยรอบ

แสงประดิษฐ์ นับเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการตกแต่งภายใน เกือบจะเรียกว่า เป็นเครื่องมือกลไกในงานสถาปัตยกรรม (Tool of the Architect) แสงประดิษฐ์เป็นสิ่งที่ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีช่วยกันสร้างสรรค์ขึ้นมาจนในปัจจุบันแทบทุก มุมของโลกใช้แสงประดิษฐ์และการใช้ไฟช่วยจัด Display อันเป็นประโยชน์ต่อยอดขาย เป็น ต้น

2. การใช้แสงสว่างภายในโรงแรม

- ต้องเข้าใจพฤติกรรมของผู้ใช้บริการและผู้ให้บริการเป็นหลัก
- ต้องศึกษากิจกรรมของสถานที่แต่ละแห่ง
- การใช้แสงไฟที่ดีต้องไม่ทำลายจุดประสงค์ ความงาม ความโดดเด่นของส่วนที่ใช้ หรือบริเวณใกล้เคียง แต่ต้องช่วยให้หุ่นส่วนต่างๆ ตรงจุดหมายที่ต้องการ
- การใช้แสงไฟที่ดี ต้องไม่ใช่ดวงไฟมากๆ หรือรูปแบบที่วิจิตรพิศดารเท่านั้น
- การใช้แสงไฟที่ดี ต้องไม่ใช่แต่ติดตั้งเข้าไป ยังต้องมีการออกแบบป้องกันหรือระวังสิ่ง ที่ไม่ได้อันเกิดจากดวงไฟ เช่น ตำแหน่ง

3. ปัจจัยในการติดตั้งเบื้องต้น

- ความกว้างของห้อง ห้องที่กว้างมากด้วยการแสงสว่างมาก เพื่อขจัดความมืดและเงา แสงสว่างจะต้องมีความเข้มสม่ำเสมอและเท่าๆกัน โดยต้องมีจุดกำเนิดไฟที่มากกว่า 2 ตำแหน่งขึ้นไป ถ้าจะให้เสมอกันควรแบ่งพื้นที่ทั้งหมด (เพดาน) เป็นตารางสี่เหลี่ยม เรียกว่า จินตภาพตาราง

- การแบ่งพื้นที่ยอมขึ้นอยู่กับความสูงของเพดาน พื้นที่ของจินตภาพเพดานต้องมี ขนาดเท่ากันหรือเกือบเท่ากับความสูงของเพดาน สำหรับที่ทำงานที่ไม่มีไฟเฉพาะตามโต๊ะทำงานความกว้างของจินตภาพตารางต้องแคบลงไปตามความสูงของเพดาน

- ระยะห่างระหว่างดวงไฟ สำหรับการส่องสว่างโดยตรง การพิจารณาขึ้นอยู่กับความ สูงของเพดาน ความกว้างของวงห้องและการส่องสว่างโดยทางตรงหรือทางอ้อมสำหรับ ทางปฏิบัติ ระยะห่างดวงไฟจะใกล้เคียงกับความสูงเพดาน สำหรับรายละเอียดของสิ่งแวดล้อมกับตัวกำเนิดไฟจะแยกออกเป็นการพิจารณาเป็น หมวดหมู่ดังนี้

1. ข้อพิจารณาสิ่งแวดล้อมกับการติดตั้งดวงไฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- หลีกเลี่ยงการมองที่มาจากแสงโดยตรง
- หลีกเลี่ยงการสะท้อนกลับของวัตถุผิวเงา
- หลีกเลี่ยงการสะท้อนกลับของกระจกที่ไม่ได้อยู่กับที่ (เช่น หน้าต่างเมื่อปิด)
- กำหนดให้มีส่วนที่ยังมีแสงสว่างและเงาพอเหมาะ เพื่อการมองเห็นได้ชัดเจน การที่มีเงาสท้อนของแสงจะทำให้มีปัญหาในการมอง
- พิจารณาปริมาณของแสงสว่างที่เป็นแสง-สี

2. ลักษณะวิธีการติดตั้งแหล่งกำเนิดแสง

- CEILING MOUNTED FITTING คือ ชนิดติดตั้งเพดาน (ฝ้าเพดาน)
- CEILING RECESSED UNITS คือ ชนิดฝังในเพดาน (ฝ้าเพดาน)
- SUSPENDED FITTINGS คือ ชนิดแขวนหรือห้อยจากเพดาน
- WALL BRACKETS คือ ชนิดติดผนังหรือเรียกว่า ไฟกึ่ง
- PORTABLE FITTINGS คือ ชนิดเคลื่อนย้ายได้

3. การติดตั้งไฟจากเพดาน

- ติดตั้งสปอตไลท์ ให้ส่องตรงจุดที่ต้องการเน้นหรือโซว
- ให้แสงจากโคมไฟผ่านวัสดุกรองแสงเสียก่อน เพื่อจะได้ไม่เกิดเงาเข้ม เพราะ ความถี่ของแสงไฟสูง ๐ ซ่อนไฟใต้เพดานหลายดวง จะทำให้ไม่เกิดเงาเข้ม และให้ความสว่างทั่วถึง
- ให้แสงสะท้อนเพดานกระจายลงมา ช่วยลดความจ้าของแสงและทำให้ความสว่างให้ทั่วถึงด้วย
- ในกรณีที่ติดตั้งดวงไฟใต้เพดาน ควรจะมีแผงพลาสติก การออกแบบติดตั้ง ควรจะระวังแสงเข้าตา อาจทำโดยมีแผ่นไม้กัน

4. การใช้แสงไฟในส่วนต่างๆของโครงการ

4.1 LOBBY

เป็นส่วนบริการที่ต้อนรับผู้ใช้บริการ (ทั้งผู้ที่จะมาพักอาศัยและผู้ที่มาใช้บริการด้านอื่นๆ) และเป็นที่รวมผู้ใช้บริการสำหรับการย้ายออกไปทัศนศึกษาหรือผู้ที่เพิ่งจะมาพักที่โรงแรม ส่วนบริการที่มีอยู่คือ แผนกสอบถาม แผนกต้อนรับ ทีโพรศัพท์ ห้องน้ำ ที่นั่งพักคอย โถงพักคอยถือเป็นส่วนแนะนำตัวของโรงแรม ว่าโรงแรมนี้มีบริการระดับไหนหรือเป็นโรงแรมระดับไหน

การใช้แสงไฟควรจะสว่างพอสมควร ไม่จ้าเกินไปเพราะจะทำให้ผู้ที่มานั่งอยู่ได้ไม่นาน ถ้ามืดเกินไปก็จะมีใครกล้านั่ง เพราะรู้สึกเหมือนสถานที่กำลังซ่อมบำรุง ห้ามเข้า ยังไม่เรียบร้อยหรือบกร่องไป การใช้แสงสำหรับบริเวณโถงพักคอย ใช้ได้ทั้งแสง ประติษฐ์ และแสงธรรมชาติเพราะเป็นส่วนที่อยู่ด้านหน้าของเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โรงแรม และเปิดบริการทั้ง กลางวันและกลางคืน สำหรับกลางวันถ้าใช้แสงธรรมชาติช่วยได้ก็จะเป็นการดีและประหยัด ทั้งยังสวยงามตามธรรมชาติ

การให้แสงไฟประดิษฐ์ในบริเวณ LOBBY ง่ายพอสมควร เพราะใช้ได้กับดวงไฟ เกือบทุกประเภท เนื่องจากเหตุผลของการใช้แยกเป็นส่วนๆ ดังนี้

1. ส่วนประชาสัมพันธ์

หรือแผนกทะเบียนของโรงแรม ลักษณะเพอร์นิเจอร์มักเป็น COUNTER ดวงไฟจึงเป็นแบบติดเพดาน หรือห้อยจาก เพดานให้ลำแสงสาดลงล่าง เพื่อให้ความสว่างหน้าเคาน์เตอร์ และแสงจะต้องไม่พุ่งเข้าสายตาคอน

2. ส่วนพักคอย

ลักษณะการตกแต่งจะมีโซฟาและโต๊ะกลาง การใช้แสงมีทั้งแบบโคมไฟห้อย โคม ตั้งโต๊ะไฟผนัง เพดาน และไฟติดผนัง ลักษณะโคมไฟควรกระจายแสงทั้งสองชั้นและ ลง กระจายออกรอบด้าน สำหรับไฟ ตั้งโต๊ะระวางอย่าให้แสงกระจายออกรอบข้างมาเข้าคน ที่นั่งโซฟาแสงไฟควรส่องขึ้นและลงเท่านั้น

3. บริเวณโทรศัพท์และทางเดินเข้าห้องน้ำ

ควรใช้แสงไฟแต่น้อย เพียงเพื่อให้เห็นทางเท่านั้นพอ เพราะคนที่จะโทรศัพท์ชอบ ความเป็นส่วนตัว และการที่คนจะเข้าออกห้องน้ำก็ไม่ชอบให้มีแสงสว่างจ้า ทำให้รู้สึกเขิน ทั้งตอนเดินเข้าและออกมา

โดยสรุปแล้ว LOBBY เป็นบริเวณที่ใช้ไฟได้หลายประเภท จากที่กล่าวมาแล้ว จะเห็นได้ว่าบริเวณ LOBBY มีส่วนปลีกย่อยหลายส่วน การใช้ไฟมีหลายประเภทที่ เหมาะสมกัน แต่ที่สำคัญและน่าสังวรไว้ คือ การใช้ไฟหลายดวงแต่ดวงแต่ละดวงมีกำลังส่องสว่างน้อย เมื่อรวมกันแล้วได้ความสว่างที่สมควร จะดูสวยงามมากและแพรวพราว แต่ที่ต้องระวังคือ อย่าให้ผู้ที่มาใช้บริการรู้สึกดวงไฟมากเกินไป จะทำให้รู้สึกร้อน

ทำให้ไม่อยากเข้าใกล้ และที่สำคัญมากคือ ต้องไม่ห้อยโคมไฟให้ต่ำนัก ในกรณีที่ เพดานต่ำจะทำให้รู้สึกไม่ สะดวกสบายนัก และ LOBBY จะขาดผู้ใช้บริการในที่สุด

4.2 COFFEE SHOP

เป็นส่วนให้บริการอาหารอย่างเป็นกันเอง ส่วนนี้เปิดให้บริการอาหารเกือบตลอด 24 ชั่วโมง เน้นการ ให้บริการอาหารแบบรวดเร็ว บรรยากาศโดยรวมจึงควรสบายๆเป็นกันเอง ไม่ควรหรูหราเกินไปนัก การให้แสงสว่างในส่วนนี้ควรให้แสงสว่างปานกลาง มีความสว่างทั่วทั้งบริเวณ ไม่ควรเล่นแสงไฟเป็นจุดๆให้มากนัก หาก เป็นไปได้ ควรดึงแสงสว่างจากธรรมชาติเข้ามาใช้ในส่วนนี้ให้มากๆ ก็จะเป็นผลดีทั้งในเรื่องของความประหยัด และยังช่วยให้บรรยากาศโดยรวมดู RELAX สบายๆขึ้นอีกด้วย การเลือกใช้หลอดไฟนั้นอาจเลือกใช้ทั้งหลอดไฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบมีไส้ (INCANDESCENT) ร่วมกับหลอดฟลูออเรสเซนต์ (FLUORESCENT) ไม่ว่าจะใช้ไฟแบบใดก็ตาม สิ่ง ที่ต้องคำนึงถึงก็คือ ระวังการติดตั้งไฟที่จะสะท้อนเข้าตาผู้มารับประทานอาหาร

4.3 RESTAURANT

ภัตตาคารเป็นส่วนจำหน่ายอาหารและเครื่องดื่มเป็นเวลาเฉพาะ โดยภัตตาคารใน โครงการให้บริการอาหารตั้งแต่เวลา 09.00 น. จนถึง 22.00 น. โดยจะให้ความสำคัญกับการ ให้บริการอาหารในมื้อค่ำค่อนข้างมาก ฉะนั้นการให้แสงสว่างในส่วนนี้จึงเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง

การให้แสงไฟในส่วนนี้จะขึ้นกับลักษณะของการออกแบบว่าเป็นภัตตาคารประเภทใด ให้บริการอาหารประเภทใด และมี CONCEPT ในการออกแบบอย่างไร แสงที่ใช้ในภัตตาคารเป็นตัวช่วยเสริมสร้างบรรยากาศ ใช้ในการเน้นจุดที่สำคัญ

การเลือกใช้ไฟในภัตตาคารนิยมหลอดไฟชนิดมีไส้ (INCANDESCENT) เนื่องจากหลอดไฟชนิดนี้ ให้แสงสว่างที่ค่อนข้างนุ่มนวล-เหลือง ซึ่งส่งผลให้เกิดความรู้สึกอบอุ่นเป็นกันเอง และให้ ความรู้สึกหรูหรา มากกว่าหลอดฟลูออเรสเซนต์ การให้แสงสว่างภายในภัตตาคารมักจะใช้แสง หลากๆชนิดปะปนกัน แล้วแต่ลักษณะการออกแบบและประโยชน์ใช้สอย การให้แสงสว่างเฉพาะโต๊ะอาหารให้ความรู้สึกเป็นส่วนตัวได้ นอกจากนี้การติดตั้งวงจรไฟฟ้าแบบพิเศษ เช่น สวิตช์สำหรับหรี่แสงนั้น มีประโยชน์ในการให้แสงสว่างในภัตตาคารเป็นอย่างมาก จะปรับให้สว่างหรือสลัวก็ได้ และการให้แสงจัดในบริเวณที่ต้องการเน้น หรือจุดที่น่าสนใจจะทำให้ภัตตาคารดูสวยงามขึ้น

2.3.5.6 การใช้สีภายในอาคาร

สีต่างๆ มีอิทธิพลอย่างแรงกล้าต่อจิตใจมนุษย์ เป็นเหตุให้เกิดอารมณ์เปลี่ยนแปลงได้ หลายอารมณ์ ทั้งร้อนแรง อบอุ่น และชุ่มชื้น เยือกเย็น กระปรี้กระเปร่า เป็นต้น สำหรับใน ด้านการตกแต่งภายในจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องรู้ถึงจิตวิทยาของสีว่าสีใดให้ความรู้สึกอย่างไร เพราะการใช้สีให้คล้อยตามไปกับหน้าที่ประโยชน์ใช้สอยของสถานที่นั้นๆทำให้การใช้สีมีประสิทธิภาพดีขึ้นและในบางเวลาก็ช่วยแก้ความรู้สึกที่ร้อนอบอ้าว อาจแก้ด้วยสีที่ให้ ความรู้สึกเย็นสบาย ทำให้คลายร้อนไปได้

อันที่จริงแล้วอิทธิพลของสีที่กระทบจิตใจของเราจะรู้สึกไม่เหมือนกันทุกคน ทั้งนี้ เพราะในการตกแต่งภายใน ควรจะคำนึงถึงคุณลักษณะและความรู้สึกในเรื่องสีด้วย เช่น

- สีสามารถสร้างความรู้สึกว่าจะเข้าใกล้หรือห่างออกไป คือ สีอุ่น ดูแล้วรู้สึกเข้าใกล้ตัวแต่ สีเย็นดูแล้วออกห่างจากตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สีบางสีอาจไม่น่าดูเมื่อใช้กับพื้นที่มากๆ แต่เสริมให้น่าดูแก่สีอื่นๆ เมื่อใช้ในพื้นที่เล็กๆ เช่น สีสัมผัสบนพื้นที่สีเขียวเข้ม

- เมื่อใช้สีเข้มจัดคู่กับสีอ่อนจัด จะดูเด่น มีชีวิตชีวากว่าการใช้สีที่มีความเข้มใกล้เคียง กันไว้ด้วยกัน
- ความเด่นของสี จะเกิดขึ้นเมื่อใช้สีต่างกันในเรื่องที่หรือปริมาณไม่เท่ากัน เพราะการใช้ สีแต่ละสีในปริมาณเท่ากันหมด หรือเนื้อที่เท่าๆ กันทั้งหมด จะเกิดความน่าเบื่อหรือ การตัดกันอย่างรุนแรง

จิตวิทยาการใช้สี สีมีปฏิกิริยาต่อความรู้สึกของมนุษย์โดยตรง เช่น

- สีเทา ให้ความรู้สึกเคร่งขรึม สุภาพ ผู้ดี เรียบร้อย เงียบสงัด
- สีดำ ให้ความรู้สึกลึกลับ มืด ทุกข์โศก น่ากลัว ให้ความแข็งแกร่ง มีพลัง
- สีขาว ให้ความรู้สึกสะอาด บริสุทธิ์ ปราศจากมลทิน เปิดเผย
- สีแสด ให้ความรู้สึกตื่นเต้น เร้าใจ สนุก อันตราย เบิกบาน ต้อนรับ รบกวณ ไม่สบาย ใจแทรกอยู่
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกเปรี๊ยะ ร่าเริง ดีใจ มีอำนาจ ชักจูง ความมั่งคั่ง
- สีแดง ให้ความรู้สึกมั่งคั่ง สมบูรณ์ ความสวย ความสุข ต้อร้อน ทำทนาย กระตุ้นความ หวาน ความอบอุ่น กระตือรือร้น ร้อน ดุร้าย แรงกล้า
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสุภาพ ถ่อมตน หนักแน่น เยือกเย็น สุขุม คงสภาพ มีฐานะมั่นคง ศักดิ์ มั่นคง
- สีเขียว ให้ความรู้สึกร่าเริง สดชื่น กระชุ่มกระชวย สุขุม เยือกเย็น สันติ

2.3.5.7 วัสดุที่ใช้ภายในการออกแบบ

การใช้วัสดุตกแต่งภายในห้องของอาคารพักอาศัยตากอากาศและส่วนอื่นๆ ส่วนใหญ่ที่ใช้กันอยู่ก็จะ เป็นวัสดุที่ได้จากธรรมชาติ และจากการประดิษฐ์โดยทั่วไป ไม้ทุกชนิด เช่น ไม้สัก หวาย ไม้ไผ่ ฯลฯ หินก็มีพวก หินอ่อน หินกาบหรือหินทะเล ฯลฯ กระฉก และอื่นๆ ซึ่งความจริงในส่วนของพื้นที่ไม่จำเป็นต้องปูพรมทุกห้อง (นอกจากต้องการความ หรู่หราบและสวยงาม) เพราะยากแก่การทำความสะอาด

ซึ่งการที่จะมาพักผ่อน เปลี่ยนบรรยากาศก็ต้องการ ความสบาย โดยไม่จำเป็นต้องระวังรักษา หรือใช้ โดยอึดอัดไม่สะดวก พื้นส่วนที่เป็นสาธารณะ โดยทั่วไปควรใช้ไม้ หิน หรืออื่นๆ เพราะเหมาะสมกับอากาศและ ดูแล รักษาทำความสะดวกง่ายและคงทนถาวร

1. วัสดุประเภทหิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัสดุประเภทหิน สำหรับผนังภายในและภายนอกของอาคารชุด นับว่าเหมาะสมที่จะกรุด้วยวัสดุประเภทหิน อันได้แก่ หินประเภทเนื้อละเอียด สามารถทนต่อฟ้าอากาศหรือใช้กันผนัง และพื้นที่ใช้งาน สมบุกสมบัน ตลอดจนเนื้อที่ที่คนพลุกพล่าน เพราะหินทนต่อการสัมผัส และทำความสะอาดง่าย และหินยังมีคุณสมบัติที่ให้ความงดงาม ประทับใจ มีค่า หรุหร่า วัสดุ ประเภทหิน แยกชนิดได้ดังต่อไปนี้

- หินอ่อน เป็นหินที่สามารถทนสกปรกได้ดี ทนต่อสารเคมีได้บ้างในบางชนิด ซึ่งจะใช้หิน อ่อนกับผนังภายในเป็นส่วนมาก หินอ่อนให้ลักษณะที่มีคุณค่าในด้านความงามกว่าหิน ประเภทอื่นๆ มีสีให้เลือกหลายสี เช่น ขาว ด า เทา ชมพู เขียว เนื้อ น้ำตาล เป็นต้น หิน ชนิดนี้ทนกับน้ำหนักปานกลาง ทนต่อการขัดสี ไม่เก็บเสียง หรุหร่า และมีผิวหน้าที่ดูสวยงาม ถ้าถูกน้ำมันอาจต่างเป็นดวง มีทั้งแบบด้านและมัน มักใช้ปูพื้นที่ต้องการ ความหรุหร่า
- หินกาบ หินกาบ คือ หินซ้อนกันเป็นชั้นๆ ที่นิยมใช้มีหลายสี คือ สีน้ำตาล ดำ เหลือง ส้ม แดง ม่วง (ราคาแพงที่สุด) หายากแต่ดูไม่ธรรมดา การปูหินกาบ เตรียมพื้นที่ที่จะปู ให้มีผิวขรุขระ เพื่อหินกาบจะได้ติดแน่นกับพื้น ใช้แปรงชุบน้ำตีผนังให้ชุ่มขณะปู ตลอดเวลา ใช้ปูนทรายเป็นตัวเชื่อม เมื่อปูต้องคอยจับแผนหินไปด้วย เพื่อไม่ให้น้ำปูน เกาะที่หินกาบ เมื่อเสร็จ ใช้ฟองน้ำทำความสะอาดและลงแว็กซ์
- หินแกรนิต ส่วนมากใช้กรุผนังหรือพื้นทางเดินของส่วนต่างๆ เนื่องจากเป็นหินแข็งที่สุด เนื้อแน่นและทนทานเมื่อขัดให้ขึ้นเงาจะมีลักษณะคล้ายหินอ่อน และบำรุงรักษาความ สะอาดได้ง่าย
- หินชนวน หินชนวนมีสีต่างๆ ให้เลือกหลายสี ได้แก่ สีฟ้า สีดำ และสีน้ำตาล มีราคาที่ไม่แพงอยู่บ้าง แต่ประหยัดค่าบำรุงรักษาได้ดี
- หินหล่อ ได้แก่ วัสดุประเภทหินผสมกับซีเมนต์ ดูมีค่าน้อยกว่าหินแท้ แต่มีความ งดงามคงทนและบำรุงรักษาง่ายเท่ากับหินแท้

2. วัสดุประเภทดินเผา

วัสดุประเภทดินเผา เช่น อิฐ กระเบื้อง และเซรามิค สามารถใช้กรุพื้นและผนัง ราคา ถูกกว่าหินทนทานดินฟ้าอากาศ ทนการสึกกร่อน บำรุงรักษาง่าย ตลอดจนมีลวดลายให้เลือก ได้มากกว่า

- อิฐ สามารถนำมาใช้ได้โดยธรรมชาติของมัน หรือทาสีทับ สีธรรมชาติมีสีแดง สีแสด สีเหลือง หรือสีเทา ขาว ราคาถูกกว่าหิน คงทนและง่ายต่อการรักษา
- กระเบื้อง เป็นวัสดุที่สามารถปูได้ทั้งพื้นและผนัง ใ้ในทุกห้องตามที่ต้องการ และเหมาะสมกับ สภาพดินฟ้าอากาศ มีหลายขนาดหลายแบบ และหลายสีให้เลือกได้ตามความพอใจ

3. วัสดุประเภทไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นวัสดุที่เหมาะสมกับการตกแต่งภายในที่ต้องการความเป็นธรรมชาติ เพราะหาได้ง่าย ทนต่อสภาพ
ดินฟ้าอากาศ และมีความกลมกลืนกับสภาพแวดล้อม ไม่มีหลายชนิด เช่น

- ไม้อัดสัก เป็นไม้เนื้อปานกลางระหว่างไม้เนื้อแข็งและไม้เนื้ออ่อน ใช้กับงานประณีตได้ดี รวมทั้งมีสี
และลวดลายสวยงามเหมาะสมแก่การทำเครื่องเรือน ในส่วนที่ต้องการความ สวยงามและคงทน การ
นำมาใช้ควรขัดผิวให้เรียบเนียน อาจย้อมสีให้เข้มขึ้นเล็กน้อยก็จะ สวยงาม
- ไม้อัดยาง คือ ไม้สักที่แปรรูปให้เป็นแผ่นบางอัดทับกับไม้เนื้อแข็ง เพื่อให้มีความแข็งแรงไม่บิดงอหรือ
หัก ใช้กรุเครื่องเรือน จะดูแลรักษายากกว่าเครื่องเรือนที่ทำผิวด้วยไม้สัก
- ไม้อัดมะปิ่น เป็นไม้อัดที่มีคุณภาพและราคาปานกลางมีเนื้ออ่อนและทำผิวได้ดีได้โดยไม่ต้องย้อมสี
 - ไม้อัดลมหิน เป็นไม้อัดที่มีลักษณะคล้ายไม้อัดสัก แต่มีลวดลายแปลกกว่า คือไม่เป็น
ระเบียบ เรียบร้อยเหมือนลายของไม้สัก แต่ผลิตน้อยจึงหายาก ราคาไม่แน่นอน มีความคงทนมาก
อาจใช้ปนกับไม้สักได้
 - ไม้สนหรือฉำฉา เป็นไม้เนื้ออ่อน ไม้นิยมใช้ทำเครื่องเรือนมากนั้ แต่มีใช้
ประกอบหรือตกแต่ง บางส่วนของเครื่องเรือนให้ดูสวยงามมากขึ้น ปัจจุบันมีการนำไปใช้ทำเครื่อง
เรือนทั้งตัว ด้วยมีความสวยงาม แต่ไม่ค่อยแข็งแรง จึงใช้กับเครื่องเรือนที่มีขนาดเล็กๆ ไม่รับน้ำหนัก
มากนัก หรือใช้ประกอบบนโครงสร้างไม้เนื้อแข็งแทน ก็จะได้ผลดีเพราะมีความสวยงาม และราคา
ค่อนข้างถูก
- ไม้จำปา เป็นเนื้อไม้สีอ่อน ใช้กับงานประณีต ไม่นิยมย้อมสี
- ไม้ประสานสัก เป็นไม้ชิ้นเล็กที่นำมาติดต่อกันเป็นแผ่น เพื่อทำเครื่องเรือน ไม่ทนทานเท่าไม้สัก แต่
ราคาถูกนอกจากนี้ยังมีผลิตภัณฑ์ที่อัดแปรรูปแล้วใช้เครื่องเรือนได้อีก มีความแข็งแรงเท่า เทียมกับไม้
แต่ราคาถูกกว่า เรียกว่า “ยิปซัมบอร์ด” แต่ต้องมีวัสดุกรุทับผิวหน้า

4. วัสดุจำพวกหวายและไม้สัก

- หวาย เป็นวัสดุที่มีอยู่ตามธรรมชาติในเมืองร้อน เหมาะสมกับการนำมาใช้ตกแต่งอาคาร ประเภท
โรงแรมพักตากอากาศเป็นอย่างยิ่ง เพราะมีความกลมกลืนกับธรรมชาติ ได้ บรรยากาศพื้นถิ่น รวมทั้ง
ราคาถูก สวยงาม น้ำหนักเบา เคลื่อนย้ายได้สะดวก นอกจากนี้ในปัจจุบันเครื่องเรือนที่ทำด้วยหวาย มี
ผลิออกมามากมายหลายแบบ สามารถย้อมด้วยสีฝุ่น หรือทำสีฟันได้ อย่างไรก็ตามก็ยังนิยมใช้สี
ธรรมชาติของหวายอยู่เช่นกัน ข้อเสียของหวาย
 - ไม่ทนทานต่อการกัดของมอดและเชื้อรา ซึ่งเป็นตัวทำลายเนื้อหวาย ซึ่งหวายมี คุณสมบัติคล้ายไม้
คือ เนื้อหวายจะมีสารพวกแป้งและเซลลูโลส แต่สามารถป้องกัน ได้ด้วยการใช้สารเคมีที่เป็นยา
รักษาเนื้อไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- หวายไม่แข็งแรงเท่าไม้ โดยเฉพาะส่วนประกอบที่เป็นหวายเส้นเล็กๆ อาจขาดง่าย ทำความสะอาดยาก มีขอกมมให้ฝุ่นเกาะมาก แต่สามารถเลี้ยงได้ด้วยการทำ เฟอร์นิเจอร์ด้วยหวายเส้นใหญ่
- จะเก่าและผุเร็วหลังจาก 18 เดือน หรือ 2 ปีไปแล้ว หากขาดการดูแลรักษา
- ติดไฟได้ง่าย

5. กระจก

กระจกเป็นวัสดุที่มีความสำคัญต่อการตกแต่งภายในเป็นอย่างมาก เพราะมีความ สวยงามในตัวเอง สามารถใช้ร่วมกับวัสดุอื่นๆ ได้เป็นอย่างดี มีความโปร่งแสง ทนไฟ และ กระจกเงาก็มีความสำคัญในการเพิ่มความโปร่ง โส่ง และมีคุณค่า หูหრა ให้กับสถานที่

กระจกมีหลายแบบ สามารถเลือกใช้ได้ตามความต้องการ เช่น กระจกดูดความร้อนกระจก 2 ชั้น ช่วยกระจายแสง และกรองความร้อน กระจกบานเกล็ด รับลมได้ กระจกมีซ้อติคือ สามารถกันน้ำ ลม ฝนได้ ปลอดภัยจากเชื้อรา และสามารถป้องกันเสียง รับควนได้ แต่มีข้อเสียคือ มีขนาดใหญ่ไม่มาก (ถ้าต้องการขนาดใหญ่พิเศษ ต้องสั่งทำจาก ต่างประเทศ และมีราคาสูงมาก) ยากต่อการขนส่ง ผิวหน้ามักจะเป็นรอยขีดข่วน และฝุ่น เกาะได้ง่าย

6. ผ้าม่าน

ผ้าม่านเป็นวัสดุสำคัญในการตกแต่งภายใน ที่มีความจำเป็นต่อประตู หน้าต่าง และกระจก บางครั้ง อาจนำมาใช้ในลักษณะการปิดกันอื่นๆได้ ผ้าที่นำมาใช้ทำผ้าม่านมี หลายชนิดด้วยกัน เช่น

- ผ้าไหม เป็นผ้าที่มีคุณค่ามาก ให้ความรู้สึกเป็นทางการ สง่างาม เป็นระเบียบ
- ผ้ากำมะหยี่ ให้ความรู้สึกหรูหรา ฟุ่มเฟือย ภูมิฐาน นุ่มนวล มีราคา
- ผ้าฝ้าย ให้ความรู้สึกเป็นกันเอง
- ผ้าป่าน ให้ความรู้สึกเบา โปร่งสบาย
- ผ้าลูกไม้ ให้ความรู้สึกนุ่มนวล โรแมนติก
- ม่านไม้ไผ่ ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ โปร่งแสง

ประโยชน์ของผ้าม่านมีหลายอย่าง คือ ช่วยกรองแสงให้ลดความจ้าลง ควบคุมความ สว่างได้ตาม ต้องการ ช่วยลดความร้อนจากอุณหภูมิของแสงแดด ทำให้เครื่องปรับอากาศ ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งช่วยกันฝุ่น ป้องกันเสียงสะท้อน สร้างบรรยากาศใน การตกแต่งและบังสายตาได้เป็นอย่างดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

พฤติกรรมการใช้งานและพื้นที่ที่ต้องการ

3.1 พฤติกรรมผู้รับบริการ

3.1.1 การศึกษาพฤติกรรมภายในส่วน ต้อนรับ & ล็อบบี้

ผู้เข้ารับบริการภายใน ล็อบบี้ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1. แยกที่ใช้บริการภายในรีสอร์ท

หน้าที่ : เป็นแขกของรีสอร์ท

บทบาท : ปฏิบัติตามกฎหมายที่รีสอร์ทวางไว้

กิจกรรม :

- แยกจะลงจากรถตรงเข้าไปประตูทางเข้าใหญ่เข้านั่งพักภายในล็อบบี้ สักครู่แล้ว จึงจะตรงไปลงทะเบียนเข้าพักที่ตรงเคาน์เตอร์อีกแบบคือตรงเข้าลงทะเบียนเลย รับกุญแจจากพนักงาน ลงทะเบียนแล้วขึ้นไปยังห้องพักเลย เพื่อพักผ่อนชำระ ร่างกาย
- สำหรับแขกที่มากันหลายคน แยกคนหนึ่งจะทำหน้าที่ลงทะเบียนเข้าพักที่ เคาน์เตอร์สำหรับคนอื่นจะพักบริเวณ ล็อบบี้ ดังนั้นเก้าอี้บริเวณล็อบบี้ จึงควร เหมาะสมกับการพักผ่อนอย่างแท้จริง
- แยกทั้งหมดจะตรงขึ้นห้องพัก แยกบางคนอาจมาเป็นกลุ่มจึงอาจใช้บริการ ร้านอาหาร หรือ ร้านกาแฟเพื่อพูดคุยก่อนขึ้นห้องพัก

2. บุคคลภายนอกที่เข้ามาใช้บริการภายในของรีสอร์ท

หน้าที่ : เป็นแขกที่เข้ามาใช้บริการของรีสอร์ท

บทบาท :

- เข้ามาในบริเวณ ล็อบบี้, ร้านอาหาร, ร้านกาแฟ หรือคิด้ส์คลับ
- ปฏิบัติตามกฎหมายของรีสอร์ท

กิจกรรม :

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- บุคคลภายนอกที่เข้ามาพักรอในบริเวณ ล็อบบี้ เพื่อรอพบปะพูดคุยกับแขกในรีสอร์ท หลังจากได้ติดต่อกับแขกที่มาพักผ่านโอเปอร์เรเตอร์แล้ว
- บุคคลภายนอกสามารถมาใช้บริการนั่งพัก ในส่วนของ คอฟฟี่ช็อป ร้านอาหารและ คิคส์คลับ หน้าได้ บุคคลภายนอกสามารถมาใช้บริการห้องจัดกิจกรรมของรีสอร์ทได้
- บุคคลภายนอกสามารถเข้ามาติดต่อที่ล็อบบี้เพื่อเข้าใช้บริการสวนสนุกด้านในโครงการ โดยเข้าสู่สวนสนุกโดยรถรางที่บริเวณส่วนต้อนรับ

3.1.2 การศึกษาพฤติกรรมภายในส่วนร้านอาหาร

ผู้เข้ารับบริการจะเป็นกลุ่มของแขกที่มาพักภายในรีสอร์ท เข้ามาใช้บริการเป็นกลุ่มเล็กๆหรือบุคคลทั่วไป

หน้าที่ : เข้ามารับประทานอาหาร

บทบาท :

- แต่งกายสุภาพ
- เข้ามาเลือกที่นั่ง
- หยิบเมนูสั่งเครื่องดื่มและอาหารกับพนักงานบริการ
- รับประทานอาหาร
- สนทนา
- จ่ายค่าบริการ

พฤติกรรม :

- เข้าในห้องอาหาร อาจจะมีการนั่งรอ ในบริเวณพื้นที่ที่จัดให้
- เมื่อเข้าไปในร้านอาหาร พนักงานจะพาไปนั่งโต๊ะตามจำนวนคน
- สั่งเครื่องดื่มและ สั่งอาหารรับประทาน ตามลำดับจากพนักงานบริการ
- เมื่อจะดื่มหรือรับประทานเสร็จ เรียกพนักงานให้เช็คบิล
- จ่ายค่าเครื่องดื่มหรือ เชื้อนซื้อไว้เพื่อนำไปหักจ่ายตอน check out

3.1.3 การศึกษาพฤติกรรมภายในส่วน คอฟฟี่ช็อป

หน้าที่ : เข้ามารับบริการเครื่องดื่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทบาท :

- แต่งกายสุภาพ
- นั่งพูดคุยกันอย่างสุภาพ ไม่ส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่น

พฤติกรรม :

- เข้ามาในบริเวณ คอฟฟี่ช็อป
- สั่งเครื่องดื่มหรืออาหารบริเวณเคาน์เตอร์
- สนทนา พุดคุย
- เมื่อจะดื่มหรือรับประทานเสร็จ เรียกพนักงานให้เช็คบิล
- จ่ายค่าเครื่องดื่ม
- ถ้าหากเป็นผู้เข้าพักให้เซ็นชื่อไว้เพื่อนำไปหักจ่ายตอน check out

3.1.4 การศึกษาพฤติกรรมภายในส่วนสปา

ผู้ที่เข้าใช้บริการสปาความงาม

หน้าที่ : เข้ามาใช้บริการด้านสปาความงาม

บทบาท :

- เข้ามารับการบำบัดในเรื่องของสุขภาพ
- ติดต่อประสานงานกับประชาสัมพันธ์
- เลือกโปรแกรมทรีสมেন্ট

พฤติกรรม :

- เมื่อเข้ามาที่โถงทางเข้า ไปเลือกโปรแกรมและลงทะเบียนที่เคาน์เตอร์
- เปลี่ยนรองเท้าเป็นรองเท้าผ้าที่ทางสปาเตรียมไว้ให้
- เปลี่ยนเสื้อผ้าในห้องล็อกเกอร์ เพื่อไปอาบน้ำ
- เข้าไปใช้บริการด้านต่างๆ
- กลับเข้ามาเพื่อเปลี่ยนเสื้อผ้าในห้องล็อกเกอร์ แล้วเปลี่ยนรองเท้า
- นำถุงเท้าไปคืน

3.2 พฤติกรรมของผู้ให้บริการ

3.2.1 การศึกษาพฤติกรรมภายในส่วนต้อนรับ&ลิโอบบี้ เปิดบริการ 24 ชั่วโมง

แบ่งหน้าที่ของหน่วยงานดังนี้

1. แผนกทะเบียน (Registration)

หน้าที่ : ลงทะเบียนการเข้าพักของแขก Check in-Check out

บทบาท :

- ประจำเคาน์เตอร์ต้อนรับ
- ทำการลงทะเบียนการเข้าพักของแขกแต่ละคน
- ถ้าแขกไม่ได้จองห้องไว้ล่วงหน้า จะเป็นผู้จัดหาห้องพักให้แขก
- บันทึกสถิติการเข้าพัก
- เก็บรักษากุญแจห้องพัก
- ต้อนรับแขก

พฤติกรรม :

- เมื่อแขกแสดงความจำนงจะขอเข้าพักในรีสอร์ท จะมาติดต่อที่เคาน์เตอร์ตรง บริเวณแผนกลงทะเบียน พนักงานจะกล่าวต้อนรับและถามแขกว่าจองห้องพักไว้หรือเปล่า ถ้าไม่ได้จองก็จะตรวจสอบดูใน Room rack โดยจะดูว่าแขกมากี่คน ก็จะจัดห้องให้ไปตามนั้นหรือแขกที่ยื่นความจำนงว่าต้องการห้องชนิดใด
- ทำการ Check in ให้แขกโดยแขกจะเขียนชื่อที่อยู่ลงในใบกรอกเรียกว่าบัตรจดนามผู้พักซึ่งในใบนี้จะกำหนดวันและเวลาเข้าพัก ระยะเวลาและการเบิกพักใน เวลาใด วันใด
- เมื่อแขกเซ็นชื่อ ที่อยู่แล้ว พนักงานจะขอใบสำคัญ เช่นพาสปอร์ต หรือบัตร ประชาชน เพื่อการเช็คดูให้ถูกต้อง หยิบกุญแจให้แขก
- สำหรับกรณีที่แขกจองห้องพักไว้แล้ว พนักงานจะถามชื่อ นามสกุลเพื่อเช็คกับ บัตรจองห้องของทางรีสอร์ท จากนั้นให้บัตรจดนามผู้เข้าพักแก่แขกเพื่อจดข้อความ
- เมื่อเสร็จแล้วก็ส่งมอบกุญแจห้องพักแล้วบอกเส้นทางไปห้องพัก
- เมื่อพนักงาน Check in เรียบร้อยแล้วจะนำไปบันทึกลงสมุดลงทะเบียนของรีสอร์ท (การบันทึกนี้เป็นการทาสถิติเพื่อไปเช็คกับกองตรวจคนเข้าเมือง)
- จากนั้นออกบิลห้องพักแขกและนำไปส่งให้แคชเชียร์ เพื่อคิดจำนวนอีกที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ทำการลงรายงานประจำวัน ว่าวันนั้นมีแขกเข้าพักเป็นจำนวนเท่าไร
- โทรศัพท์ไปทางแผนกแม่บ้านว่าแขกเข้าพักห้องไหน จะได้เตรียมห้องและของ ตกแต่งให้พร้อม
- ในการที่แขกจะย้ายห้องทางการเช็คว่าห้องไหนว่างจากนั้นรับกุญแจเก่าคืน ให้กุญแจใหม่แก่แขก และป้อนข้อมูลใหม่เข้าคอมพิวเตอร์ จากนั้นแจ้งไปยัง แคชเชียร์และแผนกแม่บ้านแผนกโอเปอเรเตอร์ จะทำการต่อสายโทรศัพท์เข้า กับเครื่องใช้ในห้องพักใหม่
- ทำการตอบข้อซักถามและคอยต้อนรับแขก
- เมื่อแขกจะกลับทำการ Check out แขกจะคืนกุญแจมาใส่ใน key drop ที่เคาน์เตอร์ พนักงานก็จะนำไปใส่ในช่อง key rack ตามเดิม เมื่อแขกกลับมาก็จะ มาขอกุญแจคืนได้

2. ประชาสัมพันธ์ (Information)

หน้าที่ : ให้ข่าวสารและตอบคำถามแขก

บทบาท :

- ต้อนรับแขกผู้มาเข้าใช้บริการในรีสอร์ท
- ตอบข้อซักถามและให้คำแนะนำแก่แขก
- ให้เอกสารแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว

พฤติกรรม :

- เมื่อแขกมีข้อข้องใจเกี่ยวกับรายละเอียดของสถานที่ต่างๆ ในโรงแรมหรืออย่างอื่น เจ้าหน้าที่ประชาสัมพันธ์จะคอยดูแลตอบข้อซักถามนั้น
- ในกรณีที่บุคคลต้องการเข้าพบกับแขกที่พักในรีสอร์ท แต่ไม่ทราบว่าพักห้องไหน ก็ให้แจ้งชื่อนามสกุล ของแขกแก่พนักงาน ทางพนักงานก็จะสามารถตรวจเช็คจากเคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์ ซึ่งจะใส่ชื่อแขกเรียงตามตัวอักษรและหมายเลข ห้อง เพื่อสะดวกในการค้นหา
- สำหรับกรณีที่มีการใช้ห้องจัดเลี้ยง แขกอาจจะมาขอรายละเอียดจาก ประชาสัมพันธ์ ด้วย ต้องมีการดสาหรับแจกให้แขก
- สำหรับแขกที่ต้องการไปเที่ยวตามลาพังเมื่อถึง เวลาจะกลับรีสอร์ทแขกจะนำการ์ดนี้ส่งให้แท็กซี่ (ส่วนประชาสัมพันธ์ จะทำ งานร่วมกับ Guest relation แต่ต่างกันตรงที่ guest relation จะไม่นั่งประจำที่ เหมือน ประชาสัมพันธ์)

3. ฝ่ายไปรษณีย์และโทรเลข (Mail & Telex)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าที่ : บริการด้านไปรษณีย์และโทรเลข

บทบาท :

- รับไปรษณีย์โทรเลขหรือเทเล็กซ์จากแขกผู้เข้ามาใช้บริการโรงแรม และรวบรวม จัดหมายทั้งรับและส่ง
- แยกจดหมายตามรายชื่อแล้วนำไปเสียบไว้ที่ Key rack ตรงบริเวณลงทะเบียน
- ในการส่งเทเล็กซ์ก็ทำในลักษณะเดียวกัน เพียงแต่พนักงานจะส่งข้อความที่แขก ต้องการส่งไปยังห้องเทเล็กซ์เพื่อทำการพิมพ์เทเล็กซ์ และรับข้อความที่ส่งมาโดย เทเล็กซ์ให้กับแขกทางช่อง key rack และพนักงานฝ่ายลงทะเบียนจะมาส่ง ให้กับแขกมากับกุญแจไป

4. พนักงานการเงิน (Front Cashier)

หน้าที่ : เก็บค่าบริการต่างๆ ของแขกที่เข้ามาพักในโรงแรม

บทบาท :

- รับบิลจากแผนกทะเบียนมาจัดเก็บเข้าแฟ้ม
- คิดเงินค่าห้องพักของแขก ขณะที่แขกยังเข้าพักในโรงแรม
- เช็กไปตามแผนกต่างๆ ว่าแขกได้เข้าไปใช้บริการอะไรบ้าง เป็นจำนวนเงิน เท่าไหร่
- Check out ให้แขก

พฤติกรรม :

- รับบิลห้องพักแขกจากฝ่ายทะเบียน (เมื่อแขก Check in แล้ว เจ้าหน้าที่ฝ่าย ทะเบียนจะออกบิลห้องพักมาให้ฝ่ายแคชเชียร์) โดยนำมาเข้าแฟ้ม แล้วมา เรียงลำดับรายชื่อ แบ่งตามปีกของอาคาร
 - พนักงานแคชเชียร์จะนำบิลดังกล่าวของทุกห้องเข้าเครื่องทุกวัน (ตัวเลขจะไป ปรากฏบนบิลตราบิตที่แขกยังพักอยู่ในโรงแรมเป็นการคิดเงินค่าห้องพักแขก ประจำวัน)
 - เมื่อแขกมา Check out พนักงานแคชเชียร์จะโทรศัพท์ไปถามแผนกแม่บ้าน ร้านคอฟฟี่ช็อป และ ประชาสัมพันธ์ เพื่อเช็คว่ามีการสั่งอาหารและเครื่องดื่ม หรือโทรศัพท์กี่ครั้ง แล้วนำบิลฝ่ายทะเบียนออกให้หน้าเข้าเครื่อง รวมจำนวนเงิน ค่าใช้จ่ายของแขก
 - รับเงินค่าบริการจากแขก
 - เช็ดยอดเงินที่ได้รับลงไปยังแผนกบัญชี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ส่วนพนักงานบริการสัมภาระ (Bell Captain)

หน้าที่ : ให้ความสะดวกแก่ลูกค้า และ ควบคุมการทำงานของพนักงานขนสัมภาระ

บทบาท :

- หัวหน้าพนักงานยกกระเป๋า จะเป็นผู้ดูแลการทำงานของ พนักงานยกกระเป๋า ให้มีประสิทธิภาพและในกรณีที่แขกมาเป็นจำนวนมาก
- หัวหน้าพนักงานยกกระเป๋าจะเป็นผู้ช่วยเหลือพนักงานยกกระเป๋าด้วย

พฤติกรรม :

- นั่งทำงานอยู่บริเวณเคาน์เตอร์
- คุมการทำงานของ พนักงานยกกระเป๋าอีกทีหนึ่ง
- กรณีแขก check out แล้วแต่มีธุระข้างนอกก็จะฝากกระเป๋าไว้บริเวณนี้ โดย พนักงานจะทำการออกตัวจดลักษณะกระเป๋าให้แขกตรวจดูชื่อรายละเอียด เกี่ยวกับการ check out จากนั้นนำกระเป๋าไปเก็บใน baggage handling

3.2.2 การศึกษาพฤติกรรมภายในส่วน ร้านอาหาร

เปิดบริการ เวลา 07.00 น. – 22.00 น. แบ่งการทำงานเป็น 2 ผลัด ผลัดที่ 1 6.30 น. – 13.00 น. ผลัดที่ 2 13.00 น. -22.30 น.

1. ผู้จัดการ (Manager Restaurant)

หน้าที่ : ดูแลงานบริการให้เป็นที่พอใจของลูกค้าและผู้บริหารและควบคุมดูแล

บทบาท :

- รับคำสั่งจากฝ่ายบริหารมาดำเนินการ และประสานงานกับพนักงานในความ
- รับผิดชอบ ตรวจสอบตราดูแลความเรียบร้อยภายในร้านอาหาร
- ให้คำแนะนำแก้ไข ปรับปรุงบริการอยู่เสมอ

พฤติกรรม :

- คอยต้อนรับและแนะนำแขก
- ให้คำแนะนำด้านปรับปรุงแก่พนักงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- แก้ไขปัญหาอันเกิดจากการบริการและปัญหาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง
- ควบคุมรายได้ของร้านอาหาร

2. ผู้ดูแลความเรียบร้อย (Supervisor)

หน้าที่ : ช่วยดูแลการปฏิบัติงานของพนักงาน

บทบาท :

- รับคำสั่งจากผู้จัดการและทำหน้าที่แทน และรับผิดชอบอย่างเคร่งครัด
- ตรวจสอบเช็คของรับจ่ายของแต่ละวัน
- ดูแลต้อนรับแขก และความเรียบร้อยภายใน ร้านอาหาร
- พฤติกรรม :
- ให้การต้อนรับแขกที่มาใช้บริการ
- ประสานงานกับร้านอาหาร
- นำบิลมาให้แขกเมื่อเรียกเก็บเงิน

3. พนักงานการเงิน (Cashier)

หน้าที่ : ทำบัญชีรายรับและเช็คยอดการรับบริการของแขก

บทบาท :

- รับเงินจากแขก
- คัดค่าอาหารที่แขกสั่งแต่ละโต๊ะ
- ทำบัญชีรายวันเสนอผู้จัดการ

พฤติกรรม :

- บริการจะนาใบสั่งเครื่องดื่มมาเสียบที่โต๊ะแขกเชียร์
- เมื่อคิดเงินแขกเชียร์จะหยิบเอาคาสั่งรายการอาหารมารวมยอดค่าเครื่องดื่ม แล้วลงบิลให้

บริการไปเก็บเงินและทอนเงิน

- รวมยอดใบเสร็จ
- ทำบัญชีรวมยอดเงินแต่ละวันเสนอ ผู้จัดการแผนกบัญชี
-

4. พนักงานบริการ (Waiter)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าที่ : บริการเสิร์ฟอาหารและจดยรายการสั่งอาหาร

บทบาท :

- รับคำสั่งจากแขกไปแจ้งพ่อครัว
- เสิร์ฟอาหารตามสั่ง
- นำบิลไปเก็บเงินจากแขกผู้มาใช้บริการ

พฤติกรรม :

- ช่วยกันจัดโต๊ะ โดยบุผ้าปูโต๊ะ จัดช้อนส้อม แก้วน้ำ จาน ชาม ถ้วย และเชิงเทียน แผ่นรองจานให้อยู่ในภาพเรียบร้อยพร้อมจะใช้ได้ทันที
 - เมื่อแขกเข้ามาคอยบริการกล่าวทักทาย
 - พาแขกไปนั่งโต๊ะที่ว่างอยู่ ตามจำนวนแขก และเลื่อนเก้าอี้ให้แขก
 - จดยรายการเครื่องดื่มที่แขกสั่งเป็น 2 ชุด ให้พ่อครัว 1 ชุด และแคชเชียร์ 1 ชุด
 - รับอาหารจากครัวไปเสิร์ฟให้แขก
 - คอยดูแลหากแขกต้องการสั่งอาหารเพิ่มหรือต้องการสิ่งใดเพิ่ม โดยให้บริการอย่างสุภาพ
- ตลอดเวลา
- เก็บโต๊ะเมื่อแขกรับประทานอาหารเรียบร้อยแล้ว ส่งไปยังครัวแล้วถามแขก ว่า ต้องการอะไรเพิ่มเติมอีก
 - หลังอาหารเสนอรายการของหวาน
 - นำบิลจากแคชเชียร์มาเก็บเงินเมื่อแขกใช้บริการแล้ว
 - ถ้าเป็นแขกที่พักในรีสอร์ทให้แขกเซ็นชื่อและหมายเลขห้อง เพื่อจ่ายตอน Check out ที่เคาน์เตอร์ต้อนรับ

5. พนักงานเก็บภาชนะ (Bus boy)

หน้าที่ : เก็บภาชนะเมื่อแขกใช้บริการเสร็จแล้ว

บทบาท :

- รับคำสั่ง กាប់ตัน
- เก็บภาชนะที่ใช้แล้วไปยังส่วนเช็ดล้าง

พฤติกรรม :

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เก็บจาน แก้ว อุปกรณ์ต่างๆ ไปยังส่วนล้างด้วยความระมัดระวัง
- จัดเก็บภาชนะใส่อาหารที่ทำความสะอาดแล้วในส่วนที่ถูกต้อง
- หลังเก็บภาชนะแล้ว จัดโต๊ะให้พร้อมบริการครั้งต่อไป

3.2.3 การศึกษาพฤติกรรมภายในส่วนคอฟฟี่ช้อป บริการอาหารว่างและเครื่องดื่ม เปิดบริการ เวลา 09.00 น. – 22.00 น. แบ่งการทำงานเป็น 2 ผลัด ผลัดที่ 1 9.00 น. – 13.00 น. ผลัดที่ 2 13.00 น. -22.00 น.

1. บาติستا (Batista)

หน้าที่ : ชงเครื่องดื่มและรับผิดชอบประจำบาร์

บทบาท :

- คอยรับบริการจากพนักงานบริการ
- ชงเครื่องดื่มตามกรรมวิธี
- เช็คปริมาณของเครื่องดื่มในบาร์และคอยรายงานผู้จัดการ เมื่อต้องการสั่งของ เพิ่ม

พฤติกรรม :

- พนักงานบริการนำใบสั่งเครื่องดื่มมาเสียบไว้
- เตรียมเครื่องดื่มตามรายการ
- วางเครื่องดื่มที่เตรียมเรียบร้อยไว้บนเคาน์เตอร์ พนักงานจะนำมาเสิร์ฟ 1 ใบ เพื่อเก็บไว้ที่แคชเชียร์

2. พนักงานบริการ (Waiter)

หน้าที่ : ให้บริการแก่แขกที่มานั่งในคอฟฟี่ช้อป

บทบาท : ให้บริการแก่ลูกค้าและดูแลความเรียบร้อยภายในร้านทั้งหมด

พฤติกรรม :

- คอยยืนอยู่ในบริเวณบาร์ เพื่อแขกจะได้สั่งบริการอย่างสะดวก
- นำรายการอาหารและเครื่องดื่มไปยังเคาน์เตอร์ผสมเครื่องดื่ม
- นำเครื่องดื่มไปเสิร์ฟให้แขก และคิดเงินเมื่อแขกจะกลับ

3. พนักงานการเงิน (Cashier)

หน้าที่ : ทำบัญชีรายรับและเช็คยอดการรับบริการของแขก

บทบาท :

- เช็คยอดเงินแต่ละโต๊ะ
- รับเงินเข้าบัญชี ทอนเงิน
- ทำบัญชีแต่ละวันเสนอฝ่ายบัญชีของรีสอร์ท

พฤติกรรม :

- นั่งบริเวณเคาน์เตอร์แคชเชียร์
- รับรายการจากพนักงาน
- นำบิลจากแคชเชียร์มาเก็บเงินเมื่อแขกใช้บริการแล้ว
- คิดเงิน เก็บเงิน ทอนเงิน และทำบัญชี
- ถ้าเป็นแขกที่พักในรีสอร์ทให้แขกเซ็นชื่อและหมายเลขห้อง เพื่อจ่ายตอน Check out ที่

เคาน์เตอร์ต้อนรับ

- ทำบัญชีรวมยอดเงินแต่ละวันเสนอแผนกบัญชี

3.2.4. การศึกษาพฤติกรรมภายในส่วน สปา

1. ผู้จัดการสปา (Spa Manager)

หน้าที่ : ดูแลงานบริการให้เป็นที่พอใจของลูกค้าและผู้บริหารและควบคุมดูแล

บทบาท :

- รับคำสั่งจากฝ่ายบริหารและมาประสานงานกับพนักงาน
- ตรวจสอบตราดูแลความเรียบร้อย
- ให้คำแนะนำแก้ไขปรับปรุงการบริการอยู่เสมอ
- พฤติกรรม :
- ค่อยต้อนรับและแนะนำแขก
- ดูแลความเรียบร้อยภายใน

2. พนักงานต้อนรับ (Spa Receptionist)

หน้าที่ : ต้อนรับและให้คำแนะนำกับแขกที่เข้ามาใช้บริการในสปา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทบาท :

- ประจำอยู่ที่เคาน์เตอร์ต้อนรับ
- ทำการลงทะเบียนของแขกที่มาใช้บริการ
- เตรียมน้ำมาเสิร์ฟให้แขก
- ให้คำแนะนำและข้อมูลแก่แขกเรื่องสปา
- ดูแลเรื่องการเงินภายในสปา

พฤติกรรม :

- เมื่อแขกเข้ามาเพื่อรับบริการจะต้อนรับแขกด้วยการกล่าวทักทายและเสิร์ฟน้ำ
- ตรวจสอบข้อมูลประวัติของแขกและแนะนำโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับแขกคนนั้น จากคอมพิวเตอร์ แล้วติดต่อไปยังพนักงานบำบัดภายในสปา
- เชิญแขกเข้าไปใช้บริการภายใน
- เมื่อแขกใช้บริการแล้วให้แขกเซ็นชื่อและหมายเลขห้อง เพื่อจ่ายตอน Check out ที่เคาน์เตอร์ต้อนรับ

3. พนักงานนวด (Massage)

หน้าที่ : ให้บริการนวด

บทบาท :

- ประจำอยู่แผนกนวด
- ทำความสะอาดเท้าให้แขก
- คอยให้บริการนวด
- หากมีการนวดน้ำมัน ต้องเตรียมน้ำมัน
- เสิร์ฟน้ำหลังจากนวดเสร็จ

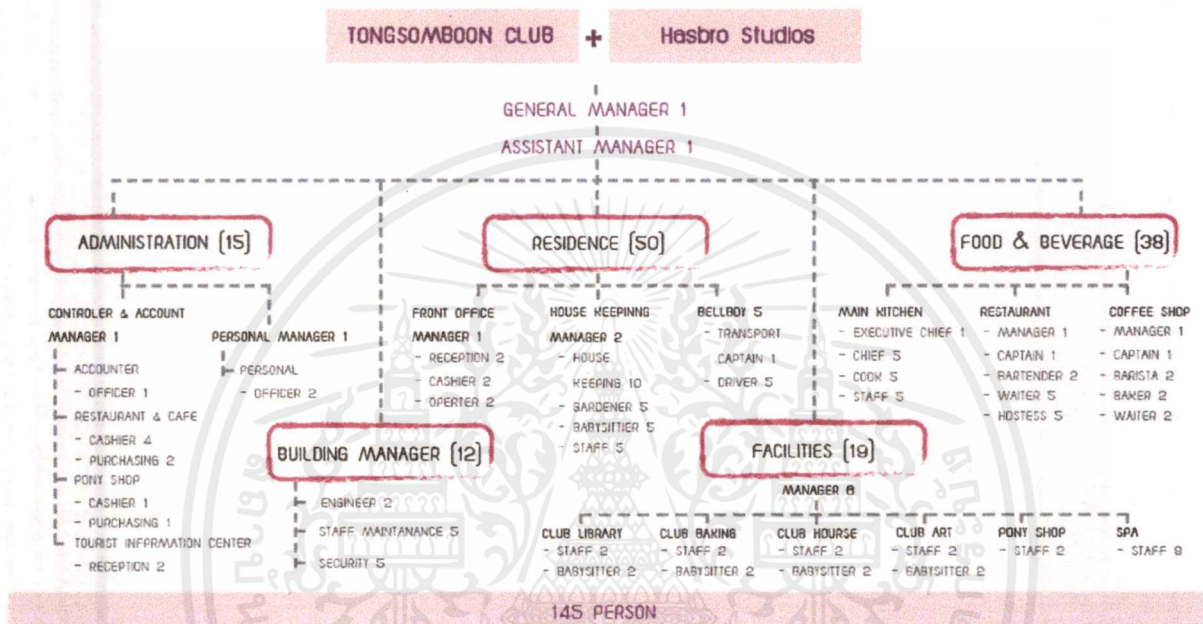
พฤติกรรม :

- เมื่อแขกพร้อมที่จะรับบริการนวด พนักงานจะทำการเช็ด-ล้างเท้าให้แขกโดยให้ แขกนั่งบนเก้าอี้ โกลั๊กันจะวางอ่างใส่น้ำ (1 ใบ สำหรับแขก 1 คน) และอุปกรณ์ ในการทำความสะอาดรวมทั้งผ้าขนหนูสำหรับเช็ดเท้าพนักงานจะย่อตัวลงไปทำความสะอาดเท้าและเล็บเท้าให้กับแขก

○ หลังจากนั้นพนักงานก็จะพาแขกไปนวดยังเบาะนวด
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สำหรับแขกที่ต้องการนวดน้ำมัน พนักงานต้องไปเตรียมน้ำมัน (จึงควรมี เคนเตอร์วางของ อยู่ใกล้กัน) แล้วนำมานวดให้แขก
- พาแขกไปล้างตัว และเตรียมเสิร์ฟน้ำให้กับแขก

3.3 การบริหารทรัพยากร

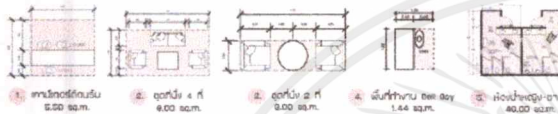


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 พื้นที่ที่ต้องการ

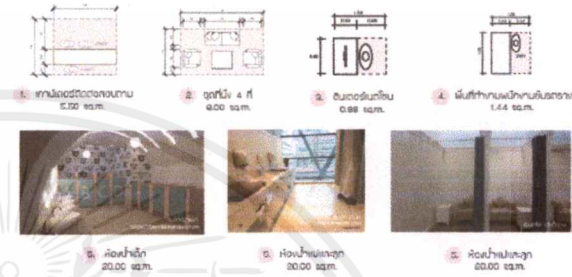
1. LOBBY

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQ.	REF.
1. เคาน์เตอร์ต้อนรับ	5.50	1	5.50	Standard Hotel
2. พื้นที่พักคอย				
- ชุดที่นั่ง 4 ที่	9.00	2	18.00	Human D.
- ชุดที่นั่ง 2 ที่	3.00	2	6.00	Human D.
3. เคาน์เตอร์ Welcome Drink	1.44	1	1.44	Standard Hotel
4. พื้นที่ทำงาน Hot key	1.44	1	1.44	Standard Hotel
5. ห้องน้ำ				
- ห้องน้ำชาย (อีก 1ห้อง)	20.00	1/max5	20.00	Neufert
- ห้องน้ำหญิง (อีก 1ห้อง)	20.00	1/max5	20.00	Neufert
- ห้องน้ำเด็ก	20.00	1/max10	20.00	Case study
- ห้องน้ำพิเศษ	20.00	1/max6	20.00	Case study
TOTAL			112.98	
CIRCULATION 30%			39.714	
LOBBY (MIN.)		✓	148.00	300.00



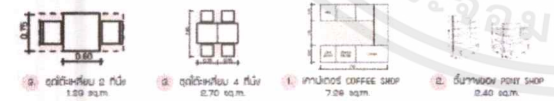
2. TOURIST INFORMATION CENTER

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQ.	REF.
1. เคาน์เตอร์ติดต่อสอบถาม	5.50	1	5.50	Standard Hotel
2. พื้นที่พักคอย				
- ชุดที่นั่ง 4 ที่	9.00	2	18.00	Human D.
3. ชั้นต้อนรับเอนโอบ	0.88	3	2.64	Case study
4. พื้นที่ทำงานพนักงาน อำนวยการ	1.44	1	1.44	Standard Hotel
TOTAL			27.58	
CIRCULATION 30%			8.27	
TOURIST INFORMATION CENTER (MIN.)		✓	35.85	100.00



3. RESTAURANT (250 PERSON)

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQ.	REF.
1. เคาน์เตอร์ต้อนรับและจ่ายเงิน	3.00	1	3.00	Case Study
2. พื้นที่พักคอย	0.25	10	2.50	Case Study
3. พื้นที่นั่ง				
- ชุดโต๊ะเหลี่ยม 2 ที่นั่ง	1.23	25	30.75	Standard Hotel
- ชุดโต๊ะเหลี่ยม 4 ที่นั่ง	2.70	50	135	Standard Hotel
4. เคาน์เตอร์บริการ	0.35	2	0.70	Case Study
5. พื้นที่ครัว (30x ของพื้นที่นั่ง)	30.00	1	30.00	Case Study
6. ห้องเก็บของ (25x ของครัว)	7.50	1	7.50	Case Study
7. พื้นที่ขยะ (5x ของครัว)	1.50	1	1.50	Case Study
8. พื้นที่เก็บ/ล้างจาน (5x ของส่วนอาหาร)	8.00	1	8.00	Case Study
9. ห้องน้ำ				
- ห้องน้ำชาย (อีก 4ห้อง)	40.00	1/max10	40.00	Neufert
- ห้องน้ำหญิง (7ห้อง)	40.00	1/max10	40.00	Neufert
TOTAL			299.00	
CIRCULATION 30%			89.70	
RESTAURANT (MIN.)		✓	388.70	400.00



4. COFFEE SHOP (50 PERSON)

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQ.	REF.
1. เคาน์เตอร์จ่ายตังและบาร์	7.28	1	7.28	Standard Hotel
2. พื้นที่พักคอย	0.25	5	1.25	Case Study
3. พื้นที่นั่ง				
- ชุดโต๊ะ 2 ที่นั่ง	2.00	9	18.00	Neufert
- ชุดโต๊ะ 4 ที่นั่ง	4.00	8	32.00	Neufert
4. เคาน์เตอร์บริการ	0.35	1	0.35	Case Study
5. ครัวแบบ (30x ของพื้นที่นั่ง)	15.00	1	15.00	Case Study
6. ห้องเก็บของ (25x ของครัว)	3.75	1	3.75	Case Study
TOTAL			77.64	
CIRCULATION 30%			23.30	
COFFEE SHOP (MIN.)			101.00	

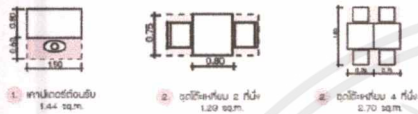
5. PONY SHOP

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQ.	REF.
1. เคาน์เตอร์ต้อนรับและจ่ายเงิน	3.00	1	3.00	Case Study
2. ชั้นวางรองเท้า	2.40	4	9.60	Case Study
3. ชั้นวางกระเป๋า	1.60	2	3.20	Case Study
4. ห้องเก็บของ	4.00	1	4.00	Case Study
TOTAL			20.00	
CIRCULATION 30%			6.00	
PONY SHOP (MIN.)			26.00	
COFFEE SHOP & PONY SHOP (MIN.)		✓	127.00	420.00

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

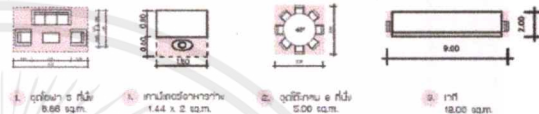
6. PRIVATE DINING AND BREAKFAST (150 PERSON)
80% OF GUEST

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQ.	REF.
1. คาเฟ่/อาหารเช้า	1.44	1	1.44	Case Study
2. พื้นที่นั่ง				
- ชุดโต๊ะเก้าอี้ 2 ที่นั่ง	1.23	15	18.45	Standard Hotel
- ชุดโต๊ะเก้าอี้ 4 ที่นั่ง	2.70	30	81.00	Standard Hotel
3. ส่วนบุฟเฟต์	50.00	1	50.00	Standard Hotel
4. บาร์/เครื่องดื่ม	28.00	1	28.00	Case Study
5. ห้องเก็บของ (25% ของที่นั่ง)	7.00	1	7.00	Case Study
6. พื้นที่เก็บของ (5% ของที่นั่ง)	1.40	1	1.40	Case Study
7. พื้นที่เก็บ/ล้างจาน (5% ของส่วนร้านอาหาร)	4.60	1	4.60	Case Study
8. ห้องน้ำ				
- ห้องน้ำชาย (สี่ที่)	40.00	1/max10	40.00	Neufert
- ห้องน้ำหญิง (สี่ที่)	40.00	1/max10	40.00	Neufert
TOTAL			271.85	
CIRCULATION 30%			81.56	
PRIVATE DINING AND BREAKFAST (MIN.)			353.41	400.00



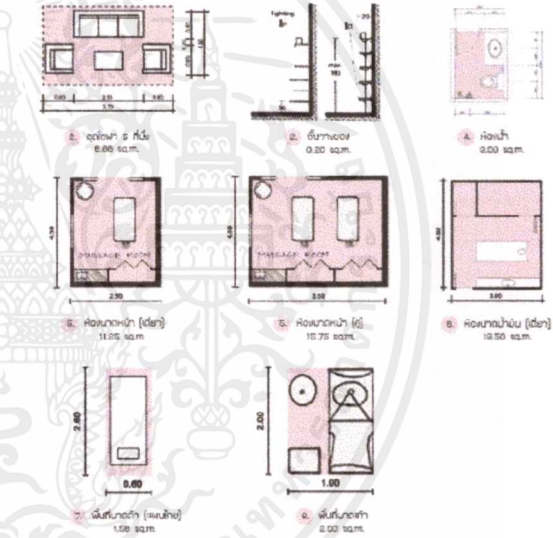
7. EVENT HALL (150 PERSON)

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQ.	REF.
1. โถงพักผ่อน				
- คาเฟ่เครื่องดื่ม	3.00	1	3.00	Case Study
- ชุดโต๊ะ 5 ที่นั่ง	8.88	4	26.64	Standard Hotel
- คาเฟ่เครื่องดื่ม	1.44	2	2.88	Standard Hotel
2. พื้นที่นั่ง				
- โต๊ะกลม 8 ที่นั่ง	5.00	20	100.00	Neufert
3. เวที	18.00	1	18.00	Standard Hotel
4. ส่วนเตรียมอาหาร	30.00	1	30.00	20% of area
5. ห้องเก็บของ	37.50	1	37.50	20% of area
6. ห้องรับรองแขก	15.00	1	15.00	10% of area
7. ห้องน้ำ				
- ห้องน้ำชาย (สี่ที่)	20.00	1	40.00	Neufert
- ห้องน้ำหญิง (สี่ที่)	40.00	1	40.00	Neufert
TOTAL			313.00	
CIRCULATION 30%			90.00	
EVENT HALL (MIN.)			403.00	400.00



8. SPA

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQ.	REF.
1. คาเฟ่/อาหารเช้า	3.00	1	3.00	Standard Hotel
2. พื้นที่พักผ่อน				
- คาเฟ่เครื่องดื่ม	1.44	1	1.44	Case Study
- ชุดโต๊ะ 5 ที่นั่ง	8.88	2	13.32	Standard Hotel
- ชั้นวางของ	0.20	2	0.40	Neufert
3. ห้องเปลี่ยนเสื้อผ้าและเก็บของ				
- ห้องเปลี่ยนเสื้อผ้า	1.00	10	10.00	Neufert
- ตู้เก็บของ / 1 คน	0.20	10	2.00	Neufert
4. ห้องน้ำ	3.00	2	6.00	Case Study
5. ห้องอาบน้ำ				
- ห้องอาบน้ำ	11.25	2	22.50	Case Study
- ห้องอาบน้ำ	15.75	2	31.50	Case Study
6. ห้องนวด				
- ห้องนวด	13.50	2	27.00	Case Study
7. พื้นที่นวด (พิเศษ)	1.56	5	7.80	Case Study
8. พื้นที่นวด (พิเศษ)	2.00	5	10.00	Case Study
9. ห้องพนักงาน	14.00	1	14.00	10% of area
TOTAL			152.00	
CIRCULATION 30%			45.00	
SPA (MIN.)			197.00	220.00



9. KIDS CLUB LOBBY

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQ.	REF.
1. โถงต้อนรับ				
- คาเฟ่	3.00	1	3.00	Case Study
- ชุดโต๊ะ 4 ที่นั่ง	2.70	4	10.80	Human D.
- คาเฟ่เครื่องดื่ม	1.44	1	1.44	Standard Hotel
2. ห้องน้ำ				
- ห้องน้ำชาย	20.00	1	20.00	Neufert
- ห้องน้ำหญิง	20.00	1	20.00	Neufert
- ห้องน้ำเด็ก	20.00	1	20.00	Case Study
- ห้องน้ำพิเศษ	20.00	1	20.00	Case Study
3. ตู้เก็บของ / 1 คน	0.20	20	4.00	Case Study
4. ห้องพนักงาน	15.20	1	10.00	10% of area
5. ห้องเก็บของ	38.00	1	24.75	25% of area
TOTAL			194.00	
CIRCULATION 30%			40.20	
LOBBY KIDS CLUB (MIN.)			174.20	



10. KIDS CLUB CLUB LIBRARY (100 PERSON) 2.5 YEARS OLD

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQ.	REF.
1. โถงเข้า				
- ชั้นวางรองเท้า	0.11	4	0.44	Case Study
- บ้านพัก	1.00	2	2.00	Case Study
- ตู้เสื้อผ้า	0.30	1	0.30	Case Study
2. พื้นที่เล่น / ธุรการ				
- ชั้นวางของเล่น	1.20	2	2.40	Case Study
- โต๊ะกลม 8 ที่นั่ง	1.00	5	5.00	Case Study
- บอร์ด	15.00	2	30.00	Case Study
- พื้นที่กิจกรรม	0.30	1	0.30	Case Study
- โต๊ะเด็ก 1 ที่นั่ง	0.80	10	9.00	Case Study
3. พื้นที่อ่านหนังสือ (ชั้นสูง สูง 1.50)				
- พื้นที่บันได	2.50	1	2.50	Human D.
- ชั้นวางหนังสือ	1.00	4	4.00	Case Study
- โต๊ะ 4 ที่นั่ง	0.60	6	3.60	Neufert
TOTAL			59.54	
CIRCULATION 30%			17.86	
CLUB LIBRARY (MIN.)			77.40	



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

11. KIDS CLUB CLUB BAKING (10 FAMILY/1 CLASS) 5-12 YEARS OLD

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQ.	REF.
1. ห้องทำอาหาร - ตู้ไฟฟ้า 5 ที่นั่ง	6.66	2	13.32	Standard Hotel
2. ห้องบรรจุ / ห้องพัก - โต๊ะยาว 8 ที่นั่ง	4.25	4	17.00	Neufert
- เตาไมโครเวฟร้อน	1.44	1	1.44	Standard Hotel
- ตู้แช่เครื่องดื่ม	0.29	1	0.29	Case Study
3. พื้นที่เรียน - โต๊ะทำงาน	0.61	11	6.71	Case Study
(มีฉากกั้นห้องเฉพาะ)				
- ตู้เก็บอุปกรณ์	1.20	2	2.40	Case Study
- ตู้เย็น	0.60	2	1.20	Case Study
4. พื้นที่เก็บของ	2.12	1	2.12	5% of area
5. พื้นที่ขยะ	2.12	1	2.12	5% of area
TOTAL			46.60	
CIRCULATION 30%			14.00	
CLUB BAKING (MIN.)			60.60	

12. KIDS CLUB CLUB ART (100 PERSON) 2-12 YEARS OLD

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQ.	REF.
1. ตู้เก็บอุปกรณ์	1.20	3	3.60	Case Study
2. อ่างล้างมือแบบหยด	0.20	4	0.80	Case Study
3. ชั้นเก็บผลงาน	0.60	3	0.90	Case Study
4. พื้นที่วาดรูประบายสีบนผ้าใบ - โต๊ะเขียนเด็ก 4 ที่นั่ง	2.94	6	17.04	Case Study
- ภาชนะวาดรูป	0.33	6	1.98	Case Study
- สตูด	0.16	6	0.96	Case Study
5. พื้นที่ระบายสีหุ่นजू - โต๊ะคนเด็ก 6 ที่นั่ง	1.00	5	5.00	Case Study
6. พื้นที่พับผ้า / กระเป๋า - โต๊ะคนเด็ก 6 ที่นั่ง	1.00	5	5.00	Case Study
- ราวแขวน	0.40	2	0.80	Case Study
- เครื่องรีดผ้า	0.38	2	0.72	Case Study
TOTAL			36.60	
CIRCULATION 30%			11.04	
CLUB ART (MIN.)			47.64	



13. KIDS CLUB CLUB HOURS (200 PERSON) 5-12 YEARS OLD

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQ.	REF.
1. ห้องเด็กอนุบาล - โต๊ะยาว 4 ที่นั่ง	2.13	8	12.78	Neufert
2. พื้นที่เด็กเขียน - พื้นที่นั่งเขียน / 1 คน	1.00	200	200.00	Neufert
- ภาชนะวาดรูปกลม	169.00	1	169.00	Building
3. ภาชนะวาดรูปภาพแห้ง - ภาชนะวาดรูปภาพแห้ง	450.00	1	450.00	Building
- ภาชนะวาดรูปภาพแห้ง	31.50	2	63.00	Building
INTERIOR			382.00	
TOTAL			865.00	
INTERIOR CIRCULATION 30%			114.60	
CLUB HOURS (MIN.)			1,009.60	
KIDS CLUB (MIN.)			1,307.00	1,590.00

14. GUEST ROOM TEEPEE TYPE - 6 ROOM (25 SQ.M) 2-3 PERSON

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQ.	REF.
1. กว้างกระเปาะ	1.65	1	1.65	Standard Hotel
2. ตู้เสื้อผ้า	1.17	1	1.17	Standard Hotel
3. ห้องน้ำ	3.87	1	3.87	Standard Hotel
4. พื้นที่นั่งเล่น - ตู้โต๊ะยาว 4 ที่นั่ง	2.70	1	2.70	Human D.
5. พื้นที่นอน - เตียงเดี่ยว	1.80	1	1.80	Neufert
- เตียงคู่	4.00	1	4.00	Neufert
- โต๊ะข้างเตียง	0.25	1	0.25	Case Study
6. ทีวี	1.44	1	1.44	Standard Hotel
TOTAL			16.68	
CIRCULATION 30%			5.00	
CLUB ART (MIN.)			22.00	25.00



15. GUEST ROOM WAGONS TYPE - 15 ROOM (24 SQ.M) 2-3 PERSON

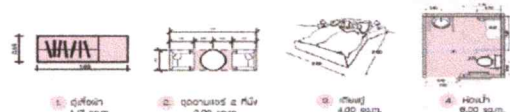
AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQ.	REF.
1. ตู้เสื้อผ้า / กว้างกระเปาะ	2.00	1	2.00	Neufert
2. LOVE SEAT 2 ที่นั่ง	0.82	1	0.82	Human D.
3. PANTRY	2.50	1	2.50	Neufert
4. พื้นที่นอน - เตียง 2 ชั้น	4.00	1	4.00	Case Study
5. ห้องน้ำ	5.60	1	5.60	Case Study
TOTAL			15.00	
CIRCULATION 30%			4.50	
CAMPER (MIN.)			20.00	24.00

17. GUEST ROOM COWBOY HOME TYPE - 3 ROOM (35 SQ.M) 3-4 PERSON

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQ.	REF.
1. พื้นที่เดินเข้า - ตู้เสื้อผ้า / กว้างกระเปาะ	1.17	1	1.17	Standard Hotel
- ทีวี	0.65	1	0.65	Case Study
- โต๊ะเครื่องเขียน	0.28	1	0.28	Case Study
- สตูด	0.16	1	0.16	Human D.
2. พื้นที่นั่งเล่น - ตู้วางของใต้โทรทัศน์	0.40	1	0.40	Case Study
- ตู้วางของ 2 ที่นั่ง	3.00	1	3.00	Neufert
3. พื้นที่นอน - เตียงคู่	4.00	2	8.00	Neufert
- โต๊ะข้างเตียง	0.25	1	0.25	Human D.
4. ห้องน้ำ	6.00	1	6.00	Case Study
5. ตู้ใช้สอย 2 ที่นั่ง	0.75	1	0.75	Case Study
TOTAL			20.66	
CIRCULATION 30%			6.20	
COWBOY HOME (MIN.)			27.00	35.00

16. GUEST ROOM CAMPER TYPE - 3 ROOM (20 SQ.M) 2-3 PERSON

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQ.	REF.
1. ตู้เสื้อผ้า / กว้างกระเปาะ	2.00	1	2.00	Neufert
2. ตู้ใช้สอย 4 ที่นั่ง	3.00	1	3.00	Neufert
3. พื้นที่นอน - เตียง 2 ชั้น	4.00	1	4.00	Case Study
4. ทีวี	0.20	1	0.20	Case Study
5. ห้องน้ำ	2.00	1	2.00	Case Study
TOTAL			11.00	
CIRCULATION 30%			3.30	
CAMPER (MIN.)			15.00	20.00



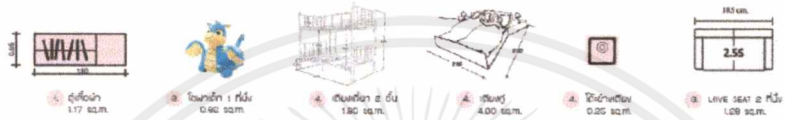
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

18. GUEST ROOM COBBY TOWN TYPE : 10 ROOM (24 SQ.M.) 3 PERSON

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQ.	REF.
1. ตู้เสื้อผ้า / กว้างกระบี่	1.17	1	1.17	Standard Hotel
2. ผนัง	1.44	1	1.44	Standard Hotel
3. พื้นห้องนอน				
- โต๊ะทาน 1 ที่นั่ง	0.90	2	1.80	Case Study
- โต๊ะวางของใช้ที่รกรัก	0.40	1	0.40	Case Study
4. พื้นปูน				
- เติมน้ำ 2 ชั้น	1.80	1	1.80	Neufert
- เติมน้ำ	4.00	1	4.00	Neufert
- โต๊ะข้างเตียง	0.25	1	0.25	Case Study
5. ห้องน้ำ	4.00	1	4.00	Case Study
TOTAL			14.89	
CIRCULATION GROSS			4.48	
COBBY TOWN (MIN.)		✓	19.38	24.00

19. GUEST ROOM BUNGALOW TYPE : 10 ROOM (34 SQ.M.) 3 PERSON

AREA	AREA/UNIT	UNIT/PERSON	AREA REQ.	REF.
1. ตู้โต๊ะสนาม 4 ที่นั่ง	3.16	1	3.16	Case Study
2. PANTRY	2.50	1	2.50	Neufert
3. พื้นห้องนอน				
- ผนัง	0.85	1	0.85	Case Study
- โต๊ะวางของใช้ที่รกรัก	0.40	1	0.40	Case Study
- LOVE SEAT 2 ที่นั่ง	1.28	1	1.28	Case Study
- โต๊ะกาแฟ	0.28	1	0.28	Case Study
4. ตู้เสื้อผ้า / กว้างกระบี่	1.17	1	1.17	Standard Hotel
5. พื้นปูน				
- เติมน้ำ 2 ชั้น	1.80	2	3.80	Neufert
- โต๊ะข้างเตียง	0.25	1	0.25	Case Study
6. ห้องน้ำ	4.41	1	4.41	Case Study
TOTAL			17.70	
CIRCULATION GROSS			5.31	
BUNGALOW (MIN.)		✓	23.01	34.00



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวคิดในการออกแบบ

4.1 การวิเคราะห์

4.1.1 การวิเคราะห์ที่ตั้งและอาคาร

โครงการตั้งอยู่ที่ รีสอร์ททองสมบูรณ์ คลับ 119 หมู่ 10 ตำบลปากช่อง อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา 30130 ลักษณะที่ตั้งโครงการเป็นทุ่งหญ้าตัดชายเขา โดยรอบเป็นผืนป่าเขาใหญ่และชุมชน

พิกัดที่ตั้งโครงการ	: 14.729879, 101.391151
ขนาดพื้นที่	: ประมาณ 560,000 ตารางเมตร (350 ไร่)
อาณาเขต	: ทิศเหนือ ติดเขตป่า ทิศใต้ ติดกับหอมหมื่นลี้ ฮิลล์ รีสอร์ท ทิศตะวันออก ติดถนนเลียบชายป่า ทิศตะวันตก ติดเขตป่า



รีสอร์ททองสมบูรณ์ คลับ

119 หมู่ 10 ตำบลปากช่อง อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา 30130
ลักษณะที่ตั้งโครงการเป็นทุ่งหญ้าตัดชายเขา โดยรอบเป็นผืนป่าเขาใหญ่และชุมชน

พิกัดที่ตั้งโครงการ	: 14.729879, 101.391151
ขนาดพื้นที่	: ประมาณ 560,000 ตารางเมตร (350 ไร่)
อาณาเขต	: ทิศเหนือ ติดเขตป่า และ สภ.ก. ฟาร์ม แอนต์ รีสอร์ท ทิศใต้ ติดกับหอมหมื่นลี้ ฮิลล์ รีสอร์ท ทิศตะวันออก ติดถนนเลียบชายป่า ทิศตะวันตก ติดเขตป่า

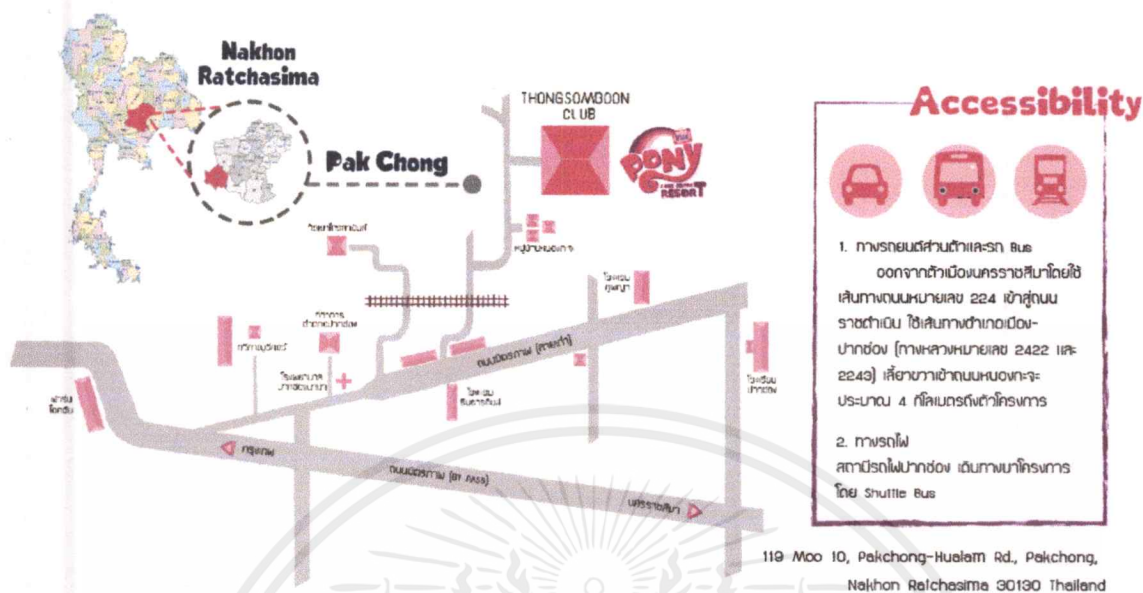
In site Out

Out site In



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเข้าถึงโครงการ



การวิเคราะห์ของอาคาร

เจ้าของโครงการ : คุณพลพจน์ พลเจริญเกียรติ
ผู้ออกแบบอาคาร : คุณสมชาย อรรถไกรสิทธิ์
ที่ตั้งอาคาร : รีสอร์ททองสมบูรณ์ คลับ 119 หมู่10 ตำบลปากช่อง อำเภอปากช่อง จังหวัด
 นครราชสีมา 30130

ลักษณะอาคาร 1 : เมืองควบบอยแบบที่1 เป็นอาคารรูปแบบควบบอยตะวันตก สีสันสดใส อาคารเป็น
 อาคารปูนทั้งหลังจำนวน 2 ชั้น ชั้นที่1 เป็นร้านอาหารและร้านขายของที่ระลึก ชั้นที่2 เป็นห้องพักสำหรับ 3
 ท่าน จำนวน 10 ห้อง อาคารขนาดกว้าง 14 เมตร ยาว 59 เมตร หันหน้าเข้าหาทางเดินหลักภายในโครงการ
 ด้านหลังเป็นคอกม้า

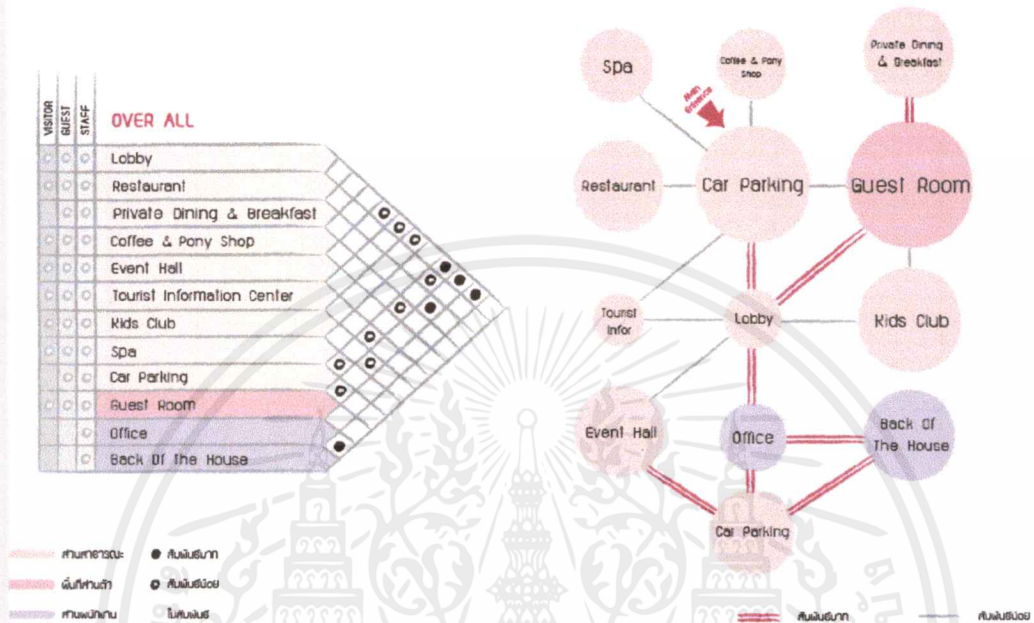
ลักษณะอาคาร 2 : เมืองควบบอยแบบที่2 อาคารเป็นอาคารไม้ทั้งหลังจำนวน 1 ชั้น มีระเบียงไม้ยื่น
 ออกมาด้านหน้า ห้องพักสำหรับ 4 ท่าน จำนวน 5 ห้อง อาคารขนาดกว้าง 11 เมตร ยาว 20 เมตร หันหน้าเข้า
 หาทางเดินหลักภายในโครงการ ด้านหลังเป็นลานอเนกประสงค์

ลักษณะอาคาร 3 : บังกะโล อาคารเป็นอาคารไม้ทั้งหลังจำนวน 1 ชั้น มีระเบียงไม้ยื่นออกมาด้านหน้า
 ห้องพักสำหรับ 2 ท่าน จำนวน 10 หลัง อาคารขนาดกว้าง 5 เมตร ยาว 9.3 เมตร หันหน้าเข้าถนน ด้านหลัง
 เป็นแนวรั้วโครงการ

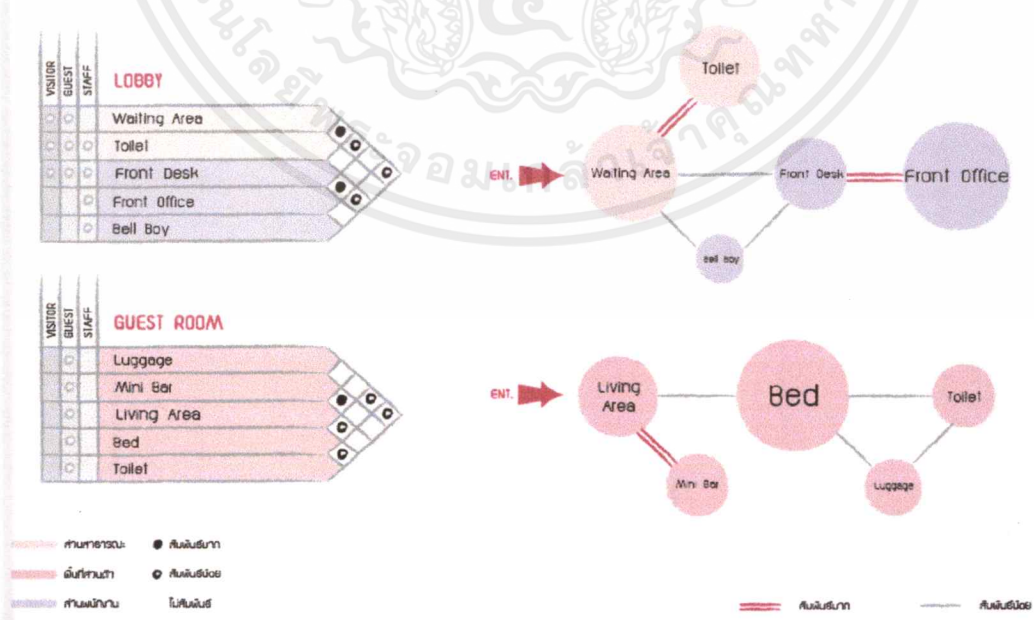
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 การวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์ของพื้นที่ (Relationship Matrix) และ ความสัมพันธ์ของพื้นที่แบบวงกลม (Bubble Diagram)

1. พื้นที่โดยรวม

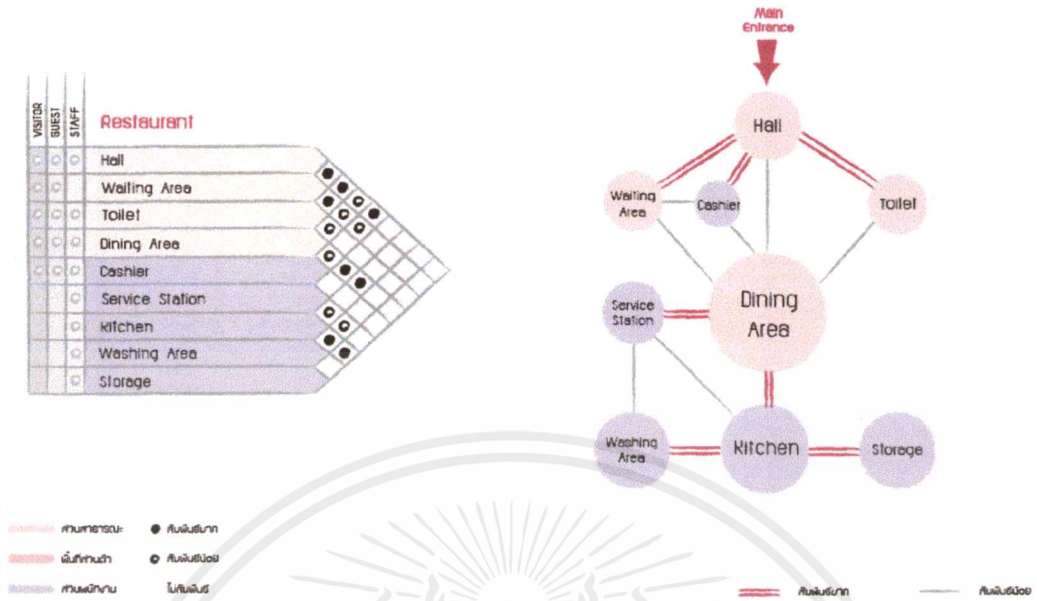


2. ส่วนต้อนรับและ ห้องพัก

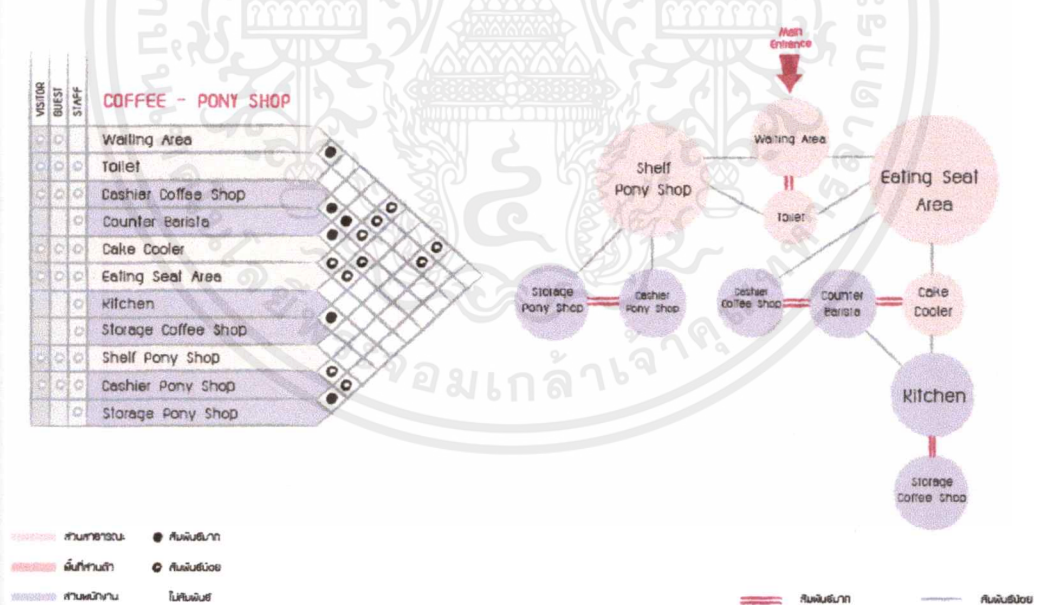


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ส่วนร้านอาหาร

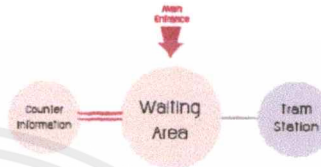
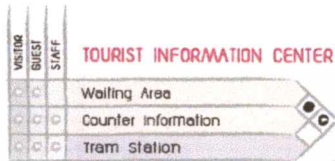
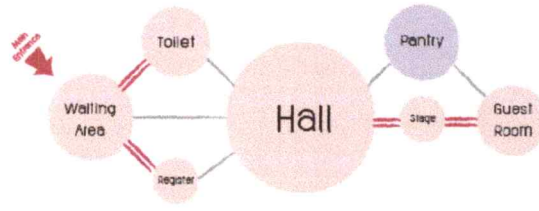


4. ส่วนร้านกาแฟและร้านขายของที่ระลึก

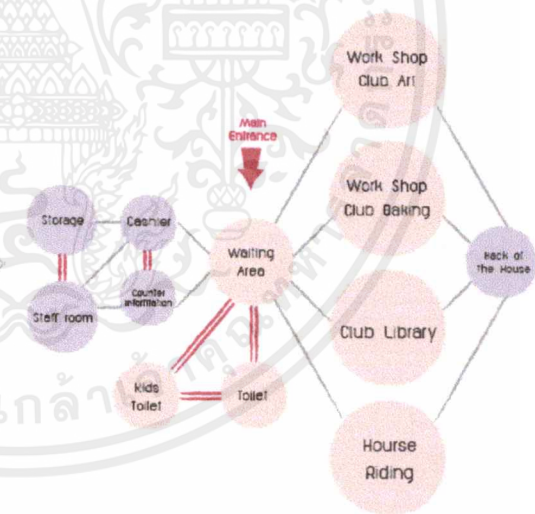
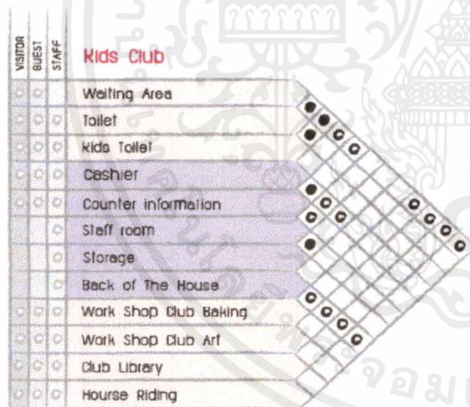


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ส่วนโถงกิจกรรมและประชาสัมพันธ์

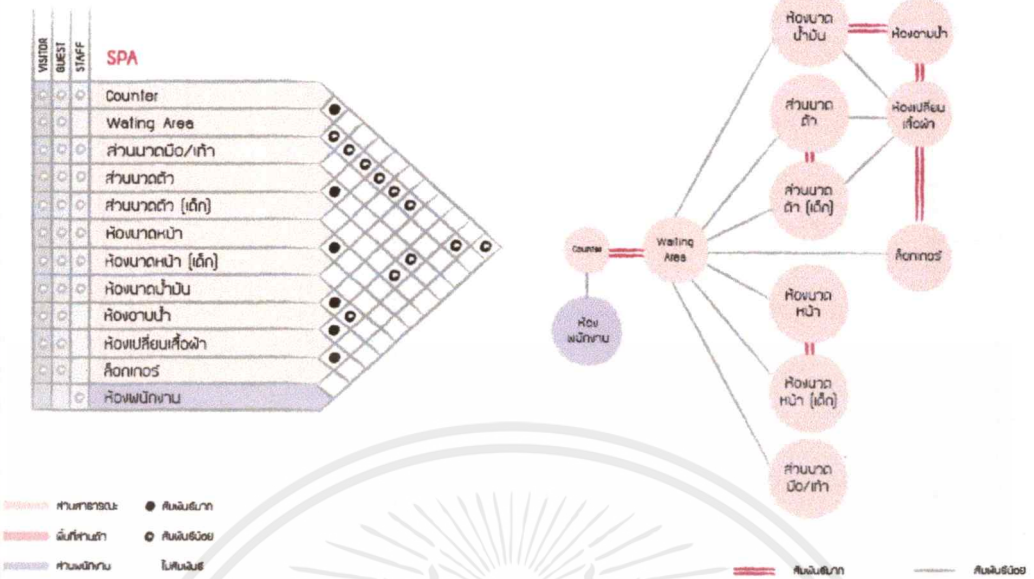


6. ส่วนสโมสรเด็ก

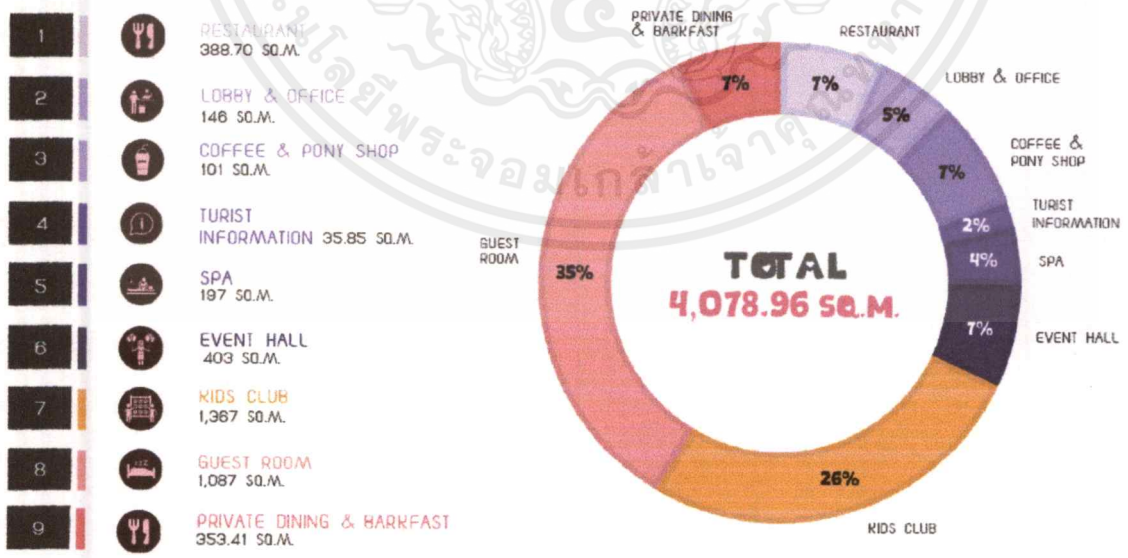


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. ส่วนสปา

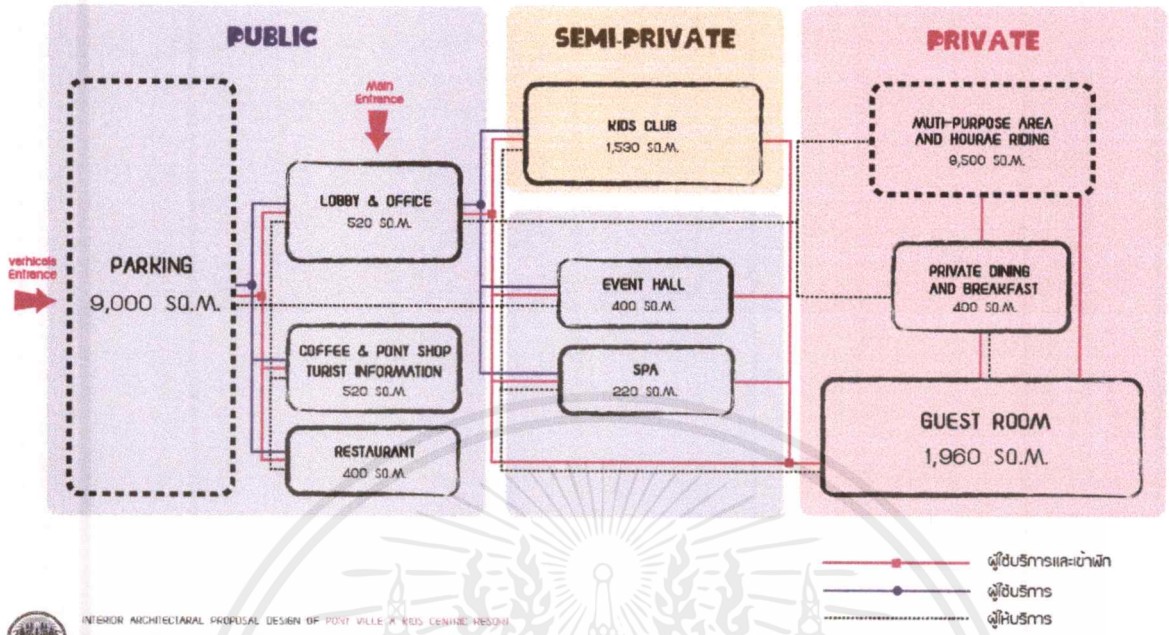


4.1.3 การสรุปผลพื้นที่โครงการ (Pie Chart)



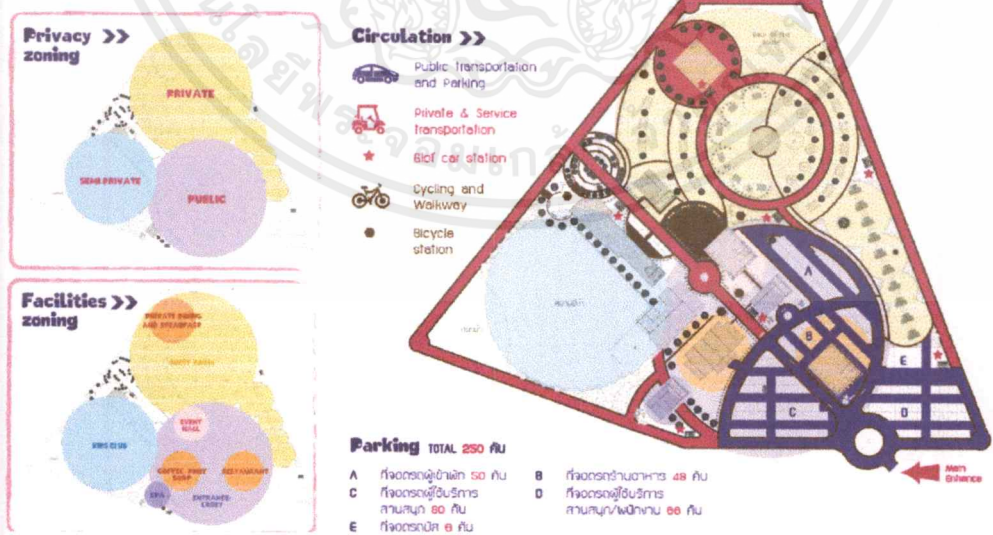
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.4 การวิเคราะห์ขนาดพื้นที่และการสัญจร (Functional Diagram)



INTERIOR ARCHITECTURAL PROPOSAL DESIGN OF POST VILLE 4 RES. CENTRE HONGKONG
 FACULTY OF ARCHITECTURE DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE KING MONSIEUR'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LACKRABANG
 01 : MS. JITTAWA ORNAM 560221367

4.1.5 การวิเคราะห์กลุ่มพื้นที่สัมพันธ์ (Zoning)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 แนวความคิดในการออกแบบ (Concept)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

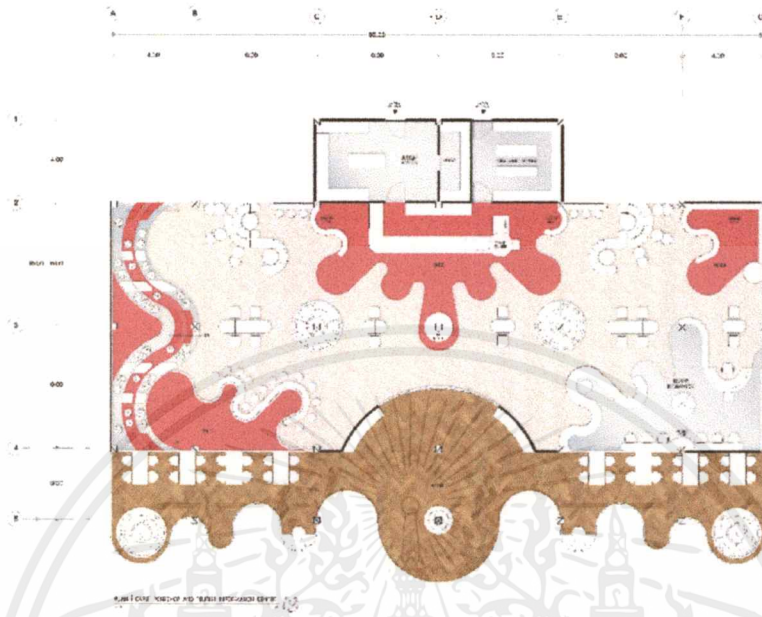
ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน

5.1 ผังบริเวณของโครงการ

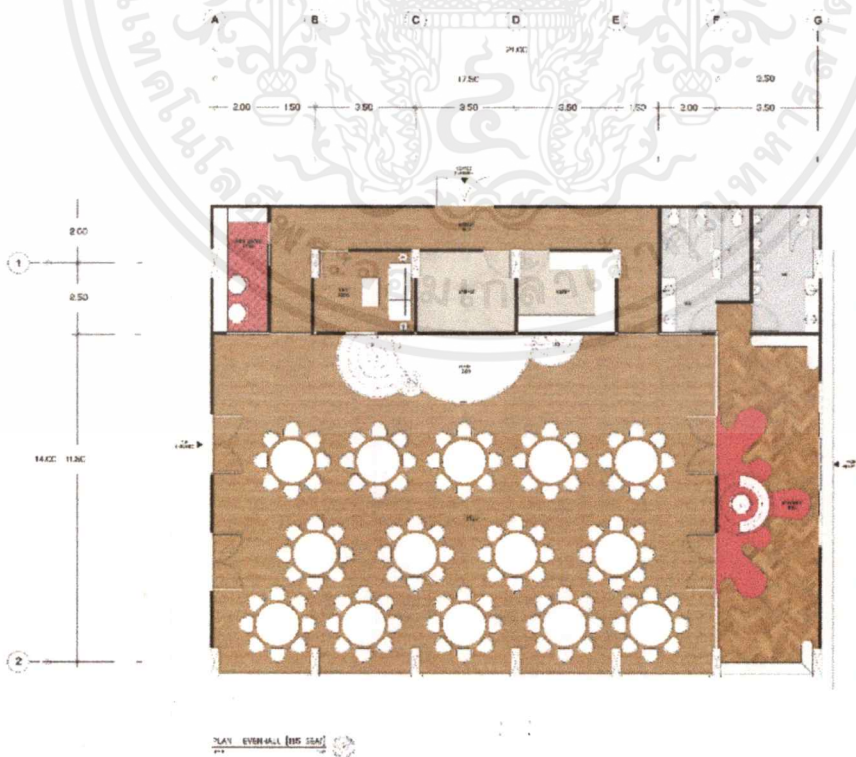


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.3 ร้านกาแฟ, ส่วนขายของที่ระลึก, ส่วน Tourist information

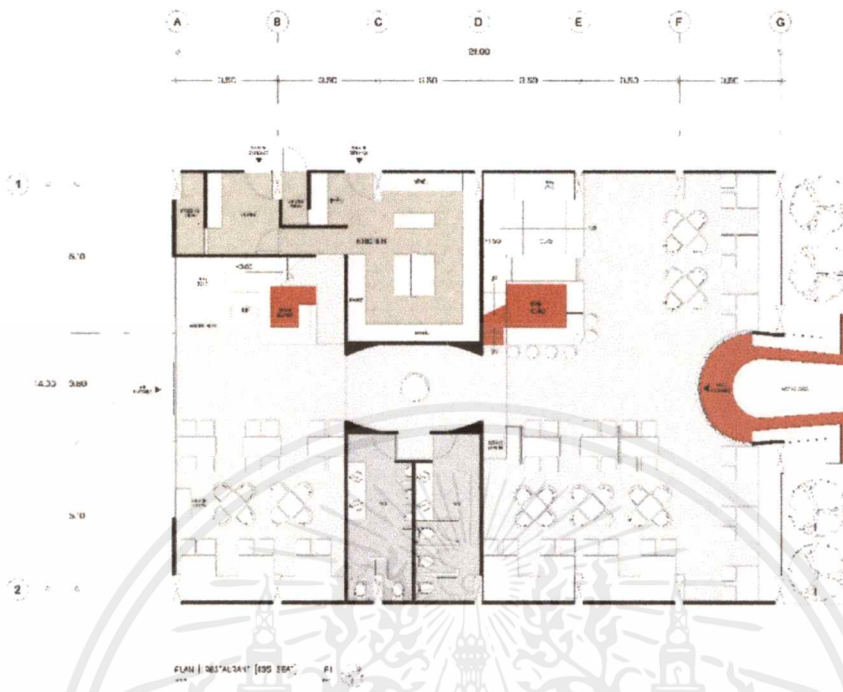


5.2.4 Event hall

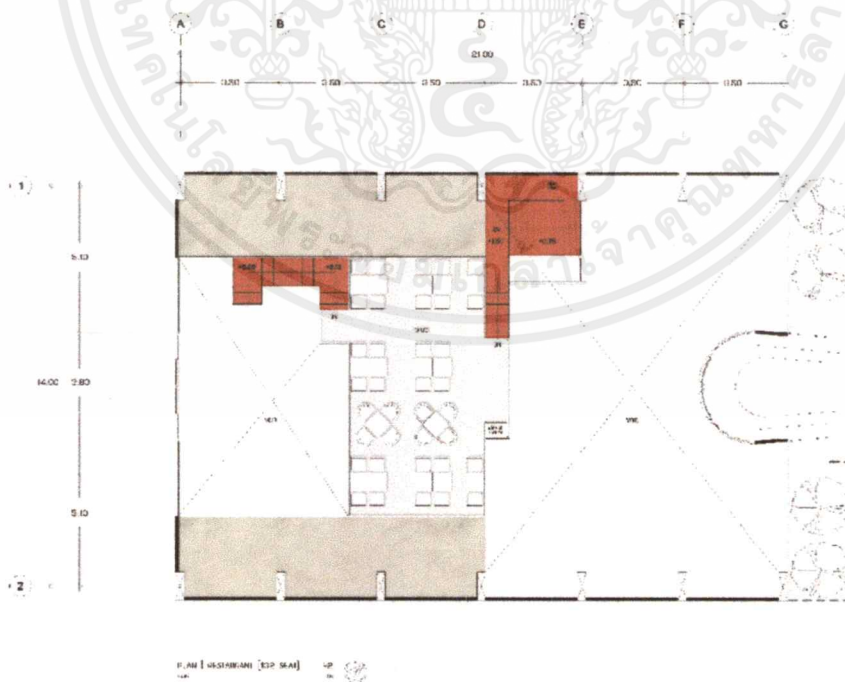


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.5 ร้านอาหาร ชั้น 1

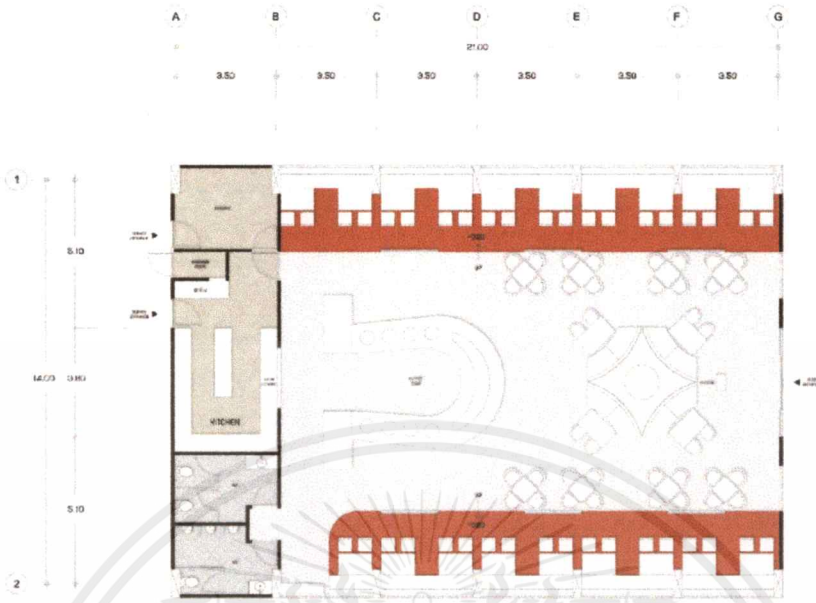


5.2.6 ร้านอาหาร ชั้น 2

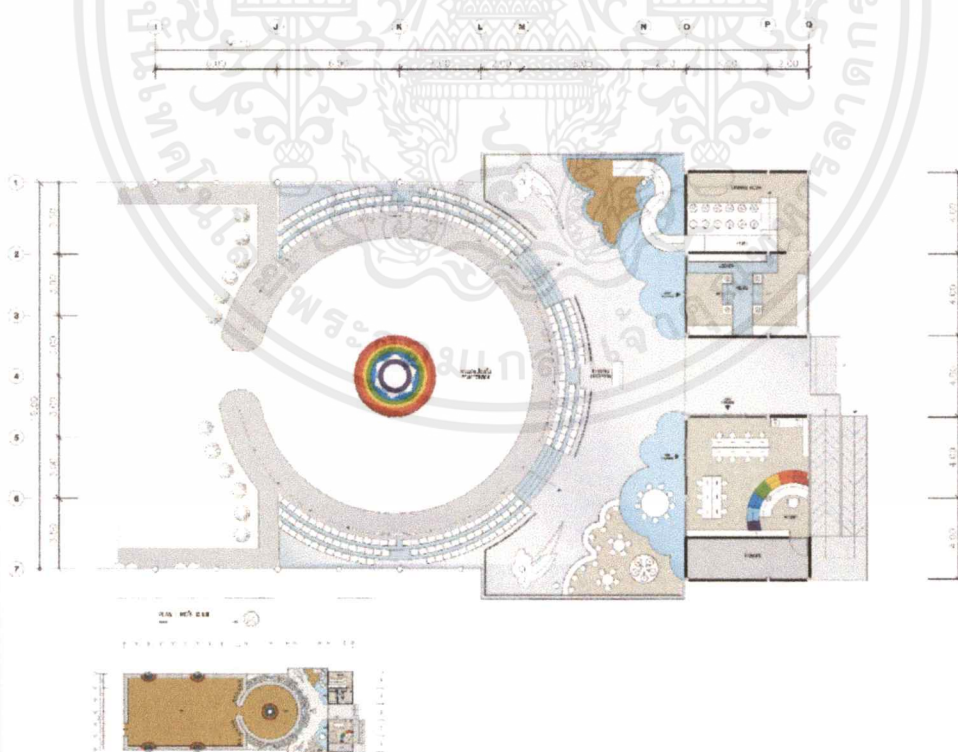


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.7 ห้องอาหารเช้า



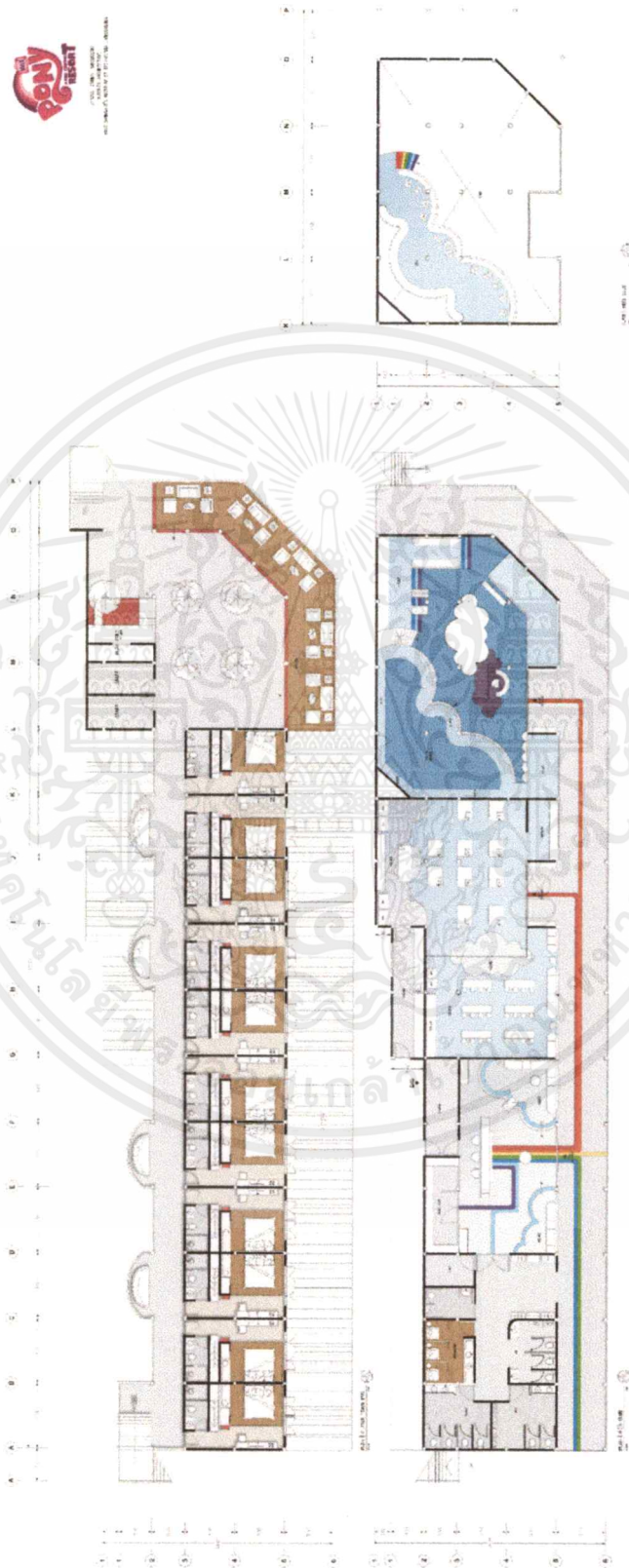
5.2.8 Kid'a club (Club Art and Club House)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

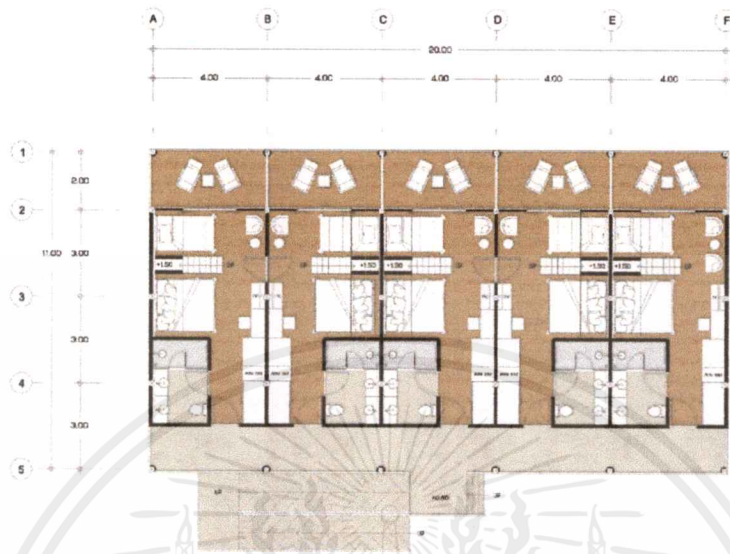
5.2.9 Kid's club (Lobby, Clud Baking and Club Library), ห้องพัก Flutter Town

Type 11 ห้อง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.10 ห้องพัก Flutter Home Type 5 ห้อง

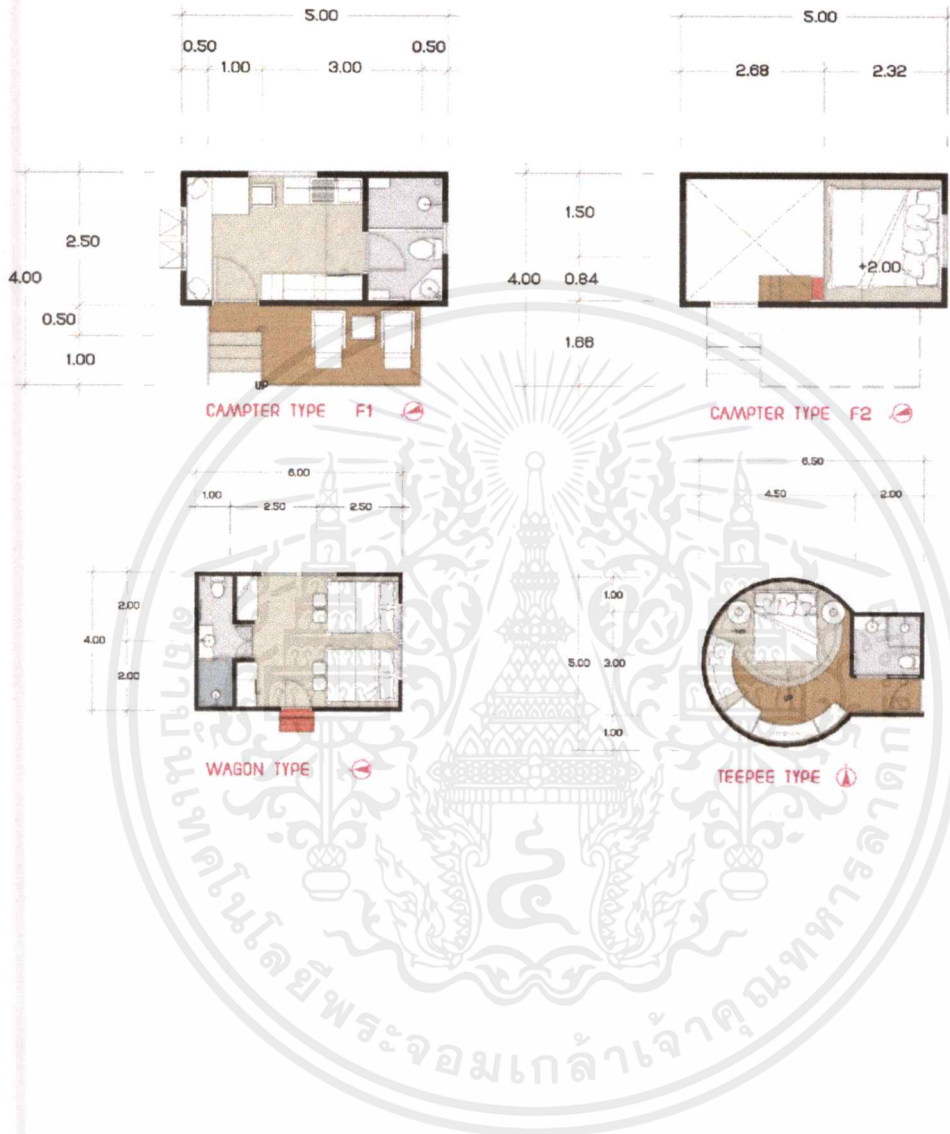


5.2.11 ห้องพัก Flutter Friendship Type



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

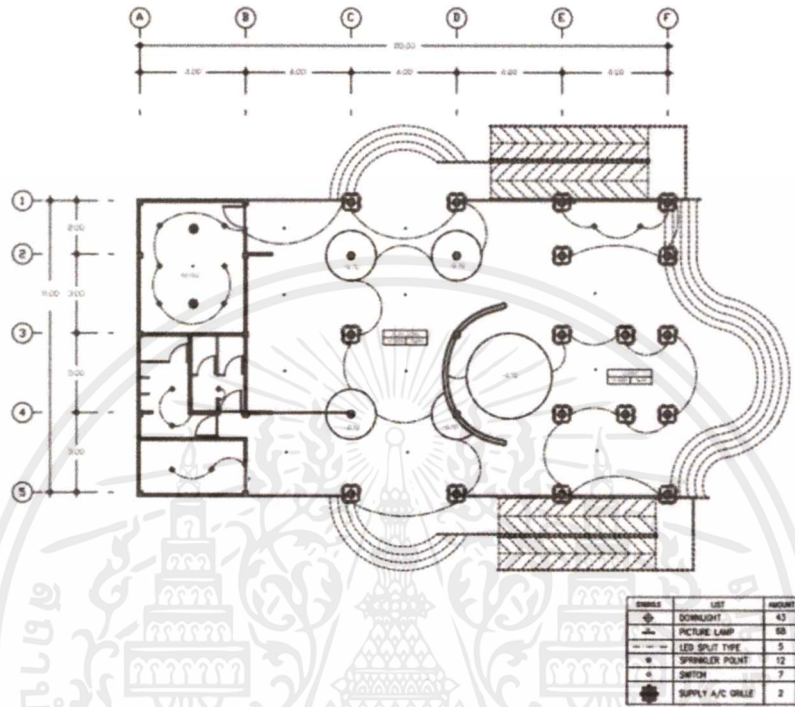
5.2.12 ห้องพัก Camper Type, Wagons Type, Teepee Type



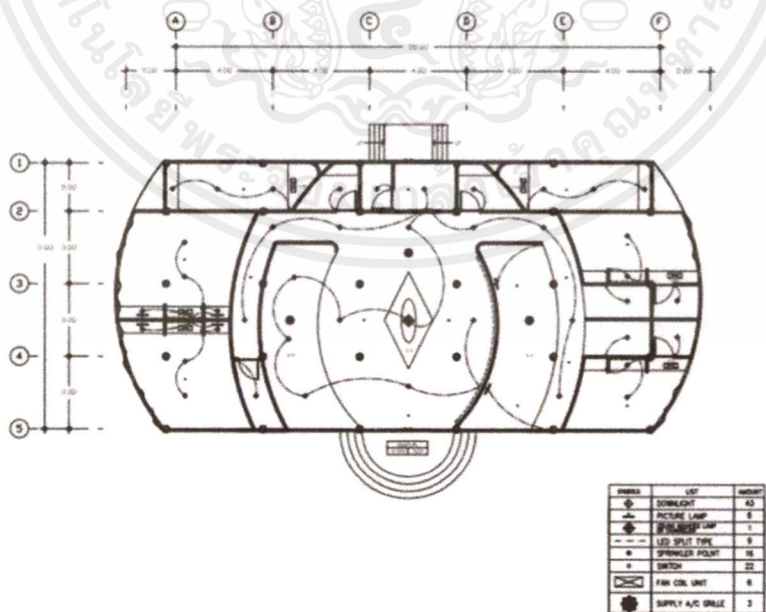
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 ผังเพดาน และไฟฟ้าของอาคารโครงการ

5.3.1 โถงต้อนรับ, สำนักงาน, จุดรับ-ส่ง และห้องน้ำ

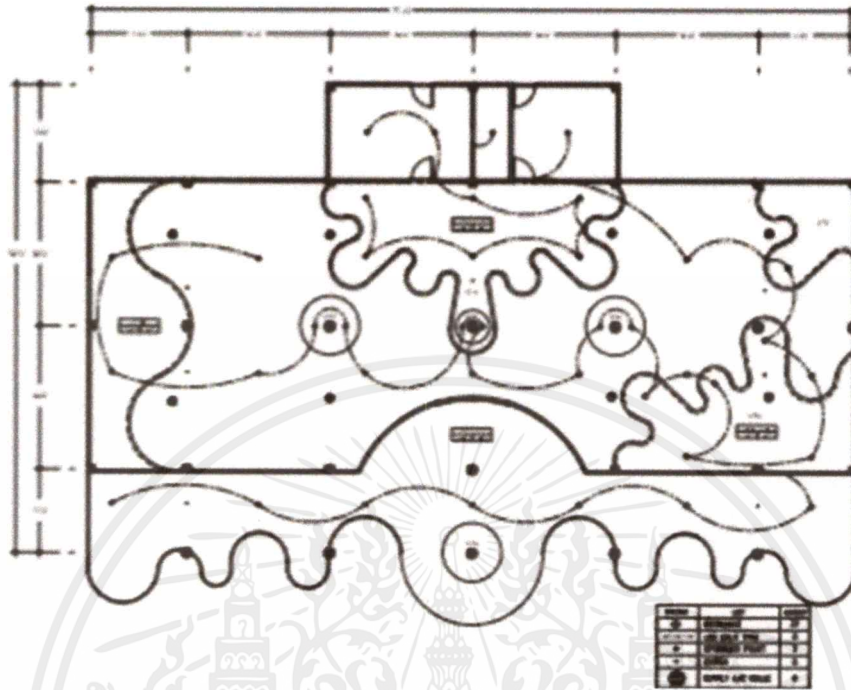


5.3.2 สपा

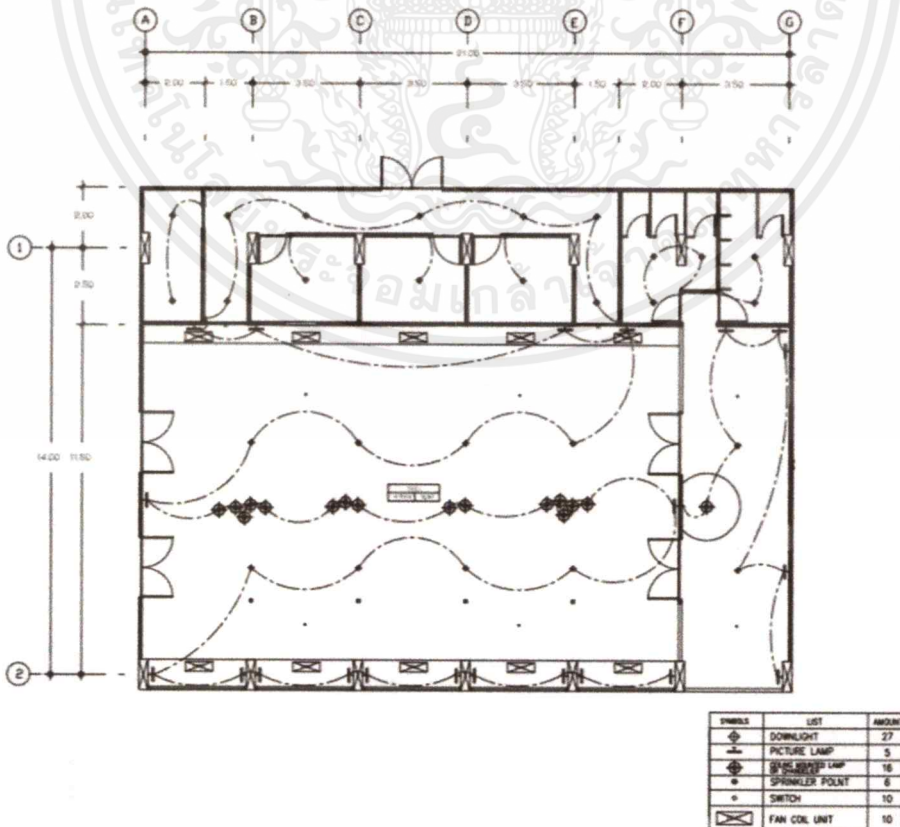


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.3 ร้านกาแฟ, ส่วนขายของที่ระลึก, ส่วน Tourist information

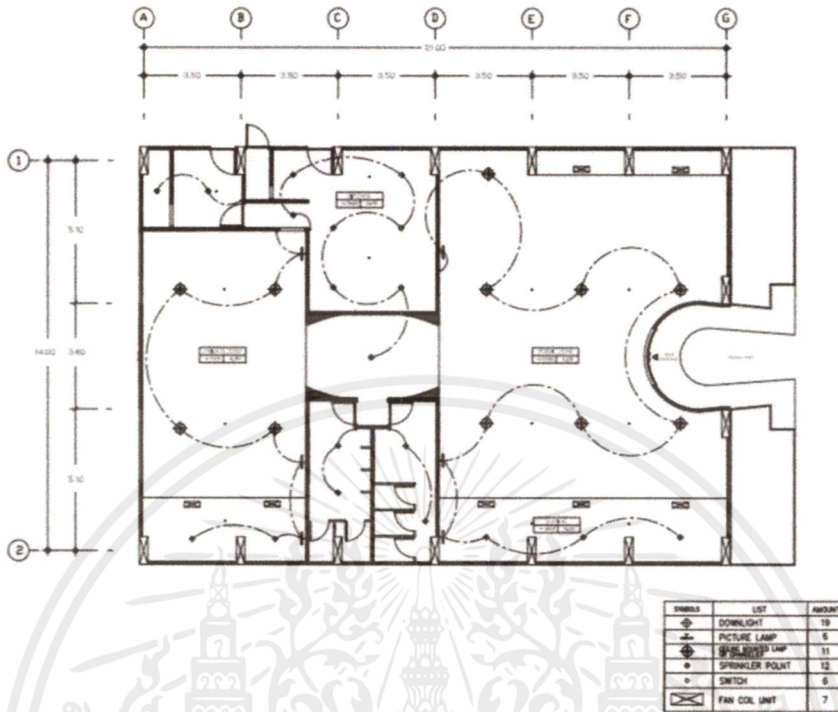


5.3.4 Event hall

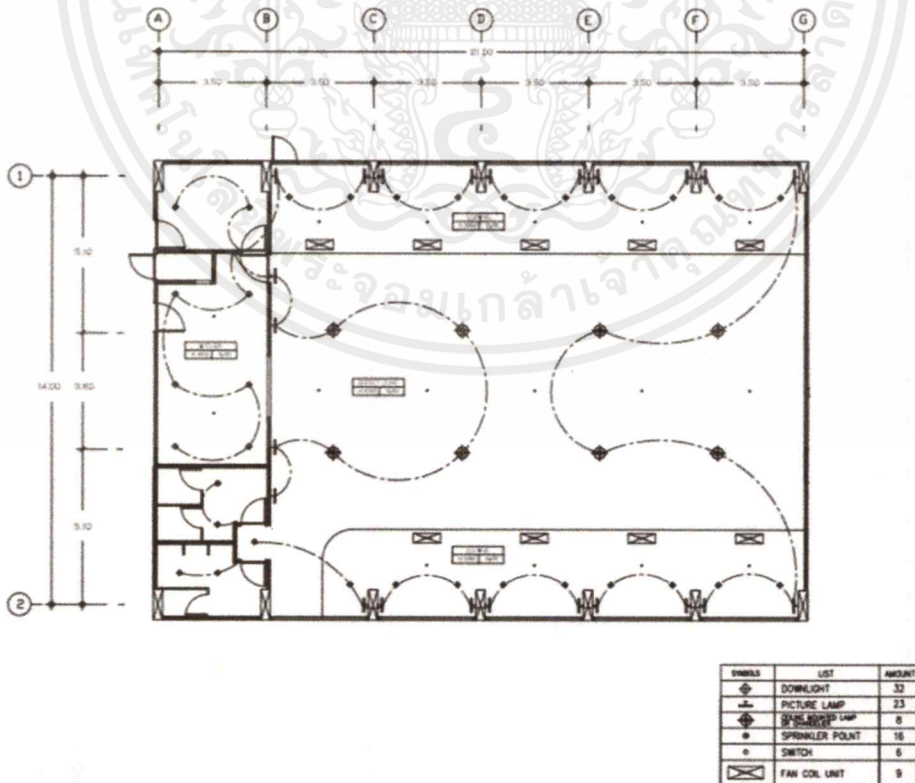


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.5 ร้านอาหาร

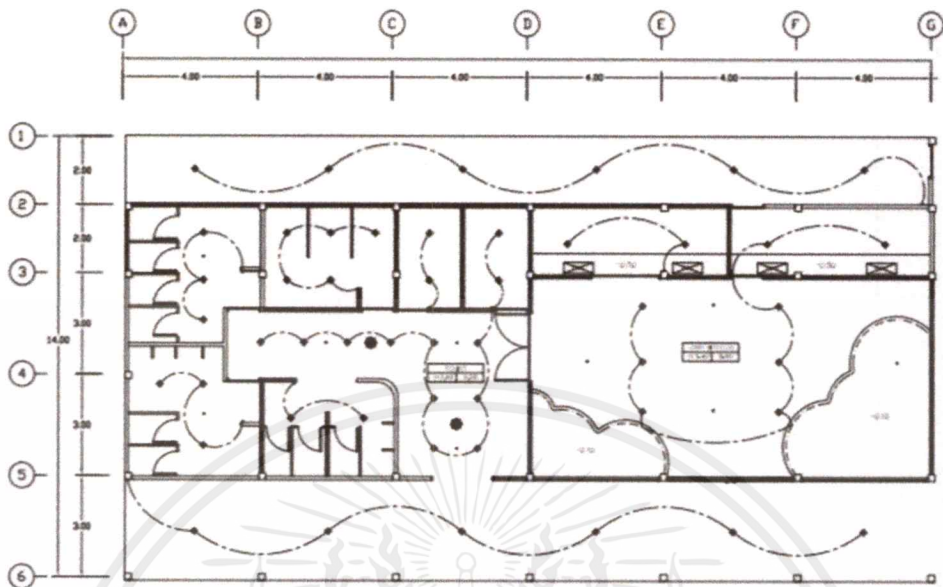


5.3.6 ห้องอาหารเช้า

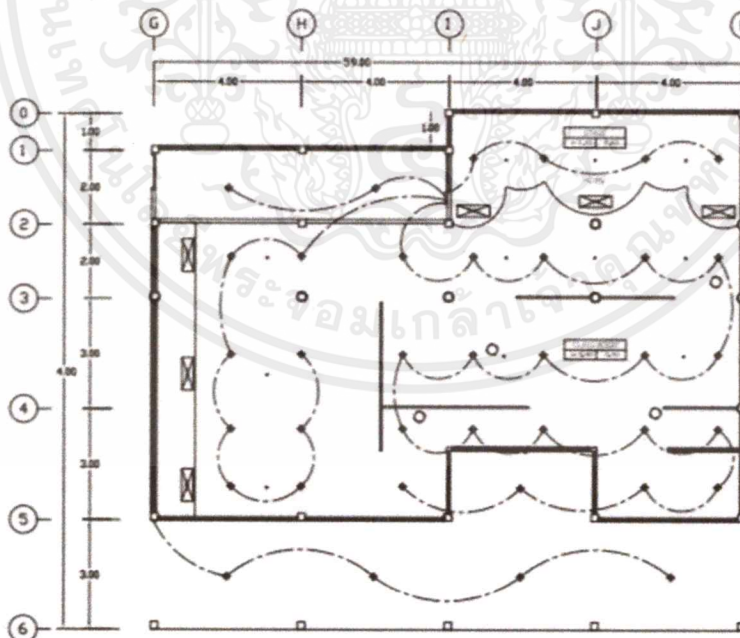


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.7 Lobby Kid's Club

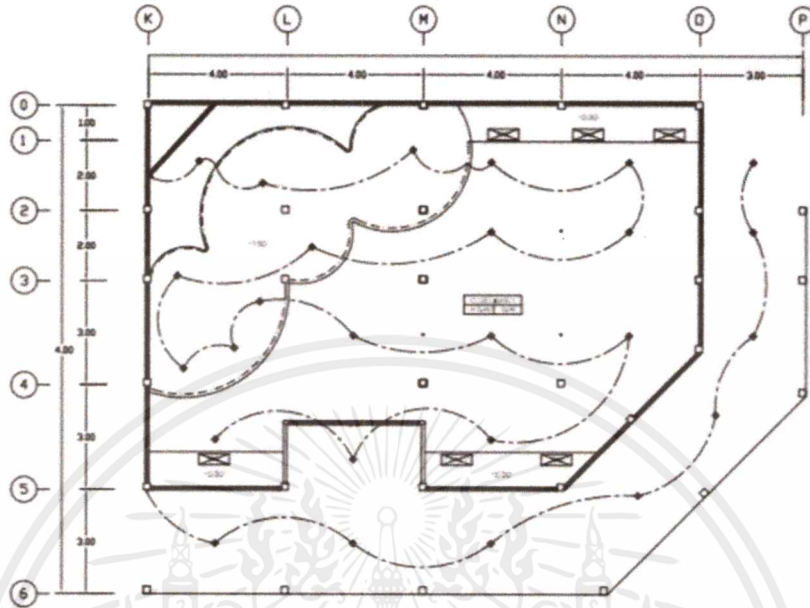


5.3.8 Club Baking

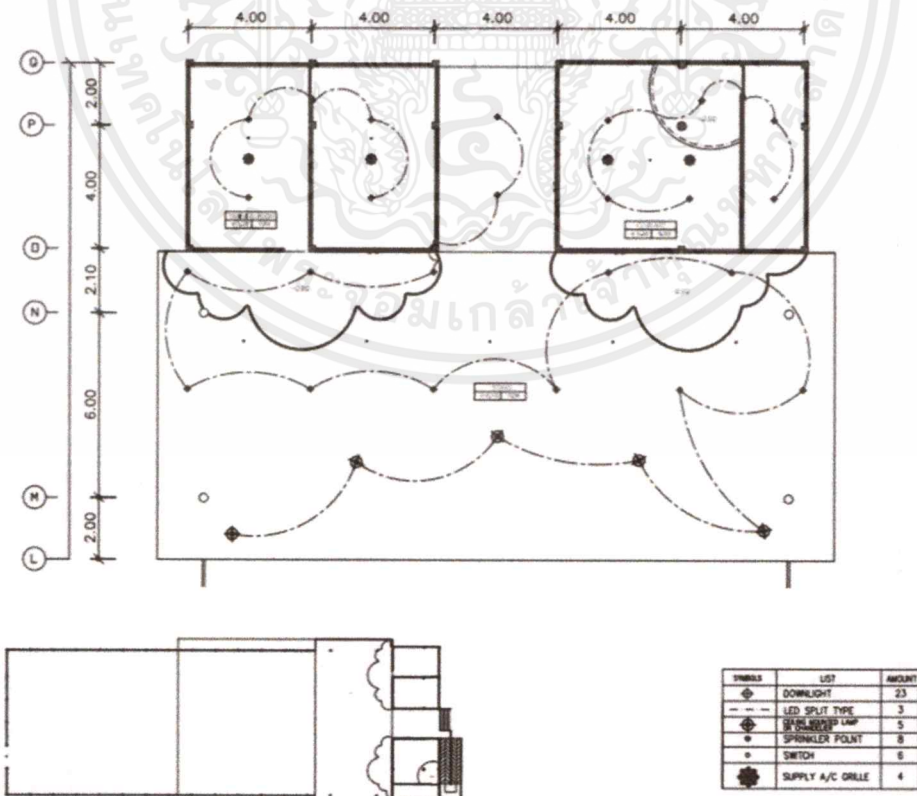


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.9 Club Library

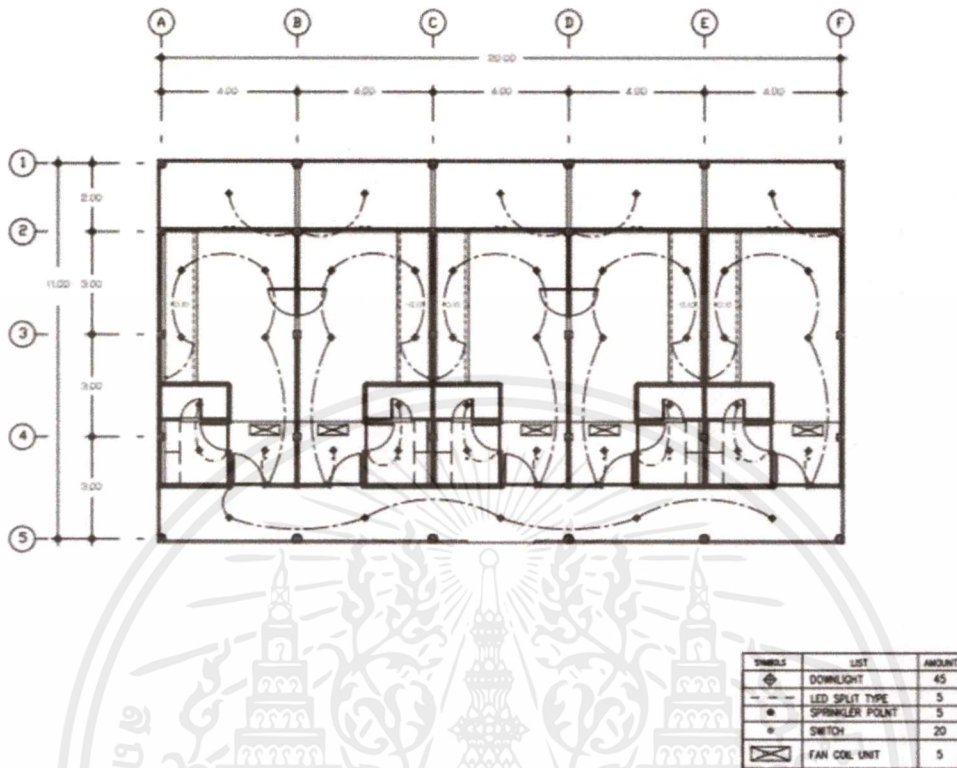


5.3.10 Club Art and Club House

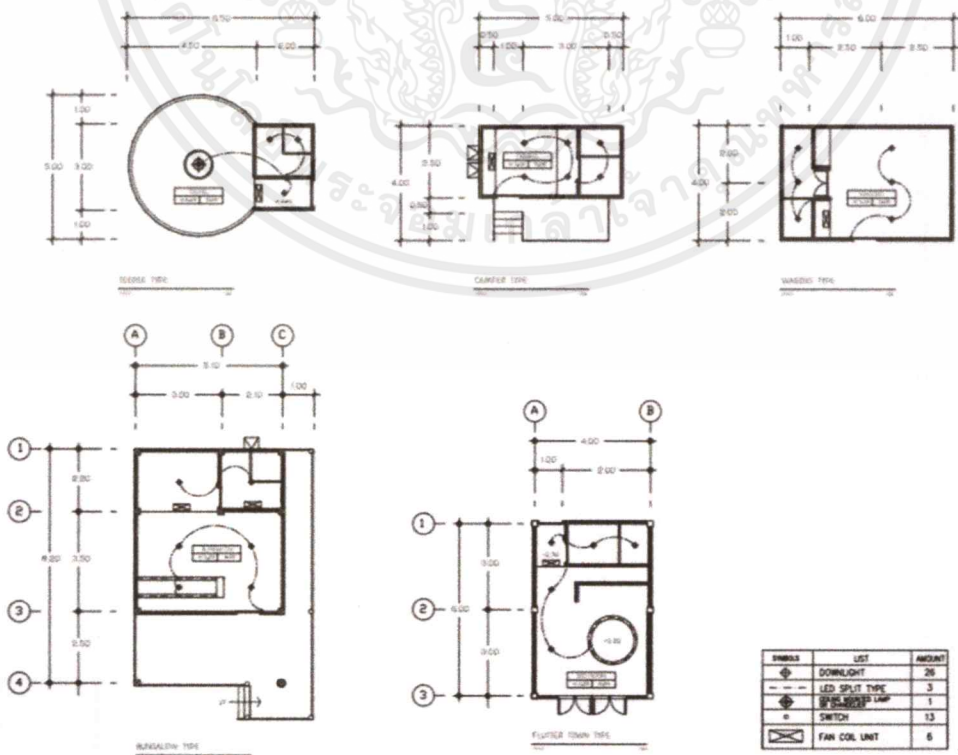


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5.11 ห้องพัก Flutter Home Type



5.5.12 ห้องพัก Flutter Town Type, Teepee Type, Wagons Type, Camper Type, Flutter Friendship Type



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 รูปตัดของอาคารโครงการ

5.4.1 รูปตัดอาคารกิจกรรม (Event hall)

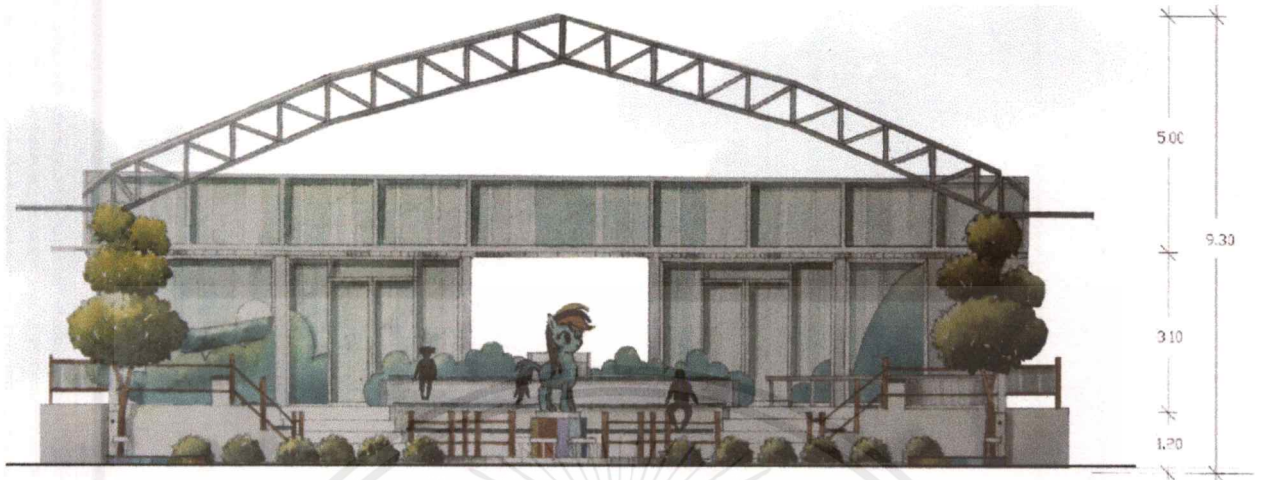


5.4.2 รูปตัดอาคารกิจกรรม (Kid's Club)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

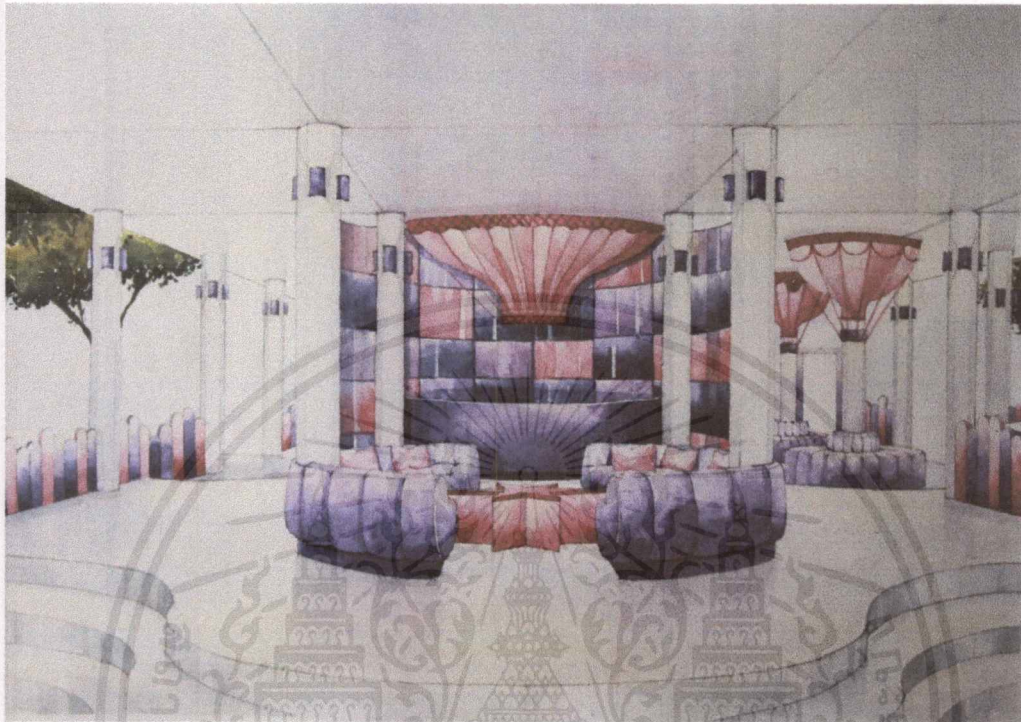
5.4.3 รูปด้านอาคารกิจกรรม (Kid's Club)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5 ภาพทัศนียภาพภายในโครงการ

5.5.1 โถงต้อนรับ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5.2 สปา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5.3 ร้านกาแฟ, ส่วนขายของที่ระลึก, ส่วน Tourist information



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5.4 ร้านอาหาร

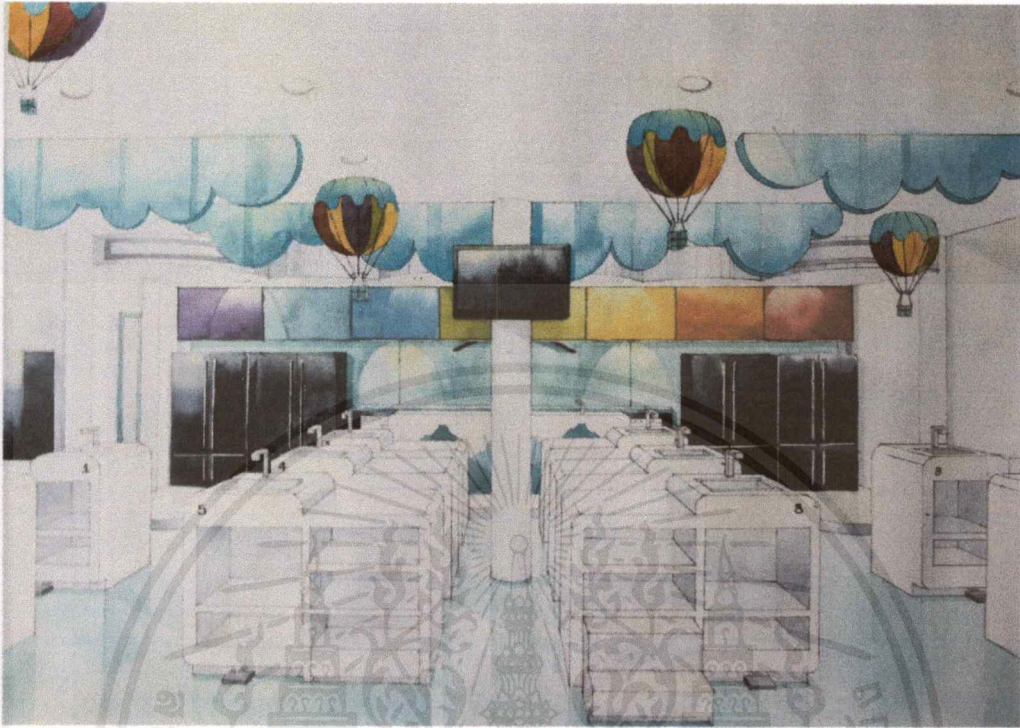


5.5.5 ส่วนต้อนรับ Kid's Club

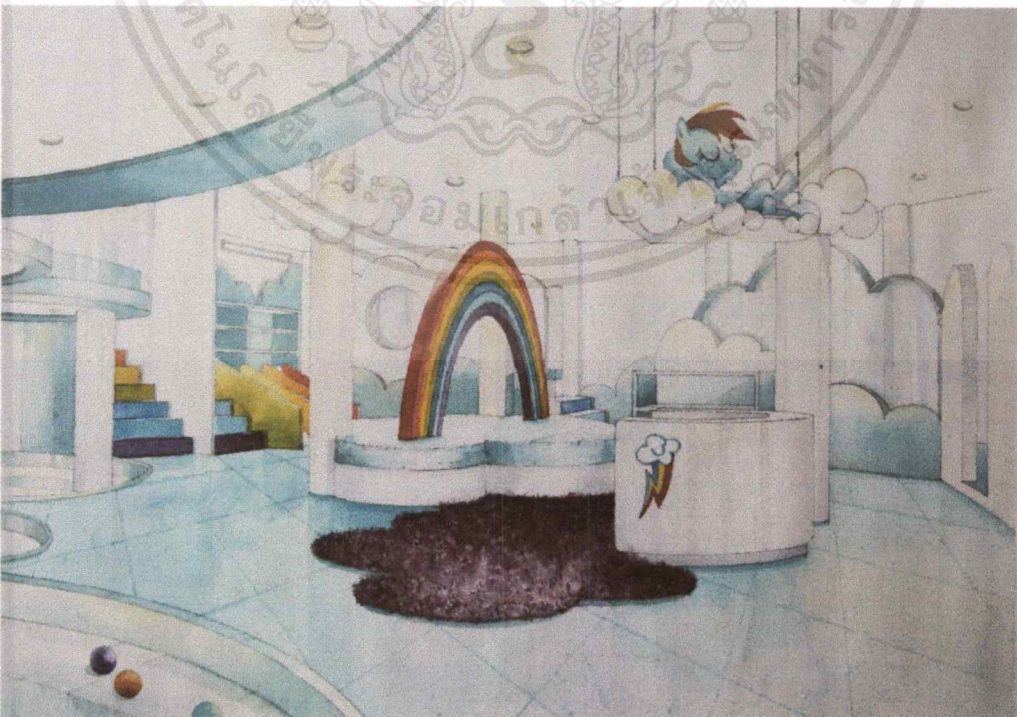


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5.6 Club Baking



5.5.7 Club Library



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5.8 ห้องพัก

5.5.8.1 ห้องพัก Flutter Town Type



5.5.8.2 ห้องพัก Flutter Home Type



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตテナバセประเขชนด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5.8.3 ห้องพัก Camper Type



5.5.8.4 ห้องพัก Wagons Type



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5.8.5 ห้องพัก Teepee Type



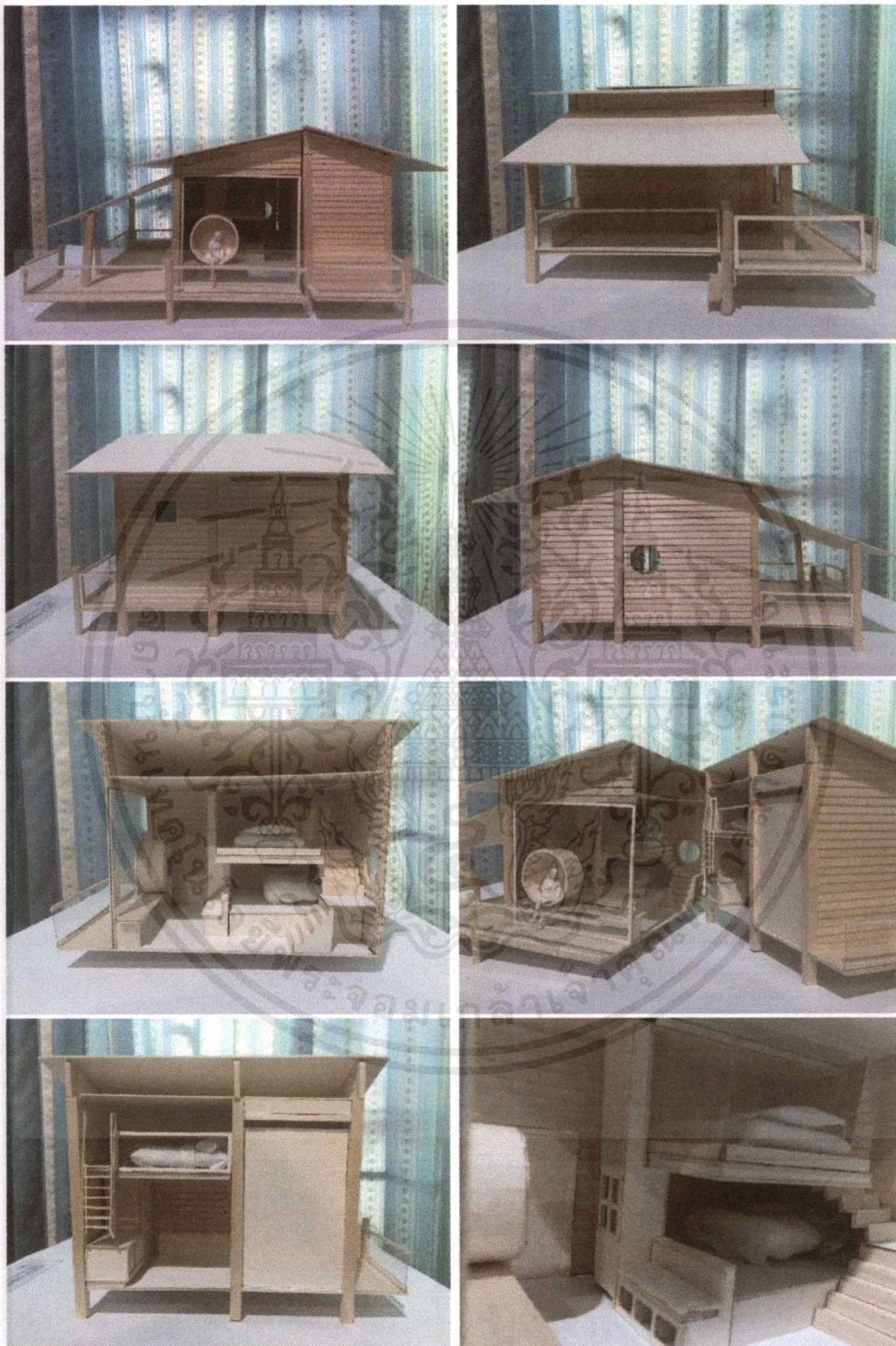
5.5.8.6 ห้องพัก Flutter Friendship Type



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.6 หุ่นจำลอง

5.6.1 MODEL ห้องพัก Flutter Friendship Type



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.6.2 MATERIAL BOARD



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2539). กองวิชาการและฝึกอบรม. การตลาดในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว. กรุงเทพฯ:การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย.
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2548). คู่มือเส้นทางสุขใจเที่ยวไทยลุ่มสับล้าน. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ:การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย.
- กมลฟาร์ม รีสอร์ท. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.painaidii.com/business/147688/kamol-farm-khaoyai-30320/lang/th/>. (วันที่สืบค้นข้อมูล : 20 มิถุนายน 2560).
- ทองสมบูรณ์คลับ. รูปแบบห้องพัก. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.thongsomboon-club.com/th/accommodation.html>. (วันที่สืบค้นข้อมูล : 20 มิถุนายน 2560).
- มติชน ออนไลน์. สุดสนุก เมืองคาวบอย “แพนเธอร์ ครีค” เขาใหญ่รีสอร์ท. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.matichon.co.th/news/203492>. (วันที่สืบค้นข้อมูล : 20 มิถุนายน 2560).
- มนตรี แสนสุข. (2547). ลูกของพ่อ พ่อของลูก ปรัชญา เปี่ยมสมบูรณ์. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ:อนิเมทกรุ๊ป.
- โรงแรมฮอลิเดย์ อินน์ พัทยา. โรงแรมสำหรับครอบครัว ริมชายหาดพัทยา. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.holidayinn-pattaya.com/th/>. (วันที่สืบค้นข้อมูล : 30 มิถุนายน 2560).
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. มายลิตเติ้ลโพนี มิตรภาพอันแสนวิเศษ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : https://th.wikipedia.org/wiki/มายลิตเติ้ลโพนี_มิตรภาพอันแสนวิเศษ. (วันที่สืบค้นข้อมูล : 16 มิถุนายน 2560).
- วิลาสวงศ์ มูลศิลป์. (2548). สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ฉบับเสริมการเรียนรู้ เล่ม๓ เรื่องสังคมและวัฒนธรรมไทย. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ:รุ่งศิลป์การพิมพ์.
- สุพจน์ บัวอยู่. โครงการเสนอแนะออกแบบตกแต่งภายใน สถานพักตากอากาศในอุทยานแห่งชาติเขาใหญ่. วิทยานิพนธ์ศิลปะบัณฑิต, มัณฑนศิลป์(การออกแบบภายใน). มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2552
- DNA resort & spa. DNA รีสอร์ท แอนด์ สปา. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.youtube.com/watch?v=oycEFHHR98I>. (วันที่สืบค้นข้อมูล : 30 มิถุนายน 2560).
- Legoland California Resort. About Legoland. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <https://www.legoland.com/about/>. (วันที่สืบค้นข้อมูล : 30 มิถุนายน 2560).

ประวัติผู้เขียน



Jittima Onnim



mew_liz_@hotmail.com



+66(0)813723097



/Milk Jittima



ID : milk3097

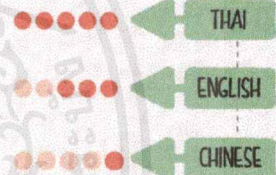


issuu.com/milkjittima

HELLO I

My name is Jittima Onnim. I was born in 1995 in Thailand. I'm a interior architecture student, living and studying in Bangkok. I like art. I like making art. I like talking about it.

LANGUAGES



EDUCATION

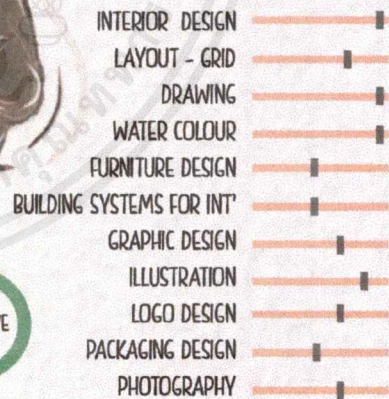


2013-NOW
FACULTY OF ARCHITECTURE
DEPARTMENT OF INTERIOR ARCHITECTURE
KING MONKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY
LADKRABANG (GPA 3.94)

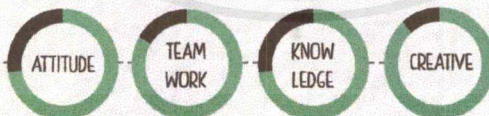


2010-2012
HIGH SCHOOL IN
SATRI WATRAKHANG SCHOOL
ENGLISH - CHINESE PROGRAM
(GPA 3.42)

SKILLS



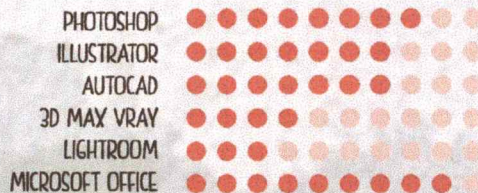
PERSONAL SKILLS



HOBBIES & INTEREST



SOFTWARE SKILLS



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้