

โครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน
สถาบันพัฒนาทักษะทางด้านการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนไทย กรุงเทพมหานคร
INTERIOR ARCHITECTURE DESIGN PROJECT FOR
THAI COMIC & ANIMATION ACADEMY ,BANGKOK



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต

ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

COPYRIGHT 2019

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต
(สถาปัตยกรรมภายใน)

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

คณะกรรมการสอบบัณฑิตวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อันธิกา สวัสดิ์ศรี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุมพร มุรพันธ์

รองศาสตราจารย์ทรงชม จุลาสัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รักรังษิ์วาน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชาติ มธุการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชาติ ภาสวร

ประธานกรรมการ

รองประธานกรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการและเลขานุการ

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชาติ มธุการ)
อาจารย์ที่ปรึกษาบัณฑิตวิทยาลัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์

สถาบันพัฒนาทักษะทางด้านการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนไทย
INTERIOR ARCHITECTURE DESIGN PROJECT FOR THAI COMIC
& ANIMATION ACADEMY ,BANGKOK

นักศึกษา

นางสาวสุประวีณ์ ศรีศิริโสภา

รหัสประจำตัว

58020168

ที่อยู่

68/4 หมู่ที่ 6 ตำบล วังโตนด อำเภอ นายายอาม
จังหวัด จันทบุรี 22170

เบอร์โทรศัพท์

084-5577044

E-mail

view_october@hotmail.com

หลักสูตร

สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา

สถาปัตยกรรมภายใน

พ.ศ.

2562

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชาติ มธุรการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชาติ มธูการ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และคณาจารย์ประจำภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงาน อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำวิทยานิพนธ์ ผู้ศึกษาจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง และขอขอบคุณ รศ.ทรงชม จุลาสัยและผศ.ดร. ญาณิทร์ รักษ์วงศ์วาน สำหรับข้อแนะนำและความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านในการทำวิทยานิพนธ์นี้

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณบิดามารดา และครอบครัว ซึ่งเปิดโอกาสให้ได้รับการศึกษาเล่าเรียนจนสำเร็จการศึกษา นอกจากนี้ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ที่คอยช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้วิจัยเสมอมา

นางสาวสุประวีณ์ ศรีศิริโสภา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญตาราง.....	VII
สารบัญตาราง (ต่อ).....	VIII
สารบัญภาพ.....	IX
สารบัญภาพ (ต่อ).....	X
สารบัญภาพ (ต่อ).....	XI
สารบัญภาพ (ต่อ).....	XII
สารบัญแผนภูมิ.....	XIV
บทที่ 1 ความเป็นมาของโครงการ.....	155
1.1 ความเป็นมาของโครงการ.....	155
1.2 เหตุผลสนับสนุนโครงการ.....	166
1.3 เหตุผลในการเสนอแนะ.....	197
1.4 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	197
1.5 องค์กรที่สนับสนุนโครงการ.....	197
1.6 กลุ่มเป้าหมายของโครงการ.....	20
1.7 ภาพลักษณ์ของโครงการ.....	20
1.8 ที่ตั้งและการเข้าถึงโครงการ.....	20
1.9 ลักษณะทางกายภาพของอาคาร.....	311
1.10 สภาพแวดล้อมของโครงการ.....	388
1.11 การวิเคราะห์อาคาร.....	41
1.12 การวิเคราะห์ที่ตั้ง.....	48

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2 ข้อมูลพื้นฐานของโครงการ	51
2.1 ข้อมูลพื้นฐานของโครงการ	51
2.2 ประเภทของโครงการ	52
2.3 ลักษณะเฉพาะตัวของโครงการ	52
2.4 ข้อกำหนดของโครงการ.....	52
2.5 องค์ประกอบพื้นฐานของโครงการ.....	53
2.6 สายการบริหารและอัตรากำลังพื้นฐานของโครงการ	53
2.7 ข้อมูลสนับสนุนโครงการ	54
บทที่ 3 กรณีศึกษาเปรียบเทียบของโครงการ.....	75
3.1 กรณีศึกษาเปรียบเทียบ	75
3.2 สิ่งที่ได้จากกรณีศึกษาและนำมาปรับใช้กับโครงการ.....	99
บทที่ 4 การศึกษาพฤติกรรมและพื้นที่ใช้สอยในโครงการ	100
4.1 พฤติกรรม	100
4.2 พื้นที่ต้องการ (Area Requirement).....	105
บทที่ 5 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของพื้นที่และแนวคิดการออกแบบ	112
5.1 สภาพแวดล้อมภายในและวัสดุ.....	112
5.2 การวิเคราะห์.....	114
5.3 แนวคิดในการออกแบบ	116
บทที่ 6 ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน	118
6.1 ผังบริเวณของโครงการ	118
6.2 ผังเฟอร์นิเจอร์ (Furniture Layout).....	119
6.3 ผังพื้น (Floor Pattern Layout).....	122
6.4 ผังเพดานและตำแหน่งของดวงโคม (Reflected Ceiling Layout)	124
6.5 รูปด้านของอาคาร.....	127

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.6 รูปตัดของอาคาร	128
6.7 ภาพทัศนียภาพภายในของโครงการ.....	129
6.8 ภาพโมเดลของโครงการ	143
6.9 สรุปรูปโครงการ	145
บรรณานุกรม	146
ภาคผนวก ก.....	147
เอกสารอนุญาตให้ใช้แบบอาคารจากทางคณะกรรมการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์.....	147
ประวัติผู้เขียน	148



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 แสดงการเปรียบเทียบข้อพิจารณาและสรุปผลที่ตั้งโครงการที่เหมาะสมที่สุด.....	23
1.2 แสดงการเปรียบเทียบข้อพิจารณาและสรุปผลการเลือกอาคารที่เหมาะสมที่สุด	28
2.1 แสดงองค์ประกอบของโครงการ	63
2.2 แสดงขอบข่ายและขอบเขตของโครงการ	65
2.3 แสดงจำนวนห้องน้ำที่กำหนด	70
2.4 แสดงคอร์สการเรียนภายในโครงการ	73
3.1 แสดงการวิเคราะห์กรณีศึกษาที่ 1	76
3.2 แสดงการวิเคราะห์กรณีศึกษาที่ 2	78
3.3 แสดงวิชาที่เปิดสอนและจำนวนชั่วโมงเรียน	82
3.4 แสดงการวิเคราะห์กรณีศึกษาที่ 4	84
3.5 แสดงการวิเคราะห์กรณีศึกษาที่ 5	86
3.6 แสดงการแบ่งพื้นที่กรณีศึกษาที่ 8	95
3.7 แสดงสิ่งที่ศึกษาและนำมาปรับใช้จากกรณีศึกษาทั้งหมด	99
4.1 แสดงพื้นที่ๆใช้ร่วมกันในแต่ละเวลา	104
4.2 แสดงวันและเวลาในการเรียนของแต่ละคอร์ส	105
4.3 แสดงพื้นที่จอดรถภายในโครงการ	105
4.4 แสดงส่วนทำงาน Office	106
4.5 แสดงพื้นที่ Restroom	106
4.6 แสดงพื้นที่ส่วน RECEPTION HALL	107
4.7 แสดงพื้นที่ส่วน FRONT OFFICE	107
4.8 แสดงพื้นที่ส่วน CAREER CENTER	107
4.9 แสดงพื้นที่ส่วน CLASSROOM	108
4.10 แสดงพื้นที่ส่วน REGISTER AREA	109

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.11 แสดงพื้นที่ส่วน TEACHER ROOM	109
4.12 แสดงพื้นที่ส่วน FOOD COURT	109
4.13 แสดงพื้นที่ส่วน CAFÉ	109
4.14 แสดงพื้นที่ส่วนห้องสมุด	110
4.15 แสดงพื้นที่นิทรรศการและแกลเลอรี	110
4.16 แสดงพื้นที่ร้านขายของต่างๆ	111
4.17 แสดงพื้นที่ห้องสัมมนาและส่วน WORKSHOP	111



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 แสดงภาพที่ตั้งของพื้นที่ A	21
1.2 แสดงภาพที่ตั้งของพื้นที่ B	21
1.3 แสดงภาพที่ตั้งของพื้นที่ C	22
1.4 แสดงภายนอกอาคารสิริวิทย์ลักษณะ	24
1.5 แสดงภายในอาคารสิริวิทย์ลักษณะ	25
1.6 แสดงภายนอกอาคารสหกรณ์ออมทรัพย์กรมป่าไม้	25
1.7 แสดงภายในอาคารสหกรณ์ออมทรัพย์กรมป่าไม้	26
1.8 แสดงภายนอกอาคาร THE COMMONS	26
1.9 แสดงภายในอาคาร THE COMMONS	27
1.10 แสดงที่ตั้งของโครงการ	29
1.11 แสดงการเข้าถึงพื้นที่ตั้งของโครงการ	30
1.12 แผนผังบริเวณ อาคารสิริวิทย์ลักษณะ	31
1.13 แผนผังชั้นที่ 1 อาคารสิริวิทย์ลักษณะ	31
1.14 แผนผังชั้นที่ 2 อาคารสิริวิทย์ลักษณะ	32
1.15 แผนผังชั้นที่ 3 อาคารสิริวิทย์ลักษณะ	32
1.16 แผนผังชั้นที่ 4 อาคารสิริวิทย์ลักษณะ	33
1.17 รูปด้านทิศเหนือของอาคารสิริวิทย์ลักษณะ	33
1.18 รูปด้านทิศใต้ของอาคารสิริวิทย์ลักษณะ	34
1.19 รูปด้านทิศตะวันออกของอาคารสิริวิทย์ลักษณะ	34
1.20 รูปด้านทิศตะวันตกของอาคารสิริวิทย์ลักษณะ	35
1.21 รูปตัด A อาคารสิริวิทย์ลักษณะ	35
1.22 รูปตัด B อาคารสิริวิทย์ลักษณะ	36
1.23 รูปตัด D อาคารสิริวิทย์ลักษณะ	36
1.24 รูปตัด E อาคารสิริวิทย์ลักษณะ	37
1.25 แสดงมุมมองต่างๆบริเวณที่ตั้ง	38
1.26 แสดงสภาพแวดล้อมทางทิศเหนือ	39
1.27 แสดงสภาพแวดล้อมทางทิศใต้	39

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
1.28 แสดงสภาพแวดล้อมทางทิศตะวันตก	40
1.29 แสดงสภาพแวดล้อมทางทิศตะวันออก	40
1.30 แสดงส่วนต่างๆของอาคาร	43
1.31 แสดงทางเข้าหลักของอาคาร	44
1.32 แสดงมุมมองเมื่อเดินเข้ามาทางๆเข้าหลัก	44
1.33 แสดงมุมมองบริเวณคอร์ทกลางอาคาร	45
1.34 แสดงทางเข้ารอง บริเวณทางเดินจากศูนย์การเรียนรู้	45
1.35 แสดงทางเข้ารอง จากบริเวณลานจอดรถ	46
1.36 แสดงทางลาดด้านข้างอาคาร เชื่อมกับลานจอดรถ และห้องอาหาร	46
1.37 แสดงมุมมองจากระเบียงชั้น 3	47
1.38 บันไดและลิฟต์โดยสาร ทางเดินสำหรับหนีไฟ	47
1.39 แสดงมุมมองจากทางเข้าห้องประชุม	47
1.40 แสดงมุมมองเข้าไปในพื้นที่ด้านหน้า	49
1.41 แสดงมุมมองเข้าไปในพื้นที่ด้านข้าง	49
1.42 แสดงมุมมองเข้าไปในพื้นที่บริเวณทางเดินเชื่อมสถานีรถไฟฟ้า	50
2.1 ตัวอย่างสายการบริหาร TCDC	53
2.2 แสดงแผนผังองค์กรของสถาบันกัญชามา	54
2.3 ตัวอย่างสายการบริหาร DEPA	66
2.4 สายการบริหารของโครงการ	63
3.1 แสดงอาคารภายนอกคณะศิลปะและประวัติศาสตร์	75
3.2 แสดงแผนผังภายในคณะศิลปะและประวัติศาสตร์	77
3.3 แสดงมุมมองอาคารจากด้านบนของ Dreamworks studio	78
3.4 แสดงขั้นตอนในการทำงานของ Dreamworks studio	79
3.5 แสดงผลงานและโลโก้ของ LUNCHBOX STUDIO	80
3.6 แสดงมุมมองภายนอกของสถาบัน KADOKAWA	81

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.7 แสดงภายในห้องเรียนของสถาบัน KADOKAWA	85
3.8 แสดงภายในห้องสัมมนาของสถาบัน KADOKAWA	85
3.9 แสดงแผนผังของสถาบัน KP LEARNING SPACE	87
3.10 แสดงภายในห้องเรียนของสถาบัน KP LEARNING SPACE	88
3.11 แสดงภาพภายในบริษัท UNISOFT	88
3.12 แสดงพื้นที่ทำงานภายในบริษัท	89
3.13 แสดงพื้นที่ส่วนรวมภายในบริษัท	90
3.14 แสดงอาคารภายนอกของพิพิธภัณฑ์	90
3.15 แสดงพื้นที่ภายในของพิพิธภัณฑ์	91
3.16 แสดงพื้นที่ห้องสมุดภายในพิพิธภัณฑ์	93
3.17 แสดงพื้นที่นิทรรศการชั่วคราวภายในพิพิธภัณฑ์	93
3.18 แสดงอาคารภายนอกของห้องสมุด	94
3.19 แสดงพื้นที่ภายในห้องสมุด	96
3.20 แสดงพื้นที่ภายในห้องสมุด	96
3.21 แสดงเทคนิคการจัดนิทรรศการแบบดิจิทัล	97
3.22 แสดงเทคนิคการจัดนิทรรศการแบบดิจิทัล2.....	98
3.23 แสดงเทคนิคการจัดนิทรรศการแบบดิจิทัล3.....	98
5.1 แสดงสภาพแวดล้อมภายในอาคาร	112
5.2 แสดงแนวทางการออกแบบภายในอาคาร	112
5.3 แสดงวัสดุในการออกแบบภายในอาคาร	113
5.4 แสดงการแบ่งเขตพื้นที่ (ZONING)	116
5.5 แสดงแนวคิดในการออกแบบ	116

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
6.1 แสดงภาพผังบริเวณของอาคาร	118
6.2 แสดงภาพผังลานจอดรถใต้ดิน	119
6.3 แสดงภาพผังเฟอร์นิเจอร์ชั้นที่ 1	119
6.4 แสดงภาพผังเฟอร์นิเจอร์ชั้นที่ 2	120
6.5 แสดงภาพผังเฟอร์นิเจอร์ชั้นที่ 3	120
6.6 แสดงภาพผังเฟอร์นิเจอร์ชั้นที่ 4	121
6.7 แสดงภาพผังเฟอร์นิเจอร์ชั้นลอย	121
6.8 แสดงภาพผังพื้นที่ชั้นที่ 1	122
6.9 แสดงภาพผังพื้นที่ชั้นที่ 2	122
6.10 แสดงภาพผังพื้นที่ชั้นที่ 3	123
6.11 แสดงภาพผังพื้นที่ชั้นที่ 4	123
6.12 แสดงภาพผังพื้นที่ชั้นลอย	124
6.13 แสดงภาพผังเพดานและตำแหน่งดวงโคมชั้นที่ 1	124
6.14 แสดงภาพผังเพดานและตำแหน่งดวงโคมชั้นที่ 2	125
6.15 แสดงภาพผังเพดานและตำแหน่งดวงโคมชั้นที่ 3	125
6.16 แสดงภาพผังเพดานและตำแหน่งดวงโคมชั้นที่ 4	126
6.17 แสดงภาพผังเพดานและตำแหน่งดวงโคมชั้นลอย	126
6.18 แสดงภาพรูปด้านของอาคาร	127
6.19 แสดงภาพรูปตัดของอาคาร	128
6.20 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Reception Hall	129
6.21 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Reception Hall	129
6.22 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Food Court	130
6.23 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Food Court	130
6.24 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Digital shop	131
6.25 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Stationary shop	131
6.26 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Waiting area : Career center	132
6.27 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Meeting room : Career center	132
6.28 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Student gallery : Career center	133

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
6.29 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Conference room & Pre-function area	133
6.30 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณทางเข้า Co-working space	134
6.31 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Co-working space	134
6.32 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณทางเข้านิทรรศการชั่วคราว	135
6.33 แสดงภาพทัศนียภาพภายในนิทรรศการชั่วคราว	135
6.34 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Pre-function ชั้นที่ 3	136
6.35 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Pre-function ชั้นที่ 3	136
6.36 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณห้องสมุด	137
6.37 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Theater Area	137
6.38 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณห้อง Workshop 1	138
6.39 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณห้อง Workshop 2	138
6.40 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณห้องสัมมนา	139
6.41 แสดงภาพทัศนียภาพภายในห้องเรียน Game design Course & Motion graphic Course	139
6.42 แสดงภาพทัศนียภาพภายในห้องเรียน Content writing Course & วาดการ์ตูนด้วยมือ	140
& อบรมเรื่องทฤษฎีเบื้องต้นของคอร์สต่างๆ	
6.43 แสดงภาพทัศนียภาพภายในห้องเรียน Digital painting Course & Web comic Course	140
6.44 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Pre - Function ชั้นที่ 4	141
6.45 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Pre - Function ชั้นที่ 4	141
6.46 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณชั้นลอย	142
6.47 แสดงภาพโมเดลของโครงการ	143
6.48 แสดงภาพโมเดลของโครงการ	143
6.49 แสดงภาพโมเดลของโครงการ	144
6.50 แสดงภาพโมเดลของโครงการ	144

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่	หน้า
4.1 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ OVER ALL.....	100
4.2 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ RECEPTION AREA & VR ZONE	100
4.3 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ CAREER CENTER	101
4.4 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ CLASSROOM	101
4.5 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ FOOD COURT	101
4.6 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ CAFÉ	102
4.7 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ LIBRARY	102
4.8 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ EXHIBITION	102
4.9 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ DIGITAL SHOP & REPAIR.....	103
4.10 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ STATIONERY SHOP	103
4.11 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ SEMINAR ROOM	103
4.12 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ WORKSHOP AREA	104
5.1 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ (RELATION MATRIX)	114
5.2 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ (BUBBLE DIAGRAM)	114
5.3 แสดงการวิเคราะห์ขนาดพื้นที่ (PIE CHART)	115
5.4 แสดงการวิเคราะห์ความสำคัญของขนาดพื้นที่ (FUNCTIONAL DIAGRAM)	115

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

ความเป็นมาของโครงการ

1.1 ความเป็นมาของโครงการ

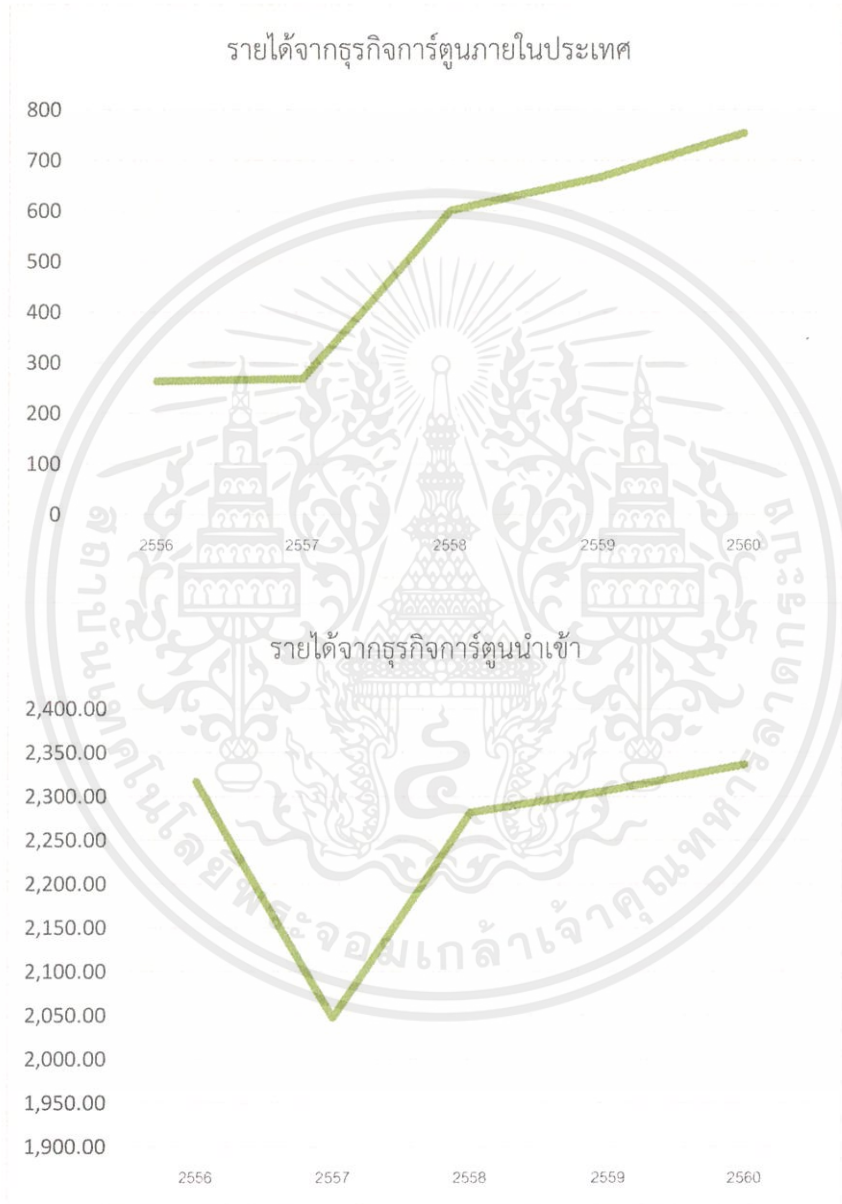
ในปัจจุบันนั้นการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูน (animation) ได้มีความแพร่หลายและเป็นที่ยอมรับอย่างมากในทุกๆประเทศ ทั้งในทวีปยุโรปและเอเชีย สร้างความบันเทิง สร้างแรงบันดาลใจ เสริมสร้างแนวคิด และปลูกฝังจิตสำนึกต่างๆให้กับเยาวชน ซึ่งการ์ตูนนั้นจัดเป็น “สื่อ” ประเภทหนึ่งที่สามารถเข้าถึงผู้คนได้ง่าย ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ได้รับความนิยมในทุกยุคสมัย ที่สำคัญคือสามารถเสริมสร้างเศรษฐกิจภายในประเทศให้เติบโตไปในทางที่ดีขึ้นได้ โดยการตุนนับเป็นหนึ่งใน “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” (Creative Economy) คือ การใช้แนวคิดเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา (Education) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) และ การใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม (Culture) การสั่งสมความรู้ของสังคม (Wisdom) และเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมสมัยใหม่ (Technology and Innovation)

ในบางประเทศได้นำเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาใช้ในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ โดยกระตุ้นเกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งตัวอย่างของประเทศที่ประสบความสำเร็จตามแนวทางนี้ คือเกาหลีใต้ ที่สามารถส่งออกความเป็นเกาหลี ทั้งศิลปะและวัฒนธรรม ในรูปแบบของสื่อบันเทิงจนเกิดเป็นกระแส นอกจากนี้ยังมีประเทศญี่ปุ่นซึ่งส่งออกความคิดสร้างสรรค์ผ่านทางการ์ตูน จนกลายเป็นวัฒนธรรมประจำชาติที่สร้างรายได้อย่างมหาศาลให้กับประเทศ รวมถึงกลุ่มประเทศใน ACE ที่มีการพัฒนาทางด้านอุตสาหกรรมการ์ตูนขึ้นมาเรื่อยๆ ในส่วนของประเทศไทย ปัญหาหลักของธุรกิจการ์ตูนนั้นเกิดจากการขาดการสนับสนุนและความร่วมมือระหว่างภาครัฐกับเอกชน ไม่ได้เห็นความสำคัญของการตูนมากเท่าที่ควรจึงมีการให้รายได้ค่าแรงที่น้อยจนเกินไป ทำให้มีบุคลากรที่อยากทำงานด้านนี้น้อยลง ส่งผลให้ธุรกิจการ์ตูนไทยนั้นมีอัตราการเจริญเติบโตได้ช้า นอกจากนี้ยังมีสถานที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูน (animation) อยู่ไม่มากนัก

การจัดตั้งสถาบันนี้เกิดขึ้นเพื่อใช้เป็นสถานที่พัฒนาทักษะเพื่อการผลิต สื่อทางด้านการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนที่มีคุณภาพระดับสากล และเพื่อเป็นแนวทางให้อุตสาหกรรมการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนของไทยเติบโตขึ้น อีกทั้งเป็นสถานที่ๆทำให้ผู้คนได้รู้ถึงความสำคัญและสร้างแรงบันดาลใจ สามารถพัฒนาความคิดของเยาวชน รวมทั้งบุคคลทุกเพศทุกวัยต่อการ์ตูน ส่งเสริมภาพลักษณ์เชิงบวกแก่วงการการ์ตูนในประเทศไทยให้มากขึ้น สามารถใช้การ์ตูนเป็นสื่อในการเผยแพร่วัฒนธรรมความเป็นไทยตามยุคสมัยต่างๆ ในรูปแบบการ์ตูนให้เป็นที่รู้จักแพร่หลายมากขึ้น เกิดการสร้างสรรค์ที่ทำให้เกิดรายได้ให้กับประเทศและเป้าหมายที่จะผลักดันนักออกแบบไทย ต่อยอดอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ของประเทศไทยให้ก้าวไกลสู่ตลาดดิจิทัลคอนเทนต์ระดับโลก

1.2 เหตุผลสนับสนุนโครงการ

การเติบโตของเศรษฐกิจในด้านอุตสาหกรรมการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนในประเทศไทยนั้นมีแนวโน้มที่จะเติบโตขึ้นเรื่อยๆ สร้างมูลค่าทางการตลาดเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งการออกแบบคาแรกเตอร์การ์ตูน อนิเมชั่น หนังสือการ์ตูนรวมถึงเกมออนไลน์ต่างๆ มีการรับงานจากต่างประเทศและสร้างสรรค์ขึ้นเองมากมาย อ้างอิงจากกราฟแสดงข้อมูลจากผลสำรวจSIPA เทียบรายได้ต่อปีเป็นหน่วย ล้านบาท



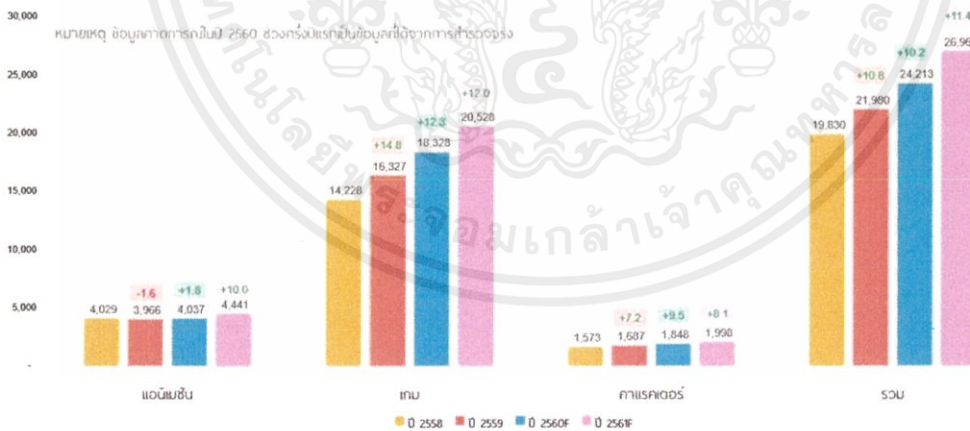
ข้อมูลการสำรวจจาก สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ
(องค์การมหาชน) หรือ SIPA ที่มา : เว็บไซต์ Marketeer online

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากหนังสือพิมพ์มติชนออนไลน์ได้เปิดเผยผลสำรวจมูลค่าธุรกิจจากอุตสาหกรรมการ์ตูนในปี 2560 ที่มีมูลค่ารวม 25,040 ล้านบาท ในขณะที่ปี 2561 ได้มีการเพิ่มขึ้นเป็น 28,000 ล้านบาท และคาดการณ์ว่าในปีต่อไปจะมีการเพิ่มขึ้นอีก นอกจากนี้การ์ตูนยังเป็นที่นิยมในกลุ่มวัยรุ่นและกลุ่มคนที่สนใจในการประกอบอาชีพเกี่ยวกับสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเป็นอย่างมาก จากประเด็นดังกล่าวจึงเห็นว่าควรมีสถานที่สำหรับรองรับให้เกิดการตอบสนองต่อผู้ใช้กลุ่มนี้ ให้เป็นสถานที่ในเพื่อพัฒนาบุคลากรให้มีความสามารถทางด้านสื่อการ์ตูนและดิจิทัลต่างๆ ที่สามารถทำให้อุตสาหกรรมการ์ตูนในประเทศไทยเติบโตขึ้นในอนาคต รวมทั้งเป็นสถานที่ปลูกฝังแนวคิด พัฒนาฝีมือและใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์กับผู้ที่สนใจอีกด้วย

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล หรือ ดีป้า (DEPA) หน่วยงานในสังกัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (ดีอี) เผยผลสำรวจมูลค่าดิจิทัลคอนเทนต์ของปี 2559 ในประเทศไทย โดยครอบคลุม 3 สาขาหลัก ได้แก่ อุตสาหกรรมแอนิเมชัน อุตสาหกรรมคาแรคเตอร์ และอุตสาหกรรมเกม โดยผลสำรวจระบุ ทั้ง 3 อุตสาหกรรมมีมูลค่ารวมกันประมาณ 21,981 ล้านบาท แบ่งเป็นมูลค่ารวมของอุตสาหกรรมแอนิเมชันจำนวน 3,965 ล้านบาท มีอัตราการเติบโตลดลง 1.6 เปอร์เซ็นต์ เมื่อเทียบกับปี 2558 ขณะที่อุตสาหกรรมคาแรคเตอร์มีมูลค่า 1,687 ล้านบาท มีอัตราการเติบโตเพิ่มขึ้นจากปีก่อนหน้า 7.3 เปอร์เซ็นต์ และอุตสาหกรรมเกมมีมูลค่ารวม 16,328 ล้านบาท มีอัตราการเติบโตสูงถึง 14.8 เปอร์เซ็นต์เมื่อเทียบกับปี 2558

มูลค่าอุตสาหกรรม



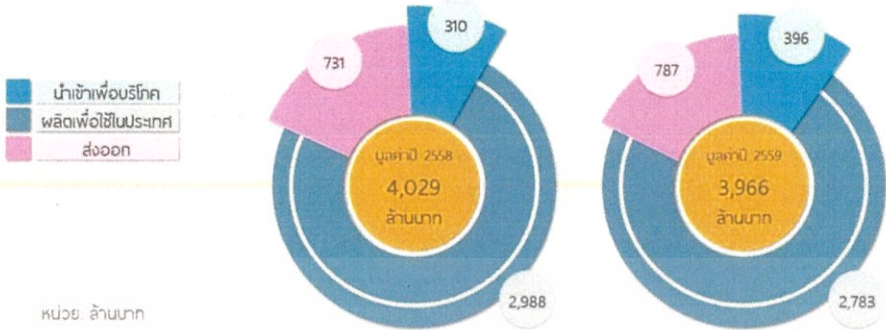
ข้อมูลการสำรวจจาก สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล หรือ ดีป้า (DEPA)

ที่มา : เว็บไซต์ <https://www.pptvhd36.com/news/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

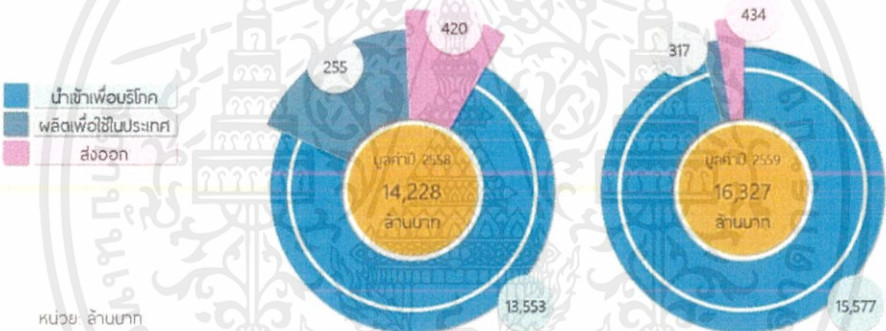
มูลค่าอุตสาหกรรม

แอนิเมชัน ปี 2558 - 2559



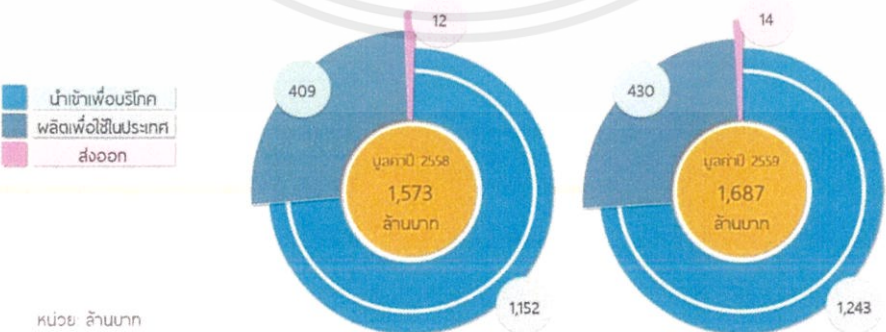
มูลค่าอุตสาหกรรม

เกม ปี 2558 - 2559



มูลค่าอุตสาหกรรม

คาแรคเตอร์ ปี 2558 - 2559



ข้อมูลการสำรวจจาก สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล หรือ ดีป้า (DEPA)

ที่มา : เว็บไซต์ <https://www.pptvhd36.com/news/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 เหตุผลในการเสนอแนะ

เนื่องจากในประเทศไทยนั้นมีมูลค่าการเติบโตทางเศรษฐกิจทางด้านอุตสาหกรรมการ์ตูนมากขึ้นเรื่อยๆ และมีผู้ที่สนใจทางด้านการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนเป็นจำนวนมาก แต่แหล่งการเรียนรู้ สถานศึกษาที่เปิดโอกาสให้ผู้คนได้เข้าไปทำความรู้จักและเป็นศูนย์กลางในการนำเสนอเรื่องการ์ตูนในประเทศไทยนั้นยังมีน้อยและโดยส่วนใหญ่เป็นองค์กรนอกชนขนาดเล็กๆ ไม่มีกำลังมากพอในการส่งเสริมทางด้านความสำคัญของการ์ตูนสู่สากล ดังนั้นการเกิดขึ้นของโครงการจึงเป็นเหตุผลสำคัญเพื่อที่จะสนับสนุนเรื่องดังกล่าว เพื่อเป็นสถานที่เรียนรู้ของผู้ที่สนใจ เป็นแหล่งพัฒนาอาชีพทางด้านการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูน รวมถึงเป็นศูนย์กลางทางด้านอุตสาหกรรมการ์ตูนไทยเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจ

1.4 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.) เพื่อสนับสนุนให้เกิดการต่อยอดความรู้ไปใช้ในธุรกิจอุตสาหกรรมการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูน (animation) พัฒนาศักยภาพและความสามารถทางการสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนให้แก่ผู้ที่สนใจในการประกอบอาชีพทางด้านนี้สร้างบุคคลที่มีความสามารถมาพัฒนาและสร้างผลงานทางด้านอุตสาหกรรมการ์ตูนไทยให้เติบโตขึ้นทัดเทียมกับสากล
- 2.) เพื่อเป็นแหล่งศึกษาและให้ความรู้ เป็นสถานที่จัดนิทรรศการเกี่ยวกับการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูน (animation) เป็นสถานที่ทำให้ผู้คนได้รู้ถึงความสำคัญและสร้างแรงบันดาลใจให้กับเยาวชนโดยใช้การ์ตูนไทย สามารถพัฒนาความคิดของเยาวชนและคนรุ่นใหม่รวมถึงคนรุ่นเก่า ต่อการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูน (animation) ส่งเสริมภาพลักษณ์เชิงบวกให้กับการ์ตูนมากยิ่งขึ้น
- 3.) เพื่อเป็นสถานที่ใช้ในการพบปะแลกเปลี่ยนแนวคิดในเรื่องการ์ตูนและทัศนคติต่างๆ เป็นสถานที่ในการทำกิจกรรมร่วมกันสามารถใช้เป็นสถานที่ในการสร้างโอกาสแก่ผู้ที่ชื่นชอบการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูน (animation) ได้นำเสนอผลงานของตนเองแก่สังคม สร้างโอกาสในการทำงานในวงการการ์ตูนให้กับผู้ที่สนใจในสายงานนี้ให้มีอาชีพและสร้างรายได้ด้วยตนเองได้

1.5 องค์กรที่สนับสนุนโครงการ

- 1.) สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA)
 - ส่งเสริม และสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาอุตสาหกรรมและนวัตกรรมดิจิทัล พัฒนาและส่งเสริมให้เกิดการนำไปใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เป็นประโยชน์ต่อเศรษฐกิจ
- 2.) สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ CREATIVE ECONOMY AGENCY (CEA)
 - ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของเศรษฐกิจสร้างสรรค์และปัจจัยสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อผลักดันให้เกิดการพัฒนาและยกระดับเศรษฐกิจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6 กลุ่มเป้าหมายของโครงการ

- 1.) กลุ่มคนที่ถูกเรียกว่า OPINION ARTIST เป็นชื่อเรียกของนักการตลาดทางด้านสื่อดิจิทัล เป็นกลุ่มคนที่มีความสามารถทางการสร้างคอนเทนต์ที่ดี หรือมีทักษะทางด้านศิลปะในบางสาขาวิชา และต้องการที่จะพัฒนาความสามารถของตนเองในด้านอื่นๆ เพื่อต่อยอดทางการประกอบธุรกิจในอุตสาหกรรมการ์ตูน คิดเป็น 45 % ของกลุ่มเป้าหมาย
- 2.) กลุ่มผู้ประกอบการทางด้านอุตสาหกรรมการ์ตูนและสื่อดิจิทัลต่างๆ คิดเป็น 45 % ของกลุ่มเป้าหมาย โดยคนกลุ่มนี้จะเข้ามาในโครงการเพื่อติดต่อทางด้านธุรกิจ
- 3.) กลุ่มคนที่ชื่นชอบการ์ตูน ไม่จำกัดเพศและช่วงวัย สามารถเข้าชมนิทรรศการและกิจกรรมที่จัดขึ้นตามโอกาสต่างๆ คิดเป็น 10 % ของกลุ่มเป้าหมาย

1.7 ภาพลักษณ์ของโครงการ

โครงการเสนอแนะสถาบันพัฒนาทักษะทางการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนไทย เป็นโครงการที่พัฒนาบุคลากรให้มีความรู้เรื่องสื่อที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน มีความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพเนื่องจากได้รับการรับรองจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมและเศรษฐกิจทางด้านการ์ตูนไทย เป็นสถานที่อธิบายความสำคัญและสร้างทัศนคติที่ดีให้กับการ์ตูนไทย

1.8 ที่ตั้งและการเข้าถึงโครงการ

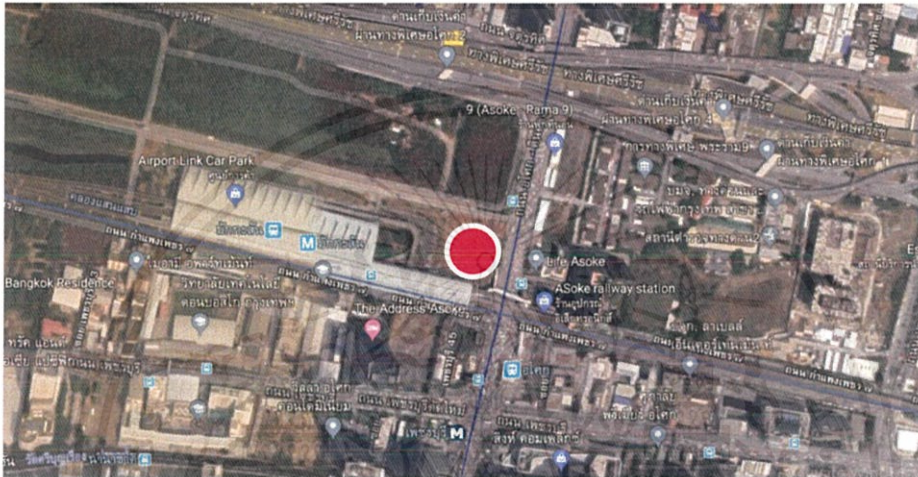
1.8.1 การวิเคราะห์เพื่อเลือกที่ตั้งของโครงการ

- 1.) สามารถเข้าถึงได้ง่าย เช่น ติดกับถนนสายหลักในพื้นที่ มีระบบขนส่งมวลชน เช่น รถไฟฟ้าและรถประจำทาง รวมถึงสามารถเข้าถึงได้โดยการเดินเท้า
- 2.) ตั้งอยู่ในย่านที่เป็นศูนย์รวมของผู้คนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย สามารถใช้เป็นจุดสังเกตและหาเจอได้ไม่ยาก
- 3.) ใกล้จุดเชื่อมต่อกับสถานีรถไฟ สนามบิน หรือแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ
- 4.) มีสาธารณูปโภคที่ครบถ้วน
- 5.) รูปร่างของที่ดินมีความเหมาะสม
- 6.) มีสภาพภูมิประเทศที่เหมาะสม
- 7.) อยู่ในพื้นที่ที่มีการพัฒนาและขยายตัวของความเป็นเมือง ที่จะนำมาซึ่งการคมนาคม ระบบสาธารณูปโภคต่างๆ ที่จะดีขึ้นในอนาคต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8.1.1 ตำแหน่งและที่ตั้งพื้นที่ A

พื้นที่โล่งสำหรับจัดแสดงงานเกี่ยวกับศิลปะและดนตรีตั้งอยู่ที่ แขวง มั๊กกะสัน เขตราชเทวี จังหวัด กรุงเทพมหานคร 10400 ติดกับสถานีรถไฟฟ้า Airport rail link มั๊กกะสัน และสถานีรถไฟใต้ดินเพชรบุรี เป็นพื้นที่ที่มีการคมนาคมที่สะดวกและหลากหลาย มีถนนอโศก-ดินแดง และถนนเพชรบุรีเป็นถนนสายหลัก เป็นแหล่งที่มีชาวไทยและชาวต่างชาติเดินทางสัญจรไปมาเป็นจำนวนมาก



รูปภาพที่ 1.1 แสดงภาพที่ตั้งของพื้นที่ A

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

1.8.1.2 ตำแหน่งและที่ตั้งพื้นที่ B

พื้นที่โล่ง แขวงลาดยาว เขตจตุจักร จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10900 ตั้งอยู่ในพื้นที่ที่มีประชากรอาศัยอยู่หนาแน่น ติดถนนใหญ่รัชดาภิเษกและแยกรัชโยธิน ใกล้ BTS สายสีเขียว คาดว่าการคมนาคมจะสะดวก และมีแนวโน้มพัฒนาพื้นที่ยิ่งขึ้นในอนาคตเมื่อสถานี BTS รัชโยธินสร้างเสร็จ

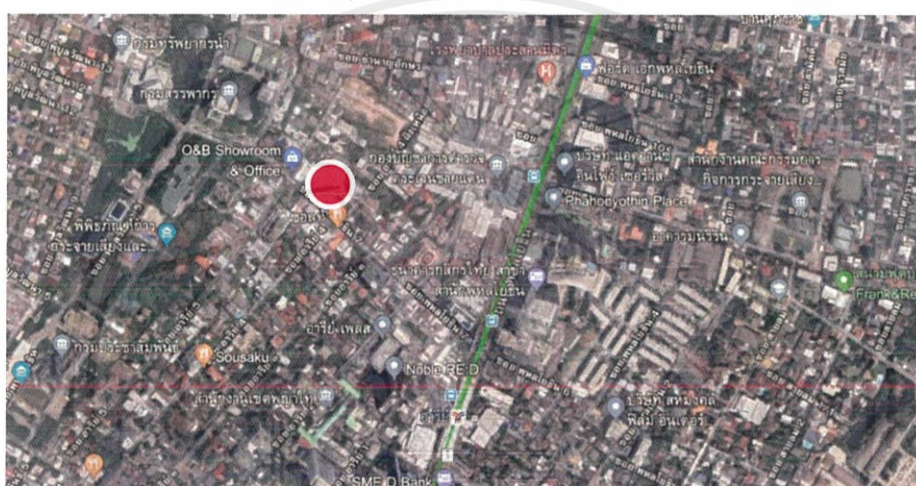


รูปภาพที่ 1.2 แสดงภาพที่ตั้งของพื้นที่ B

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8.1.3 ตำแหน่งและที่ตั้งพื้นที่ C

พื้นที่โล่ง ซ.พหลโยธิน 7 (ช.อารีย์) เขตพญาไทย แขวงสามเสนใน จังหวัดกรุงเทพมหานครฯ ใกล้ถนนสายหลักพหลโยธิน ถนนวิภาวดีรังสิต ที่สามารถวิ่งไปขึ้นทางด่วนดินแดงได้ และถนนพระราม 6 ตั้งอยู่ใกล้สถานีรถไฟฟ้า BTS อารีย์ ทำให้ถูกขนานบ้างด้วยทางด่วนทั้ง 2 ด้าน อยู่ในจุดที่เอื้อต่อการเดินทางด้วยรถส่วนตัว ที่ตั้งอยู่ใกล้กับ อาคารพหลโยธินเพลส อาคารชินวัตร 1 และ 2 ทุกวันจะมีพนักงานออฟฟิศและผู้คนอื่นๆจำนวนมากที่ต้องเดินทางมาทำงานในบริเวณนี้ ทำให้ บริเวณนี้คึกคักมากในตอนกลางวัน เกิดเป็นชุมชนย่านเศรษฐกิจขึ้นมา และเหตุนี้เองที่ทำให้ Community ในบริเวณนี้เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว



รูปภาพที่ 1.3 แสดงภาพที่ตั้งของพื้นที่ C

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 1.1 แสดงการเปรียบเทียบข้อพิจารณาและสรุปผลที่ตั้งโครงการที่เหมาะสมที่สุด

ข้อพิจารณา	พื้นที่ A	พื้นที่ B	พื้นที่ C
1.) สามารถเข้าถึงได้ง่าย เช่น ติดกับถนนหลักในพื้นที่ มีระบบขนส่งมวลชน เช่น รถไฟฟ้าและรถประจำทาง รวมถึงสามารถเข้าถึงได้โดยการเดินเท้า	4	4	3
2.) ตั้งอยู่ในย่านที่เป็นศูนย์รวมของผู้คนที่ เป็นกลุ่มเป้าหมาย สามารถใช้เป็นจุดสังเกตและหาเจอได้ไม่ยาก	4	4	2
3.) ใกล้จุดเชื่อมต่อกับสถานีรถไฟ สนามบิน หรือแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ	4	3	3
4.) มีสาธารณูปโภคที่ครบถ้วน	4	4	4
5.) รูปร่างของที่ดินมีความเหมาะสม	3	3	3
6.) มีสภาพภูมิประเทศที่เหมาะสม	4	4	3
7.) อยู่ในพื้นที่ที่มีการพัฒนาและขยายตัวของความเป็นเมือง ที่จะนำมาซึ่งการคมนาคม ระบบสาธารณูปโภคต่างๆ ที่จะดีขึ้นในอนาคต	4	4	4
รวมคะแนน	27	26	22

ตารางที่ 1.1 แสดงการเปรียบเทียบข้อพิจารณาและสรุปผลที่ตั้งโครงการที่เหมาะสมที่สุด

ที่มา : นส.สุประวีณ์ ศรีศิริโสภา

สรุป การพิจารณาเลือกที่ตั้งโครงการ พื้นที่ A มีความเหมาะสมมากที่สุด

หมายเหตุ 4 = มากที่สุด

3 = มาก

2 = ปานกลาง

1 = น้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8.2 การวิเคราะห์เพื่อเลือกอาคาร

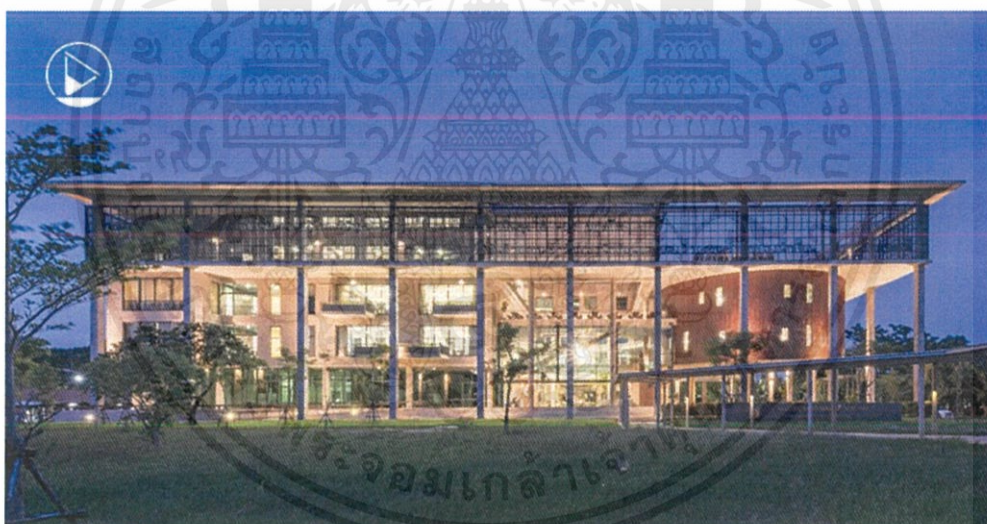
- 1.) เป็นอาคารที่มีพื้นที่ส่วนกลางเปิดโล่งและมีส่วนที่เป็น OPEN AIR แบบปิดล้อม
- 2.) มีการเชื่อมกันระหว่างพื้นที่ด้วยทางเดินภายในอาคารและเชื่อมต่อกันด้วยสายตา
- 3.) มีความสูงไม่เกิน 4 – 5 ชั้น
- 4.) มี SPACE ที่เป็นกันเอง ไม่ปิดทึบหรือโปร่งจนเกินไป มีช่องแสงและให้ความรู้สึกผ่อนคลาย
- 5.) มีส่วนที่สามารถแยกออกมาจากตัวอาคารหลักได้เพื่อใช้เป็นส่วนสำหรับจัดนิทรรศการแบบถาวรได้
- 6.) เป็นอาคารรูปแบบร่วมสมัย ไม่เป็นทางการจนเกินไป

1.8.2.1 อาคารสิริวิทยลักษณ์

อาคารคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต

เจ้าของโครงการ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต / คณะบดีคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์

พื้นที่ : 8,477 ตรม.



รูปภาพที่ 1.4 แสดงภายนอกอาคารสิริวิทยลักษณ์

ที่มา : <https://dsignsomething.com>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

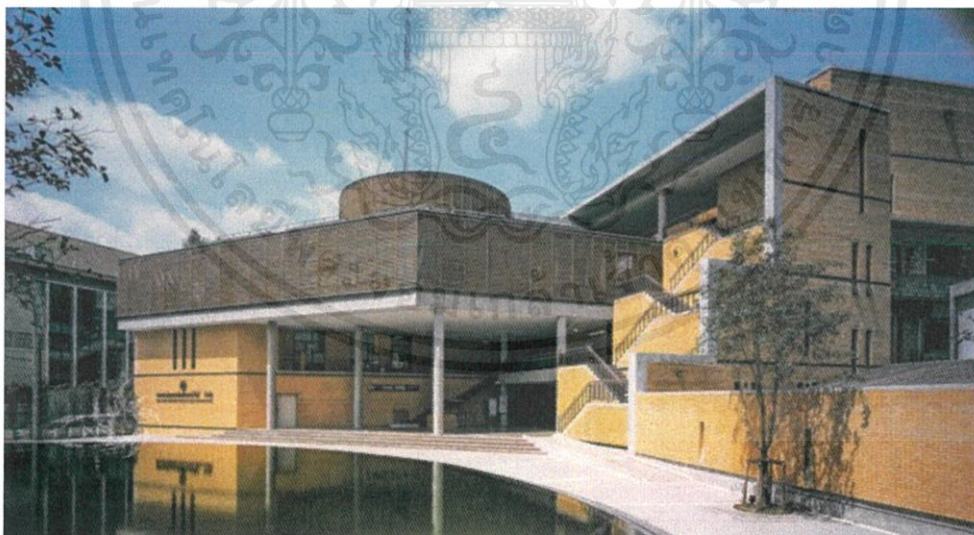


รูปภาพที่ 1.5 แสดงภายในอาคารสิริวิทย์ลักษณ์
ที่มา : <https://dsignsomething.com>

1.8.2.3 อาคารสำนักงานสหกรณ์ออมทรัพย์กรมป่าไม้

เจ้าของโครงการ : สหกรณ์ออมทรัพย์กรมป่าไม้ จำกัด

พื้นที่ : 4,175 ตรม. อาคาร 4 ชั้น



รูปภาพที่ 1.6 แสดงภายนอกอาคารสหกรณ์ออมทรัพย์กรมป่าไม้
ที่มา : <https://www.arsomsilp.ac.th/royalforestdepartment/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 1.7 แสดงภายในอาคารสภกรณ์อ้อมทรัพย์กรมป่าไม้
ที่มา : <https://www.arsomsilp.ac.th/royalforestdepartment/>

1.8.2.4 อาคาร THE COMMONS

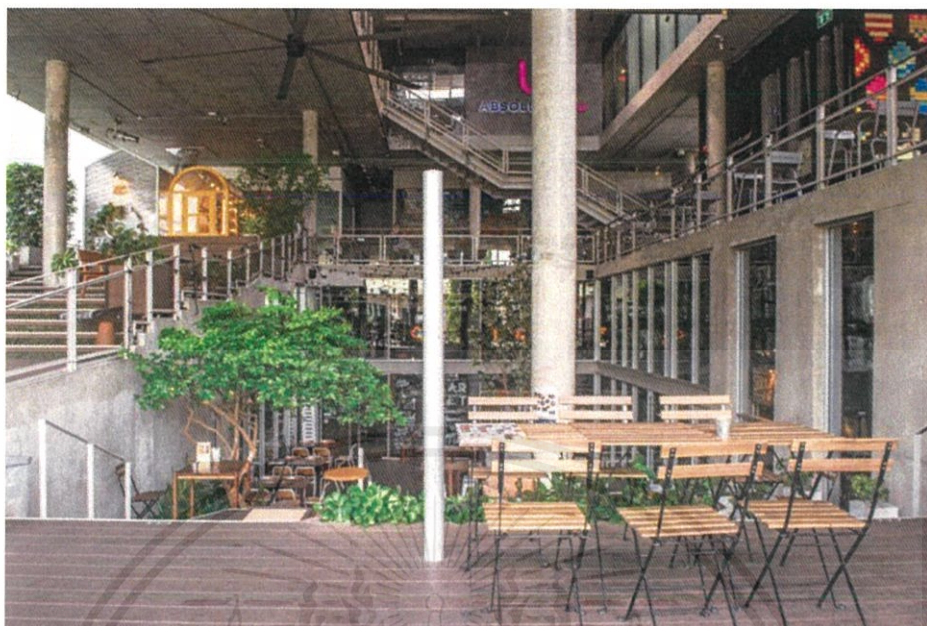
เจ้าของโครงการ : คุณวิษรี วิจิตรวาทการ และ คุณวรรัตน์ วิจิตรวาทการ

พื้นที่ : 5,000 ตรม. อาคาร 4 ชั้น มีชั้นลอย



รูปภาพที่ 1.8 แสดงภายนอกอาคาร
ที่มา : <https://www.baanlaesuan.com>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 1.9 แสดงภายในอาคาร THE COMMONS

ที่มา : <https://www.wazzadu.com>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 1.2 แสดงการเปรียบเทียบข้อพิจารณาและสรุปผลการเลือกอาคารที่เหมาะสมที่สุด

ข้อพิจารณา	อาคารที่ 1	อาคารที่ 2	อาคารที่ 3
1.) เป็นอาคารที่มีพื้นที่ส่วนกลางเปิดโล่งและมีพื้นที่เป็น OPEN AIR แบบปิดล้อม	4	3	4
2.) มีการเชื่อมกันระหว่างพื้นที่ด้วยทางเดินภายในอาคารและเชื่อมต่อกันด้วยสายตา	4	3	4
3.) มีความสูงไม่เกิน 4 – 5 ชั้น	4	4	4
4.) มี SPACE ที่เป็นกันเอง ไม่ปิดทึบหรือโปร่งจนเกินไป มีช่องแสงและให้ความรู้สึกผ่อนคลาย	4	4	3
5.) มีส่วนที่สามารถแยกออกมาจากตัวอาคารหลักได้เพื่อใช้เป็นส่วนสำหรับจัดนิทรรศการแบบถาวรและ GALLERY ได้	3	4	2
6.) เป็นอาคารรูปแบบร่วมสมัย ไม่เป็นทางการจนเกินไป	4	3	4
รวมคะแนน	23	21	21

ตารางที่ 1.2 แสดงการเปรียบเทียบข้อพิจารณาและสรุปผลการเลือกอาคารที่เหมาะสมที่สุด

ที่มา : นส. สุประวีณ์ ศรีศิริโสภ

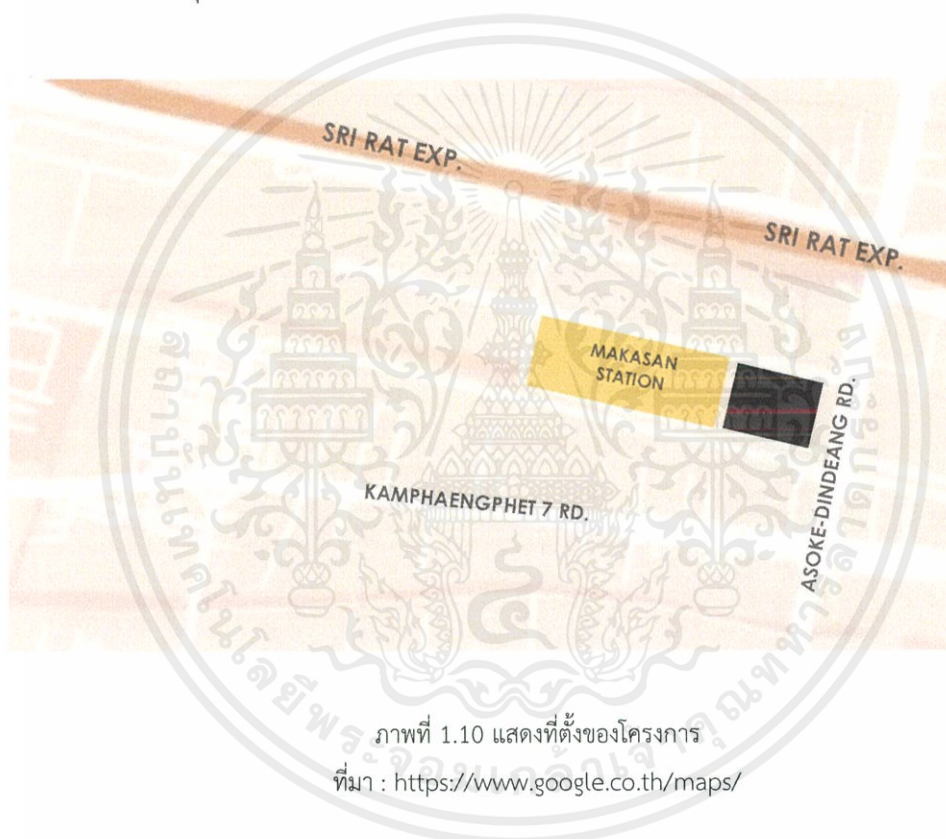
สรุป การพิจารณาเลือกอาคารที่จะนำมาทำโครงการ อาคารที่ 1 มีความเหมาะสมมากที่สุด

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8.3 ที่ตั้งของโครงการ

พื้นที่โล่งสำหรับจัดแสดงงานเกี่ยวกับศิลปะและดนตรีตั้งอยู่ที่ แขวง มักกะสัน เขตราชเทวี จังหวัด กรุงเทพมหานคร 10400 ติดกับสถานีรถไฟฟ้า Airport rail link มักกะสัน และสถานีรถไฟใต้ดิน เพชรบุรี ขนาดพื้นที่ 4,725 ตรม. เป็นพื้นที่ที่มีการคมนาคมที่สะดวกและหลากหลาย มีถนนอโศก-ดินแดง และถนนเพชรบุรีเป็นถนนสายหลัก เป็นแหล่งที่มีชาวไทยและชาวต่างชาติเดินทางสัญจรไปมาเป็นจำนวนมากที่ตั้งอยู่ติดกับพื้นที่สำคัญใกล้เคียง ที่มีกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่นจนถึงช่วงเริ่มทำงาน เช่น มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร โรงเรียนเซนต์ ดอมินิก โรงเรียนดอนบอสโก กรุงเทพฯ และการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

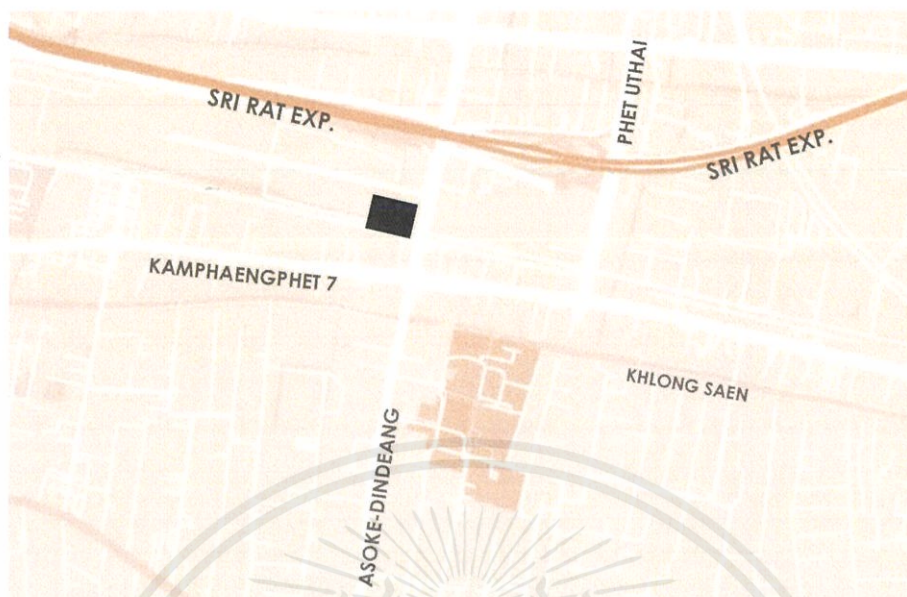


ภาพที่ 1.10 แสดงที่ตั้งของโครงการ

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8.4 การเข้าถึงโครงการ



ภาพที่ 1.11 แสดงการเข้าถึงพื้นที่ตั้งของโครงการ

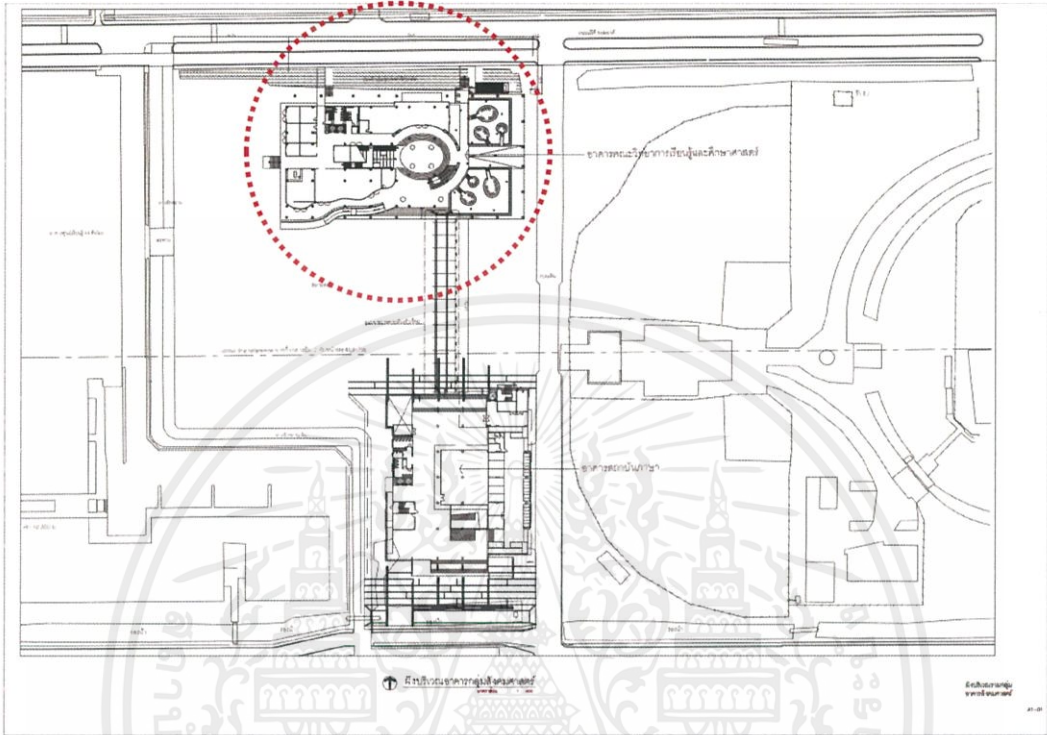
ที่มา : <https://www.google.co.th/maps/>

- 1.) รถไฟฟ้า Airport Rail Link สถานีมีกกะสัน
- 2.) รถไฟฟ้าใต้ดิน MRT สถานีเพชรบุรี
- 3.) รถส่วนตัวสามารถใช้ถนนเพชรบุรีหรืออโศก-ดินแดง
- 4.) รถโดยสารประจำทาง
 - สามารถลงที่ป้ายรถเมล์ เพชรบุรี 38 เดินเท้า 450 เมตร ผ่านแยกอโศก-เพชรบุรี เลี้ยวขวา เข้า อ.อโศกดินแดง ไปสถานีรถไฟฟ้า Airport Rail Link มีกกะสัน ใช้เวลา 6 นาที
 - สามารถลงที่ป้ายรถเมล์ โรงเรียนเซนต์ดอมินิก เดินเท้า 600 เมตร ผ่านแยกอโศก-เพชร เลี้ยวขวาเข้า อ.อโศกดินแดง ไปสถานีรถไฟฟ้า Airport Rail Link มีกกะสัน ใช้เวลา 7 นาที
 - สามารถลงที่ป้ายรถเมล์อโศก 1 บริเวณตรงข้ามกับที่ตั้ง ระยะทาง 270 เมตรและใช้เวลาเดินเท้า 4 นาที
 - สามารถลงที่ป้ายรถเมล์พระราม 9 และใช้การเดินเท้าเข้ามาในโครงการ 350 เมตร ใช้เวลา 5 นาที

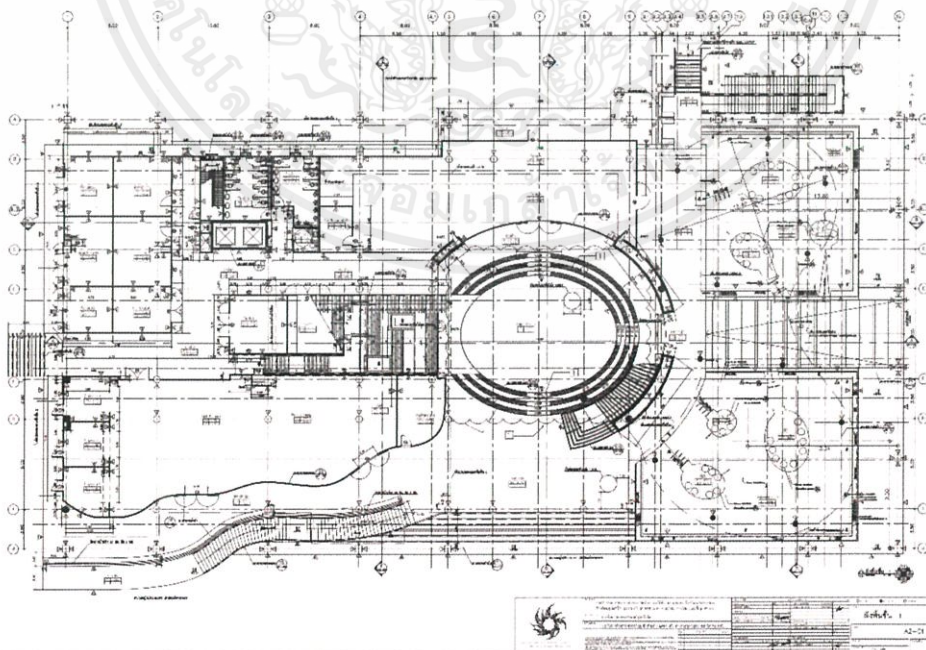
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.9 ลักษณะทางกายภาพของอาคาร

1.9.1 ผังบริเวณและผังอาคาร

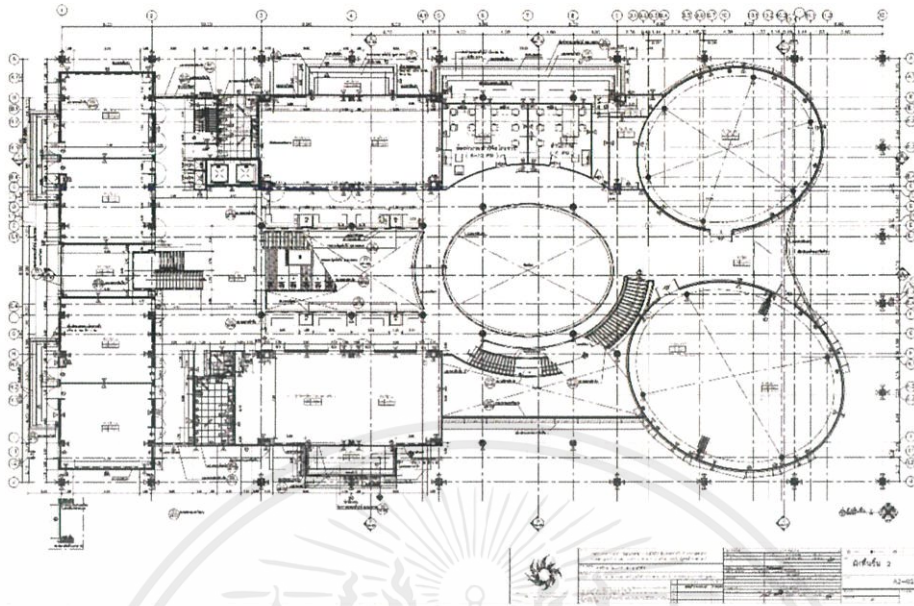


ภาพที่ 1.12 แผนผังบริเวณ อาคารสิริวิทย์ลักษณ์
 ที่มา : สถาบันอาศรมศิลป์

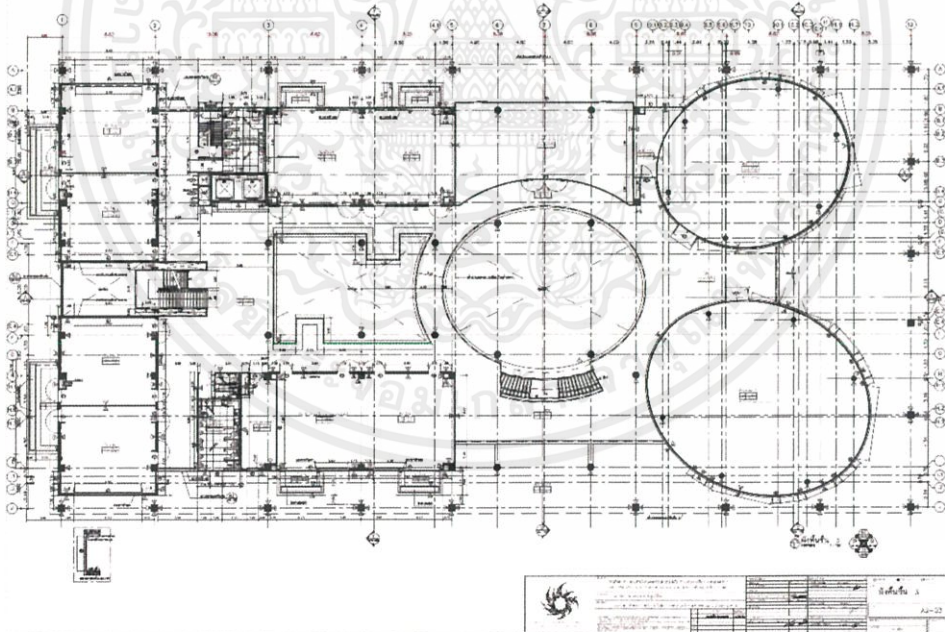


ภาพที่ 1.13 แผนผังชั้นที่ 1 อาคารสิริวิทย์ลักษณ์
 ที่มา : สถาบันอาศรมศิลป์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

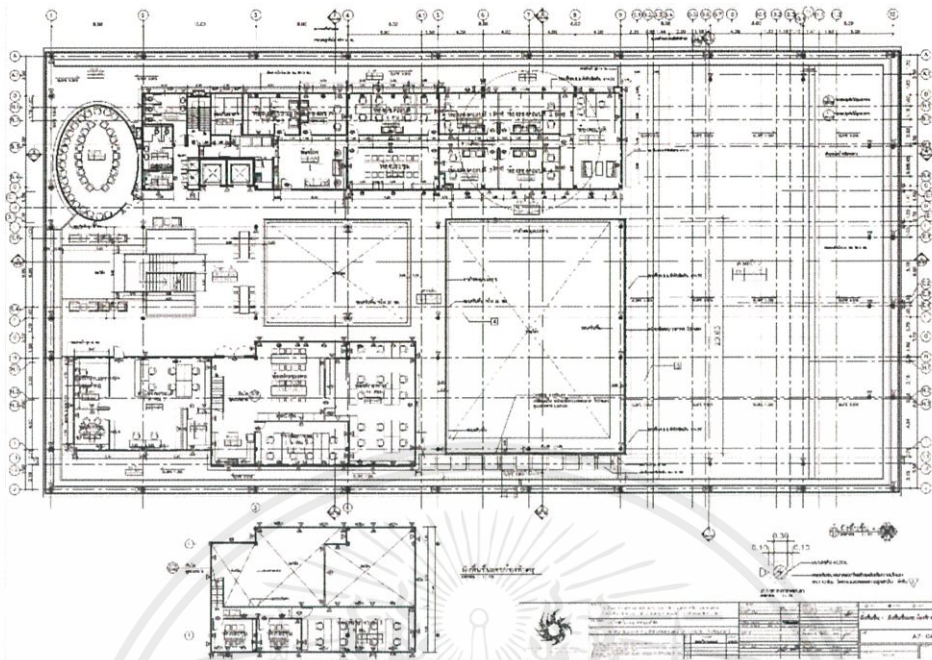


ภาพที่ 1.14 แผนผังชั้นที่ 2 อาคารสิริวิทยลักษณ์
 ที่มา : สถาบันอาศรมศิลป์

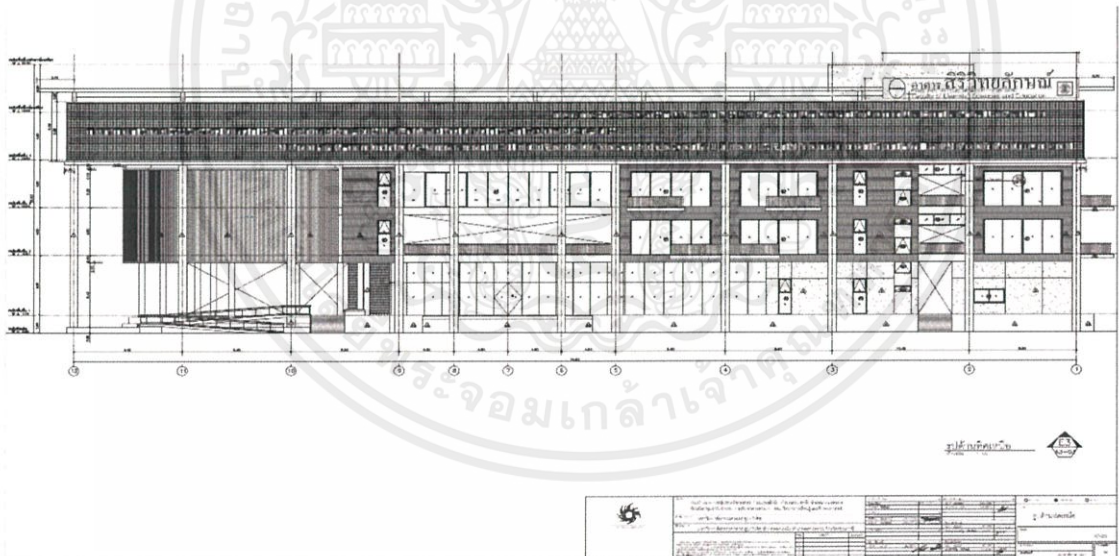


ภาพที่ 1.15 แผนผังชั้นที่ 3 อาคารสิริวิทยลักษณ์
 ที่มา : สถาบันอาศรมศิลป์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

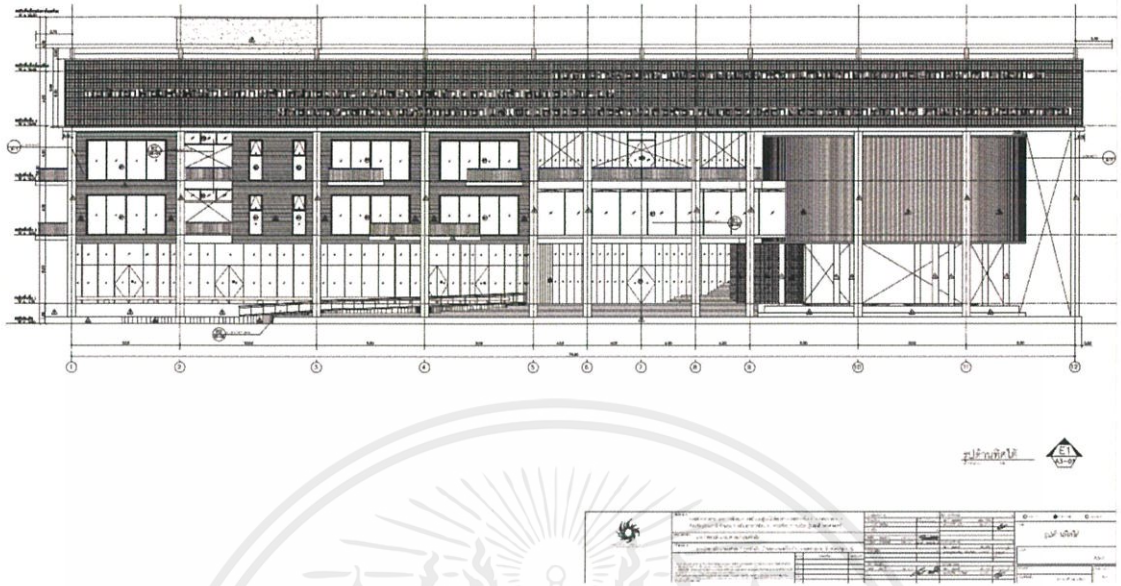


ภาพที่ 1.16 แผนผังชั้นที่ 4 อาคารสิริวิทยลักษณ์
 ที่มา : สถาบันอาศรมศิลป์

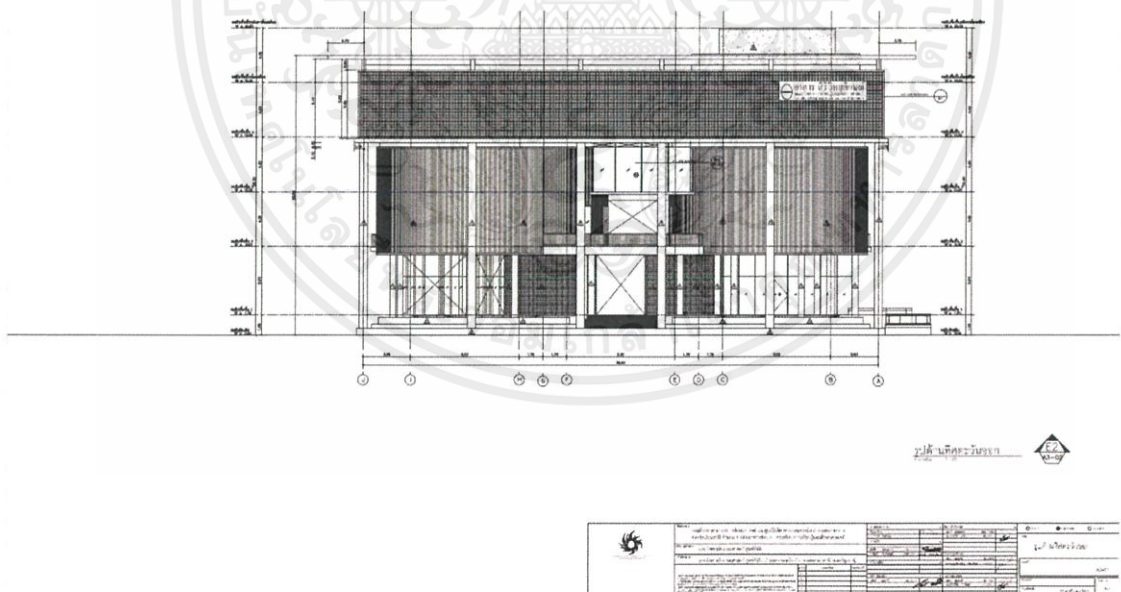


ภาพที่ 1.17 รูปด้านทิศเหนือของอาคารสิริวิทยลักษณ์
 ที่มา : สถาบันอาศรมศิลป์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

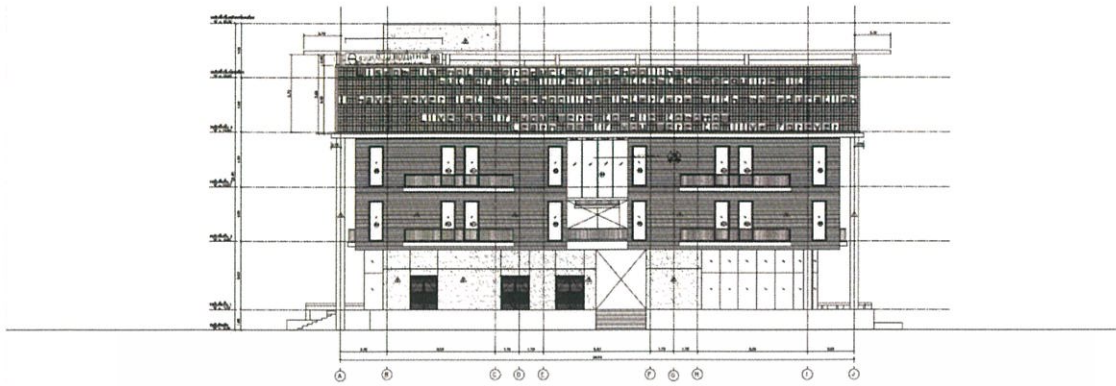


ภาพที่ 1.18 รูปด้านทิศใต้ของอาคารสิริวิทยลักษณ์
ที่มา : สถาบันอาศรมศิลป์



ภาพที่ 1.19 รูปด้านทิศตะวันออกของอาคารสิริวิทยลักษณ์
ที่มา : สถาบันอาศรมศิลป์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

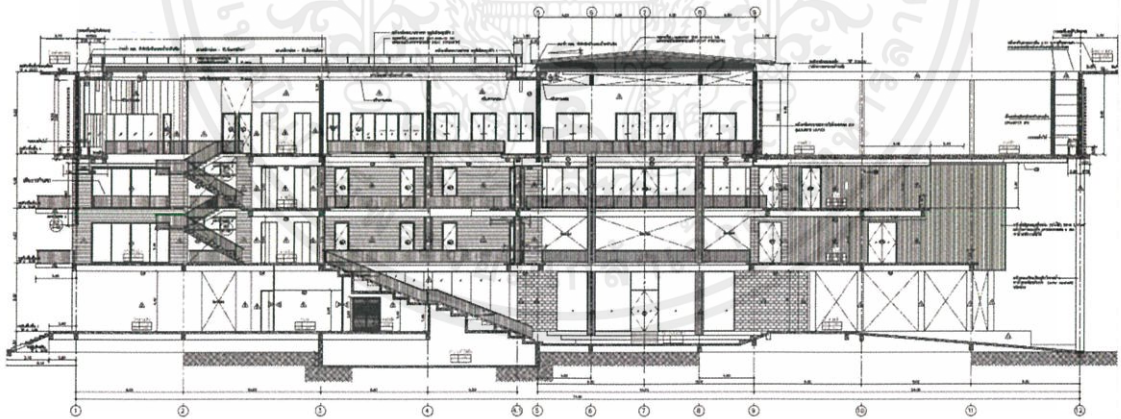


รูปตัดหน้าอาคาร



ชื่อโครงการ	ชื่อสถาปนิก	ชื่อช่างเขียน	ชื่อช่างควบคุม
ชื่ออาคาร	ชื่อสถานที่	ชื่อพื้นที่	ชื่อเขต
ชื่อถนน	ชื่อตำบล	ชื่ออำเภอ	ชื่อจังหวัด
ชื่อเมือง	ชื่อประเทศ	ชื่อปี	ชื่อเดือน
ชื่อวัน	ชื่อชั่วโมง	ชื่อนาที	ชื่อวินาที

ภาพที่ 1.20 รูปด้านทิศตะวันตกของอาคารสิริวิทย์ลักษณ์
 ที่มา : สถาบันอาศรมศิลป์

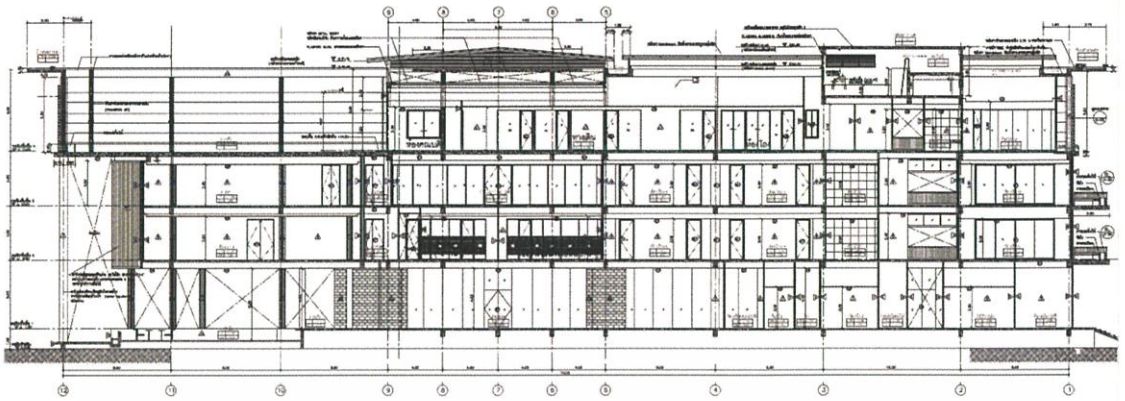


รูปตัด A


ชื่อโครงการ	ชื่อสถาปนิก	ชื่อช่างเขียน	ชื่อช่างควบคุม
ชื่ออาคาร	ชื่อสถานที่	ชื่อพื้นที่	ชื่อเขต
ชื่อถนน	ชื่อตำบล	ชื่ออำเภอ	ชื่อจังหวัด
ชื่อเมือง	ชื่อประเทศ	ชื่อปี	ชื่อเดือน
ชื่อวัน	ชื่อชั่วโมง	ชื่อนาที	ชื่อวินาที

ภาพที่ 1.21 รูปตัด A อาคารสิริวิทย์ลักษณ์
 ที่มา : สถาบันอาศรมศิลป์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

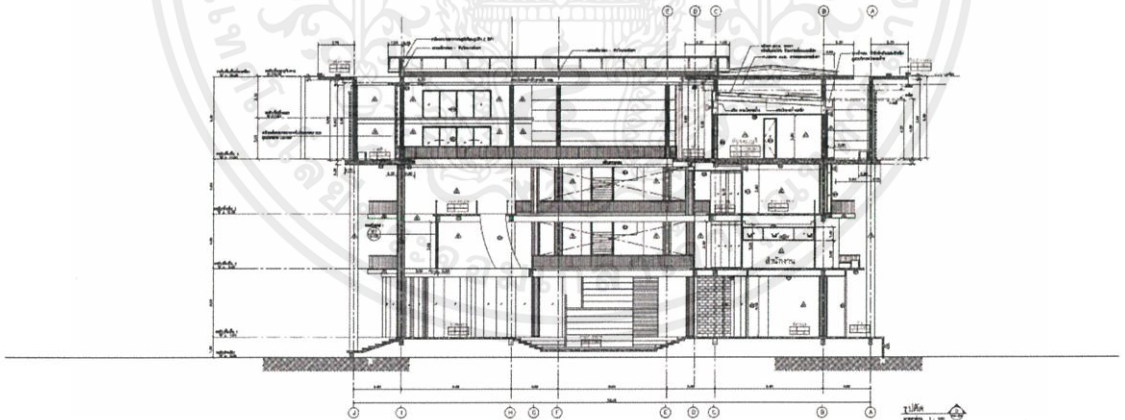


รูปตัด B

	1. วัตถุประสงค์ของการจัดทำเอกสาร 2. หน่วยงานที่รับผิดชอบ 3. ระยะเวลาในการจัดทำเอกสาร 4. งบประมาณในการจัดทำเอกสาร 5. ทรัพยากรในการจัดทำเอกสาร 6. ความสำเร็จในการจัดทำเอกสาร 7. ปัญหาในการจัดทำเอกสาร 8. ข้อเสนอแนะในการจัดทำเอกสาร	รูปตัด B
	9. หมายเหตุ 10. อนุมัติ 11. อนุมัติ	A4-02

ภาพที่ 1.22 รูปตัด B อาคารสิริวิทย์ลักษณ์

ที่มา : สถาบันอาศรมศิลป์



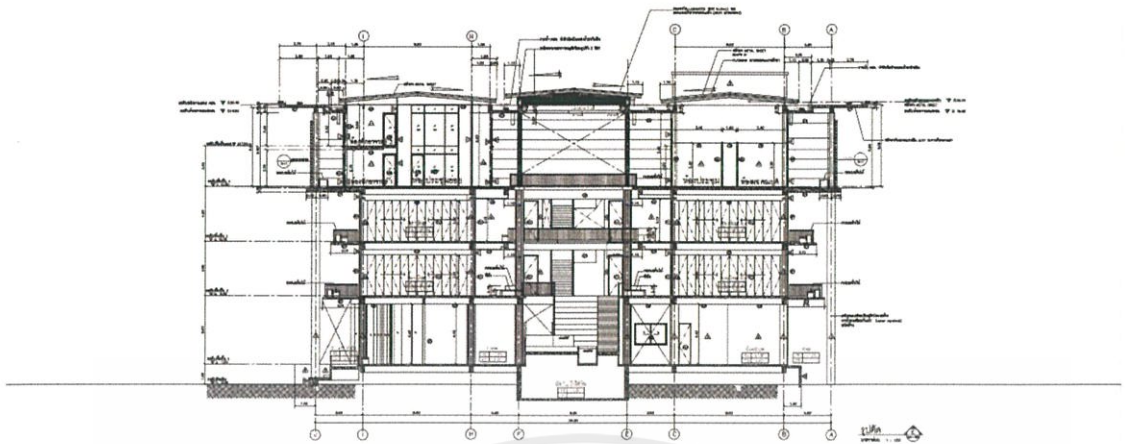
รูปตัด D

	1. วัตถุประสงค์ของการจัดทำเอกสาร 2. หน่วยงานที่รับผิดชอบ 3. ระยะเวลาในการจัดทำเอกสาร 4. งบประมาณในการจัดทำเอกสาร 5. ทรัพยากรในการจัดทำเอกสาร 6. ความสำเร็จในการจัดทำเอกสาร 7. ปัญหาในการจัดทำเอกสาร 8. ข้อเสนอแนะในการจัดทำเอกสาร	รูปตัด D
	9. หมายเหตุ 10. อนุมัติ 11. อนุมัติ	A4-04

ภาพที่ 1.23 รูปตัด D อาคารสิริวิทย์ลักษณ์

ที่มา : สถาบันอาศรมศิลป์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



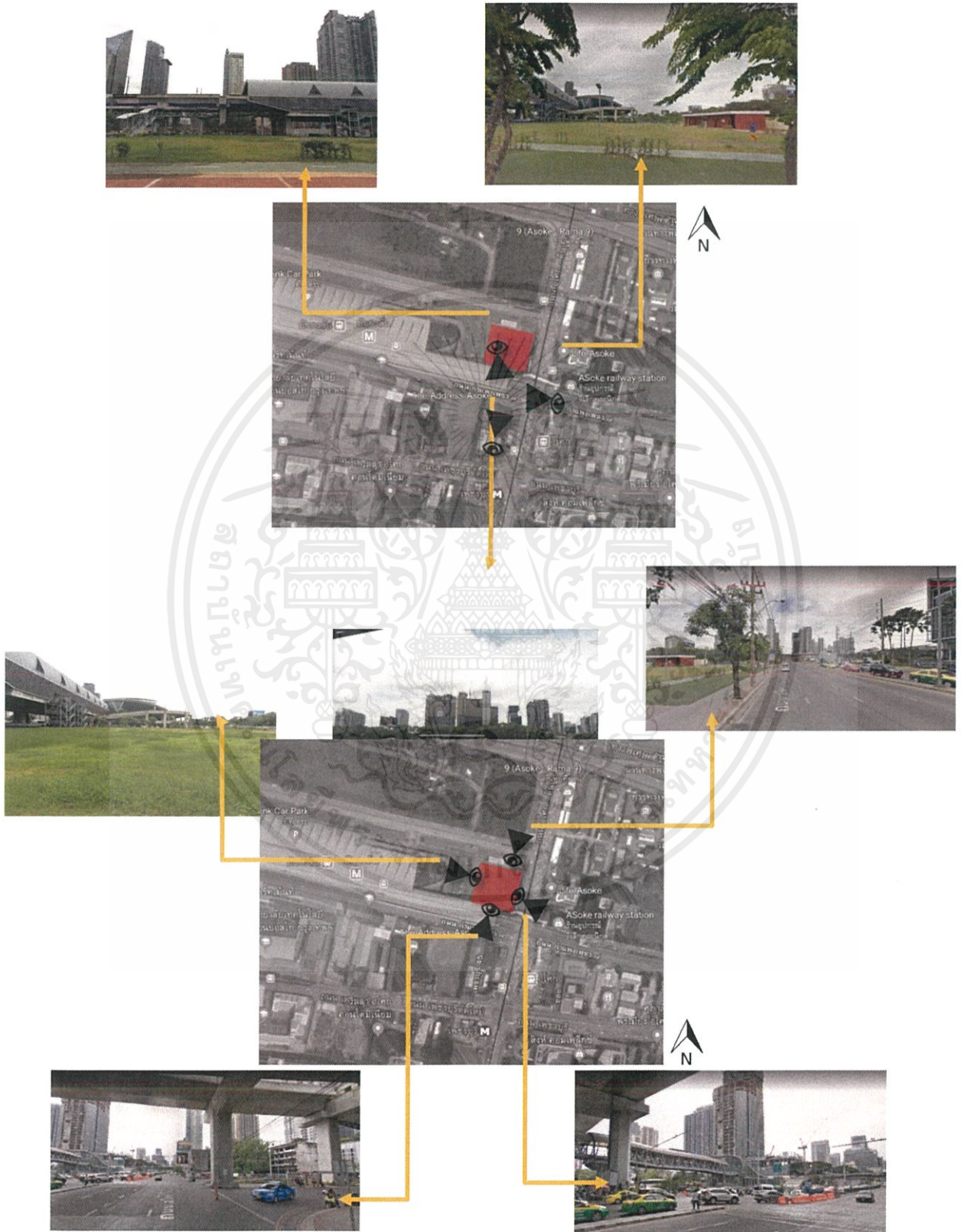
รูปตัด E	AA-05
----------	-------

ภาพที่ 1.24 รูปตัด E อาคารสิริวิทยลักษณ์
 ที่มา : สถาบันอาศรมศิลป์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.10 สภาพแวดล้อมของโครงการ

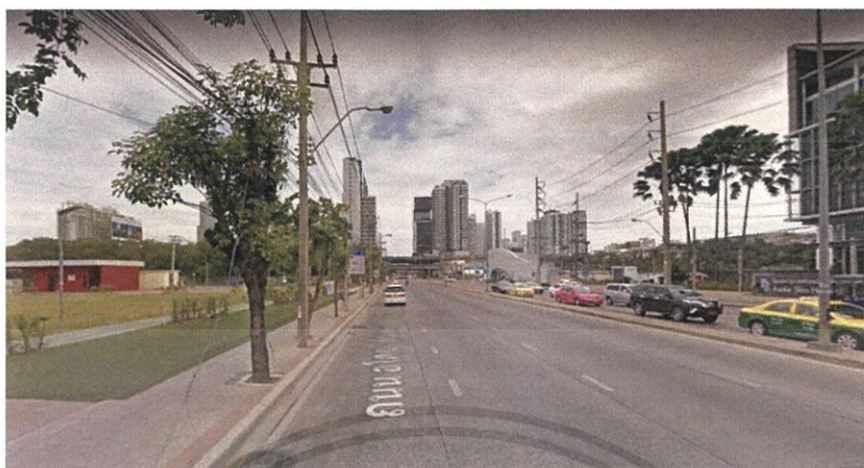
1.10.1 สภาพแวดล้อมภายในโครงการ



รูปภาพที่ 1.25 แสดงมุมมองต่างๆบริเวณที่ตั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ที่มา: <https://www.google.co.th/maps/>
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

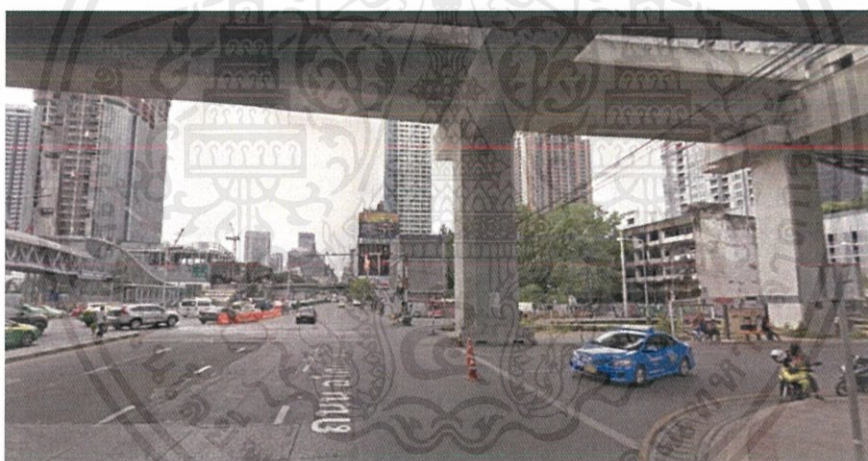
1.10.2 สภาพแวดล้อมโดยรอบโครงการ



รูปภาพที่ 1.26 แสดงสภาพแวดล้อมทางทิศเหนือ

ติดกับถนนหลัก อโศก-ดินแดง

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

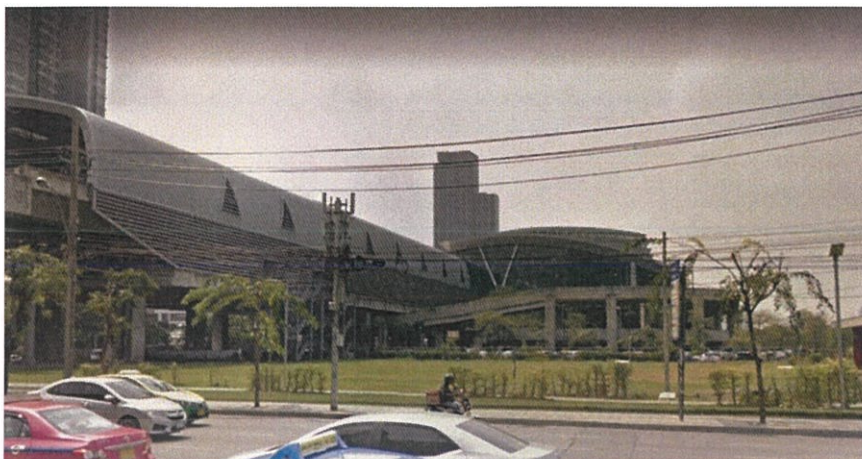


รูปภาพที่ 1.27 แสดงสภาพแวดล้อมทางทิศใต้

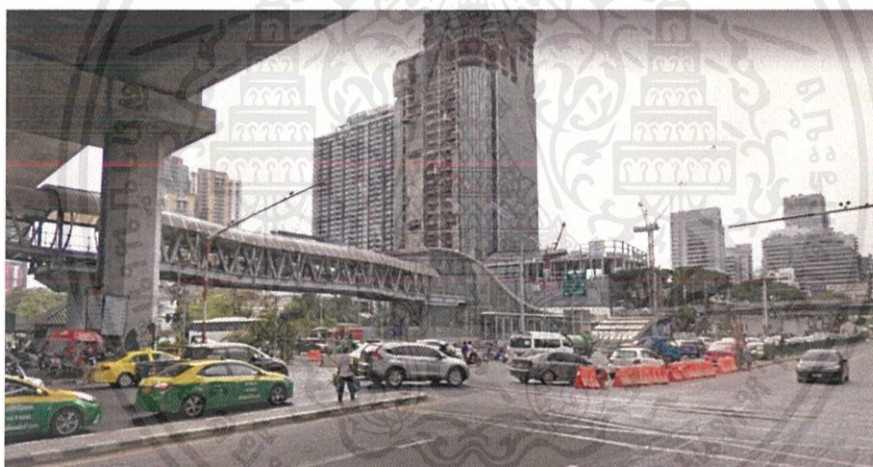
ติดกับถนนกำแพงเพชร ๗ และถนนเพชรบุรีตัดใหม่

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 1.28 แสดงสภาพแวดล้อมทางทิศตะวันตก
ติดกับสถานีรถไฟฟ้า Airport railing สถานีมีกาะสัน
ที่มา: <https://www.google.co.th/maps/>



รูปภาพที่ 1.29 แสดงสภาพแวดล้อมทางทิศตะวันออก
ตรงข้ามกับสถานีรถไฟฟ้าใต้ดิน MRT สถานีเพชรบุรี
ที่มา: <https://www.google.co.th/maps/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.11 การวิเคราะห์อาคาร

1.11.1 ลักษณะอาคาร

อาคารสิริวิทย์ลักษณะ เป็นอาคาร 4 ชั้น ขนาดพื้นที่ 8,477 ตรม. ตั้งอยู่ใกล้กับศูนย์การเรียนรู้ของมหาวิทยาลัย เป็นอาคารที่มีการเปิดรับและเชื่อมต่อกับพื้นที่ภายนอกเกือบทุกทิศทางและมีเส้นทางเชื่อมไปยังอาคารใกล้เคียง อาคารชั้นแรกค่อนข้างเปิดโล่ง ยังเป็นการเปิดรับลมให้ไหลผ่านเข้ามายังทุกพื้นที่ภายในอาคารได้เป็นอย่างดี

จุดศูนย์กลางของอาคารที่เป็นคอร์ทวงรีขนาดใหญ่ ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นพื้นที่อเนกประสงค์ที่สามารถรองรับการรวมพล หรือกิจกรรมกลุ่มขนาดใหญ่ได้ แต่ยังแฝงความหมายจากรูปร่างวงรีที่ไม่มีเหลี่ยมมุม ไม่มีจุดใดจุดหนึ่งสำคัญกว่ากันแฝงความหมายถึงความเท่าเทียมและความรู้สึกผ่อนคลาย ด้านบนมี Skylight หรือช่องแสงที่เปิดรับแสงธรรมชาติ ทำให้อาคารสว่างและพื้นที่ภายในดูโปร่งมากขึ้น

1.11.2 ระบบภายในอาคาร

○ ระบบโครงสร้างอาคาร

โครงสร้างคอนกรีตเสริมเหล็ก มีส่วนประกอบหลักคือ ปูนซีเมนต์ หิน กรวดหรือทราย และน้ำ มีคุณสมบัติในการรับแรงอัดได้ดี แต่รับแรงดึงได้ค่อนข้างต่ำมาก เมื่อนำไปทำเป็นโครงสร้างบ้าน จึงต้องมีการเสริมเหล็ก เพื่อเพิ่มคุณสมบัติในการรับแรงดึง ให้ความรู้สึกแข็งแรงมั่นคง สามารถหล่อขึ้นรูปได้หลากหลายรูปแบบ

○ ระบบไฟฟ้า

รับกระแสไฟฟ้าจากระบบ RMU (Ring Main Unit) ทำหน้าที่รับและจ่ายไฟฟ้าแรงสูงให้กับอุปกรณ์ไฟฟ้า เช่น หม้อแปลงไฟฟ้าจำหน่าย, ตู้สวิตช์เกียร์ไฟฟ้าแรงสูง ที่ติดตั้งกระจายไปยังภาคส่วนต่างๆ ในการจ่ายไฟฟ้า ในที่นี้ส่งมาที่หม้อแปลงขนาด 1000 KVA ของอาคาร ก่อนจะส่งไปยัง ตู้MDB (สวิตช์บอร์ดไฟฟ้าแรงต่ำ) ผ่านเมนตเซอร์กิตเบรกเกอร์และจะจ่ายไฟฟ้าไปยังวงจรร้อยต่างๆ ภายในอาคาร

○ ระบบปรับอากาศ

ระบบปรับอากาศแบบแยกส่วน Split Type Air Conditioning แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

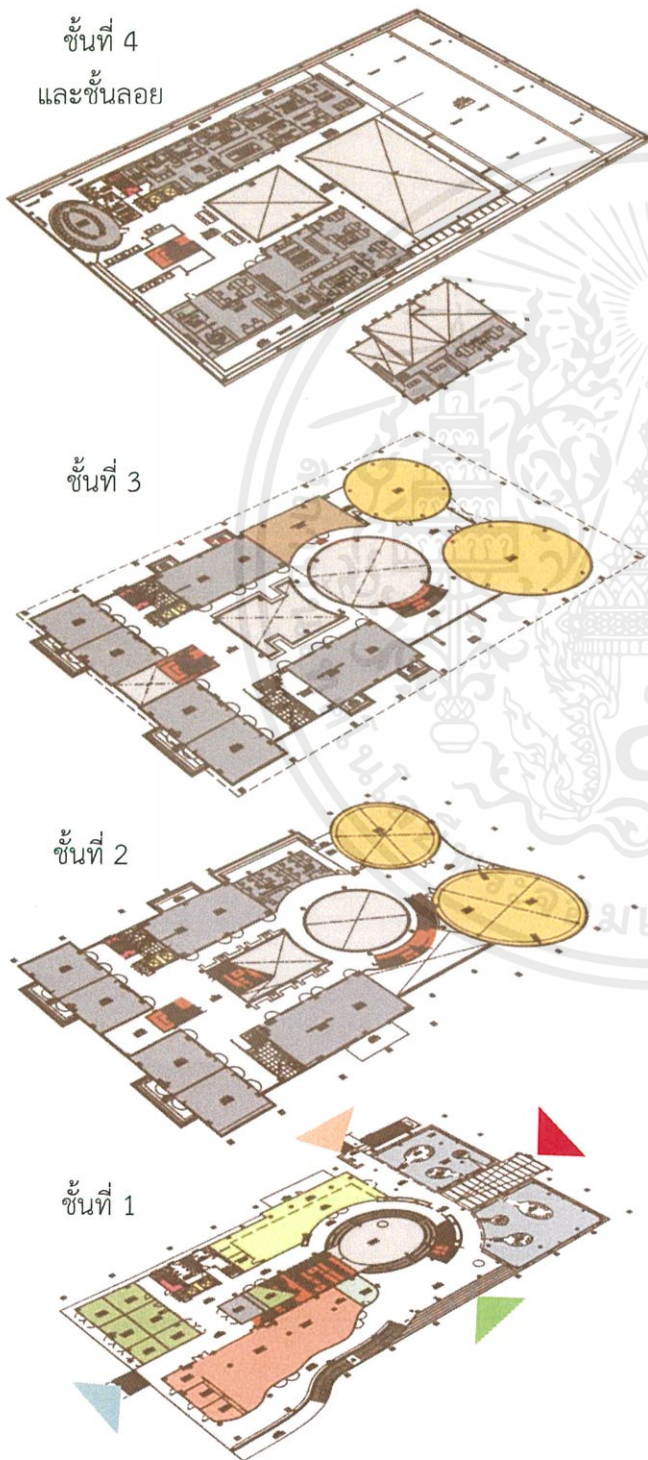
1. หน่วยเครื่องส่งลมเย็น (Air Handling Unit, AHU) หรือหน่วยแฟนคอยล์ (Fan Coil Unit, FCU) จะติดตั้งไว้ภายในห้อง เป็นส่วนที่ทำความเย็นให้แก่ห้อง ประกอบด้วยคอยล์เย็นและพัดลมส่งลมเย็น หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าหน่วยภายในห้อง (Indoor Unit)
2. หน่วยคอยล์ร้อน (Condenser Unit, CDU) จะติดตั้งไว้บริเวณนอกห้องหรือนอกอาคาร เป็นส่วนที่ใช้ระบายความร้อนที่รับมาจากภายในห้องออกทิ้งสู่บรรยากาศ ประกอบด้วยคอยล์ร้อน พัดลมระบายความร้อน และคอมเพรสเซอร์ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าหน่วยภายนอกห้อง (Outdoor Unit)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

○ ระบบประปา

ระบบจ่ายน้ำลง (Feed down System) ต่อท่อน้ำหลักเข้ามาเป็นไว้ในถึงที่ชั้นล่าง โดยยังถึงเก็บน้ำไว้ใต้ดิน จากถังน้ำชั้นล่าง เราก็จะมีปั๊มน้ำ (transfer pump) เพื่อสูบน้ำส่ง ขึ้นไปยังถังสูงอีกทีถึงด้านบน (Roof tank) มีการติดตั้งห้องสำหรับปั๊มน้ำที่ชั้นที่ 1

1.11.3 วิเคราะห์ทางสัญจรและพื้นที่ภายในอาคาร



○ ทางสัญจรในแนวราบ

-พื้นที่ส่วนกลาง : เชื่อมพื้นที่ไปยังร้านกาแฟ, ห้องอาหารและพื้นที่ห้องระบบด้านหลังอาคาร
-ทางเชื่อมจากศูนย์การเรียนรู้ : เป็นทางนำเข้าสู่พื้นที่ส่วนกลาง

○ ทางสัญจรในแนวดิ่ง

-บันไดหลัก : อยู่ติดกับพื้นที่ส่วนกลางที่เป็นวงรี เชื่อมชั้นที่ 1-3
-บันไดบริเวณคอร์ทกลาง : เชื่อมชั้นที่ 1-2 สามารถใช้เป็นพื้นที่นั่งพักผ่อนได้
-บันไดรอง : อยู่ส่วนท้ายของอาคาร เชื่อมชั้นที่ 2-4
-บันไดหนีไฟ : อยู่ส่วนท้ายของอาคาร เมื่อออกมาแล้วเชื่อมกับทางไปลานจอดรถ
-ลิฟต์โดยสาร : ติดกับห้องน้ำและทางหนีไฟ

▲ ทางเข้าหลัก

▲ ทางเข้ารอง 1 (เชื่อมกับอาคารศูนย์การเรียนรู้)

▲ ทางเข้ารอง 2 (เชื่อมกับที่จอดรถ)

▲ ทางเข้ารอง 3 (สำหรับขนของ)

ส่วนติดต่อสอบถาม (ชั้นที่ 1)

● ห้องประชุม (ชั้นที่2-3)

● ห้องเรียน ห้องทำงาน ห้องพักอาจารย์

● ห้องนั่งเล่นสำหรับนศ. (ชั้นที่3)

● ห้องอาหาร (ชั้นที่1)

● บันได

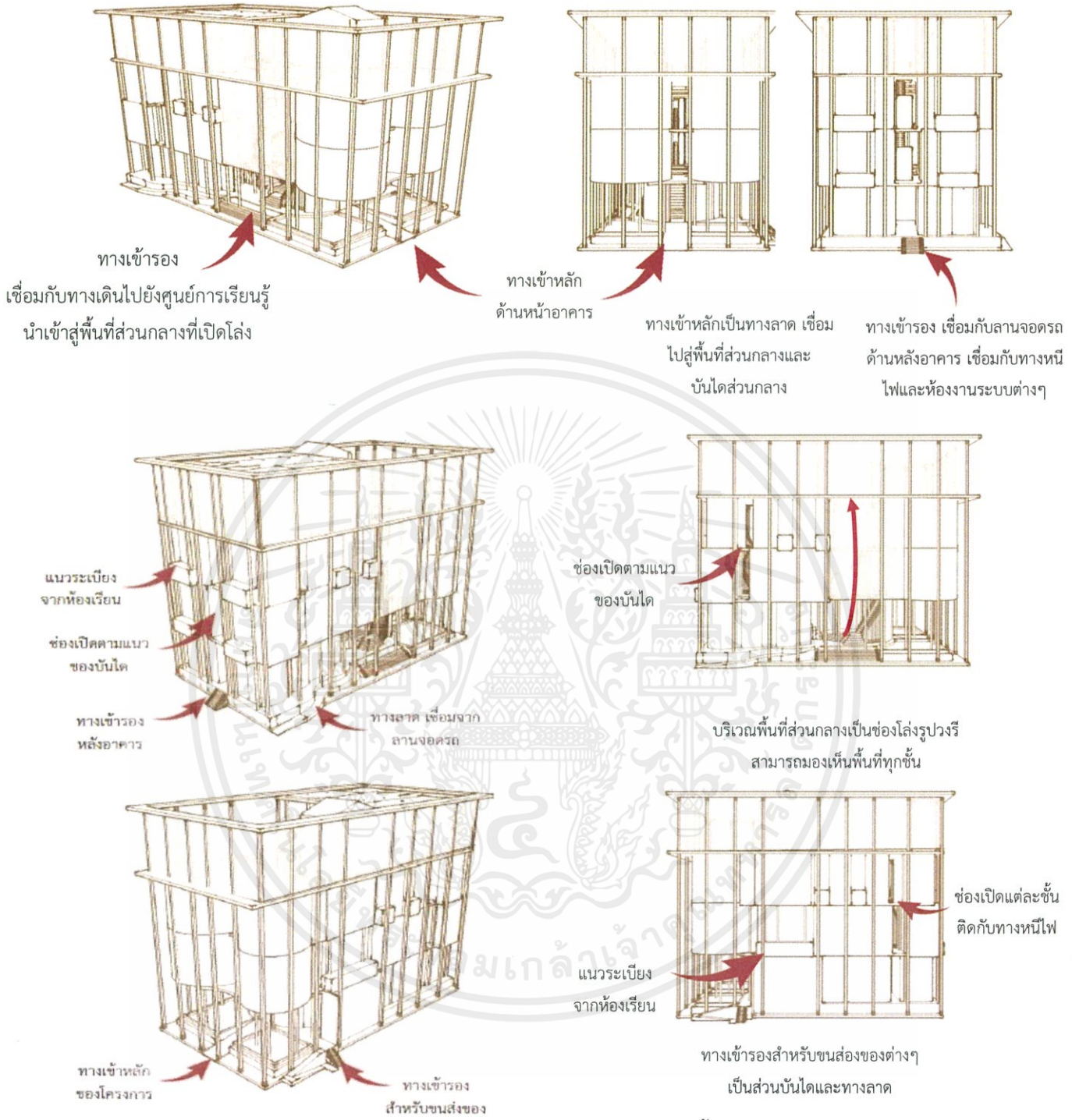
● บันไดหนีไฟ

● ห้องระบบต่างๆ และห้องเก็บของ (ชั้นที่1)

● ลิฟต์โดยสาร

● ร้านกาแฟ (แต่เดิมเป็นห้องสมุด ชั้นที่ 1) บ่อน้ำ (ชั้นที่ 1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่ควรนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 1.30 แสดงส่วนต่างๆของอาคาร
ที่มา : สุประวีณ์ ศรีศิริโสภา

อาคารชั้นแรกค่อนข้างเปิดโล่ง ยังเป็นการเปิดรับลมให้ไหลผ่านเข้ามายังทุกพื้นที่ภายในอาคารได้เป็นอย่างดี ออกแบบพื้นที่ภายในอาคารให้เอื้อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันของผู้คน มีการแฝงความหมายจากรูปร่างวงรีที่ไม่มีเหลี่ยมมุม ไม่มีจุดใดจุดหนึ่งสำคัญกว่ากัน แฝงความหมายถึงความเท่าเทียมและความรู้สึกผ่อนคลาย มีการทำช่องแสงบนเพดานและทำ Facade แบบตาข่ายเพื่อให้แสง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ธรรมชาติ และสามารถถ่ายเทอากาศได้สะดวก

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 1.31 แสดงทางเข้าหลักของอาคาร
 ที่มา : สุประวิทย์ ศรีศิริโสภาคย์



รูปภาพที่ 1.32 แสดงมุมมองเมื่อเดินเข้ามาทางๆเข้าหลัก
 ที่มา : สุประวิทย์ ศรีศิริโสภาคย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 1.33 แสดงมุมมองบริเวณคอร์ทกลางอาคาร
 ที่มา : สุประวีณ์ ศรีศิริโสภา



รูปภาพที่ 1.34 แสดงทางเข้ารอง บริเวณทางเดินจากศูนย์การเรียนรู้
 ที่มา : สุประวีณ์ ศรีศิริโสภา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 1.35 แสดงทางเข้าห้อง จากบริเวณลานจอดรถ
 ที่มา : สุประวีณ์ ศรีศิริโสภา



รูปภาพที่ 1.36 แสดงทางลาดด้านข้างอาคาร เชื่อมกับลานจอดรถ และห้องอาหาร
 ที่มา : สุประวีณ์ ศรีศิริโสภา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 1.37 แสดงมุมมองจากระเบียงชั้น 3
 ที่มา : สุประวีณ์ ศรีศิริโสภา



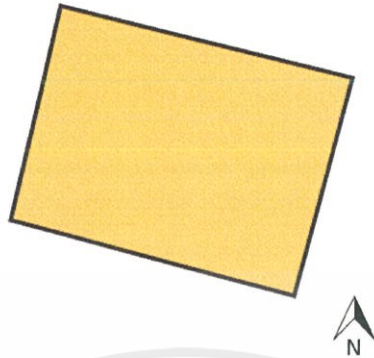
รูปภาพที่ 1.38 บันไดและลิฟต์โดยสาร ทางเดินสำหรับหนีไฟ
 ที่มา : สุประวีณ์ ศรีศิริโสภา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับรูปภาพที่ 1.39 แสดงมุมมองจากทางเข้าห้องประชุมขนาดใหญ่ที่นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกและเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตให้เจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
 ที่มา : สุประวีณ์ ศรีศิริโสภา

1.12 การวิเคราะห์ที่ตั้ง

1.12.1 ขนาดพื้นที่



ขนาดพื้นที่ : 4,725 ตารางเมตร

ลักษณะที่ดิน : ทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า ล้อมรอบด้วยเส้นทาง จักรยานและทางเท้าความกว้าง 2 เมตร ด้านหน้าของพื้นที่อยู่ติดกับถนนใหญ่ ถนนอโศกดินแดง ด้านหลังติดกับพื้นที่จอดรถสำหรับผู้มาใช้งานสถานีรถไฟ Airport rail link พื้นที่อยู่ติดกับสถานีมักกะสัน สามารถมองเห็นพื้นที่ได้ชัดเจนบริเวณทางเดินที่เชื่อมต่อสถานีมักกะสันไปยังสถานีรถไฟใต้ดิน เพชรบุรี

1.12.2 สถานที่ใกล้เคียงกับที่ตั้ง

เป็นพื้นที่ที่มีกลุ่มผู้คนหลากหลาย ทั้งกลุ่มเป้าหมายหลักที่เป็นกลุ่มคนช่วงเริ่มต้นทำงานและกลุ่มวัยรุ่น รวมไปถึงนักท่องเที่ยวที่เดินทางสัญจรไปมาอีกด้วย

- สถานศึกษา : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ , โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , โรงเรียนเซนต์ ดอมินิก , วิทยาลัยเทคโนโลยีคอนบอสโก กรุงเทพฯ , โรงเรียนมักกะสันพิทยา , โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย
- ที่พักอาศัย : หมู่บ้านสิริสุขุมวิท , โรงแรม วิลล่า อโศก , โรงแรม The address Asoke , ซิวาทย เรสซิเดนซ์ อโศก , คอนโด RHYTHM ASOKE
- ห้างสรรพสินค้า โรงภาพยนตร์และโรงละคร : Central plaza grand rama 9 , สิงห์ คอมเพล็กซ์ , Midtown Asoke , Show DC , โรงละครนันทา กรุงเทพ
- สถานพยาบาล : โรงพยาบาลพระราม 9 , โรงพยาบาลบำรุงราษฎร์ , โรงพยาบาลจักษุ รัตนิม , โรงพยาบาลมหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.12.3 สภาพแวดล้อมภายในโครงการ



รูปภาพที่ 1.40 แสดงมุมมองเข้าไปในพื้นที่ด้านหน้า
 ที่มา : สุประวีณ์ ศรีศิริโสภา



รูปภาพที่ 1.41 แสดงมุมมองเข้าไปในพื้นที่ด้านข้าง
 ที่มา : สุประวีณ์ ศรีศิริโสภา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 1.42 แสดงมุมมองเข้าไปในพื้นที่บริเวณทางเดินเชื่อมสถานีรถไฟฟ้า
ที่มา : สุประวีณ์ ศรีศิริโสภา

1.12.4 ทิศทางลมและแสงแดด

ทิศทางลม : ลมฝนเข้าทางทิศตะวันตกเฉียงใต้และลมหนาวจะเข้าทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือ ทำให้บริเวณด้านข้างทั้งสองฝั่งของพื้นที่ได้รับลมทั้งสองทิศทาง โดยการวางอาคารจะวางตามแนวยาวของพื้นที่ ซึ่งจะทำให้ด้านหน้าและหลังของอาคารได้รับลมดังกล่าว

ทิศทางของแสงแดด : พระอาทิตย์เคลื่อนที่ในลักษณะอ้อมทิศใต้ จะทำให้ทิศใต้ได้รับแสงแดดอยู่ตลอดทั้งปี และทิศตะวันตกจะมีแดดแรงในช่วงกลางวัน หมายความว่าหากวางอาคารตามแนวยาวของพื้นที่แล้ว ด้านหน้าของอาคารจะได้รับแสงแดดอยู่ตลอด และด้านข้างของอาคารจะได้รับแสงแดดจากทิศใต้ซึ่งมีอาคารสถานีรถไฟมักกะสันมาบังไว้บางส่วน

บทที่ 2

ข้อมูลพื้นฐานของโครงการ

2.1 ข้อมูลพื้นฐานของโครงการ

2.1.1 ความหมายของสถาบัน

สถาบัน คือ สิ่งซึ่งคนในสวนรวม หรือ สังคม จัดตั้งให้มีขึ้นเพราะเห็นประโยชน์ว่ามีความต้องการ และจำเป็นแก่วิถีชีวิตของตน เช่น สถาบันครอบครัว สถาบันศาสนา สถาบันการศึกษา สถาบันการเมือง

สถาบันการศึกษา คือ สถานที่ซึ่งเกี่ยวข้องกับแบบแผนการขัดเกลาและการถ่ายทอดวัฒนธรรม การให้ความรู้ และฝึกทักษะอาชีพ เพื่อการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม กลุ่มสังคมในสถาบันการศึกษา ได้แก่ โรงเรียน มหาวิทยาลัย กระทรวง ทบวง กรม ที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา กลุ่มสังคมเหล่านี้จะประกอบไปด้วยตำแหน่ง หรือสถานภาพทางสังคม เช่น ครู อาจารย์ เป็นต้น โดยหน้าที่ของสถาบันการศึกษา คือ ถ่ายทอดความรู้ วัฒนธรรม และทักษะอันจำเป็นในการดำรงชีพของสมาชิกในสังคม สร้างบุคลิกภาพทางสังคมให้แก่สมาชิก สามารถปรับตัวในการติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลอื่นและปฏิบัติตนให้มีคุณค่าแก่สังคม การกำหนดสถานภาพทางสังคมและชนชั้นทางสังคม สถานภาพจากสถาบันการศึกษา เป็นส่วนประกอบสำคัญประการหนึ่งในการจัดช่วงชั้นทางสังคม หน้าที่ในการผลิตกำลังแรงงานทางเศรษฐกิจ ตามความต้องการทางสังคม หน้าที่ในการสร้างกลุ่มเพื่อน เป็นหน้าที่แฝงของสถาบันการศึกษา ซึ่งก่อให้เกิดการรวมกลุ่มเพื่อนเพื่อสนองความต้องการทางจิตใจของสมาชิกใน สังคม แบบแผนพฤติกรรม ในการประพฤติปฏิบัติตนของสมาชิก

สถาบันการศึกษาประกอบไปด้วยแบบแผนพฤติกรรมต่างๆ เพื่อสนองต่อหน้าที่ต่างๆ ของสถาบัน ดังที่กล่าวมาแล้ว เช่น การจัดระบบการเรียนการสอน เป็นต้น แบบแผนพฤติกรรมดังกล่าวมีการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงให้เหมาะสมแก่ความต้องการของสังคมปัจจุบัน สัญลักษณ์และค่านิยม สัญลักษณ์ ของสถาบันการศึกษา มักปรากฏในองค์การทางการศึกษาต่างๆ เช่น เข็มเครื่องหมายของโรงเรียน เป็นต้น ซึ่งแต่ละสังคมย่อมมีปรัชญาและค่านิยมทางการศึกษาต่างกัน

2.1.2 การศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะ

คำว่า ทักษะ (Skill) หมายถึง ความชัดเจน และความชำนาญในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งบุคคลสามารถสร้างขึ้นได้ จากการเรียนรู้ ได้แก่ ทักษะการอาชีพ การกีฬา การทำงานร่วมกับผู้อื่น การอ่าน การสอน การจัดการ ทักษะทางคณิตศาสตร์ ทักษะทางภาษา ทักษะทางการใช้เทคโนโลยี ฯลฯ ซึ่งเป็นทักษะภายนอกที่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน จากการกระทำ หรือจากการปฏิบัติ ซึ่งทักษะดังกล่าวนี้ เป็นทักษะที่จำเป็นต่อการ ดำรงชีวิตที่จะทำให้ผู้มีทักษะเหล่านั้น มีชีวิตที่ดีสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้ โดยมีโอกาสที่ดีกว่าผู้ไม่มี ทักษะดังกล่าว ซึ่งทักษะประเภทนี้เรียกว่า Livelihood skill หรือ Skill for living

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะ หมายถึง การจัดการกระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถของบุคคล เพื่อให้สามารถจัดการกับตนเองและสิ่งแวดล้อมเพื่อให้มีความสุขตามสภาพ และความสุขความปลอดภัยในสังคม ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะพื้นฐานของบุคคลโดยบูรณาการองค์ความรู้และกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันเข้าด้วยกัน สำนักงานบริหารงานการศึกษานอกโรงเรียนได้กำหนดนโยบาย ในเรื่องการจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะ โดยเน้นส่งเสริมสนับสนุนให้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้ประชาชนมีทักษะชีวิตที่ จำเป็นและสามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข ดังนั้น เพื่อให้มีแนวทางการจัดกิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตที่ชัดเจน

2.2 ประเภทของโครงการ

อาคารทางการศึกษา (Educational) หมายถึง อาคารที่ใช้เป็นสถานที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนทุกกลุ่มวิชาประกอบด้วยห้องเรียนและห้องพิเศษ

- ห้องเรียน หมายถึง ห้องที่ใช้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนทุกรายวิชา
- ห้องพิเศษ หมายถึง ห้องอำนวยความสะดวกในการบริหารและจัดกิจกรรมสนับสนุนการเรียนการสอน เช่น 1. ห้องพักครู 2.ห้องพยาบาล 3. ห้องวิทยาศาสตร์ 4.ห้องคอมพิวเตอร์ ฯลฯ

อาคารประกอบ หมายถึง อาคารที่ใช้เป็นสถานที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอน กลุ่มวิชาต่าง ๆ หรือจัดกิจกรรมอาหารกลางวัน หรือใช้สำหรับเป็นที่ประชุมนักเรียน หรือกิจกรรมอื่น ๆ เช่น อาคารอเนกประสงค์ , หอประชุม, โรงอาหาร

2.3 ลักษณะเฉพาะตัวของโครงการ

เป็นอาคารสาธารณะเพื่อจุดประสงค์ในการเป็นแหล่งเรียนรู้ โดยเน้นไปที่กลุ่มคนในช่วงเริ่มทำงาน และวัยรุ่น ได้เรียนรู้ มีส่วนร่วมในกิจกรรมภายในโครงการ พัฒนาความสามารถของตนเอง และศึกษาแนวทางในการประกอบอาชีพทางด้านการค้าและอนิเมชั่นเพื่อให้เกิดการสร้างอาชีพในอนาคต มีการส่งเสริมอาชีพให้กับผู้ที่เข้ามาในโครงการในหลากหลายรูปแบบจากองค์กรชั้นนำทางด้านอุตสาหกรรม การ์ตูนไทย ทั้งงานการ์ตูนที่สามารถทำได้เองด้วยมือ ใช้อุปกรณ์ดิจิทัล หรืองานที่สามารถทำคนเดียวไปจนถึงทำร่วมกันแบบเป็นกลุ่ม

2.4 ข้อกำหนดของโครงการ

- 2.4.1.1 กฎหมายเกี่ยวกับลักษณะของอาคาร
- 2.4.1.2 กฎหมายเกี่ยวกับวัสดุของอาคาร
- 2.4.1.3 กฎหมายเกี่ยวกับที่แนวอาคารและระยะต่างๆของอาคาร
- 2.4.1.4 กฎหมายเกี่ยวกับพื้นที่ภายในอาคาร
- 2.4.1.5 กฎหมายเกี่ยวกับที่ว่างภายนอกอาคาร
- 2.4.1.6 กฎหมายเกี่ยวกับบันไดหนีไฟ
- 2.4.1.7 กฎหมายเกี่ยวกับการติดตั้งระบบการป้องกันอัคคีภัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

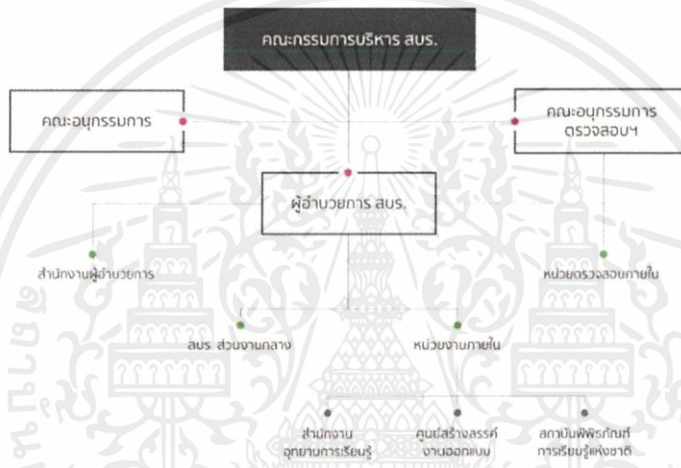
2.4.1.8 กฎหมายเกี่ยวกับแบบและจำนวนของห้องน้ำ

2.4.1.9 กฎหมายเกี่ยวกับมาตรฐานอาคารของโรงเรียนเอกชน

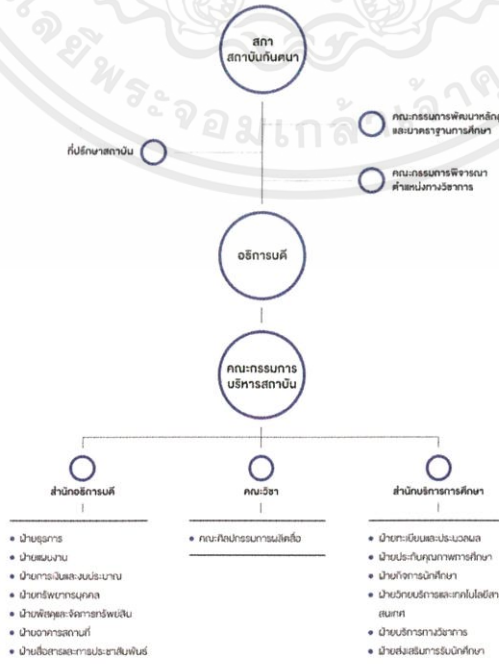
2.5 องค์ประกอบพื้นฐานของโครงการ

องค์ประกอบพื้นฐานภายในสถาบันพัฒนาทักษะทางด้านการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูน ประกอบไปด้วยพื้นที่สำหรับใช้จัดนิทรรศการชั่วคราว ห้องประชุมสำหรับการสัมมนา ห้องเรียนสำหรับการเรียนการสอนทางด้านอุตสาหกรรมการ์ตูนในรูปแบบต่างๆ ห้องอัดเสียงสำหรับการเรียนสร้างภาพยนตร์การ์ตูน ห้องฉายภาพยนตร์ ห้องสมุดและพื้นที่สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ พื้นที่โรงอาหาร ร้านกาแฟ ร้านจำหน่ายอุปกรณ์เครื่องเขียนและผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับการ์ตูน

2.6 สายการบริหารและอัตรากำลังพื้นฐานของโครงการ

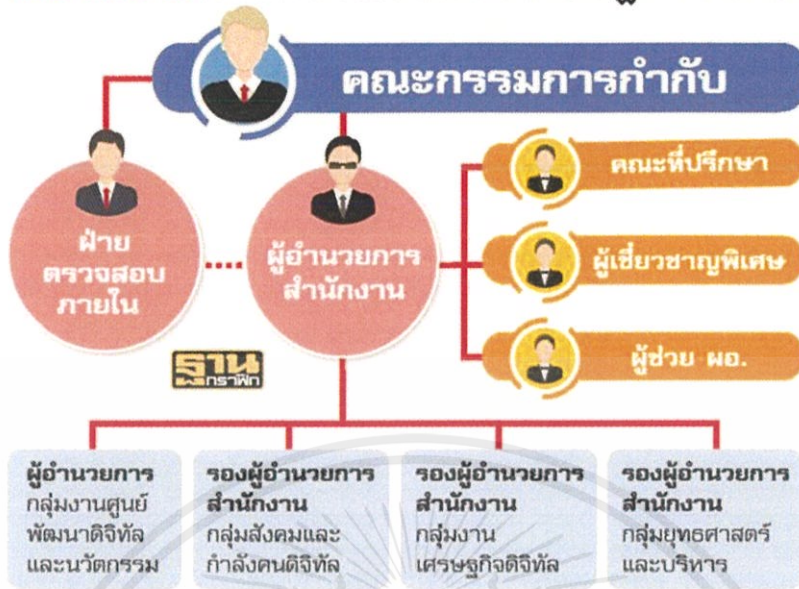


ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างสายการบริหาร TCDC
ที่มา : <https://web.tcdc.or.th/th/aboutus/boards/TCDC>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในของสถาบันกัญญา ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
รูปภาพที่ 2.2 แสดงแผนผังองค์กรของสถาบันกัญญา
ที่มา: <http://www.kantana.ac.th>
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกและเผยแพร่ข้อมูลไปยังเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงสร้างสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล



ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างสายการบริหาร DEPA

ที่มา : <http://www.thansettakij.com/content/142648>

2.7 ข้อมูลสนับสนุนโครงการ

2.7.1 ประวัติของโครงการ

○ ความหมายของการ์ตูน

คำว่าการ์ตูนนั้นก็มีความสัมพันธ์มาจากภาษาอิตาเลียน catone ซึ่งแปลว่า กระดาษผืนใหญ่ เพราะยุโรปในสมัยนั้นมักทำงานศิลปะเป็นแบบเฟรสโก้ (เป็นงานภาพพวกสีน้ำมัน) การ์ตูน เป็นวรรณกรรมประเภทที่ถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึก ด้วยรูปภาพ ซึ่งหมายถึงภาพที่เขียนขึ้นในลักษณะต่างๆ เช่น ภาพจำลอง เป็นสิ่งจำลองของบุคคล ทำให้คนเข้าใจถึงความคิด เข้าใจเรื่องราวต่างๆ โดยส่วนใหญ่แล้วจะมีการเดินเรื่องกันเป็นช่องสี่เหลี่ยม และมีการใส่คำพูดของ ตัวการ์ตูนในแต่ละช่อง

การ์ตูนนั้นเป็นศิลปะรูปแบบหนึ่งที่มีความโดดเด่นและสามารถให้ความบันเทิงแก่ผู้คนมาอย่างยาวนาน และการ์ตูนนั้นก็มักถูกแบ่งออกเป็นสองสไตล์หลักๆซึ่งก็คือ สไตล์คอมิก (Comic) จากฝั่งตะวันตก และสไตล์มังงะ (manga) ที่เป็นคำเรียกการ์ตูนแบบช่องในประเทศไทยญี่ปุ่น โดยในฝั่งตะวันตกนั้นได้มีการคาดการณ์ว่ามีปรากฏมาตั้งแต่ยุคกลางของทางยุโรป โดยมักอยู่ในรูปแบบของภาพร่างต้นแบบของการเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนัง ต่อมาในช่วงศตวรรษที่ 18 ก็มีการตีพิมพ์ภาพการ์ตูนล้อเลียนลงในหนังสือ ส่วนในด้านของทางญี่ปุ่นก็มีความนิยมในการเขียนภาพวาดตลกหรือที่เรียกว่า “จิกะ” มาตั้งแต่ศตวรรษที่ 12 และพัฒนามาเป็นมังงะในช่วงศตวรรษที่ 19 และรุ่งเรืองมากขึ้นเรื่อยๆหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 จบลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.) การ์ตูนตะวันตก

เริ่มต้นที่ยุโรปในสมัยคริสต์ศตวรรษที่18 โดยมีการค้นพบ ภาพร่างของการ์ตูนของ William Hogarth นักวาดการ์ตูนชาวอังกฤษ ในปี 1843 นิตยสาร Punch ก็ได้ลงการ์ตูนล้อเลียนการเมืองของ John Leech และถือว่าเป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสืออย่างเป็นทางการอีกด้วย ซึ่งในช่วงนั้นเองการ์ตูนเสียดสีทางการเมืองเป็นที่นิยมมากในอังกฤษอีกด้วย และจากจุดเริ่มต้นนี้เอง ก็ทำให้ประเทศอื่นๆอย่าง เยอรมัน จีน ก็เริ่มตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนลงในสื่อต่างๆด้วย ในปี 1884 Ally Sloper's Half Holiday ก็เป็นนิตยสารการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์อีกด้วย ในคริสต์ศตวรรษที่ 20 งานการ์ตูนก็เริ่มมีความแตกต่างจากนิยายภาพเรื่อยๆ ช่วงต้นศตวรรษที่20 ในสหรัฐฯ ก็มีการตีพิมพ์การ์ตูนลงในหนังสือพิมพ์ และรวมเล่มซึ่งจะเน้นแนวฮาขำขันเป็นหลัก ในปี1929 ดิน ดิน ผจญภัย การ์ตูนแนวผจญภัยก็ได้ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ของเบลเยียม ซึ่งตีพิมพ์ลงสีขาวดำในขณะนั้น ส่วนการ์ตูนภาพสีนั้น ก็เริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกที่สหรัฐฯ และ The Funnies ก็จัดว่าเป็นการ์ตูนภาพสีเรื่องแรกอีกด้วย ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 นั้น คนทั่วโลกก็ปั่นป่วน สังคมก็เริ่มมีปัญหา ซึ่งทำให้มีผลต่องานการ์ตูนในยุคนั้นก็คือ จะเน้นแนวซูเปอร์ฮีโร่ อย่างซูเปอร์แมน เป็นต้น ในปัจจุบันนั้น การ์ตูนฝรั่งก็เริ่มที่จะมีหลากหลายแนวมากขึ้น เนื้อเรื่องมีมิติมากขึ้น รวมไปถึงเจาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่มากขึ้น และมีการให้ทุนการศึกษาในการพัฒนาด้านการ์ตูนอีกด้วย ในปี 1980

2.) การ์ตูนญี่ปุ่น

ส่วนพัฒนาการของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น ก็เริ่มมาจากหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มังงะ(manga) เริ่มพัฒนาให้ทันสมัยและเป็นที่รู้จักมากขึ้น ซึ่ง มังงะนั้น ก็เป็นการนำ อุกิโยเอะ (ภาพเขียนแบบญี่ปุ่น ซึ่งจะเน้นความคิดและอารมณ์มากกว่าลายเส้นและรูปร่าง) กับการเขียนภาพแบบตะวันตกมารวมกัน ซึ่งคำว่ามังงะนั้นก็แปลตรงๆว่า ความไม่แน่นอน ซึ่งเริ่มต้นจากหนังสือโฮคุไซ มังงะ ส่วนอีกเล่มหนึ่งก็คือ จิงะ ซึ่งเป็นภาพล้อเลียนจากศิลปิน12ท่าน ซึ่งดูแล้วจะใกล้เคียงกับมังงะมากที่สุด

จุดเริ่มต้นของการพัฒนานั้นก็มาจากการค้าขายระหว่างสหรัฐฯ และญี่ปุ่น ญี่ปุ่นในขณะนั้นต้องการที่จะพัฒนาไปสู่สังคมใหม่ ก็เลยมีการจ้างศิลปินชาวตะวันตกให้เข้ามาสอนศิลปะ สไตลตะวันตกทั้งด้านลายเส้น สี หรือ รูปร่าง ซึ่งเป็นส่วนที่ภาพอุกิโยเอะไม่มีนั้นมารวมกันเป็นมังงะหรือการ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบัน และการ์ตูนญี่ปุ่น ก็เป็นที่นิยมมากขึ้น หลังจากทีรัฐบาลสั่งยกเลิกการค้าว่าบาตรสื่อต่างๆ ซึ่งมังงะในยุคแรกๆนั้น จะออกไปทางนิยายภาพมากกว่า หลังจากนั้น เท็ตซึกะ โอซามุ ก็เป็นผู้ที่พัฒนการ์ตูนแบบญี่ปุ่นให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากยิ่งขึ้น และเป็นอย่างที่เราเห็นกันในทุกวันนี้ จนได้รับการขนานนามว่า ปรมจารย์แห่งการ์ตูนญี่ปุ่น และนักเขียนการ์ตูนยุคหลังๆก็ได้พัฒนาแนวคิดของ เนื้อเรื่องไป สร้างสรรค์ จนได้การ์ตูนเรื่องสนุกที่หลายคนชื่นชอบกัน และความนิยมของการ์ตูนญี่ปุ่นก็แพร่กระจายความนิยมไปยัง เอเชีย ยุโรป รวมถึงอเมริกา และมีผลทำให้การ์ตูนเรื่องใหม่ๆทางฝั่งตะวันตกก็ได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นด้วย (อย่างเช่น เรื่อง Witch เป็นต้น)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.) การ์ตูนไทย

ประเทศไทยของเรานั้นเริ่มรู้จักกับการ์ตูนกันอย่างจริงจังในสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงเขียนภาพล้อบุคคลซึ่งเป็นข้าราชการลงในวารสารดุสิตสมิต ทำให้มีหนังสือพิมพ์อื่น ๆ หันมาสนใจ และตีพิมพ์ภาพการ์ตูนล้อการเมืองกันมากยิ่งขึ้น โดยมี นายเปล่ง ไตรปิ่น ที่ถูกยกกว่าเป็นนักวาดการ์ตูนคนแรกของไทย ต่อมาราวปี 2475 ได้เกิดการก่อตั้งสำนักพิมพ์เพลินจิตต์ขึ้น ซึ่งหนังสือของสำนักพิมพ์นี้มีความโดดเด่นอยู่ที่หน้าปกและภาพประกอบที่สวยงามที่วาดโดยจิตรกรฝีมือดีอย่างเช่น เหม เวชกร หรือ ปยุต เงากระจ่าง ซึ่งต่อมาก็ได้มีการน่านิยายหรือเรื่องอ่านเล่นที่ได้รับความนิยมหรือยกเอาวรรณคดี นิทาน มาวาดเป็นนิยายภาพและการ์ตูน

ช่วงปี 2495 นิตยสารการ์ตูนตุ๊กตา ได้ออกจำหน่ายและได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก หลังจากนั้นไม่นานก็เริ่มมีนิตยสารที่เอาภาพวาดเหล่านี้ไปประยุกต์ใช้ อย่างเช่น นิตยสารวิทยาศาสตร์มหัศจรรย์ ที่ปลูกกระแสให้เกิดนิยายภาพแนววิทยาศาสตร์ของไทยขึ้นอีกด้วย 5 ปีต่อมา ผลงานการ์ตูนเรื่อง อัศวินสายฟ้า ของ “พ.บางพลี” ก็ออกมาสร้างความฮือฮาให้กับวงการการ์ตูนและนักอ่าน และนักวาดที่โด่งดังไม่แพ้กันเลยในเวลานั้นก็มี จุก เบี้ยวสกุล จากนั้นอีกไม่นานสำนักพิมพ์ที่คนไทยในปัจจุบันก็ยังรู้จักกันอย่างสำนักพิมพ์บันลือสาสน์ก็วางจำหน่ายนิตยสารการ์ตูน หนูจำ ของ “จุ่มจิม” และตามมาด้วย เบบี ของ “อ่าวฉม” โดยหนังสือการ์ตูนขายหัวเราะที่เราทุกคนรู้จักกันดีนั้นเริ่มวางจำหน่ายในปี 2516 ตามมาด้วยหนังสือการ์ตูนมหาสนุก

ในปี 2510 ถือได้ว่าเป็นปีในการเปิดศักราชการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยขึ้น เนื่องจากมีนิตยสารการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยฉบับแรกออกจำหน่าย ซึ่งจัดทำโดย ไพบูลย์ วงศ์ศรี นิยายภาพแบบดั้งเดิมของไทยนั้นเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงไปเป็นการ์ตูนเล่มละบาท โดยการเปลี่ยนแปลงนี้เกิดขึ้นในช่วงปี 2520-2526 และการ์ตูนแปลจากการ์ตูนญี่ปุ่นแบบไม่ถูกลิขสิทธิ์ก็เข้ามาช่วงชิงความนิยมจากนักอ่านไป พอเข้าสู่ช่วงปี 2526-2536 การ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยก็เข้ามาครอบครองตลาดการ์ตูนในประเทศไทย เหลือเพียงการ์ตูนเล่มละบาท ขายหัวเราะและมหาสนุกที่ยังคงยืนยงอยู่ได้ กับนิตยสาร Animate Out ของวิบูลย์กิจที่ยังมีพื้นที่ให้กับนักวาดการ์ตูนไทย ซึ่งกลายมาเป็นต้นแบบให้กับนิตยสารไทยคอมมิค หลังจากนั้นหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในไทยก็เริ่มทยอยกันขอลิขสิทธิ์อย่างถูกต้องและนักวาดการ์ตูนไทยก็มีโอกาสได้แสดงผลงานมากขึ้นผ่านนิตยสารการ์ตูนหลายๆแห่ง

○ ความหมายของภาพยนตร์การ์ตูน (animation)

แอนิเมชันก็มีความหมายที่แปลได้โดยตรงคือ ความมีชีวิตชีวา มาจากรากศัพท์จากคำว่า anima ซึ่งแปลว่าจิตวิญญาณ หรือมีชีวิต แต่ต่อมา แอนิเมชันก็มีความหมายตามที่เรากำหนดเข้าใจกันในปัจจุบันนี้ ก็คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวได้ หรือ ภาพการ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้ ส่วนแอนิเมชันในความหมายเชิงภาพยนตร์ก็คือ กระบวนการการฉายรูปเฟรมภาพออกมาทีละเฟรม หรือสร้างด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก หรือ ทำด้วยการวาดมือ และทำซ้ำการเคลื่อนไหวทีละน้อยๆ ซึ่งจะแสดงทีละภาพในอัตราความเร็ว มากกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หรือเท่ากับ 16 ภาพ ต่อ 1 วินาที (ปัจจุบัน 24 เฟรม ต่อ 1 วินาที --NTSC) ส่วน อนิเมะ ก็เป็นคำอีกคำหนึ่งที่ใช้กันบ่อยๆ นั้น ก็เป็นคำที่ ญี่ปุ่น เรียกแอนิเมชันกันแบบย่อๆ แต่ต่างกับแอนิเมชันของฝรั่ง เพราะแอนิเมชันจะเน้นการเล่าเรื่องมากกว่าภาพเคลื่อนไหว ความเป็นมาของ Animation ในแต่ละพื้นที่ของโลก ก็มีพัฒนาการที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งแต่ละท้องถิ่นที่มีพัฒนาการดังนี้

1.) Animation ทางตะวันตก

แอนิเมชันแต่ละเรื่องในยุคแรกๆ นั้นจะดัดแปลงจากภาพยนตร์เงียบ ที่ยุโรปในปี 1908 แอนิเมชันก็ได้ถือกำเนิดขึ้นในโลก นั่นก็คือเรื่อง Fantasmagorie ของ Emile Courtet ผู้กำกับชาวฝรั่งเศส ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาวเรื่องแรกของโลก นั่นก็คือ Satire du Pt Irigoyen ของอาร์เจนตินา ในปี 1917 และตามด้วย The Adventure of Prince Achmed ในขณะเดียวกัน ที่สหรัฐฯ ก็มีการเริ่มต้นพัฒนาด้านแอนิเมชัน ซึ่งภาพยนตร์ในช่วงแรกคือ Koko the Clown และ แมวฟิลิซ ในปี 1923 วอลต์ ดิสนีย์ ก็ถือกำเนิดขึ้นด้วย หลังจากทีวอลท์ ดิสนีย์ได้กำเนิดขึ้น ทำให้เกิดยุคทองหนังแอนิเมชันของดิสนีย์ในช่วงระยะเวลาถึง 20 ปี

ในปี 1928 มิกกี้ เมาส์ได้ถือกำเนิดขึ้น ตามด้วย พลูโต กูฟี โดโนลด์ ดั๊ก เป็นต้น และในปี 1937 สโนว์ไวท์และคนแคระทั้ง 7 ก็เป็นแอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของดิสนีย์และได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี จนทยอยมีแอนิเมชันเรื่องอื่นๆ ตามมา เช่น หุ่นไม้พินอคคิโอ, แฟนเทเซีย ,ดัมโบ้, อลิซท่องแดนมหัศจรรย์, ปีเตอร์ แพน จากนั้นก็มีการตั้งสตูดิโอของ วอร์เนอร์ บราเธอร์ส, MGM และ UPA ในช่วงปี 1960 หลังจากทีภาพยนตร์แอนิเมชันประสบความสำเร็จ ก็ก่อให้เกิดธุรกิจแอนิเมชันบนจอโทรทัศน์ขึ้นมา ซึ่งมีทั้งการ์ตูนของดิสนีย์ และการ์ตูนพวกฮีโร่ทั้งหลายอย่างเช่น ซูเปอร์แมน แบทแมน ฯลฯ และในขณะเดียวกันก็มีการศึกษาการทำแอนิเมชัน 3 มิติอีกด้วย

2.) Animation ญี่ปุ่น

ส่วนที่ญี่ปุ่นนั้น การพัฒนาแอนิเมชันนั้น ก็มีประวัติศาสตร์มายาวนาน สันนิษฐานว่า น่าจะเริ่มต้นประมาณปี 1900 บนฟิล์มขนาด 35 มม. เป็นแอนิเมชันสั้นๆ เกี่ยวกับทหารเรือหนุ่มกำลังแสดงความเคารพและใช้ทั้งหมด 50 เฟรมเลย ส่วน เจ้าหญิงหิมะขาว ก็เป็นแอนิเมชันเรื่องแรกของทางญี่ปุ่น ก็สร้างในปี 1917 จนมาถึงปี 1958 แอนิเมชันเรื่อง นางพญางูขาว (Hakujaden) ก็เป็นแอนิเมชันเรื่องแรกที่เข้าฉายในโรง และจากจุดนั้นเอง แอนิเมชันญี่ปุ่นก็มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง

3.) Animation ของไทย

แอนิเมชันไทยนั้นเริ่มต้นเมื่อ 60 ปีที่แล้ว ตัวการ์ตูนแอนิเมชันจะพบได้ในโฆษณาทีวี เช่น หนูหล่อของยาหม่องบริบูรณ์ปาล์ม ของ อ.สรรพลี วีริยสิริ ซึ่งเป็นผู้สร้างแอนิเมชันคนแรกของไทย และยังมีหมิน้อยจากนมตราหมี แม่มดกับสโนว์ไวท์ของแป้งน้ำควิน่าอีกด้วย อ.เสนห์ คล้ายเคลื่อนไหว ก็มีความคิดที่จะสร้างแอนิเมชันเรื่องแรกในไทย แต่ก็ต้องล้มไปเพราะกฎหมายควบคุมสื่อในสมัยนั้น

10ปีต่อมา ในปี พ.ศ. 2498 อ.ปยุต เงากระจ่าง ก็ได้ประสบความสำเร็จจากเรื่อง เหตุมหัศจรรย์ที่ใช้ประกอบภาพยนตร์ ทูรบุรุษหุย ของ ส.อาสนจินดา หลังจากนั้นก็มีโครงการแอนิเมชัน หนูมาน การ์ตูน

ต่อต้านคอมมิวนิสต์ ที่ได้รับการสนับสนุนจากอเมริกาแต่ก็ล้มเหลว เพราะเหมือนจะไปเสียดสี จอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ ผู้นำในสมัยนั้นซึ่งเกิดปีวอก ปี พ.ศ. 2522 สุตสาครของ อ.ปยุต เงากระจ่าง ก็เป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาวเรื่องแรกของบ้านเรา และก็ประสบความสำเร็จมากพอสมควรในยุคนั้น

ปีพ.ศ. 2526 ก็มีแอนิเมชันทางทีวีเรื่องแรกที่เป็นฝีมือคนไทยนั่นก็คือ ผีเสื้อแสนรัก ต่อจากนั้นก็มียุคเด็กชายคำแพง หนูน้อยเนรมิต เทพธิดาตะวัน จำกั๊บโจ๊ เนื่องจากการทำแอนิเมชันนั้นต้องใช้ต้นทุนค่อนข้างสูง ก็เลยทำให้แอนิเมชันในเมืองไทยนั้นต้องปิดตัวลง

ประมาณปี 2542 แอนิเมชันของคนไทยที่เจียบลง ก็กลับมาฟื้นคืนชีพขึ้นมาอีกครั้ง จากความพยายามของบ.บรอดคาสต์ไทย เทเลวิชั่น ก็ได้้นำการ์ตูนที่ดัดแปลงจากวรรณคดีฝีมือคนไทยทั้ง ปลาบู่ทอง สังข์ทอง เงาะป่า และโลกันทาน และได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี

จนในปีพ.ศ. 2545 น่าจะเรียกว่าเป็นปีทองของแอนิเมชัน3มิติของคนไทย โดยเฉพาะ ปังปอนด์ ดีแอนิเมชัน และ สุตสาคร ซึ่งทั้ง 2 เรื่องนั้นสร้างปรากฏการณ์ในแง่ของการขายคาแร็คเตอร์ใช้ประกอบสินค้า และ เพลงประกอบก็ติดหู รวมไปถึงการที่มีบริษัทรับจ้างทำแอนิเมชันของญี่ปุ่นและอเมริกาหลายๆ เรื่อง นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์เรื่อง ก้านกล้วย แอนิเมชันของบ.กันตนา ที่มีคุณภาพไม่แพ้แอนิเมชันของฝั่งญี่ปุ่นและตะวันตก

○ การ์ตูนกับเศรษฐกิจในประเทศ AEC

มาเลเซีย ปัจจุบันวงการภาพยนตร์การ์ตูนของมาเลเซีย มีการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างต่อเนื่อง จนภาพรวมนั้น น่าจะไปไกลกว่า เพื่อนบ้านอาเซียนด้วยกันเสียอีก ส่วนหนึ่งที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนมาเลเซียมาถึงตรงนี้ได้ นั่นก็มาจาก Tun Mahathir bin Mohamad นายกรัฐมนตรีคนที่ 4 ของมาเลเซีย ที่ได้นำเอาการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนมาเป็น ส่วนหนึ่งในการพัฒนาประเทศให้ทันสมัย โดยมีการนำเอาเทคโนโลยีดิจิทัลมาปรับใช้ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน กอปรกับการได้ Kamn Ismail นักคอมพิวเตอร์กราฟิกยุคบุกเบิกของมาเลเซีย มาร่วมด้วย จนกระทั่ง ได้ภาพยนตร์ภาพยนตร์การ์ตูน CG เรื่องแรกของมาเลเซียชุด Nien Resurrection ออกฉายเมื่อปี 2000 และมีการจัดตั้งองค์กรที่เกี่ยวข้องอย่าง องค์กรพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย-ศูนย์สร้างสรรค์ภาพยนตร์การ์ตูนมาเลเซีย (MAC3) คอยสนับสนุนด้านเงินทุนให้เหล่าอนิเมเตอร์ และ ANIMAS (สมาคมภาพยนตร์การ์ตูนมาเลเซีย) องค์กรไม่แสวงผลกำไรของรัฐบาลที่คอยให้การช่วยเหลือใน ด้านการโปรโมทภาพยนตร์การ์ตูนจากคนท้องถิ่นอีกด้วย

ฟิลิปปินส์ ประเทศหมู่เกาะแห่งนี้ ก็มีชื่อเรียกผลงานการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนของตนเอง ในสไตล์ "ป็นอย" ซึ่งก็มีประวัติศาสตร์มาอย่างยาวนาน โดยได้รับอิทธิพลมาจากชาติเจ้าอาณานิคมอย่างอเมริกา เป็นหลัก โดยฟิลิปปินส์ มีการตีพิมพ์ หนังสือการ์ตูนเป็นของตนเอง (ภาษาถิ่นเรียก komiks) ครั้งแรกช่วงยุค 20 จากผลงานเรื่อง Kenkoy ที่ภาพยนตร์การ์ตูนฟิลิปปินส์จะมีการพัฒนาอย่างจริงจังเพียง 30 ปี แต่ปัจจุบันนั้น มีสตูดิโอผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอยู่หลายแห่งตั้งอยู่ในฟิลิปปินส์ ทั้งสตูดิโอท้องถิ่น กับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สตูดิโอสาขาจากประเทศแม่ รวมกันถึง 50 แห่ง ซึ่งบทบาทอุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนของฟิลิปปินส์นั้นก็เน้นหนักไปทางการทำ outsource คอยผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของต่างประเทศเป็นหลัก

เวียดนาม ภาพยนตร์การ์ตูนของเวียดนาม มีการผลิตอย่างต่อเนื่องทุกปี โดยมีการทำภาพยนตร์การ์ตูนเข้าฉายในรายการทีวีและโรงภาพยนตร์ มากกว่า 20 เรื่องต่อปีด้วยกัน ซึ่งโดยรวมนั้น ภาพยนตร์การ์ตูนเวียดนาม จะมีความคล้ายคลึงกันกับของไทย คือ เน้นการทำภาพยนตร์การ์ตูนแบบ 3D CG เพื่อเน้นผู้ชมวัยเด็กเป็นหลักมากกว่า แต่ปัจจุบันอุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนในเวียดนาม กำลังประสบปัญหา ในแง่ของกลุ่มผู้สร้างยังขาดความคิดสร้างสรรค์ ขาดทักษะการเขียนบท รวมไปถึงนโยบายด้านวัฒนธรรมที่ค่อนข้างจะเข้มงวดของรัฐบาลเวียดนามจนไม่สามารถที่จะฉีกแนวไปได้มากกว่าที่เป็นอยู่

กัมพูชา อุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนของกัมพูชานั้น ได้มีการพัฒนากันอย่างจริงจังจึงเพิ่งไม่กี่ปีหลังจากนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนจาก รัสเซีย อเมริกา เป็นหลัก โดยมีการจัดตั้งสตูดิโอทำภาพยนตร์การ์ตูนในกัมพูชามากขึ้นไปพร้อมกับ โรงเรียนสอนทำภาพยนตร์การ์ตูน โดยการ์ตูนส่วนใหญ่จะสร้างขึ้นโดยกลุ่ม NGO และมีเนื้อหาแนะนำสอนในด้านการศึกษาและประวัติศาสตร์

สิงคโปร์ เป็นประเทศหนึ่งที่มีสตูดิโอผลิตภาพยนตร์การ์ตูนค่อนข้างมาก ทั้งสตูดิโอท้องถิ่น และสตูดิโอสาขาจากต่างประเทศโดยมีบทบาทหลักๆ คือการ เป็น Outsource ให้กับภาพยนตร์การ์ตูนของญี่ปุ่น และ รายการทีวีเด็กของฝั่งตะวันตก ในส่วนของภาพยนตร์การ์ตูนท้องถิ่นนั้นมีการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างต่อเนื่อง และนับจากที่ Lucasfilm มาเปิดสตูดิโอดิจิทัลที่สิงคโปร์ เมื่อปี 2005 นั้น ก็ทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนในสิงคโปร์นั้นคึกคักมากยิ่งขึ้น มีการเปิดโรงเรียนสอนทำภาพยนตร์การ์ตูนในสิงคโปร์มากมาย (ในจำนวนนั้น มีโรงเรียนที่เปิดสอนหลักสูตรโดยสตูดิโอภาพยนตร์การ์ตูนชั้นนำของญี่ปุ่น ด้วยเช่นกัน) รวมถึง สายอาชีพ อนิเมเตอร์ของสิงคโปร์นั้นก็เป็นที่ต้องการของตลาดมากเช่นกัน

อินโดนีเซีย ภาพยนตร์การ์ตูนในอินโดนีเซียมีโปรเจกต์ระดับนานาชาติโดยได้รับการยอมรับจากบริษัทภาพยนตร์การ์ตูนของอเมริกัน, ญี่ปุ่น และ ยุโรป อีกทั้ง ในประเทศ ได้มีเวทีประชันฝีมือการทำภาพยนตร์การ์ตูนภายในประเทศอีกหลายรายการ ทำให้อิเมเตอร์ชาวอินโดนีเซียมีทักษะ มีฝีมือที่ดียิ่งขึ้น ซึ่งเมื่อปี 2014 ที่ผ่านมานี้ อินโดนีเซียได้ออกฉายภาพยนตร์การ์ตูน 2D เป็นเรื่องแรก คือ Battle of Surabaya ในส่วนวงการการ์ตูนอินโดนีเซีย นั้น พวกเขาจัดเป็นชาติหนึ่งที่ชื่นชอบภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมากอีกประเทศหนึ่งใน เอเชีย และได้มีส่วนร่วมกับการ์ตูนญี่ปุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการหยิบเอา Dragon Zakura ผลงานการ์ตูนตัวข้อสอบของ อ.โนริฟูสะ มิตะ มาดัดแปลงในรูปแบบของอินโดนีเซีย โดยมีการเปลี่ยนบรรยากาศ ให้เข้ากับสังคมวัฒนธรรม วงการการศึกษาบ้านเขามากที่สุด

บรูไน มีการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนเพียงไม่กี่ปี โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเทคโนโลยีการทำภาพยนตร์การ์ตูน 3D CG ที่ทางรัฐบาลบรูไนได้ให้ความสนใจจนกระทั่งบรูไนก็ได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนซีรีส์ 3D จากฝีมือของพวกเขาเป็นเรื่องแรก คือ Sam The Inventorbot เมื่อปี 2014 และพวกเขายังพยายามหาช่องทางในการนำภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ไปออกฉายยังต่างประเทศด้วยเช่นกัน และจากการที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นิเมเตอร์ท้องถิ่นของบรูไน มีศักยภาพมากพอสมควรนั้นทำให้สตูดิโอท้องถิ่นได้รับการสนับสนุน ช่วยเหลือจาก CyberChicken สตูดิโอภาพยนตร์การ์ตูนชั้นนำของเกาหลีได้ด้วยเช่นกัน

พม่า งานภาพยนตร์การ์ตูนของที่นี่เริ่มมีการพัฒนาขึ้นด้วยเช่นกัน คือ มีการจัดตั้งสตูดิโอภาพยนตร์การ์ตูนมากขึ้น มีการเรียนการสอนทำภาพยนตร์การ์ตูนมากขึ้น และจากการที่ผลงานภาพยนตร์การ์ตูนของพม่าสามารถคว้ารางวัลการประกวดภาพยนตร์การ์ตูนอาเซียน เมื่อปี 2014 นี้เอง ก็ทำให้วงการภาพยนตร์การ์ตูนของพม่าได้รับการจับตามองจากบรรดาเพื่อนบ้านอาเซียนมากขึ้น

○ การ์ตูนกับเศรษฐกิจไทย

ไทย ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาของวงการการ์ตูนไทยนั้น ภาครัฐไม่ได้เข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับวงการนี้เท่าใดนัก หากเพราะภาคเอกชนจะเป็นฝ่ายกำกับดูแล ขับเคลื่อนกันเองเสียเป็นส่วนใหญ่ ส่วนบทบาทหน้าที่ของภาครัฐนั้นจะเป็นฝ่ายสนับสนุนเยาวชนที่มีใจรักในการ์ตูนและอยากเป็นนักเขียนมาโดยตลอด เป็นผลทำให้ก่อนนิเมเตอร์และนักวาดการ์ตูนของไทยไปทำงานในต่างประเทศและได้ผลิตผลงานจนมีชื่อเสียงนั่นเอง

จากสภาพเศรษฐกิจของแต่ละประเทศใน AEC จะสังเกตได้ว่ามีการพัฒนาการทำภาพยนตร์การ์ตูนมากขึ้นในกลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน แสดงให้เห็นว่าสภาพเศรษฐกิจโดยรวมนั้นมีการเจริญเติบโตทางด้านการ์ตูนภาพยนตร์การ์ตูนโดยส่วนใหญ่แล้วรัฐบาลนั้นได้เห็นถึงความสำคัญของธุรกิจประเภทนี้นั่นเอง ต่างจากประเทศไทยซึ่งไม่ได้เห็นความสำคัญของการ์ตูนเท่าที่ควร โดยปัญหาหลักของธุรกิจการ์ตูนนั้นเกิดจากการขาดการสนับสนุนจากภาครัฐ ความร่วมมือ ระหว่างภาครัฐและเอกชน การให้รายได้ค่าแรงที่มีน้อยจนเกินไป นั้นส่งผลให้ธุรกิจการ์ตูนไทยนั้นมี อัตราการเจริญเติบโตได้ช้า และมีบุคลากรที่อยากทำงานด้านนี้น้อยลง ทั้งที่มีฝีมือมาก

2.7.2 ประเภทธุรกิจจากการ์ตูนที่สำคัญ

การเติบโตของอุตสาหกรรมไทยเป็นแบบต่างคนต่างโตจากวงการเล็กๆ ด้วยใจรักในการ์ตูนจากคนเสฟสื่อก็อยากพัฒนาคอนเทนต์สร้างแรงบันดาลใจให้คนอื่นบ้าง แต่ยังคงขาดการเติมเต็มมุมมองทางธุรกิจ และส่วนใหญ่คนไทยยังเติบโตในเส้นทางด้านเทคนิคการทำการ์ตูน การวาดการ์ตูน มากกว่าการเป็นผู้คิด สร้างสรรค์และเล่าเรื่อง ดังนั้นจึงต้องใช้เวลาในการสร้างคนให้สอดคล้องกับอุตสาหกรรม เพื่อเติบโตอย่างก้าวกระโดด คนไทยจึงต้องพัฒนาวิธีคิด(mindset)ให้เป็นนักสร้างสรรค์มากกว่าเป็นแรงงานมีฝีมือ

ส่วนใหญ่ในโลกปัจจุบันเราจะคุ้นเคยกับคำว่า ดิจิตอลคอนเทนต์ ธุรกิจดิจิตอลคอนเทนต์เกี่ยวกับการ์ตูน ดิจิตอลคอนเทนต์ คือสื่อสารสนเทศที่มีรูปแบบเป็นดิจิตอล นึกภาพง่ายๆ ก็คือพวกแอนิเมชันหรือมัลติมีเดียที่เราดูผ่านคอมพิวเตอร์ ทีวี ภาพยนตร์ แท็บเล็ต และที่ใกล้ตัวที่สุดก็คือโทรศัพท์มือถือ โดยที่เราพบเจอกันบ่อยที่สุดก็จะเป็น แอนิเมชัน, เกม, สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ (e-Learning) และยังมีส่วนปลีกย่อยอื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างงานจากอุตสาหกรรมการ์ตูนที่สร้างรายได้ให้กับประเทศ

1. ภาพยนตร์การ์ตูน (animation) และ 3D MODEL : เป็นอันดับ 1 ที่สร้างรายได้ให้กับประเทศไทย โดยสามารถนำอนิเมชันไปประกอบธุรกิจได้หลากหลาย เช่น ทำสื่อโฆษณาในโทรทัศน์ , ทำแบบจำลอง 3 มิติให้กับโมเดลต่างๆ เช่น บ้าน คน สิ่งของอื่นๆ , สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ , ทำโฆษณาให้กับเว็บไซต์ และภาพยนตร์อนิเมชัน เป็นงานที่ทำร่วมกันกับบุคคลหลายฝ่าย เพราะในภาพยนตร์การ์ตูนหนึ่งเรื่องนั้นมีขั้นตอนในการทำที่ซับซ้อนและจำเป็นต้องมีความเชี่ยวชาญในแต่ละขั้นตอน ทั้งอนิเมชันแบบ 2D และ 3D
2. GAME DESIGN : เป็นอันดับที่ 2 ที่สร้างรายได้ให้กับประเทศไทย ปัจจุบันมีการพัฒนาตามเทคโนโลยีต่างๆมากขึ้น ทั้งเกมสื่อนิเทศน์มือถือ เกมสื่อบนคอมพิวเตอร์ เกมสื่อบนแท็บเล็ต ตู้เกมส์ และรวมไปถึงแอปพลิเคชันต่างๆ
3. CHARACTER DESIGN : เป็นอันดับที่ 3 ที่สร้างรายได้ให้กับประเทศไทยและค่อนข้างได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เพราะสามารถนำไปใช้ประกอบธุรกิจได้อย่างหลากหลาย เช่น คาแรคเตอร์ในการโปรโมทสินค้าประเภทต่างๆ , โปรโมทประเทศและกิจกรรมอื่นๆ , เป็นภาพประกอบตัวละครในเกม ซึ่งสามารถนำไปทำงานร่วมกันกับข้อ 3 ได้ , การออกแบบการ์ดเกมต่างๆ (ปัจจุบันในประเทศไทยได้มีการประกวด 1 จังหวัด 1 คาแรคเตอร์ เพื่อส่งเสริมเรื่องการท่องเที่ยวในจังหวัดนั้นๆ และเพิ่มการเข้าถึงแบรนด์สร้างการรับรู้ของแบรนด์และผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจภายในจังหวัด) เพราะการใช้คาแรคเตอร์จะช่วยช่วยสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายแทน ความเป็นเอกลักษณ์ของคาแรคเตอร์ ทำให้ผู้คนสนใจและกล้าเข้ามาแบรนด์เอง สามารถพัฒนาเป็นธุรกิจการออกแบบสินค้าต่างๆของตนเองได้ เช่น ออกแบบลายเสื้อ ออกแบบโลโก้ต่างๆ
4. THEME & STICKER LINE : เป็นธุรกิจที่ค่อนข้างอิสระ สามารถดีไซน์ออกแบบได้ตามที่ผู้ออกแบบต้องการโดยอยู่ภายใต้ข้อกำหนดอย่างเป็นทางการของไลน์ เป็นธุรกิจที่ง่ายและสามารถทำด้วยตัวคนเดียวได้
5. COMIC BOOK : นักเขียนการ์ตูน แบบตีพิมพ์หนังสือ ขึ้นตรงกับสำนักพิมพ์ต่างๆในประเทศไทย ผู้ประกอบการต้องมีทักษะทางการวาด การเล่าเรื่องที่เชี่ยวชาญและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ดี เป็นงานที่สามารถทำคนเดียวได้ แต่จะใช้เวลานานเพราะการตีพิมพ์หนังสือหนึ่งเล่มนั้นมีหลายขั้นตอน
6. WEB COMIC : นักเขียนการ์ตูนออนไลน์บนเว็บไซต์ ขึ้นตรงกับเว็บไซต์ที่เผยแพร่การ์ตูน ค่อนข้างได้รับความนิยมมากขึ้นในปัจจุบัน เนื่องจากไม่จำเป็นต้องเสียเงินซื้อ อ่านได้ง่ายจากบนโทรศัพท์มือถือ เข้าถึงได้ทุกพื้นที่ ผู้ประกอบการต้องมีทักษะทางการวาด การใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์งานให้น่าสนใจ การเล่าเรื่องที่เชี่ยวชาญและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ดี เป็นงานที่สามารถทำคนเดียวได้แต่ใช้เวลาเช่นเดียวกับการวาดการ์ตูนเล่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7.3 เอกลักษณ์ของโครงการ

เป็นโครงการที่จัดตั้งขึ้นเพื่อใช้เป็นสถานที่ในการสนับสนุน และส่งเสริมการทุนและภาพยนตร์การ์ตูน เพื่อให้ความรู้ แนวความคิดที่ดี และแนวทางในการพัฒนาตนเองแก่ผู้ที่เข้ามาในโครงการ ให้มีความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อนำไปใช้ในการสร้างอาชีพของตนเอง การประกอบธุรกิจทางการ์ตูนได้หลากหลายรูปแบบ เพื่อเป็นการสร้างรายได้ให้กับตนเอง อีกทั้งยังเป็นการทำให้เกิดบุคคลที่มีคุณภาพในการประกอบอาชีพเกี่ยวกับการ์ตูนมากขึ้น ทำให้อุตสาหกรรมการ์ตูนไทยเติบโตขึ้นและสามารถทำให้เกิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ดีให้กับประเทศไทยได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7.4 องค์ประกอบของโครงการ
ตารางที่ 2.1 แสดงองค์ประกอบของโครงการ

วัตถุประสงค์	กิจกรรม	องค์ประกอบในโครงการ
<p>1. เพื่อสนับสนุนให้เกิดการต่อยอดความรู้ไปใช้ในธุรกิจอุตสาหกรรมการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูน(animation)พัฒนาศักยภาพและความสามารถทางด้านการสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนให้แก่ผู้ที่สนใจในการประกอบอาชีพทางด้านนี้สร้างบุคคลที่มีความสามารถมาพัฒนาและสร้างผลงานทางด้านอุตสาหกรรมการ์ตูนไทยให้เติบโตขึ้นทัดเทียมกับสากล</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ หลักสูตรการสอนวาดการ์ตูนสำหรับเว็บไซต์ & DIGITAL PAINTING & CHARACTER DESIGN & BACKGROUND PAINTING ○ หลักสูตรการออกแบบเกมส์ ○ หลักสูตร MOTION GRAPHIC ○ หลักสูตรเพิ่มเติม การสอนวาดการ์ตูนด้วยมือ (MANGA) ○ มีผู้เชี่ยวชาญในสายงานนี้เป็นผู้สอนในแต่ละหลักสูตรทั้งการวาดการ์ตูนและการสร้างภาพยนตร์การ์ตูน (animation) ○ ให้คำปรึกษาทางด้านธุรกิจติดต่อเรื่องการทำงานระหว่างผู้ประกอบการและผู้ที่เข้ามาศึกษาในโครงการ 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ห้องเรียนวาดการ์ตูนสำหรับ WEB COMIC COURSE, COURSE, DIGITAL PAINTING COURSE ○ ห้องเรียน GAME DESIGN COURSE , MOTION GRAPHIC COURSE ○ ห้องเรียนคอร์สวาดภาพการ์ตูนด้วยมือ ,ห้องเรียนเขียนบทและ CONTENT ○ ห้องเรียนภาคทฤษฎีและฟังอบรมขั้นพื้นฐาน ○ ห้องพักสำหรับผู้สอน ○ Career Center
<p>2. เพื่อเป็นแหล่งศึกษาและให้ความรู้ เป็นสถานที่จัดนิทรรศการเกี่ยวกับการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูน (animation) เป็นสถานที่ทำให้ผู้คนได้รู้ถึงความสำคัญและสร้างแรงบันดาลใจให้กับเยาวชนโดยใช้การ์ตูนไทยสามารถพัฒนาความคิดของเยาวชนและคนรุ่นใหม่รวมถึงคนรุ่นเก่าต่อการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูน (animation) ส่งเสริมภาพลักษณ์เชิงบวกแก่วงการการ์ตูนมากยิ่งขึ้น</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ การจัดนิทรรศการแสดงเกี่ยวกับการ์ตูนและภาพยนตร์ (animation) ในแบบต่างๆ ที่เป็นกระแสนิยมในช่วงเวลานั้นๆ รวมถึงผลงานของผู้ที่เข้ามาเรียน ○ การศึกษา ค้นคว้าข้อมูลต่างๆ จากหนังสือในห้องสมุดและอินเทอร์เน็ต 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ส่วนนิทรรศการแบบชั่วคราว ○ พื้นที่ฝึกปฏิบัติสำหรับผู้เข้าชมนิทรรศการ ○ ห้องสมุดที่รวบรวมหนังสือเกี่ยวกับการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูน (animation)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<ul style="list-style-type: none"> ○ จำหน่ายอุปกรณ์การวาดภาพ ทั้งแบบวาดด้วยมือและ อุปกรณ์ดิจิทัลสำหรับนักเรียน และผู้ที่สนใจ รวมถึงจำหน่าย หนังสือการ์ตูนต่างๆ 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ร้านจำหน่ายอุปกรณ์ในการ วาดภาพ และอุปกรณ์ดิจิทัล (Stationery store)
<p>3. เพื่อเป็นสถานที่ๆใช้ในการพบปะ แลกเปลี่ยนแนวคิดในเรื่องการ์ตูนและทัศนคติ ต่างๆเป็นสถานที่ในการทำกิจกรรมร่วมกัน สามารถใช้เป็นสถานที่ในการสร้างโอกาสแก่ผู้ที่ชื่นชอบการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูน (animation) ได้นำเสนอผลงานของตนเองแก่สังคม สร้างโอกาสในการทำงานในวงการการ์ตูนให้กับผู้ที่สนใจในสายงานนี้ให้มีอาชีพและสร้างรายได้ด้วยตนเองได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ มีการจัดกิจกรรมต่างๆที่ให้ผู้คนทั่วไปสามารถมีส่วนร่วมได้ เช่น งานแข่งขันการวาดการ์ตูนรายเดือน , งาน work shop ต่างๆที่นำผลงานของนักวาดการ์ตูนไทยและต่างประเทศมาพูดคุยและวิเคราะห์แนวคิด หรืองาน Art market ต่างๆ ○ มีพื้นที่สำหรับพูดคุย พบปะกัน ○ มีการจัดการบรรยายให้ความรู้จากผู้มีประสบการณ์ และผู้ที่มีชื่อเสียงในสายงานการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูน (animation) ○ มีการตีพิมพ์ผลงานของผู้ที่เรียนจบหลักสูตรเพื่อนำมาเผยแพร่และจัดจำหน่าย 	<ul style="list-style-type: none"> ○ พื้นที่ๆ สามารถใช้เป็น ส่วนกลางของอาคาร ในการจัดกิจกรรมต่างๆ สามารถใช้จัดบูธเพื่อขายงานศิลปะแบบชั่วคราว ติดตั้งขึ้นเฉพาะช่วงเวลาที่มิกิจกรรม โดยบุคคลภายนอกสามารถเข้ามามีส่วนร่วมได้ ○ ร้าน Coffee shop & Food court ○ ห้องประชุมสำหรับการสัมมนา อบรมเกี่ยวกับการประกอบอาชีพ ○ ร้านขายของเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์จากการ์ตูน (Retail shop)

ตารางที่ 2.1 แสดงองค์ประกอบของโครงการ

ที่มา : นส.สุประวีณ์ ศรีศิริโสภา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7.5 ขอบข่ายและขอบเขตของโครงการ
ตารางที่ 2.2 แสดงขอบข่ายและขอบเขตของโครงการ

องค์ประกอบ	ขอบเขต	ขอบข่าย	ขนาดพื้นที่ (m2)	อ้างอิง
○ ส่วนสาธารณะ				
- RECEPTION HALL	-	-	325	HUMAN DIMENSION
- MAN WC.	-	-		
- WOMAN WC.	-	-	60.75	PLANING
- PARKING AREA	-	-	1,712	PLANING
○ ส่วนการเรียนรู้				
- ห้องเรียนสำหรับ MANGA COURSE , CONTENT WRITING COURSE และการเรียนภาคทฤษฎีเบื้องต้น	-	-	1,584	
- ห้องเรียนสำหรับ DIGITAL PAINTING COURSE	-	-		
- ห้องเรียนสำหรับ GAME DESIGN COURSE ,MOTION GRAPHIC	-	-		
- ห้องพักผู้สอน	-	-	150.80	
- REGISTER AREA	-	-	46	
- CAREER CENTER	-	-	343	
- TEMPORARY EXHIBITION AREA	-	-	204	
- STUDENT GALLERY	-	-	64.40	
- SEMINAR ROOM	-	-	258	
- LIBRARY	-	-	574	
○ ส่วนร้านอาหาร				
- CARTOON CAFÉ	-	-	96	
- FOOD COURT	-	-	958	

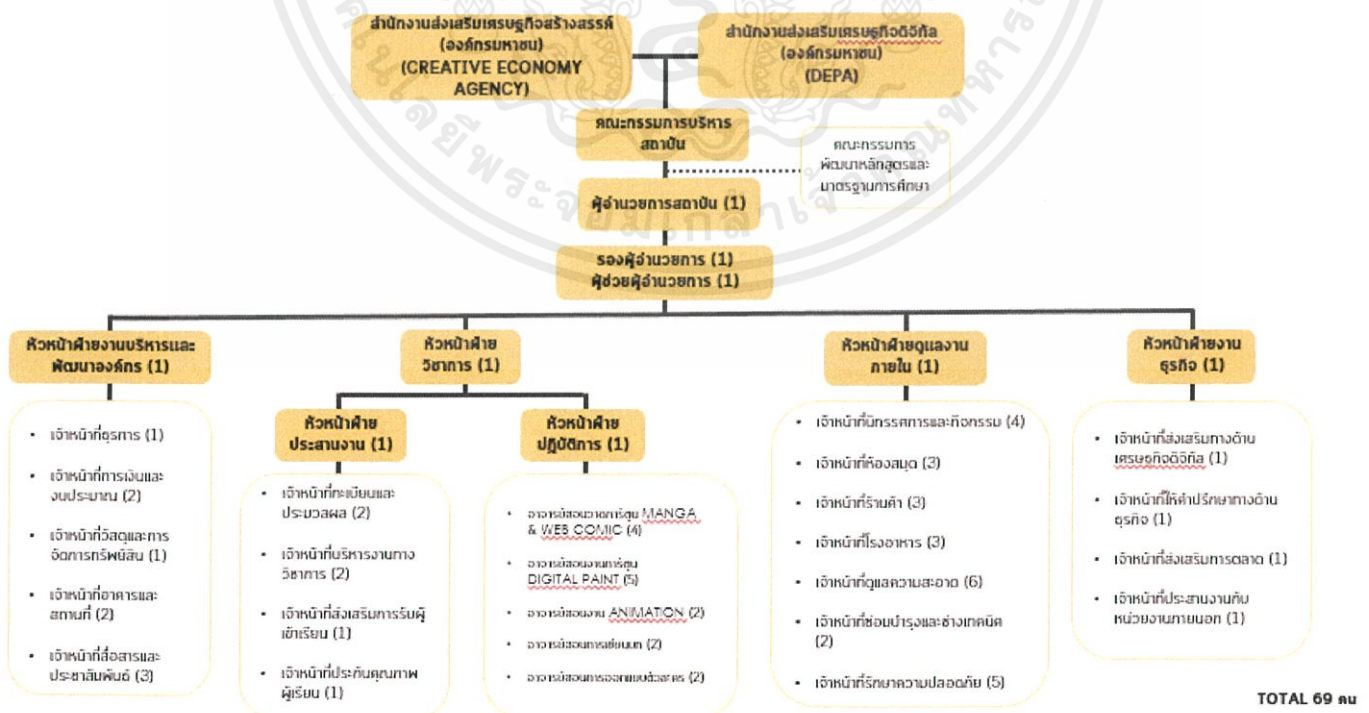
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<ul style="list-style-type: none"> ○ ส่วนอื่นๆ <ul style="list-style-type: none"> - DIGITAL SHOP & REPAIR - STATIONARY SHOP - OFFICE AREA - FRONT OFFICE - KITCHEN - SYSTEM ROOM - STAFF ROOM - STORAGE - HOUSE KEEPER ROOM 	-	-	96.12	
○ รวมพื้นที่			96	
○ คิดพื้นที่สัญญาเป็น 30 % จากทั้งหมด			237	
○ รวมทั้งหมด			130	
				7,611

ตารางที่ 2. 2 แสดงขอบข่ายและขอบเขตของโครงการ

ที่มา : พื้นที่อาคารและกรณีศึกษา

2.7.6 สายการบริหารและอัตรากำลังของโครงการ



TOTAL 69 คน

ภาพที่ 2.4 สายการบริหารของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูใช้งานเพื่อการศึกษานานาชาติ ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ที่มา : จากกรณีศึกษาที่โรงเรียนมัธยมศึกษา
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7.7 รายละเอียดข้อกำหนดของโครงการ

2.7.7.1 กฎหมายเกี่ยวกับลักษณะของอาคาร

- (1) รั้วหรือกำแพงกันเขตที่อยู่บนถนนสาธารณะที่มีความกว้างตั้งแต่ 3 เมตรขึ้นไป และมีมุมทักน้อยกว่า 135 องศา ต้องปาดมุมรั้วหรือกำแพงกันเขตนั้น โดยให้ส่วนที่ปาดมุมมีระยะไม่น้อยกว่า 4 เมตร และทำมุมกับแนวถนนสาธารณะ เป็นมุมเท่า ๆ กัน
- (2) ป้ายหรือสิ่งก่อสร้างขึ้นสำหรับติดหรือตั้งป้ายที่อาคารต้องไม่บังช่องระบายอากาศ หน้าต่าง ประตู หรือทาง หนีไฟ
- (3) ป้ายที่ยื่นจากผนังอาคารให้ยื่นได้ไม่เกินแนวกันสาด และให้สูงได้ไม่เกิน 60 เซนติเมตร หรือมีพื้นที่ป้ายไม่เกิน 2 ตารางเมตร

2.7.7.2 กฎหมายเกี่ยวกับวัสดุของอาคาร

- (1) เสา คาน พื้น บันได และผนังของอาคารที่สูงตั้งแต่สามชั้นขึ้นไป โรงมหรสพ หอประชุม โรงงาน โรงแรม โรงพยาบาล หอสมุด ห้างสรรพสินค้า อาคารขนาดใหญ่ สถานบริการตามกฎหมายว่าด้วยสถานบริการ ท่าอากาศยาน หรือ อุโมงค์ ต้องทำด้วยวัสดุถาวรที่เป็นวัสดุทนไฟ
- (2) ครัวในอาคารต้องมีพื้นและผนังที่ทำด้วยวัสดุถาวรที่เป็นวัสดุทนไฟ ส่วนฝ้าและเพดานนั้น หากไม่ได้ทำ ด้วยวัสดุถาวรที่เป็นวัสดุทนไฟ ก็ให้บุด้วยวัสดุทนไฟ
- (3) สิ่งก่อสร้างขึ้นสำหรับติดหรือตั้งป้ายที่ติดตั้งบนพื้นดินโดยตรงให้ทำด้วยวัสดุทนไฟทั้งหมด

2.7.7.3 กฎหมายเกี่ยวกับที่แนวอาคารและระยะต่างๆของอาคาร

- (1) การก่อสร้างหรือดัดแปลงอาคารหรือส่วนของอาคารจะต้องไม่ล้ำเข้าไปในที่สาธารณะ เว้นแต่จะได้รับ อนุญาตจากเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจหน้าที่ดูแลรักษาที่สาธาณณะนั้น
- (2) อาคารที่ก่อสร้างหรือดัดแปลงใกล้ถนนสาธารณะที่มีความกว้างน้อยกว่า 6 เมตร ให้ร่นแนวอาคารห่างจาก กึ่งกลางถนนสาธารณะอย่างน้อย 3 เมตร อาคารที่สูงเกินสองชั้นหรือเกิน 8 เมตร ห้องแถว ตึกแถว บ้านแถว อาคารพาณิชย์ โรงงาน อาคารสาธารณะ ป้าย หรือสิ่งก่อสร้างขึ้นสำหรับติดหรือตั้งป้าย หรือคลังสินค้า ที่ก่อสร้างหรือดัดแปลงใกล้ถนนสาธารณะ
- (3) รั้วหรือกำแพงที่สร้างขึ้นติดต่อหรือห่างจากถนนสาธารณะน้อยกว่าความสูงของรั้ว ให้ก่อสร้างได้สูงไม่เกิน 3 เมตร เหนือระดับทางเท้าหรือถนนสาธารณะ
- (4) ผนังของอาคารที่มีหน้าต่าง ประตู ช่องระบายอากาศหรือช่องแสง หรือระเบียงของอาคาร ต้องมีระยะห่าง จากแนวเขตที่ดิน ดังนี้
 - (4.1) อาคารที่มีความสูงไม่เกิน 9 เมตร ผนังหรือระเบียงต้องอยู่ห่างเขตที่ดินไม่น้อยกว่า 2 เมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(4.2) อาคารที่มีความสูงเกิน 9 เมตร แต่ไม่ถึง 23 เมตร ผนังหรือระเบียงต้องอยู่ห่างเขตที่ดินไม่น้อยกว่า 3 เมตร ผนังของอาคารที่อยู่ห่างเขตที่ดินน้อยกว่าตามที่กำหนดไว้ใน (4.1) หรือ (4.2) ต้องอยู่ห่างจากเขตที่ดินไม่น้อยกว่า 50 เซนติเมตร เว้นแต่จะก่อสร้างชิดเขตที่ดินและอาคารดังกล่าวจะก่อสร้างได้สูงไม่เกิน 15 เมตร ผนังของอาคารที่อยู่ชิดเขตที่ดิน

2.7.7.4 กฎหมายเกี่ยวกับพื้นที่ภายในอาคาร

- (1) ช่องทางเดินในอาคาร ต้องมีความกว้างไม่น้อยกว่าตามที่กำหนดไว้ อาคารอยู่อาศัยรวม หอพักตามกฎหมายว่าด้วยหอพัก สำนักงาน อาคารสาธารณะ อาคาร พาณิชยกรรม โรงงาน อาคารพิเศษ 1.50 เมตร
- (2) ห้องหรือส่วนของอาคารที่ใช้ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ห้องที่ใช้เป็นสำนักงาน ห้องเรียน ห้องอาหาร ห้องโถงภัตตาคาร โรงงาน ต้องมีระยะตั้งไม่น้อยกว่า 3.00 เมตร
- (3) ห้องขายสินค้า ห้องประชุม ห้องคนใช้รวม คลังสินค้า โรงครัว ตลาด และอื่น ๆ ที่คล้ายกัน ต้องมีระยะตั้งไม่น้อยกว่า 3.50 เมตร

2.7.7.5 กฎหมายเกี่ยวกับที่ว่างภายนอกอาคาร

- (1) ห้องแถว ตึกแถว อาคารพาณิชย์ โรงงาน อาคารสาธารณะ และอาคารอันซึ่งไม่ได้ใช้เป็นที่อยู่อาศัย ต้องมีที่ว่างไม่น้อยกว่า 10 ใน 100 ส่วน ของพื้นที่ชั้นใดชั้นหนึ่งที่สูงที่สุดของอาคาร
- (2) ห้องแถวหรือตึกแถวซึ่งด้านหน้าไม่ติดริมถนนสาธารณะ ต้องมีที่ว่างด้านหน้าอาคารกว้างไม่น้อยกว่า 6 เมตร โดยไม่ให้มีส่วนใดของอาคารยื่นล้ำเข้าไปในพื้นที่ดังกล่าว
- (3) ห้องแถวหรือตึกแถว ต้องมีที่ว่างด้านหลังอาคารกว้างไม่น้อยกว่า 3 เมตร เพื่อใช้ติดต่อกัน โดยไม่ให้มีส่วนใด ของอาคารยื่นล้ำเข้าไปในพื้นที่ดังกล่าว เว้นแต่การสร้างบันไดหนีไฟภายนอกอาคารที่ยื่นล้ำไม่เกิน 1.40 เมตร

2.7.7.6 กฎหมายเกี่ยวกับบันไดหนีไฟ

- (1) อาคารที่สูงตั้งแต่สี่ชั้นขึ้นไปและสูงไม่เกิน 23 เมตร หรืออาคารที่สูงสามชั้นและมีลาดฟ้าเหนือชั้นที่สามที่มี พื้นที่เกิน 16 ตารางเมตร นอกจากมีบันไดของอาคารตามปกติแล้ว ต้องมีบันไดหนีไฟที่ทำด้วยวัสดุทนไฟอย่างน้อยหนึ่งแห่ง และต้องมีทางเดินไปยังบันไดหนีไฟนั้นได้ โดยไม่มีสิ่งกีดขวาง
- (2) บันไดหนีไฟต้องมีความลาดชันน้อยกว่า 60 องศา เว้นแต่ตึกแถวและบ้านแถวที่สูงไม่เกินสี่ชั้น ให้มีบันได หนีไฟที่มีความลาดชันเกิน 60 องศาได้ และต้องมีชานพักบันไดทุกชั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- (3) บันไดหนีไฟภายนอกอาคารต้องมีความกว้างสุทธิไม่น้อยกว่า 60 เซนติเมตร และต้องมีผนัง ส่วนที่บันได หนีไฟพาดผ่านเป็นผนังที่บ่อสร้างด้วยวัสดุถาวรที่เป็นวัสดุทนไฟ บันไดหนีไฟ ตามวรรคหนึ่ง ถ้าทอดไม่ถึงพื้นชั้นล่างของอาคารต้องมีบันไดโลหะที่สามารถเลื่อนหรือยัด หรือหย่อนลง มาจนถึงพื้นชั้นล่างได้
- (4) บันไดหนีไฟภายในอาคารต้องมีความกว้างสุทธิไม่น้อยกว่า 80 เซนติเมตร มีผนังที่บ่อสร้าง ด้วยวัสดุ ถาวรที่เป็นวัสดุทนไฟกันโดยรอบ เว้นแต่ส่วนที่เป็นช่องระบายอากาศและช่อง ประตูหนีไฟ และต้องมีอากาศถ่ายเทจาก ภายนอกอาคารได้โดยแต่ละชั้นต้องมีช่องระบาย อากาศที่เปิดสู่ภายนอกอาคารได้มีพื้นที่รวมกันไม่น้อยกว่า 1.4 ตารางเมตร กับต้องมีแสง สว่างให้เพียงพอทั้งกลางวันและกลางคืน
- (5) ประตูหนีไฟต้องทำด้วยวัสดุทนไฟ มีความกว้างสุทธิไม่น้อยกว่า 80 เซนติเมตร สูงไม่น้อย กว่า 1.90 เมตร และต้องทำเป็นบานเปิดชนิดผลักออกสู่ภายนอกเท่านั้น กับต้องติดอุปกรณ์ ชนิดที่บังคับให้บานประตูปิดได้เอง และต้อง สามารถเปิดออกได้โดยสะดวกตลอดเวลา ประตูหรือทางออกสู่บันไดหนีไฟต้องไม่มีธรณีหรือขอบกัน
- (6) พื้นหน้าบันไดหนีไฟต้องกว้างไม่น้อยกว่าความกว้างของบันไดและอีกด้านหนึ่งกว้างไม่น้อย กว่า 1.50 เมตร

2.7.7.7 กฎหมายเกี่ยวกับการติดตั้งระบบการป้องกันอัคคีภัย

- (1) อาคารที่ใช้เป็นที่ชุมนุมของประชาชน เช่น โรงมหรสพ หอประชุม โรงแรม สถานพยาบาล สถาน ศึกษา หอสมุด สถานกีฬาในร่ม ตลาด หางสรรพสินค้า ศูนย์การค้า สถานบริการ ท่าอากาศยาน อาคารจอดรถ สถานีขนส่งมวลชน ที่จอดรถ หาจอดเรือ ภัตตาคาร สำนักงาน สถานที่ทำการของ ราชการ โรงงาน และอาคารพาณิชย์
- (2) อาคารที่มีความสูงตั้งแต่ 2 ชั้น ขึ้นไป และอาคารที่มีพื้นที่รวมกันทุกชั้น ในหลังเดียวกันเกิน 2,000 ตารางเมตร ในแต่ละชั้นต้องมีป้ายบอกชั้นและป้ายบอกทางหนีไฟด้วยตัวอักษรขนาดที่มีความสูง ไม่น้อยกว่า 10 เซนติเมตร หรือสัญลักษณ์ที่อยู่ในตำแหน่งที่จะมองเห็นได้ชัดเจนตลอดเวลา และต้องมีแสงสว่างจากระบบไฟฟ้า ฉุกฉินเพียงพอที่จะมองเห็นช่องทางหนีไฟได้ชัดเจนขณะเพลิง ไหม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7.7.8 กฎหมายเกี่ยวกับแบบและจำนวนของห้องน้ำ

ตารางที่ 2.3 แสดงจำนวนห้องน้ำที่กำหนด

ประเภทอาคาร	เกณฑ์การกำหนด	ห้องถ่ายอุจจาระ	ที่ถ่ายปัสสาวะ	ห้องอาบน้ำ	อ่างล้างมือ
สถานศึกษา	ต่อจำนวนนักศึกษาชาย 50 คน สำหรับจำนวน นักเรียน นักศึกษาชายไม่เกิน 500 คน (ส่วนที่เกิน 500 คน ให้เพิ่มอย่างละ 1 ที่ ต่อจำนวนนักเรียน นักศึกษาชายทุก 100 คน)	1	1	-	1
	ต่อจำนวนนักศึกษาหญิง 50 คน สำหรับจำนวนนักศึกษาหญิงไม่เกิน 500 คน (ส่วนที่เกิน 500 คน ให้เพิ่มห้องถ่ายอุจจาระ 2 ที่และอ่างล้างมือ 1 ที่ ต่อจำนวนนักเรียน นักศึกษาหญิงทุก 100 คน)	2	-	-	1
ร้านอาหาร	ต่อพื้นที่อาคารที่ใช้ตั้งโต๊ะอาหารน้อยกว่า 30 ตารางเมตร หรือจำนวนที่นั่งน้อยกว่า 20 ที่นั่ง ทั้งนี้ให้ถือจำนวนที่มากกว่า เป็นเกณฑ์ (ใช้รวมกันระหว่างผู้ชายและผู้หญิง)	1	-	-	1
	ต่อพื้นที่อาคารที่ใช้ตั้งโต๊ะอาหารมากกว่า 30 ตารางเมตร แต่ไม่เกิน 45 ตารางเมตร หรือจำนวนที่นั่งตั้งแต่ 20 ที่นั่งขึ้นไปแต่ไม่เกิน 30 ที่นั่ง ทั้งนี้ให้ถือจำนวนที่มากกว่าเป็นเกณฑ์ (ใช้รวมกันระหว่างผู้ชายและผู้หญิง)	1	1	-	1
	ต่อพื้นที่อาคารที่ใช้ตั้งโต๊ะอาหารมากกว่า 45 ตารางเมตร แต่ไม่เกิน 75 ตารางเมตร หรือจำนวนที่นั่งตั้งแต่ 31 ที่นั่งขึ้นไป แต่ไม่เกิน 50 ที่นั่ง ทั้งนี้ให้ถือจำนวนที่มากกว่าเป็นเกณฑ์				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	(ก) สำหรับผู้ชาย	1	1	-	1
	(ข) สำหรับผู้หญิง	2	-	-	1
	ตอพื้นที่อาคารที่ติดตั้งโต๊ะอาหารมากกว่า 75 ตารางเมตร แต่ไม่เกิน 105 ตารางเมตร หรือจำนวนที่นั่งตั้งแต่ 51 ที่นั่งขึ้นไป แต่ไม่เกิน 70 ที่นั่ง ทั้งนี้ให้ถือจำนวนที่มากกว่าเป็นเกณฑ์				
	(ก) สำหรับผู้ชาย	2	2	-	2
	(ข) สำหรับผู้หญิง	4	-	-	2
	ตอพื้นที่อาคารที่ติดตั้งโต๊ะอาหารมากกว่า 105 ตารางเมตร แต่ไม่เกิน 150 ตารางเมตร หรือจำนวนที่นั่งตั้งแต่ 71 ที่นั่งขึ้นไป แต่ไม่เกิน 100 ที่นั่ง ทั้งนี้ให้ถือจำนวนที่มากกว่าเป็นเกณฑ์				
	(ก) สำหรับผู้ชาย	3	3	-	3
	(ข) สำหรับผู้หญิง	6	-	-	3
	สวนที่เกิน โห้เพิ่มอย่างละ 1 ที่สำหรับผู้ชาย และ อย่างละ 1 ที่สำหรับผู้หญิง ตอพื้นที่อาคารที่ติดตั้งโต๊ะอาหารทุก 150 ตารางเมตร หรือจำนวนที่นั่งทุก 100 ที่นั่ง ทั้งนี้ให้ถือจำนวนที่มากกว่าเป็นเกณฑ์				
หอประชุม หรือโรงมหรสพ	ตอพื้นที่อาคาร 200 ตารางเมตร หรือต่อ 100 คน ที่กำหนดให้ ไซสอยอาคารนั้น ทั้งนี้ให้ถือจำนวนที่มากกว่าเป็นเกณฑ์				
	(1) สำหรับผู้ชาย	1	2	-	1
	(2) สำหรับผู้หญิง	3	-	-	1
สำนักงาน	ตอพื้นที่อาคาร 300 ตารางเมตร				
	(1) สำหรับผู้ชาย	1	2	-	1
	(2) สำหรับผู้หญิง	3	-	-	1

ตารางที่ 2. 3 แสดงจำนวนห้องน้ำที่กำหนด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ที่มา : กฎหมายอาคารสาธารณะ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7.7.9 กฎหมายเกี่ยวกับมาตรฐานอาคารของโรงเรียนเอกชน

- การใช้อาคารความสูงเกินสองชั้นเป็นอาคารเรียน ให้คำนึงถึงความสะดวกและปลอดภัยกับนักเรียนในแต่ละระดับ
 - 1.) ระดับก่อนประถมศึกษา ใช้ได้ไม่เกินชั้นที่สอง
 - 2.) ระดับประถมศึกษา ใช้ได้ไม่เกินชั้นที่สี่
 - 3.) ระดับมัธยมศึกษาถึงระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ใช้เกินชั้นที่สี่ได้
- การใช้อาคารเรียนตั้งแต่สามชั้นขึ้นไป ต้องจัดให้มีห้องน้ำสำหรับชายและหญิงแยกต่างหากเป็นสัดส่วนในตัวอาคารเรียนนั้นๆ ให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียน
- ห้องเรียนต้องเป็นห้องโล่ง ไม่มีเสาหรือสิ่งกีดขวาง มีทางเข้าออกสองทาง โดยแต่ละทางต้องกว้างไม่น้อยกว่า ๘๐ เซนติเมตร และหากเข้าออกทางเดียวกันต้องมีระยะกว้างไม่น้อยกว่า ๑.๖๐ เซนติเมตร
- ห้องเรียนระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพและระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ต้องมีพื้นที่ไม่น้อยกว่า ๔๘ ตารางเมตร และความกว้างห้องไม่น้อยกว่า ๖ เมตร

2.7.8 รายละเอียดองค์ประกอบของโครงการ

- พื้นที่สำหรับการเรียนการสอน แบ่งเป็นห้องเรียนแบบต่างๆ
- พื้นที่ให้คำปรึกษาและส่งเสริมธุรกิจด้านอุตสาหกรรมการ์ตูน
- พื้นที่สำหรับจัดนิทรรศการชั่วคราว
- ห้องสมุด
- ห้องสัมมนา ทำกิจกรรม Workshop ต่างๆ
- ร้านกาแฟและ Food court

การจัดคอร์สสำหรับผู้เรียน ในแต่ละคอร์สได้อ้างอิงมาจากแนวทางการทำงานที่เป็นที่ต้องการในตลาดอุตสาหกรรมการ์ตูน จากสถิติที่ได้ทำการสำรวจของหน่วยงานต่างๆ โดยเน้นความเป็นสื่อออนไลน์ต่างๆที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน และกรณีศึกษาที่มีความคล้ายกันกับโครงการ

โดยคอร์สการเรียนจะมีการแบ่งระดับขั้นออกเป็นขั้นต่างๆตามระดับของผู้เรียน (ผู้เรียนสามารถเลือกเวลาและคอร์สได้ตามความเหมาะสม)

- BEGINNER : สำหรับพัฒนาผู้เรียนในระดับเริ่มต้น ระดับพื้นฐาน
- INTERMEDIATE : สำหรับพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะเบื้องต้น เพิ่มเติมและต่อยอดความรู้
- ADVANCED : สำหรับพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถนำทักษะมาใช้ได้อย่างเชี่ยวชาญ
- TURN PRO : สำหรับพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถนำทักษะไปประกอบอาชีพได้จริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.4 แสดงคอร์สการเรียนภายในโครงการ

CROUSE	เนื้อหาการเรียน	การแบ่งระดับ	ชม.การเรียน
WEB COMIC COURSE	ให้ความรู้พื้นฐานของการวาดการ์ตูนแบบออนไลน์ให้กับผู้เรียน โดยเริ่มจากการวางโครงเรื่อง การออกแบบลักษณะตัวละคร การเขียนเนม (สตอรี่บอร์ด) การออกแบบภาพในรูปแบบดิจิทัล ไปจนถึงการทำต้นฉบับ เพื่อมุ่งสู่การเป็นนักวาดการ์ตูนมืออาชีพในระดับแนวหน้า รวมทั้งมีการประเมินการเรียนและแนะแนวทางอาชีพที่เหมาะสมกับผู้เรียน	BEGINNER	30 ชม.
		INTERMEDIATE	60 ชม.
		ADVANCED	60 ชม.
		TURN PRO	60 ชม.
DIGITAL PAINTING	สอนการทำงานด้วยอุปกรณ์ดิจิทัล การวาดตัวละคร ฉากแบบต่างๆ เพื่อการนำไปใช้ในงานดิจิทัลอาร์ต เช่น งานออกแบบการ์ดเกม เพื่อพัฒนาไปสู่การเป็นนักวาดภาพประกอบ นักออกแบบฉากการ์ตูนและคอนเซ็ปอาร์ต	BEGINNER	30 ชม.
		INTERMEDIATE	60 ชม.
		ADVANCED	60 ชม.
		TURN PRO	60 ชม.
GAME DESIGN	ให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจและมีทักษะในการออกแบบส่วนต่างๆในเกม การสร้างและพัฒนาเกม โดยมีโปรเจกต์ให้ผู้เรียนได้ทดลองสร้างเกมในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงให้คำแนะนำในการต่อยอดหรือสายอาชีพทางด้านนี้	BEGINNER	30 ชม.
		INTERMEDIATE	30 ชม.
		ADVANCED	30 ชม.
		TURN PRO	60 ชม.
CONTENT WRITTING	เน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียบเรียงเรื่องราวต่างๆได้อย่างมีเหตุผล สามารถนำไปใช้เป็นบทของการ์ตูนและอนิเมชันได้ ทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ร่วมกับสถานการณ์ที่ถูกแต่งขึ้นและสามารถพัฒนาต่อไปเพื่อใช้ร่วมกับสื่อต่างๆได้	BEGINNER	30 ชม.
		INTERMEDIATE	30 ชม.
		ADVANCED	30 ชม.
		TURN PRO	60 ชม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

MOTION GRAPHIC DESIGN	การใช้โปรแกรมและเครื่องมือในการทำแอนิเมชันสองมิติ การออกแบบ INFOGRAPHIC , MOTION GRAPHIC เทคนิคต่าง ๆ ที่ทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวได้อย่างเป็นธรรมชาติ และขั้นตอนการเตรียมการสร้างแอนิเมชันเพื่อสร้างผลงานแอนิเมชันและสื่อโฆษณาต่างๆ	BEGINNER	25 ชม.
		INTERMEDIATE	40 ชม.
		ADVANCED	40 ชม.
		TURN PRO	100 ชม.
MANGA CROUSE	ให้ความรู้พื้นฐานของการวาดมังงะให้กับผู้เรียน โดยเริ่มจากการวางโครงเรื่อง การออกแบบลักษณะตัวละคร การเขียนเนม (สตอรี่บอร์ด) การออกแบบภาพในรูปแบบดิจิทัล ไปจนถึงการทำต้นฉบับ เพื่อมุ่งสู่การเป็นนักวาดมังงะมืออาชีพในระดับแนวหน้า	BEGINNER	30 ชม.
		INTERMEDIATE	60 ชม.
		ADVANCED	60 ชม.
		TURN PRO	60 ชม.

ตารางที่ 2. 4 แสดงคอร์สการเรียนภายในโครงการ
ที่มา : กรณีศึกษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

กรณีศึกษาเปรียบเทียบของโครงการ

3.1 กรณีศึกษาเปรียบเทียบ

3.1.1 UNIVERSITY OF IOWA'S SCHOOL OF ART AND ART HISTORY

- ศึกษาการออกแบบพื้นที่ความสัมพันธ์ของพื้นที่



รูปภาพที่ 3.1 แสดงอาคารภายนอกคณะศิลปะและประวัติศาสตร์
ที่มา: <https://uiowa.edu/arts>

คณะวิชาศิลปะและประวัติศาสตร์แห่งมหาวิทยาลัยไอโอวาเป็นโรงเรียนสอนศิลปะ ที่ถูกจัดอันดับให้เป็น 1 ใน 10 อันดับแรกของมหาลัยชั้นนำในสหรัฐอเมริกา เป็นหนึ่งในหน่วยงานทางศิลปะที่ใหญ่ที่สุด โดยในคณะศิลปศาสตร์มีนักศึกษาระดับปริญญาตรีประมาณ 650 คน

โดยในการศึกษาจะศึกษาอาคารทัศนศิลป์ของมหาลัย ซึ่งออกแบบโดย Steven Holl Architects มีพื้นที่สำหรับ แผนกของเซรามิก, ประติมากรรม, โลหะ, การถ่ายภาพ, การพิมพ์และ 3D มัลติมีเดีย นอกจากนี้ยังจะรวมถึงสตูดิโอ พื้นที่สำหรับเจ้าหน้าที่ สำนักงานและพื้นที่แกลเลอรี โดยตัวอาคารมีความใกล้เคียงกันกับอาคารที่จะนำมาใช้ทำโครงการ มีการเปิดที่ว่างภายในอาคารและเชื่อมต่อทางเดินด้วยบันได

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

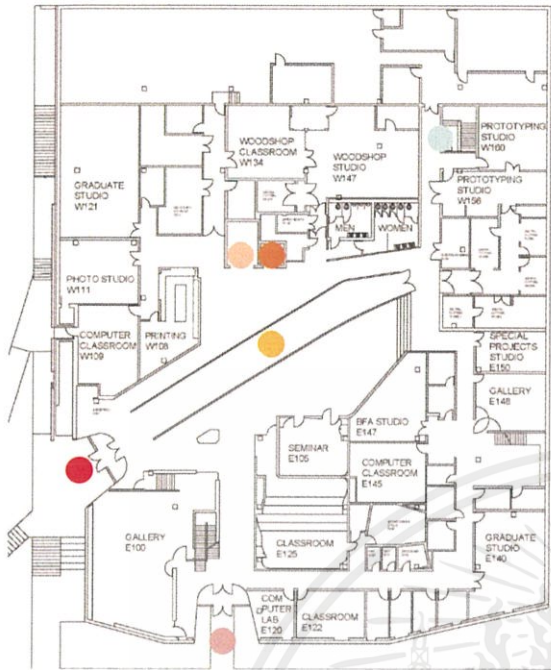
ตารางที่ 3.1 แสดงการวิเคราะห์กรณีศึกษาที่ 1

ผู้ใช้งานและพฤติกรรม	ลักษณะอาคาร	พื้นที่ภายในอาคาร
<p>นักศึกษาประมาณ 650 คน</p> <p>พฤติกรรมและกิจกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การเรียนวาดภาพและการระบายสีภาพ 2. คิดและออกแบบงานศิลปะต่างๆ เช่น เครื่องประดับ 3. ปั้นดิน ออกแบบ Sculpture จากวัสดุต่างๆ โดยใช้เป็นงานตกแต่ง 4. ทำงานเซรามิก ถ้วย ชาม ภาชนะต่างๆ 5. ทำอนิเมชั่น ออกแบบ โมเดล กราฟฟิกและฉากด้วยคอมพิวเตอร์ 6. เรียนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ 7. พุดคุย พบปะ และประชุมเรื่องการทำงานร่วมกัน 8. ชมงานศิลปะต่างๆ ภายในอาคาร 	<p>ประเภทอาคาร : Educational</p> <p>- อาคาร 4 ชั้น ลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า เปิดพื้นที่คอร์ทตรงกลาง และเชื่อมกันด้วยบันได เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์กันในแต่ละพื้นที่</p> <p>- โครงสร้างคอนกรีตสีขาว ในส่วนอาคารทิศตะวันออกเฉียงใต้ และทิศตะวันตกเฉียงใต้จะถูกปกคลุมด้วยแผ่นสแตนเลสที่มีรูพรุน และล้อมรอบด้วยสนามหญ้า</p> <p>อาคารภายในเน้นการเจาะช่องให้สามารถมองเห็นพื้นที่ต่างๆได้ มีการเจาะช่องแสงจากด้านบนลงมาเพื่อรับแสงธรรมชาติ</p>	<p>พื้นที่ 11,705 ตารางเมตร</p> <p>-พื้นที่คอร์ทตรงกลางใช้เป็นพื้นที่ประชุม และทำงานกลางแจ้ง</p> <p>-สตูดิโอประกอบงานไม้</p> <p>-สตูดิโอถ่ายภาพ</p> <p>-ห้องเรียน</p> <p>-ห้องคอมพิวเตอร์</p> <p>-สตูดิโอประกอบงานเซรามิก</p> <p>-แกลอรีจัดแสดงผลงานศิลปะ</p> <p>-ห้องวาดภาพ</p> <p>-ห้องเก็บวัสดุต่างๆที่ใช้ในการทำงาน</p> <p>-ห้องประชุม</p> <p>-ห้องนั่งเล่น</p>

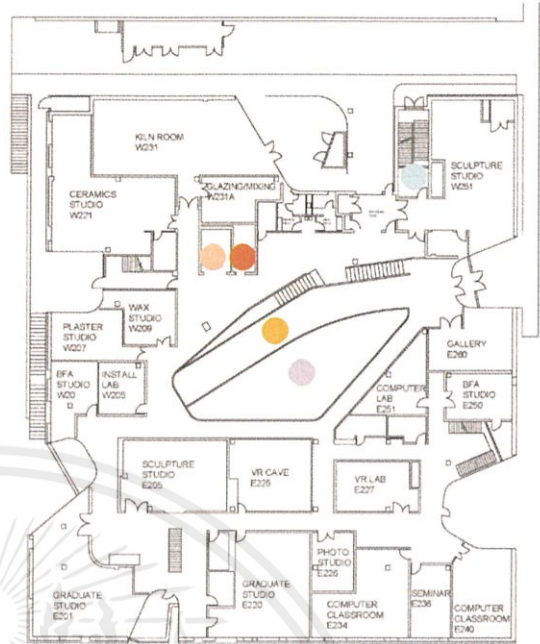
ตารางที่ 3.1 แสดงการวิเคราะห์กรณีศึกษาที่ 1

ที่มา : <https://art.uiowa.edu/>

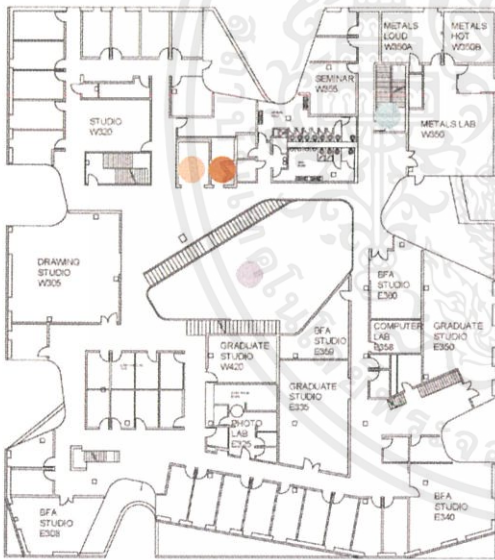
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



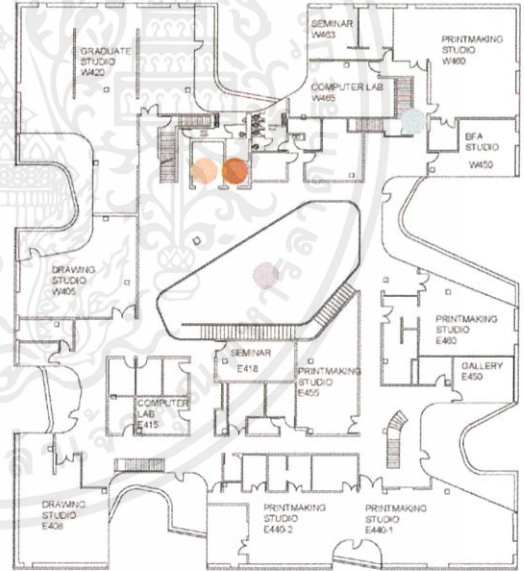
ชั้นที่ 1



ชั้นที่ 2



ชั้นที่ 3



ชั้นที่ 4

รูปภาพที่ 3.2 แสดงแผนผังภายในคณะศิลปะและประวัติศาสตร์

ที่มา: <https://uiowa.edu/arts>

- ทางเข้าหลัก
- ทางเข้ารอง
- ทางลาด
- ลิฟต์ขนของ
- ลิฟต์โดยสาร
- บันไดหนีไฟ
- ช่องโหว่ระหว่างชั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.2 DREAMWORKS ANIMATION STUDIO

- ศึกษาการทำงานแต่ละประเภทและการแบ่งพื้นที่ตามขั้นตอนการทำงาน



DREAMWORKS

รูปภาพที่ 3.3 : แสดงมุมมองอาคารจากด้านบนของ Dreamworks studio

ที่มา : <https://www.arubanetworks.com/resources/dreamworks-animation/>

สตูดิโอแอนิเมชันสัญชาติอเมริกัน ตั้งอยู่ที่เกเลนเดล รัฐแคลิฟอร์เนีย มีผลงานผลิตภาพยนตร์คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน, รายการโทรทัศน์และโลกเสมือนออนไลน์ โดยผลิตภาพยนตร์แล้วทั้งหมด 33 เรื่อง

ตารางที่ 3.2 แสดงการวิเคราะห์กรณีศึกษาที่ 2

ผู้ใช้งานและพฤติกรรม	ลักษณะอาคาร	พื้นที่ภายในอาคาร
รวมทั้งดรีมเวิร์กสตูดิโอ รองรับพนักงาน 2,200 คน	ประเภทอาคาร : Industry Building Animation Company	พื้นที่สตูดิโอทั้งหมด 350,000 ตร.ฟุต
พฤติกรรมและกิจกรรม โดยกิจกรรมต่างๆถูกแบ่งออกตามหน้าที่ของพนักงาน : 1.วางแผนและศึกษาเรื่องราวที่จะนำมาทำเป็นอนิเมชัน 2. วาดภาพ ลงสี ออกแบบตัวละคร และฉากต่างๆ 3.ศึกษาท่าทางของมนุษย์เพื่อนำมาใช้ในการทำอนิเมชัน	-แบ่งอาคารหลักเป็น 5 อาคารตามแผนกต่างๆ โดยแต่ละอาคารเชื่อมต่อกับพื้นที่สนามหญ้าส่วนกลางที่ออกแบบให้เป็นรูปเรขาคณิต ด้วยทางเดินที่มีหลังคาคลุม ร้านค้า และสะพาน	ภายในเป็นพื้นที่ทำงานที่ถูกแยกออกตามแผนกต่างๆ และมีความเป็นส่วนตัวในการทำงาน ประกอบไปด้วย -ห้องประชุม -ห้องออกแบบฉากและตัวละครที่ต้องใช้การวาดภาพโดยดีไซด์เนอร์ -ห้องเก็บข้อมูลสำหรับการทำอนิเมชันเรื่องต่างๆ
	-ดรีมเวิร์กส์จัดสภาพแวดล้อมที่เน้นความเป็นธรรมชาติ การ	

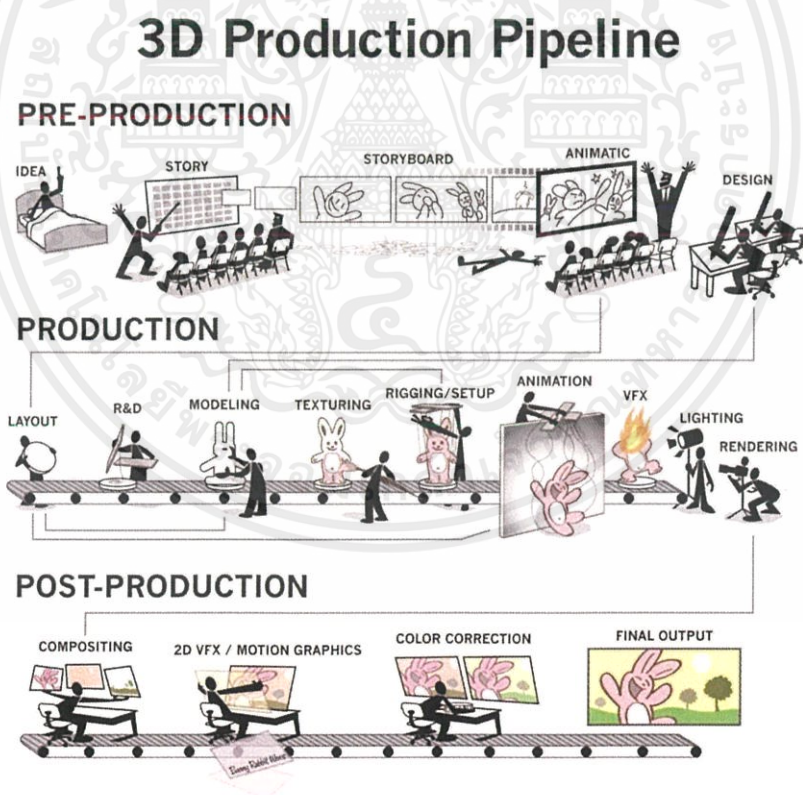
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<p>4.ทำโมเดลตัวละคร ฉาก ในอนิเมชันด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ และนำมาทำให้ เคลื่อนไหว</p> <p>5. อัดเสียงพากย์เสียง และใส่เอฟเฟกต์ต่างๆให้กับอนิเมชัน</p> <p>6.แลกเปลี่ยนความคิดเห็น พบปะพูดคุยกัน</p>	<p>เชื่อมโยงกันของแต่ละพื้นที่ ออกแบบให้อาคารต่าง ๆ สามารถเปิดออกสู่ทิวทัศน์ได้ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการ ทำงานให้กับบุคลากรในสตูดิโอ</p>	<p>-ห้องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการ ออกแบบโมเดลตัวละครและฉาก</p> <p>-ห้องอัดเสียงและใส่เอฟเฟกต์ รวมถึงมีห้องฉายภาพยนตร์ของ สตูดิโอ</p> <p>-นอกจากนี้ยังมีห้องสำหรับ จำลองฉากเพื่อใช้ในการแสดง ของนักแสดงที่จะนำเอาท่าทาง มาใช้กับตัวละคร</p>
---	--	---

ตารางที่ 3.2 แสดงการวิเคราะห์กรณีศึกษาที่ 2

ที่มา : <https://eyrc.com/work/dreamworks-skg-studios>

○ ขั้นตอนการทำงานภายในสตูดิโอ



รูปภาพที่ 3.4 : แสดงขั้นตอนในการทำงานของ Dreamworks studio

ที่มา : <http://www.upcomingvfxmovies.com/2014/03/3d-production-pipeline-pixar-vs-dreamworks/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทั้งนี้การแบ่งพื้นที่การทำงานของ Dreamworks animation studio นั้นใช้เกณฑ์การแยกประเภทของการทำงานออกเป็นแผนกต่างๆตามประเภทงานเป็นหลัก

3.1.3 LUNCH BOX STUDIO

- ศึกษาการทำงานแต่ละประเภทและการแบ่งพื้นที่ตามขั้นตอนการทำงาน



รูปภาพที่ 3.5 : แสดงผลงานและโลโก้ของ LUNCHBOX STUDIO

ที่มา : <http://www.lunchboxstudio.co.th/about-us/>

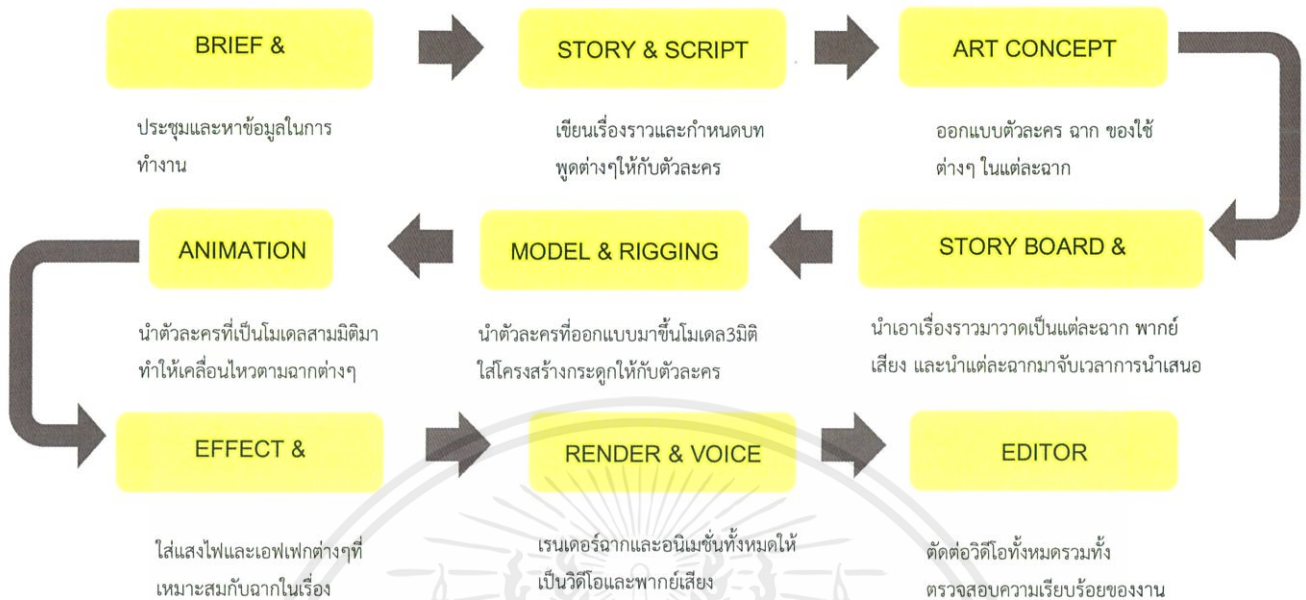
บริษัทผลิตภาพยนตร์การ์ตูนในประเทศไทย ตั้งอยู่ที่ เลขที่ 55/123 ซอยลาดพร้าว88 ถนนลาดพร้าว แขวง คลองจั่น เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240 ผู้ผลิตการ์ตูน Animation series ในประเทศไทยและในต่างประเทศ ทั้งญี่ปุ่นและเกาหลี มีการผลิต Infographic ให้กับสถาบันต่างๆ เพื่อนำไปใช้ใน Social และ Event

บริษัทเป็นอาคาร 4 ชั้น ภายในประกอบด้วยห้องประชุม ห้องทานอาหาร พื้นที่นั่งเล่นและสวน ชั้นที่ 2-4 เป็นพื้นที่ในการทำงานด้วยคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วยพนักงานทั้งหมด 20 คน โดยแบ่งหน้าที่ตามขั้นตอนการทำงาน โดยงานที่ทางบริษัทได้รับนั้นส่วนใหญ่เป็นงานประเภท โฆษณา, Infographic, Graphic design งานอนิเมชันแบบ 3D และ 2D motion graphic

การทำงานแต่ละประเภทขึ้นอยู่กับความต้องการของลูกค้า โดยลูกค้าจะติดต่อผ่านทางเอเจนซีที่ทำหน้าที่ประสานงานกับผู้ผลิตอนิเมชันและภาพยนตร์ต่างๆ เมื่อได้ทราบข้อมูลแล้วเอเจนซีจะเป็นผู้ติดต่อมาทางบริษัทเพื่อเริ่มการทำงาน หรือในปัจจุบันลูกค้าสามารถติดต่อมาทางบริษัทที่ต้องการได้เองโดยไม่จำเป็นต้องผ่านทางเอเจนซี ซึ่งระยะเวลาในการทำงานนั้นขึ้นอยู่กับประเภทของงาน เช่น งานการ์ตูนอนิเมชัน 1 ตอน ใช้เวลาในการผลิต 1-2 เดือน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

○ ขั้นตอนในการทำงาน 3D animation



3.1.4 KADOKAWA ANIMATION & DESIGN SCHOOL

○ ศึกษาโปรแกรมการเรียนและการส่งเสริมทางธุรกิจ



รูปภาพที่ 3.6 : แสดงมุมมองภายนอกของสถาบัน KADOKAWA

ที่มา : <http://kadokawa-ca.co.th/schoolnews/news/>

สถาบันสอนวาดการ์ตูนในประเทศไทยตั้งอยู่ที่ ชั้นที่ 3 ของ Chamchuri Square, Unit B07/1, 317 Phayatai Rd, แขวง ปทุมวัน เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330 KADOKAWA Animation and Design School ก่อตั้งขึ้นโดยการร่วมทุนระหว่างกลุ่มบริษัท KADOKAWA ซึ่งเป็นกลุ่มธุรกิจคอนเทนต์รายใหญ่ในประเทศญี่ปุ่น มีผลงานที่ประสบความสำเร็จมากมาย ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

KADOKAWA Animation & Design School เป็นสถาบันการศึกษาที่ก่อตั้งขึ้นด้วยจุดมุ่งหมายที่จะสร้างและพัฒนาบุคลากรให้เป็นนักออกแบบหรือ "ครีเอเตอร์" ชั้นแนวหน้าที่เต็มเปี่ยมไปด้วยคุณภาพพร้อมตอบสนองความต้องการใหม่ ๆ ของยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ KADOKAWA Animation & Design School ให้ความสำคัญกับการฝึกทักษะและเทคนิควิธีการใช้อุปกรณ์ออกแบบแบบดิจิทัล และเน้นการเรียนรู้ภาคปฏิบัติ โดยภายในสถาบันจะแบ่งการสอนเป็นประเภทดังนี้

ตารางที่ 3.3 แสดงวิชาที่เปิดสอนและจำนวนชั่วโมงเรียน

หลักสูตรที่รองรับ	ระดับชั้นในการเรียน	จำนวนชั่วโมงเรียน
CHARACTER DESIGN	BEGINNER (ขั้นต้น)	30 ชม.
	INTERMEDIATE 1 (ชั้นกลาง 1)	30 ชม.
	INTERMEDIATE 2 (ชั้นกลาง 2)	30 ชม.
	ADVANCE 1 (ขั้นสูง 1)	30 ชม.
	ADVANCE 2 (ขั้นสูง 2)	30 ชม.
	FULL CROUSE (หลักสูตรเต็ม)	150 ชม.
MANGA COURSE	BEGINNER (ขั้นต้น)	30 ชม.
	INTERMEDIATE 1 (ชั้นกลาง 1)	30 ชม.
	INTERMEDIATE 2 (ชั้นกลาง 2)	30 ชม.
	ADVANCE 1 (ขั้นสูง 1)	30 ชม.
	ADVANCE 2 (ขั้นสูง 2)	30 ชม.
	FULL CROUSE (หลักสูตรเต็ม)	150 ชม.
DRAWING	BEGINNER 1 (ขั้นต้น 1)	15 ชม.
	BEGINNER 2 (ขั้นต้น 2)	15 ชม.
	ADVANCE 1 (ขั้นสูง 1)	15 ชม.
	ADVANCE 2 (ขั้นสูง 2)	18 ชม.
	FULL CROUSE (หลักสูตรเต็ม)	63 ชม.
LIGHT NOVEL	BEGINNER 1 (ขั้นต้น 1)	27 ชม.
	BEGINNER 2 (ขั้นต้น 2)	27 ชม.
	ADVANCE 1 (ขั้นสูง 1)	24 ชม.
	ADVANCE 2 (ขั้นสูง 2)	24 ชม.
	FULL CROUSE (หลักสูตรเต็ม)	102 ชม.
2D ANIMATION	FULL CROUSE (หลักสูตรเต็ม)	48 ชม.
	BEGINNER (ขั้นต้น)	30 ชม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3DCG COURSE	INTERMEDIATE (ชั้นกลาง)	30 ชม.
	ADVANCE 1 (ชั้นสูง 1)	30 ชม.
	ADVANCE 2 (ชั้นสูง 2)	30 ชม.
	FULL CROUSE (หลักสูตรเต็ม)	120 ชม.
UNITY COURSE (GAME DESIGN)	BEGINNER 1 (ขั้นต้น 1)	30 ชม.
	BEGINNER 2 (ขั้นต้น 2)	30 ชม.
	ADVANCE 1 (ชั้นสูง 1)	24 ชม.
	ADVANCE 2 (ชั้นสูง 2)	24 ชม.
	FULL CROUSE (หลักสูตรเต็ม)	108 ชม.
SUPER BEGINNER COURSE	BEGINNER	12 ชม.
	BEGINNER COMPUTER 1	12 ชม.
	BEGINNER COMPUTER 2	12 ชม.
	BEGINNER ANIMATION	12 ชม.
	BEGINNER GRAPHIC DESIGN	12 ชม.
COMPUTER GRAPHIC CROUSE	-	15 ชม.
SUPER BEGINNER 3DCG COURSE	-	12 ชม.
CHARACTER DESIGN 1 MONTH COURSE	-	12 ชม.
1 DAY CROUSE	พื้นฐานและการใช้สีต่างๆ	6 ชม.

ตารางที่ 3.3 แสดงวิชาที่เปิดสอนและจำนวนชั่วโมงเรียน

ที่มา : <https://kadokawa-ca.co.th/>

สถาบันมีการแบ่งระดับชั้นในการเรียนในแต่ละคอร์สตามเวลาที่ได้กำหนดเอาไว้ โดยแบ่งออกเป็นขั้นต้น ชั้นกลาง ชั้นสูง ในแต่ละระดับชั้นจะมีโปรแกรมที่แตกต่างกันออกไปเพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างค่อยเป็นค่อยไป ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนตามระดับชั้นที่ตนเองสนใจได้ และเรียนคอร์สที่ตนเองไม่ชำนาญเพิ่มได้อีกหากผู้เรียนต้องการ และเน้นคอร์สที่มีความนิยมมากขึ้น เช่น Character design crouse แต่ละคอร์สมีผู้สอน 1 คน ส่วน Character design coruse มีผู้สอน 3 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.4 แสดงการวิเคราะห์กรณีศึกษาที่ 4

พื้นที่	กิจกรรมและส่วนประกอบ ภายใน	จำนวนผู้ใช้งาน
ส่วนต้อนรับ	สำหรับติดต่อ สอบถาม และ สมัครเรียน	เคาท์เตอร์และที่นั่งทำงาน สำหรับพนักงานต้อนรับ 2 คน
ส่วนนั่งพักคอย ส่วนนั่งเล่น	เป็นส่วนที่อยู่ใกล้กับส่วนต้อนรับ มีที่นั่งสำหรับผู้ปกครองและ นักเรียน มีมุมหนังสือการ์ตูนและ บริการเครื่องดื่มต่างๆ	ที่นั่งแบบเคลื่อนย้ายได้อิสระ 8 ที่นั่ง และโซฟาสำหรับ 3 คน 1 ตัว รองรับนักเรียน 8-10 คน
ห้องสัมมนา	เป็นห้องที่ใช้ประชุมและสำหรับ สอนการวาดภาพโดยไม่ใช้ คอมพิวเตอร์ และเป็นห้องสอน การเขียนนิยาย ภายในห้อง ติดตั้งโปรเจคเตอร์ขนาดใหญ่ โต๊ะสำหรับผู้เรียนเป็นแบบนั่งได้ ตัวละ 3 คน	สามารถรองรับผู้เรียนได้ 30 คน
ห้องเรียนคอมพิวเตอร์	ใช้สำหรับเรียนคอร์สที่ต้องใช้ คอมพิวเตอร์เป็นหลัก โดยผู้เรียน จะได้ใช้คอมพิวเตอร์และเมาส์ ปากกาคณลະ 1 ชุด พร้อม จอมอนิเตอร์อีก 1 จอ สำหรับ สังเกตหน้าจอของครูผู้สอนขณะ วาดรูปอยู่แบบเรียลไทม์ สำหรับ การเรียนวาดภาพดิจิทัล การ เรียนภาพยนตร์การ์ตูน ออกแบบคาแรกเตอร์และโมเดล 3D ซึ่งห้องเรียนจะแบ่งเป็นห้อง เล็ก 3 ห้องและห้องใหญ่ 1 ห้อง	- ห้องเล็กรองรับผู้เรียนได้ 8-10 คน -ห้องใหญ่รองรับผู้เรียนได้ 20-22 คน (ใช้ในคอร์สที่ได้รับความนิยมสูง เช่น ออกแบบการ์แรกเตอร์)
ส่วนเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง	: พื้นที่สำหรับฝึกทักษะนอกเวลา เรียน โดยมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เต็มรูปแบบสำหรับผู้เรียนให้ใช้ ทำงานได้อย่างอิสระด้วยตนเอง	รองรับผู้เรียนได้ 8 คน

ตารางที่ 3.4 แสดงการวิเคราะห์กรณีศึกษาที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น การนำเอกสารนี้ไปใช้โดยไม่ขออนุญาตให้เข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทางสถาบันมีความโดดเด่นเพราะมีการสนับสนุนให้เกิดอาชีพกับผู้เรียน เนื่องจากบริษัท KADOKAWA นั้นเป็นกลุ่มธุรกิจคอนเทนต์รายใหญ่ในประเทศญี่ปุ่น มีผลงานที่ประสบความสำเร็จมากมาย ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อภาพยนตร์ และได้รับการสนับสนุนอย่างเป็นทางการจากกองทุน Cool Japan Fund ของกระทรวง เศรษฐกิจ การค้าและอุตสาหกรรม ประเทศญี่ปุ่น อีกทั้งโรงเรียนคาโดคาวะทำงานร่วมกับ STUDIO BANGKOK ซึ่งเป็นเอเจนซีในการจัดหางานด้านการออกแบบดิจิทัลจากประเทศญี่ปุ่นโดยตรง ในการ คัดเลือกนักเรียนผู้จบหลักสูตรจากโรงเรียนคาโดคาวะที่มีฝีมือและความสามารถ มีผลงานที่โดดเด่นและ เป็นที่ต้องการของตลาดเข้าร่วมเป็นครีเอเตอร์กับทางสตูดิโอ ทั้งในฐานะพนักงานประจำและฟรีแลนซ์ โดย งานที่รับนั้นมีความหลากหลายขึ้นอยู่กับความต้องการของลูกค้า เช่น การออกแบบตัวละครเกม การสร้าง ฉากในเกม การออกแบบปกหรือภาพประกอบสำหรับนิตยสาร เป็นต้น

○ การสนับสนุนช่องทางในการนำเสนอผลงานเข้าสู่ตลาด

- 1.) การร่วมมือระหว่างสำนักพิมพ์ PHEONIX และสำนักพิมพ์ PALO ในการจัดตีพิมพ์ผลงานผู้เรียนใน คอร์ส LIGHT NOVEL
- 2.) การจัดประกวดที่จัดโดย KADOKAWA ในสาขาภาพประกอบและมังงะ และถ้าผู้เรียนได้รับ คัดเลือกทางสถาบันจะเป็นผู้สนับสนุนทางด้านทุนและการเรียนภาษาญี่ปุ่นอีกด้วย
- 3.) มีการประเมินผลงานจบการศึกษาของผู้เรียนทุกครึ่งปีโดยบริษัท KADOKAWA ในประเทศญี่ปุ่น



รูปภาพที่ 3.7 : แสดงภายในห้องเรียนของสถาบัน KADOKAWA

ที่มา : <http://kadokawa-ca.co.th/schoolnews/news/>



รูปภาพที่ 3.8 : แสดงภายในห้องสัมมนาของสถาบัน KADOKAWA

ที่มา : <http://kadokawa-ca.co.th/schoolnews/news/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.5 KP LEARNING SPACE

○ ศึกษาโปรแกรมการเรียนและจำนวนผู้ใช้งาน

ตั้งอยู่ที่ 26 ซอย ชิดลม แขวง ลุมพินี เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330 ตึกอรกานต์ ชั้น 5 เป็นสถาบันที่เป็นแหล่งการเรียนรู้ทางด้านทักษะศิลป์ต่างๆ เช่น แนวทางการวาดรูป ศิลปะ มังงะ และ ภาษา เป็นต้น จัดสอนและดูแลโดย บริษัท มังงะ “KP Comic Studios” ที่มีผลงานการ์ตูนที่ตีพิมพ์ออกมามากมาย และเป็นสถาบันที่นำเอานักเขียนที่มีชื่อเสียงมาเป็นผู้สอนในห้องเรียน เช่น อ.มังกร สรพล นักเขียนการ์ตูนไทยที่มีชื่อเสียงและได้รับรางวัลมากมาย และ อ.โทกิ อาจารย์สอนวาดการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่น

ทางสถาบันมีการแบ่งพื้นที่ในการเรียนการสอนในคลาสต่างๆ ภายในชั้น 5 ของตึกอรกานต์อย่างเป็นสัดส่วน แยกเป็นส่วนต้อนรับ ห้องเรียนและส่วนนของออฟฟิศห้องพักสำหรับผู้สอน ภายในสถาบันจะแบ่งการสอนเป็นประเภทดังนี้

- | | | |
|-------------------------------|-----------------------|------------------------|
| 1.) Basic Character | 2.) Digital painting | 3.) Digital manga |
| 4.) Water colour illustration | 5.) Character pose | 6.) Digital background |
| 7.) Web comic | 8.) Character anatomy | 9.) Manga background |
| 10.) 2D animation | 11.) Story writing | 12.) Character design |
| 13.) Concept art | 14.) 3D Modeling | 15.) Basic digital |

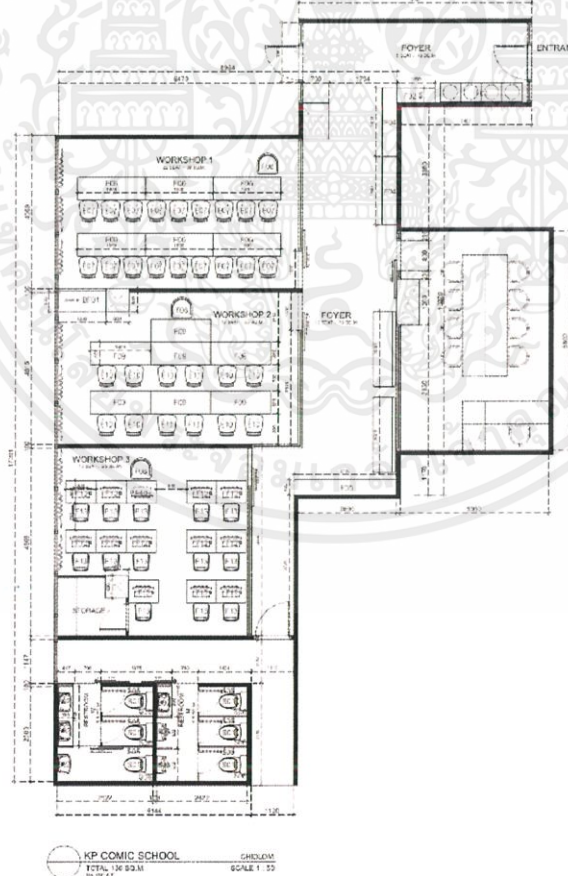
ตารางที่ 3.5 แสดงการวิเคราะห์ทรัพยากรการศึกษาที่ 5

พื้นที่	กิจกรรมและส่วนประกอบ ภายใน	จำนวนผู้ใช้งาน
ส่วนต้อนรับ	สำหรับติดต่อ สอบถามและ สมัครเรียน	เคาท์เตอร์และที่นั่งทำงาน สำหรับพนักงานต้อนรับ 1-2 คน
ส่วนออฟฟิศ	ติดกับส่วนต้อนรับ ใช้เป็นห้อง ทำงานและห้องพักของผู้สอน	รองรับผู้ใช้งาน 8-9 คน
ห้องเรียนปกติ	จำนวน 2 ห้อง ติดตั้งจอสำหรับ ฉายและกระดานด้านหน้าห้อง ภายในห้องติดตั้งด้วยกระจก ชนิดที่สามารถใช้ปากกาเขียน และลบออกได้รอบๆห้อง ใช้ เก้าอี้พลาสติกสีต่างๆ โต๊ะเป็น แบบยาวสามารถนั่งได้ 2-3 ที่นั่ง ใช้สำหรับการสอนวาดการ์ตูน	รองรับผู้เรียนได้ 30 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	ด้วยมือ ,ทำ Workshop ,การ สัมมนาและการประชุมต่างๆ	
ห้องเรียนที่มีคอมพิวเตอร์และ ติดตั้งเมาส์ปากกา	จำนวน 1 ห้อง ติดตั้งจอสำหรับ ฉาย มีกระดานสำหรับเขียนที่ หน้าห้อง ใช้เก้าอี้แบบมีล้อเลื่อน ใช้สำหรับการสอนการวาดภาพ แบบดิจิทัลโดยใช้เมาส์ปากกา การเขียนการ์ตูนสำหรับเว็บไซต์ การทำโมเดลตัวการ์ตูนจาก โปรแกรมต่างๆ	รองรับผู้เรียน 20 คน

ตารางที่ 3.5 แสดงการวิเคราะห์กรณีศึกษาที่ 5
ที่มา : จากการสำรวจอาคารเรียน Kp learning space



รูปภาพที่ 3.9 : แสดงแผนผังของสถาบัน KP LEARNING SPACE

ที่มา : [https://www.eventbanana.com/Seeker/VenueDetail/1801/kp-](https://www.eventbanana.com/Seeker/VenueDetail/1801/kp-learning-space#?s=1&slide=8)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.10 : แสดงภายในห้องเรียนของสถาบัน KP LEARNING SPACE
ที่มา : <https://www.eventbanana.com/Seeker/VenueDetail/1801/kp-learning-space>

3.1.6 Ubisoft Entertainment SA

- ศึกษาขั้นตอนการทำงานและการออกแบบพื้นที่การทำงาน



รูปภาพที่ 3.11 แสดงภาพภายในบริษัท UNISOFT

ที่มา : <https://www.e-architect.co.uk/canada/ubisoft-office-in-quebec>

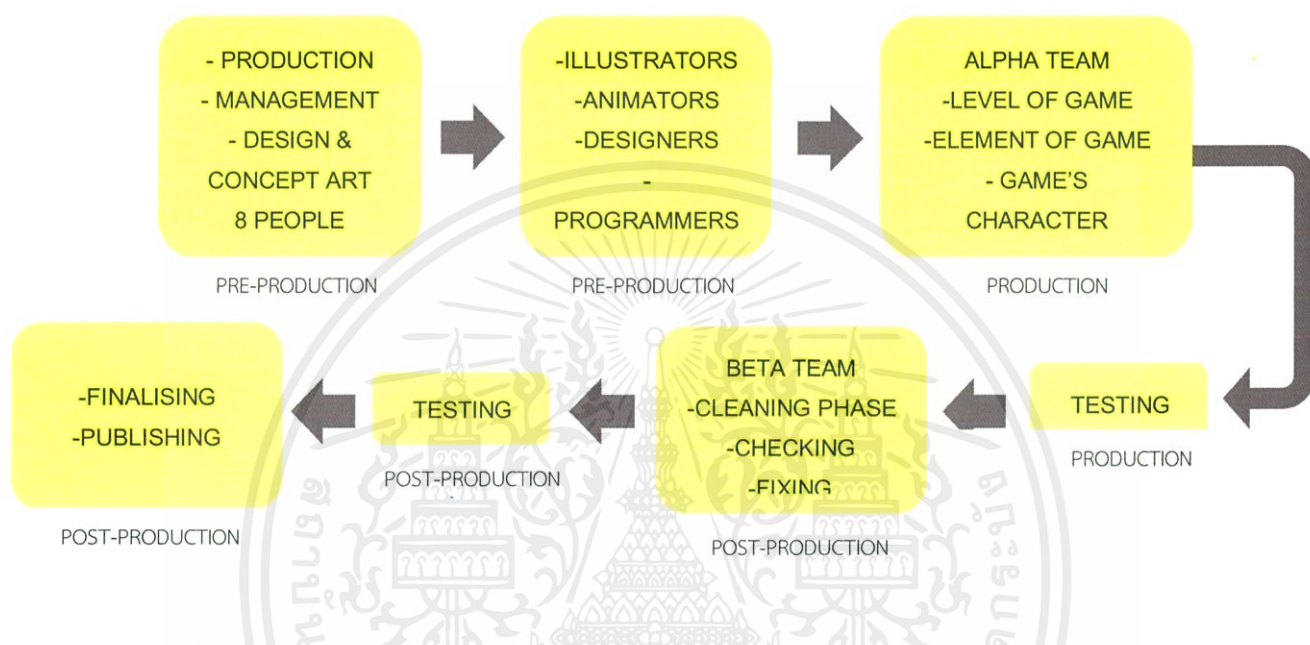
บริษัท วิดีโอเกมจากฝรั่งเศสมีสำนักงานใหญ่ที่ Montreuil และมีสาขาสตูดิโอหลายแห่งทั่วโลก โดยเกมส์ที่โด่งดังของบริษัท เช่น Assassin's Creed, Far Cry, Just Dance, Prince of Persia เป็นต้น จัดเป็น บริษัท เกมที่ใหญ่เป็นอันดับสี่ในทวีปอเมริกาและยุโรปในแง่ของรายได้และมูลค่าตลาด

ในการศึกษาจะศึกษาอาคารสาขาของ Ubisoft ในประเทศแคนาดา โดยการออกแบบอาคารจะเน้นสภาพแวดล้อมการทำงานที่สนุกสนานและน่าตื่นเต้น ส่งเสริมการทำงานร่วมกันระหว่างทีมงาน ความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยืดหยุ่นของพื้นที่และการจัดสรรพื้นที่โดยง่าย มีการออกแบบห้องทำงานให้มีความเป็นส่วนตัว บทบาทสำคัญในการออกแบบ คือพนักงานแต่ละคนต้องการจุดเชื่อมต่อสายไฟจำนวนมาก เพื่อใช้ในการถ่ายโอนข้อมูล ไปยังแต่ละสถานีของทีมต่างๆ โดยใช้ระบบไฟฟ้า Bridges ของ Global เพื่อรองรับความต้องการด้านเทคโนโลยีทั้งหมด และหลีกเลี่ยงความยุ่งเหยิงของสายข้อมูลจำนวนมาก ด้วยการขยายพื้นที่ทำงาน พนักงานแต่ละคนก็สามารถวางจอภาพอย่างน้อยสามจอ

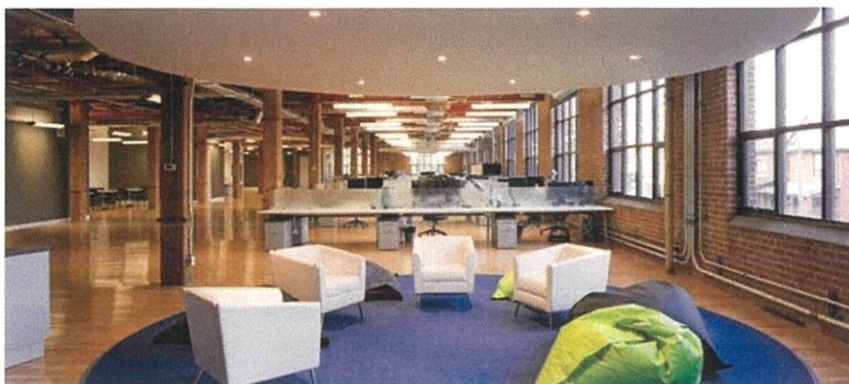
○ กระบวนการทำงานในการผลิตเกมส์



รูปภาพที่ 3.12 แสดงพื้นที่ทำงานภายในบริษัท

ที่มา: <https://www.glassdoor.co.in/Photos/Ubisoft-Office-Photos->

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

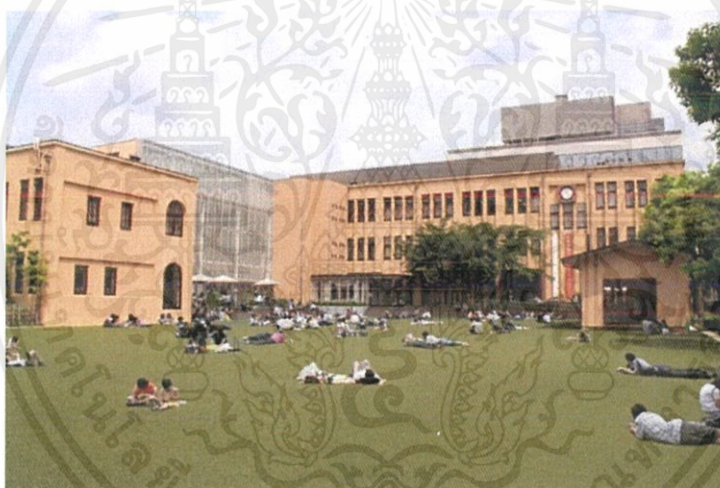


รูปภาพที่ 3.13 แสดงพื้นที่ส่วนรวมภายในบริษัท

ที่มา: <https://officesnapshots.com/2012/09/13/quick-look-ubisoft-canada->

3.1.7 KYOTO MANGA INTERNATIONAL MUSEUM

○ ศึกษาการออกแบบห้องสมุด นิทรรศการและกิจกรรมต่างๆ



รูปภาพที่ 3.14 แสดงอาคารภายนอกของพิพิธภัณฑ์

ที่มา: <https://www.architecturerevived.com/kyoto-international-manga->

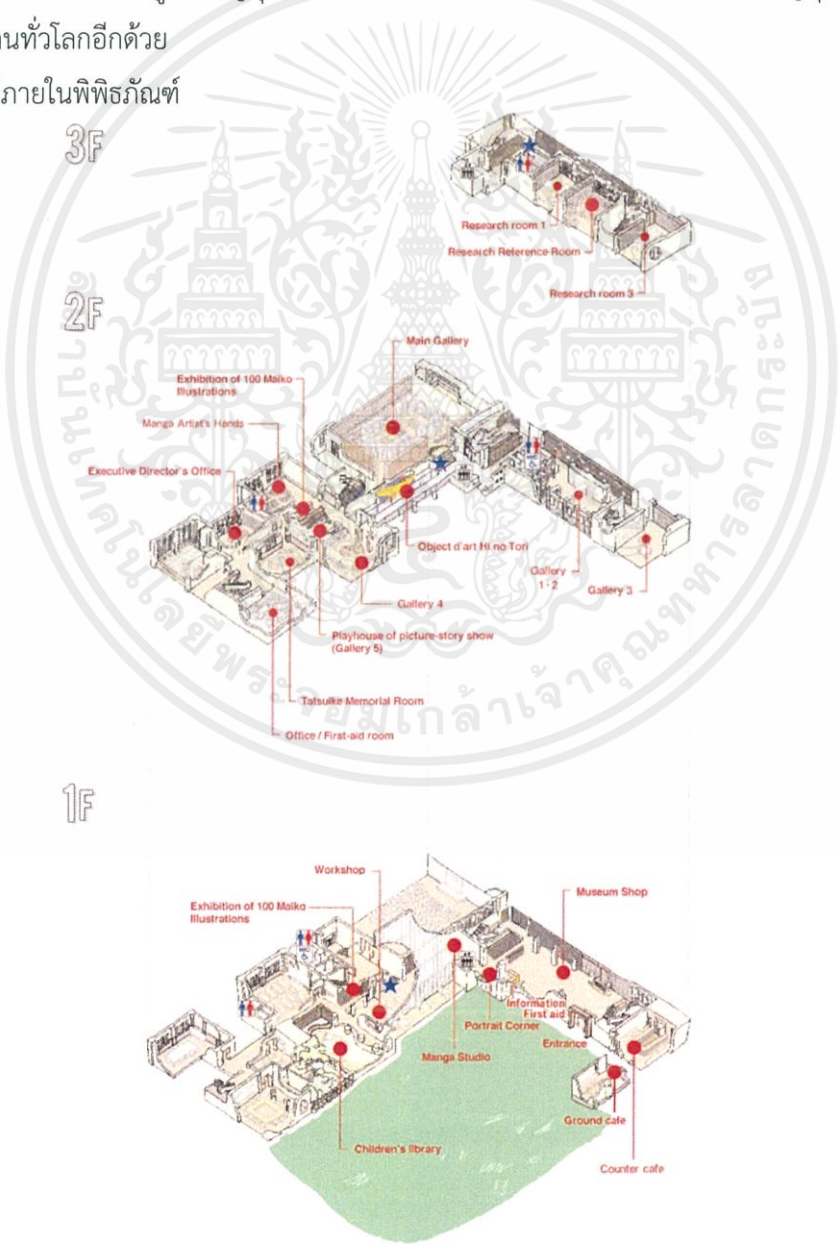
ตั้งอยู่ที่ Karasuma-Oike noboru, Nakagyo-ku, Kyoto 604-0846 มีตัวอาคารที่ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกทางวัฒนธรรมในปี ค.ศ.2008 เป็นอาคารที่แต่ก่อนเป็นโรงเรียนประถม มีลานกลางแจ้งที่สามารถให้ผู้คนออกไปอ่านหนังสือหรือทำกิจกรรมกลางแจ้งได้ ช่างเป็นบรรยากาศที่ผ่อนคลาย (มีข้อมูลจากโลกออนไลน์ว่ามีผู้คนมาเยือนพิพิธภัณฑ์เกือบ 2 ล้านคนต่อปี และมากกว่า 10% เป็นลูกค้ำชาวต่างชาติ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีการจัดนิทรรศการซึ่งพิพิธภัณฑ์มังงะนานาชาติ เกียวโต จะจัดนิทรรศการพิเศษปีละประมาณ 2-3 ครั้ง ภายในอาคาร 3 ชั้น มีทั้งโซนที่บอกเล่าประวัติความเป็นมาตั้งแต่เริ่มต้นของการเกิดมังงะ บทบาทและอิทธิพลของมังงะในประเทศและระดับโลก รวมถึงยังเป็นห้องสมุดหนังสือการ์ตูนทั้งจากประเทศญี่ปุ่นและทั่วโลก นำเสนอการพัฒนาการเขียนการ์ตูนของนักเขียนมีอาชีพในอดีต รากเหง้าศิลปะของศิลปินทุกคน กลายเป็นสินค้าส่งออกก่อให้เกิดรายได้ต่อเนื่องจากยุคสู่ยุคที่ไม่อาจประมาณค่าได้

มีทั้งข้อมูลข่าวสารความก้าวในอุตสาหกรรมการ์ตูนที่ทำให้ได้เรียนรู้ว่าญี่ปุ่นมีกิจกรรมเผยแพร่ความรู้ในเรื่องกระบวนการผลิต ผนวกกับเทคนิคต่างๆ เรื่องการบริหารงานสื่อสิ่งพิมพ์ ทุกกระบวนการประสานกันอย่างลงตัวเพื่อการปลูกฝังให้ประชาชนได้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยผ่านสื่อสร้างสรรค์งานการ์ตูน คุณค่าของพิพิธภัณฑ์อยู่ที่การรวบรวมข้อมูลบุคคลในระดับตำนานในแวดวงมังงะที่สืบสานต่อกันมายาวนาน พิพิธภัณฑ์การ์ตูนของญี่ปุ่นคงไม่เพียงแต่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมให้เยาวชนญี่ปุ่นเท่านั้นแต่จะเป็นของผู้คนทั่วโลกอีกด้วย

○ พื้นที่ภายในพิพิธภัณฑ์

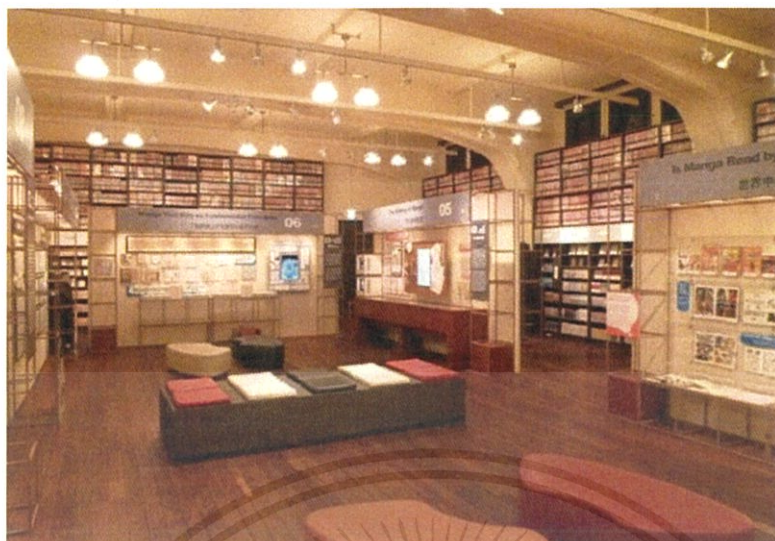


รูปภาพที่ 3.15 แสดงพื้นที่ภายในของพิพิธภัณฑ์

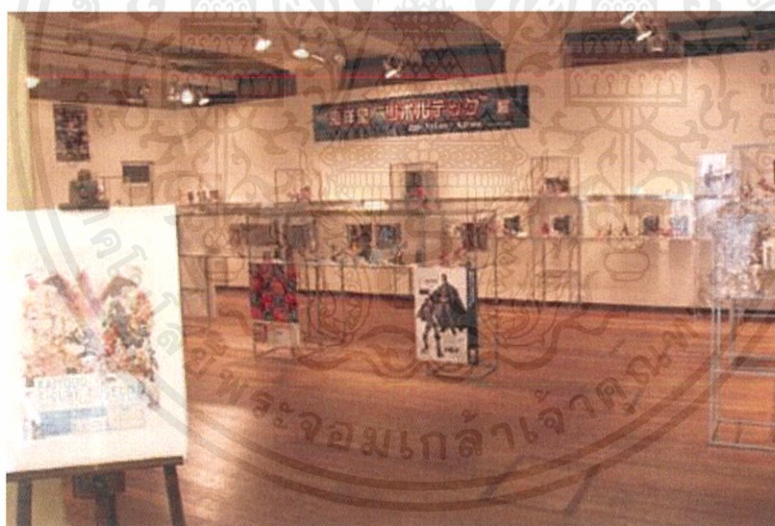
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ที่มา: <https://www.architecturerevived.com/kyoto-international-manga>
 ไม่ว่าการณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1.) ห้องสมุดตั้งอยู่ที่ชั้น 1 – 3 ถ้าอยากอ่านมังงะเก่ามากหรือหาไม่เจอก็สามารถไปที่ห้อง reference room ที่ชั้น 3 ได้ มีส่วนที่เชื่อมกับลานกลางแจ้ง ให้ผู้คนได้ออกมานั่งอ่านหนังสือได้
- 2.) นิทรรศการถาวร : บอกเล่าความเป็นมาของมังงะ จัดแสดงงานเขียนของนักเขียนและจัดแสดงขั้นตอนการทำงานมังงะ มีแกลเลอรีที่จัดแสดงผลงานของนักเขียนและมีการจัดแสดงปูนปลาสเตอร์ที่หล่อเป็นมือของนักเขียนที่บริเวณชั้น 2
- 3.) ส่วน manga studio วันเสาร์-อาทิตย์และวันหยุดต่างๆ เปิดเวลา 11.00 -17.00 เป็นส่วนที่ให้ผู้คนที่เห็นขั้นตอนการทำงานของนักเขียนมืออาชีพ ตั้งอยู่ชั้นที่ 1 ผู้เข้าชมสามารถตรวจสอบจากเว็บได้ว่าสัปดาห์นี้เป็นตารางของนักเขียนท่านใด
- 4.) มีกิจกรรมการแสดงการเล่านิทานจากภาพเขียน Kamishibai วันจันทร์-ศุกร์ 11.00 – 14.00 วันเสาร์-อาทิตย์ 13.30 - 17.00
- 5.) ส่วนวาดภาพ portrait เปิด 11.00 – 17.30 Portrait Corner ผู้เข้าชมจะได้พบกับนักวาดการ์ตูนที่จะมาวาดภาพ portrait แบบการ์ตูนให้ โดยสามารถเลือกนักวาดที่ถูกใจได้และสามารถพูดคุยกันได้อย่างเป็นกันเอง ตั้งอยู่บริเวณชั้น 1 (1คน 1,500 เยน / 2 คน 2,500 เยน / 3 คน 3,500 เยน) สามารถเช็คตารางได้ว่านักเขียนคนใดมาวันไหน
- 6.) กิจกรรมเชิญนักวาดการ์ตูนมานั่งพูดคุยและให้คำบรรยายต่างๆ / จัดการสัมมนาเกี่ยวกับการ์ตูน / ชมการสาธิตการวาดของนักเขียนอย่างใกล้ชิด / นอกจากนี้ยังสามารถเข้าชมวงออเคสตรา บรรเลงเพลงในอนิเมะ / เต้นบัลเล่ รวมถึงรับชมการเดินแฟชั่นโชว์
- 7.) Museum shop : ขายอุปกรณ์ศิลปะ ของที่ระลึกของพิพิธภัณฑ์ เช่น เสื้อ T-Shirt ผ้าเช็ดมือ หนังสือการ์ตูนต่างๆ ผลิตภัณฑ์จากอนิเมะ
- 8.) มีส่วน Workshop โดยให้ผู้เข้าชมสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้อุปกรณ์แบบเดียวกันกับนักเขียนมืออาชีพ และมีคนให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด
- 9.) ร้านอาหาร เสิร์ฟกาแฟ+อาหาร บริเวณผนังของร้านอาหารเป็นที่ที่สามารถวาดรูปได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.16 แสดงพื้นที่ห้องสมุดภายในพิพิธภัณฑ์
ที่มา: <https://karaksahotels.com/en/kyoto/guide/joy001/>



รูปภาพที่ 3.17 แสดงพื้นที่นิทรรศการชั่วคราวภายในพิพิธภัณฑ์
ที่มา: http://www.kyotomm.jp/HP2016/english/event/exh/kaiyodo_revoltch_exhibition.html

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.8 ห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้ (ห้องสมุดการ์ตูน) ห้วยขวาง

○ ศึกษาการออกแบบห้องสมุด



รูปภาพที่ 3.18 แสดงอาคารภายนอกของห้องสมุด

ที่มา: <https://stanglibrary.files.wordpress.com/2013/07/28c9c28c3df06fc60e6bc17c9abc39c1.jpg>

ห้องสมุดแห่งการเรียนรู้ห้วยขวาง หรือห้องสมุดการ์ตูนแห่งแรกของประเทศไทย ตั้งอยู่ที่โรงเรียน จันทรหุ่นบำเพ็ญ ถนนประชาราษฎร์บำเพ็ญ เขตห้วยขวาง มีพื้นที่บริการ 3 ชั้น จุดประสงค์หลักในการเปิด ห้องสมุดครั้งนี้ ก็เพื่อกระตุ้นและปลูกฝังการอ่านให้กับเยาวชนและประชาชนทั่วไป ทั้งยังเป็นช่วงเวลา ที่ กทม.รณรงค์ให้กรุงเทพฯ เป็นเมืองศูนย์กลางแห่งการอ่านต้อนรับเมืองหนังสือโลกในปี 2556 ด้วย ภายใต้ แนวคิด “การ์ตูน แรงบันดาลใจ สู่การอ่าน”

ภายในห้องสมุดจึงมีทั้งหนังสือการ์ตูนมากกว่า 7,000 เล่ม และยังมีข้อมูลความรู้เกี่ยวกับการ์ตูน มากมาย นอกจากนี้ยังมีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาเป็นส่วนช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ และ เพิ่มพื้นที่การจัดกิจกรรมต่างๆ เช่น การวาดการ์ตูน ห้องฉายภาพยนตร์แอนิเมชัน ห้องอ่านนิทาน มุม หนังสือการ์ตูน 3 มิติ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

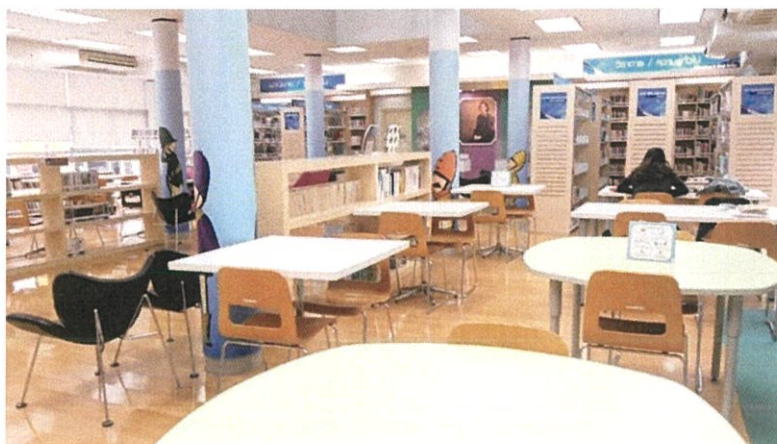
ตารางที่ 3.6 แสดงการแบ่งพื้นที่กรณีศึกษาที่ 8

พื้นที่	กิจกรรมและส่วนประกอบภายใน
ชั้นที่ 1	<ul style="list-style-type: none"> -ส่วนเคาน์เตอร์ให้บริการยืมคืนหนังสือ -Kid Corner สำหรับเด็กไม่เกิน 10 ปี เป็นห้องที่แยกต่างหาก สามารถใช้เสียงได้ ในบางโอกาสทางห้องสมุดก็จะจัดสอนพิเศษเครื่องดนตรี จำพวกกีตาร์ให้กับเยาวชน -ส่วนจัดเก็บหนังสือ นิตยสาร วารสารต่างๆ
ชั้นที่ 2	<ul style="list-style-type: none"> -ส่วนจัดเก็บหนังสือทั่วไป นิยาย นิยายแปล ธรรมะ ท่องเที่ยว ภาษา ความรู้ -โต๊ะเก้าอี้ที่จัดไว้อย่างเป็นทางการเป็นกลุ่ม -โต๊ะเก้าอี้สำหรับนั่งอ่านหนังสือที่มีความเป็นส่วนตัวมากยิ่งขึ้น
ชั้นที่ 3	<ul style="list-style-type: none"> -เป็นชั้นที่จัดเก็บหนังสือการ์ตูนทั้งชั้น สามารถเลือกอ่านได้ตามอัธยาศัย -มีส่วนให้บริการคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนในการหาข้อมูลต่างๆ -ห้องมินิเธียเตอร์ เป็นห้องสำหรับอ่านหนังสือและฉายวีดิทัศน์ ภายในห้องมีเบาะและโต๊ะที่ให้เด็กๆสามารถนั่งอ่านหนังสือได้

ตารางที่ 3.6 แสดงการแบ่งพื้นที่กรณีศึกษาที่ 8

ที่มา : <https://www.edtguide.com/travel/412991/bangkok-discovery-learning-library>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.19 แสดงพื้นที่ภายในห้องสมุด

ที่มา: <http://reviewburi.com/showcase/ห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้-ห้วยขวาง>



รูปภาพที่ 3.20 แสดงพื้นที่ภายในห้องสมุด

ที่มา: <http://reviewburi.com/showcase/ห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้-ห้วยขวาง>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.9 FROM MONET TO KANDINSKY

○ ศึกษาการออกแบบนิทรรศการและการจัดวางพื้นที่



รูปภาพที่ 3.21 แสดงเทคนิคการจัดนิทรรศการแบบดิจิทัล

ที่มา: <https://becommon.co/culture/from-monet-to-kandinsky-in-bangkok/>

From Monet to Kandinsky คือนิทรรศการมัลติมีเดียโดยบริษัทระดับโลก Artplay Media ที่หยิบเอางานศิลปะชิ้นมาสเตอร์พีซของศิลปินยุคโมเดิร์นกว่า 16 คน รวมแล้ว 1,500 ชิ้นมานำเสนอ ลัทธิศิลปะที่สำคัญที่สุดในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 และต้นศตวรรษที่ 20 คือ ลัทธิประทับใจ (Impressionism) ลัทธิผสมจุดสี (Pointilism) ลัทธิประทับใจยุคหลัง (Post-Impressionism) ลัทธิคิวบิสม์ (Cubism) และลัทธิแสดงพลังอารมณ์ (Expressionism) มาทำให้เคลื่อนไหวประกอบบทเพลง และฉายลงบนผนัง ผสมผสานกับเทคนิคการฉายโปรเจกเตอร์ที่คมชัด ภาพกราฟิกเคลื่อนไหวได้

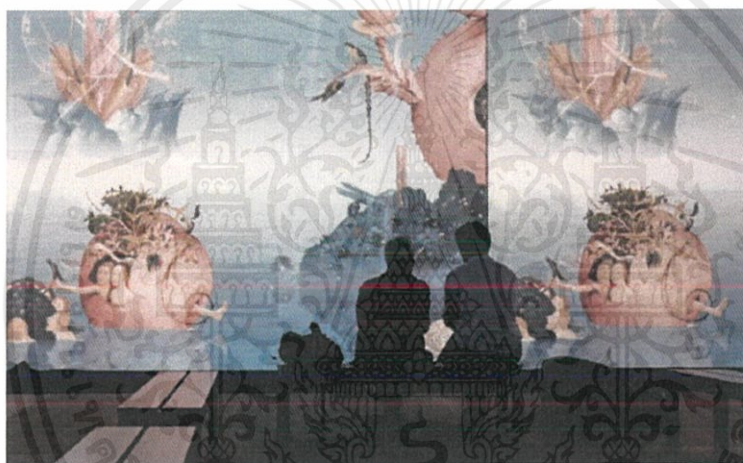
นิทรรศการนี้ใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียมาผสมผสานเพื่อให้เข้าถึงคนทุกเพศทุกวัย และหวังจะทำให้เด็ก ๆ ได้ความรู้และสนใจงานศิลปะมากขึ้น เป็นการปลุกชีวิตงานศิลปะระดับมาสเตอร์พีซของศิลปินผู้สร้างประวัติศาสตร์ศิลปะให้กลับมามีชีวิตอีกครั้งด้วยสื่อมัลติมีเดียทันสมัย เป็นนิทรรศการที่ปฏิวัติวิธีดูศิลปะแบบเดิมๆ ในพิพิธภัณฑ์ ด้วยการนำผลงานของศิลปินเอกแห่งยุคโมเดิร์นเหล่านี้กว่า 1,500 ชิ้น จากพิพิธภัณฑ์ 20 แห่งทั่วโลกมาสร้างสรรค์และตีความใหม่ด้วยการใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียอย่างโมชันกราฟิกและแอนิเมชัน ให้กลายเป็นภาพเคลื่อนไหวประกอบดนตรีอันน่าตื่นตาตื่นใจ

ภายในจะถูกแบ่งการจัดแสดงออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนแรก เป็นส่วนของ Introduction Room ที่ตามผนังจะมีแผ่นป้ายแนะนำประวัติ และ ตัวอย่างผลงานของศิลปินทั้ง 16 ท่านให้ผู้ชมได้รู้จักแต่ละท่านมากยิ่งขึ้น ส่วนที่สอง คือส่วน Multimedia Room ซึ่งเป็นส่วนหลักของนิทรรศการนี้ที่ผู้ชมจะได้ชมผลงานศิลปะวิดีโอดิจิทัลประกอบเพลงที่จะฉายจากโปรเจกเตอร์ลงบนกำแพงทั้งห้อง โดย Multimedia Room จะมีสองแบบให้ท่านได้เลือกเข้าไปชม ทั้งแบบห้องใหญ่ที่มีเก้าอี้ให้เลือกนั่งชมได้หลายมุม และ ห้องขนาดเล็กลงมาหน่อย ที่มี เบาะ BeanBag ให้ผู้ชมได้เอนกายนอนชมผลงานอย่างใกล้ชิด แม้ว่าวิดีโอที่เปิดในทั้งสองห้องนั้นจะเหมือนกัน แต่จากที่ผู้เขียนได้สัมผัสรับชม พบว่า ประสบการณ์ที่ได้รับนั้นแตกต่างกันอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ้นเชิง โดยในห้องเล็กที่นอนได้ จะให้ความรู้สึกราวกับว่าผลงานศิลปะอยู่โอบล้อมตัวเราอย่างใกล้ชิดมากกว่า ในขณะที่การนั่งชมในห้องที่ใหญ่กว่าจะทำให้เห็นงานศิลปะในมุมมองกว้างๆ แบบ Panorama ซึ่งทำให้ได้อรรถรสของการเสพย์งานศิลปะกันคนละแบบ

ส่วนหนึ่งที่โดดเด่นคือการจะนำองค์ประกอบในภาพของ ศิลปินแต่ละท่าน มาทำให้เคลื่อนไหวได้ด้วยเทคนิคการใช้ Animation 3 มิติ ยกตัวอย่างในช่วงที่นำเสนอผลงานของ Kazimir Malevich ศิลปินหัวก้าวหน้าของรัสเซีย ผู้ก่อตั้งศิลปะลัทธิ Suprematism ในปี ค.ศ.1913 ศิลปินลัทธินี้เชื่อในการสร้างผลงานศิลปะโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตพื้นฐาน อาทิ วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และใช้ shade สีในภาพไม่มาก โดยพวกเขามีแนวคิดว่าการใช้รูปทรงและสีเหล่านี้ มีความบริสุทธิ์ในการสื่อความคิดของศิลปินมากกว่าการวาดงานเป็นรูปร่างที่เห็นแล้วเข้าใจได้ทันทีว่าคืออะไร ซึ่งศิลปะวิดิโอในนิทรรศการนี้ได้นำรูปทรงเรขาคณิตเหล่านี้มาโลดแล่นอยู่ในผลงานของ Malevich ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นอีกหนึ่งอรรถรสของการเสพย์งานศิลปะที่แตกต่างจากการเสพย์ผลงานจริง



รูปภาพที่ 3.22 แสดงเทคนิคการจัดนิทรรศการแบบดิจิทัล 2

ที่มา: <https://www.soimilk.com/art-exhibition/news/monet-kandinsky>












รูปภาพที่ 3.23 แสดงเทคนิคการจัดนิทรรศการแบบดิจิทัล 3

ที่มา: <https://travel.mthai.com/blog/210436.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 สิ่งที่ได้จากกรณีศึกษาและนำมาปรับใช้กับโครงการ

ตารางที่ 3.7 แสดงสิ่งที่ศึกษาและนำมาปรับใช้จากกรณีศึกษาทั้งหมด

	IMAGE	CROUSE PROGRAM	ZONNING	PROCESS OF WORK	USER	LIBRARY	EXHIBITION	RETAIL SHOP	DIGITAL BUSINESS	ETC.
UNIVERSITY OF IOWA'S SCHOOL OF ART AND ART HISTORY			●		●					-movie studio -woodshop
DREAMWORKS ANIMATION STUDIO		●	●	●						-control sound & movie room
LUNCH BOX STUDIO		●		●					●	
KADOKAWA ANIMATION & DESIGN SCHOOL		●		●	●				●	
KP LEARNING SPACE		●			●					
Ubisoft Entertainment SA			●	●					●	
KYOTO MANGA INTERNATIONAL MUSEUM			●			●	●	●		-permanent exhibition
ห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้ (ห้องสมุดการ์ตูน) ห้วยขวาง			●			●				-music room for kids
FROM MONET TO KANDINSKY			●				●			

ตารางที่ 3.7 แสดงสิ่งที่ศึกษาและนำมาปรับใช้จากกรณีศึกษาทั้งหมด

ที่มา : การศึกษกรณีศึกษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การศึกษาพฤติกรรมและพื้นที่ใช้สอยโครงการ

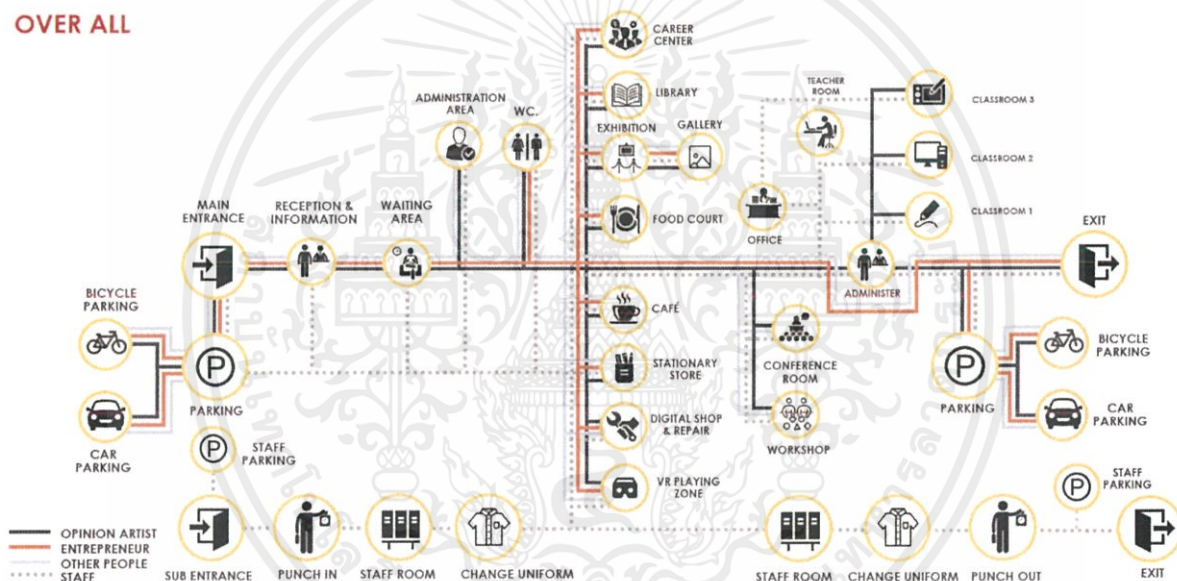
4.1 พฤติกรรม

4.1.1 พฤติกรรมของผู้ให้และผู้รับบริการ

ผู้ให้บริการ คือ เจ้าหน้าที่ภายในโครงการผู้มีหน้าที่ในการปฏิบัติการให้ความช่วยเหลือต่อบุคคลอื่นที่ร้องขอความช่วยเหลือหรือแสดงความต้องการภายในโครงการ

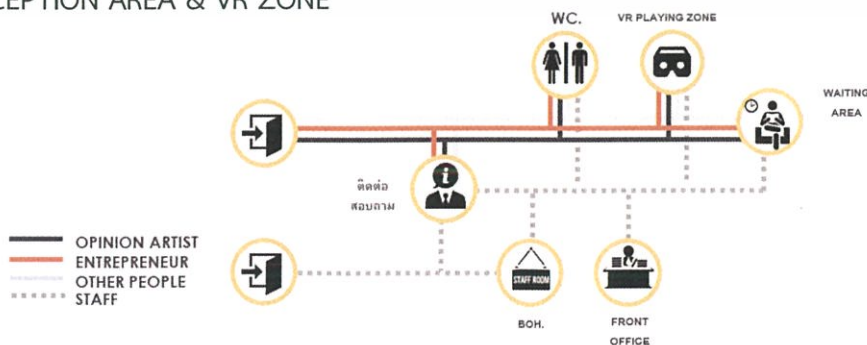
ผู้รับบริการ คือ ผู้ที่เข้ามาใช้งานพื้นที่ต่างๆภายในโครงการ โดยอาจมีความต้องการในการแจ้งความประสงค์เพื่อให้บุคคลใดบุคคลหนึ่งตอบสนองตามความต้องการของตนเองและตนเองรู้สึกพอใจ

OVER ALL



แผนภูมิที่ 4.1 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ OVER ALL
ที่มา: น.ส.สุประวีณ์ ศรีศิริโสภาค

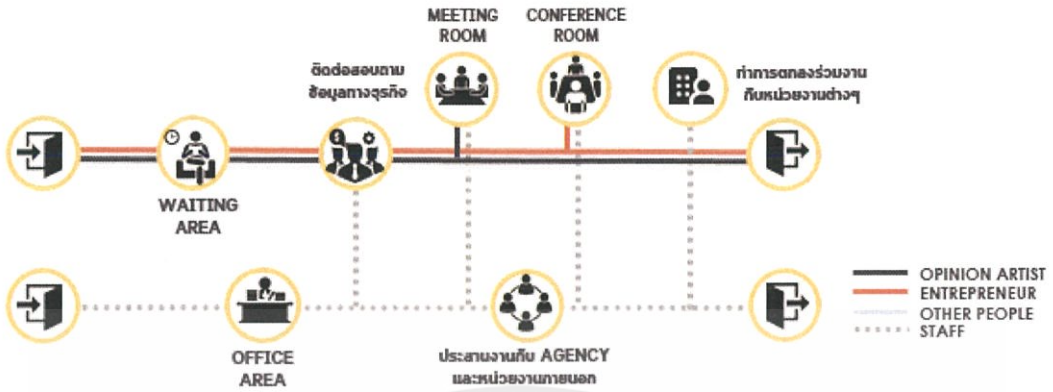
RECEPTION AREA & VR ZONE



แผนภูมิที่ 4.2 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ RECEPTION AREA

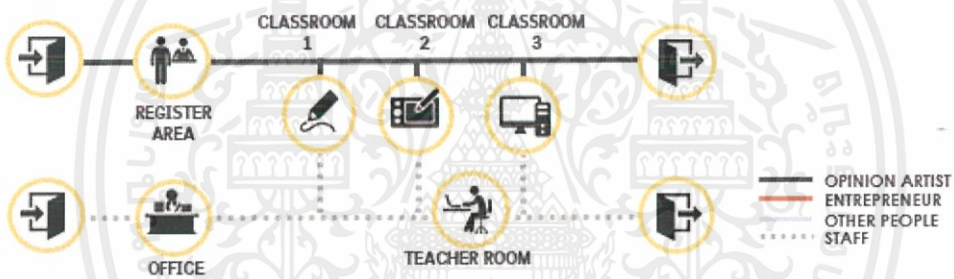
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ที่มา: น.ส.สุประวีณ์ ศรีศิริโสภาค
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CAREER CENTER



แผนภูมิที่ 4.3 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ CAREER CENTER
 ที่มา: น.ส.สุประวีณ์ ศรีศิริโสภาค

CLASSROOM



แผนภูมิที่ 4.4 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ CLASSROOM
 ที่มา: น.ส.สุประวีณ์ ศรีศิริโสภาค

FOOD COURT

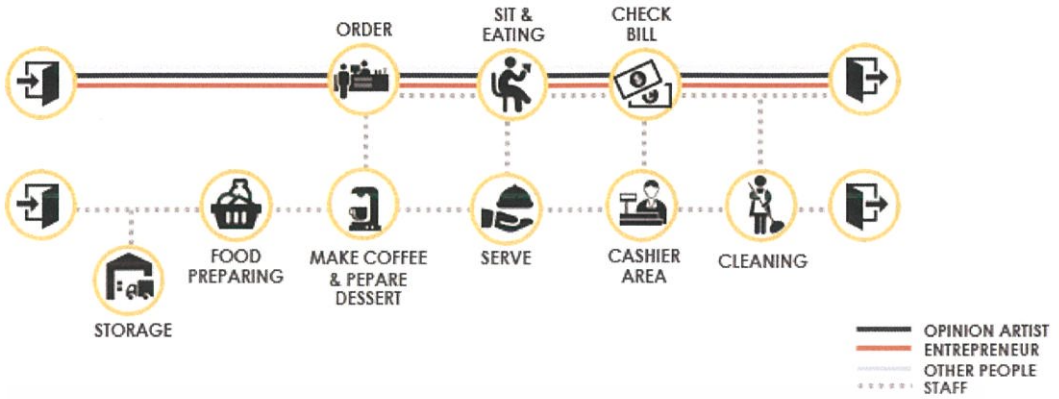


แผนภูมิที่ 4.5 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ FOOD COURT

ที่มา: น.ส.สุประวีณ์ ศรีศิริโสภาค

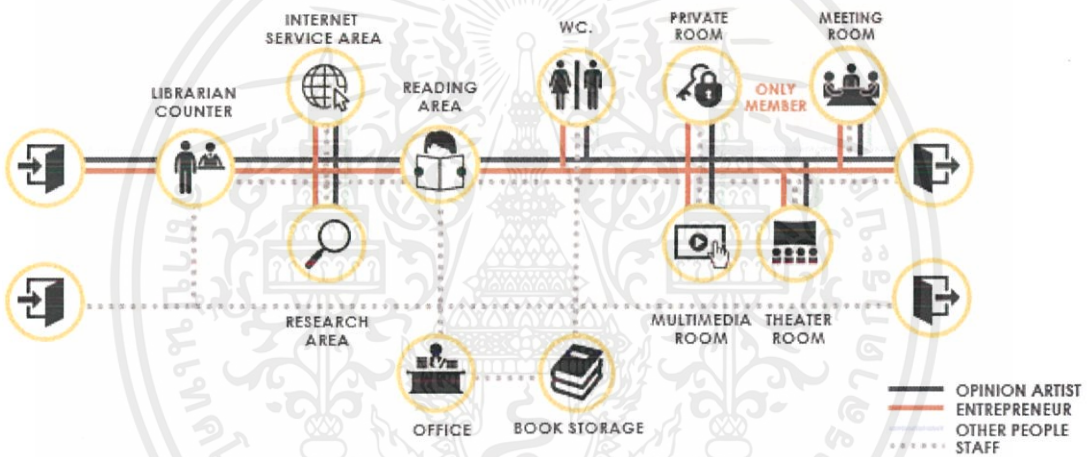
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CAFÉ



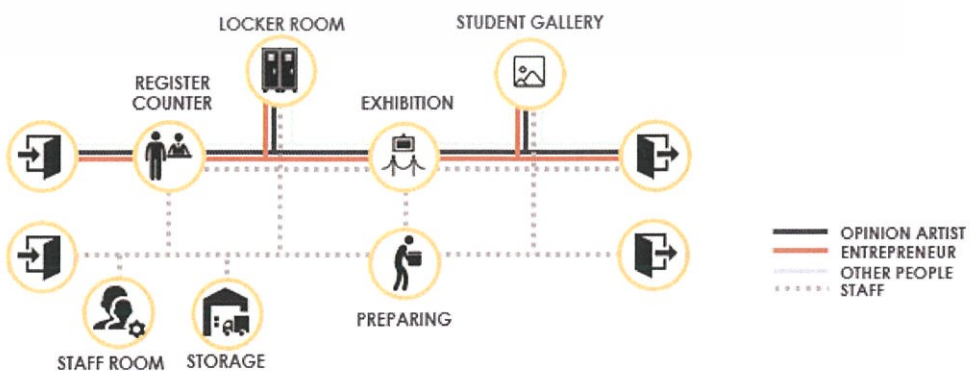
แผนภูมิที่ 4.6 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ CAFÉ
 ที่มา: น.ส.สุประวีณ์ ศรีศิริโสภาค

LIBRARY



แผนภูมิที่ 4.7 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ LIBRARY
 ที่มา: น.ส.สุประวีณ์ ศรีศิริโสภาค

EXHIBITION & GALLERY



แผนภูมิที่ 4.8 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ EXHIBITION

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานภายในห้องสมุดเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าการณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

DIGITAL SHOP & REPAIR



แผนภูมิที่ 4.9 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ DIGITAL SHOP & REPAIR
ที่มา: น.ส.สุประวีณ์ ศรีศิริโสภา

STATIONERY SHOP



แผนภูมิที่ 4.10 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ STATIONERY SHOP
ที่มา: น.ส.สุประวีณ์ ศรีศิริโสภา

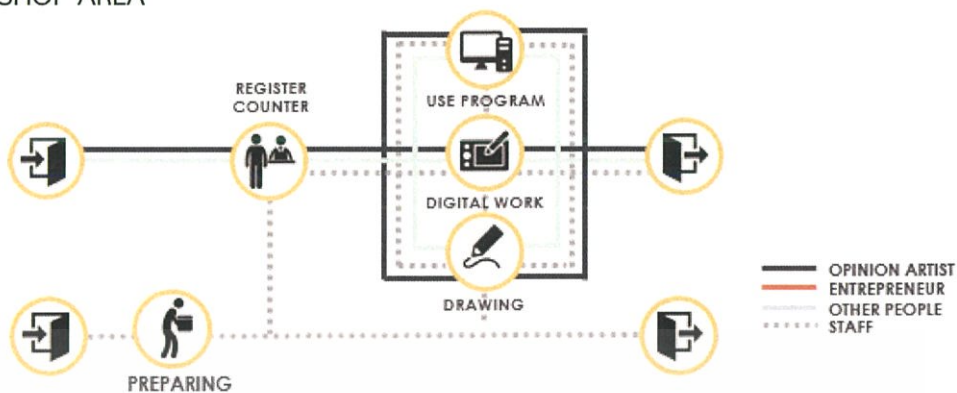
SEMINAR ROOM



แผนภูมิที่ 4.11 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ SEMINAR ROOM
ที่มา: น.ส.สุประวีณ์ ศรีศิริโสภา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

WORKSHOP AREA



แผนภูมิที่ 4.12 แสดงพฤติกรรมของผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ WORKSHOP AREA
ที่มา: น.ส.สุประวีณ์ ศรีศิริโสภา

4.1.2 การบริหารจัดการทรัพยากร

การจัดการพื้นที่ต่างๆที่ใช้ร่วมกันภายในโครงการ ทั้งผู้ให้บริการและผู้รับบริการในช่วงเวลาต่างๆ

	08:00	09:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00	21:00
WAITING AREA		ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR
RECEPTION AREA		ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR
CAFÉ		ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR
FOOD COURT		ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR
DIGITAL RETAIL SHOP & REPAIR		ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR
STATIONARY STORE		ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR
VR ZONE		ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR
LIBRARY & THEATER		ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR
EXHIBITION		ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR
STUDENT GALLERY		ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR
CAREER CENTER		ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR
CONFERENCE ROOM		ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR
WORKSHOP		ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR
CLASSROOM		ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR
TRACHER ROOM		ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR
MAIN OFFICE		ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR	ENTREPRENEUR

ตารางที่ 4.1 แสดงพื้นที่ใช้ร่วมกันในแต่ละเวลา
ที่มา: น.ส.สุประวีณ์ ศรีศิริโสภา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	08:00	09:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00	21:00
SUNDAY		=====				=====				=====				
MONDAY		=====				=====				=====				
TUESDAY		=====				=====				=====				
WENESDAY		=====				=====				=====				
THURSDAY		=====				=====				=====				
FRIDAY		=====				=====				=====				
SATURDAY		=====				=====				=====				

● **WEB COMIC COURSE**

1 คอร์ส : เรียน 10-20 ครั้ง (30-60 ชม.) - สัปดาห์ละ 2 ครั้ง (3 ชม./ครั้ง)

● **MANGA COURSE**

1 คอร์ส : เรียน 10-20 ครั้ง (30-60 ชม.) - สัปดาห์ละ 2 ครั้ง (3 ชม./ครั้ง)

● **DIGITAL PAINTING COURSE**

1 คอร์ส : เรียน 10-20 ครั้ง (30-60 ชม.) - สัปดาห์ละ 2 ครั้ง (3 ชม./ครั้ง)

● **MOTION GRAPHIC COURSE**

1 คอร์ส : เรียน 4 ครั้ง (24 ชม.) - สัปดาห์ละ 1 ครั้ง (6 ชม./ครั้ง)

● **GAME DESIGN COURSE**

1 คอร์ส : เรียน 10 ครั้ง (60 ชม.) - สัปดาห์ละ 1 ครั้ง (6 ชม./ครั้ง)

● **CONTENT WRITING COURSE**

1 คอร์ส : เรียน 8-9 ครั้ง (48 - 54 ชม.) - สัปดาห์ละ 1 ครั้ง (6 ชม./ครั้ง)



CLASSROOM 1

- MANGA COURSE
- CONTENT WRITING COURSE



CLASSROOM 2

- MOTION GRAPHIC COURSE
- GAME DESIGN COURSE



CLASSROOM 3-4

- WEB COMIC COURSE
- DIGITAL PAINTING COURSE

ตารางที่ 4.2 แสดงวันและเวลาในการเรียนของแต่ละคอร์ส
ที่มา: น.ส.สุประวีณ์ ศรีศิริโสภา

4.2 พื้นที่ต้องการ (Area Requirement)

พื้นที่การใช้งานในแต่ละส่วนโดยอ้างอิงจาก สัดส่วนของมนุษย์ กรณศึกษา และกฎหมายข้อกำหนด สำหรับพื้นที่ๆมีความจำเพาะต่างๆ

PARKING AREA

ZONE	AREA	BEHAVIOR	FURNITURE	SIZE (SQM.)	UNIT	TOTAL	REMARK
PARKING	1. GUARD AREA	• จอดรถยนต์		6.25	2	12.5	กฎหมายอาคารพื้นที่ จอดรถ
	2. CAR PARKING FOR USER AREA & CAR PARKING FOR STAFF AREA	• จอดรถจักรยานยนต์		21	60	1260	
	• MOTOCYCLE PARKING AREA	• ดูแลความเรียบร้อยของ ลานจอดรถ		1.44	30	43.20	
	3. BICYCLE PARKING AREA			1.30	1	1.30	
						SUB TOTAL	1317
						CIRCULATION (30%)	395
						TOTAL AREA	1712 SQM.



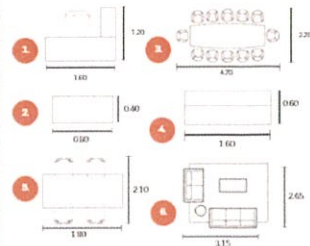
ตารางที่ 4.3 แสดงพื้นที่จอดรถภายในโครงการ

ที่มา: กฎหมายพื้นที่อาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

OFFICE AREA

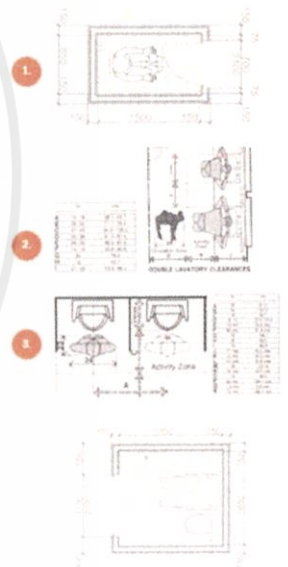
ZONE	AREA	BEHAVIOR	FURNITURE	SIZE (SQM.)	UNIT	TOTAL	REMARK
OFFICE	WORKING AREA	<ul style="list-style-type: none"> นั่งทำงาน จัดเก็บเอกสาร ดูแลความเรียบร้อยภายในโครงการ จัดการเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมต่างๆภายในโครงการ ประชุม 	1. ชุดโต๊ะทำงานและเก้าอี้ 2. ตู้เก็บเอกสาร 3. ห้องประชุม 4. PANTRY 5. ห้องทานอาหาร โต๊ะทานอาหาร 2ชุด รวม pantry 6. ชุดรับแขก	7.68 2.16 22.04 0.96 26.12 13.65	10 20 1 1 1 1	76.80 43.20 22.04 0.96 26.12 13.65	HUMAN DIMENSION
SUB TOTAL							182
CIRCULATION (30%)							55
TOTAL AREA							237 SQM.



ตารางที่ 4.4 แสดงพื้นที่ทำงานส่วน Office
ที่มา: Human dimension

RESTROOM

ZONE	AREA	BEHAVIOR	FURNITURE	SIZE (SQM.)	UNIT	TOTAL	REMARK
RESTROOM	WOMEN RESTROOM	<ul style="list-style-type: none"> นั่งปัสสาวะ ยืนล้างมือและส่องกระจก 	1. ห้องที่นั่งชักโครก 2. เคาน์เตอร์อ่างล้างมือและกระจก (3/ชุด)	1.35 1.85	10 2	13.5 9.25	กฎหมายอาคารพื้นที่ห้องน้ำ
SUB TOTAL							22.75
CIRCULATION (30%)							7
TOTAL AREA							29.75 SQM.
	MAN RESTROOM	<ul style="list-style-type: none"> นั่งปัสสาวะ ยืนปัสสาวะ ยืนล้างมือและส่องกระจก 	1. ห้องที่นั่งชักโครก 2. เคาน์เตอร์อ่างล้างมือและกระจก (3/ชุด) 3. โถปัสสาวะ	1.35 1.85 1.48	6 2 6	8.10 3.70 8.90	กฎหมายอาคารพื้นที่ห้องน้ำ
SUB TOTAL							20.70
CIRCULATION (30%)							6.20
TOTAL AREA							27 SQM.
	DISABLED RESTROOM	<ul style="list-style-type: none"> นั่งปัสสาวะ ล้างมือและส่องกระจก 	1. ห้องที่นั่งชักโครก 2. เคาน์เตอร์อ่างล้างมือและกระจก	3.00	1 1	3.00	กฎหมายอาคารพื้นที่ห้องน้ำ
SUB TOTAL							3.00
CIRCULATION (30%)							0.90
TOTAL AREA							4 SQM.

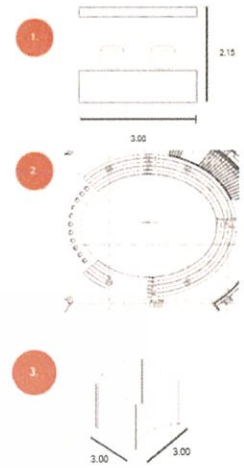


ตารางที่ 4.5 แสดงพื้นที่ Restroom
ที่มา: กฎหมายพื้นที่อาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

RECEPTION HALL & VR ZONE

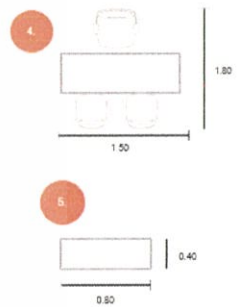
ZONE	AREA	BEHAVIOR	FURNITURE	SIZE (SQM.)	UNIT	TOTAL	REMARK
ENTRANCE	RECEPTION HALL	<ul style="list-style-type: none"> ให้ข้อมูลแก่ผู้ใช้ในโครงการ ติดต่อสอบถามข้อมูล นั่งพักคอย นั่งพูดคุย พบปะกัน 	1. ชุดเคาท์เตอร์ RECEPTION และเก้าอี้	13.50	1	13.50	CASE STUDY
			2. พื้นที่นั่งพักคอย บริเวณโถงกลาง	236.16	-	236.16	
						SUB TOTAL	249.66
						CIRCULATION (30%)	75
						TOTAL AREA	325 SQM.
ZONE	AREA	BEHAVIOR	FURNITURE	SIZE (SQM.)	UNIT	TOTAL	REMARK
	VR PLAYING ZONE	<ul style="list-style-type: none"> พื้นที่สำหรับเล่นเกม VR 	3. พื้นที่สำหรับติดตั้งจอ	14.80	16	237	CASE STUDY
						SUB TOTAL	237
						CIRCULATION (30%)	71
						TOTAL AREA	325 SQM.



ตารางที่ 4.6 แสดงพื้นที่ส่วน RECEPTION HALL & VR ZONE
 ที่มา: Human dimension & Case study

FRONT OFFICE

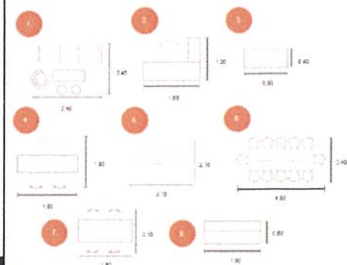
ZONE	AREA	BEHAVIOR	FURNITURE	SIZE (SQM.)	UNIT	TOTAL	REMARK
	FRONT OFFICE	<ul style="list-style-type: none"> นั่งทำงาน จัดเก็บเอกสาร 	4. ชุดโต๊ะทำงาน	10.54	9	95	HUMAN DIMENSION
			5. ตู้เก็บเอกสาร	0.96	5	4.80	
						SUB TOTAL	100
						CIRCULATION (30%)	30
						TOTAL AREA	130 SQM.



ตารางที่ 4.7 แสดงพื้นที่ส่วน FRONT OFFICE
 ที่มา: Human dimension

CAREER CENTER

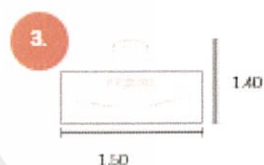
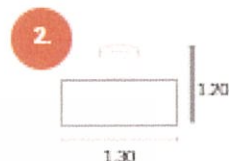
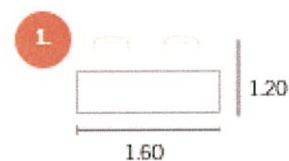
ZONE	AREA	BEHAVIOR	FURNITURE	SIZE (SQM.)	UNIT	TOTAL	REMARK
TRAINING	CAREER CENTER	<ul style="list-style-type: none"> ให้ข้อมูล ให้คำปรึกษาแก่ผู้ที่ต้องการทำธุรกิจทางด้าน การค้า ติดต่อและประสานงานกับ เองเจสซีและหน่วยงาน ภายนอก นั่งทำงานและเก็บเอกสาร ประชุม 	1. ชุดนั่งพักคอย	13.16	2	26.30	HUMAN DIMENSION
			2. ชุดโต๊ะนั่งทำงานในออฟฟิศ	3.96	5	19.80	
			3. ตู้เก็บเอกสาร	0.96	20	19.20	
			4. ชุดโต๊ะนั่งพูดคุยกับคนในโครงการ	11.56	2	23.12	
			5. ห้องประชุม 1	18	4	72	
			6. ห้องประชุม 2	33.28	2	67	
			7. ห้องทานอาหารรวม Pantry (โต๊ะ 2 ชุด)	37	1	37	
			8. PANTRY	3.25	1	3.25	
						SUB TOTAL	264.42
						CIRCULATION (30%)	79
						TOTAL AREA	343 SQM.



ตารางที่ 4.8 แสดงพื้นที่ส่วน CAREER CENTER
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ที่มา: Human dimension
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CLASSROOM

ZONE	AREA	BEHAVIOR	FURNITURE	SIZE (SQM.)	UNIT	TOTAL	REMARK
TRAINING	CLASSROOM 1 THEORETICAL SECTION MANGA COURSE CONTENT WRITING COURSE รองรับ 20 คน	<ul style="list-style-type: none"> เขียนภาคทฤษฎี นั่งจดคณศขงอร์ เสกวีศรภาพ 	1. ชุดโต๊ะเรียนนั่งได้ 2 คน และเก้าอี้ (รวมโต๊ะผู้สอน)	8.96	11	98.56	
			• ผู้สำหรับเก็บอุปกรณ์	1.76	2	3.52	
			• ชั้นวางหนังสือและโมเดลต่างๆ	2	2	4	
	SUB AREA						106
CIRCULATION (30%)						31	
TOTAL AREA (4 ห้อง)						548 SQM.	
	CLASSROOM 2 COMPUTER ROOM FOR GAME DESIGN COURSE & ANIMATION GRAPHIC DESIGN COURSE รองรับ 20 คน	<ul style="list-style-type: none"> นั่งเรียนโดยใช้คอมพิวเตอร์ 	2. ชุดโต๊ะและเก้าอี้สำหรับเรียนคอมพิวเตอร์ (รวมโต๊ะผู้สอน)	8.12	21	170.50	
			• ชั้นวางหนังสือ	1.2	2	2.40	
SUB AREA						173	
CIRCULATION (30%)						51	
TOTAL AREA (2 ห้อง)						448 SQM.	
	CLASSROOM 3 COMPUTER & DRAWING TABLET FOR WEB COMIC COURSE & DIGITAL PAINTING COURSE & CHARACTER DESIGN รองรับ 10 คน	<ul style="list-style-type: none"> นั่งเรียนโดยใช้คอมพิวเตอร์และนำ้ร่ำปากกสำหรับรับวาดภาพ 	3. ชุดโต๊ะและเก้าอี้สำหรับเรียนวาดภาพดิจิทัลและวางจอ2จอ รวมโต๊ะผู้สอน)	9.92	11	109.12	
			• ผู้สำหรับเก็บอุปกรณ์	1.76	2	3.52	
SUB AREA						113	
CIRCULATION (30%)						34	
TOTAL AREA (4 ห้อง)						588 SQM.	

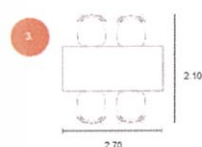
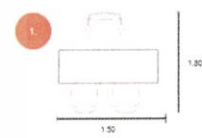


ตารางที่ 4.9 แสดงพื้นที่ส่วน CLASSROOM

ที่มา: Human dimension

REGISTER AREA

ZONE	AREA	BEHAVIOR	FURNITURE	SIZE (SQM.)	UNIT	TOTAL	REMARK
	REGISTER AREA	<ul style="list-style-type: none"> สมัครเรียน คัดแยกระดับการเรียนของผู้สมัครเรียนให้เหมาะสม นั่งทำงาน จัดเก็บเอกสาร 	1. ชุดโต๊ะทำงาน	10.54	1	10.54	HUMEN DIMENSION
			2. ตู้เก็บเอกสาร	0.96	3	2.88	
			3. ห้องประชุม	20.80	1	20.80	
SUB TOTAL						35	
CIRCULATION (30%)						10.5	
TOTAL AREA						46 SQM.	



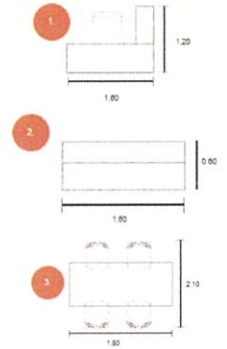
ตารางที่ 4.10 แสดงพื้นที่ส่วน REGISTER AREA

ที่มา: Human dimension

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TEACHER ROOM

ZONE	AREA	BEHAVIOR	FURNITURE	SIZE (SQM.)	UNIT	TOTAL	REMARK
	TEACHER ROOM รองรับ 10 คน	<ul style="list-style-type: none"> นั่งทำงาน เตรียมการสอน นั่งพักผ่อน 	1. ชุดโต๊ะทำงาน • ชั้นวางหนังสือ • ตู้สำหรับเก็บอุปกรณ์ 2. PANTRY 3. โต๊ะในท้องถิ่นอาหาร รวม Pantry	7.68 1.20 1.12 3.25 20.8	10 8 5 1 1	76.80 9.60 5.60 3.25 20.8	HUMEN DIMENSION
						SUB TOTAL	116
						CIRCULATION (30%)	34.80
						TOTAL AREA	150.80 SQM.

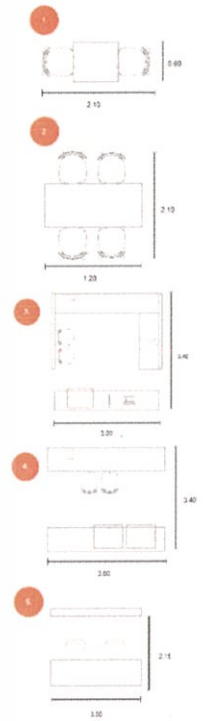


ตารางที่ 4.11 แสดงพื้นที่ส่วน TEACHER ROOM

ที่มา: Human dimension

FOOD COURT

ZONE	AREA	BEHAVIOR	FURNITURE	SIZE (SQM.)	UNIT	TOTAL	REMARK
MEETING	FOOD COURT รองรับ 180 คน	<ul style="list-style-type: none"> แลกรับเพื่อซื้ออาหาร ซื้ออาหารและเครื่องดื่ม นั่งทานอาหารและเครื่องดื่ม ทำอาหาร ขายอาหารและเครื่องดื่ม 	FOR CUSTOMER 1. TABLE 2 SEAT 2. TABLE 4 SEAT • STATION FOR STAFF 3. FOOD STORE • COOKING COUNTER • CASHIER • LAVATORY • STORAGE & REFRIGERATOR 4. DRINKS STORE • CASHIER COUNTER • STORAGE & REFRIGERATOR 5. เคาน์เตอร์แลกรับ • KITCHEN & STORAGE (25%)	7.40 10.36 1.40 12.60 12.60 13.50 152	13 38 4 5 1 1 -	96.20 394 5.60 63 12.60 13.50 152	HUMAN DIMENSION & CASE STUDY
						SUB TOTAL	737
						CIRCULATION (30%)	221
						TOTAL AREA	958 SQM.

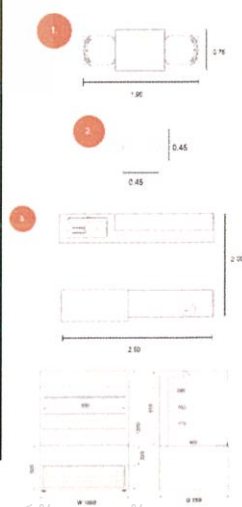


ตารางที่ 4.12 แสดงพื้นที่ส่วน FOOD COURT

ที่มา: Human dimension

CAFÉ

ZONE	AREA	BEHAVIOR	FURNITURE	SIZE (SQM.)	UNIT	TOTAL	REMARK
MEETING	CAFE รองรับ 30 คน	<ul style="list-style-type: none"> BUY FOOD & DRINKS SELLING FOOD & DRINKS MAKE COFFEE SIT AND HAVE A MEAL 	FOR CUSTOMER 1. TABLE 2 SEAT 2. STOOL BAR FOR STAFF 3. COFFEE COUNTER • DESSERT SHELF • CASHIER • LAVATORY • STORAGE (25%)	5.56 1.30 7 1.75	8 15 1 -	45 19.50 7 1.75	
						SUB TOTAL	74
						CIRCULATION (30%)	22
						TOTAL AREA	96 SQM.



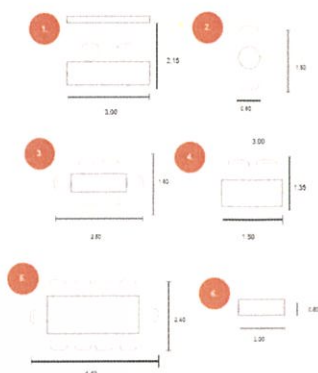
ตารางที่ 4.13 แสดงพื้นที่ส่วน CAFÉ

ที่มา: Human dimension

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

LIBRARY

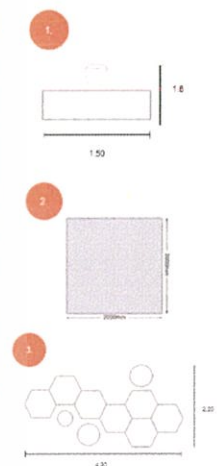
ZONE	AREA	BEHAVIOR	FURNITURE	SIZE (SQM.)	UNIT	TOTAL	REMARK
LEARNING & INSPIRATION	LIBRARY รองรับ 250 คน COMPUTER AREA & READING AREA	<ul style="list-style-type: none"> • ใช้อ่านหนังสือ • นั่งทำงาน • ประชุม • ยืมและคืนหนังสือ • จัดงานสัมมนาต่างๆ 	1. ชุดคาเฟ่ระดับบรรณารักษ์พิเศษ 2. TABLE 2 SEAT 3. TABLE 4-6 SEAT 4. MEETING ROOM 4 SEAT 5. MEETING ROOM 8-10 SEAT 6. BOOKCASE • THEATER AREA (50 ที่นั่ง)	13.50 7.40 13.94 8.58 31.20 2.60 52	1 20 15 2 1 25 1	13.50 14.80 210 17.16 31.20 65 52	HUMAN DIMENSION & CASE STUDY
SUB TOTAL							442.14
CIRCULATION (30%)							132
TOTAL AREA							574 SQM.



ตารางที่ 4.14 แสดงพื้นที่ส่วนห้องสมุด
ที่มา: Human dimension & Case study

EXHIBITION & GALLERY

ZONE	AREA	BEHAVIOR	FURNITURE	SIZE (SQM.)	UNIT	TOTAL	REMARK
LEARNING & INSPIRATION	TEMPORARY EXHIBITION	<ul style="list-style-type: none"> • จัดแสดงงานศิลปะที่เป็นที่นิยมในแต่ละโอกาส • เติมนิทรรศการ • นิทรรศการ 	1. เคาท์เตอร์ต้อนรับ 2. EXHIBITION STANDING A • ห้องฉายภาพ 3. ที่นั่ง	8.70 6.20 32.50 22	1 20 1 2	8.70 124 32.50 44	CASE STUDY
SUB TOTAL							209
CIRCULATION (30%)							63
TOTAL AREA							272 SQM.
	GALLERY	<ul style="list-style-type: none"> • จัดแสดงผลงานของนักเรียน • โครงการ • เติมนิทรรศการ • นิทรรศการ 	4. EXHIBITION STANDING B	4.65	10	46	CASE STUDY
SUB TOTAL							46
CIRCULATION (40%)							18.4
TOTAL AREA							64.4 SQM.

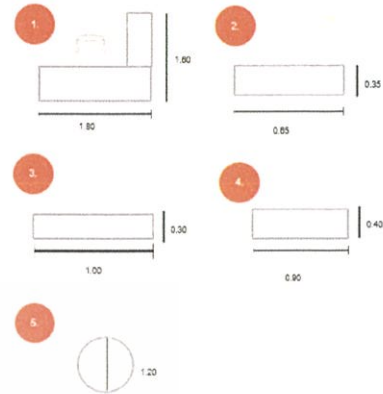


ตารางที่ 4.15 แสดงพื้นที่นิทรรศการและแกลอรี
ที่มา: Case study

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STATIONERY SHOP & DIGITAL SHOP

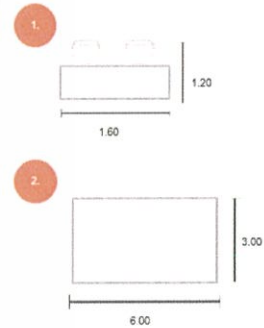
ZONE	AREA	BEHAVIOR	FURNITURE	SIZE (SQM.)	UNIT	TOTAL	REMARK
LEARNING & INSPIRATION	STATIONERY SHOP	<ul style="list-style-type: none"> ซื้อสินค้า ขายสินค้า (เครื่องเขียน หนังสือการ์ตูน หนังสือเรียน อุปกรณ์การเรียน) 	<ul style="list-style-type: none"> 1. ตู้เคาน์เตอร์แคชเชียร์ 2. ชั้นวางหนังสือ 3. ชั้นวางเครื่องเขียน 4. โต๊ะจัดแสดงสินค้า A 5. โต๊ะจัดแสดงสินค้า B 	5.76 0.75 5 1.08 7.80	2 5 5 8 3	11.52 4 25 9 24	CASE STUDY
	SUB TOTAL						74
CIRCULATION (30%)						22	
TOTAL AREA						96 SQM.	
DIGITAL RETAIL SHOP & REPAIR	DIGITAL RETAIL SHOP & REPAIR	<ul style="list-style-type: none"> ซื้อสินค้า ขายสินค้า (อุปกรณ์สำหรับวาดภาพแบบดิจิทัล) ติดตั้งระบบคอมพิวเตอร์ ส่งสินค้าไปรษณีย์ 	<ul style="list-style-type: none"> 1. ตู้เคาน์เตอร์แคชเชียร์ 2. ตู้เคาน์เตอร์ติดเคาน์เตอร์คอมพิวเตอร์ 4. โต๊ะจัดแสดงสินค้า A 5. โต๊ะจัดแสดงสินค้า B 6. ชั้นวางสินค้า 	5.76 11.56 1.08 7.80 1.10	1 1 6 6 3	5.76 11.56 6.50 47 3.30	CASE STUDY
	SUB TOTAL						74.12
CIRCULATION (30%)						22	
TOTAL AREA						96.12 SQM.	



ตารางที่ 4.16 แสดงพื้นที่ร้านขายของต่างๆ
ที่มา: Case study

SEMINAR ROOM & WORKSHOP AREA

ZONE	AREA	BEHAVIOR	FURNITURE	SIZE (SQM.)	UNIT	TOTAL	REMARK
MEETING	SEMINAR ROOM รองรับ 40 คน	<ul style="list-style-type: none"> นั่งล้อมวง เกี่ยวกับอาชีพ นั่งฟังมีการขอม้ มีการตำรา้ดูเนื้อหา ทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม 	<ul style="list-style-type: none"> 1. ชุดโต๊ะสำหรับนั่ง 2 คน 2. พื้นผิวที่ 	8.96 18	20 1	180 18	HUMAN DIMENSION
	SUB TOTAL						198
CIRCULATION (30%)						60	
TOTAL AREA						258 SQM.	
WORKSHOP ROOM รองรับ 10 คน	WORKSHOP ROOM รองรับ 10 คน	<ul style="list-style-type: none"> สอนผู้เรียนในหลักสูตรระดับ workshop เช่น พิธีกรรมและงานของผู้นับถน การประกอบศิลปะ design contest ของทางสถาบัน, สอนการถ่ายภาพการ์ตูนตามกระแสต่างๆ นิทรรศการ 	<ul style="list-style-type: none"> 1. ชุดโต๊ะเรียนสำหรับนั่ง 2 คน ชุดโต๊ะเรียนสำหรับวางคอมพิวเตอร์ ตู้เก็บอุปกรณ์ ชั้นวางหนังสือ 	8.96 8.12 1.12 1.20	6 6 5 5	53.76 48.70 5.60 6	HUMAN DIMENSION
	SUB TOTAL						114
CIRCULATION (30%)						34	
TOTAL AREA (2 ห้อง)						294 SQM.	



ตารางที่ 4.17 แสดงพื้นที่ห้องสัมมนาและส่วน WORKSHOP
ที่มา: Case study

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของพื้นที่ และแนวความคิดการออกแบบ

5.1 สภาพแวดล้อมภายในและวัสดุ

5.1.1 สภาพแวดล้อมภายใน



ภาพที่ 5.1 แสดงสภาพแวดล้อมภายในอาคาร
ที่มา: <https://dsignsomething.com/>

อาคารชั้นแรกค่อนข้างเปิดโล่ง เป็นการเปิดรับลมให้ไหลผ่านเข้ามายังทุกพื้นที่ภายในอาคารได้เป็นอย่างดี เริ่มต้นจากจุดศูนย์กลางของอาคารที่เป็นคอร์ทวงรีขนาดใหญ่ ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นพื้นที่อเนกประสงค์ที่สามารถรองรับการรวมพล หรือกิจกรรมกลุ่มขนาดใหญ่ได้ แต่ยังแฝงความหมายจากรูปร่างวงรีที่ไม่มีเหลี่ยมมุม ไม่มีจุดใดจุดหนึ่งสำคัญกว่ากัน แฝงความหมายถึงความเท่าเทียมและความรู้สึกผ่อนคลาย



ส่วนสาธารณะมีการใช้แสงจากธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่ มีการเปิดพื้นที่เชื่อมกับภายนอก บริเวณห้องสมุดมีการใช้แสงธรรมชาติมาก

พื้นที่ส่วนใหญ่ออกแบบขึ้นเพื่อเน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์กันของผู้คน ในโครงการ

พื้นที่ภายในชั้นแรกเป็นส่วนสาธารณะเป็นส่วนใหญ่ ชั้นที่ 2 และ 3 เป็นทั้งสาธารณะและชั้นที่ 4 เป็นส่วน PRIVATE ตามลำดับ มีการใช้ FORM และ SPACE ตามแนวคิดของแต่ละชั้น

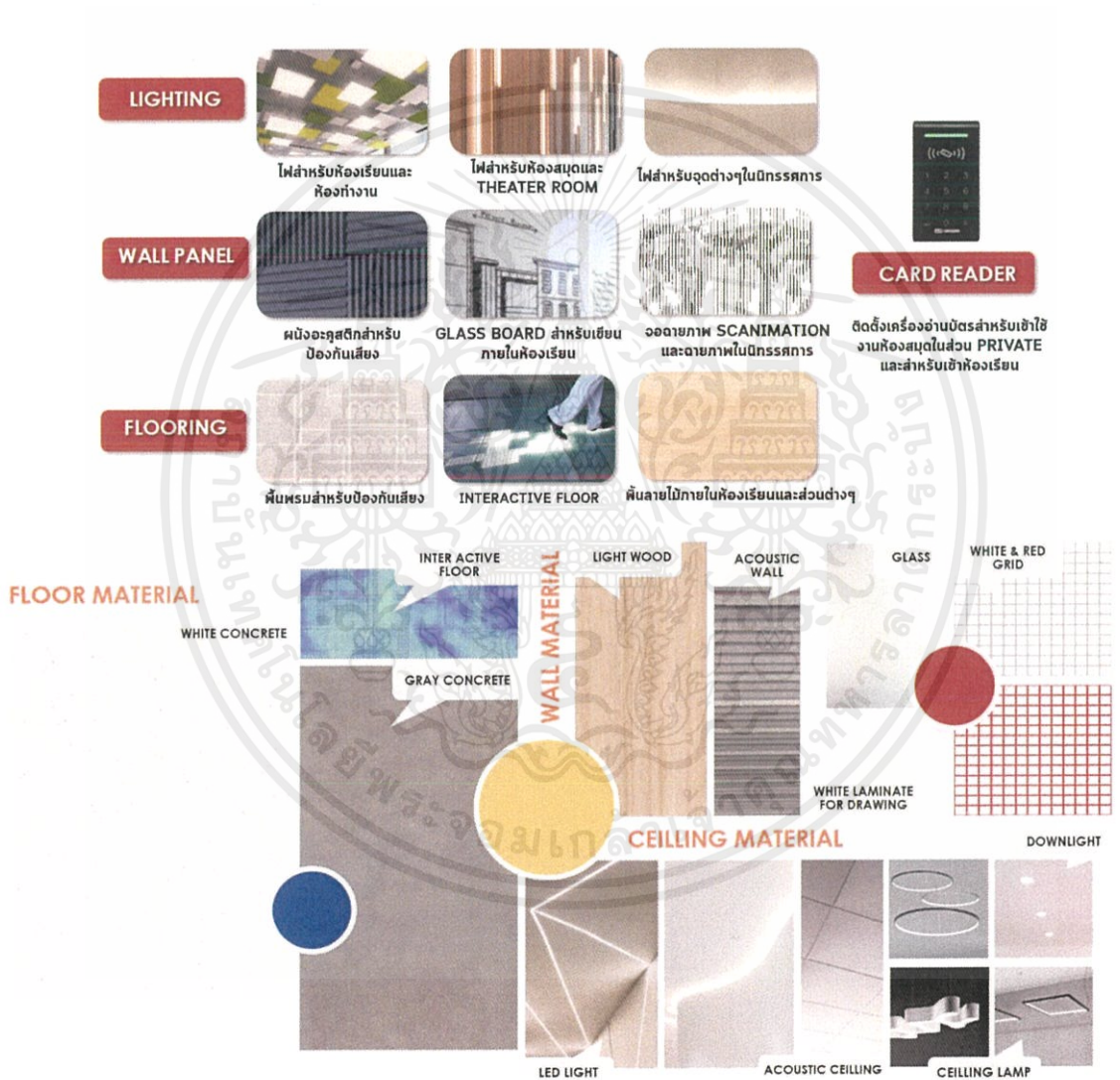
ภาพที่ 5.2 แสดงแนวทางการออกแบบภายในอาคาร

ที่มา: <https://google.com>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.2 วัสดุ

พื้นที่ภายในมีการใช้วัสดุที่หลากหลาย เช่น ไม้ กระเบื้องต่างๆ มีการใช้ไฟที่สว่างเหมาะสมกับการเรียน และอ่านหนังสือ มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในบางพื้นที่ เช่น ผนัง LED สำหรับการจัดแสดง SCANIMATION และการถ่ายภาพในนิทรรศการ พื้น LED FLOOR เพื่อให้เกิด INTERACTION ต่างๆกับผู้คนในโครงการ ใช้ผนังและพื้นพรมในการออกแบบพื้นที่ๆเน้นการป้องกันเสียง นอกจากนี้ยังมีการใช้สีที่เน้นความสดใส กระตุ้นให้เกิดจินตนาการแก่ผู้ใช้งาน



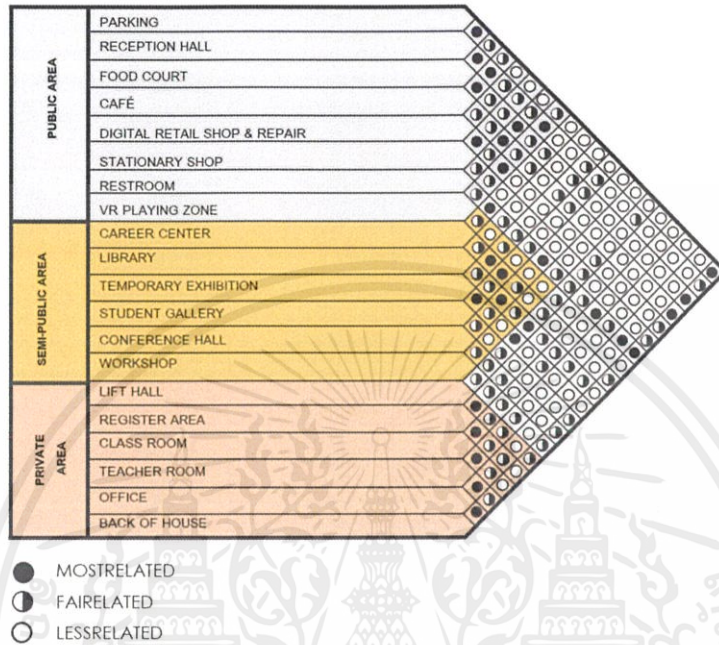
ภาพที่ 5.3 แสดงวัสดุในการออกแบบภายในอาคาร

ที่มา: <https://google.com>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

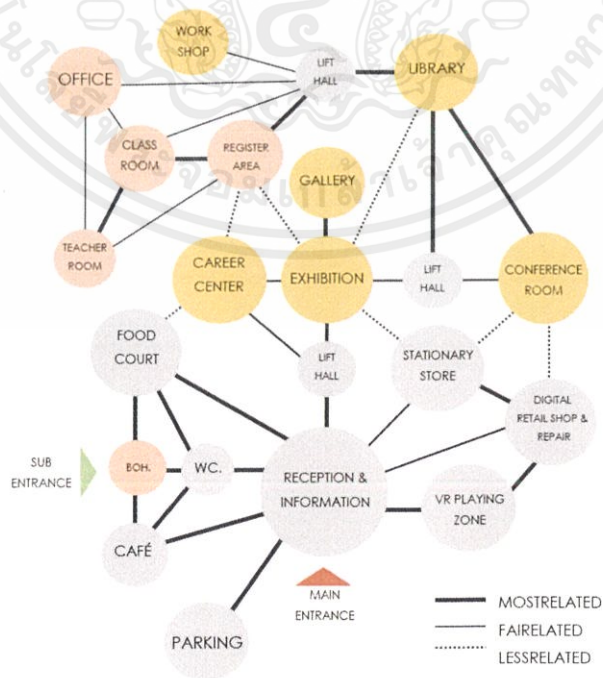
5.2 การวิเคราะห์

5.2.1 การวิเคราะห์ที่ค่าความสัมพันธ์พื้นที่ (RELATION MATRIX)



แผนภูมิที่ 5.1 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ (RELATION MATRIX)

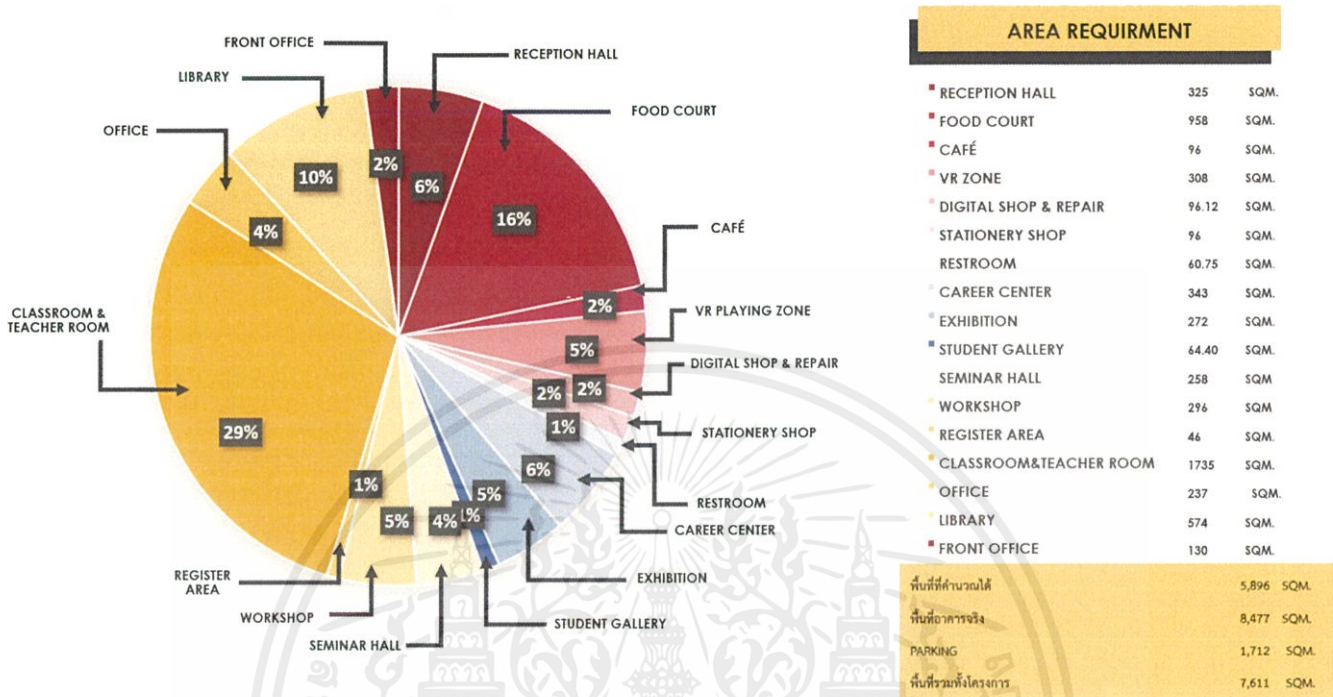
5.2.2 การวิเคราะห์ที่ความสัมพันธ์พื้นที่ (BUBBLE DIAGRAM)



แผนภูมิที่ 5.2 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ (BUBBLE DIAGRAM)

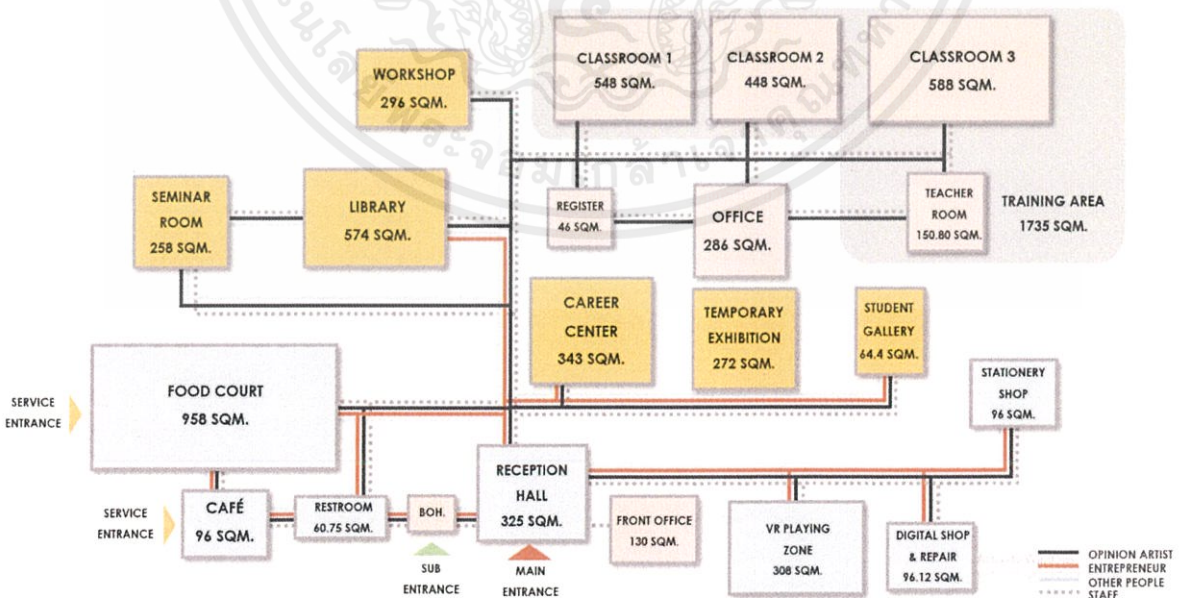
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.3 การวิเคราะห์ขนาดพื้นที่ (PIE CHART)



แผนภูมิที่ 5.3 แสดงการวิเคราะห์ขนาดพื้นที่ (PIE CHART)

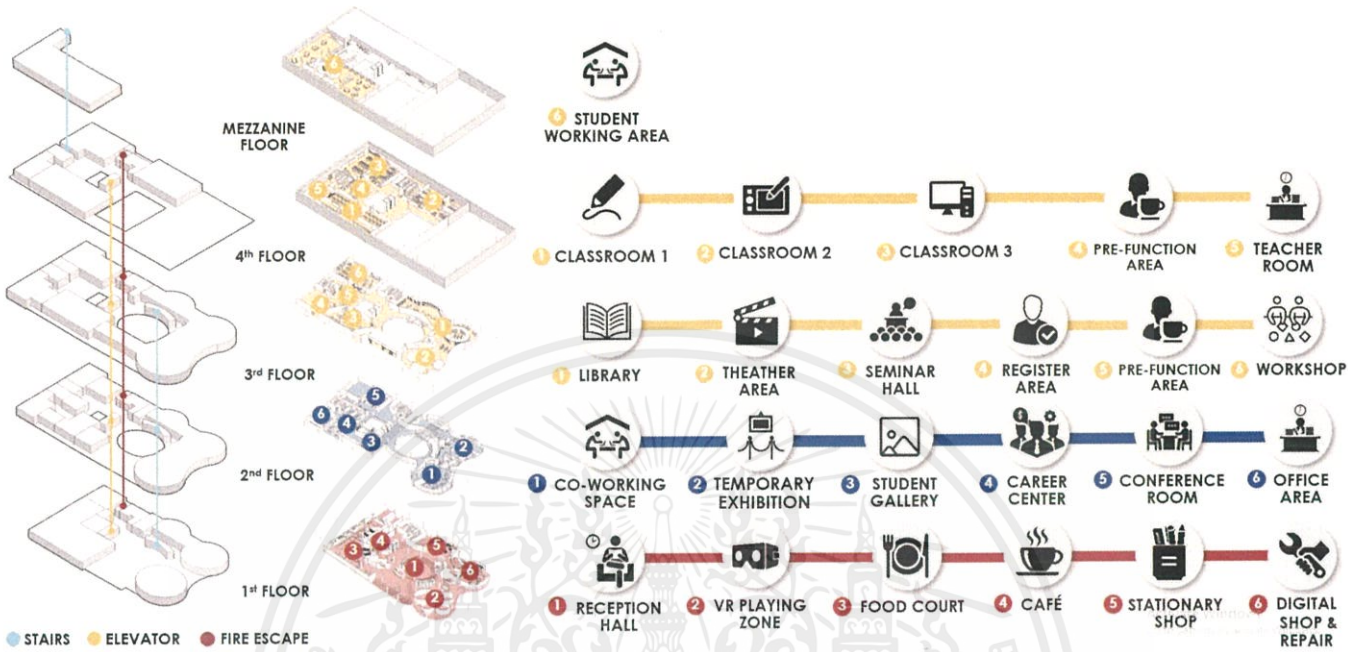
5.2.4 การวิเคราะห์ความสำคัญของขนาดพื้นที่ (FUNCTIONAL DIAGRAM)



แผนภูมิที่ 5.4 แสดงการวิเคราะห์ความสำคัญของขนาดพื้นที่ (FUNCTIONAL DIAGRAM)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.5 การแบ่งเขตพื้นที่ (ZONING)

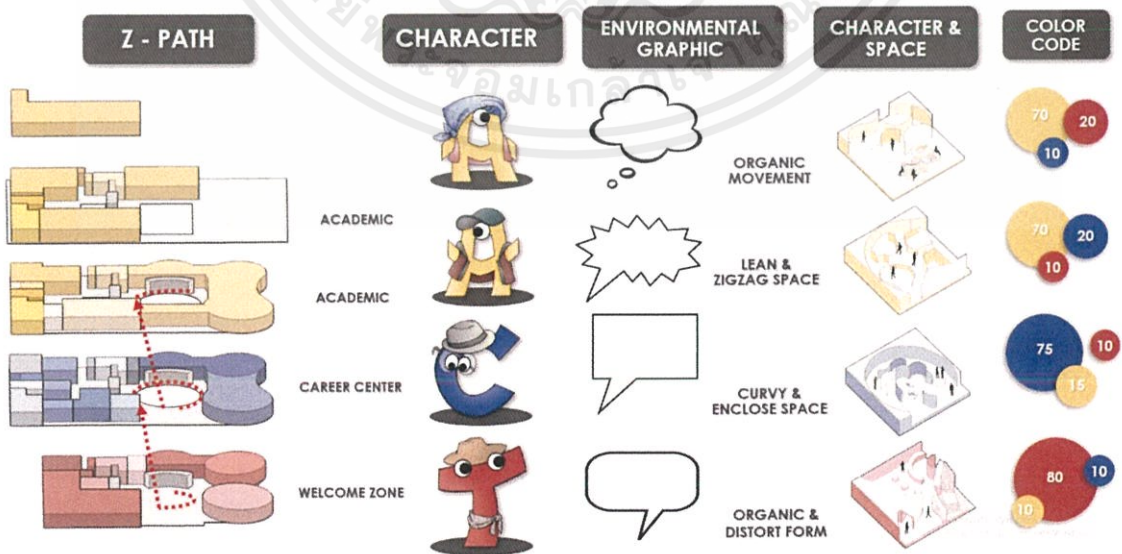


ภาพที่ 5.4 แสดงการแบ่งเขตพื้นที่ (ZONING)

5.3 แนวคิดในการออกแบบ

5.3.1 แนวคิดในการออกแบบ

แนวคิดในการออกแบบคือ “TRAVEL THROUGH A COMIC WORLD” ซึ่งเป็นการนำเอาส่วนประกอบต่างๆของการ์ตูนมาใช้ในการออกแบบโครงการ



ภาพที่ 5.5 แสดงแนวคิดในการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.2 ที่มาของการออกแบบ

ในหนังสือการ์ตูน 1 เล่ม จะถูกประกอบไปด้วยส่วนต่างๆมากมาย ซึ่งในโครงการได้นำเอาองค์ประกอบสำคัญใช้ดังนี้

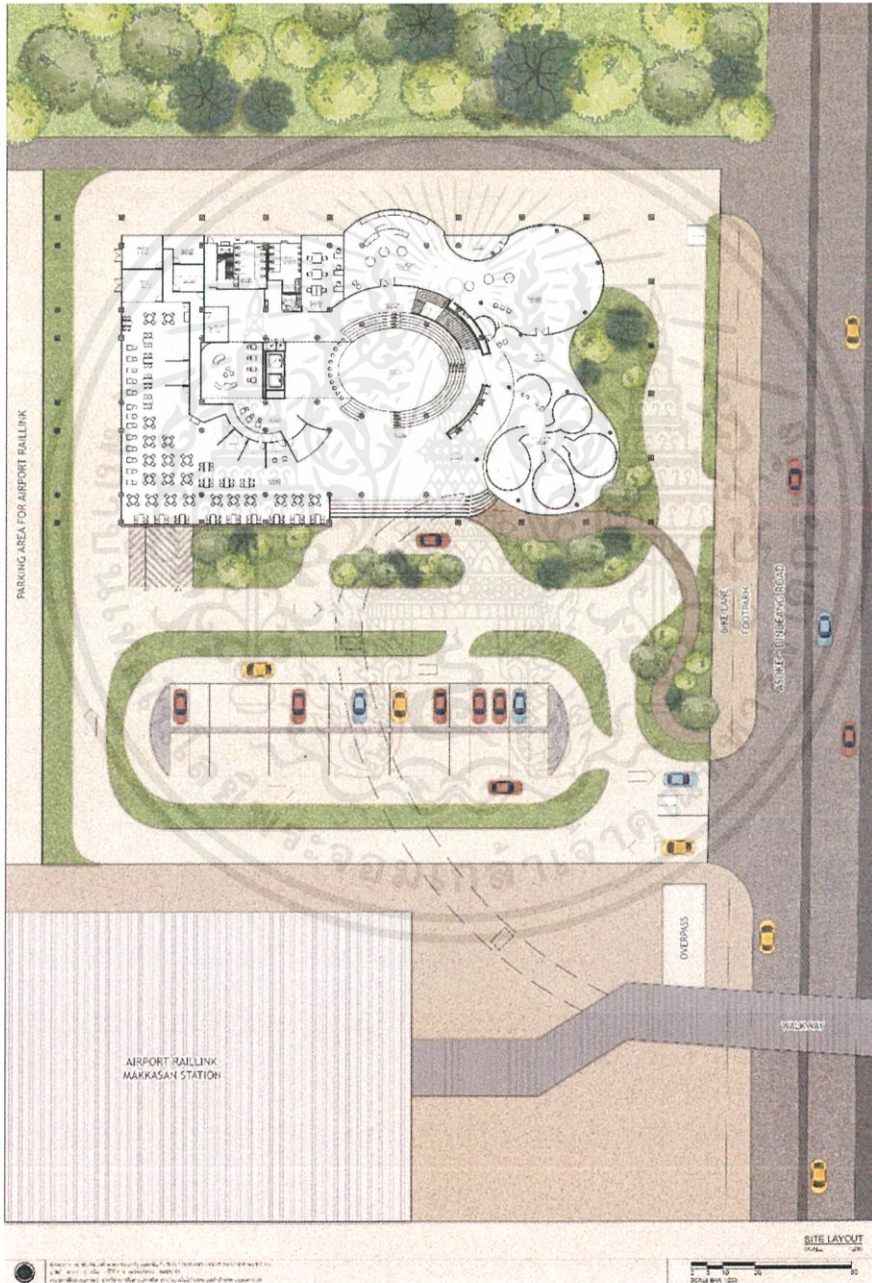
1. ตัวละคร (Character) : นำมาใช้ในการสร้างภาพลักษณ์ให้แต่ละชั้นภายในอาคาร เช่น ชั้นที่ 1 เน้นความเป็นมิตร เข้าถึงได้ง่ายและมีความสุขสนุกสนาน รวมถึงนำไปใช้ในการออกแบบพื้นที่ให้เกิด Form และ Space ต่างๆที่เหมาะสมกับพื้นที่
2. กรอบคำพูดในรูปแบบต่างๆ (Balloon) : นำมาใช้สร้าง ENVIRONMENTAL GRAPHIC ให้กับแต่ละชั้นในอาคาร ให้เกิดความหลากหลายตามพฤติกรรมการใช้งานของแต่ละพื้นที่
3. ลักษณะการอ่านการ์ตูน แบบ Z – Path : วิธีการอ่านการ์ตูนแบบเรียงช่องจากทางซ้ายไปขวาและจากบนลงล่างให้เกิดเส้นซิกแซก แบบตัวอักษร Z นำมาใช้ในการสร้าง Circulation หลักให้กับโครงการ



บทที่ 6

ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน

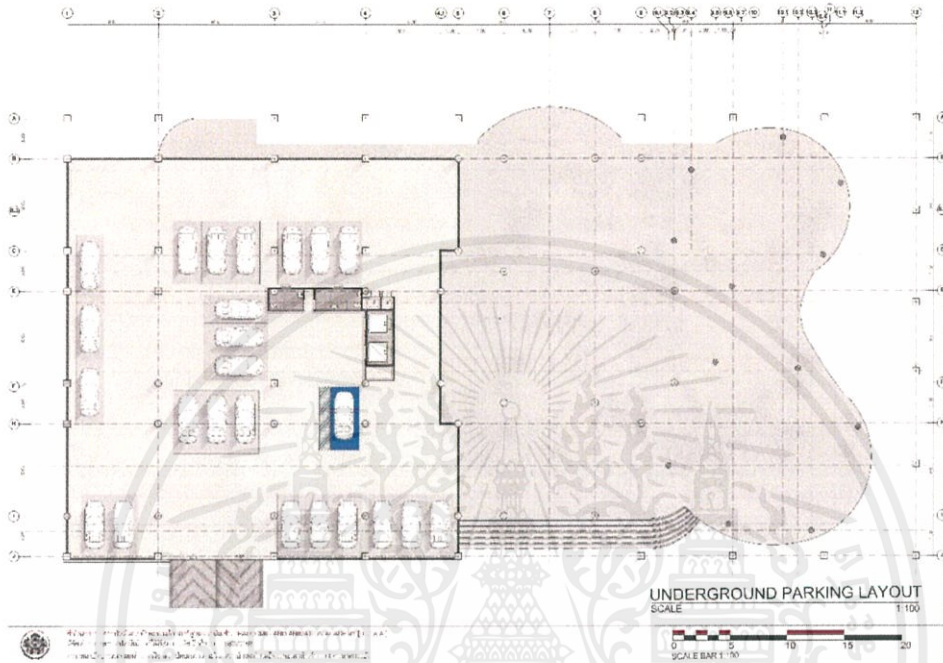
6.1 ผังบริเวณของโครงการ



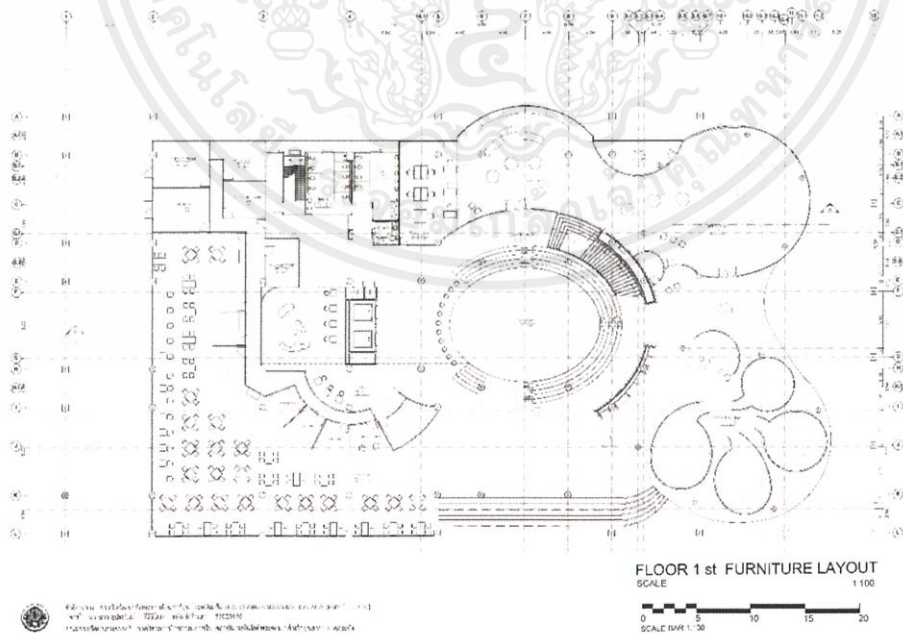
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.1 แสดงภาพผังบริเวณของอาคาร

6.2 ผังเฟอร์นิเจอร์ (Furniture Layout)

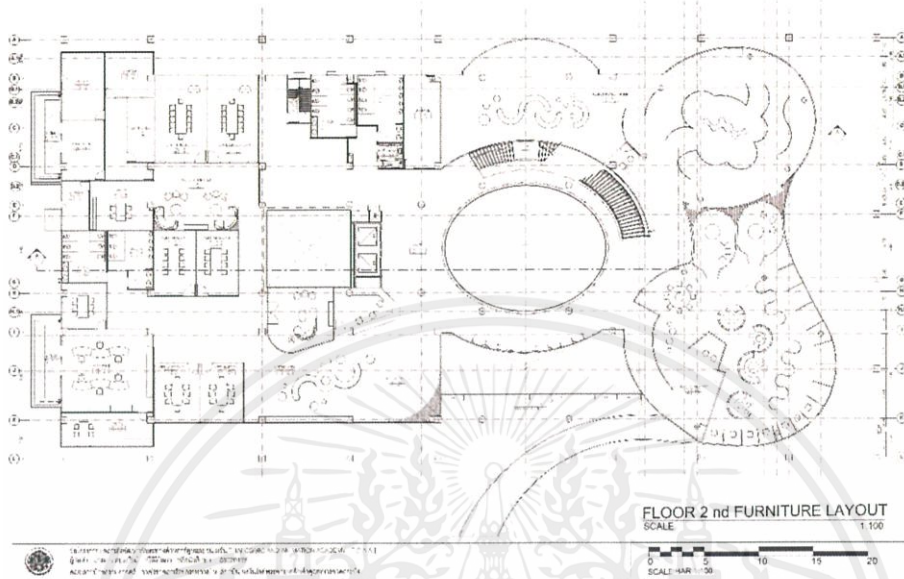


ภาพที่ 6.2 แสดงภาพผังลานจอดรถใต้ดิน

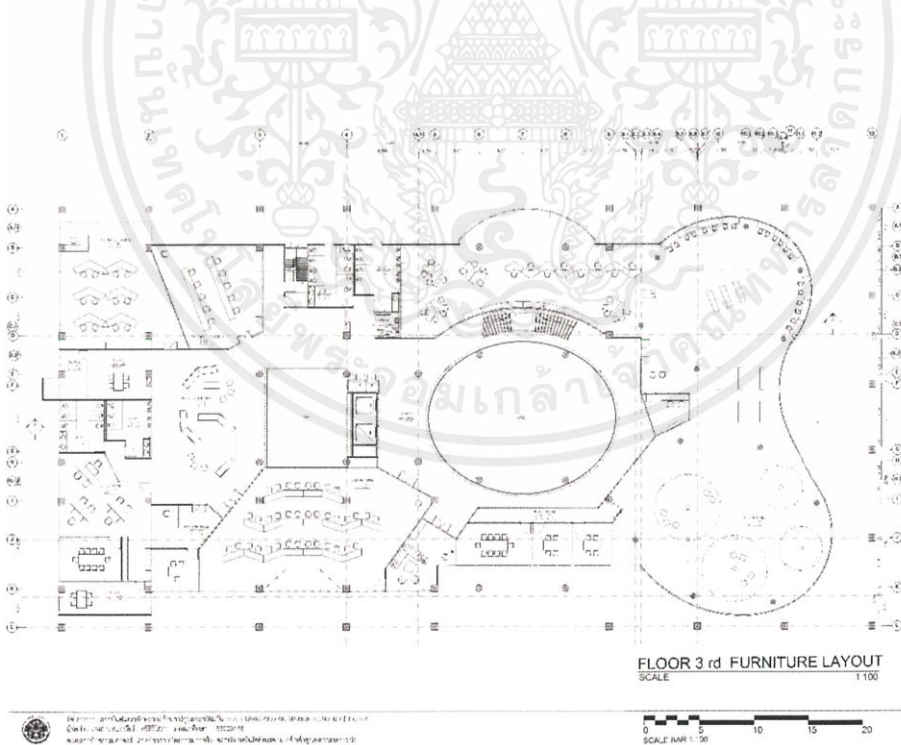


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.3 แสดงภาพผังเฟอร์นิเจอร์ชั้นที่ 1

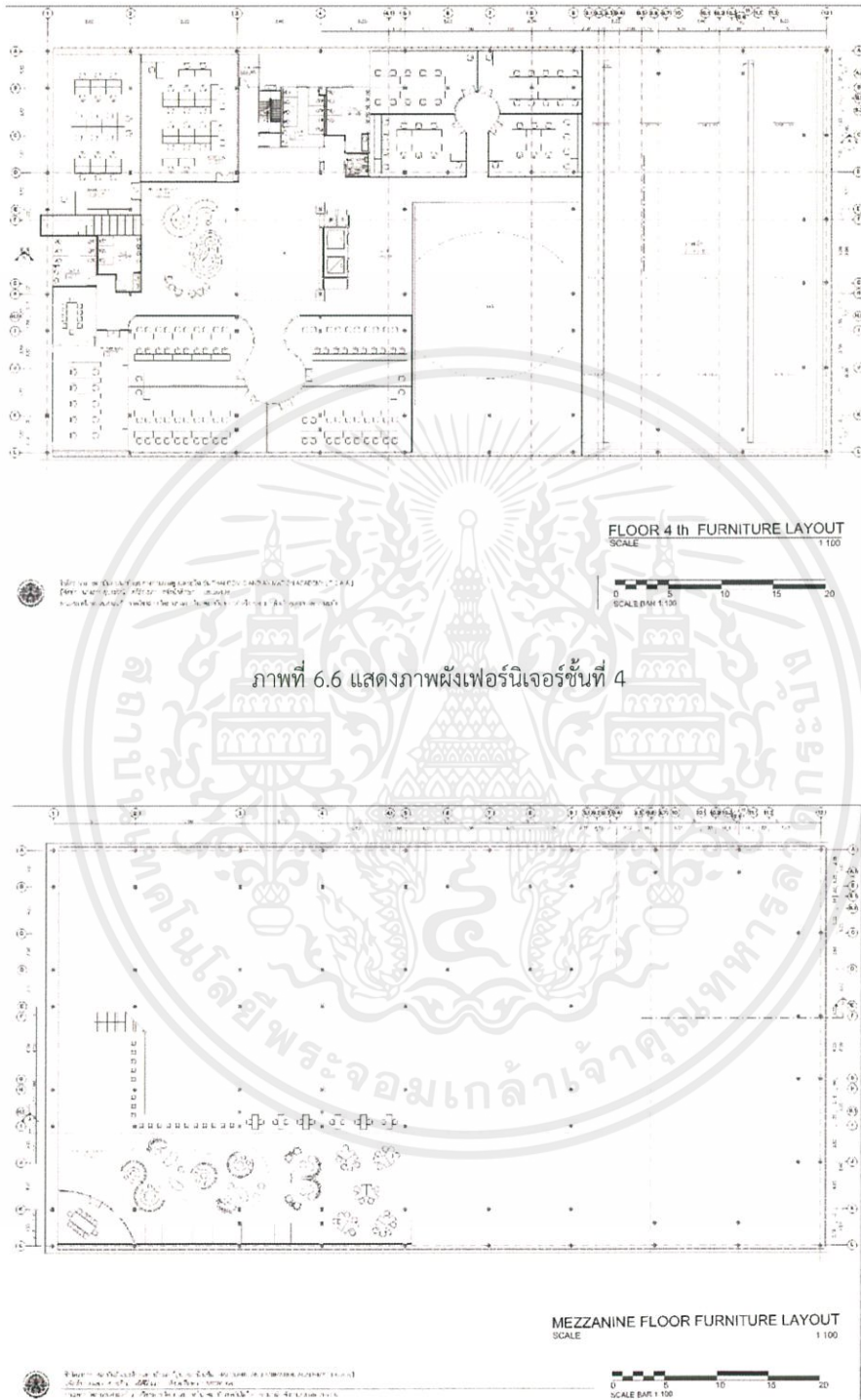


ภาพที่ 6.4 แสดงภาพผังเฟอร์นิเจอร์ชั้นที่ 2



ภาพที่ 6.5 แสดงภาพผังเฟอร์นิเจอร์ชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

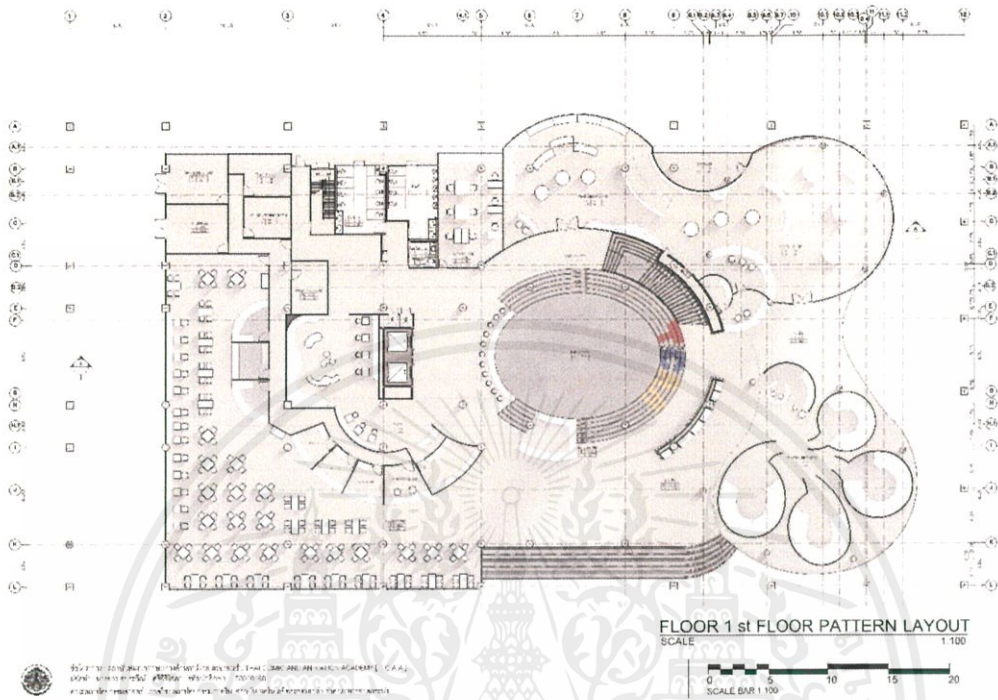


ภาพที่ 6.6 แสดงภาพผังเฟอร์นิเจอร์ชั้นที่ 4

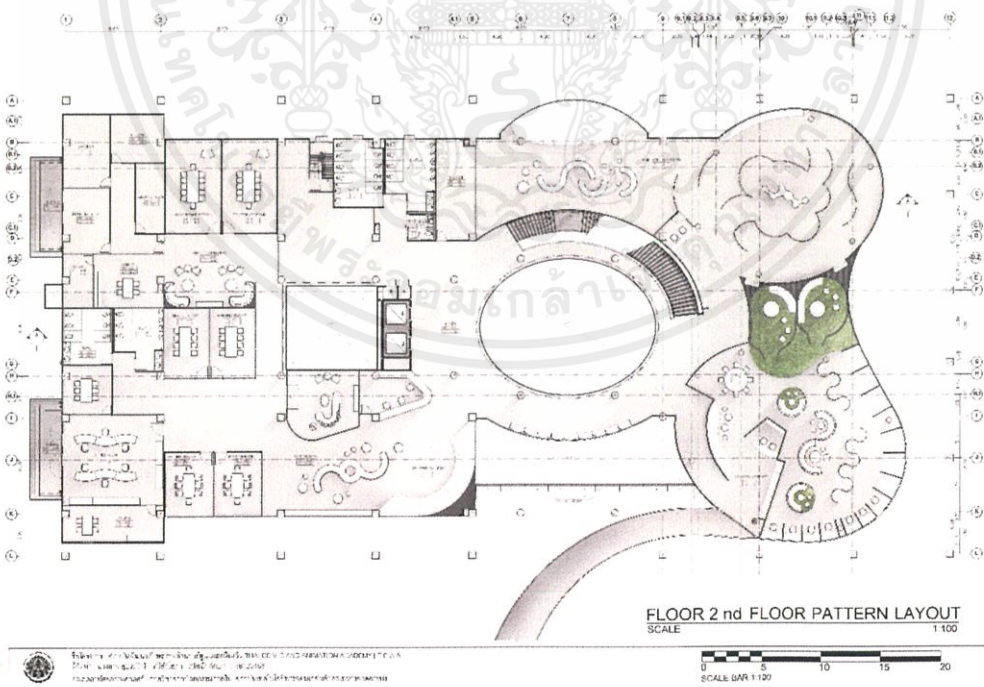
ภาพที่ 6.7 แสดงภาพผังเฟอร์นิเจอร์ชั้นลอย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3 ผังพื้น (Floor Pattern Layout)

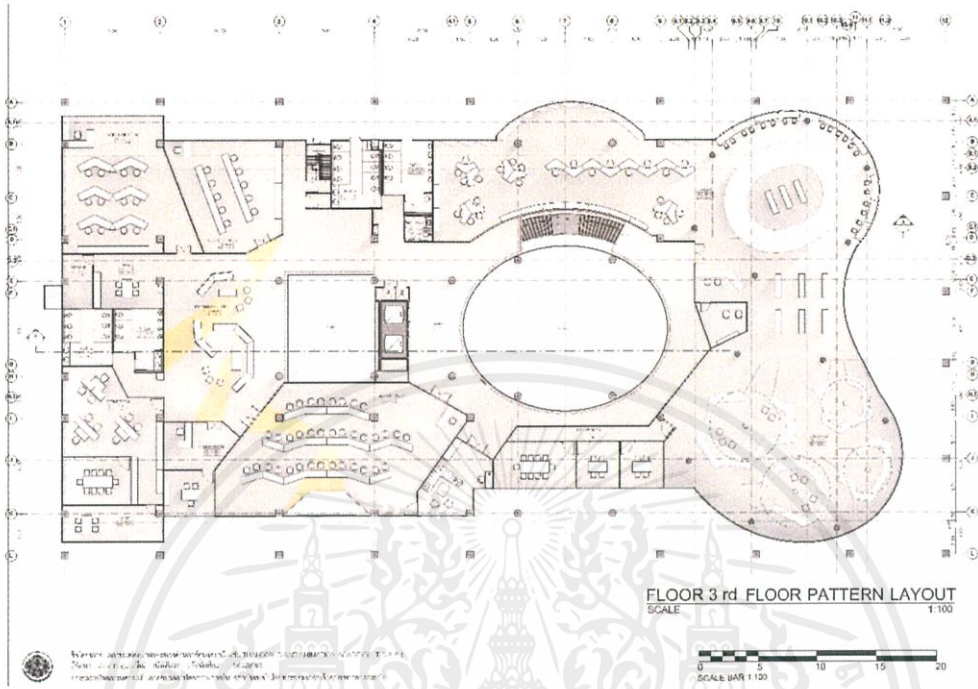


ภาพที่ 6.8 แสดงภาพผังพื้นชั้นที่ 1

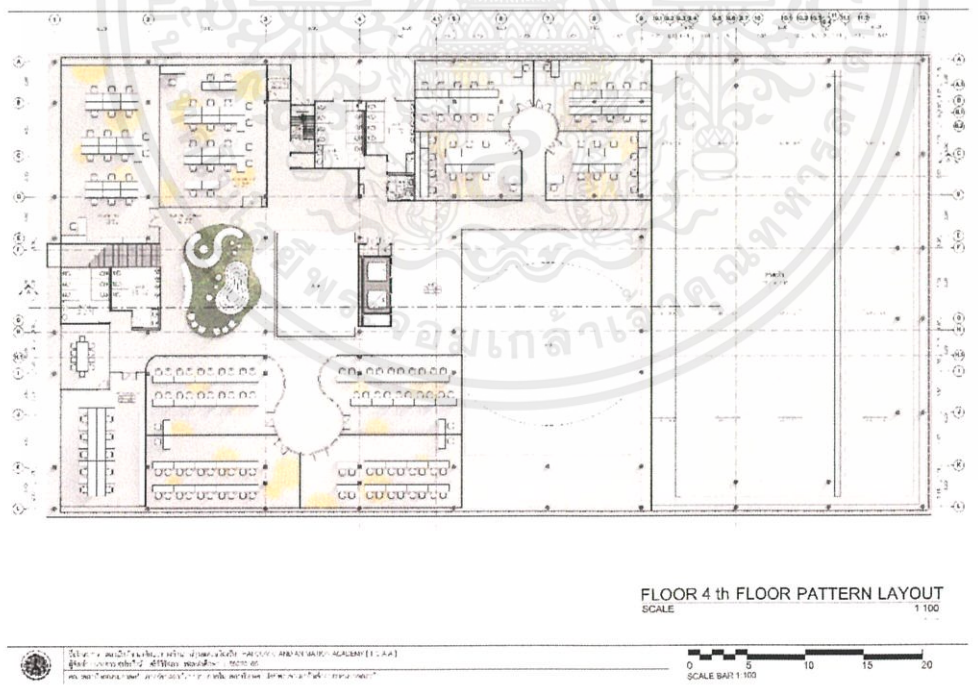


ภาพที่ 6.9 แสดงภาพผังพื้นชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

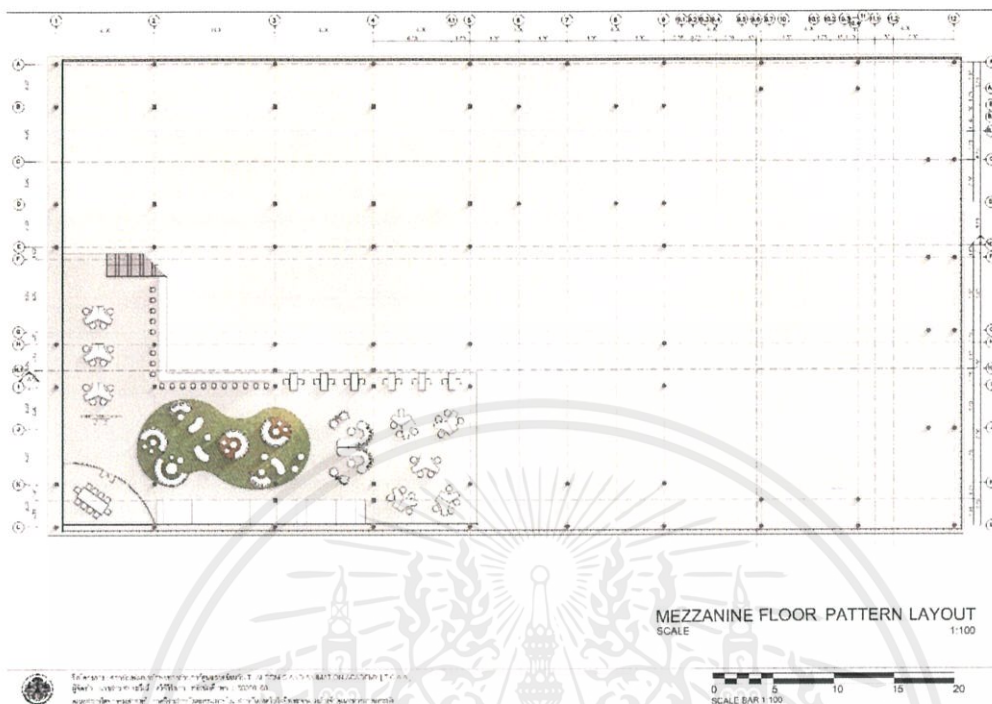


ภาพที่ 6.10 แสดงภาพผังพื้นที่ชั้นที่ 3



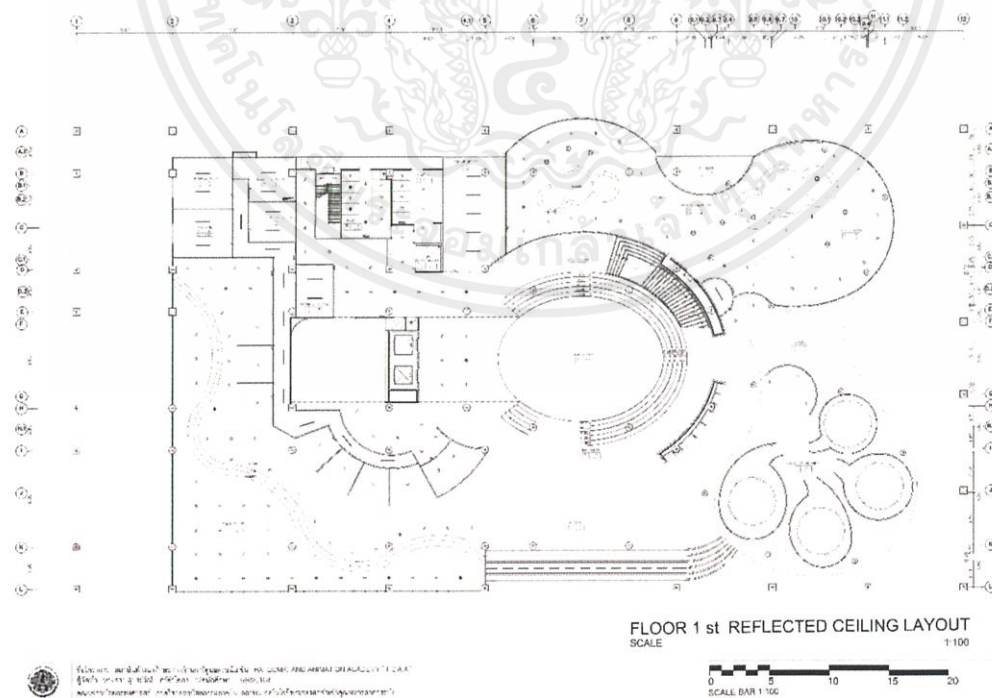
ภาพที่ 6.11 แสดงภาพผังพื้นที่ชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



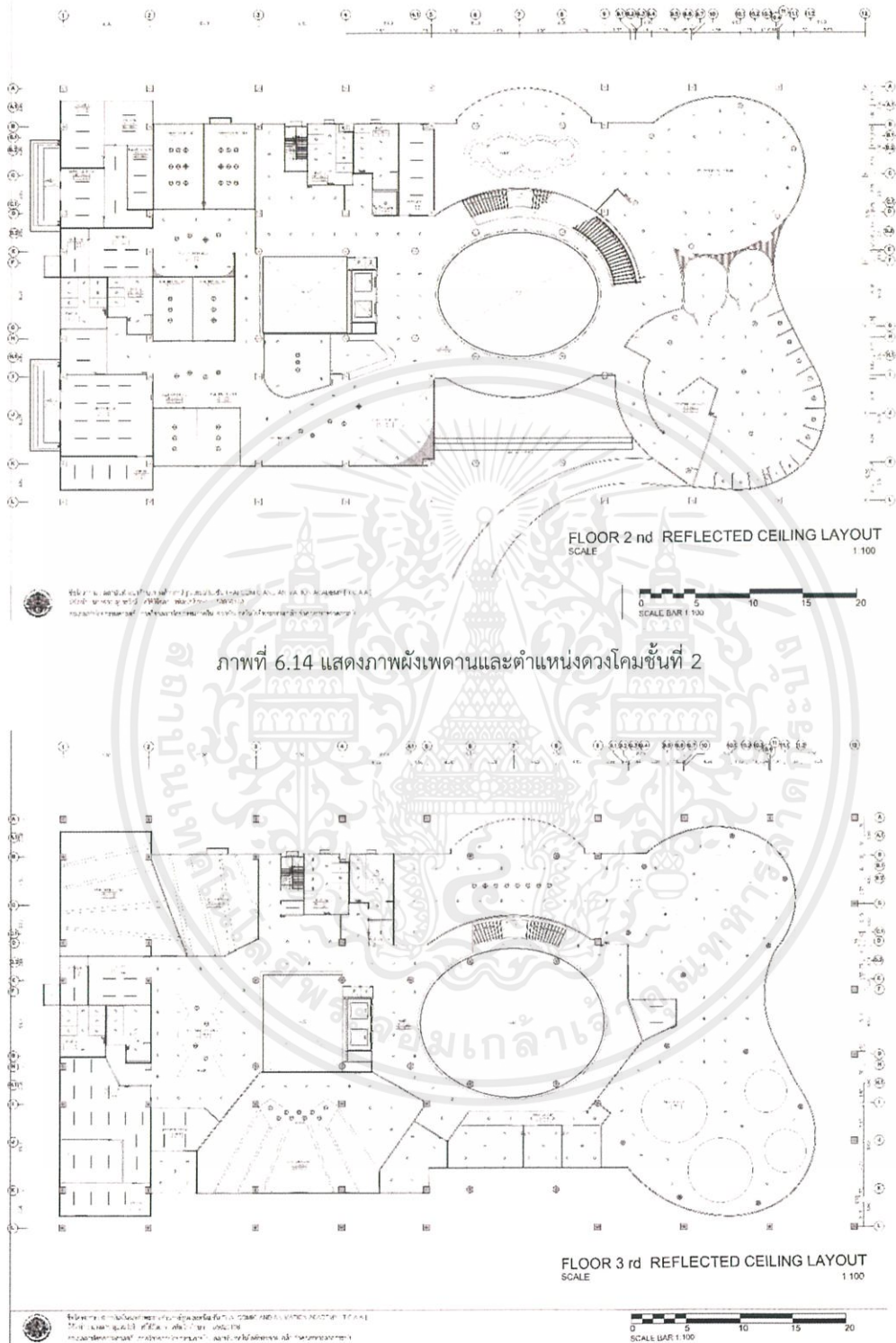
ภาพที่ 6.12 แสดงภาพผังพื้นชั้นลอย

6.4 ผังเพดานและตำแหน่งของดวงโคม (Reflected Ceiling Layout)



ภาพที่ 6.13 แสดงภาพผังเพดานและตำแหน่งดวงโคมชั้นที่ 1

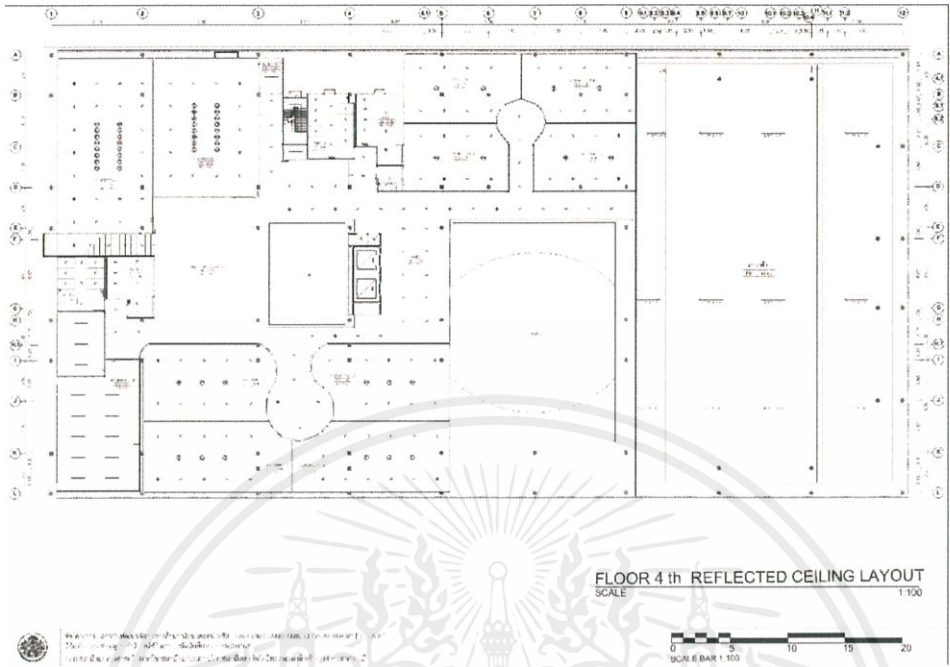
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



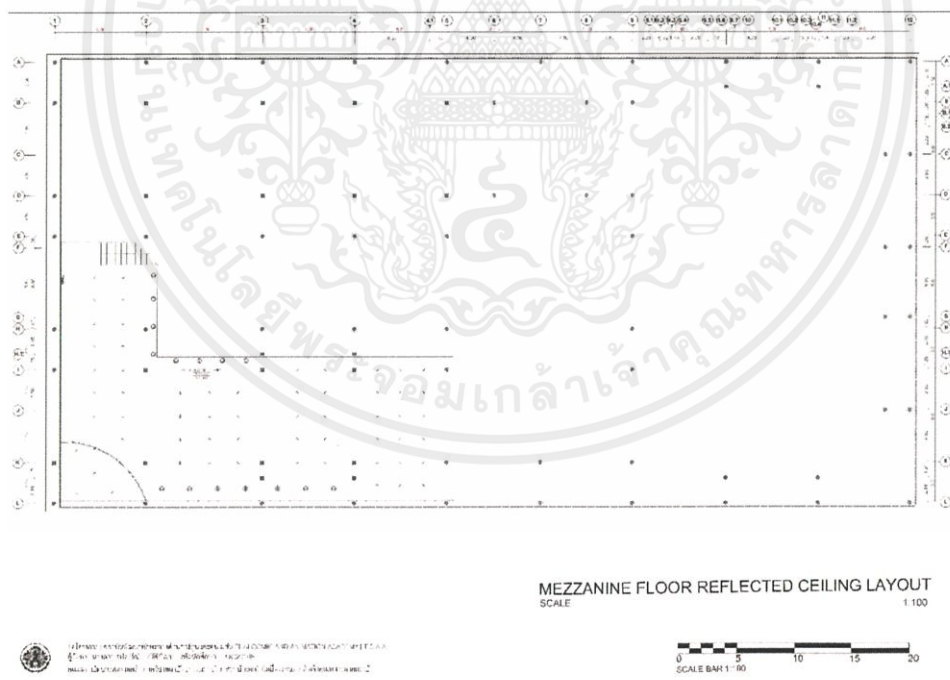
ภาพที่ 6.14 แสดงภาพผังเพดานและตำแหน่งดวงโคมชั้นที่ 2

ภาพที่ 6.15 แสดงภาพผังเพดานและตำแหน่งดวงโคมชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



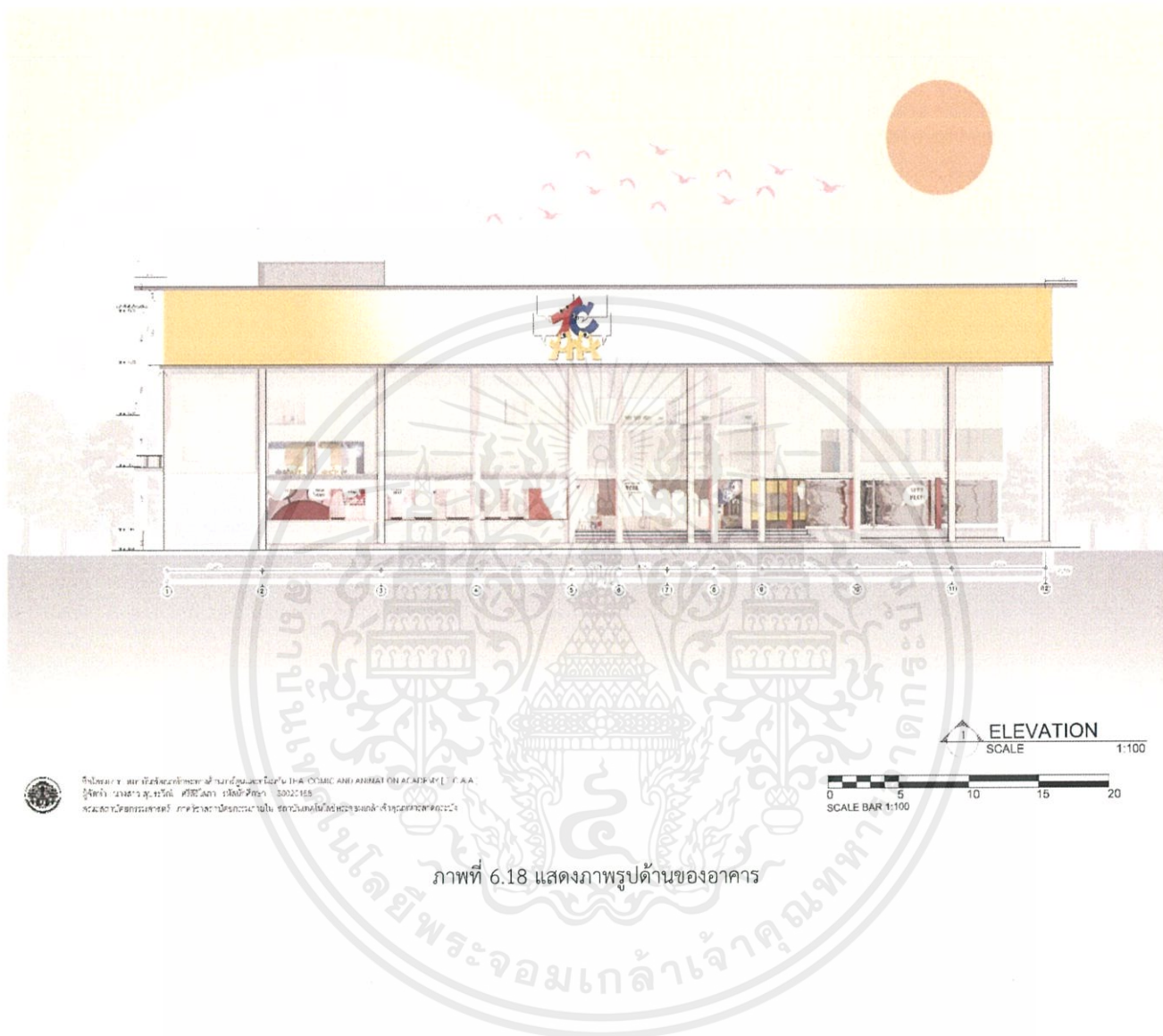
ภาพที่ 6.16 แสดงภาพผังเพดานและตำแหน่งดวงโคมชั้นที่ 4



ภาพที่ 6.17 แสดงภาพผังเพดานและตำแหน่งดวงโคมชั้นลอย

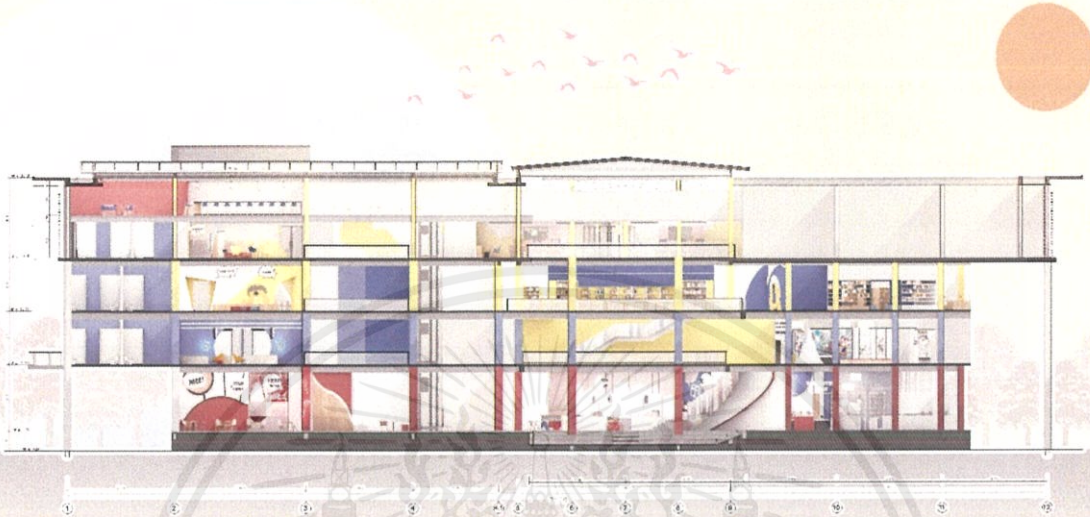
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.5 รูปด้านของอาคาร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.6 รูปตัดของอาคาร

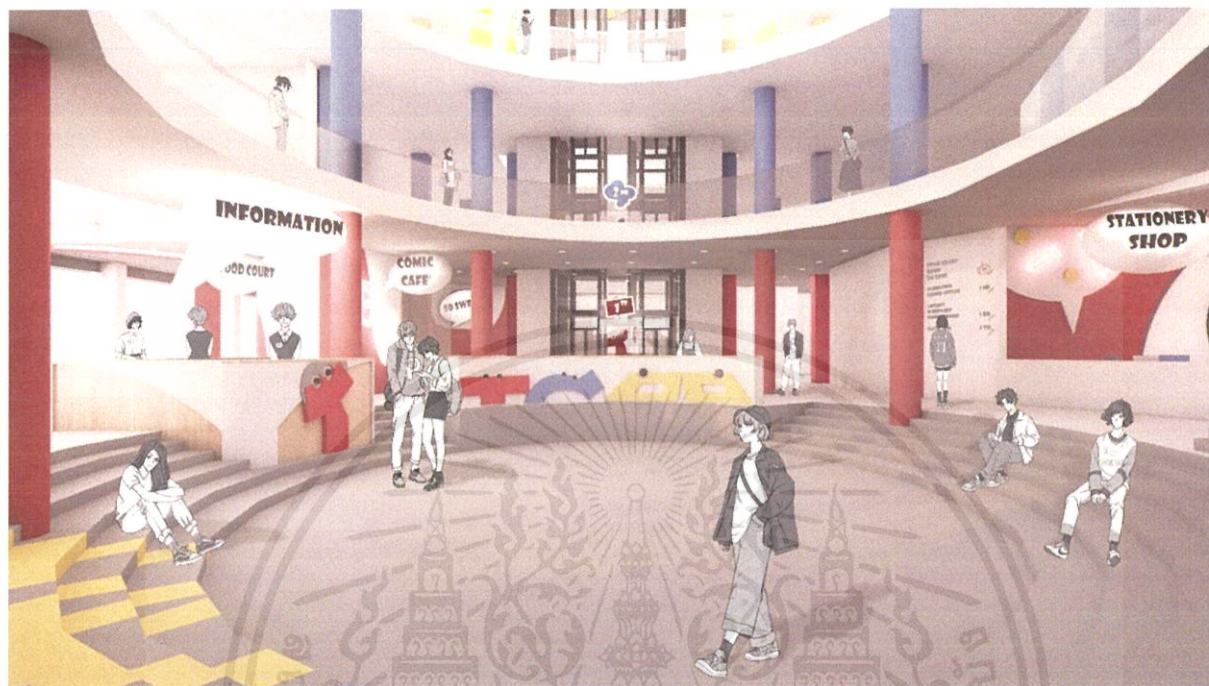


SECTION SCALE 1:100
SCALE BAR 1:100

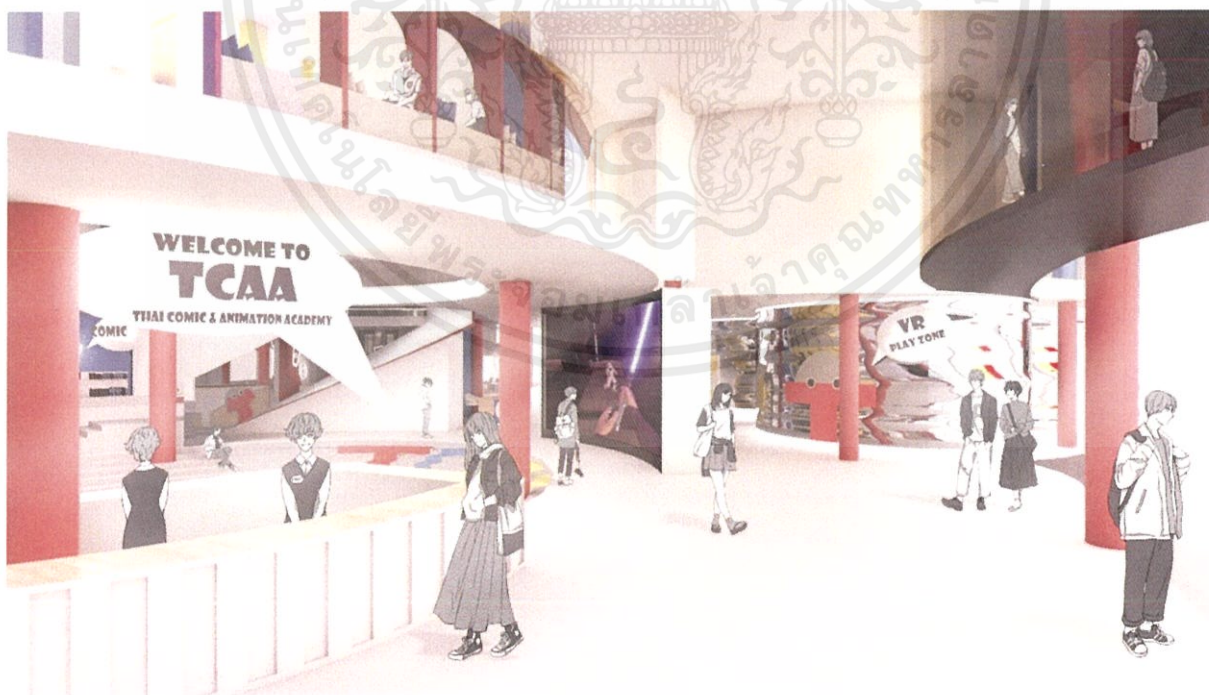
ภาพที่ 6.19 แสดงภาพรูปตัดของอาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.7 ภาพทัศนียภาพภายในของโครงการ



ภาพที่ 6.20 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Reception Hall



ภาพที่ 6.21 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Reception Hall

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.22 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Food Court



ภาพที่ 6.23 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Food Court

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.24 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Digital shop



ภาพที่ 6.25 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Stationary shop

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

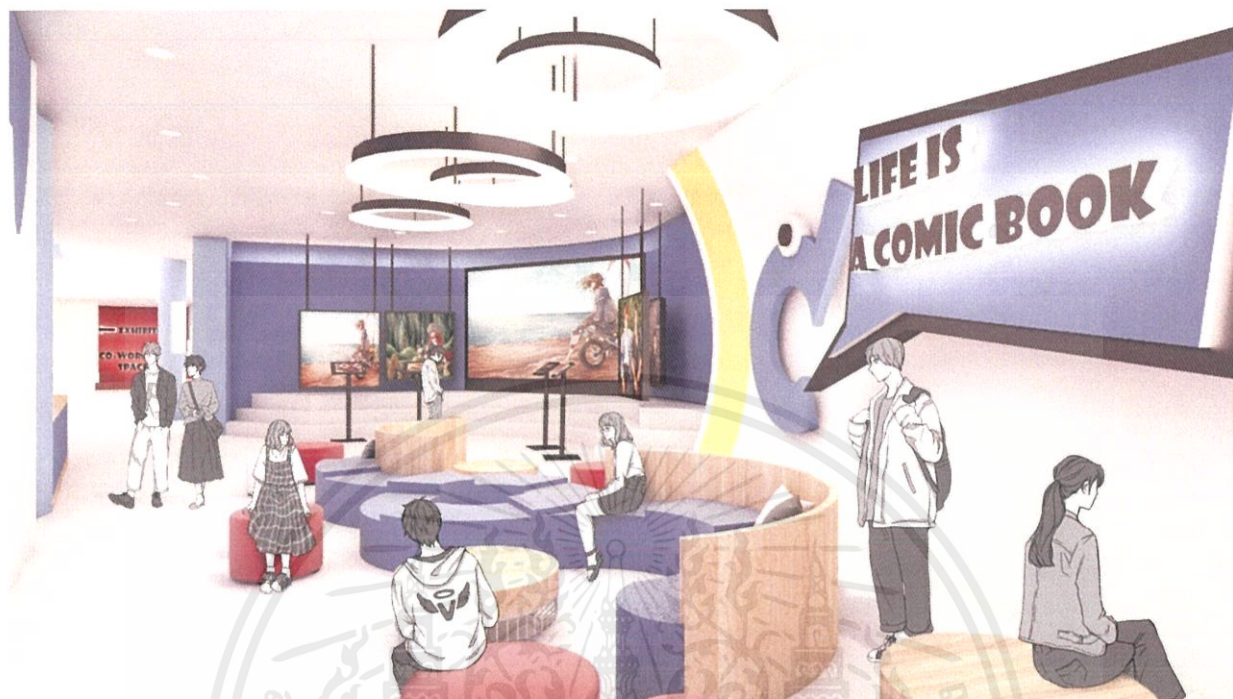


ภาพที่ 6.26 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Waiting area : Career center



ภาพที่ 6.27 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Meeting room : Career center

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

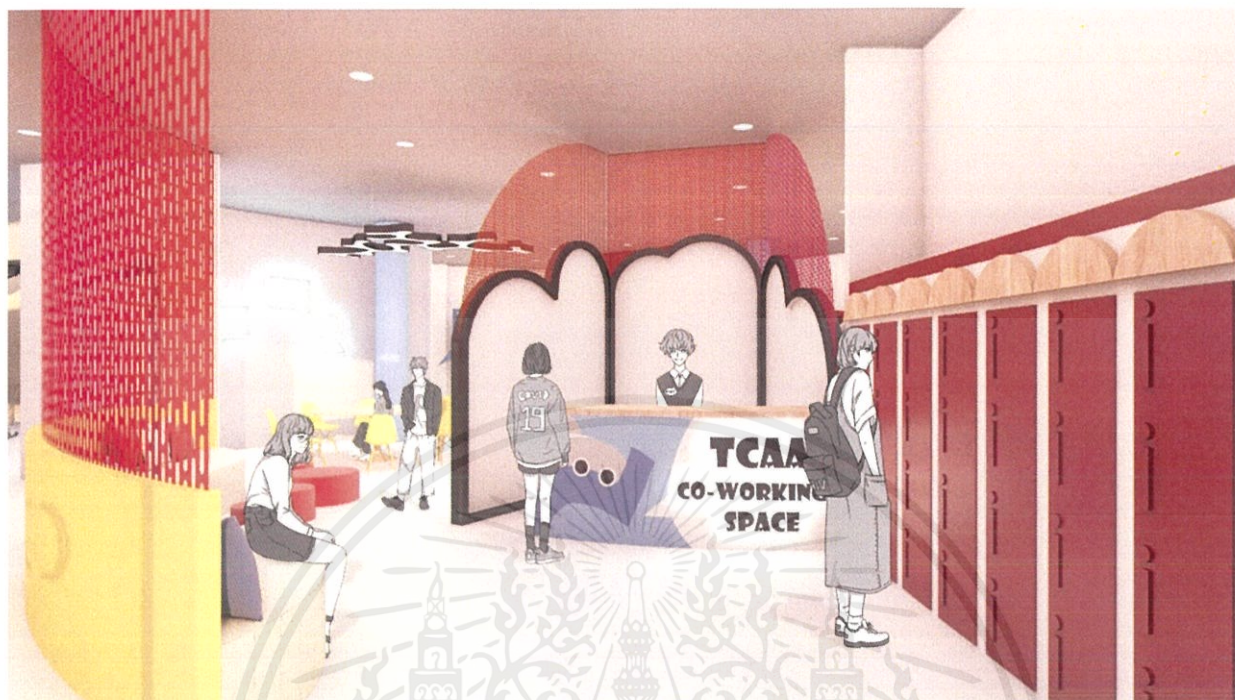


ภาพที่ 6.28 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Student gallery : Career center

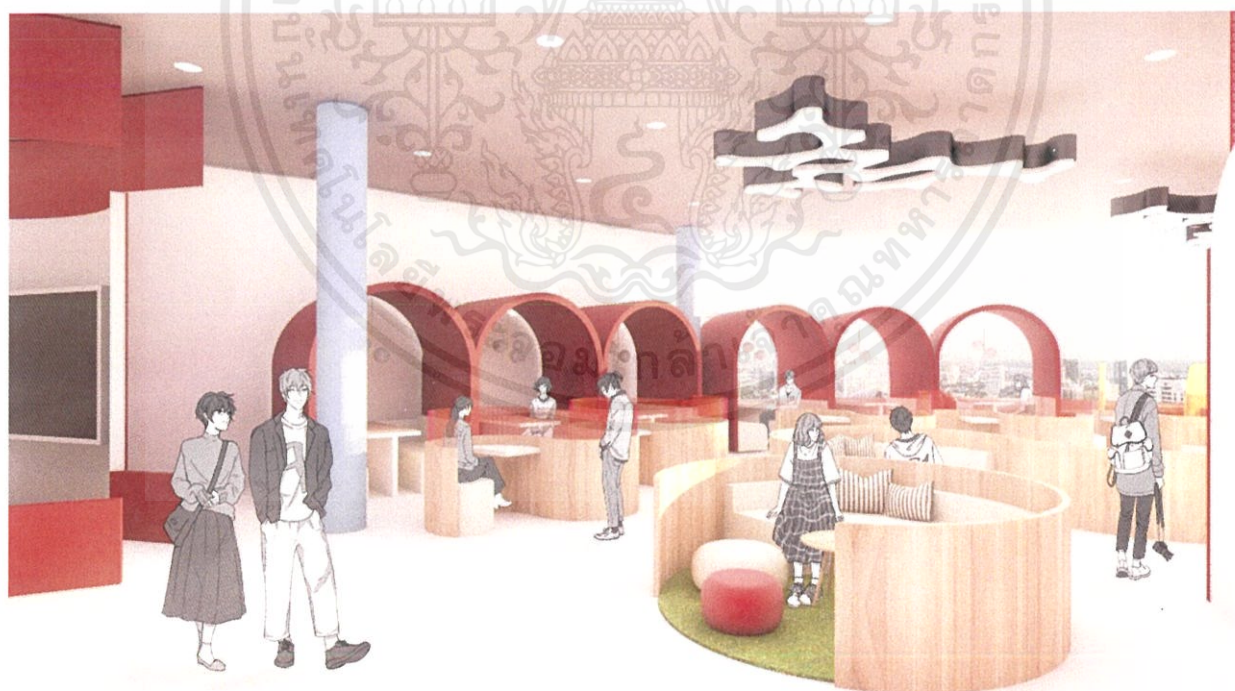


ภาพที่ 6.29 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Conference room & Pre-function area

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.30 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณทางเข้า Co-working space

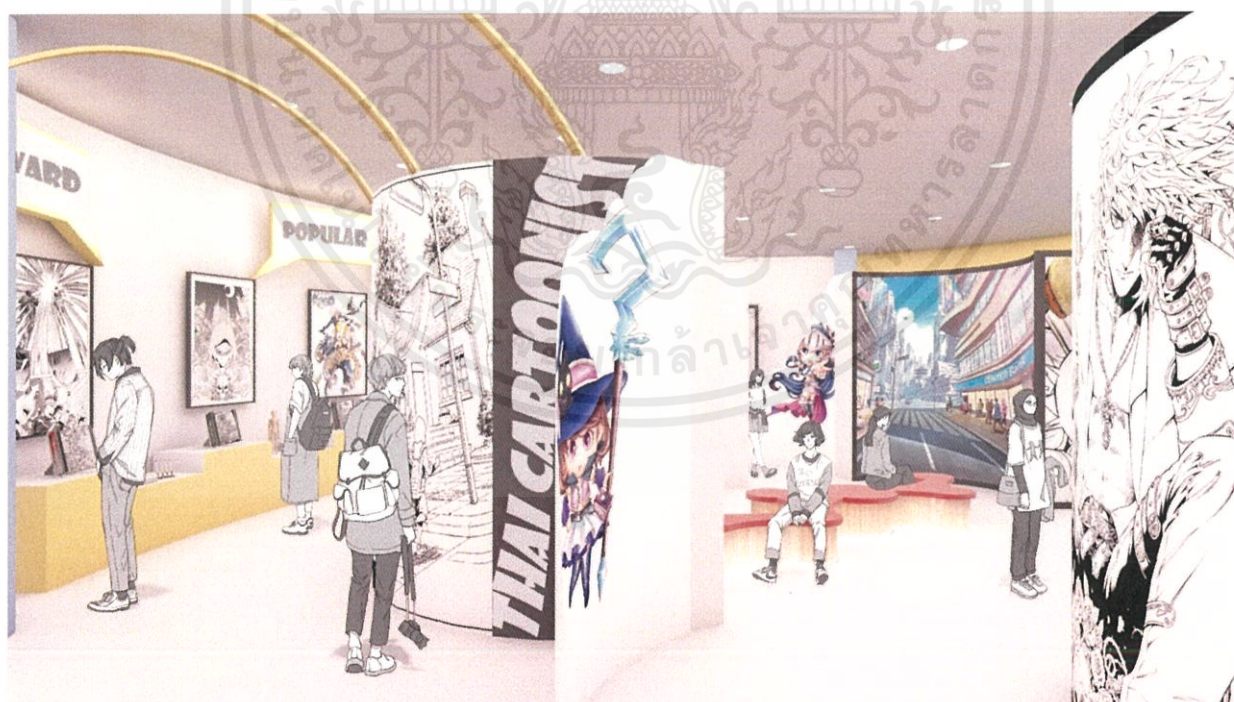


ภาพที่ 6.31 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Co-working space

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.32 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณทางเข้านิทรรศการชั่วคราว



ภาพที่ 6.33 แสดงภาพทัศนียภาพภายในนิทรรศการชั่วคราว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.34 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Pre-function ชั้นที่ 3



ภาพที่ 6.35 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Pre-function ชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.36 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณห้องสมุด

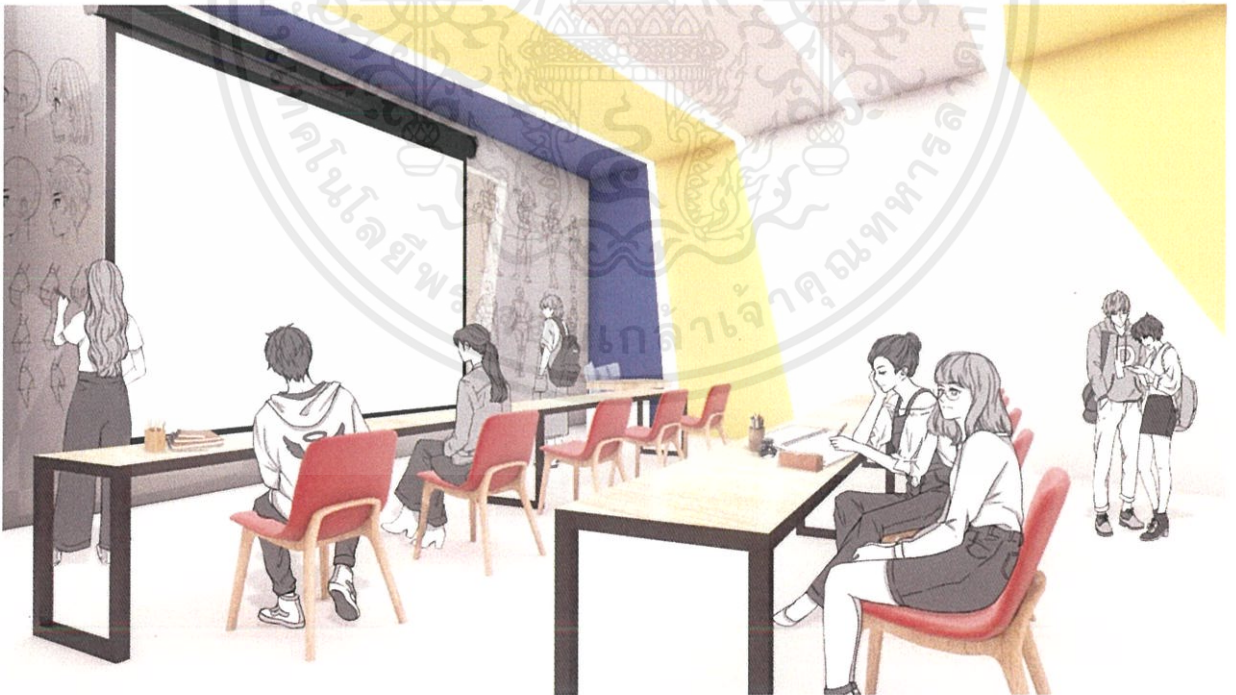


ภาพที่ 6.37 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Theater Area

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

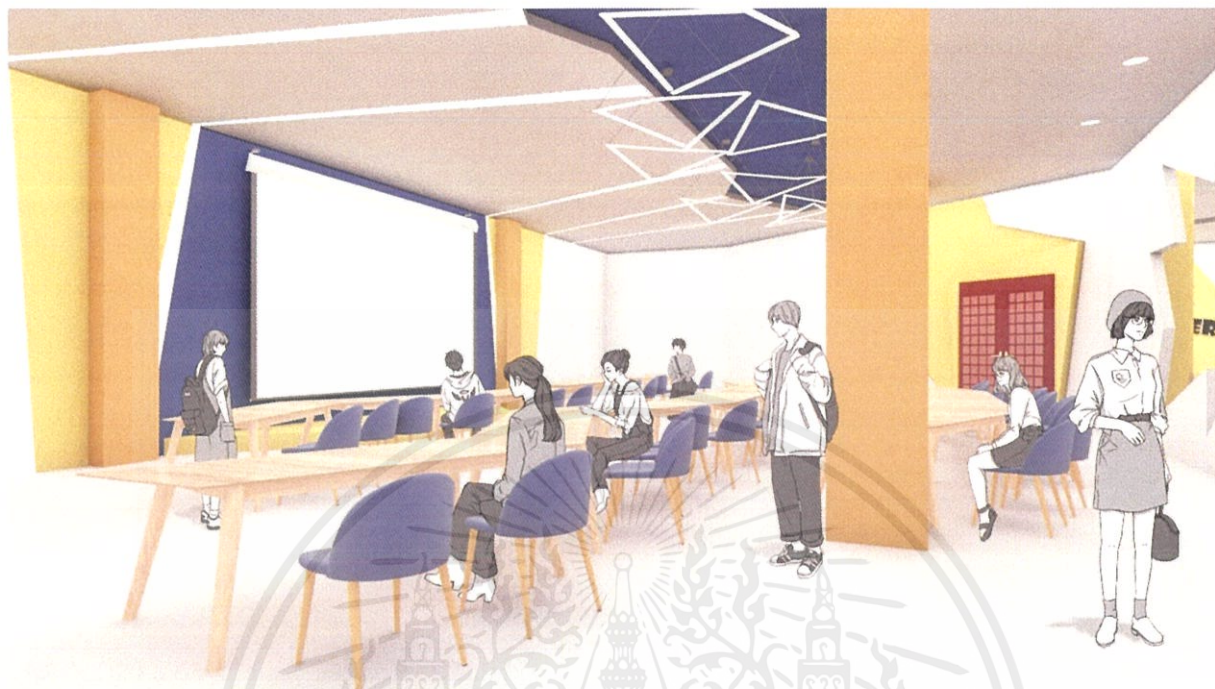


ภาพที่ 6.38 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณห้อง Workshop 1

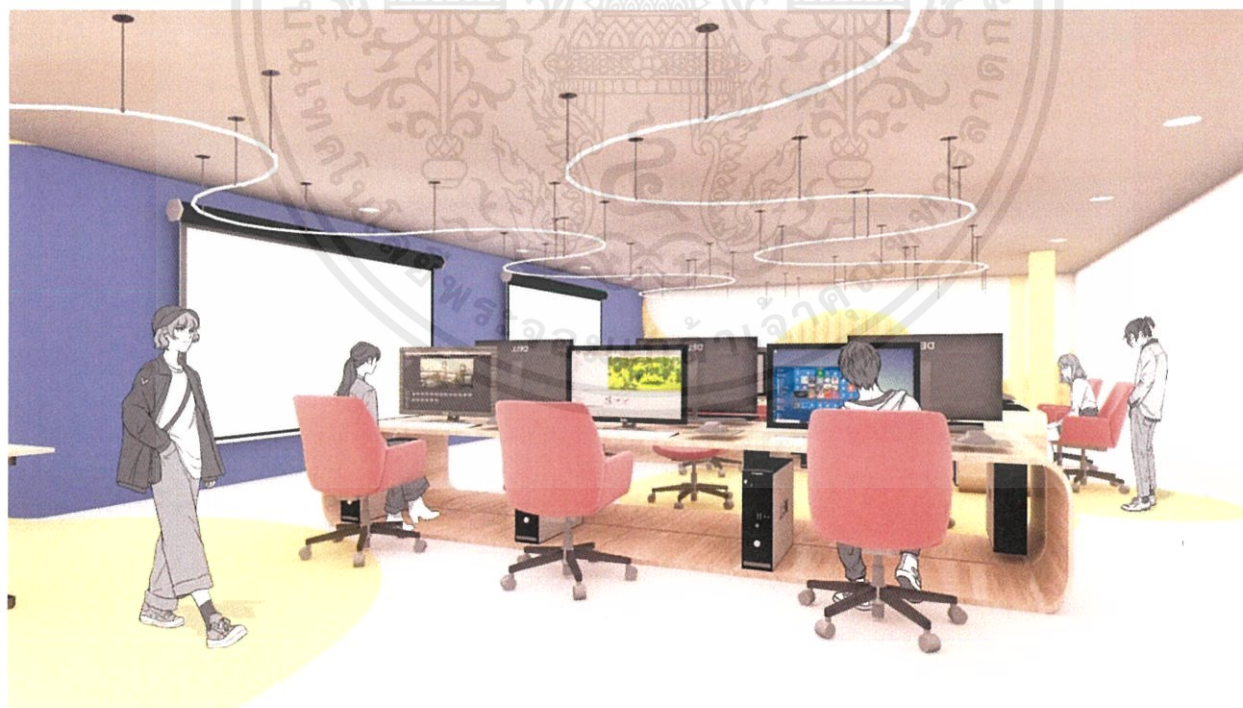


ภาพที่ 6.39 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณห้อง Workshop 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

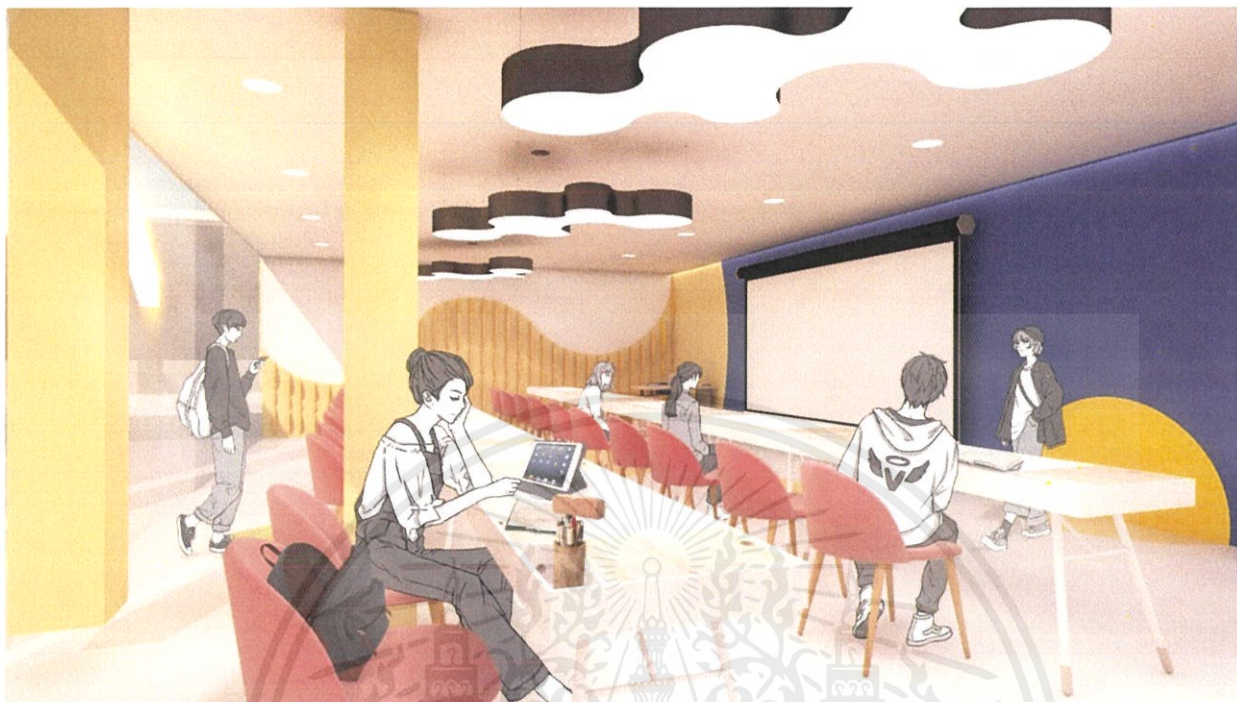


ภาพที่ 6.40 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณห้องสัมมนา



ภาพที่ 6.41 แสดงภาพทัศนียภาพภายในห้องเรียน Game design Course & Motion graphic

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

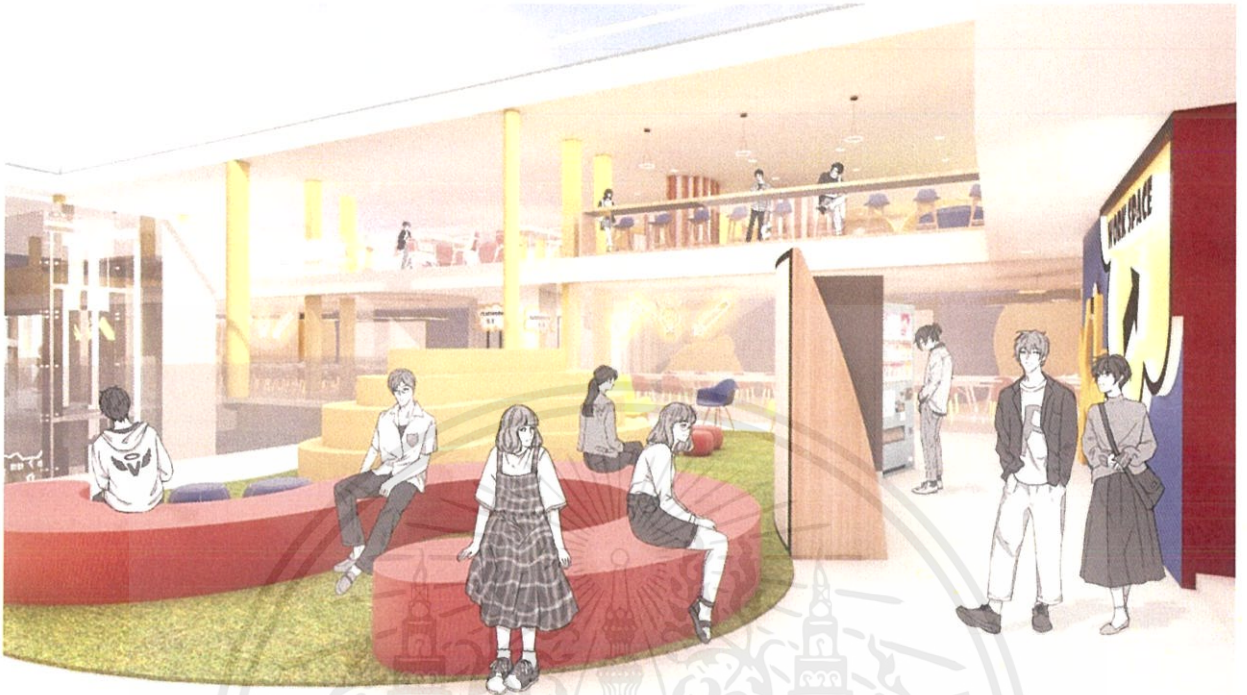


ภาพที่ 6.42 แสดงภาพทัศนียภาพภายในห้องเรียน Content writing Course & วาดการ์ตูนด้วยมือ & อบรมเรื่องทฤษฎีเบื้องต้นของคอร์สต่างๆ



ภาพที่ 6.43 แสดงภาพทัศนียภาพภายในห้องเรียน Digital painting Course & Web comic Course

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.44 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Pre - Function ชั้นที่ 4



ภาพที่ 6.45 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณ Pre - Function ชั้นที่ 4

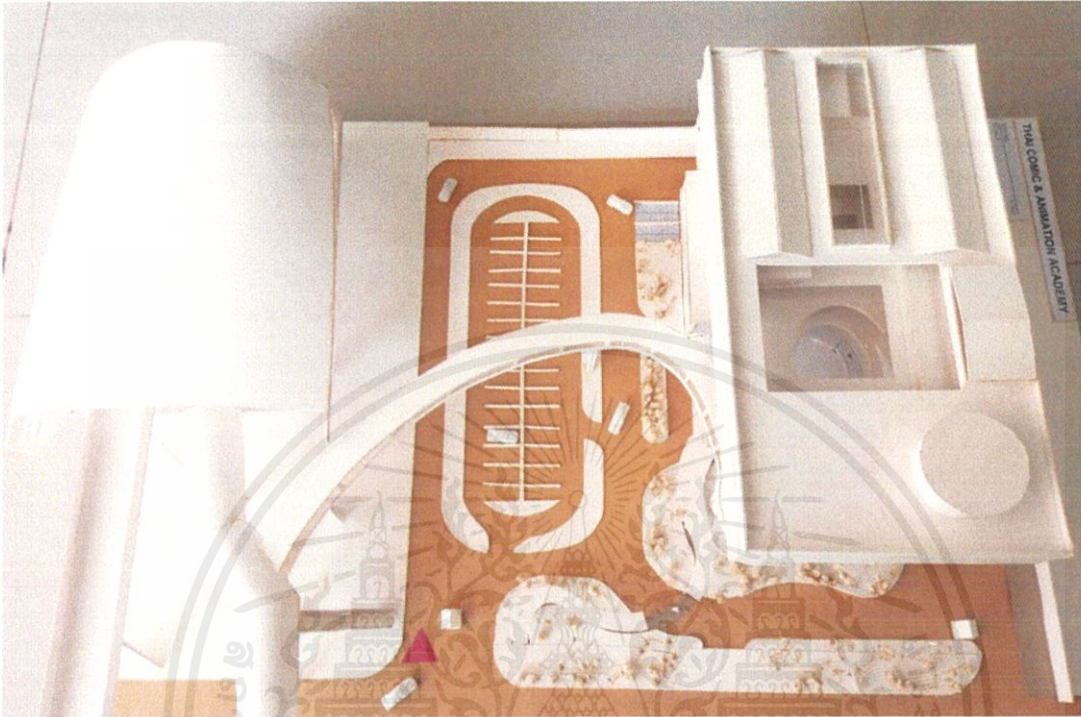
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



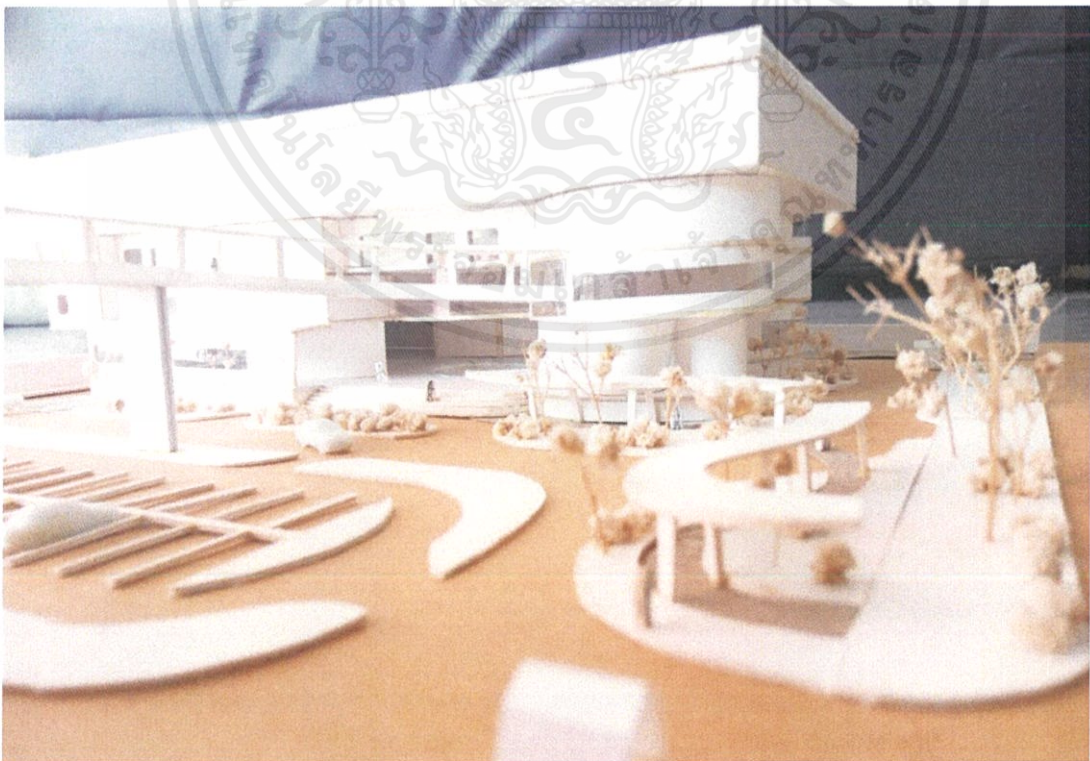
ภาพที่ 6.46 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณชั้นลอย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.8 ภาพโมเดลของโครงการ

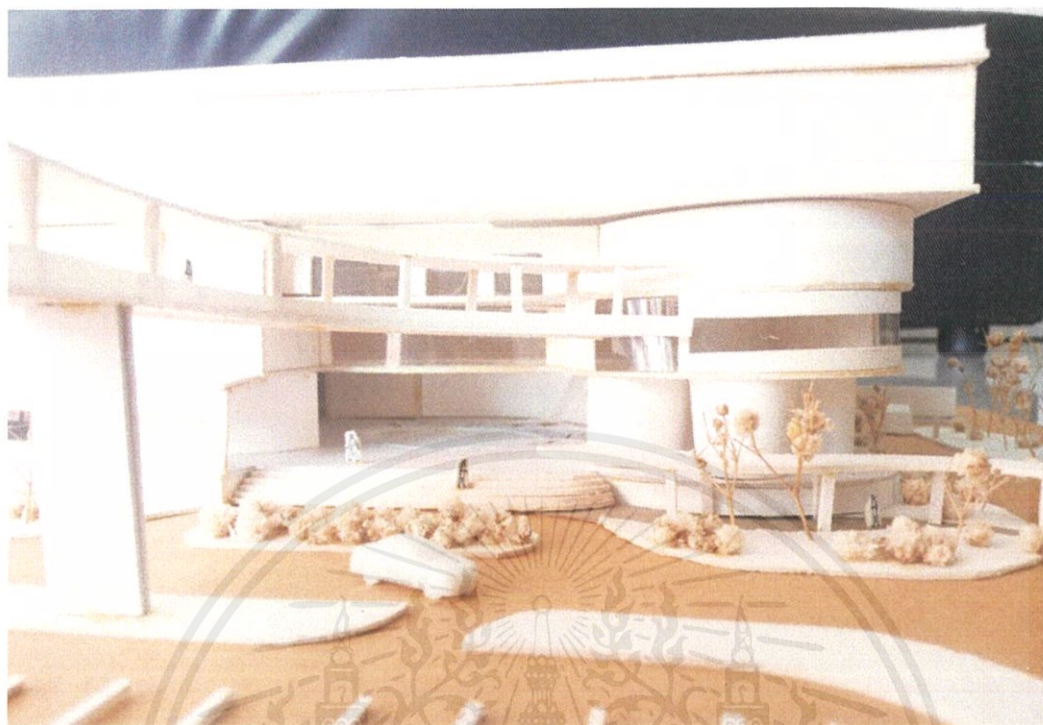


ภาพที่ 6.47 แสดงภาพโมเดลของโครงการ

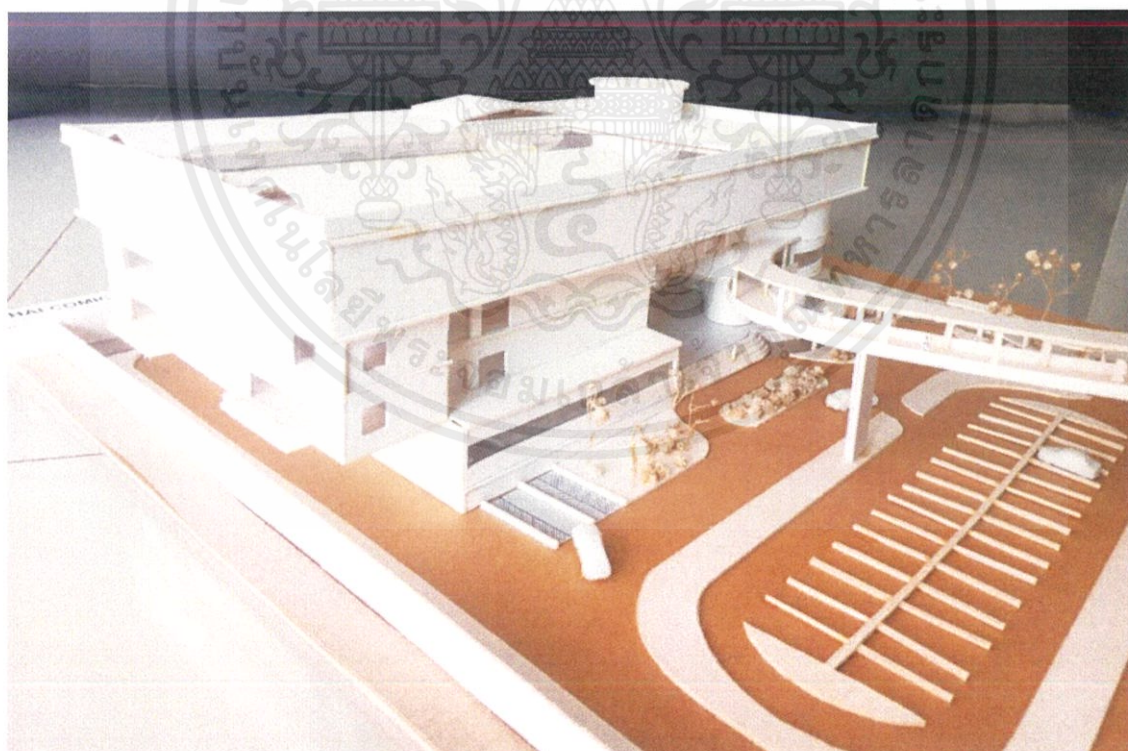


ภาพที่ 6.48 แสดงภาพโมเดลของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.49 แสดงภาพโมเดลของโครงการ



ภาพที่ 6.50 แสดงภาพโมเดลของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.9 สรุปโครงการ

จากการออกแบบโครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายในสถาบันพัฒนาทักษะทางด้าน การ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนไทย ภายในงานได้มีการออกแบบพื้นที่ต่างๆให้มีความสอดคล้องกันกับ วัตถุประสงค์ของโครงการ โดยมีการศึกษาแนวทางในการออกแบบจากการศึกษารณีศึกษาและการค้นคว้า ข้อมูลต่างๆที่มีความสำคัญต่อการออกแบบโครงการ ภายในโครงการประกอบไปด้วยพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ เกี่ยวกับการ์ตูนในแบบต่างๆที่สามารถพัฒนาเป็นอาชีพได้ในอนาคต มีการออกแบบพื้นที่สำหรับการติดต่อ ทางด้านธุรกิจอุตสาหกรรมการ์ตูนเพื่อให้เป็นศูนย์กลางของประเทศไทย สามารถใช้เป็นสถานที่ในการ ส่งเสริมผู้ประกอบการเกี่ยวกับการ์ตูน พัฒนาทักษะเพื่อนำไปต่อยอดอาชีพได้หลากหลายสาขา เป็นไปตาม จุดประสงค์หลักที่ทางผู้จัดทำได้กำหนดไว้เบื้องต้นได้ทั้งหมด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้


บรรณานุกรม

- สะอาด (2555). วิเคราะห์ การ์ตูนญี่ปุ่นสร้างชาติ. จากคอลัมน์ Let's See(ลอดช่อง) ฉบับ Let's comic 21 [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <https://www.plotter.in.th/?p=13040> เผยแพร่เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2562
- มติชนออนไลน์. (1 กรกฎาคม 2562). ส่งทิศทางแอนิเมชันไทย โกอินเตอร์ได้อย่างไร. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก https://www.matichon.co.th/lifestyle/tech/news_1562963
- โพสต์ทูเดย์. (5 มิถุนายน 2556). ตลาดแอนิเมชันโตรับทีวีดิจิทัล. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <https://www.posttoday.com/finance-stock/news/226540>
- คมชัดลึก. (25 พฤษภาคม 2562). แอนิเมชัน"ฝีมือไทยแบบไหน ช่อง(ทีวี)ชอบ. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <http://www.komchadluek.net/news/lifestyle/373036>
- สำนักข่าวอินโฟเควสท์. (30 พฤศจิกายน 2561). พาณิชย์ เผยการ์ตูนคาแรคเตอร์ไทย สร้างมูลค่าการค้ากว่า 38 ลบ. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <https://www.ryt9.com/s/iq03/2922683>
- Jobbkk. (23 ตุลาคม 2560). การ์ตูนไทยไปถึงไหนแล้ว เปิดมุมมองหัวเรือใหญ่ธุรกิจการ์ตูนไทย.[ออนไลน์]. สืบค้นจาก <https://www.jobbkk.com/variety/detail/654>
- Marketer team.(18 พฤศจิกายน 2558). Animation เติบโตด้วยของนอก การ์ตูนขับเคลื่อนธุรกิจ. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <https://marketeeronline.co/archives/23610>
- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2558-2559). โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ ศูนย์การเรียนรู้การออกแบบการ์ตูน. สืบค้นจาก <http://ebook.lib.kmitl.ac.th/library/index>
- EdulabStudio. (10 กันยายน 2561). กฎหมายควบคุมอาคารสถานศึกษา. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <https://www.edulabstudio.com/edulab/2018/9/10/-2>
- Dreamworks animation Production process. (2014). [3D Production Pipeline]. Retrieved from VFX MOVIES.
- Kadokawa animation&design school. คอร์สการเรียนที่เปิดสอน. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <http://kadokawa-ca.co.th/aboutcourse/#tab-course7>
- E-architect. Ubisoft Office in Quebec. Commercial Interior Design Development In Canada design by coarchitecture. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <http://kadokawa-ca.co.th/aboutcourse/#tab-course7>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ก.

เอกสารอนุญาตให้ใช้แบบอาคารจากทางคณะวิทยาการเรี ยนรู้และศึกษาศาสตร์



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะวิทยาการเรี ยนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต โทร. ๒๗๑๖
ที่ อว ๒๗.๓๙ (๑)/ วันที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๒


เรื่อง ขออนุญาตเคราะห้แบบแปลนด้านงานสถาปัตยกรรม และด้านงานระบบของอาคารคณะ

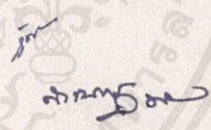
เรียน คณบดี ผ่านเลขาธิการคณะ

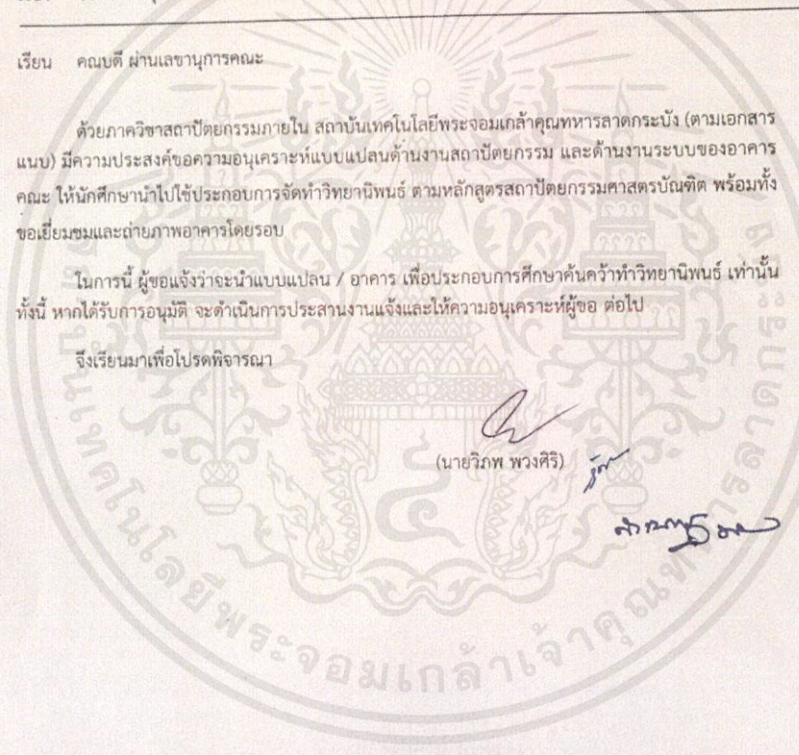
ด้วยภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง (ตามเอกสารแนบ) มีความประสงค์ขออนุญาตเคราะห้แบบแปลนด้านงานสถาปัตยกรรม และด้านงานระบบของอาคารคณะ ให้นักศึกษานำไปใช้ประกอบการจัดทำวิทยานิพนธ์ ตามหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต พร้อมทั้งขอเยี่ยมชมและถ่ายภาพอาคารโดยรอบ

ในการนี้ ผู้ขอแจ้งว่าจะนำแบบแปลน / อาคาร เพื่อประกอบการศึกษาค้นคว้าทำวิทยานิพนธ์ เท่านั้น ทั้งนี้ หากได้รับการอนุมัติ จะดำเนินการประสานงานแจ้งและให้ความอนุเคราะห้ผู้ขอ ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา


(นายวิท พวงศิริ)





เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน



ชื่อ	นางสาวสุประวีณ์ ศรีศิริโสภา
รหัสนักศึกษา	58020168
วัน/เดือน/ปีเกิด	03 ตุลาคม 2539
ประวัติการศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> - มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนสตรีวิทยา ๒ แขวง/เขตลาดพร้าว จ.กรุงเทพมหานคร - มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนสตรีวิทยา ๒ แขวง/เขตลาดพร้าว จ.กรุงเทพมหานคร - ปริญญาตรี (สธ.บ.) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาสถาปัตยกรรมภายใน สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ประวัติการทำงาน	บริษัท BE REAL design & construction อ.เมือง จ.จันทบุรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้