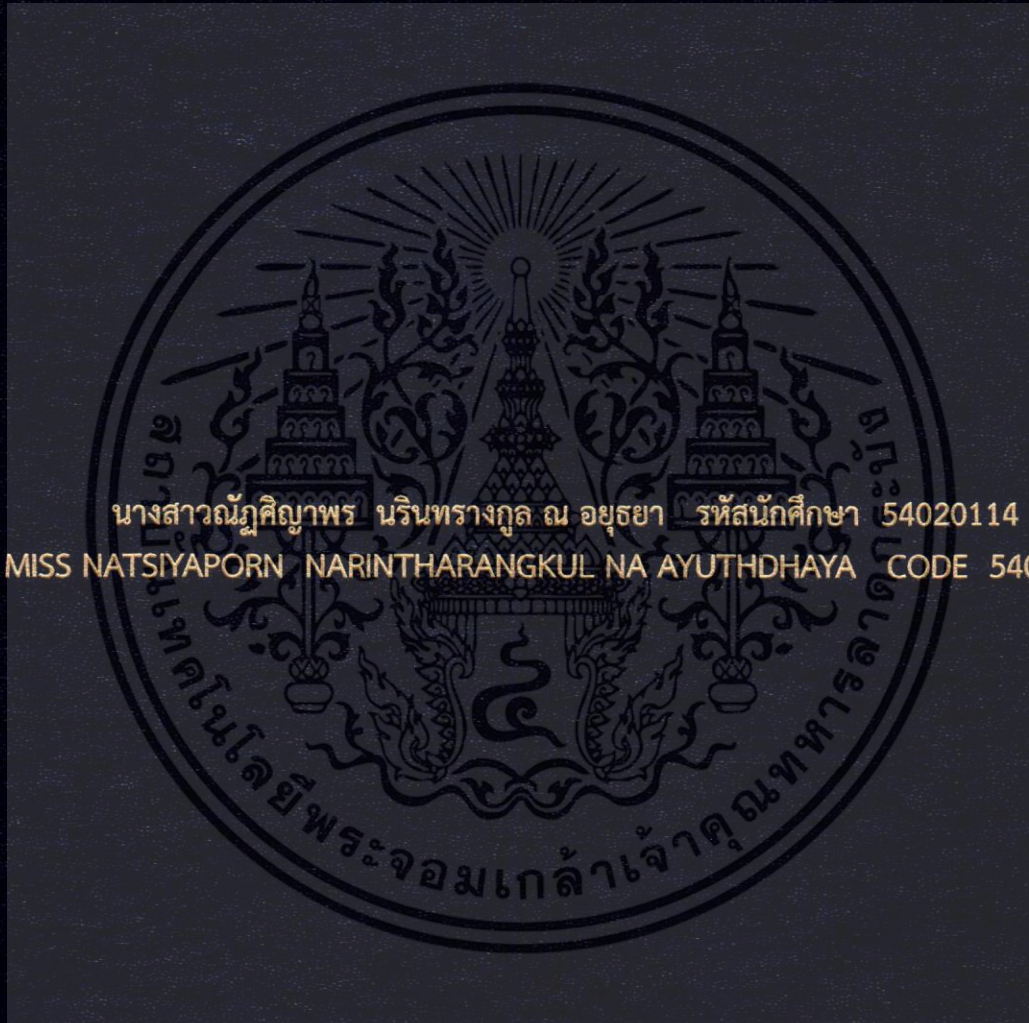


โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน เสนอแนะ
พื้นที่สร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาชุมชน จังหวัดเชียงใหม่

(Chiang Mai Common Ground Creative Space
for Community Development)



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดำเนินการตามหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต(สถาปัตยกรรมภายใน)
กลุ่มวิชาสถาปัตยกรรมภายใน ภาควิชาสถาปัตยกรรมและการวางแผน
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2558

โครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน
พื้นที่สร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาชุมชน จ.เชียงใหม่

(CHIANG MAI COMMON GROUND : creative space for community
development)



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรี สถาปัตยกรรมบัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน)

กลุ่มวิชาสถาปัตยกรรมภายใน สาขาวิชาสถาปัตยกรรมและการวางแผน

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังอนุมัติให้
วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต
(สถาปัตยกรรมภายใน)

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน)

.....คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พิเชฐ โสวิทยสกุล)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วุฒิชัย มณีอินทร์

กรรมการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กชพงศ์ เลขะกุล

กรรมการ

อาจารย์ ดร.ธิระยุ ชุมสาย ณ อยุธยา

กรรมการและที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์ ดร. ธิระยุ ชุมสาย ณ อยุธยา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	โครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน พื้นที่สร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาชุมชน จ.เชียงใหม่ (CHIANG MAI COMMON GROUND : creative space for community development)
จัดทำโดย	นางสาวณัฏฐิญาพร นรินทรางกูล ณ อยุธยา
ภาควิชา	สถาปัตยกรรมภายใน
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2558

บทคัดย่อ

เป็นการศึกษาค้นคว้าวิจัย และเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในโครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน “พื้นที่สร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาชุมชน จ.เชียงใหม่”(CHIANG MAI COMMON GROUND : creative space for community development) ให้ตอบสนองความต้องการของผู้มาใช้บริการอย่างเต็มที่ จึงจำเป็นต้องหาแนวทางที่ถูกต้อง มีมาตรฐาน เพื่อเป็นหลักในการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน

This thesis research and collects data for using to suggest interior design in creative space for community development which located in Chiang Mai. According to customer needs this thesis summarize a guide line for interior to respond them.

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อเป็นสื่อกลางระหว่างองค์กร นักคิดนักสร้างสรรค์และประชาชนในท้องถิ่น
2. เพื่อเปิดโอกาสให้มีการทดลองโครงการและพัฒนาต่อยอดโครงการร่วมกันนำไปสู่การทำให้จริง
3. เพื่อบ่มเพาะและสร้างเครือข่ายผู้มีความคิดสร้างสรรค์ (creative people)
4. เพื่อเป็นสถานที่พักผ่อนท่ามกลางบรรยากาศแห่งความคิดสร้างสรรค์

วิธีการวิจัย

เพื่อให้การค้นคว้าข้อมูลต่างๆ บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ผู้ทำการวิจัย จึงได้ทำขั้นตอนการวิจัยไว้ดังนี้

1. ศึกษาองค์ประกอบพื้นฐานทางกายภาพตลอดจนรายละเอียดของโครงการ
2. ศึกษาพฤติกรรมและความต้องการของผู้ใช้บริการและผู้ให้บริการ
3. ศึกษาปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นกับโครงการที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในอาคาร co-working space, workshop ต่างๆและ การจัดนิทรรศการ
5. ศึกษาลักษณะเด่นของโครงการ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

สรุปผลการวิจัย

1. ทำเลที่ตั้งและสภาพแวดล้อมของโครงการมีผลต่อดึงดูดผู้เข้าใช้โครงการ
2. ผู้เข้าใช้อาคารเป็นตัวกำหนดรูปแบบการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในโครงการ
3. แนวโน้มของผู้ใช้บริการจะใช้บริการในส่วนของ co-working space มากที่สุด ซึ่งส่วนมักจับจองพื้นที่เป็นเวลานาน และไม่เกิดการหมุนเวียนผู้ที่มาใช้
4. การกำหนดรูปแบบการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในนั้น ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริงและกฎข้อบังคับต่างๆ รวมทั้งความต้องการของผู้ใช้อาคาร โดยคำนึงถึง ความงาม ประโยชน์ใช้สอย โครงสร้างของอาคารและสภาพแวดล้อมอาคาร ระบบวิศวกรรมต่างๆ บรรยากาศที่ทำให้เกิดความประทับใจและดึงดูดผู้ที่ใช้บริการ

ข้อเสนอแนะ

1. ภูมิสถาปัตยกรรม สถาปัตยกรรมและสถาปัตยกรรมภายใน ควรออกแบบอย่างเกื้อกูลกันเพื่อให้การใช้งานในโครงการมีความต่อเนื่องของพื้นที่
2. สภาพแวดล้อมภายในที่มีประโยชน์เฉพาะเจาะจงกับอุปกรณ์มักมีข้อจำกัดเรื่องงานระบบทำให้ไม่สามารถต่อขยายพื้นที่ได้หลายรูปแบบนัก ควรจัดการงานระบบตั้งแต่เริ่มออกแบบอาคารเพื่อให้เกิดการใช้พื้นที่อย่างคุ้มค่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประจำปีการศึกษา 2558

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

หัวข้อวิทยานิพนธ์

โครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน

พื้นที่สร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาชุมชน จ.เชียงใหม่

(CHIANG MAI COMMON GROUND : creative space for
community development)

ชื่อนักศึกษา

นางสาวณัฐศิญาพร นรินทรางกุล ณ ออยุธยา

MS. NATSIYAPORN NARINTHARANGKUL NA AYUTHDHAYA

ปีการศึกษา

2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวเรื่องวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์	โครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน พื้นที่สร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาชุมชน จ.เชียงใหม่ (CHIANG MAI COMMON GROUND : creative space for community development)
ประเภทโครงการ	โครงการเสนอแนะ
ชื่อ	นางสาวณัฐศิญาพร นรินทรางกุล ณ อยุธยา MS. NATSIYAPORN NARINTHARANGKUL NA AYUTHDHAYA
รหัส	54020114
สาขาวิชา	สถาปัตยกรรมและการวางแผน
กลุ่มวิชา	สถาปัตยกรรมภายใน
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2558
ที่อยู่	6/34 หมู่ 5 หมู่บ้านแมร์โสม ตำบลเสม็ด อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20000
โทรศัพท์	0875345247
E-mail	natsiyaporn@gmail.com
อาจารย์ที่ปรึกษา	อ. ดร.ถิรายุ ชุมสาย ณ อยุธยา
อาจารย์ประจำกลุ่ม	ผศ.วุฒิชัย มณีอินทร์ ผศ.กชพงศ์ เลชะกุล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ในการทำวิทยานิพนธ์โครงการเสนอแนะ “CHIANG MAI COMMON GROUND” นี้ได้รับความร่วมมือและความช่วยเหลืออย่างดี ในทุกๆกระบวนการทำงานจนเสร็จจุล่งไปด้วยดี ต้องขอขอบคุณทุกแรงกายแรงใจ แรงสมอง ของบุคคลดังต่อไปนี้

- ขอขอบคุณแม่ที่คอยสนับสนุน ทุกๆเรื่อง ทำให้หมิวได้มีโอกาสดีๆในชีวิต ขอขอบคุณที่สละเวลามาดูแล คอยส่งน้ำส่งข้าว ซักผ้าให้ ซ่อมรถให้ เป็นกำลังใจให้ในวันที่ลูกเหนื่อยท้อแท้
- ขอขอบคุณอาจารย์ที่เลือกหนูเข้ากลุ่ม และสนับสนุนให้หนูได้ทำโครงการที่อยากทำ อีกทั้งยังเอาใจใส่ ให้คำปรึกษาและคอยกระตุ้นให้หนูทำงานตลอด ดีใจที่ได้เป็นลูกอาจารย์ค่ะ
- ขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านที่ตั้งใจสอนและให้คำแนะนำเสมอมา
- ขอขอบคุณพี่ๆ pun space เชียงใหม่ สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับ co-working space
- ขอขอบคุณพี่โอบอล และโครงการมือเย็นมือเย็น ที่เป็นแรงบันดาลใจให้เกิดวิทยานิพนธ์นี้ขึ้นมา
- ขอขอบคุณ พี่ที่ไปตะลอนเชียงใหม่ ไปดูเคสดีส์ด้วยกัน
- ขอขอบคุณ นิธิว ที่แนะนำที่ตั้งโครงการดีๆ เราได้ใช้มันอย่างคุ้มค่าเลย
- ขอขอบคุณเพื่อนๆ นูทชายน์ สำหรับความช่วยเหลือ ความบันเทิง คำปรึกษา นาฬิกาปลุก แม่ครัว ช่างคอม ถึงนูทจะร้อนแต่ก็สนุกมากจริงๆ
- ขอขอบคุณสายรหัส 20 42 65 82 ผู้นำรักและแข็งแกร่งที่สุด
 - พี่นพ ขอขอบคุณมากเลยที่มาช่วยเคลียร์แปลง เคลียร์ไอเดียในหลายๆจุดเลย แถมพกความบันเทิงมาเพียบ เรียกว่าไม่หลับไม่นอน
 - พี่แนต “หมิว มันไม่ทัน!” ประโยคเด็ดสุดสะเทือนใจจากพี่สาวสุดที่รัก เหมือนเป็นยากระตุ้นให้น้องเร่งเครื่อง ขอขอบคุณสำหรับแปลงที่เนียบมาก แล้วก็ขอบคุณกอล์ฟด้วยที่เป็นธุระหาแม่ทมาให้
 - พี่แป้ง ขอขอบคุณสำหรับตัวอย่างงานดีๆ คำแนะนำและเมทาเทนดิ
 - น้องข้าวหอม น้องสาวคนโต ขอโทษที่พามาตกตะกั่วลำบาก ขอขอบคุณมากๆสำหรับรูปด้านอันยิ่งใหญุ่่มโหฬาร อีกทั้งแม่ที่เรียลบอร์ด และหาหยูกยามาให้พี่วันทีป่วยใช้
 - น้องบิท+กระแต ขอขอบคุณสำหรับตีฟงามๆ ที่เรียกได้ว่าเป็นหน้าตาโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- หนองเอิน ผู้ปลูกปั้นห้องสมุดนิชาวิทย์ แกมาเติมเต็มให้งานเราเสร็จสมบูรณ์ ขอโทษนะที่เราดูแลไม่ค่อยดี
 - น้องนิ , น้องน้ำผึ้ง ทีมได้คิดและลงสีแปลนอันทรงคุณภาพ
 - น้องฟ้าใส , น้องโมสต์ ทีมตัดเพลทอันทรงพลัง
- ขอบคุณทุกๆความเอื้อเฟื้อ ของเพื่อนๆ พี่ๆ น้อง ในคณะ ทุกคนที่ผ่านเข้ามา รวมถึงขอบคุณกาแพร้านพีดีที่ทำให้หนูทำงานต่อไปได้
 - ขอบคุณร่างกาย ที่อดทนต่อการอดหลับอดนอน แม้จะอแง ปวดหัวบ้าง ปวดท้อง เป็นผื่นบ้าง แต่ก็สู้มาจนจบได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทที่ 1 บทนำ	หน้า
1.1 ความเป็นมาของโครงการ	1
1.2 เหตุผลสนับสนุนโครงการ	2
1.3 จุดประสงค์ของโครงการ	4
1.4 กลุ่มเป้าหมาย	4
1.5 ขอบข่ายโครงการและขอบเขตในการทำวิทยานิพนธ์	5
1.6 ที่ตั้งของโครงการ	7
1.6.1 ลักษณะพึงประสงค์ของที่ตั้ง	7
1.6.2 การวิเคราะห์ที่ตั้งของโครงการ	8
1.7 ลักษณะของอาคาร	16
1.8 องค์ประกอบของโครงการ	20
บทที่ 2 ข้อมูลทั่วไป และข้อมูลสนับสนุนโครงการ	21
2.1 ข้อมูลทั่วไปของโครงการ	21
2.1.1 คำนิยาม/ความหมายของโครงการ	21
2.1.2 ประเภทของโครงการ	21
2.1.3 สายการบริหารและอัตรากำลัง	23
2.1.4 องค์ประกอบพื้นฐานของโครงการ	26
2.1.5 การพัฒนาศักยภาพชุมชนสร้างสรรค์เพื่อสนับสนุนเชียงใหม่เมืองสร้างสรรค์	27
2.1.6 แนวคิดการมีส่วนร่วมของประชาชน	35
2.1.7 แนวคิดการรวมกลุ่ม	36
2.1.8 Social Enterprise	38
2.1.9 รูปแบบและวิธีจัดนิทรรศการ	41
2.1.10 การจัดลานกิจกรรม	45
2.1.11 ลักษณะและองค์ประกอบของห้องสัมมนา	46
2.1.12 องค์ประกอบและการออกแบบร้านอาหาร	46
2.2 ข้อมูลเฉพาะของโครงการ	49
2.2.1 ประวัติความเป็นมาโครงการ	49
2.2.2 องค์กรที่รองรับโครงการ สายการบริหาร อัตรากำลัง	50
2.2.3 ความสำคัญของที่ดินช่วงหลวงเวียงแก้ว	51

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 ระบบสภาพแวดล้อมภายในอาคาร และวัสดุในการตกแต่งภายใน	54
2.3.1 ระบบไฟฟ้าและแสงสว่างภายในอาคาร	54
2.3.2 ระบบควบคุมอุณหภูมิและปรับอากาศ	59
2.3.3 ระบบเสียงและป้องกันเสียงรบกวน	65
2.3.4 ระบบรักษาความปลอดภัย	68
2.3.5 การใช้สีในการตกแต่งอาคาร	68
2.3.6 ประเภท ลักษณะและคุณสมบัติของวัสดุที่ใช้ในงานตกแต่ง	71
2.3.7 การแสดงป้ายบอกสัญลักษณ์	77
2.4 กรณีศึกษา	80
2.4.1 TCDC	80
2.4.2 HUBBA	87
2.4.3 สิ่งนำมาใช้ในโครงการ (co-working space)	89
2.4.4 library , musashino art university	90
2.4.5 kanagawa institute of technology workshop	90
2.4.6 commune 246	91
บทที่ 3 การศึกษาพฤติกรรม และพื้นที่ใช้สอย	93
3.1 ประเภทผู้ใช้โครงการ	93
3.2 พฤติกรรมของผู้เข้าใช้โครงการ	94
3.3 สายงานการบริการและอัตรากำลัง	98
3.4 พื้นที่รองรับกิจกรรม	102
บทที่ 4 การวิเคราะห์ที่ตั้ง และอาคาร การออกแบบ	104
4.1 การวิเคราะห์ที่ตั้ง	104
4.2 การวิเคราะห์อาคาร	107
4.3 ตารางวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์แบบต่างๆ	111
4.3.1 การวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์ (relation Matrix) และค่าความสัมพันธ์	111
แบบต่อเนื่อง (Bubble diagram)	
4.3.2 การวิเคราะห์ขนาดพื้นที่ใช้สอยในอาคาร (Area requirement)	114
4.3.3 ตารางวิเคราะห์เปรียบเทียบขนาดพื้นที่ (pie chart)	116
4.3.4 การวิเคราะห์กลุ่มพื้นที่สัมพันธ์ (function diagram)	116
4.3.5 zoning diagram	117
4.3.6 concept	117

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5 รายละเอียดการออกแบบ	118
5.1 ผังโครงการและการจัดวางพื้นที่เฟอร์นิเจอร์	118
5.2 รูปด้านและรูปตัด	125
5.3 ISOMETRIC	126
5.4 รูปทัศนียภาพ	127
5.5 วัสดุที่ใช้	131
บรรณานุกรม	132



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

หัวข้อวิทยานิพนธ์ โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน
พื้นที่สร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาชุมชน จ.เชียงใหม่
Chiangmai common ground creative space for community
development

ประเภทโครงการ โครงการเสนอแนะ

1.1ความเป็นมาของโครงการ

เชียงใหม่เป็นจังหวัดที่มีวิสัยทัศน์สนับสนุนให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการพัฒนาให้เชียงใหม่เป็นพื้นที่ที่น่าอยู่อาศัย ทั้งในการดำเนินชีวิตและการทำงาน จากโครงการ Creative Chiangmai (เชียงใหม่สร้างสรรค์) มีวัตถุประสงค์ที่จะนำความคิดสร้างสรรค์, ความร่วมมือร่วมใจ และนวัตกรรมที่ส่งผลต่อสภาพเศรษฐกิจ การพัฒนาทางด้านสังคม อันนำไปสู่การพัฒนาท้องถิ่นให้น่าสนใจยิ่งขึ้น เพื่อผลักดันให้เชียงใหม่เป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์สากลของยูเนสโก

แต่วิสัยทัศน์นี้เข้าถึงบุคคลเฉพาะกลุ่มเท่านั้น เนื่องจากขาดพื้นที่ในการทำกิจกรรมต่างๆ ให้เกิดเป็นรูปธรรมและเข้าถึงชุมชนในวงกว้าง จึงควรมีสถานที่เพิ่มโอกาสการเข้ามามีส่วนร่วมของประชาชนในท้องถิ่นได้แลกเปลี่ยน เรียนรู้ เกิดการระดมความคิด ริเริ่มสร้างโครงการสู่การสร้างผลงานให้เป็นรูปธรรม โดยร่วมมือกับนักคิดนักสร้างสรรค์ พัฒนาเป็นเครือข่ายสังคมสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

นั่นจึงทำให้เกิดโครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาคุณภาพชุมชน จ.เชียงใหม่ จึงเป็นสถานที่ทำงานซึ่งเชื่อมโยงนักคิดนักสร้างสรรค์ ประชาชนในท้องถิ่น และนักลงทุนที่สนใจให้เกิดการรวมกลุ่มกันกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยสนับสนุนการทำงานทั้งเชิงยุทธศาสตร์และการสร้างงานให้เป็นรูปธรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 เหตุผลสนับสนุนโครงการ

โครงการนี้เป็นโครงการเสนอแนะ เพื่อให้ประชาชนได้ร่วมมือกับนักสร้างสรรค์ ซึ่งเน้นการลงมือทำ โครงการจริงนำไปสู่การพัฒนาท้องถิ่นของตนอย่างยั่งยืน รวมถึงเป็นการสร้างเครือข่ายชุมชนนักสร้างสรรค์ เพื่อทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้ ความถนัด ความร่วมมือร่วมใจ สร้างสรรค์สิ่งดี ๆ ให้ท้องถิ่นของตน ตามแนวคิดที่จะผลักดันให้เชียงใหม่เป็นเมืองสร้างสรรค์สากล

แนวคิดเมืองสร้างสรรค์(Creative City) อ้างอิงจากเอกสาร การพัฒนาศักยภาพชุมชนวัฒนธรรม สร้างสรรค์เพื่อสนับสนุนเชียงใหม่เมืองสร้างสรรค์กล่าวว่า

เมืองสร้างสรรค์ (Creative City) เป็นการร่วมมือระหว่างชุมชน ท้องถิ่นและภาครัฐในการสร้างสรรค์เมืองผ่านการพัฒนาสภาพแวดล้อม โครงสร้างทางสังคม ระบบ โครงสร้างทางเศรษฐกิจและการนำสินทรัพย์ทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ ขนบธรรมเนียม ตลอดจน จารีตประเพณีของท้องถิ่นมาผสมผสานกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อนำไปสู่การเป็นเมืองที่มีบรรยากาศ ที่เอื้อต่อการสร้างธุรกิจหรืออุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ (Creative Industry) โดยองค์ประกอบสำคัญของเมืองสร้างสรรค์ได้แก่

- (1) การสร้างเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมให้แก่เมือง (Cultural Identity)
- (2) การสร้างสภาพแวดล้อมทางสังคมให้มีความเปิดกว้าง (Diversity & Open Society) เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่
- (3) การรวบรวมนักคิดและผู้ประกอบการสร้างสรรค์ (Talent/Creative Entrepreneur) เพื่อรวบรวมผู้มีความคิดสร้างสรรค์ในการผสมผสานวัฒนธรรม และภูมิปัญญา ท้องถิ่นเข้ากับเทคโนโลยี วัฒนธรรม และการจัดการด้านธุรกิจที่ก่อให้เกิดการจ้างงานและกำลังซื้อ สินค้าหมุนเวียนเป็นกลไกให้เกิดการเติบโตทางเศรษฐกิจ
- (4) การสร้างพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวก (Space & Facility) โดยจะต้องสร้างโครงสร้างพื้นฐานที่เพียงพอและมีคุณภาพช่วยก่อให้เกิดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการผลิตนักคิด และธุรกิจสร้างสรรค์

(5) การบริหารจัดการเมือง (Management) องค์กรของภาครัฐและเอกชนจะต้อง มีวิสัยทัศน์ในการพัฒนาเมืองโดยเป็นองค์กรที่มีความยืดหยุ่น และทำงานประสานกันเพื่อนำไปสู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป้าหมายได้อย่างสร้างสรรค์ โดยมีแนวทางในการปรับปรุงเมืองเพื่อให้เป็น Creative City โดยการผสมผสานประวัติศาสตร์ และความคิดสร้างสรรค์ให้เมืองมีความผสมผสานกัน

ทำไมต้องเน้น Co-working space

จากการสำรวจสถานที่ที่ก่อตั้งเพื่อนสนับสนุนแนวคิดเชียงใหม่เมืองสร้างสรรค์ ในตัวเมืองเชียงใหม่มีดังนี้

1. สำนักงานเลขานุการเชียงใหม่สร้างสรรค์ จะเน้นการประชาสัมพันธ์ การจัดสัมมนา และการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ต่างๆโดยภาครัฐ
2. TCDC เชียงใหม่ ศูนย์กลางความรู้ด้านการออกแบบและบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ จะเน้นห้องสมุด ห้องสมุดวัสดุ กิจกรรมสัมมนา การจัดนิทรรศการ และการให้ความรู้ด้านการออกแบบเชิงธุรกิจ
3. Disruptuniversity โรงเรียนเพื่อการสร้างสรรค์เชิงธุรกิจจากSilicon Valley ประเทศอังกฤษ เน้นการถ่ายทอดความรู้การสร้างธุรกิจ Startupเชียงใหม่ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ การสร้างเครือข่ายทั่วโลก โดยผู้มีประสบการณ์จากองค์กรระดับโลก
4. Punspace เป็นco-working space ที่เน้นสร้างเครือข่ายสำหรับงานด้านซอฟต์แวร์-ฮาร์ดแวร์และงานมีเดียต่างๆ มีการจัดกิจกรรมการสัมมนาด้านความคิดสร้างสรรค์ในระดับสากล

จากเอกสารและผลสำรวจดังกล่าวจะเห็นว่า เชียงใหม่ต้องการสนับสนุนให้พื้นที่ที่อำนวยความสะดวกเพื่อให้เกิดการพัฒนาเมืองอย่างสร้างสรรค์ ประกอบกับเชียงใหม่จะเป็นเมืองแรกในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่เข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์สากลของยูเนสโก ร่วมกับเมืองต่างๆทั่วโลก แต่ยังไม่มียุทธศาสตร์ที่จะช่วยสนับสนุนให้นักคิดนักสร้างสรรค์และประชาชนได้มาร่วมมือทำโครงการร่วมกันอย่างจริงจังในส่วนของพัฒนาชุมชน จึงเห็นความเหมาะสมที่จะเสนอแนะให้เกิดพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาชุมชนจังหวัดเชียงใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อเป็นสื่อกลางระหว่างองค์กร นักคิดนักสร้างสรรค์และประชาชนในท้องถิ่น
2. เพื่อเปิดโอกาสให้มีการทดลองโครงการและพัฒนาต่อยอดโครงการร่วมกันนำไปสู่การทำให้จริง
3. เพื่อบ่มเพาะและสร้างเครือข่ายผู้มีความคิดสร้างสรรค์ (creative people)
4. เพื่อเป็นสถานที่พักผ่อนท่ามกลางบรรยากาศแห่งความคิดสร้างสรรค์

1.4 กลุ่มเป้าหมาย

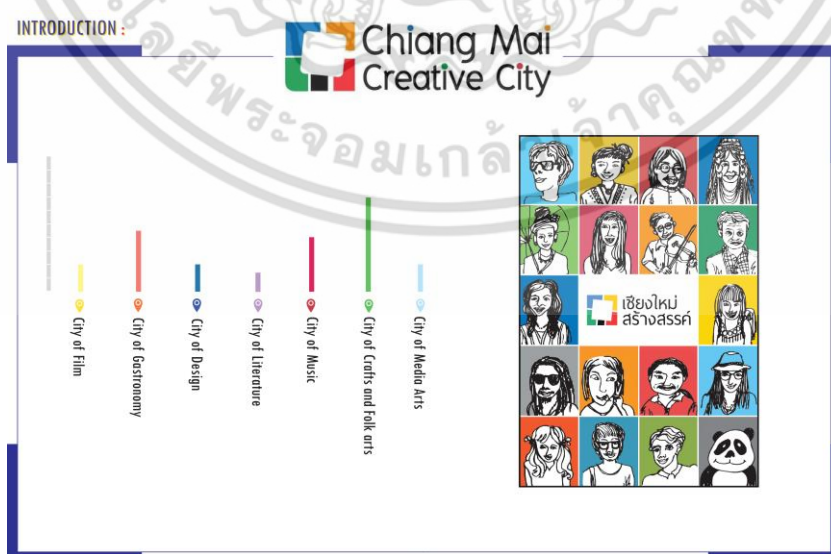
กลุ่มเป้าหมายหลัก

1. นักคิดนักสร้างสรรค์ ที่มีแนวคิดการพัฒนาชุมชน (ไม่จำกัดว่าจะเป็นผู้ประกอบการ)
2. ประชาชนในท้องถิ่น

กลุ่มเป้าหมายรอง

1. นักเรียน นักศึกษา อาสาสมัคร และผู้ที่มีความสนใจ

ภาพลักษณ์โครงการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 ขอบข่ายโครงการและขอบเขตในการทำวิทยานิพนธ์

เนื่องจากเป็นโครงการเสนอแนะ จะสามารถทราบถึงขอบข่ายของโครงการได้จากการพิจารณาวัตถุประสงค์และกิจกรรมที่ตอบสนองวัตถุประสงค์นั้น เพื่อหาว่าองค์ประกอบที่จำเป็นคืออะไร

ตารางที่ 1 แสดงวัตถุประสงค์ กิจกรรม และองค์ประกอบของโครงการ

วัตถุประสงค์	กิจกรรม	องค์ประกอบ
1. เพื่อเป็นสื่อกลางระหว่าง องค์กร นักคิดนัก สร้างสรรค์และประชาชน ในท้องถิ่น	<ul style="list-style-type: none"> - ทำงาน - คิดและนำเสนอโครงการ - ประชุมเชิงสร้างสรรค์ 	<ul style="list-style-type: none"> - พื้นที่ทำงาน (working space) - พื้นที่ประชุม (Meeting space)
2. เพื่อเปิดโอกาสให้มีการ ทดลองโครงการและพัฒนา ต่อยอดโครงการร่วมกัน นำไปสู่การทำจริง	<ul style="list-style-type: none"> - สร้างโมเดลจำลองโครงการจริง เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล - นำโครงการเสนอสู่สาธารณะ - นำโครงการไปสร้างจริง 	<ul style="list-style-type: none"> - พื้นที่สร้างงาน (workshop studio) - พื้นที่ทดลองงาน workshop studio)
3. เพื่อบ่มเพาะและสร้าง เครือข่ายผู้มีความคิด สร้างสรรค์ (creative people)	<ul style="list-style-type: none"> - สัมมนาเชิงสร้างสรรค์ - การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการ พัฒนาชุมชน - บันทึกความคิดสร้างสรรค์ต่างใน ฐานข้อมูล 	<ul style="list-style-type: none"> - พื้นที่ประชุม (Meeting space) - ห้องสมุด
4. เพื่อเป็นสถานที่พักผ่อน ท่ามกลางบรรยากาศแห่ง ความคิดสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - พักผ่อนหย่อนใจ - รับประทานอาหารและเครื่องดื่ม 	<ul style="list-style-type: none"> - ร้านกาแฟ - รถขายอาหาร (food cart) - สวนหย่อมสาธารณะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากวัตถุประสงค์และโครงการกรณีศึกษาสามารถสรุปขอบเขตและขอบข่ายของโครงการได้ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงขอบข่ายโครงการและขอบเขตในการทำวิทยานิพนธ์

องค์ประกอบการใช้งาน	ขอบข่าย	ขอบเขต
1.ส่วนบริการทั่วไป (common service)		
1.1 ทางเข้า (entrance)	✓	✓
1.2 ประชาสัมพันธ์ (information)	✓	✓
1.3 ห้องน้ำ (water closet)	✓	✓
1.4 พื้นที่ทำอาหารและบาร์ (pantry and bar)	✓	✓
2.ส่วนทำงาน(co-working space)		
2.1 พื้นที่ทำงาน (working space)	✓	✓
2.2 พื้นที่ประชุม (Meeting space)	✓	✓
2.3 ห้องน้ำ (water closet)	✓	✓
3.ส่วนสร้างงาน (Marking space)		
3.1 สตูดิโอ (studio)	✓	✓
3.2 โรงปฏิบัติการ (workshop)	✓	✓
3.3 ห้องเก็บอุปกรณ์	✓	✓
4.ส่วนพื้นที่ทดลอง (Lab space)		
4.1 พื้นที่จัดแสดงงาน (Exhibition space)	✓	✓
4.2 ห้องฉายภาพยนตร์ หรือสื่อมีเดียอื่นๆ	✓	✓
4.3 ห้องควบคุม	✓	
4.4 ห้องเก็บอุปกรณ์นิทรรศการ	✓	
5.ส่วนพักผ่อน (relax space)		
5.1 ร้านกาแฟ (cafe)	✓	✓
5.2 รถขายอาหาร (food cart)	✓	✓
5.3 สวนหย่อมสาธารณะ (small park)	✓	✓
6.ส่วนบริหาร (office)		
6.1 ส่วนงานผู้บริหาร	✓	
6.2 ส่วนงานเจ้าหน้าที่	✓	
6.3 ห้องประชุม	✓	
6.4 ห้องน้ำสำหรับแขก	✓	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ด้านธุรกิจ

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบการใช้งาน	ขอบข่าย	ขอบเขต
6.5 ห้องรับรองแขก	✓	
6.6 ห้องน้ำพนักงาน	✓	
6.7 ห้องเก็บของ	✓	
7.ส่วนอื่นๆ		
7.1 ห้องฝ่ายอาคารสถานที่และซ่อมบำรุง	✓	
7.2 ห้องเจ้าหน้าที่ฝ่ายบริการ(รักษาความปลอดภัย / ทำความสะอาด)	✓	
7.3 ห้องเครื่อง	✓	
7.4 บริเวณรวมขยะ	✓	

1.6 สถานที่ตั้งโครงการ

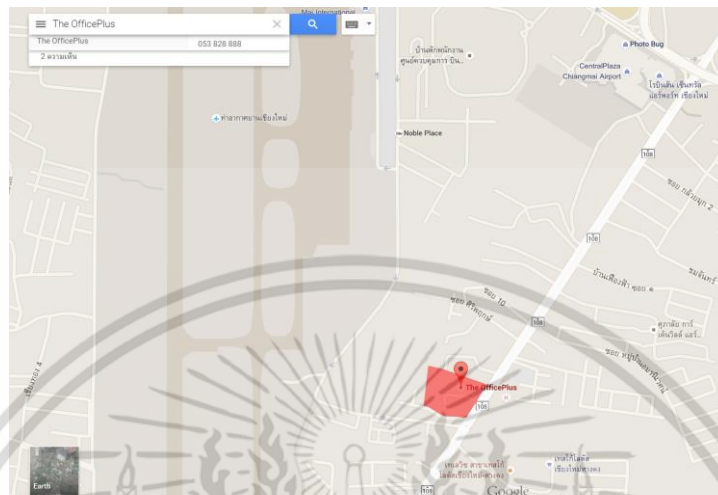
1.6.1 เกณฑ์การพิจารณาที่ตั้ง

1. สามารถเข้าถึงได้ง่าย ที่ตั้งโครงการควรเดินทางได้ง่ายโดยขนส่งมวลชนและจากสถานที่สำคัญต่างๆ เช่น ท่าอากาศยาน สถานีขนส่ง มหาวิทยาลัย
2. สภาพแวดล้อมโดยรอบ เชื่อมต่อกับชุมชนเพื่อตอบสนองเป้าหมายของโครงการ
3. ระบบสาธารณูปโภค ที่ตั้งของโครงการควรมีสาธารณูปโภคที่เพียงพอพร้อม ทั้งระบบไฟฟ้า, การประปา, การคมนาคม, โทรศัพท์ และปัจจัยพื้นฐานต่างๆ
4. ลักษณะที่ดิน มีขนาดพื้นที่เพียงพอต่อความต้องการของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

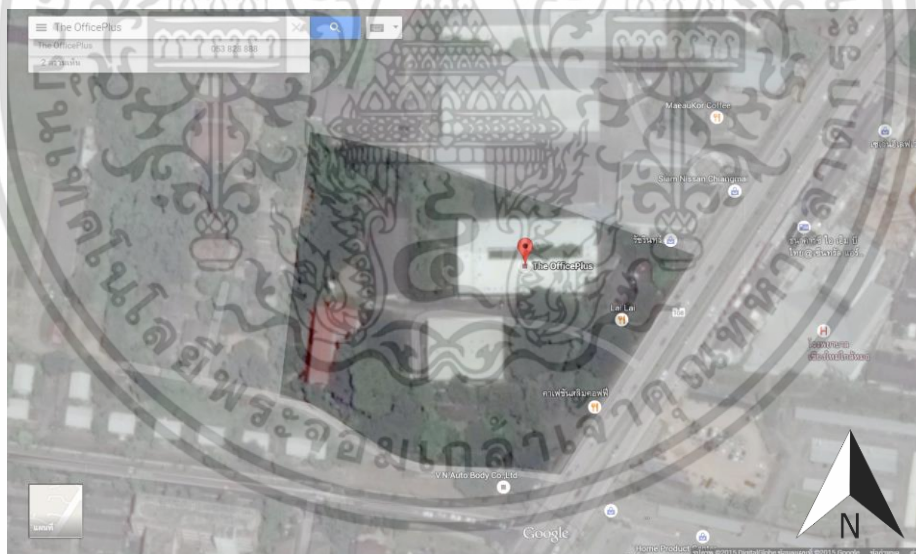
1.6.2 การพิจารณาที่ตั้ง

1.6.2.1 พื้นที่ The office plus Chiangmai 55 หมู่ 7 ตำบล สุเทพ อำเภอ เมือง จังหวัด เชียงใหม่



รูปที่ 1 แสดงที่ตั้งของที่ดินและถนนโดยรอบ

สภาพแวดล้อมโดยรอบ



รูปที่ 2 แสดงอาณาเขตติดต่อโดยรอบบริเวณที่ดิน

อาณาเขตติดต่อ

ทิศเหนือ	ติดกับ สยามนิสสัน
ทิศใต้	ติดกับ V.N.Auto Body Co.,Ltd.
ทิศตะวันออก	ติดกับ ถนนทิพย์เนตร
ทิศตะวันตก	ติดกับที่ดินของท่าอากาศยานเชียงใหม่

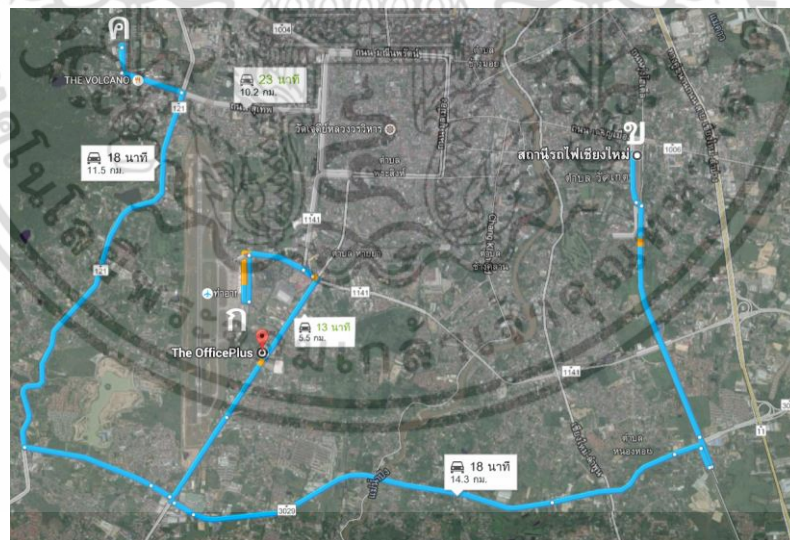
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3 แสดงสภาพแวดล้อมในทิศต่างๆ

การเข้าถึงโครงการ

- รถส่วนตัว
- รถสาธารณะ สองแถว TAXI มอเตอร์ไซค์รับจ้าง



รูปที่ 4 แสดงเส้นทางการเข้าถึง

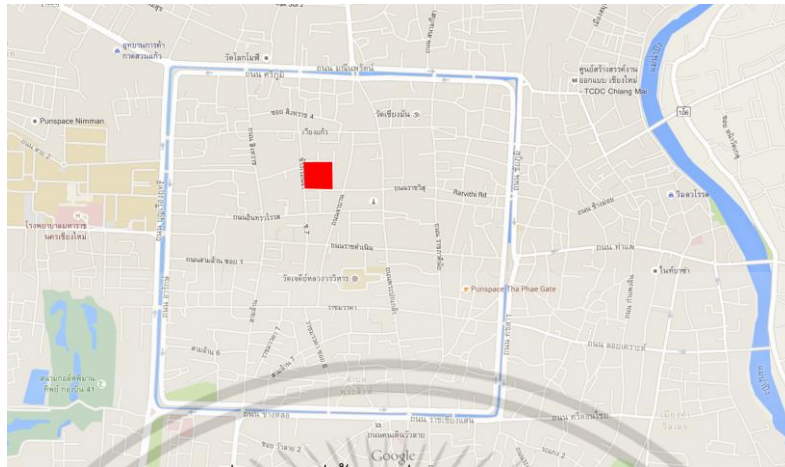
จุด ก. คือ ท่าอากาศยานเชียงใหม่ ใช้เวลา 13 นาที ในการเข้าถึง

จุด ข. คือ สถานีรถไฟเชียงใหม่ ใช้เวลา 18 นาทีในการเข้าถึง

จุด ค. คือ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ใช้เวลา 18 นาทีในการเข้าถึง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6.2.1 พื้นที่ โครงการข่วงหลวงเวียงแก้ว(ทัณฑสถานหญิงเก่า)



รูปที่ 5 แสดงที่ตั้งของที่ดินและถนนโดยรอบ

สภาพแวดล้อมโดยรอบ



รูปที่ 6 แสดงอาณาเขตติดต่อโดยรอบบริเวณที่ดิน

อาณาเขตติดต่อ

- ทิศเหนือ ติดกับ บ้านพักอาศัย
- ทิศใต้ ติดกับ ที่ว่าการอำเภอเชียงใหม่ และ สถานฝึกวิชาชีพทัณฑสถานหญิง
- ทิศตะวันออก ติดกับ ถนนศาลเจ้าพ่อຂໍ້ແຂນເລັກ
- ทิศตะวันตก ติดกับถนนข้างเรือนจำ และบ้านพักอาศัย

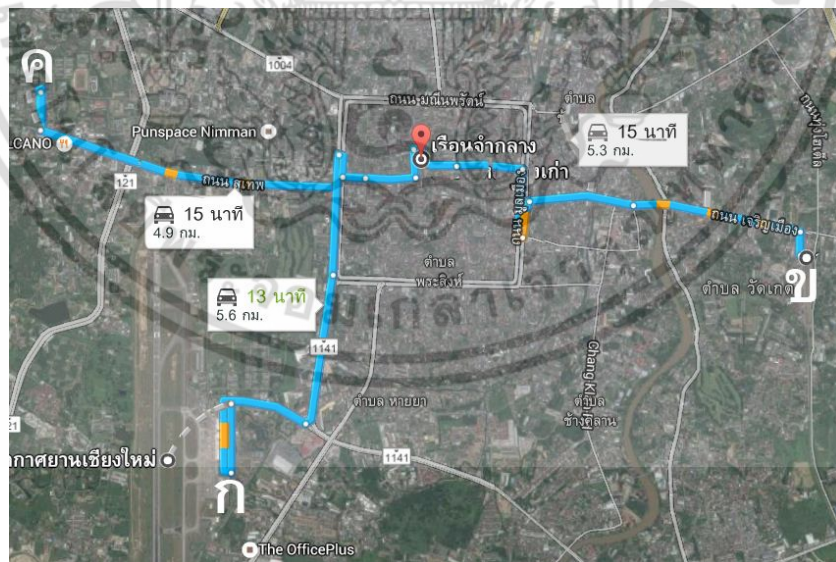
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 7 แสดงสภาพแวดล้อมในทิศต่างๆ

การเข้าถึงโครงการ

- รถส่วนตัว
- รถสาธารณะ สองแถว TAXI มอเตอร์ไซค์รับจ้าง



รูปที่ 8 แสดงเส้นทางรถเข้าถึง

จุด ก. คือ ท่าอากาศยานเชียงใหม่ ใช้เวลา 13 นาที ในการเข้าถึง

จุด ข. คือ สถานีรถไฟเชียงใหม่ ใช้เวลา 15 นาทีในการเข้าถึง

จุด ค. คือ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ใช้เวลา 15 นาทีในการเข้าถึง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีเลือกพื้นที่ที่ตั้งโครงการโดยให้คะแนนตามเกณฑ์ต่างๆที่กำหนดดังต่อไปนี้

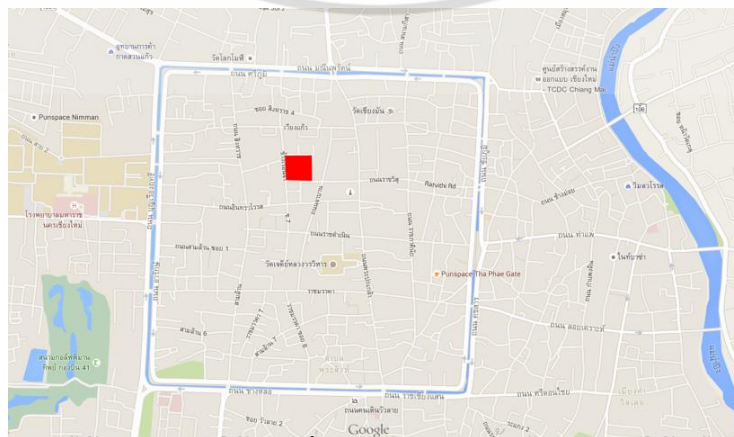
เกณฑ์สถานที่	The office plus	ช่วงหลวงเวียงแก้ว
- การคมนาคมในการเข้าถึงโครงการ	2	2
- มีพื้นที่เชื่อมต่อกับชุมชน	1	3
- สาธารณูปโภค	4	4
- ความสามารถการขยายตัวในอนาคต	3	3
- สอดคล้องและส่งเสริมโครงการในอนาคต	3	4
- มุมมองของที่ตั้งที่ส่งเสริมตัวอาคาร	3	2
รวม	16	18

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

จากการพิจารณาที่ตั้งทั้ง 2 แห่ง ที่ตั้งที่มีความเหมาะสมกับโครงการมากที่สุด คือ **ช่วงหลวงเวียงแก้ว** เนื่องจากมีเชื่อมต่อกับชุมชน อยู่ใจกลางคูเมือง ใกล้แหล่งวัฒนธรรมและแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ และมีขนาดพื้นที่เหมาะกับโครงการ

1.6.2 ตำแหน่งที่ตั้งโครงการ

1.6.2.2 พื้นที่ โครงการช่วงหลวงเวียงแก้ว(ทิศะสถานหญิงเก่า)



ตำแหน่งที่ตั้ง :

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ **รูปที่ 9** แสดงที่ตั้งของที่ดินและถนนโดยรอบ 100 ถนนราชวิถี
ไม่ว่าการณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำบลศรีภูมิ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

พิกัดที่ตั้งโครงการ : 18.791265, 98.984951

ลักษณะที่ตั้งโครงการ : เดิมพื้นที่นี้เป็นคุ้มหลวงแห่งนครเชียงใหม่ สร้างขึ้นในรัชสมัยพระเจ้าบรมราชาธิเบศรวิไล เจ้าผู้ครองนครเชียงใหม่ องค์ที่ 1 และถูกรื้อถอนเพื่อสร้างเป็นทัณฑสถานหญิงเชียงใหม่ในรัชสมัยเจ้าแก้ววณวรรฐ เจ้าผู้ครองนครเชียงใหม่ องค์ที่ 9 ปัจจุบันกำลังมีโครงการรื้อถอนสิ่งปลูกสร้างทั้งหมดเพื่อสร้างเป็นพื้นที่สาธารณะ

ขนาดพื้นที่โครงการทั้งหมด : ประมาณ 17,226.5 ตร.ม. กว้าง 131.25 เมตร ยาว 131.25 เมตร

สภาพแวดล้อมโดยรอบ



รูปที่ 10 แสดงอาณาเขตติดต่อโดยรอบบริเวณที่ดิน

อาณาเขตติดต่อ

ทิศเหนือ	ติดกับ บ้านพักอาศัย
ทิศใต้	ติดกับ ที่ว่าการอำเภอเชียงใหม่ และ สถานฝึกวิชาชีพทัณฑสถานหญิง
ทิศตะวันออก	ติดกับ ถนนศาลเจ้าพ่อขอแฉนเหล็ก
ทิศตะวันตก	ติดกับถนนข้างเรือนจำ และบ้านพักอาศัย

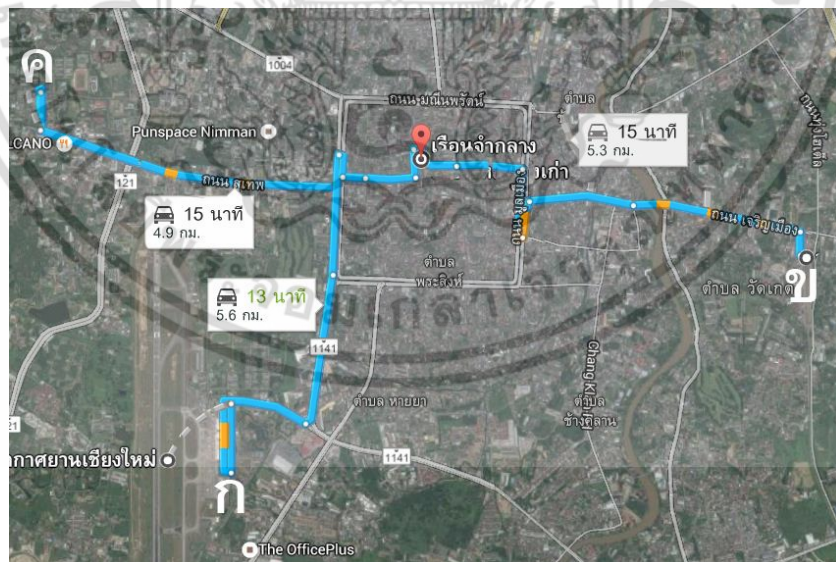
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 11 แสดงสภาพแวดล้อมในทิศต่างๆ

การเข้าถึงโครงการ

- รถส่วนตัว
- รถสาธารณะ สองแถว TAXI มอเตอร์ไซค์รับจ้าง



รูปที่ 12 แสดงเส้นทางการเข้าถึง

จุด ก. คือ ท่าอากาศยานเชียงใหม่ ใช้เวลา 13 นาที ในการเข้าถึง

จุด ข. คือ สถานีรถไฟเชียงใหม่ ใช้เวลา 15 นาทีในการเข้าถึง

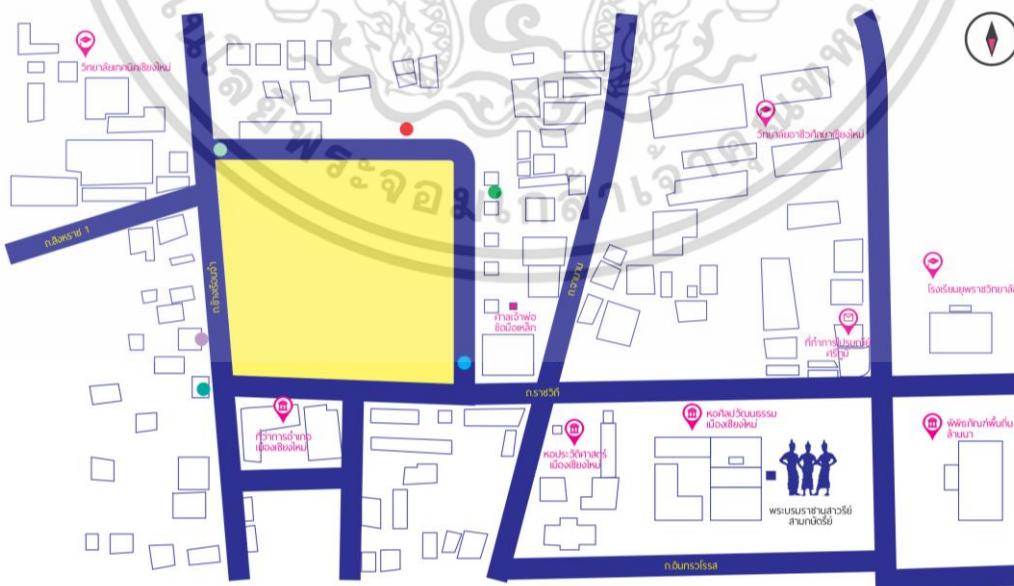
จุด ค. คือ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ใช้เวลา 15 นาทีในการเข้าถึง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะที่ตั้งโครงการ



สภาพแวดล้อมโครงการ



เอกสารนี้... ไม่ว่าการ... ให้ดีดแปลง... และ... การ... ชนด้านการค้า... เอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7 ลักษณะอาคาร

เหตุผลในการเลือกอาคาร

คุณสมบัติที่จำเป็นสำหรับอาคารโครงการ “พื้นที่สร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาคุณภาพชุมชน จ.เชียงใหม่”

ข้อพิจารณาในการเลือกอาคาร

1. พื้นที่เพียงพอและเหมาะสมแก่การทากิจกรรมตามขอบเขตของโครงการ
2. พื้นที่ที่สามารถสร้างการเชื่อมต่อกับภายนอกได้
3. เป็นอาคารแนวราบที่มีความสูงไม่เกิน 3 ชั้น
4. เป็นกลุ่มอาคารที่มีการเชื่อมต่อกัน

จากคุณสมบัติที่จำเป็นทำให้สามารถสรุปที่อาคารเหมาะสมกับโครงการคือ

กลุ่มอาคาร NAIIPA ART COMPLEX

เจ้าของโครงการ: NAIIPA ART COMPLEX

ลักษณะอาคาร : เป็นกลุ่มอาคารประกอบด้วย 3 อาคารคือ

- | | | |
|------------|------|-------|
| 1. อาคาร A | 1900 | ตร.ม. |
| 2. อาคาร B | 500 | ตร.ม. |
| 3. อาคาร C | 500 | ตร.ม. |

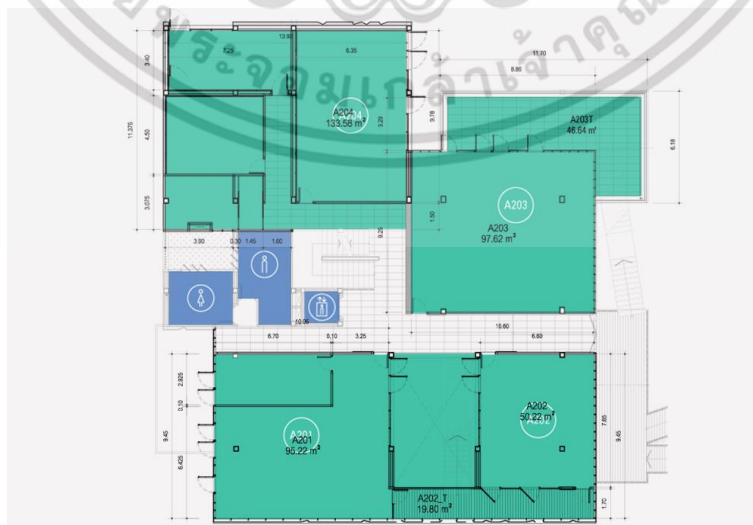
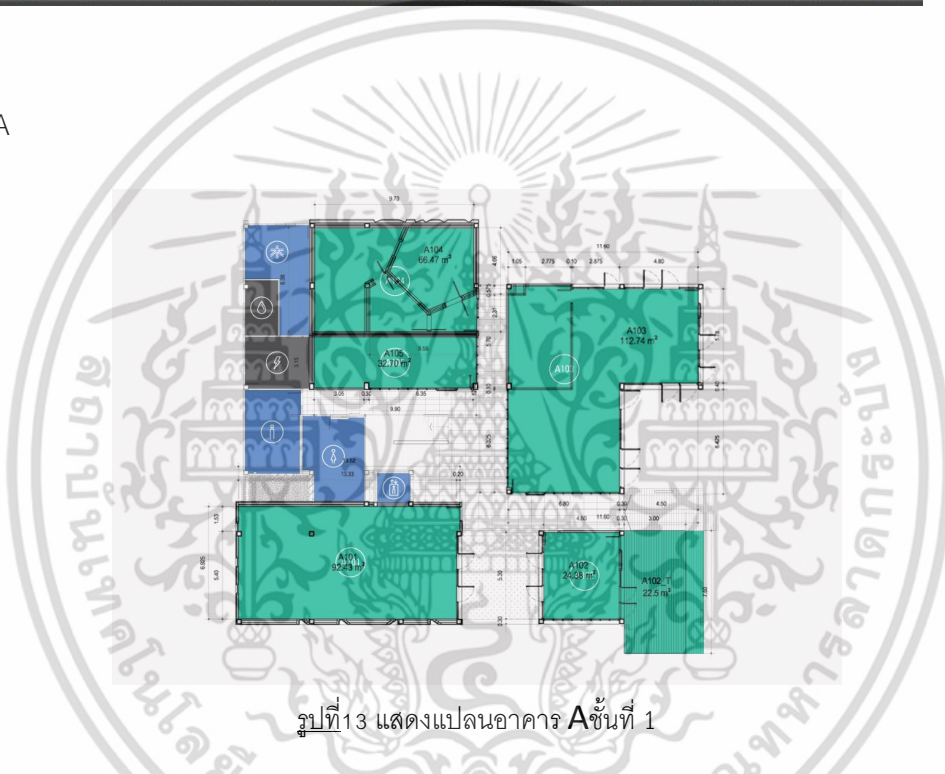
ทั้งสามอาคารเดิมเป็นอาคารสำนักงานให้เช่า ประกอบด้วย 3 อาคารที่เชื่อมต่อกันด้วยสะพานและทางเชื่อมตลอดทั้งโครงการ โดยตึก A และตึก B จะเป็นตึกที่สร้างขึ้นใหม่ ส่วนตึก C จะเป็นตึกที่มีอยู่เดิม ทั้งหมดเป็นอาคารคอนกรีต หลังคาแฟลช ,มีการเลือกใช้กระจกสองแบบคือแบบโปร่งแสงในส่วนที่ต้องการความเป็นส่วนตัวและกระจกสะท้อน เพื่อขยายความเป็นป่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปด้านอาคาร



ผังอาคาร A

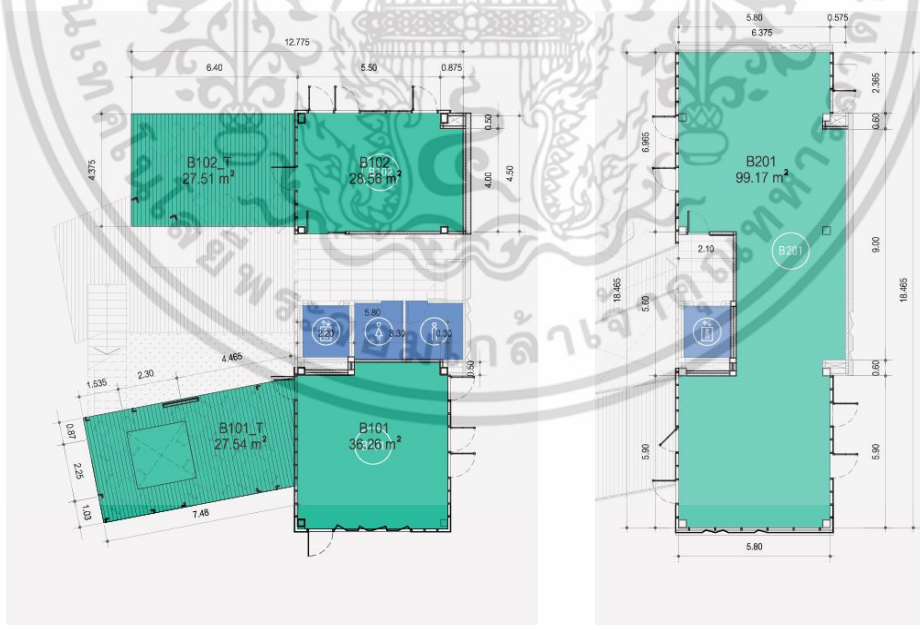


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูเชิงในเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนเท่านั้น ไม่ควรนำเอกสารนี้ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 15 แสดงแปลนอาคาร A ชั้นที่ 3

ผังอาคาร B



รูปที่ 16 แสดงแปลนอาคาร B ชั้นที่ 1-2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพถ่ายกลุ่มอาคาร



รูปที่ 17 แสดงภาพรวมอาคาร



รูปที่ 18 แสดงภาพฟาซาดอาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เรียนรู้วิธีการจัดการ ขั้นตอนลำดับในการทำวิทยานิพนธ์ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับโครงการ เพื่อตอบสนองความต้องการแก่ผู้มาใช้
2. ได้เรียนรู้การเก็บข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ทั้งจากการทำแบบสอบถาม ค้นหาในห้องสมุด อินเทอร์เน็ต เพื่อนามาวិเคราะห์ แยกแยะ และ สังเคราะห์ออกมาเป็นงานออกแบบ
3. ได้เสนอแนวทางการออกแบบที่ใช้อาคารที่ไม่ได้ใช้งานให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม
4. ได้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับงานสถาปัตยกรรม และ สถาปัตยกรรมภายใน ทั้งงานระบบ โครงสร้าง โดยใช้บริบทรอบๆโครงการ เป็นส่วนในการออกแบบ
5. สามารถนำความรู้ที่ได้อะหว่างการหาข้อมูลไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และในอนาคต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ข้อมูลทั่วไปของโครงการ

2.1 ข้อมูลทั่วไปของโครงการ

2.1.1 คำนิยาม/ความหมายของโครงการ

Thomas L. Friedman ผู้แต่งหนังสือเรื่อง The World is Flat กล่าวถึงโลกในยุคใหม่ที่เรียกว่า “โลกาภิวัตน์ยุค 3.0” ว่า “เป็นยุคที่โลกต้องตอบสนองต่อความต้องการของแต่ละบุคคล ...โดยที่ความมั่งคั่งไม่ได้จำกัดความหมายอยู่เพียงแค่ความร่ำรวยเงินทองอีกต่อไป แต่อาจหมายถึงการได้อยู่ในสังคมที่ดีก็ได้” คำกล่าวนี้แสดงให้เห็นจากพฤติกรรมของผู้บริโภคและนักลงทุนในปัจจุบัน ที่นอกจากประเด็นด้านคุณภาพและความพึงพอใจส่วนตัว “ความรับผิดชอบต่อสังคม” ก็ได้เริ่มถูกนำมาใช้เป็นมาตรฐานในการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าหรือร่วมลงทุนกับบริษัทใดๆ อีกด้วย

โครงการนี้จึงเป็นสถานที่ทำงานซึ่งเชื่อมโยงนักคิดนักสร้างสรรค์ ประชาชนในท้องถิ่นชุมชน และนักลงทุนที่สนใจ ให้เกิดการรวมกลุ่มกันกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยสนับสนุนการทำงานทั้งเชิงยุทธศาสตร์และการสร้างงานให้เป็นรูปธรรม

2.1.2 ประเภทของโครงการ

Co-working Space คือ สถานที่ที่เปิดโอกาสให้คนมาใช้งาน โดยสร้างบรรยากาศเอื้อให้คนได้ทำงานร่วมกันแบ่งปันทรัพยากร และแบ่งปันไอเดีย ซึ่งคำว่า Co-working Space เริ่มใช้ครั้งแรกเมื่อปี 1999 โดย Bernie Dekoven ในช่วงแรกได้รับความนิยมในวงจำกัด เฉพาะกลุ่มที่ทำงานด้านไอที ก่อนจะเริ่มแพร่หลายในกลุ่มอาชีพอื่นในเวลาต่อมาทั้งศิลปิน นักเขียน นักศึกษา นักธุรกิจ ฯลฯ บรรยากาศจะแตกต่างจากออฟฟิศทั่วไปตรงที่มีการตกแต่งที่หลากหลายและยืดหยุ่นได้ตามแต่ Concept ของแต่ละ Co-working Space บางแห่งมีบริเวณให้ผ่อนคลายเป็น ห้องนั่งเล่น ห้องสมุด ห้องเล่นเกม ฯลฯ ซึ่งเป็นการสร้างบรรยากาศให้ดูไม่น่าเบื่อ ในปัจจุบันมี Co-working Space เปิดให้บริการแล้วกว่า 2,000 แห่ง ใน 6 ทวีปทั่วโลก การจะทำธุรกิจ Co-working Space สามารถทำได้ตั้งแต่บ้านเดี่ยว ทาวน์เฮาส์ พื้นที่เช่าในอาคาร โกดัง ฯลฯ ในโลกยุคนี้ผู้คนใส่ใจกลางย่านธุรกิจที่เดินทางสะดวก ล้วนสามารถแปรสภาพให้เป็น Co-working Space ได้ ขึ้นอยู่กับไอเดียของเจ้าของธุรกิจแต่ละราย ลึก ๆ ก็คือการเปลี่ยนโมเดลบรรยากาศการทำงาน ซึ่งตรงกับจริตของคนรุ่นใหม่ ที่อยากหาความต้องการสร้างบรรยากาศความกระตือรือร้นและสร้างสรรค์มากกว่าการทำงานแบบเก่า ไม่เหมือนออฟฟิศรูปแบบเดิมๆ และอาจจะเจอโอกาสที่พบปะผู้คนหลากหลายอาชีพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อดีของCo-working space

1. ช่วยให้ผู้ทำงานสถานที่ทำงานและวิธีการทำงานของตัวเองได้
2. ช่วยให้ผู้ทำงานได้ประโยชน์จากการสร้างคอมมูนิตีในการทำงาน ด้วยไอเดียที่เปิดโอกาสให้ทุกคนได้มาร่วมทำงานด้วยกัน เชื่อมต่อความสัมพันธ์และสานต่องานของตัวเองและของคนอื่นให้สำเร็จ
ลุล่วง
3. บรรยากาศกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจและความคิดสร้างสรรค์ตลอดเวลา
4. เปิดโอกาสให้มีการได้รับคำแนะนำจากผู้มีประสบการณ์สูง

ประเภทCo-working space (แบ่งตามการประยุกต์ใช้)

1. Co-working space ที่เน้นบริการนักธุรกิจ start up และนักลงทุน เน้นพัฒนาทักษะการวางแผนกลยุทธ์ทางการตลาด
2. Co-working Space ที่เน้นนักธุรกิจ social innovation เน้นการแลกเปลี่ยนและสร้างสรรค์ สร้างแรงบันดาลใจทางด้านการสังคม
3. Co-working Space ให้บริการ multimedia โดยเฉพาะ เน้นการแสดงผลงานและการจัดอีเว้นท์
4. Co-working Space ที่เป็นสถานที่พักผ่อนและสถานที่ท่องเที่ยว มักเป็นสถานที่ที่อยู่ไกลเมือง บรรยากาศดี เหมาะกับการทำงานและพักผ่อนระยะสั้นๆ ไม่เน้นสร้างเครือข่าย
5. Co-working Space เฉพาะกลุ่มสายงานประเภทเดียวกันเช่น ศิลปิน สถาปนิก นักออกแบบ นักเขียน

จากการแบ่งประเภท co-working space โครงการ Chiangmai common ground เป็น **ประเภทที่ 2 เน้นนักธุรกิจ social innovation** เน้นการแลกเปลี่ยนและสร้างสรรค์ สร้างแรงบันดาลใจทางด้านการสังคม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.3 สายการบริหารและอัตรากำลัง

ฝ่าย	แผนก	ตำแหน่ง	จำนวน	หมายเหตุ
1. ผู้อำนวยการศูนย์			1	
2. รองผู้อำนวยการศูนย์			1	
3. ฝ่ายอำนวยการ	อำนวยการ	หัวหน้าฝ่าย	1	
		รองหัวหน้าฝ่าย	1	
	ธุรการ	หัวหน้าแผนกธุรการ	1	
		รองหัวหน้าแผนกธุรการ	1	
	บัญชี	หัวหน้าแผนกบัญชี	1	
		เจ้าหน้าที่แผนกบัญชี	1	
เลขานุการ	เลขานุการ	1		
4. ฝ่ายนโยบายและ พัฒนา	นโยบายและพัฒนา	หัวหน้าฝ่าย	1	
		รองหัวหน้าฝ่าย	1	
	จัดหาผู้สนับสนุน โครงการ	หัวหน้าแผนกจัดหา	1	
		เจ้าหน้าที่ผู้สนับสนุน	2	
	รับผิดชอบด้าน กฎหมาย	เจ้าหน้าที่รับผิดชอบด้าน	1	
		กฎหมาย		
5. ฝ่ายวิชาการ	ข้อมูลกิจการเพื่อ สังคม	หัวหน้าฝ่าย	1	
		เจ้าหน้าที่สนับสนุน	2	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฝ่าย	แผนก	ตำแหน่ง	จำนวน	หมายเหตุ
6. ฝ่ายจัดการ นิทรรศการ	จัดการนิทรรศการ	หัวหน้าฝ่าย	1	
		รองหัวหน้าฝ่าย	1	
	ควบคุมการ ออกแบบ นิทรรศการ	เจ้าหน้าที่รับผิดชอบพื้นที่	2	
7. ฝ่ายห้องสมุด	ห้องสมุด	หัวหน้าฝ่าย	1	
		รองหัวหน้าฝ่าย	1	
		เจ้าหน้าที่จัดหาและซื้อหนังสือ	1	
		เจ้าหน้าที่ดูแลห้องสมุด	1	
8. ฝ่ายกิจกรรม	พัฒนาออกแบบ กิจกรรม	หัวหน้าฝ่าย	1	
		รองหัวหน้าฝ่าย	1	
		เจ้าหน้าที่จัดการด้านกิจกรรม	1	
9. ฝ่ายstudio workshop	Studio workshop	หัวหน้าฝ่าย	1	
		รองหัวหน้าฝ่าย	1	
	Wood shop	เจ้าหน้าที่ดูแล wood shop	1	
	Commercial studio	เจ้าหน้าที่ดูแล Commercial studio/shop	1	
	Model marker shop	เจ้าหน้าที่ดูแล Model marker shop	1	
	Craft shop	เจ้าหน้าที่ดูแล Craft shop	1	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฝ่าย	แผนก	ตำแหน่ง	จำนวน	หมายเหตุ
10.ฝ่ายอาคาร สถานที่	อาคารและสถานที่	หัวหน้าฝ่าย	1	
		รองหัวหน้าฝ่าย	1	
	ร้านค้าภายในโครงการ	แม่ค้า	10	
	สื่อ อิเล็กทรอนิกส์	หัวหน้าฝ่ายซ่อมบำรุง	1	
		เจ้าหน้าที่ฝ่ายซ่อมบำรุง	1	
	งานระบบ	หัวหน้าแผนกงานระบบ	1	
		เจ้าหน้าที่แผนกงานระบบ	1	
	งานสถานที่	หัวหน้าแผนกงานสถานที่	1	
เจ้าหน้าที่แผนกงานสถานที่		2		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.4 องค์ประกอบของโครงการ

วัตถุประสงค์	กิจกรรม	องค์ประกอบ
1. เพื่อเป็นสื่อกลางระหว่างองค์กร นักคิดนักสร้างสรรค์และประชาชนในท้องถิ่น	<ul style="list-style-type: none"> - ทำงาน - คิดและนำเสนอโครงการ - ประชุมเชิงสร้างสรรค์ 	<ul style="list-style-type: none"> - พื้นที่ทำงาน (working space) - พื้นที่ประชุม (Meeting space)
2. เพื่อเปิดโอกาสให้มีการทดลองโครงการและพัฒนาต่อยอดโครงการร่วมกันนำไปสู่การทำจริง	<ul style="list-style-type: none"> - สร้างโมเดลจำลองโครงการจริงเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล - นำโครงการเสนอสู่สาธารณะ - นำโครงการไปสร้างจริง 	<ul style="list-style-type: none"> - พื้นที่สร้างงาน (workshop studio) - พื้นที่ทดลองงาน (workshop studio)
3. เพื่อบ่มเพาะและสร้างเครือข่ายผู้มีความคิดสร้างสรรค์ (creative people)	<ul style="list-style-type: none"> - สัมมนาเชิงสร้างสรรค์ - การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาชุมชน - บันทึกความคิดสร้างสรรค์ต่างในฐานข้อมูล 	<ul style="list-style-type: none"> - พื้นที่ประชุม (Meeting space) - ห้องสมุด
4. เพื่อเป็นสถานที่พักผ่อนท่ามกลางบรรยากาศแห่งความคิดสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - พักผ่อนหย่อนใจ - รับประทานอาหารและเครื่องดื่ม 	<ul style="list-style-type: none"> - ร้านกาแฟ - รถขายอาหาร (food cart) - สวนหย่อมสาธารณะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.5 การพัฒนาศักยภาพชุมชนวัฒนธรรมสร้างสรรค์เพื่อสนับสนุนเชียงใหม่เมืองสร้างสรรค์

ปัจจุบันหลายประเทศได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาประเทศด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) มากขึ้น ซึ่งประเทศไทยได้เริ่มคำนึงถึงเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาตั้งแต่แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 (2550-2554) และมีความชัดเจนขึ้นในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (2555-2559) ซึ่งประเทศไทยมีความพร้อมด้านทรัพยากรที่มีความหลากหลายทางชีวภาพ วัฒนธรรม และทรัพยากรมนุษย์ที่มีความเป็นเลิศในการต่อยอดแนวคิดสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มขีดความสามารถให้ประเทศไทยมีบทบาทที่สำคัญในเวทีการค้าโลก ที่ผ่านมารัฐบาลมีนโยบายส่งเสริมและผลักดันแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผ่านกระทรวงสำคัญ อาทิ กระทรวงพาณิชย์ได้จัดประกวด 10 เมืองต้นแบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กระทรวงอุตสาหกรรม ส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ่านโครงการสำคัญ เช่น Creative Lanna กระทรวงวัฒนธรรมผลักดันให้ 3 เมืองสำคัญของประเทศไทย คือ ภูเก็ต พัทยา และเชียงใหม่ เป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ขององค์การยูเนสโก (UNESCO)

เชียงใหม่มีการสืบทอดงานศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาพื้นถิ่นด้านงานศิลปหัตถกรรม เป็นความรู้ที่สั่งสมมาแต่บรรพบุรุษจนกลายเป็นวัฒนธรรมที่สืบทอดมาจนปัจจุบัน ซึ่งถือเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่ล้ำค่า อาทิจานหัตถกรรม เช่น ผ้าทอ จักสาน แกะสลัก ฯลฯ รวมถึงงานฝีมือ งานศิลปะ และศิลปินพื้นบ้านที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของพื้นถิ่นในรูปแบบของหัตถกรรมหลากหลาย เมื่อพิจารณาถึงศักยภาพด้านต่างๆ ของเชียงใหม่ที่มุ่งเน้นการสร้างสรรค์จากวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น จังหวัดเชียงใหม่จึงได้รับการคัดเลือกเป็น 1 ใน 10 ต้นแบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากกระทรวงพาณิชย์ ในด้านเมืองหัตถกรรมสร้างสรรค์ พร้อมกันนี้ยังมีการดำเนินโครงการ Creative Lanna ของกระทรวงอุตสาหกรรม เพื่อพัฒนาสินค้าและผลิตภัณฑ์ของเมืองเชียงใหม่อย่างสร้างสรรค์ และได้รับการคัดเลือกจากกระทรวงวัฒนธรรมซึ่งผลักดันให้เชียงใหม่เป็นเมืองวัฒนธรรมสร้างสรรค์ ด้านหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน (City of Crafts and Folk Art) ในโครงการเครือข่ายเมืองวัฒนธรรมสร้างสรรค์ของ UNESCO

เชียงใหม่มีชุมชนช่างที่มีศักยภาพมากมาย อาทิ ชุมชนวัวลาย ชุมชนบ่อสร้าง ชุมชนบ้านถวาย ซึ่งชุมชนช่างเหล่านี้จะเป็นส่วนสนับสนุนให้เชียงใหม่เป็นเมืองวัฒนธรรมสร้างสรรค์ได้

ปรากฏการณ์การใช้พื้นที่เชียงใหม่เป็นศูนย์กลางอำนาจทางเศรษฐกิจของมหาอำนาจผ่าน Project Idea และการ Promotion อย่างชัดเจน ญีปุ่นหนุนเรื่องการเป็นเมืองพำนักพักพิงของผู้เกษียณอายุในเชียงใหม่ อันเป็นผลสืบเนื่องของ Long Stay และ Little Japan Town ในย่านถนนช้างคลาน หรือถนนสุเทพ และอาจจะกินแควนนิมมานเหมินท์ ฯลฯ

ส่วนเงินก็ไหลมาเป็นพายุบูแคมะในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา ทั้งโครงการขนาดใหญ่ที่ Sale Idea ทั้งการสร้างเส้นทางและอุโมงค์ตัดเชียงใหม่ไปแม่ฮ่องสอน และเนปิดอร์ของพม่า ซึ่งต้องยอมรับว่าเงินมีอิทธิพลค่อนข้างสูงในเชียงใหม่ ทั้งในรากฐานตระกูล ที่กุมอำนาจทางเศรษฐกิจ ซึ่งการประกาศใช้โมเดล “อื้อ” ในเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เชียงใหม่ของพื้นที่ของ “วัชระ ตันตราพันธ์” มูลค่าการลงทุนกว่า 1 พันล้านบาท ก็ถือว่าเป็นการสร้าง
 คุลอำนาจทางเศรษฐกิจในเชียงใหม่อีกโสดหนึ่ง

และยังมีทุนสัญชาติอินเดียเพาะบ่มมาถึงที่และกำลังสำแดง Power ทางเศรษฐกิจออกมาทางด้าน
 การกุ่มที่ดินและอสังหาริมทรัพย์ในเชียงใหม่และกำลังเร่งพัฒนาในช่วงนี้ไม่รวมถึง การเดินทางของ
 ห้างสรรพสินค้าชื่อดัง The Bombay Store มีสาขากระจายอยู่ในเมืองสำคัญๆ ของอินเดียรวม 87 สาขา มี
 สำนักงานใหญ่อยู่ที่เมืองมุมไบ เข้ามาสั่งซื้อสินค้าที่เชียงใหม่

ส่วนการขับเคลื่อนของสหรัฐอเมริกา มีความชัดเจนและมีอิทธิพลสูงต่อในพื้นที่เชียงใหม่คือ การ
 ผลักดันให้เชียงใหม่เป็น “Creative City” อันเป็นโครงการที่สร้างสรรค์และมีนัยยะต่อเศรษฐกิจของเชียงใหม่
 ในอนาคตได้อย่างดี โดยเป้าคือให้เชียงใหม่เป็นเขตเศรษฐกิจพิเศษด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ภายในปี
 2554-2556 อันหมายถึงการเร่งสร้างกระบวนการ

- (1.) ขับเคลื่อนโดยทุกภาคส่วนของจังหวัดเชียงใหม่เอง (ไม่ใช่ส่วนกลาง)
- (2.) ส่งเสริม อุตสาหกรรม งานวิจัย การเรียนรู้ นวัตกรรม และ การพัฒนาอย่างยั่งยืน
- (3.) ประชาชนมีทัศนคติ ที่เปิดกว้าง ยอมรับสิ่งใหม่ๆ
- (4.) มีความพร้อมด้าน แรงงาน และบุคลากร สำหรับงานเชิงความรู้
- (5.) มีพื้นที่ และ รูปแบบเมือง ที่สามารถใช้งานได้หลายวัตถุประสงค์
- (6.) การประชาสัมพันธ์ ชูจุดเด่นของเมือง
- (7.) มีความร่วมมือที่ดี ของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง หน่วยงานราชการ ธุรกิจ มหาวิทยาลัย ประชาชน
 และทั้งนี้ได้เกิดโครงการ Road Map เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2554

ภาพชัดเจนที่สหรัฐฯ ได้สนับสนุนกิจกรรมใหญ่ ๆ ในการให้เชียงใหม่เป็นเมืองสร้างสรรค์มาแล้วใน
 ปี 2553-2554 หลายกิจกรรมด้วยกันได้แก่

1.) การจัดประชุมนานาชาติ “Northern Thailand’s Creative Economy Conference:
 Opportunities and Challenges in IT Sector” (เศรษฐกิจสร้างสรรค์ภาคเหนือประเทศไทย: โอกาสและ
 ความท้าทายในสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ) เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2553

2.) การเชิญนายเป็น รามิเรช ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาเศรษฐกิจจากเมืองออสติน เท็กซัส สหรัฐอเมริกา
 มาเยือนเชียงใหม่เพื่อเสนอประเด็นเส้นทางสานสัมพันธ์เศรษฐกิจ “Creative Corridors” โดยโครงการ
 ดังกล่าวเป็นหนึ่งในความพยายามของสหรัฐฯ ในการช่วยกระตุ้นการสร้างงานและการเติบโตของเศรษฐกิจ
 ภูมิภาคในจังหวัดเชียงใหม่และภาคเหนือของไทย เมื่อวันที่ 30 กันยายน 2553

เมืองออสตินเป็น case study ที่ดีคือเป็นเมืองใหญ่อันดับที่ 15 ของสหรัฐอเมริกา การมุ่งเน้นเรื่องนวัตกรรม
 ทำให้เมืองออสตินกลายเป็นเมืองที่มีการเติบโตอย่างรวดเร็วที่สุดแห่งหนึ่งในสหรัฐฯ และยังเป็นทำเลอันดับต้น
 ของประเทศที่ดึงดูดกลุ่มนักสร้างสรรค์นวัตกรรมที่มีการศึกษาดี จนเป็นที่ยอมรับว่าเป็นเมืองสำหรับ “ชนชั้น
 นักสร้างสรรค์” อุตสาหกรรมชั้นนำของออสติน ได้แก่ พลังงานสะอาด เทคโนโลยีคอนเวอร์เจนซ์ สื่อ
 สร้างสรรค์และสื่อดิจิทัล และวิทยาศาสตร์สิ่งมีชีวิต บริษัทที่มีการจ้างงานมากที่สุดของออสติน ได้แก่ AMD,
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Apple, Dell, Hoover, IBM และ Freescale เป็นต้น ผลิตภัณฑ์มวลรวมของออสเตรเลีย (GMP) ติดอันดับที่ 23 ในจำนวนภูมิภาคส่งออกทั้งหมดของสหรัฐอเมริกา

3.) การประชุมขยายผล “เชียงใหม่เมืองสร้างสรรค์” (Chiang Mai Creative City Conference) เมื่อวันที่ 18 มิถุนายน 2553 การประชุมดังกล่าวเน้นนาเสนอโมเดล “สภาพลอรिता ไฮเทค คอร์ริดอร์” (Florida High Tech Corridor Council) ซึ่งเป็น 1 ใน 5 โปรแกรมพัฒนาเศรษฐกิจที่ล้ำหน้าที่สุดในอเมริกาเหนือ เพื่อเป็นแม่แบบในการพัฒนาความร่วมมือในภูมิภาคจากทุกองค์กรภาคส่วน ไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ เอกชนและภาควิชาการ ในการพัฒนาศักยภาพในการแข่งขันทางด้านไอทีของภาคเหนือ เพื่อที่จะก้าวสู่ความเป็นศูนย์กลางไอทีระดับภูมิภาคและระดับโลกต่อไป

4.) วันที่ 3 กุมภาพันธ์ 2554 คณะกรรมการพัฒนาเชียงใหม่เมืองสร้างสรรค์ (Chiang Mai Creative City) ได้ให้การต้อนรับ ยูเนสโก (UNESCO) เพื่อหารือเรื่องเข้าเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ระดับโลกของ ยูเนสโก (UNESCO Creative City Network) โดยมี Mr. Timothy Curtis, Head of Cultural Section, UNESCO Thailand ที่จะมาให้ข้อมูลกระบวนการ Criteria การคัดเลือกเมืองให้เป็น Creative City และระดมสมองกัน ฯลฯ

สำหรับ “Creative Cities Network” แห่งองค์การ UNESCO เป็นเครือข่ายในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้ด้านการศึกษ สังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม

UNESCO ได้ให้คำจำกัดความ Creative City ว่าคือการร่วมมือระหว่าง ชุมชนท้องถิ่นและภาครัฐ ในการสร้างสรรค์เมืองผ่านการพัฒนาสภาพแวดล้อม โครงสร้างทางสังคม ระบบโครงสร้างทางเศรษฐกิจ และการนำ สินทรัพย์ทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ ขนบธรรมเนียม ตลอดจนจารีตประเพณีของท้องถิ่นมาผสมผสานกับ เทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อนำไปสู่การเป็นเมืองที่มี บรรยากาศที่เอื้อต่อการสร้างธุรกิจ หรือ อุตสาหกรรมความคิดสร้างสรรค์ (Creative Industry) ปัจจุบันมีสมาชิกทั้งหมด 19 เมืองจาก 6 ทวีป แบ่งเป็น 7 กลุ่มได้แก่

- (1) เมืองแห่งงานออกแบบ
- (2) เมืองแห่งอาหารการกิน
- (3) เมืองแห่งภาพยนตร์
- (4) เมืองแห่งดนตรี
- (5) เมืองแห่งสื่อศิลปะ
- (6) เมืองแห่งวรรณกรรม
- (7) เมืองแห่งหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเป็นเมือง Creative City นั้นจะต้องมีคุณสมบัติดังนี้

(1.) การสร้างสิ่งแวดล้อมและภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรมที่เอื้อให้เกิดการสร้างสรรคงาน นอกจากนี้ยังต้องมีการจัดเตรียมปัจจัยพื้นฐาน (Infrastructure) เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้ประกอบการสร้างสรรค์

(2.) นำความหลากหลายทางวัฒนธรรม (Culture Diversity) มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน การพัฒนาเมืองให้เป็น Creative City จะก่อให้เกิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) ส่งผลต่อการขยายตัวของเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และเป็นการสร้างความหลากหลายทางวัฒนธรรม (Cultural Diversity) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมกับการสร้างสรรค์

ดังนั้น จะต้องมีการปรับปรุงองค์ประกอบของเมือง ได้แก่

(1.) การสร้างเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมให้แก่เมือง (Cultural Identity) การสร้างสภาพแวดล้อมทางสังคมให้มีความเปิดกว้าง (Diversity & Open Society) เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่

(2.) การรวบรวมนักคิดและผู้ประกอบการสร้างสรรค์ (Talent/Creative Entrepreneur) เพื่อรวบรวมผู้มีความคิดสร้างสรรค์ในการผสมผสานวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับเทคโนโลยี วัฒนธรรม และการจัดการด้านธุรกิจที่ก่อให้เกิดการจ้างงานและกำลังซื้อสินค้าชุมชนเวียนเป็นกลไกให้เกิดการเติบโตทางเศรษฐกิจ

(3.) การสร้างพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวก (Space & Facility) โดยจะต้องสร้างโครงสร้างพื้นฐานที่เพียงพอและมีคุณภาพช่วยก่อให้เกิดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการผลิตนักคิด และธุรกิจสร้างสรรค์

(4.) การบริหารจัดการเมือง (Management) องค์กรของภาครัฐและเอกชนจะต้องมีวิสัยทัศน์ในการพัฒนาเมืองโดยเป็นองค์กรที่มีความยืดหยุ่น และทำงานประสานกันเพื่อนำไปสู่เป้าหมายได้อย่างสร้างสรรค์ โดยมีแนวทางในการปรับปรุงเมืองเพื่อให้เป็น Creative City โดยการผสมผสานประวัติศาสตร์ และความคิดสร้างสรรค์ ให้เมืองมีความผสมผสานกัน

ดังที่เมือง Popayan ซึ่งเป็นเมืองแห่งอาหารการกิน (City of Gastronomy) มีลักษณะของเมืองที่ได้รับอิทธิพลจากประเทศสเปน เมืองดังกล่าวมีการวางโครงสร้างหลักในการเป็นเมืองแห่งอาหารการกินโดยมีห้องสมุดและศูนย์วิจัยเกี่ยวกับอาหาร มีองค์กร Gastronomy Corporation of Popayan ซึ่งรับผิดชอบการจัดประชุมเกี่ยวกับอาหารในระดับประเทศ (National Gastronomy Congress) นอกจากนี้องค์กรดังกล่าวยังร่วมมือกับ Universidad del Cauca ในการศึกษาวิจัยด้านวัฒนธรรมและมรดกทางวัฒนธรรมของเมือง

เมือง Kobe ซึ่งเป็นเมือง City of Design ภายใต้ UNESCO Creative Cities Network สภาพแวดล้อมทั่วไปของเมืองเป็นเมืองที่เป็นศูนย์กลางทางธุรกิจเนื่องจากเป็นที่ตั้งของสำนักงานใหญ่ของบริษัทข้ามชาติมากมาย ในด้านการสร้างสภาพแวดล้อมของเมืองให้เอื้อต่อการเป็น City of Design Kobe ได้จัดกิจกรรมและนิทรรศการเกี่ยวกับศิลปะและการออกแบบอย่างต่อเนื่องเช่น Kobe Biennale The Conference on Art and Art Project (C.A.P)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเป็น Creative City มีผลข้างเคียงต่อเชียงใหม่ในอนาคตแน่นอนคือการเป็นเขตเศรษฐกิจพิเศษ ซึ่งจะต้องมีการปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจของเชียงใหม่ไม่มากนักน้อยจะเดิมที่มีสัดส่วน GDP หลักอยู่ที่ภาคการท่องเที่ยวและบริการ ภาคการเกษตรและอุตสาหกรรม ซึ่งหากมีการ switch สู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จะต้องกระชากโครงสร้างใหญ่พอสมควรทั้งด้านทรัพยากรมนุษย์ โครงสร้างพื้นฐาน บรรยากาศและสิ่งแวดล้อมของเมือง ฯลฯ

และภาพทึบที่เกี่ยวข้องกับ Creative Economy อันเป็น Power ของโลกในปัจจุบันและอนาคตและมีมูลค่าสูงมหาศาล ย่อมมาจับจองพื้นที่เชียงใหม่ไว้แล้วเช่นกัน โดยเฉพาะบริษัทไอทีอเมริกันและบริษัทไอทีนานาชาติ ทั้งจากกรุงเทพฯและส่วนภูมิภาคคือ Microsoft, IBM, Cisco, Creative Kingdom Animation, หรือ Software House ดัง ๆ ก็ได้มาปักหลักปักฐานแล้ว

เกี่ยวกับเชียงใหม่สร้างสรรค์

ส่งเสริมนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเชียงใหม่

เชียงใหม่สร้างสรรค์ (CCM) เป็นแนวคิด วิสัยทัศน์ และความริเริ่ม เพื่อมุ่งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมในเชียงใหม่ เชียงใหม่สร้างสรรค์มีพันธกิจหลักคือ การประชาสัมพันธ์เชียงใหม่ให้เป็นเมืองสร้างสรรค์ เขตเศรษฐกิจพิเศษและเป็นศูนย์กลางความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งมีจุดมุ่งหมายที่จะสร้างการพัฒนาเศรษฐกิจและดึงดูดให้เกิดการลงทุน รวมถึงโอกาสในการสร้างงานสร้างโอกาส

เชียงใหม่สร้างสรรค์ได้ริเริ่มเมื่อเดือนสิงหาคม 2553 ด้วยการจัดตั้งคณะกรรมการพัฒนาเชียงใหม่เมืองสร้างสรรค์โดยผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ มีลักษณะการทำงานแบบคลั่งความคิด เครือข่าย และการแลกเปลี่ยนแบ่งปันซึ่งกันและกัน โดยประกอบไปด้วยสมาชิกกว่า 50 หน่วยงาน ทั้งจากสถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐ และหน่วยงานเอกชน ซึ่งรวมตัวกันทำงานบนพื้นฐานของจิตอาสา

เชียงใหม่สร้างสรรค์พร้อมและยินดีที่จะได้รับการสนับสนุนทั้งจากบุคคลหรือหน่วยงานอื่นที่สนใจเข้าร่วมไปสู่จุดหมายเดียวกัน โดยอุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (CMU STeP) ทำหน้าที่สำนักงานเลขานุการคณะกรรมการพัฒนาเชียงใหม่เมืองสร้างสรรค์ อีกทั้งเชียงใหม่สร้างสรรค์ไม่ได้เป็นโครงการ แต่เป็นวิสัยทัศน์ระยะยาวและเป็นเครือข่ายของประชาชน องค์กร ซึ่งทำงานร่วมกันเพื่อมุ่งสู่ความสัมฤทธิ์ เชียงใหม่สร้างสรรค์สนับสนุนให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการพัฒนาให้เชียงใหม่เป็นพื้นที่ที่น่าอยู่อาศัย ทั้งในการดำเนินชีวิตและการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเป็นมา

เชียงใหม่สร้างสรรค์ (CCM) ได้ริเริ่มส่งเสริมความสร้างสรรค์และนวัตกรรมในเชียงใหม่ซึ่งสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของรัฐบาลไทยโดยตั้งศักยภาพที่เป็นจุดแข็งและมีเอกลักษณ์โดดเด่นของเชียงใหม่เพื่อพัฒนาความสร้างสรรค์และความรู้ทางเศรษฐกิจ

วัตถุประสงค์

ความคิดสร้างสรรค์, ความร่วมมือร่วมใจ และนวัตกรรมที่ส่งผลต่อสภาพเศรษฐกิจ การพัฒนาทางด้านสังคม อันนำไปสู่การพัฒนาท้องถิ่นให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น

อีกหนึ่งวัตถุประสงค์สำคัญของเชียงใหม่สร้างสรรค์คือ การตลาดของเชียงใหม่ โดยเน้นที่การสร้างจุดเด่นและความเข้มแข็งของเชียงใหม่ให้เป็นที่รู้จักไปไกล ส่งเสริมการลงทุน การดำเนินธุรกิจ การจ้างงาน และโอกาสใหม่ๆ

เชียงใหม่สร้างสรรค์ (CCM) เป็นแนวคิดริเริ่มที่มุ่งให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และความร่วมมือร่วมใจกัน มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมแนวทางการพัฒนาเชียงใหม่ที่เหมาะสมและยั่งยืน

คณะกรรมการพัฒนาเชียงใหม่เมืองสร้างสรรค์

คณะกรรมการพัฒนาเชียงใหม่เมืองสร้างสรรค์จัดตั้งโดยผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่ในปี 2553 ซึ่งประกอบด้วยตัวแทนจากสถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชน ตลอดจนองค์กรอื่นๆ กลุ่ม และบุคคล ต่างยินดีเข้าร่วมการประชุมคณะกรรมการพัฒนาเชียงใหม่สร้างสรรค์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ทำหน้าที่เป็นประธานคณะกรรมการพัฒนาเชียงใหม่สร้างสรรค์ (ร่วมกับมหาวิทยาลัยพายัพและมหาวิทยาลัยนอร์ทเชียงใหม่) และอุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (CMU STeP) ทำหน้าที่เป็นสำนักงานเลขานุการคณะกรรมการพัฒนาเชียงใหม่สร้างสรรค์และศูนย์กลางการติดต่อ

วัตถุประสงค์ของคณะกรรมการพัฒนาเชียงใหม่สร้างสรรค์นั้นมุ่งพัฒนาและดำเนินแผนงานตามกลยุทธ์ให้ทันสมัย ประสานงานและแบ่งปันข้อมูลระหว่างทุกภาคส่วน ประสานงานและร่วมดำเนินงานในกิจกรรมสำคัญ ประยุกต์และจัดกิจกรรม/โครงการ (ผ่านสมาชิกต่างๆ) ก่อตั้งเครือข่ายกลุ่มการทำงาน ระดมทุน (ผ่านสมาชิก) และสู่ตลาดเชียงใหม่

เชียงใหม่สร้างสรรค์เปรียบเสมือนคลังความคิด การแบ่งปัน และเครือข่าย ตลอดจนเป็นแรงกระตุ้นสำหรับสำหรับการมุ่งพัฒนา คณะกรรมการพัฒนาเชียงใหม่สร้างสรรค์ต่างให้คำแนะนำการกำหนดนโยบาย โครงการ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และกิจกรรมต่างๆ (หากได้รับการเสนอ) ซึ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่เหมาะสมนำมาประยุกต์ใช้และรวบรวมแหล่งทรัพยากร เชียงใหม่สร้างสรรค์ไม่ได้เป็นเอกลักษณ์ที่ชัดเจนแต่เป็นความริเริ่มที่ต้องการให้ทุกคนตระหนักและสนับสนุนแนวคิดและวิสัยทัศน์นี้ร่วมกัน

ความหมายของโลโก้



รูปที่ 19 แสดง logo องค์การ creative chiang mai

โลโก้เชียงใหม่สร้างสรรค์เป็นภาพจำลองคู่มือเชียงใหม่ (ประวัติศาสตร์, ความโดดเด่น, เอกลักษณ์, วัฒนธรรม) ขณะที่สื่อถึงความคิดสร้างสรรค์ของชาวเชียงใหม่ ซึ่งเป็นศูนย์กลางของนวัตกรรมและการพัฒนา

ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ในการนิยามของเรานั้น คือ ความสอดคล้องระหว่างกัน เช่นเดียวกับความหมายที่ UNCTAD ได้ให้คำจำกัดความไว้ ความคิดสร้างสรรค์สามารถเป็นได้ทั้งวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วัฒนธรรม ธุรกิจ และศิลปะ นวัตกรรมก็เช่นเดียวกัน เพราะมีความสำคัญเหมือนวัฒนธรรม อีกทั้งความร่วมมือระหว่างกันยังสร้างพลังให้เกิดขึ้น เรามุ่งหวังยิ่งต่อการคิดแบบเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์มากกว่าการให้ความสำคัญไปที่อุตสาหกรรมเพียงอย่างเดียว

เชียงใหม่มีสิ่งที่น่าสนใจมากมายและการเติบโตขึ้นเรื่อยๆ ของอุตสาหกรรมทั้งในด้านหัตถกรรม บริการ การออกแบบ และซอฟต์แวร์/ดิจิทัลคอนเทนต์ นอกจากนี้ความคิดสร้างสรรค์ในสาขาอื่นๆ ก็มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจไม่แพ้กันเช่น เกษตรกรรม การแปรรูปอาหาร ความอยู่ดีกินดี และการท่องเที่ยว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในขอบเขตของเมืองสร้างสรรค์ยังเพิ่มเติมมุมมองส่วนหนึ่งไปยังระบบนิเวศเชิงสร้างสรรค์ เศรษฐกิจของเมืองและการพัฒนาเมืองบนพื้นฐานแห่งความสร้างสรรค์ อีกทั้งความคิดอย่างสร้างสรรค์ยังสามารถช่วยให้การพัฒนาเมืองง่ายขึ้น

กลยุทธ์และแผนการดำเนินงานเชียงใหม่สร้างสรรค์

ในปี 2553 ได้มีการพัฒนาและวางแผนกลยุทธ์การทำงานขึ้น ในส่วนของระยะเวลาของกิจกรรม โครงการนโยบายและสิ่งต่างๆ เหล่านี้ได้ถูกนำเสนอมาตลอดในช่วงระยะเวลา 5 ปี การดำเนินงานส่วนใหญ่ของกิจกรรมเหล่านี้อาศัยเงินทุนจากรัฐบาล ในปี 2557 นี้จะมีการประเมินความคืบหน้าในส่วนกลยุทธ์และแผนงานให้มีความทันสมัยมากขึ้น และเชียงใหม่สร้างสรรค์หวังที่จะสร้างแรงผลักดันสำคัญให้เกิดโครงการต่างๆ เพิ่มมากขึ้น

ขอบเขตการทำงานเชียงใหม่สร้างสรรค์

เชียงใหม่สร้างสรรค์มุ่งเน้นความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรมในระบบเศรษฐกิจ โดยดำเนินงานหลักจะถูกวางอยู่บนรากฐานของอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เนื้อหาดิจิตอล ไอที ซอฟต์แวร์ และการออกแบบการทำงาน - อุตสาหกรรมอื่น ๆ เช่น งานหัตถกรรมและการท่องเที่ยวก็จะได้รับการสนับสนุนเช่นเดียวกัน อันที่จริงแล้วความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมเป็นสิ่งสำคัญสำหรับทุกภาคส่วนของเศรษฐกิจ นอกจากนี้เชียงใหม่สร้างสรรค์ยังส่งเสริมผู้ประกอบการและความคิดสร้างสรรค์ในการศึกษาและการพัฒนาเมืองอีกด้วย

นอกเหนือจากความสำคัญของศิลปะและวัฒนธรรมของเชียงใหม่ซึ่งเป็นที่ถูกยอมรับและกล่าวขานในนานาต่างประเทศแล้ว นวัตกรรมยังเป็นแรงผลักดันที่สำคัญที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์เพื่อที่จะพัฒนาและขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม ตัวอย่างเช่น แอนด์เมต - เชียงใหม่เป็นโครงการที่นำเทคโนโลยีดิจิตอลและนวัตกรรมรูปแบบอื่น ๆ มาใช้ในอุตสาหกรรมแบบดั้งเดิม เช่นงานหัตถกรรมและการท่องเที่ยว อีกหนึ่งตัวอย่างคือการพัฒนาบรรจุภัณฑ์ ซึ่งต้องมีการออกแบบที่ดี อีกทั้งยังต้องมีความรู้ในด้านวัสดุและทักษะทางด้านเทคนิคและวิศวกรรม

นี่คือเหตุผลที่อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (CMU STEP) ได้รับเลือกเป็นสำนักงานเลขานุการคณะกรรมการพัฒนาเชียงใหม่สร้างสรรค์ ซึ่งได้มุ่งเน้นไปที่การทำงานร่วมกัน แนวคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรมและเทคโนโลยี นอกเหนือจากนั้น CMU STEP ได้ให้ความร่วมมือในการทำงานร่วมกับองค์กรอื่น ๆ และสมาชิกของเครือข่าย เพื่อให้แน่ใจว่าทุกรายละเอียดของการทำงานได้ครอบคลุมวิสัยทัศน์ของเชียงใหม่สร้างสรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.6 แนวคิดการมีส่วนร่วมของประชาชน

การมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการพัฒนา หมายถึง การให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนา ตั้งแต่เริ่มต้นจนสิ้นสุดโครงการ ได้แก่ การร่วมกันค้นหาปัญหา การวางแผน การตัดสินใจ การระดมทรัพยากร และเทคโนโลยีท้องถิ่น การบริการจัดการ การติดตามประเมิน รวมทั้งการรับผลประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นจากโครงการ และกระบวนการทั้งหมดต้องปราศจากการแทรกแซง ครอบงำ บังคับ ให้ประชาชนมีอิสระอย่างแท้จริง องค์ประกอบของการมีส่วนร่วมประกอบไปด้วย

1. พื้นฐานของการมีส่วนร่วม ลักษณะการเข้าร่วมต้องมาจากแรงจูงใจภายใน และความสมัครใจ (ความต้องการของประชาชน) เพราะจะทำให้ประชาชนมีความกระตือรือร้นและให้ข้อมูลข่าวสารในการเข้าร่วมอย่างแท้จริง

2. รูปแบบของการเข้าร่วม แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือการเข้าร่วมผ่านองค์กรภาคประชาชนที่ประชาชนจัดตั้งขึ้นเอง และการเข้าร่วมผ่านตัวแทนกลุ่ม เช่น กรรมการหมู่บ้าน ซึ่งแต่ละประเภทผู้เข้าร่วมจะแสดงความคิดเห็นได้แตกต่างกัน

3. ขอบเขตของการมีส่วนร่วม ได้แก่ ช่วงเวลาในการมีส่วนร่วม ความถี่ของการเข้าร่วม ความสม่ำเสมอ เป็นต้น

4. ผลของการเข้าร่วม ลักษณะการเข้าร่วมของประชาชนจะทำให้เกิดพลังจากอำนาจของประชาชน นอกจากจะทำชุมชนองค์กรภาคประชาชนเข้มแข็ง เกิดความสามัคคีแล้ว ยังส่งผลให้เกิดการพัฒนาได้สอดคล้องกับความต้องการของภาคประชาชนด้วย

จากหลักการดังกล่าวมาจะเห็นได้ว่าการมีส่วนร่วมของประชาชนมีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาโครงการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นของภาครัฐ รัฐวิสาหกิจ หรือภาคเอกชน ไม่ว่าจะเป็โครงการขนาดเล็กหรือขนาดใหญ่ โดยเฉพาะโครงการที่มีผลกระทบต่อมนุษย์และสิ่งแวดล้อม

ดังนั้น ประชาชนควรเข้ามามีส่วนร่วม ในกระบวนการพัฒนาในทุกๆ ส่วน เพื่อให้เกิดประโยชน์กับโครงการดังนี้

1. เพื่อได้รับข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับโครงการหรือกิจการและผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้น

2. เพื่อช่วยในการชี้แจงประเด็นปัญหา และคุณค่าของสิ่งแวดล้อม

3. เพื่อแสดงความคิดเห็นซึ่งจะมีประโยชน์สำหรับการแก้ไข้ปัญหา

4. เพื่อช่วยในการให้ข้อมูลย้อนกลับ และช่วยในการวิเคราะห์ผลกระทบต่างๆ อันจะเป็นประโยชน์ในการวางแผนการดำเนินงานและการตรวจเฝ้าระวัง

5. เพื่อจัดปัญหาและความขัดแย้ง และสร้างข้อตกลงร่วมกัน

ทั้งนี้ วัตถุประสงค์ของการให้ประชาชนมีส่วนร่วมในโครงการหรือกิจการที่แตกต่างกัน ไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน หรือมีครบทั้ง 5 องค์ประกอบดังกล่าวข้างต้น (ปริชา เปี่ยมพงษ์สานต์, 2536) ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับโครงการหรือกิจการใดๆ และขึ้นอยู่กับประเด็นปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้นกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อมด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประชาชนที่จะมีส่วนร่วมอาจจะแบ่งได้ออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มที่ได้รับผลกระทบโดยตรงจากโครงการ
2. กลุ่มประชาชนโดยรอบโครงการที่อาจจะมิตั้งผลดีและผลเสียจากโครงการ และ
3. กลุ่มประชาชนในท้องถิ่นที่อาจจะได้รับแต่ผลประโยชน์จากโครงการ

ดังนั้น จึงเป็นที่ยอมรับกันว่า การมีส่วนร่วมของประชาชน เป็นวิธีการที่จะพัฒนาประเทศและเป็นการคุ้มครองและรักษาสิ่งแวดล้อมที่ควรหวางแห่นไว้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด เพราะไม่ใช่ผู้มีหน้าที่อำนาจที่เท่านั้นที่จะตัดสินใจดำเนินโครงการ โดยไม่เห็นความสำคัญถึงคุณภาพชีวิตของ

2.1.7 แนวคิดการรวมกลุ่ม (หมายเหตุ : คัดมาส่วนหนึ่งจากบทความเจาะเทรนโลก2016 โดย TCDC)

มนุษย์เริ่มมีการรวมตัวกันตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ด้วยเหตุผลที่ต้องการเอาชีวิตรอดจากอันตรายต่างๆ ทั้งสัตว์ป่า สภาพอากาศ และการคุกคามจากผู้อื่น เช่นการรวมตัวกันเพื่อล่าสัตว์ หหาอาหารที่ช่วยเพิ่มโอกาสในการมีชีวิตยืนยาว เมื่อเวลาผ่านไปการรวมกลุ่มก็มีการขยายขนาดขึ้นเรื่อยๆจนกลายเป็นการสร้างอารยธรรม เกิดเป็นสังคมขนาดใหญ่ที่มีผู้อยู่อาศัยร่วมกันและในสังคมนี้ก็เกิดกลุ่มย่อยแยกออกไปอีกหลายรูปแบบ

Richard M. Hodgetts ได้ให้ความหมายของกลุ่มไว้ว่า กลุ่ม คือ หน่วยทางสังคมที่ประกอบด้วยบุคคลที่มีอิสระเป็นตัวของตัวเอง ตั้งแต่สองคนขึ้นไปมารวมกันเกิดปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันทั้งนี้เพื่อให้บรรลุเป้าหมายร่วมกัน การรวมกลุ่มแบ่งได้เป็นหลายประเภท โดยเฉพาะปัจจุบันมีการรวมตัวของบุคคลด้วยหลายเป้าหมาย ไม่ว่าจะเป็นการระดมทุนสาธารณะ (Crowdfunding) ซึ่งเป็นการรวมตัวผ่านสังคมออนไลน์เพื่อมอบโอกาสให้นักคิด นักออกแบบที่ริเริ่มสร้างผลงานได้นำเสนอแนวคิด พร้อมทั้งตั้งเป้าหมายเงินทุนที่ต้องการตามระยะเวลาที่กำหนด โดยมีเว็บไซต์มากมายเป็นสื่อกลางให้การระดมทุนนี้ อาทิ Change.org เว็บไซต์เพื่อการรณรงค์ที่มีผู้ใช้มากกว่า 85 ล้านคนทั่วโลก ที่รวมตัวกันเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงโดยลดทั้งเวลาและกำลังทรัพย์ สะท้อนให้เห็นถึงยุคเทคโนโลยีสื่อสารไร้พรมแดนซึ่งได้ลบข้อจำกัดต่างๆ ทำให้ผู้คนสามารถรณรงค์และเชิญผู้ร่วมอุดมการณ์จากทั่วทุกมุมโลกมาสนับสนุนเรื่องราวของตนได้ทันที เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดีในสังคม ตั้งแต่ปัญหาเล็กๆ ไปจนถึงปัญหาในระดับชาติ

การรวมกลุ่มนั้นกระตุ้น โหน กติ การเปลี่ยนแปลง เกิดความคิดสร้างสรรค์ผ่านการแลกเปลี่ยนมุมมอง วิเคราะห์ข้อมูล และระดมความคิด ช่วยให้ความสามารถในการตัดสินใจรวดเร็ว และเหมาะสมขึ้นกระตุ้นให้มีการนำผลของการตัดสินใจไปใช้ปฏิบัติจริงจนเกิดผลเป็นรูปธรรม ผู้คนจึงได้มองเห็นความสำคัญของการรวมกลุ่ม เช่นกรณีของบอสตัน เมืองหลวงของรัฐแมสซาชูเซตส์ ซึ่งความหลากหลายทางเชื้อชาติเป็นจุดเด่นของเมืองที่เสริมสร้างให้เกิดกิจกรรมหรือวิธีการจัดการที่ต้องตอบรับกับทั้งจำนวนและความหลากหลายดังเช่นเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงการพัฒนาพื้นที่ทางเดินให้กลายเป็นสนามกีฬา โดยมหาวิทยาลัยนอร์ธอีสเทิร์นและชาวเมืองบอสตันที่ได้ร่วมลงทุนกว่า 26 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เพื่อพัฒนาพื้นที่ของมหาวิทยาลัยให้กลายเป็นศูนย์กีฬาสำหรับทุกคน ไม่เพียงแต่นักศึกษาของมหาวิทยาลัยเท่านั้น แต่ชาวเมืองที่อาศัยโดยรอบก็สามารถเข้ามาใช้ได้ โดยมีกรออกแบบให้เข้าถึงได้ง่าย จัดสรรพื้นที่ให้คนทุกกลุ่ม ทั้งสนามเด็กเล่นสำหรับเด็ก หรือสนามเทนนิสสำหรับผู้สูงอายุโดยเฉพาะ ซึ่งทั้งหมดได้เอื้อให้เกิดการพบปะรวมกลุ่ม เป็นสถานที่ซึ่งสามารถเชื่อมต่อหรือเป็นศูนย์รวมของคนในเมือง หรือโรงเรียนในเมืองดัลลัสของออสเตรเลียที่ได้ออกแบบผนังโค้งเพื่อสื่อให้เห็นถึงความหลากหลายของคนในชุมชนและเป็นแหล่งเชื่อมสัมพันธ์ให้คนในชุมชนที่มีความหลากหลายของเชื้อชาติ ทั้งตุรกี อิรัก เลบานอน และชูดานได้เข้ามาปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน

หลายครั้ง ที่การรวมกลุ่ม เกิด ขึ้น เพื่อสร้างประโยชน์ต่อส่วนรวม เช่นที่รัสเซียกำลังประสบปัญหาการละเมิดที่จอตรดสำหรับคนพิการ โดย 30% ของผู้ขับขี่ชาวรัสเซียยังคงไม่ปฏิบัติตามกฎ กลุ่มไม่แสวงหาผลกำไรในชื่อ Dislife จึงคิดวิธีแก้ปัญหาโดยใช้ภาพถ่ายสามมิติ หรือ โฮโลแกรมลงบนม่านน้ำบริเวณที่จอตรดสำหรับคนพิการที่ห้างสรรพสินค้าแห่งหนึ่ง ในรัสเซีย เมื่อมีผู้ขับขี่ที่ไม่มีป้ายสัญลักษณ์ว่าเป็นผู้พิการหรือมีผู้พิการนั่งมาในรถ กล้องจะตรวจจับภาพแล้วแสดงภาพสามมิติของผู้พิการที่พูดเตือนเพื่อให้หยุดการกระทำดังกล่าวหรือ Application Balancing Act แอปพลิเคชันที่คนในเมืองช่วยกันจัดดุลงบประมาณ เพราะถึงแม้ในยุคนี้ที่ทุกคนสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย แต่การบริหารงานด้านงบประมาณของภาครัฐยังคงถูกปกปิดอย่างมีข้อสงสัย บริษัทที่ปรึกษาด้านงานสาธารณะ ชื่อว่าEngaged Public เมืองโคโลราโด สหรัฐฯ จึงได้สร้างแอปพลิเคชันเพื่อใช้แก้ปัญหาดังกล่าว โดยวัตถุประสงค์ของโปรเจกต์นี้คือให้ประชากรในเมืองได้เห็นข้อมูลการใช้จ่ายงบประมาณและพฤติกรรมค่าใช้จ่ายของรัฐ เพื่อให้วางแผนการใช้เงินหรือการเสียภาษีได้ในอนาคต ซึ่งนาย Pedro Segarra นายกเทศมนตรีเมืองฮาร์ทฟอร์ด รัฐคอนเนตทิคัต นำแอปพลิเคชันนี้ไปใช้เป็นที่แรกโปรเจกต์นี้ยังช่วยให้รัฐบาลรับรู้ความต้องการของประชาชนด้วยอีกทางหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.8 Social Enterprise

สืบเนื่องจากปัญหา โลกาภิวัตน์ยุคปัจจุบัน ผู้คนเชื่อว่าเป็นผลกระทบจาก “ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม” ไม่ว่าจะเป็นปัญหาสิ่งแวดล้อม สงครามระหว่างเชื้อชาติ ยาเสพติด ฯลฯ แต่หาจะใช้ระบบคอมมิวนิสต์ที่รัฐเป็นเจ้าของปัจจัยการผลิตทั้งหมดก็ไม่ใช่วางออกที่ต้องการ ดังนั้น “การทำธุรกิจโดยมีสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม” จึงกลายเป็นทางออกที่หลายหน่วยงานในภาคเอกชนเริ่มหันมายึดถือเป็นแนวปฏิบัติ จนกลายเป็นที่มาของการทำกิจกรรมเพื่อสังคมซึ่งมักจะบรรจุอยู่ในแผนธุรกิจด้วยเสมอ

กิจกรรมเพื่อสังคมภายใต้แผนงาน “Corporate Social Responsibility” (CSR) เป็นโครงการที่ก่อตั้งขึ้นโดยมีแนวคิดที่ว่า บางปัญหาต้องการการแก้ไขอย่างเร่งด่วนเกินกว่าจะรอพึ่งแต่ภาครัฐ การช่วยเหลือจากเอ็นจีโอ หรือโครงการ CSR ของภาคเอกชนที่เข้ามาช่วยเป็นครั้งเป็นคราว ด้วยเหตุนี้เองแนวคิดการทำ “ธุรกิจเพื่อสังคม” (Social Enterprise) และการเป็น “ผู้ประกอบการเพื่อสังคม” (Social Entrepreneur) จึงได้ถือกำเนิดขึ้น ในช่วงที่ผ่านมา แนวคิดเรื่อง “การทำธุรกิจเพื่อสังคม” และ “การเป็นผู้ประกอบการเพื่อสังคม” เป็นแนวคิดที่ได้รับความสนใจและกล่าวขวัญถึงอย่างกว้างขวางทั้งจากภาครัฐและเอกชนในหลายๆ ประเทศ เพราะนอกเหนือจากยอดตัวเลขที่เป็น “เม็ดเงิน” แล้ว ผู้ประกอบการเพื่อสังคมนั้นยังมีกำไรเป็น “คุณภาพชีวิตของคนในสังคม” อีกด้วย เรียกว่าเป็น “Double Bottom Line

ผู้ประกอบการเพื่อสังคม เป็นองค์กรธุรกิจที่มุ่งแสวงหากำไร แต่กำไรนั้นอยู่บนพื้นฐานและมีเป้าหมายเพื่อการพัฒนาสังคมในแง่มุมต่างๆ อย่างยั่งยืน ทั้งด้านเศรษฐกิจ การศึกษา สิ่งแวดล้อม สาธารณสุข การมีส่วนร่วมของชุมชน” คำกล่าวนี้คงพอทำให้เห็นภาพรวมของการเป็นผู้ประกอบการเพื่อสังคม แต่หากจะมองลึกลงไปรายละเอียด ธุรกิจเพื่อสังคมนั้นมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนมาก อาทิเช่น สร้างงานเพื่อชุมชน ฝึกฝนทักษะของชุมชน จัดหาบริการต่างๆ ให้แก่ชุมชน ยกกระตือรือร้นการศึกษาของผู้ด้อยโอกาส ฝึกฝนอาชีพเพื่อคนพิการ คุ้มครองสิ่งแวดล้อมและสิทธิสตรี ลดสภาวะโลกร้อน ฯลฯ อีกทั้งยังไม่มีกำไรจากการค้า ซึ่งจะทำให้ผลประโยชน์กระจายกันไปอย่างทั่วถึงทั้งในกลุ่มผู้บริโภค บริษัท และชุมชน (หมายความว่า “กำไร” จะถูกแบ่งสรรกลับคืนเพื่อสร้างประโยชน์ให้แก่สังคมโดยรวมนั่นเอง)

ผู้ประกอบการเพื่อสังคมต่างจากองค์กรไม่แสวงหาผลกำไร (NGO) ตรงที่ธุรกิจและผู้ประกอบการเพื่อสังคมเป็นองค์กรที่มุ่งแสวงหาผลกำไร แต่กำไรที่ว่าเป็นกำไรที่วัดกันจากหลายดัชนี เช่น เม็ดเงิน คุณภาพชีวิต ระบบหรือโครงสร้างสังคมที่ดีขึ้น ฯลฯ อีกทั้งยังเป็นกำไรที่ไม่ใช่เฉพาะผู้ถือหุ้นหรือเจ้าของคนเดียวคนหนึ่งได้ประโยชน์แต่เพียงฝ่ายเดียว หากแต่เป็นกำไรของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder) ทั้งหมด ซึ่งได้แก่ ผู้บริโภค บริษัท คนงาน ชุมชน สังคม และสิ่งแวดล้อม คำตอบง่ายๆ ก็คือ หัวใจสำคัญคือเมื่อการดำเนินธุรกิจมีกำไรได้ บริษัทและชุมชนก็จะสามารถพึ่งพาตนเองได้ ไม่ต้องรอความช่วยเหลือจากรัฐบาลหรือหวังพึ่งแต่เงินบริจาคเพียงอย่างเดียว ทำให้ความเป็นอยู่ของผู้ด้อยโอกาสในชุมชนได้รับการยกระดับหรือเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น ในระยะยาว “การประกอบธุรกิจเพื่อสังคมที่มีประสิทธิภาพ” จะผลักดันให้เกิดนโยบายหรือกฎหมายที่เอื้อเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่อสิทธิและความเป็นธรรม ลดระดับความเหลื่อมล้ำในสังคม อีกทั้งกิจกรรมทั้งหมดในกระบวนการผลิต-ซื้อ-ขายสินค้า ยังเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ การออกแบบ การหาวัตถุดิบ ลงมือผลิต นำออกขาย ฯลฯ ที่เป็นรูปธรรมเชิงสร้างสรรค์ด้วย มิใช่เป็นเพียงการเรียกร้อง คัดค้าน หรือการนำเสนอแนวคิดที่ต้องรอการลงมือปฏิบัติจากฝ่ายใดไม่รู้

ธุรกิจเพื่อสังคมในเวทีโลก ในทวีปยุโรป “ธุรกิจเพื่อสังคม” กำลังมีอนาคตที่น่าจับตามอง ล่าสุดในประเทศอิตาลี ธุรกิจเพื่อสังคมหรือที่เรียกกันว่า “Other Economy” ประกอบไปด้วยการทำเกษตรอินทรีย์ (Organic Farming) การค้าบนพื้นฐานความยุติธรรม (Fair Trade) ธุรกิจเพื่อการกุศล (Charity Projects) ซึ่งสามารถทำรายได้เป็นเม็ดเงินสูงถึง 60,000 ล้านยูโร (ราว 3 ล้านล้านบาท) คิดเป็น 4% ของจีดีพีทั้งหมด ทั้งนี้ภาคธุรกิจดังกล่าวมีแนวโน้มว่าจะขยายตัวเพิ่มขึ้นอีก โดยจากการศึกษาของมหาวิทยาลัย John Hopkins พบว่าธุรกิจเพื่อสังคมมีแนวโน้มการจ้างงานที่เติบโตกว่าในธุรกิจทั่วไปถึง 3 เท่า

ในประเทศอังกฤษ ธุรกิจเพื่อสังคมถูกจัดอยู่ใน “Third Sector” (โดยมีภาครัฐเป็น First Sector และภาคธุรกิจเอกชนทั่วไปเป็น Second Sector) และยังถือว่าเป็น “Social Economy” ซึ่งนัยหนึ่งก็คือ “ระบบเศรษฐกิจทางเลือก” ที่อยู่นอกเหนือจาก 2 แนวทางหลัก คือ ระบบเศรษฐกิจทุนนิยม (Capitalism) และระบบเศรษฐกิจที่กำกับและควบคุมโดยรัฐ (Communism) ทั้งนี้ธุรกิจเพื่อสังคมในอังกฤษจะครอบคลุมธุรกิจต่างๆ ของชุมชน เช่น เครดิทยูเนียน บริษัทค้าขายขององค์กรการกุศล สหกรณ์ เงินกองทุนเพื่อการพัฒนาบริษัทเอกชนที่มุ่งกำไรแต่จัดสรรกำไรเพื่อการกุศล ฯลฯ ซึ่งรัฐบาลได้ให้การสนับสนุนด้วยการให้เงินลงทุนแบบกองทุนสวัสดิการ (Trusts and Foundations) รวม 9,000 ล้านปอนด์ (ราว 495,000 ล้านบาท) และยังมีเงินในกองทุนประเภทอื่นๆ อีก 80,000 ล้านปอนด์ (4.4 ล้านล้านบาท) ตลอดจนได้มีการจัดตั้ง Social Enterprise Unit ขึ้นในกระทรวงการค้าและอุตสาหกรรมในปีค.ศ. 2002 ซึ่งต่อมาได้พัฒนาเป็นส่วนหนึ่งของ Office of the Third Sector ในปีค.ศ.2006 เพื่อประสานและดูแลธุรกิจเพื่อสังคมและองค์กรที่ไม่แสวงผลกำไรโดยเฉพาะ

นอกจากนี้ ยังมีการจัดตั้งนิติบุคคลรูปแบบใหม่ภายใต้ชื่อ “Community Interest Company (CIC)” ซึ่งตั้งขึ้นมาเป็นการเฉพาะเพื่อผลประโยชน์ของชุมชนมากกว่าเพื่อของเจ้าของ โดยกฎหมายบังคับให้คืนผลกำไรร้อยละ 35 ของกำไรทั้งหมดแก่ชุมชน ขณะที่ให้บุคคลอื่นได้เพียงร้อยละ 4 และยังบังคับมิให้มีการโอนย้ายกำไรและทุนที่บริษัทสะสมได้ออกจากบริษัทด้วย ทั้งนี้เพื่อให้ชุมชนเป็นผู้ได้รับผลประโยชน์อย่างแท้จริง ในอนาคตอันใกล้รัฐบาลอังกฤษยังมีแผนการจัดตั้ง “ตลาดหลักทรัพย์เพื่อสังคม” ในกรุงลอนดอนอีกด้วย

ผู้ประกอบการเพื่อสังคมที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ไม่เพียงแต่จะเป็นร้านค้าที่ขายของเพื่อการกุศล สินค้าแบรนด์เนมคุณภาพสูงดีไซเนอร์ ก็เข้าข่ายเป็นธุรกิจและผู้ประกอบการเพื่อสังคมกับเขาด้วย อาทิเช่น Body Shop ที่คัดสรรวัตถุดิบจากธรรมชาติ และไม่ทดสอบกับสัตว์ มีการซื้อวัตถุดิบด้วยระบบ Fair Trade ก็ทำให้ Body Shop กลายเป็นตัวอย่างของผู้ประกอบการเพื่อสังคมรายแรกๆ ของโลก หรือนักเศรษฐศาสตร์รางวัล

โนเบล Muhammad Yunus ผู้ริเริ่ม Microcredit ในประเทศบังกลาเทศ ก็ถือเป็นผู้ประกอบการสังคมตัวพ่อ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อีกราย โดย Yunus ได้ปล่อยเงินกู้เพื่อให้คนที่ยากจนเกินกว่าจะกู้เงินจากธนาคารได้มีเงินทุนในการเริ่มต้นทำธุรกิจ โครงการดังกล่าวของเขาได้ช่วยสร้างฐานะให้กับชาวบังกลาเทศเป็นจำนวนมาก และทำให้ Yunus ได้รับรางวัลโนเบลสาขาสันติภาพในปีค.ศ. 2006 ในฐานะที่ “ช่วยพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมจากระดับรากหญ้า”

นอกจากนี้ ยังมีดาราสอลลิวู้ดรุ่นใหญ่อย่าง Robert Redford ผู้ก่อตั้ง Sundance Institute ซึ่งเป็นสถาบันที่สนับสนุนให้ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้างงานตามจินตนาการของตนมากกว่าตามโจทย์ของนายทุน หรืออย่าง Vitoria Hale ผู้ก่อตั้ง The Institute of OneWorld Health ที่ผลิตยาเพื่อรักษาผู้ป่วยในประเทศกำลังพัฒนา เป็นต้น

สำหรับในประเทศไทย “ร้านดอยตุง” อันเป็นผลผลิตของโครงการแม่ฟ้าหลวง และ “ร้านกาแฟ” ที่เป็นโครงการส่งเสริมอาชีพตามพระราชดำริของสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ ก็เป็นอีกสองตัวอย่างของธุรกิจเพื่อสังคม ที่ได้สร้าง “วงจรการตลาดที่มีประสิทธิภาพ” ขึ้นระหว่างสังคมผู้ผลิตกับสังคมผู้บริโภค โดยทั้งสองธุรกิจส่งเสริมให้มีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ภายในท้องถิ่น และสร้างอาชีพให้แก่ผู้อยู่อาศัยในถิ่นทุรกันดาร หรือในระดับที่เล็กลงมาหน่อยก็มีเว็บ eBannok.com ซึ่งเป็นโครงการส่งเสริมอาชีพชาวไทยภูเขาให้ได้ใช้ฝีมือในการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมอย่างเต็มที่ นับเป็นการช่วยแก้ไขปัญหการอพยพเข้ามาใช้แรงงานในกรุงเทพฯ ของชาวชนบท อีกทั้งยังเป็นการถ่ายทอดทักษะงานฝีมือจากรุ่นสู่รุ่นอีกด้วย

สมการเศรษฐกิจสายพันธุ์ใหม่ “กำไร = เงิน + ความสุขของทุกคน” Thomas L. Friedman ผู้แต่งหนังสือเรื่อง The World is Flat กล่าวถึงโลกในยุคใหม่ที่เรียกว่า “โลกาภิวัตน์ยุค 3.0” ว่า “เป็นยุคที่โลกต้องตอบสนองต่อความต้องการของแต่ละบุคคล ...โดยที่ความมั่งคั่งไม่ได้จำกัดความหมายอยู่เพียงแค่ความร่ำรวยเงินทองอีกต่อไป แต่อาจหมายถึงการได้อยู่ในสังคมที่ดีก็ได้” คำกล่าวนี้น่าจะมีหลักฐานให้เห็นบ้างแล้วจากพฤติกรรมของผู้บริโภคและนักลงทุนในปัจจุบัน ที่นอกจากประเด็นด้านคุณภาพและความพึงพอใจส่วนตัว “ความรับผิดชอบต่อสังคม” ก็ได้เริ่มถูกนำมาใช้เป็นมาตรฐานในการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าหรือร่วมลงทุนกับบริษัทใดๆ อีกด้วย

โมเดลธุรกิจสายพันธุ์ใหม่ๆ ที่ไม่ได้ตอบโจทย์เพียงแค่ความสุขในกระเป๋าของนายทุน ผู้ถือหุ้น หรือความพึงพอใจของลูกค้าแต่เพียงฝ่ายเดียว แต่ยังต้องกระจายความสุขให้แก่ “ทุกคน” ในสังคมอย่างทั่วถึงด้วยธุรกิจและผู้ประกอบการเพื่อสังคม จึงเปรียบเสมือน ปรากฏการณ์แห่งชัยชนะของทุกฝ่าย (Win - Win - Win Situation)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.9 รูปแบบและวิธีการจัดนิทรรศการ

นิทรรศการคืออะไร

คำว่านิทรรศการตรงกับภาษาอังกฤษว่า "Exhibition" มีความหมายใกล้เคียงกับภาษาอังกฤษว่า Display แบ่งออกได้เป็นหลายระดับ ตั้งแต่ขนาดเล็กมาปานกลาง จนถึงขนาดใหญ่ แต่ถ้าเป็นงานขนาดใหญ่ระดับชาติเรียกว่า Exposition

นิทรรศการหมายถึงการจัดแสดงข้อมูลเนื้อหาผลงานต่างๆ ด้วยวัสดุสิ่งของอุปกรณ์และกิจกรรมที่หลากหลายแต่มีความสัมพันธ์กัน ในแต่ละเรื่องโดยมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนมีการวางแผนและออกแบบที่สร้างความสนใจ ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการดูการฟังการสังเกตการจับต้องและการทดลองด้วยสื่อที่หลากหลาย

ประเภทนิทรรศการ (แบ่งตามระยะเวลาที่จัด)

นิทรรศการถาวร(Permanent Exhibition)

มีวัตถุประสงค์จัดแสดงเป็นระยะเวลานาน อาจเป็น 5-10 ปีขึ้นไป คำนึงถึงและเนื้อหาที่จะสามารถอยู่ในความสนใจของผู้ชมเป็นระยะเวลายาวนาน รวมทั้งสื่อที่ใช้ต้องสามารถดึงดูดใจ มีความหลากหลาย และน่าประทับใจ

นิทรรศการชั่วคราว(Temporary Exhibition)

จัดตามเทศกาลต่างๆ ใช้เวลาจัดประมาณ 2 – 10 วันจัดระยะสั้นเป็นครั้งเป็นคราว ตามเทศกาลต่างๆ เนื้อหาเน้นเรื่องราวใหม่สื่อที่ใช้จัดเป็นแบบชั่วคราว ซึ่งเป็นทั้งสื่อประเภทวัสดุและกิจกรรม

นิทรรศการเคลื่อนที่

เป็นนิทรรศการที่จัดทำเพื่อแสดงในสถานที่ต่างๆเพื่อเข้าถึงพื้นที่ของกลุ่มเป้าหมายโดยให้มีความสะดวกในการเคลื่อนย้ายไปจัดในที่อื่นๆได้ไม่เสียรูปทรงและเกิดปัญหาด้านการเคลื่อนย้ายนิทรรศการแบบชั่วคราว

เส้นทางการเข้าชม สามารถแบ่งได้ออกเป็น

1. เส้นทางการเดินทางเดียว
2. เส้นทางการเดินแบบกว้าง
3. เส้นทางการเดินแบบวงกลม

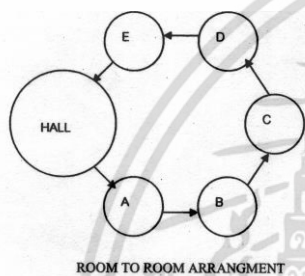
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. เส้นทางการเดินแบบอิสระ

ไม่กำหนดเส้นทางการเดิน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมเลือกเดินได้อย่างอิสระ โดยการจัดกลุ่มของเนื้อหาที่แตกต่างกันในแต่ละส่วนของพื้นที่นิทรรศการ โดยแต่ละพื้นที่ที่มีจุดสนใจของตนเองเฉพาะเรื่อง ผู้ชมไม่จำเป็นต้องเดินตามลำดับเพราะไม่มีการกำหนดไว้ก่อน สามารถที่จะค้นหาและสำรวจในสิ่งที่ตนสนใจและเห็นภาพรวมของเนื้อหาทั้งหมดได้จากการรวมเนื้อหาของแต่ละส่วนเข้าด้วยกัน

การจัดกลุ่มห้องแสดงการจัดกลุ่มห้องแสดงสามารถแบ่งได้เป็น 4 ลักษณะ คือ

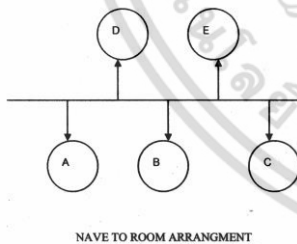
1. *ROOM TO ROOM ARRANGMENT* เป็นการจัดแสดงที่ให้ผู้ชมเดินเรื่อยๆโดยไม่ต้องย้อนกลับ ทำให้ชมได้ทั่วถึงตามลำดับ อาจจะใช้ห้องใหญ่ห้องหนึ่งแล้วกันเป็นส่วนๆ



ข้อดี เป็นการจัดที่ประหยัดเนื้อที่

ข้อเสีย ถ้าใช้ในพิพิธภัณฑ์ขนาดใหญ่ๆเมื่อทำการปิดห้องหนึ่งจะมีผลกระทบ

2. *CORRIDOR TO ROOM ARRANGMENT* มีลักษณะเป็นทางเดินย่อย แล้วมีทางแยกออกไปยังห้องแสดงส่วนต่างๆแต่ละห้องมีทางออก-เข้า โดยไม่ผ่านห้องอื่นส่วนทางเดินอาจใช้เป็นที่แสดงภาพได้



ข้อดี ผู้ชมสามารถเลือกชมได้ในห้องแสดงห้องใดห้องหนึ่ง

ข้อเสีย การแสดงไม่ติดต่อกันเป็นการขัดจังหวะการแสดงและเสียพื้นที่ทางเดิน หากผู้ชมเกิดความเบื่อหน่ายก็เดินผ่านห้องจัดแสดงไปทำให้รับรายละเอียดไม่ครบ

3. *CENTER ARRANGEMENT* รวมเอาระบบการจัดทั้ง 3 ลักษณะเข้าด้วยกัน มีห้องโถงกลางเป็นตัวกลางแยกห้องต่างๆ แต่ละห้องสามารถติดต่อถึงกันได้ เมื่อเปิดห้องใดห้องหนึ่งก็สามารถใช้ COURT หรือ HALL เป็นจุดจ่ายไปยังห้องแสดงต่างๆได้

เวลาในการชมนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลที่มีมนุษย์สนใจจะรับอยู่ได้ระหว่าง 60 ภาพ ต่อวินาที ภาพ 16ภาพ ที่มีมนุษย์รับรู้ภายใน 1วินาที มีเพียง 1 ใน 3 เท่านั้นที่มีมนุษย์จำได้และมีข้อมูลไม่เกิน 160 ภาพ

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

ปัจจัยมนุษย์ที่เกี่ยวข้องในการจัดนิทรรศการ

ก.) สัดส่วนมนุษย์มาตรฐาน เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลที่สุดในการออกแบบ

สัดส่วนมนุษย์มาตรฐาน เป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้วัดความสัมพันธ์ของตนเองกับพื้นที่รอบๆการออกแบบ SPACE ภายในนิทรรศการ สามารถกำหนดอารมณ์ความรู้สึกของผู้เข้าชมได้

ข.) ขอบเขตของการมองเห็นและพิกัดจำเป็นในห้องจัดแสดง โดยปกติแล้วแบ่งออกเป็น 3 แบบ

มนุษย์มุมมองที่สามารถมองเห็นโดยที่ไม่ต้องหัน ใช้ศีรษะประมาณ 40 องศา ความจริงมุมมองของมนุษย์ มากกว่านี้ โดยที่มนุษย์มองทางตั้ง มากกว่าทางนอน

องค์ประกอบนิทรรศการ

ส่วนจัดนิทรรศการยังแบ่งเป็นส่วนๆตามหลักการบริหารและความจำเป็นดังนี้

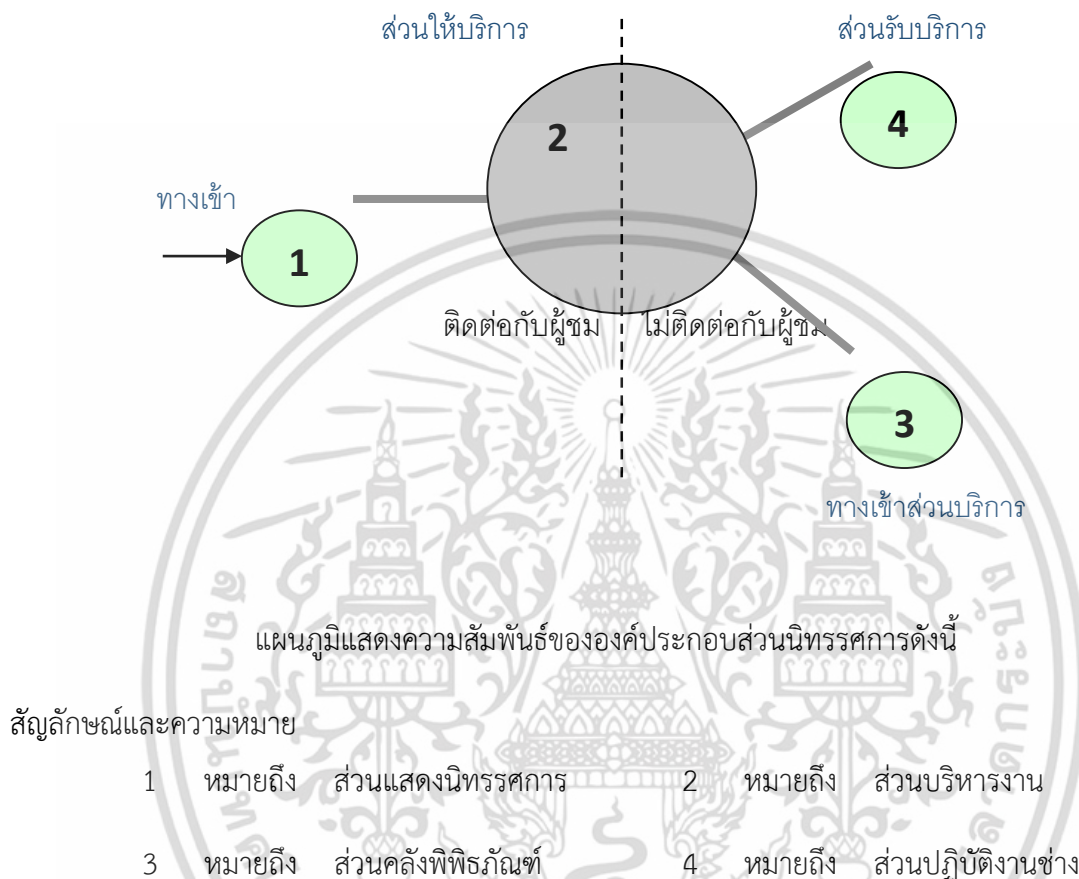
1. ส่วนจัดแสดง หมายถึงบริเวณจัดตั้งวัตถุแสดงให้ผู้ใช้บริการได้เข้าชมและศึกษาเป็นส่วนสาธารณะสำหรับผู้เข้าชมทั่วไป การออกแบบต้องคำนึงถึงลักษณะของวัตถุแสดงเป็นสิ่งสำคัญ อันจะส่งผลต่อการกำหนดเนื้อที่จัดแสดง ปริมาตรรูปทรงและการเลือกใช้ระบบประกอบอาคารให้สอดคล้องกัน

2. ส่วนเก็บรูปวัตถุ(คลัง) เป็นคลังเก็บวัตถุที่ได้มาแต่ยังไม่พร้อมจะนำแสดงหรือเก็บวัตถุที่เหลือจากการแสดงแล้ว จึงสมควรจะต้องมีขนาดใหญ่และเป็นสัดส่วนกับขนาดของส่วนจัดแสดงและวัตถุแสดง ในกรณีที่มีพื้นที่น้อยอาจแก้ปัญหาโดยการดัดแปลงส่วนจัดแสดงให้สามารถเก็บวัตถุแสดงได้ด้วยเช่น การเล่นระดับ เพดานทำเป็นที่เก็บของ ออกแบบลิ้นชักตอนล่างของตู้แสดง เป็นต้น

3. ส่วนบริหารงาน เป็นฝ่ายบริหารและดำเนินงานต่างๆ มีลักษณะเป็นศูนย์กลางกิจกรรมในนิทรรศการ จะมีขนาดเล็กหรือขนาดใหญ่ขึ้นกับขนาดของนิทรรศการส่วนบริหารนี้เป็นเหมือนกับเขตแบ่งส่วนสาธารณะออกจากส่วนอื่นๆ ซึ่งการออกแบบจะต้องคำนึงถึงด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ส่วนปฏิบัติงานช่าง เป็นส่วนทำการปรุงแต่งวัตถุแสดงให้เหมาะสมสำหรับเก็บรักษาและนำออกแสดง เป็นบริเวณที่ใช้ทำการวิจัยค้นคว้าและเสริมสร้างสิ่งอื่นๆ สำหรับจัดเก็บและการแสดง จึงต้องกว้างและมีอุปกรณ์พร้อม



สื่อที่ใช้ในการจัดนิทรรศการของโครงการ

Board

ข้อพิจารณาคือ วัตถุประสงค์ของนิทรรศการ เนื้อหาที่ต้องการแสดง และห้องหรือสถานที่ที่จะใช้จัดแสดง ซึ่งรูปแบบที่นิยมใช้มีกันดังต่อไปนี้

- จัดแผงบอร์ดต่อกันด้วยข้อต่อให้ติดพื้น
- จัดแผงบอร์ดลอย โดยมีโครงสร้างมาช่วย
- จัดตั้งลอยตัว
- ต่อห้อยจากเพดานลงมา
- จัดแขวนด้านข้างตามผนังโครงสร้างต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ถ้าเป็นนิทรรศการถาวร อุปกรณ์ส่วนใหญ่จะเป็นสิ่งประดิษฐ์ หุ่นจำลอง ตู้แสดง และบอร์ดจัดแสดง แต่ถ้าเป็นนิทรรศการชั่วคราวแล้วมักจะใช้บอร์ดจัดแสดงเป็นหลัก ขนาด สี และส่วนสัมพันธ์อื่นๆ และประการสุดท้ายคือ ศูนย์ในใจ ซึ่งหมายถึงจุดที่ทำให้เกิดความน่าสนใจในเนื้อหาของงานนำเสนอทั้งหมดนั่นเอง

ลักษณะการจัดทำนแสดงที่นิยมมีทั้งหมด 3 แบบดังนี้

1. จัดแสดงแบบหันออก เป็นลักษณะการจัดแสดงที่ดึงดูดผู้ชมทั่วไปแต่ให้ความสะดวกกับผู้ชมที่สนใจได้ไม่ดีเท่าที่ควร การจัดแสดงแบบนี้เหมาะกับห้องนิทรรศการขนาดเล็ก
2. จัดแสดงแบบหันเข้าหาผู้ชม เป็นการจัดแสดงที่ให้ความสะดวกแก่ผู้ชมที่สนใจได้ดีโดยเฉพาะผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่ เพราะสามารถนำเสนอเรื่องพร้อมทั้งสามารถจัดเจ้าหน้าที่ให้คำแนะนำได้อย่างใกล้ชิด
3. แนะนำผู้ชมเดินเข้าหา ให้ความสะดวกแก่ผู้ชมได้ดี ผู้ชมที่เป็นเป้าหมายเฉพาะราย โดยจะมีการชักชวนให้ผู้ชมกล้าที่จะเดินเข้ามาถาม และมีการป้องกันสิ่งรบกวนเพื่อให้ผู้ชมมีสมาธิกับการศึกษาวัตถุนั้น

การใช้สีภายในห้องสมุด

ในทางจิตวิทยา สีทุกสีมีอิทธิพลต่อมนุษย์ในด้านอารมณ์เป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในห้องสมุด ซึ่งเฉลี่ยผู้มาใช้บริการแล้วจะอยู่ในห้องสมุดประมาณ 3 ชั่วโมงสูงสุด ดังนั้นสีที่ใช้ควรเป็นสีที่ดูแล้วไม่เบื่อหน่าย สามารถดึงดูดใจคน เมื่อเข้าไปแล้วรู้สึกสบายตา นิยมสีเย็นตาเรียบ ๆ

2.1.11 การจัดลานกิจกรรมกลางแจ้ง

การจัดลานกลางแจ้งโดยทั่วไปควรมีลักษณะเป็นพื้นที่โล่งสำหรับทำกิจกรรมโดยขนาดของลานจะขึ้นกับกิจกรรมนั้นๆและขึ้นกับจำนวนคนที่จะใช้ โดยส่วนใหญ่ลานกลางแจ้งควรตั้งอยู่ในส่วนที่สังเกตเห็นได้ง่าย สามารถมองได้รอบเหมือนกับเป็นศูนย์กลาง

บรรยากาศรอบๆลานกลางแจ้งควรปลูกประดับด้วยพรรณไม้เพื่อให้ความร่มรื่นและสร้างร่มเงาให้แก่ลาน วัสดุที่ใช้ควรเป็นวัสดุที่ทนทาน สามารถล้างและทำความสะอาดได้ง่าย เช่น หิน หรือกระเบื้อง ที่ใช้ภายนอกอาคารต่างๆ เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีการใช้งานบ่อยต้องมีการปรับเปลี่ยนกิจกรรมตลอดเวลา ควรที่เก็บของเก็บอุปกรณ์อยู่ในบริเวณใกล้เคียงด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.12 ลักษณะและองค์ประกอบของห้องสัมมนา

ควรจัดให้วิทยากรมองเห็นหน้าผู้เข้าร่วมสัมมนาได้ทุกคนมีช่องทางเดินสะดวก คล่องตัว ไม่แคบเกินไป จัดสภาพแวดล้อมให้ดูสบาย สะอาด สามารถจัดรูปแบบได้ตามความเหมาะสม หรือความนิยม โดยยึดประโยชน์ที่ได้รับและความสะดวกเป็นหลัก ส่วนการจัดวาง โต๊ะนั่งของห้องสัมมนาแต่ละขนาด สามารถจัดได้ดังนี้

1. ห้องสัมมนาขนาดใหญ่ ถ้าผู้เข้าร่วมสัมมนามีจำนวนมากต้องจัดห้องประชุมขนาดใหญ่โดยต้องจัดโต๊ะวิทยากรไว้ด้านหน้า สูงกว่าโต๊ะผู้เข้าร่วมสัมมนา และ

- จัดแบบโรงภาพยนตร์ ซึ่งมีลักษณะเป็นที่นั่งแบบไม่มีโต๊ะ หรือใช้โต๊ะแบบมีแผ่น

รองเขียน แนวตรง หรือเฉียงเข้าหากันคล้ายที่นั่งโรงภาพยนตร์

- จัดแบบห้องเรียน ซึ่งเป็นแถวตอนลึกแต่มีช่องทางเดินไว้ตรงกลาง

2. ห้องสัมมนาขนาดกลาง ผู้เข้าร่วมสัมมนา 30-50 คน จัดโดยประยุกต์จาก ห้องสัมมนาขนาดใหญ่หรือเล็กตามเหมาะสม ถ้าเป็นห้องสัมมนาขนาดใหญ่ก็ใช้ฉากกั้นที่ สามารถป้องกันเสียงรบกวนกันได้ หรือถ้าประยุกต์จากห้องสัมมนาขนาดเล็กก็จัดโต๊ะเก้าอี้ให้ เหมาะสมประหยัดเนื้อที่ที่สุด

3. ห้องสัมมนาขนาดเล็ก ผู้เข้าร่วมสัมมนา 10-20 คน

- จัดเรียงโต๊ะ เป็นรูปตัว U หรือ ตัว V วิทยากร หรือประธานนั่งหัวโต๊ะ ด้านซ้าย และขวา วิธีนี้จะใช้สำหรับการประชุมกลุ่มย่อย ผู้เข้าร่วมสัมมนาจะเห็นและร่วมกิจกรรมได้ดี มีมุมมองได้กว้างและทั่วถึง

- การจัดเรียงโต๊ะ เป็นรูปตัว O โดยวิทยากร หรือ ประธานนั่งหัวโต๊ะ เลขานุการนั่งด้านตรงข้าม

ผู้เข้าร่วมสัมมนานั่งรอบๆ

- การจัดวางเรียงโต๊ะเป็นรูปตัว L วิทยากรหรือประธานจะนั่งแยกต่างหาก หน้าหน้าเข้ากึ่งกลางตัว L ผู้เข้าร่วมสัมมนา นั่งเรียงกันอีกด้านตามความยาวของรูป L

- จัดวางเรียงแบบโต๊ะกลม และสี่เหลี่ยม วิทยากรหรือประธาน นั่งอยู่หัวโต๊ะ ด้านหน้า ผู้เข้าร่วมสัมมนา นั่งรอบๆ โต๊ะจัดง่าย สะดวก อาจมีโต๊ะเดี่ยว หรือหลายโต๊ะก็ได้โดยวิทยากร หรือประธานเลือกนั่งตามสะดวก

2.1.13 องค์ประกอบและการออกแบบร้านอาหาร

การจัดร้านอาหาร

1. การวางผังความสัมพันธ์ระหว่างโต๊ะอาหาร เคาน์เตอร์ คริวและเนื้อที่ใช้สอยอื่นๆ
2. ตำแหน่งทางเข้าออกและประตูเพื่อความสะดวกของลูกค้า
3. วัสดุที่ใช้ในการตกแต่งโดยเฉพาะวัสดุที่ใช้ปูพื้น
4. การออกแบบวิธีการจัดโต๊ะเก้าอี้ และเครื่องเรือนชนิดอื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. การให้แสงสว่างในส่วนต่างๆ
6. ระบบการระบายอากาศและกลิ่นอาหาร

ทางเข้าร้านอาหารในบริเวณนี้จะต้องคำนึงถึง

- ตำแหน่งนี้จะต้องสัมพันธ์กับทางเข้าภายนอกอาคารเพื่อสะดวกต่อการ ลูกค้า
- การให้แสงเพื่อความเด่นชัดของทางเข้า
- ทางเข้าสามารถที่จะเห็นการโชว์ทำอาหารที่ดึงดูดใจแก่การเข้าใช้
- ทางเดินของลูกค้าและบริการ

การให้แสงสว่าง

โดยทั่วไปควรให้แสงขนาด 35 Lumens ส่วนเคาน์เตอร์เก็บเงินและส่วนโชว์อาหาร 56 Lumens สีที่ใช้ควรอยู่ในโทนร้อนเพื่อเพิ่มความน่ารับประทานอาหารให้แก่อาหาร สำหรับดวงไฟที่ใช้ห้อยจากเพดานควรที่จะมีฝาครอบที่มีความลึกมากพอที่จะปิดหลอดไฟได้

ระบบถ่ายเทอากาศและกลิ่น

เพื่อป้องกันกลิ่นและควันจากครัว ควรที่จะมีการระบายอากาศที่นอกเหนือจากการใช้ระบบปรับอากาศคือมีการติดตั้งเครื่องดูดอากาศหรือระบายอากาศในส่วนการบริการอาหาร นอกจากนี้แล้วภายในครัวเองควรที่จะมีพัดลมดูดอากาศเองต่างหากเพื่อป้องกันควันหรือกลิ่นที่จะเล็ดลอดออกไปข้างนอก

ฉากกันทางเข้าครัว

โดยปกติการเดินเข้าออกของบริการเพื่อเข้าออกมักจะมีประจำ จึงทำให้เกิดโอกาสที่ลูกค้าจะเห็นสภาพภายในครัวที่ไม่น่าได้ ดังนั้นทางเข้าครัวจึงน่าจะมีฉากกันและประตู ทางเข้าครัวจะต้องกว้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดลำดับของส่วนบริการ

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

ความสัมพันธ์ของพื้นที่ในส่วนต่างๆ

โดยปกติแล้วการใช้พื้นที่ในการรับประทานอาหารเช้าของแต่ละบุคคลจะใช้พื้นที่ประมาณ 16 ตรม. พื้นที่ที่บริการร้อยละ 15 ของพื้นที่รับประทานอาหารเช้าทั้งหมด ครึ่งประมาณร้อยละ 25 ของพื้นที่รับประทานอาหารเช้ารวมกับส่วนบริการ พื้นที่สำหรับเตรียมอาหารร้อยละ 15 ของพื้นที่ครัว ที่เก็บอาหารประมาณร้อยละ 25 ของพื้นที่ครัวและที่ทิ้งขยะประมาณร้อยละ 5 ของพื้นที่ครัว

ครัว พื้นที่ครัวทั้งหมดจะแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ

1. บริเวณปรุงอาหาร บริเวณนี้ถือว่าเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดของครัว เพราะใช้เป็นที่ปรุงอาหารไม่ว่าจะเป็น ทอด ปิ้ง ต้ม อบ ย่าง ผัด บริเวณนี้จะแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ
2. บริเวณเตรียมอาหาร ในส่วนที่สองในครัวเป็นบริเวณที่จัดเตรียมอาหารหลังจากที่นำอาหารเข้ามาในครัว มีข้อคำนึงถึง คือ
 - การเตรียมเนื้อต้องมีอุปกรณ์รองรับ การหันเนื้อ กระตุก จะทำให้เกิดการเลอะเทอะ
 - การเตรียมผักก็มักจะมีส่วนที่เสียต้องทิ้ง จะต้องใช้น้ำเป็นส่วนประกอบในการเตรียม ทำให้เกิดความเลอะเทอะจากน้ำมันในบริเวณที่เตรียม
 - การเตรียมอาหารจำพวกแป้ง ต้องการส่วนที่แห้ง ดังนั้นโดยทั่วไปจึงนิยมแยกส่วน เตรียมอาหารออกจากกันเป็น 4 ส่วน คือ บริเวณเตรียมผัก บริเวณเตรียมเนื้อ บริเวณเตรียมแป้ง และบริเวณเตรียมทั่วไป
3. บริเวณพักอาหาร คือส่วนที่นำอาหารจากส่วนที่ปรุงแล้วไปสู่ส่วนบริการโดย
 - ใช้พนักงานในกรณีที่มีการบริการ
 - ลูกค้ายกไปเองในกรณีที่ช่วยตัวเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในบางแห่งพนักงานในครัวจำกัด หรือเป็นสถานที่บริการขนาดเล็ก บริเวณปั๊มนม ปัง ที่ซิงกาแพ ที่ทำเครื่องดื่ม ที่เก็บน้ำแข็ง ตู้เย็นที่เก็บไอศกรีม ทั้งนี้เพื่อลดภาระของพ่อ ครัว จะให้พนักงานเสรีเป็นผู้ทำเอง นอกจากนี้ยังรวมส่วนผู้ที่เก็บเครื่องใช้บนโต๊ะอาหาร และอ่างล้างมือไว้ด้วย

2.2 ข้อมูลเฉพาะของโครงการ

2.2.1 ประวัติความเป็นมาโครงการ

เชียงใหม่เป็นจังหวัดที่มีวิสัยทัศน์สนับสนุนให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการพัฒนาให้เชียงใหม่เป็นพื้นที่ที่น่าอยู่อาศัย ทั้งในการดำเนินชีวิตและการทำงาน จากโครงการ Creative Chiangmai (เชียงใหม่สร้างสรรค์) มีวัตถุประสงค์ที่จะนำความคิดสร้างสรรค์, ความร่วมมือร่วมใจ และนวัตกรรมที่ส่งผลกระทบต่อสภาพเศรษฐกิจ การพัฒนาทางด้านสังคม อันนำไปสู่การพัฒนาท้องถิ่นให้น่าสนใจยิ่งขึ้น เพื่อผลักดันให้เชียงใหม่เป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์สากลของยูเนสโก

แต่วิสัยทัศน์นี้เข้าถึงบุคคลเฉพาะกลุ่มนักสร้างสรรค์ หรือเครือข่ายด้านการออกแบบเท่านั้นไม่สามารถเข้าถึงประชาชนทั่วไปได้ จึงควรมีสถานที่ที่เพิ่มโอกาสการเข้ามามีส่วนร่วมของประชาชนในท้องถิ่น ได้แลกเปลี่ยน เรียนรู้ เกิดการระดมความคิด ริเริ่มสร้างโครงการสู่การสร้างผลงานให้เป็นรูปธรรม โดยร่วมมือกับนักคิดนักสร้างสรรค์ พัฒนาเป็นเครือข่ายสังคมสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

นั่นจึงทำให้เกิดโครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาคุณภาพชุมชน จ.เชียงใหม่ จึงเป็นสถานที่ทำงานซึ่งเชื่อมโยงนักคิดนักสร้างสรรค์ ประชาชนในท้องถิ่น และนักลงทุนที่สนใจให้เกิดการรวมกลุ่มกันกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยสนับสนุนการทำงานทั้งเชิงยุทธศาสตร์และการสร้างงานให้เป็นรูปธรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 องค์กรที่รองรับโครงการ สายการบริหาร และอัตรากำลัง

องค์กรเชียงใหม่สร้างสรรค์ (creative chiangmai) เป็นแนวคิดและเครือข่ายหน่วยงานจากทั้งสถาบันการศึกษา ภาครัฐบาล ตลอดจนกลุ่มธุรกิจกว่า 40 หน่วยงานที่ร่วมตัวกันด้วยจิตอาสาเพื่อพัฒนาเชียงใหม่ด้วยการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ถูกจัดตั้งขึ้นโดยผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่เพื่อเป็นกลไกสำคัญที่จะนำไปสู่การเป็นเมืองสร้างสรรค์ในอนาคต

โดยคณะกรรมการในโครงการมีอำนาจหน้าที่ ดังนี้

1. ประสานงานและกำกับดูแล โครงการที่เกี่ยวข้องหรือโครงการที่คณะกรรมการ และสมาชิกได้ริเริ่ม
2. ประสานงานและบูรณาการระหว่างภาคส่วน/หน่วยงาน และผู้ที่เกี่ยวข้อง
3. ดูแลจัดทำแผนแม่บทเกี่ยวกับ สาขาอุตสาหกรรม หรือเทคโนโลยีที่สามารถส่งเสริมอุตสาหกรรม และรวมถึงสาขางานด้านอื่น ที่ทำให้เกิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
4. บูรณาการจัดทำแผนงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้านอื่นๆ โดยประสานความร่วมมือระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (stakeholders)
5. ส่งเสริม สนับสนุน และประสานความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และสถาบันการศึกษา (โดยเฉพาะระดับอุดมศึกษา) เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาเชียงใหม่เป็นเมืองสร้างสรรค์
6. ปฏิบัติงานอื่นๆที่คณะกรรมการเห็นชอบ และที่เกี่ยวข้องกับการบูรณาการให้เชียงใหม่เป็นเมืองสร้างสรรค์
7. แต่งตั้งคณะอนุกรรมการหรือคณะทำงาน เพื่อช่วยเหลือการปฏิบัติงานได้ตามความเหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 ความสำคัญของที่ดินช่วงหลวงเวียงแก้ว

เดิมเป็นที่ตั้งของคุ้มหลวงและเวียงแก้วของเจ้าเชียงใหม่ก่อนสมัยการปกครองของสยาม สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้าจุฑาธุชธราดิลกพรรณราชานุภาพทรงอธิบายเรื่อง “คุ้มหลวง” ไว้ในบันทึกความเห็นเรื่องคุ้มหลวงและหอคำที่เมืองน่านว่า สถานที่ซึ่งภาษาไทยเหนือเรียกว่า “คุ้ม” ตรงกับภาษาไทยกลางว่า “วัง” แปลความหมายว่า วังหลวงหรือวังอันเป็นที่ประทับของเจ้าผู้ครองเมือง แต่มีงานศึกษาของวรชาติ มีชูบท กล่าวไว้ว่า ที่ประทับ/พำนักของเจ้าผู้ครองเมืองนครเชียงใหม่เรียกว่า “เวียงแก้ว” สันนิษฐานว่า มาจากการที่ชาวเชียงใหม่เรียกที่พำนักของท้าวพระยารามผู้ปกครองเมืองเชียงใหม่ในยุคใต้การปกครองของพม่าว่า “เวียงหน้าคุ้มแก้ว” ภายหลังกร่อนเหลือ “เวียงแก้ว”

ทางประวัติศาสตร์ คุ้มหลวง สร้างขึ้นในยุคพ่อขุนมังราย มีเชียงใหม่เป็นศูนย์กลางอาณาจักรล้านนา (ในพ.ศ. 1839) มีสถานะเป็นที่ประทับของเจ้าหลวงล้านนา จนสิ้นสมัยพระนางวิสุทธีเทวี กษัตริย์องค์สุดท้ายของราชวงศ์มังราย จึงมีการถอนคุ้มหลวงแล้วปรับพื้นที่เป็นช่วงหลวง(ที่โล่งกลางเมืองหรือสนามหลวง ใช้สำหรับประกอบพิธีกรรม/กิจกรรมที่มีคนร่วมจำนวนมาก)

ผู้คนในเมืองเชียงใหม่ให้ความสำคัญกับคุ้มหลวง(เวียงแก้ว) เห็นได้จากทำเลที่ตั้ง อยู่ทางทิศเหนือของเมือง ตามคติความเชื่อของชาวล้านนาแล้ว ทิศเหนือเป็นทิศมงคลเปรียบดังศีรษะของเมือง จึงเป็นที่ตั้งของสถานที่สำคัญ ได้แก่ คุ้มและหอคำ



รูปที่ 20 แสดงแผนผังเมืองเชียงใหม่โบราณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในสมัยเจ้ากาวิละ (พ.ศ. 2325-2358) ได้ขับไล่พม่าพ้นจากล้านนาและร้อยพื้นเมืองเชียงใหม่ และทรงสร้างคุ้มหลวงและหอคำให้เป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ เป็นพื้นที่ศูนย์กลางจักรวาลและรัฐเช่นเดียวกับคุ้มหลวงในสมัยราชวงศ์มังราย พร้อมทั้งสร้างเสาดินทิลหรือเสาหลักเมือง และวัดอินทิลขึ้นในบริเวณใกล้เคียง โดยที่เจ้าหลวงล้านนาองค์ต่อมาจะประทับอยู่ที่คุ้มหลวง จนถึงพระเจ้าอินทวิชยานนท์ เจ้าหลวงองค์ที่ 7 (พ.ศ. 2416-2440) ได้มีการสร้างคุ้มหลวงแห่งใหม่ขึ้นที่ช่วงหลวงตรงบริเวณโรงเรียนยุพราชวิทยาลัยในปัจจุบัน ทำให้คุ้มหลวงเดิมถูกปล่อยให้ทรุดโทรม

อดีตอาณาจักรล้านนามีเอกราชเป็นของตนเองจนถึงช่วงต้นพุทธศตวรรษที่ 21 ตกอยู่ภายใต้การปกครองของพม่าเป็นเวลา 200 ปีเศษ แล้วเปลี่ยนมาเป็นประเทศราชของราชอาณาจักรสยามในช่วงต้นพุทธศตวรรษที่ 23 ก่อนถูกผนวกเข้าเป็นส่วนหนึ่งของราชอาณาจักรสยามโดนสมบูรณใน ช่วงต้นพุทธศตวรรษที่ 24 หลังจากที่รัฐบาลสยามในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวได้ส่งข้าหลวงจากกรุงเทพฯ มาควบคุมแก้ไขปัญหาโจรผู้ร้ายในชายแดนไทย-พม่า ปัญหาความระหวางคนในบังคับอังกฤษกับคนในบังคับสยามเกิดขึ้นในเขตเชียงใหม่ ลำปาง ลำพูน ปัญหาการป่าไม้ในล้านนาเมื่อ พ.ศ. 2416 ตามด้วยการปฏิรูปการปกครองในล้านนาเมื่อ พ.ศ. 2427

ตามนโยบายของรัฐบาลกรุงเทพฯ เจ้าพระยาสุรสีห์วิสิฐศักดิ์ ผู้บัญชาการเรือนจำมณฑลพายัพได้ปรึกษากับเจ้าอินทวโรส เอาที่คุ้มหลวงเก่า(เวียงแก้ว)สร้างเรือนจำสำหรับเมืองเชียงใหม่ นอกจากนี้เจ้าอินทวโรสยังยกที่บริเวณวังให้รัฐบาลกรุงเทพฯสร้างเป็นศาลาัฐบาลมณฑลพายัพอีกด้วย



รูปที่ 21 แสดงภาพถ่ายคอกหลวง

พ.ศ. 2446 มีการทุบทำลายบางส่วนของกำแพงเวียงแก้วเพื่อสร้างคอกหลวง(เรือนจำ) ระยะแรกสร้างด้วยด้วยไม้ล้อมรั้วด้วยไม้สัก ต่อมาได้สร้างเป็นอาคารก่ออิฐฉาบปูนจำนวน 7 หลัง มีกำแพงอิฐล้อมรอบสร้างแล้วเสร็จใน พ.ศ. 2451

พ.ศ. 2510 สำนักผังเมือง กระทรวงมหาดไทยเริ่มวางผังเมืองเชียงใหม่ครั้งแรก และเสนอให้ย้ายคอกหลวง(เรือนจำ) เพื่อสร้างเป็นสวนสาธารณะใจกลางเมืองบริเวณเมืองแก้ว เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พ.ศ. 2529 ชาวเมืองบางส่วนได้เรียกร้องให้มีการย้ายสิ่งปลูกสร้างบางอย่างออกไปอยู่นอกเมือง เช่น ค่ายทหาร สนามบิน และคุก ด้วยเหตุที่เมืองเริ่มแออัดยัดเยียด แล้วปรับสิ่งแวดล้อมให้น่าอยู่สมกับเป็นเมืองเก่าแก่ และเมืองท่องเที่ยวที่มีศิลปวัฒนธรรมสืบทอดมาอย่างยาวนาน โดยเฉพาะ โครงการทำคูให้เป็นสวนของเทศบาลนครเชียงใหม่ที่มุดีออกมาเป็นเอกฉันทแล้วในเรื่องของการเปลี่ยนแปลง

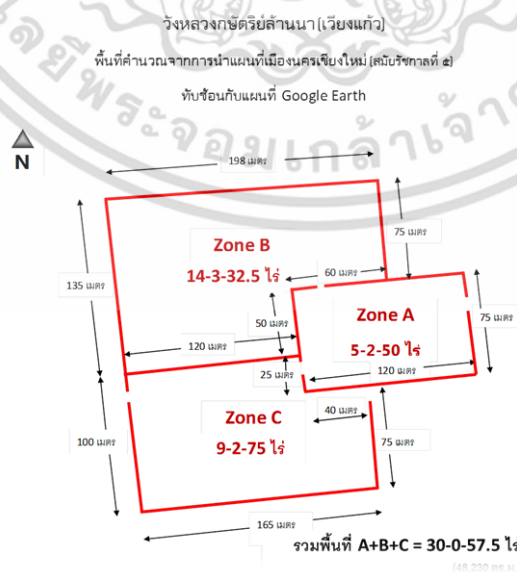
พ.ศ. 2532 คณะรัฐมนตรีให้ใช้พื้นที่ในเขตเมืองเก่า จังหวัดเชียงใหม่เป็นพื้นที่สมควรอนุรักษ์เพื่อส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมไทย

พ.ศ. 2541 เรือนจำชายถูกย้ายออกไปจากเวียงแก้วไปอยู่ตรงข้ามศูนย์ราชการใหม่ และพื้นที่ตรงนั้นถูกเปลี่ยนเป็นเรือนจำหญิง

พ.ศ. 2544 กลุ่มองค์กรเอกชน 12 องค์กรได้รวมตัวกันเพื่อก่อตั้งสถาบันล้านนาและได้ขอให้มีการดำเนินการ ย้ายทัศนสถานหญิงเชียงใหม่ออกไปก่อสร้างนอกเมือง เพื่อนำพื้นที่ดังกล่าวสร้างเป็นสวนสาธารณะ

พ.ศ.2555 เรือนจำหญิงถูกย้ายไปยังที่ตั้งใหม่ที่เรือนจำกลาง (เรือนจำชายเดิม) ส่วนเรือนจำชายได้ย้ายไปที่อำเภอแม่แตง

พ.ศ. 2557 คณะกรรมการพัฒนาช่วงหลวงเวียงแก้ว จังหวัดเชียงใหม่ จัดประกวดแบบ “โครงการจัดสร้างช่วงหลวงเวียงแก้ว จังหวัดเชียงใหม่”



รูปที่ 22 แสดงพื้นที่เวียงแก้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 ระบบสภาพแวดล้อมภายใน และวัสดุ

2.3.1 ระบบไฟฟ้าและแสงสว่างในอาคาร

- 1.ให้ทัศนวิสัยที่ดีในการมอง
- 2.สร้างบรรยากาศที่ดี
- 3.เน้นวัสดุให้มีการโดดเด่นตาม DESIGN

4.1.2 ระบบการให้แสงแบ่งออกเป็น 5 ประเภทคือ

1. DIRECT LIGHTING ดวงไฟส่องตรง
2. SE-MI DIRECT LIGHTING แสงทางตรงและทางอ้อม
3. CENTRAL DIFFUSE แสงกระจายรอบตัว
4. SE-MI INDIRECTIONAL
5. INDIRECTIONAL LIGHTING ดวงไฟส่องทางอ้อม

ลักษณะต่าง ๆ ของแสงสี

ใช้ไฟสีเขียว

ผนังสี

1.แดง

2.เหลือง

3.เขียวเข้ม

4.ม่วง

5.ส้ม

6.น้ำเงิน

ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

เทาอมน้ำตาล

เขียว

เขียวยิ่งขึ้น

เทาน้ำเงิน

เหลืองอมเทา

เขียวอมน้ำเงิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใช้ไฟสีเหลือง

ผนังสี

ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

1.แดง

ส้ม

2.เหลือง

เหลืองจัด

3.น้ำเงินอ่อน

เทาอ่อน

4.เขียวเข้ม

เขียวออกเทา

5.เขียวอ่อน

เทาจัดมาก

6.ม่วง

ม่วงแดง

7.ส้ม

เหลือง

ข้อควรคำนึงในการใช้แสง

- ค่า CRI ของหลอดและสีที่นำมาใช้จะมีผลกับความถูกต้องของสีโดยรวม
- มีความเข้มและส่องสว่างเพียงพอที่จะเน้นรูปร่างและรายละเอียดของวัสดุ
- ในพื้นที่เพดานสูงมากแล้วใช้ไฟตลอดทั้งวัน ควรดูค่าอายุการใช้งานและการประหยัดพลังงานควบคู่ไปกับบรรยากาศที่เราต้องการ
- การป้องกันแสงสะท้อนจากวัสดุ (ทำมุมไม่เกิน 35 องศา)
- น้ำหนักของสีในการมองเห็น สีอ่อนจะสะท้อนมากกว่า สีเข้มจะดูดแสงสว่างมากกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสดงการสะท้อนแสงของสีบนส่วนต่าง ๆ ภายในอาคาร

ระนาบ	เปอร์เซ็นต์ของการสะท้อนแสง
เพดาน	70-80%
พื้น	35-50%
ผนัง	50-60%
ผนังใต้ของหน้าต่าง	50-60%
โต๊ะและเก้าอี้	35-50%
บัวเชิงผนัง	40%

ข้อดี-ข้อเสีย ของแสงธรรมชาติและแสงประดิษฐ์

ข้อดีแสงธรรมชาติ

1. แสงธรรมชาติเป็นของที่ได้ตามธรรมชาติ อายุการใช้งานไม่มีกำหนด
2. ให้ผลในการทางมอง เพราะแสงธรรมชาติเปลี่ยนแปลงไปได้เรื่อย ๆ ไม่น่าเบื่อ
3. ทำให้วัตถุต่าง ๆ มีความงดงามตามธรรมชาติไม่เปลี่ยนสีวัตถุ

ข้อเสีย

1. ไม่สามารถควบคุมได้ เพราะต้นแสงเปลี่ยนทิศทางและความเข้มของการส่องสว่างอยู่ตลอดเวลา
2. แสงธรรมชาติควบคุมได้ยาก หากกำลังความร้อนสูงทำให้เกิดความรำคาญให้แก่ผู้อยู่อาศัย
3. แสงธรรมชาติควบคุมสีของแสงไม่ได้
4. เราไม่สามารถจะใช้ประโยชน์จากแสงธรรมชาติได้ทั้งวัน ในเวลากลางคืนต้องหาพลังงานขึ้นมาชดเชย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อดีแสงประดิษฐ์

1. ใช้ได้นานตลอด 24 ชั่วโมง สามารถควบคุมระดับแสงได้ตามความต้องการ
2. การจัดแปลนภายในอาคารที่ใช้แสงประดิษฐ์ สามารถทำให้คงที่ได้
3. สามารถเลือกบรรยากาศได้ โดยการเปลี่ยนแปลงความเข้มของสี และการให้แสงได้ตามความต้องการ

ข้อเสีย

1. เสียค่าใช้จ่ายมาก
2. การให้แสงกำหนดขนาดของแสงผิดก็ทำให้หมดความเหมาะสมและสิ้นเปลือง
3. สีของแหล่งกำเนิดแสง อาจทำให้สิ่งที่อยู่ภายในดูผิดความเป็นจริงไปได้ สีของวัตถุที่ถูกแสงของหลอดไฟอย่างหนึ่งจะต่างกับอีกอย่างหนึ่ง แม้ว่าสีของแสงจากหลอดไฟทั้งสองชนิดนั้นจะใกล้เคียงกันมากก็ตาม
4. เกิดความร้อน เนื่องจากความร้อนที่แผ่กระจายออกมาจากหลอดไฟฟ้า
5. หากมีความผิดพลาดในการติดตั้ง ย่อมเกิดอันตรายได้ง่าย

เทคนิคเกี่ยวกับการให้แสงสว่าง

1. แสงธรรมชาติ ก่อให้เกิดบรรยากาศเป็นไปตามธรรมชาติ และมีชีวิตชีวาบังคับไม่ได้ เปลี่ยนแปลงไปตามวัน เวลา ฤดู เปลี่ยนทิศทางและตามอากาศ บางวันแดดจัด บางวันมีดครึ้ม แสงจากทิศต่างๆ ก็ไม่เหมือนกัน เช่น แสงจากทิศเหนือ จะให้สีน้ำเงินมากที่สุดใต้อุตุร้อน

การให้แสงสว่างธรรมชาติในห้องแสดงงาน มี 4 วิธี คือ

1.1 การให้แสงสว่างจากด้านบน แสงที่มาจากเหนือศีรษะยิ่งเหมาะกับการแสดงทางวัตถุ แต่มีส่วนเสียคือแสงสว่างส่วนใหญ่จะตกลงที่พื้นมากกว่าผนัง และเกิดการสะท้อนที่ตู้กระจกทำให้เกิดความรู้สึกว่าห้องแสดงแคบลงไป ลักษณะส่วนใหญ่ของการให้แสงจะได้จากหลังคากระจก แถบประเทศร้อนไม่นิยมใช้แต่อาจให้กระจก เล็ก ๆ ไม่เกิน 6 % ของพื้นที่หลังคาข้อเสียของหลังคากระจก

- กระจกอ่อนไหวได้ง่าย เมื่อถูกความร้อนและความชื้น อาจทำให้เกิดการเสียหายแก่สิ่งแสงได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ควบคุมปริมาณแสงได้ยาก จะทำให้เกิดมีดครีမ် ถ้าแดดจัดแก้ไขโดยใช้ม่านปิดเปิดได้หลังคา ซึ่งบางที่ต้องใช้ ARC LIGHT ช่วย
- การกระจายแสงทางเหนือและทางใต้ มีปริมาณและคุณภาพไม่เหมือนกัน
- หลังคากระจกต้องทำสูงมากเพื่อกันนัยน์ตาพร่า เพราะแสงจ้ามากเกินไป ทำให้ผู้ชมไม่เห็นที่มาของแสง แก้ไขโดยใช้แผ่นโลหะเล็ก ๆ เปลี่ยนแปลงตามแสงสว่างของวันและฤดู

1.2 การให้แสงสว่างด้านข้างแสงสว่างจากหน้าต่างที่อยู่ในระดับต่ำทำให้ด้านหลังวัตถุรับแสงไม่เพียงพอเกิดมีแสงสะท้อนทำให้ผู้ชมนัยน์ตาพร่าเมื่อมองไปนอกหน้าต่างจะทำให้เงาผู้ชมปรากฏบนวัตถุ การแก้ปัญหาเกี่ยวกับการใช้แสงสว่างแบบนี้

- ควรมีขอบหน้าต่างบานเดียว
- ขอบหน้าต่างควรอยู่สูงกว่านัยน์ตาผู้ชม
- กรอบหน้าต่างต้องลึกเพื่อไม่ให้มีแสงเฉพาะกลางห้อง
- หน้าต่างต้องกว้าง 1/2 ของความกว้างของห้องและความสูง 1/2 ของความลึกห้อง
- ใช้กระจกหน้าต่างที่มีแก้วรูปสามเหลี่ยมเล็ก ๆ ยื่นออกไปแต่เส้นเบลอมาก

1.3 การใช้แสงสว่างจากหน้าต่างค่อนข้างสูง เป็นการให้แสงที่เหมาะสมที่สุด แสงตกทำมุม 45 องศา และกระจายได้ทั่วห้อง หน้าต่างที่สูงมากจะไม่ทำให้เกิดแสงสะท้อนและนัยน์ตาพร่าอาจใช้ฉากหรือเพดานแขวนกลางห้อง เพื่อการกระจายแสง แสงสว่างที่ส่องลงมากก็เป็นแค่แสงสะท้อน ทำให้ได้แสงที่สม่ำเสมอ

1.4 การใช้แสงสว่างจากธรรมชาติโดยทางอ้อมไม่เพียงแต่จะใช้กับแสงวิทยาศาสตร์เท่านั้น แต่ยังใช้กับแสงธรรมชาติได้เพื่อไม่ให้สายตาพร่า

- ให้แสงสว่างมายังผนังสะท้อนแสงรูปโค้ง ผนังจะกลืนแสงเสียส่วนมาก ถ้าทาสีขาว จะส่องสว่างมากถึง 68% ปูนฉาบธรรมดาเพียง 64 %
- อาจใช้แสงที่ลอดจากหลังคาซึ่งซ่อนอยู่หลายชั้นแบบนี้เหมาะสำหรับประเทศที่แสงแดดจัด

2. แสงสว่างประดิษฐ์ แบ่งออกได้ 2 ชนิด

2.1 แสงไฟฟ้าธรรมดา มีความร้อนและมีกำลังส่องสว่างของแสงสีแดงยิ่งกว่าจากดวงอาทิตย์ แสงจากดวงอาทิตย์มีสีน้ำเงินมากกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 2.2 แสงไฟฟลูออเรสเซนต์ ไม่เหมาะกับงานประติมากรรม เพราะเป็นแสงสว่างที่ไม่มีเงา สีของไฟ
 ทั่วไปคล้ายแสงธรรมชาติมาก และอาจดัดแปลงให้เหมาะกับวัตถุได้ นับเป็นแสงที่เหมาะสมที่สุด
- ไฟฟ้าธรรมดา ที่มีโตะกัน มีข้อเสียมากทำให้ตาพร่าแสงกระจายไม่เท่ากัน
 - ไฟฟ้าที่ส่องออกมาโดยเฉพาะถ้ามีโดยรอบจะเห็นวัตถุแสดงอย่างดี แต่ ตำแหน่งของวัตถุ
 จะต้องอยู่หน้าไฟ

วิธีที่ดีเกี่ยวกับไฟฟ้าธรรมดา และไฟฟ้าที่ส่องออกมาโดยเฉพาะ คือการทำแนวไฟฟ้าตาม

ยาวใช้ฉากกั้นระหว่างหลอดไฟฟ้าเพื่อมิให้นัยน์ตาพร่า

การปรับปรุงในทางไฟฟ้า ในศตวรรษที่ 20 ได้ใช้แสงธรรมชาติทางด้านข้างและปรับปรุงให้แสงทาง
 SKY LIGHT แสงธรรมชาติจากแสงกลางวันได้ทดลองมาใช้ได้ผลมากขึ้น ทำให้มองเห็นสีธรรมชาติของวัตถุ
 และเห็นได้ชัดซึ่งไม่สามารถมองเห็นได้จากแสงวิทยาศาสตร์

ความเข้มของแสงในระดับธรรมดา แสงจะต้องดีกว่าระดับสูงขึ้นไป จากการค้นคว้าภายหลังแสดงให้เห็น
 ทราบถึงการมองตัวพิมพ์สีดำบนพื้นขาว จะต้องใช้แสงประมาณ 25 – 30 แสงเทียน ถ้าต้องการความชัดมากก็
 ต้องเพิ่มความเข้มเข้าไป

การใช้แสงวิทยาศาสตร์ต้องระวังไม่ให้เกิดการเบื่อหน่ายในการชมนิทรรศการ ควรมีจุดพักสายตาให้
 มองไปยังภายนอกได้เพื่อรับแสงธรรมชาติและทัศนียภาพ

2.3.2 ระบบควบคุมอุณหภูมิและปรับอากาศ

ระบบปรับอากาศที่นิยมใช้โดยทั่วไปมี 2 ระบบ คือ

1. ระบบทำความเย็นโดยตรง เป็นระบบที่นำอากาศผ่านโดยทำความเย็นขอ

เครื่องปรับอากาศโดยตรง ทำให้เกิดลมเย็นและพัดสู่ภายนอก

2. ระบบทำความเย็นโดยอ้อมเป็นระบบที่มีระบบทำความเย็นที่ใช้น้ำเป็นตัวกลาง

แล้วนำตัวกลางนี้ไปหมุนเวียนทำให้เกิดความเย็นในอากาศเลือกมาใช้ 2 ระบบได้แก่

1. WATER COOLED CHILLER SYSTEM
2. VRV. (Variable Refrigerant Volume)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดย พิจารณาตามลักษณะของกิจกรรมที่เกิดขึ้น ปริมาตรของห้อง และโอกาสของการใช้งาน

ระบบ WATER COOLED CHILLER SYSTEM

ระบบการทำงานแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

1. ส่วนทำหน้าที่ความเย็น
2. ส่วนส่งต่อไปยังห้องต่าง ๆ โดยมีน้ำเย็นอุณหภูมิ 18 องศาเซลเซียส

ข้อดี

- 1.สามารถต่อท่อไปได้ทั่วอาคารทำให้กระจายลมเย็นได้ทั่วถึง
- 2.เหมาะกับอาคารและโครงการขนาดใหญ่
- 3.ไม่มีเสียงดังรบกวน

ข้อเสีย

- 1.ค่าใช้จ่ายสูงมาก
- 2.อาคารต้องมีการออกแบบพิเศษสำหรับการเดินท่อต่าง ๆ
- 3.ค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษาสูง

การติดตั้งเครื่อง

จะมีห้องเฉพาะและตั้งอยู่ในบริเวณ CORE ของอาคาร ระบบจะถ่ายเทอากาศในห้องลมเย็นไปตาม SUPPLY AIR DUCT และไประบายความร้อนภายในห้อง อากาศร้อนจะถูกดูดกลับมาทาง AIR RETURN DUCT และจะมี FILTER กรองอากาศเย็นและปล่อยลมเย็นประมาณ 75 % ผสมกับอากาศบริสุทธิ์ภายนอกอีก 25% และผ่านความเย็นที่เกิดจากน้ำกลายเป็นลมเย็นออกมา

DUAL DUCT คือท่อสำหรับปล่อยไอร้อนและไอเย็นเป็นท่อคู่ขนานกันไปตลอดตามความยาวของอาคารในที่ปล่อยแต่ละอันจะมีไอออกสู่ ATTENUATOR UNIT ซึ่งไอร้อนและไอเย็นผสมกันใน ATTENUATOR UNIT และนำกลับมาใช้ยังพื้นที่ที่ต้องการ

ปัญหาของCHILLED WATER

1.ต้องมีทีมงานดูแลประจำ เพื่อดูแลเรื่องน้ำและเรื่องห้องควบคุม
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. น้ำที่มาจากท่อเย็นแล้วหยดลงมาบนฝ้า ระบบนี้ตอนติดตั้งใหม่ ๆ จะไม่มีปัญหา แต่เมื่อนานปี ฉนวนหุ้มท่อจะเสื่อม

หัวจ่าย [AIR REGISTER]

หัวจ่ายลมเรียกรวม ๆ ทั่วไปว่า AIR GRILLE และหน้ากากจ่ายลมเรียกว่า SUPPLY AIR GRILLE RETURN หน้ากากกลับลมเรียกว่า AIR GRILLE

การติดตั้งแบ่งออกได้ดังนี้

1. SIDE WALL UNIT คือติดตั้งขนานกับกำแพงของห้อง
2. UNDER THE WINDOW UNIT ติดตั้งไว้ใต้หน้าต่าง
3. CEILING UNITS ใช้กระจายออกจากเพดาน เป็นวิธีที่นิยมและนำมาใช้ในโครงการ

ลมกลับ [RETURN AIR SYSTEM]

ลมที่เป่าออกมาแล้วจะถูกกลับเข้าเครื่องเพื่อไปทำให้เย็นแล้วปล่อยกลับมาใหม่ เนื่องจาก ลมภายนอกห้องร้อนกว่าลมเก่า ถ้าเราใช้ลมจากภายนอกห้องมาทำเป็น RETURN AIR ทั้งหมดจะต้องมีห้อง AHU ขนาดใหญ่ จึงจะมาสารพัดปรับอุณหภูมิได้ตามต้องการ

ลักษณะการออกแบบช่องทางเดินของลมกลับ

1. เจาะช่องแล้วใส่หัวลมกลับเป็นบานประตูหรือผนัง ลมที่ปล่อยออกมาจากหัวจ่ายจะกลับเข้าสู่ห้อง AHU ทางช่องนี้
2. เจาะช่องใส่หัวลมกลับที่ฝ้า โดยมีหัวลมกลับอันหนึ่งอยู่ในห้อง ถ้าจะให้ดีควรจะทำท่อลมระหว่างท่อลมกลับสองอันนี้ด้วย เพื่อป้องกันมิให้ได้รับความร้อนจากอากาศใต้ฝ้า
3. เดินท่อลมกลับจากห้องต่าง ๆ กลับไปยังเครื่องส่งความเย็น (เป็นวิธีที่ใช้ในโครงการ)

หลักพิจารณาการใช้ท่อลมในอาคาร

1. ใช้การปรับอากาศพร้อมกันหมด ใช้สำหรับห้องขนาดกลางและขนาดใหญ่ ซึ่งมีการแบ่งซอยออกเป็นห้องย่อยที่ต้องการใช้ปรับอากาศพร้อม ๆ กัน เพราะบางขณะบางห้องไม่ต้องการใช้ระบบปรับอากาศแต่เครื่องก็ยังคงทำงานอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ต้องการประหยัดและสวยงาม การปรับอากาศบางบริเวณที่ไม่ต้องใช้ท่อลมจะมีการใช้ท่อส่งลมเย็นขนาดเล็กหลายตัวเพื่อให้กระจายลมเป็นไปอย่างทั่วถึง
3. การกระจายลมให้ทั่วห้อง ท่อลมเย็นจะเป็นดั่งพาลมไปยังที่ต่าง ๆ อย่างทั่วถึง หัวจ่ายแต่ละหัวสามารถเป่าลมตามแนวราบได้ไม่ต่ำกว่า 2-3 เมตร
4. ต้องการควบคุมสภาพอากาศบางห้อง เช่น ห้องคอมพิวเตอร์ จำเป็นต้องใช้ท่อลมควบคุมอุณหภูมิและควบคุมความชื้น ที่ค่าหนึ่งมักต้องใช้ท่อลมที่ช่วยให้อากาศสม่ำเสมอและอุปกรณ์กำจัดฝุ่น อุปกรณ์เพิ่มและลดความชื้นยังสามารถติดตั้งได้ในระบบท่อลม นอกจากนี้การปรับปริมาณอากาศบริสุทธิ์จะทำได้ง่ายกว่า

สิ่งที่ควรสำรวจก่อนออกแบบท่อลม

1. จะมีการตีฝ้าหรือไม่ ระยะห่างระหว่างช่องฝ้าเป็นเท่าไร ระยะแคบสุดคือตรงที่มีคานว้างผ่านมักจะเดินท่อลมรอบ ๆ แล้วตีกล่องปิดป้องกันความเสียหาย
2. ตำแหน่งและโครงสร้างของอาคาร เช่น ตำแหน่งของคานซึ่งดูจากแนว GRIDของเสา ควรเลือกที่ลงของหัวจ่ายให้เหมาะสมกับบริเวณที่จะปรับอากาศ เช่น บริเวณที่นั่ง ตำแหน่งของห้อง เป็นต้น
3. สภาพของห้อง เช่น โดนแดดตลอดวัน คนจำนวนมากก็ควรจะต้องปล่อยลมบริเวณนั้นมาก ๆ
4. โครงสร้างหลังคาม่าสามารถแขวนท่อลมได้อย่างไร

ระบบปรับอากาศแบบ VRV. (Variable Refrigerant Volume)

เป็น ระบบปรับอากาศแบบ Split Type ขนาดใหญ่ ที่ใช้น้ำยาปรับอากาศเป็นสื่อความเย็น โดยมี ความสามารถปรับปริมาณน้ำยาทำความเย็นที่ส่งออกจากตัวคอมเพรสเซอร์(CDU) สู่ Fan Coil (FCU) เปลี่ยนแปลงตามความต้องการ ระบบนี้ใช้พลังงานน้อยกว่าระบบ CRV (Constant Refrigerant Volume) ที่ปริมาณน้ำยาทำความเย็นที่ส่งออกจากคอมเพรสเซอร์จะมีปริมาณคงที่ตลอดเวลา การที่ระบบ VRV สามารถปรับเปลี่ยนปริมาณน้ำยาทำความเย็นส่งผลให้สามารถควบคุมอุณหภูมิในพื้นที่ปรับอากาศได้ดีกว่าระบบเดิม

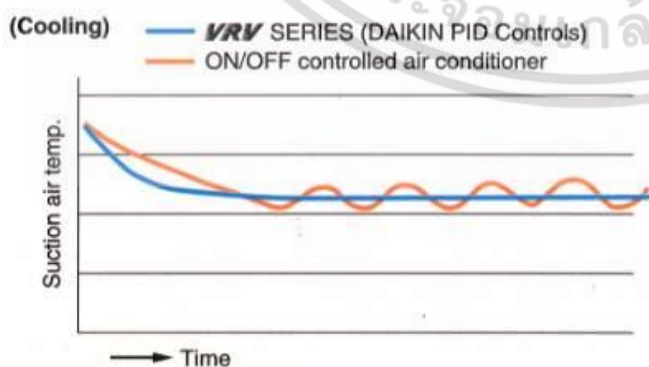
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อดี

1. มีความยุ่งยากซับซ้อนน้อยกว่าระบบปรับอากาศแบบ WATER COOLED CHILLER SYSTEM
2. สามารถเดินท่อน้ำยาปรับอากาศได้ไกลกว่าระบบ Split Type แบบเดิม
3. สามารถ Share Load ของ CDU. หนึ่งตัวกับ FCU. ได้หลายตัว
4. การเพิ่มระบบควบคุม CDU. ให้คอมเพรสเซอร์สามารถทำงานเป็นขั้นได้ส่งผลให้ ประหยัดพลังงาน และสามารถควบคุมอุณหภูมิภายในห้องปรับอากาศได้ดียิ่งขึ้น
5. การเพิ่มระบบควบคุมแบบ ดิจิตอล เข้าไปเป็น อุปกรณ์มาตรฐาน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการใช้งานและง่ายต่อการบำรุงรักษา

ข้อเสีย

1. เนื่องจากตัวควบคุมระบบของเครื่อง VRV เป็นระบบอิเล็กทรอนิกส์ ทั้งหมด ถ้าคุณภาพของไฟฟ้าในบริเวณที่ติดตั้งเครื่องมีคุณภาพไม่ดี เช่น มีโอกาสเกิด กระแสไฟฟ้าตก, กระแสไฟฟ้าเกิน, ไฟกระชาก บ่อยครั้ง จะทำให้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ภายในเครื่องเสียหายได้
2. ราคาของระบบ VRV ที่เข้ามาทำตลาดในประเทศไทยขณะนี้ มีราคาสูงกว่าระบบอื่น เมื่อเทียบกับปริมาณต้นทำความเย็นที่เท่ากัน
3. ขาดแคลนช่างเพื่อการซ่อมบำรุง เนื่องจากเป็นระบบปรับอากาศชนิดใหม่สำหรับประเทศไทย ช่างระบบปรับอากาศทั่วไปไม่สามารถซ่อมบำรุงระบบชนิดนี้ได้ ต้องใช้ช่างโดยเฉพาะของผู้ขายเท่านั้น โดยเฉพาะการติดตั้งงานในต่างจังหวัด ที่ไม่มีตัวแทนขาย จะเป็นอุปสรรคสำคัญในการติดตั้ง และบำรุงรักษา



ภาพที่ แสดงคุณภาพของการควบคุม อุณหภูมิอากาศภายในพื้นที่ปรับอากาศของ VRV มีความสม่ำเสมอกว่าระบบที่ใช้กันอยู่ เดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระบบนี้ได้รับการพัฒนาในต่างประเทศมานานมากกว่าสิบปี หนึ่งในผู้ทำการพัฒนาระบบคือ บริษัทไดกิ้นแห่งประเทศญี่ปุ่น โดยมี บริษัท สยามไดกิ้นเซลล์ จำกัด เป็นผู้นำระบบนี้เข้ามาจัดจำหน่ายในประเทศไทย ระบบปรับอากาศ VRV ที่บริษัท ไดกิ้น นำเข้ามานั้น นอกเหนือจากความสามารถในการปรับเปลี่ยนปริมาณน้ำยาทำความเย็นในระบบที่เป็นคุณสมบัติหลักของเครื่องปรับอากาศแบบ VRV แล้ว ระบบที่นำเข้ามายังมีคุณสมบัติอื่นที่น่าสนใจดังนี้

ปรับเปลี่ยนระดับการทำงานของคอมเพรสเซอร์

ระบบ VRV ซึ่งเป็น ระบบหลักของเครื่องระบบนี้ ทำงานผ่านอุปกรณ์ที่เรียกว่า Inverter ทำให้คอมเพรสเซอร์ ของระบบนี้สามารถปรับเปลี่ยนการทำงานเป็นขั้นๆตามภาระการทำความเย็นที่ต้องการ โดยที่ในรุ่นเล็ก ซึ่งมีขนาด 6 แรงม้า(ประมาณ 5 ตันความเย็น) สามารถควบคุมการทำงานขึ้นลงได้ 13 ขั้น ส่วนในรุ่นใหญ่ขนาด 10 แรงม้า (ประมาณ 9 ตันความเย็น) สามารถควบคุมรอบการทำงานของคอมเพรสเซอร์ได้ 21 ขั้น

อุปกรณ์ท่อแบ่งจ่ายน้ำยา (REFNET Pipe System)

เป็นอุปกรณ์เสริมที่ทำให้ สามารถเดินท่อน้ำยาแบบหรือแยกท่อ เหมือนการเดินระบบท่อน้ำปะปา ทำให้การติดตั้งท่อน้ำยาปรับอากาศ สะดวก, ประหยัด และยืดหยุ่น กว่าเดินท่อน้ำยาในระบบเดิม ซึ่งคุณสมบัติข้อนี้รวมกับคุณสมบัติในข้อแรก ทำให้ระบบนี้สามารถติดตั้ง FCU. หลายชุด กับ

CDU. เพียงตัวเดียวได้

นอกจากนั้น ผู้ผลิตรายนี้ยังได้เสนออุปกรณ์ FCU. หรือ Indoor Units หลายชนิดให้สามารถเลือกใช้ตามความเหมาะสม เช่น แบบฝังฝ้าเพดาน (Ceiling Mounted Cassette), แบบซ่อนในฝ้าเพดาน (Ceiling Mounted Duct Type และ Ceiling Mounted Built-in Type), แบบแขวนใต้ฝ้า (Ceiling Suspended Type), แบบติดผนัง (Wall Mounted Type), แบบตั้งพื้นภายนอก (Floor Stand Type), แบบตั้งพื้นชนิดซ่อน (Concealed Floor Stand Type) เพื่อให้เกิดความหลากหลายในการใช้งาน

ระบบควบคุม

การควบคุมของระบบปรับอากาศชนิดนี้จะใช้ Super Wiring System ลักษณะจะเป็นสายสัญญาณที่ต่อกันเป็นอนุกรมจากเครื่อง FCU.เข้าหากัน แล้วต่อเข้าเครื่อง CDU. การต่ออุปกรณ์ควบคุมสามารถต่อกับ CDU. เพียงจุดเดียว จะสามารถควบคุมการทำงานของระบบทั้งหมด (รายละเอียดเกี่ยวกับระบบควบคุมการทำงานมีข้อปลีกย่อยอีกมาก สามารถศึกษาได้จากเอกสารของผู้ขาย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.3 ระบบเสียงและป้องกันเสียงรบกวน

การออกแบบเพื่อให้มีระบบเสียงที่ดีต้องคำนึงถึงการสะท้อนของเสียง การดูดกลืนเสียง และการกระจายของเสียง ทั้งนี้ความเกี่ยวข้องกันของการออกแบบห้อง การวางเครื่องเรือนและการเลือกใช้วัสดุ ด้วยระบบการสะท้อนและการหักเหเสียง

คือการใช้ระนาบเป็นตัวสะท้อนและหักเหไปในทิศทางที่ต้องการ เช่น บริเวณ MUSIC HALL AUDITORIUM

ระบบการดูดซับเสียง

คือการ ABSORPTION เสียง เป็นตัวกักเสียงด้วยวัสดุผิวนุ่มลดการเกิดเสียงก้อง นิยมใช้ในห้องขนาดเล็ก เช่น โรงภาพยนตร์ขนาดเล็ก เป็นต้น

การกระจายเสียง

เป็นระบบที่เกิดจากการพัฒนาทฤษฎีการสะท้อนและหักเหของเสียงโดยคุณสมบัติการกระจายทั่วทิศทางโดยมีการเปลี่ยนเฟสไปตามธรรมชาติและมีการเฉลี่ยความเข้มของเสียงออกไป

การออกแบบและการควบคุมเสียงที่ใช้ในอาคาร จะนำความรู้จากทั้งสามระบบมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม คือ

- 1.FUNCTION ของสถานที่นั้น ๆ
- 2.ความเหมาะสม ขนาด และรูปร่างของห้อง
- 3.ความสวยงามในการออกแบบตกแต่งภายใน

ชนิดของวัสดุดูดซับเสียง (SOUND ABSORPTION MATERIAL)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คุณสมบัติในการดูดกลืนเสียงขึ้นอยู่กับลักษณะของผิว ความหนา และความหนาแน่นของวัสดุ วัสดุที่เก็บเสียง แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. PREFABRICATED ACOUSTICAL UNIT ดึงวัสดุดูดซับเสียงสำเร็จรูป รวมทั้ง ACOUSTIC ITEM ที่ทำขายตามท้องตลาดเป็นแผ่น ๆ
2. ACOUSTIC PLASTER AND SPRAYED ON MATERIAL เป็นวัสดุรูปปูนพลาสติคและวัสดุมีใย (BINDER UNIT)
3. ACOUSTIC BLANKETS เป็นวัสดุจำพวก MINERAL WOOL, WOOD WOOL, FIBER GLASS, KAPOK BATTS AND HAIR FELT

วัสดุต่างๆ มีสัมประสิทธิ์ของการดูดเสียง ที่ความถี่ 512 ไฮเกิล

พรม	1.20
ผ้าม่านหนา	0.40-0.60
Plaster	0.025
แผ่นกระจกหรือแก้ว	0.025
เซโกลเท็กซ์	0.36
ไม้ที่ทาน้ำมันวานิช	0.30
เก้าอี้ที่บ	0.30

สิ่งที่ระวังเกี่ยวกับการป้องกันเสียงต่าง ๆ คือ

เสียงวิ่งไปวิ่งมาในห้อง (ROOM FLUTTER) มักเกิดจากห้องที่มีผนัง 2 ด้าน มักทำให้เกิดเป็นเสียงอู้อ้อได้ วิธีแก้อาจทำให้กำแพงไม่ขนานกันได้ โดยการแขวนรูป มีหิ้งวางหนังสือหรือหิ้งวางสิ่งของอื่น ๆ ประตุนหน้าต่างก็ช่วยแก้ไขไปในตัว วัสดุที่ขรุขระ ตู๋ โต๊ะ ม่านเป็นริ้ว ๆ จะช่วยให้ ROOM FLUTTER หายได้

เสียงรบกวนที่เกิดจากพัดลมเครื่องปรับอากาศ เป็นเสียงที่เกิดภายในอาคาร การแก้ปัญหาทำได้ดังนี้คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- วัสดุที่ดูดกลืนเสียง ทำหน้าที่ต่างกระจก 2 ชั้น ป้องกันเสียงที่แทรกผ่านตรงรอยต่อของประตูและรอยกุกญแจ โดยใช้วัสดุพวกสักหลาด ยาง ปิดช่องโหว่
- โครงสร้างของพื้น เช่นการปูพื้นไม้บนพื้นคอนกรีต การทำ FINISHED บนพื้นคอนกรีต เช่น CORK BOARD กระเบื้องยาง พรม

ควรทำฝ้าเพดาน ฝ้าเพดานชนิดแขวน (SUSPERNEE CEILING) ให้มีจุดที่แขวนน้อยที่สุดและยืดหยุ่น (FLEXIBLE) ได้เช่น เหล็กเส้น ลวด เพื่อไม่ให้เป็นสื่อสะท้อนมาสู่เพดาน

การทาสีบนวัสดุดูดเสียง

การพิจารณาอย่างรอบคอบก่อนทาสีวัสดุดูดเสียงเป็นสิ่งจำเป็นมาก เพราะวัสดุบางอย่างเมื่อทาสีแล้วคุณสมบัติจะลดลง

1. วัสดุที่เป็นแผ่นบาง ๆ ดูดเสียงด้วยการสั่นไหว และวัสดุที่มีรูพรุน การใช้สีอาจไปอุดรู รูพรุนซับเสียงเหล่านั้นได้
2. วัสดุจาก MINERAL หรือ FIBER BOARD จะไม่สามารถทาสีได้ เนื่องจากเนื้อสีจะไปอุดรูพรุน ไม่สามารถดูดเสียงที่ความถี่ประมาณ 50 คน /นาที จะใช้วิธีพ่นแลคเกอร์แทนการเพนต์สีและควรใช้การพ่นมากกว่าการทำด้วยแปรง

สรุปการใช้เสียงและการควบคุม

การแก้ปัญหาเสียงที่เกิดขึ้นจะมีผลกระทบต่อผู้ใช้สอยอาคารนั้น นอกจากการจัดวางผังให้เป็นสัดส่วนแยกประเภทของ FUNCTION ให้ดีแล้วนั้น ยังต้องคำนึงถึงเสียงภายในอาคารด้วย เช่น

- ส่วนRECEPTION เป็นบริเวณที่จะเกิดเสียงสะท้อนได้ง่ายต้องมีการกันเสียง
- ส่วน OUTDOOR ACTIVITY และ LIBRARY เป็นส่วนที่มีกิจกรรมต่างๆสูง ทำให้เกิดเสียง ระบายกันได้ง่าย จึงควรใช้โซนอื่นมากระหว่าง OUTDOOR ACTIVITY กับLIBRARY
- ส่วนสำนักงานแยกพื้นที่ต่างหากสำหรับส่วนผู้บริหารระดับสูงเพื่อบรรยากาศการทำงานที่สงบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.4 ระบบรักษาความปลอดภัยและป้องกันอัคคีภัย

ระบบแจ้งเหตุ

1. ระบบกดปุ่มแจ้งเหตุ มีสัญญาณเตือนในบริเวณโถงทั่วไป
2. ระบบ HEAT & SMOKE DETECTOR ในบริเวณห้องโถงทั่วไป และในส่วนที่อาจเป็นต้นเหตุเพลิงไหม้

ระบบดับเพลิง

1. ระบบท่อน้ำแรงดัน และสายสูบลม ในส่วนของโถงทางเดิน ส่วนสำนักงานและบริเวณอื่น ๆ โดยทั่วไป
2. ระบบสปริงเกอร์ ใช้ระบบสปริงเกอร์ แบบ WET PIPE (คือระบบท่อน้ำที่น้ำมีแรงดันอยู่ตลอดเวลาเมื่อเกิดเพลิงไหม้ ความร้อนจะกระตุ้นให้กลไกที่หัวสปริงเกอร์เปิดและน้ำที่มีแรงดันสูงจะพ่นกระจายลงมา) ติดตั้งในส่วนบริการหลักของตัวอาคาร (BACK OF THE HOUSE) เช่น บริเวณที่มีการเสี่ยงต่อการเกิดเพลิงไหม้
3. ระบบก๊าซ ใช้ระบบก๊าซฮาโลนอน 1301 (คุณสมบัติของก๊าซฮาโลนอน 1301 คือ สามารถหยุดปฏิกิริยาลูกโซ่ของระบบเผาไหม้จากโมเมกุลหนึ่งภายใน 10 วินาที ลักษณะของก๊าซเป็นก๊าซเหลวไม่เป็นอันตรายต่อคนและมีประสิทธิภาพมาก เหมาะกับห้องที่ไม่สามารถดับไฟได้โดยการใช้น้ำได้ เช่น ในห้องที่มีระบบอิเล็กทรอนิกส์ ห้องควบคุมระบบโทรศัพท์)
4. เครื่องมือผจญเพลิง ดับไฟที่เคลื่อนที่ได้ ติดตั้งอยู่เป็นชุดรวมกันกับสายสูบลมและท่อน้ำ ระบบท่อน้ำแรงดันรวมเป็น 1 หน่วย (HOSE CABINET WALL) ทุกระยะ 20 เมตร

2.3.5 การใช้สีในการตกแต่งอาคาร

อิทธิพลของสี

มีสีต่าง ๆ ย่อมมีอิทธิพลต่อจิตใจมนุษย์เป็นเหตุให้เกิดอารมณ์เปลี่ยนแปลงได้หลายอารมณ์ สำหรับในด้านการตกแต่งภายใน จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องรู้จักจิตวิทยาของสีว่าสีใดให้ความรู้สึกอย่างไร เพราะการใช้สีให้คล้อยตามไปกับหน้าที่ ประโยชน์ใช้สอยของสถานที่นั้น ๆ ทำให้การใช้สีมีประสิทธิภาพดีขึ้น และช่วยเกิดความรู้สึกต่าง ๆ ได้ด้วย เช่น ให้ความรู้สึกสนุกสนาน ให้ความรู้สึกเย็นสบาย

ตัวอย่างสีที่มีปฏิกิริยาต่อความรู้สึกของมนุษย์โดยตรง

สีเทา - ทำให้เกิดความรู้สึกเคร่งขรึม สุขภาพ ผู้ดี เรียบร้อย เยียบสงัด

สีดำ - ให้ความรู้สึกลึกลับ มีด ทุกข์โศก น่ากลัว

สีขาว - ให้ความรู้สึกสะอาด บริสุทธิ์ ปราศจากมลทิน

สีแสด - ให้ความรู้สึกตื่นเต้น เร้าใจ สนุก อันตราย อบอวน

สีเหลือง - ให้ความรู้สึกเปรี้ยว ร่าเริง ดีใจ มีอำนาจ ความมั่งคั่ง

สีแดง - ให้ความรู้สึกมั่งคั่งสมบูรณ์ ความสวย ความสุข ความหวาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สีน้ำเงิน - ให้ความรู้สึก สุขภาพ ถ่อมตน หนักแน่น เยือกเย็น
 สีม่วง - ให้ความรู้สึกในด้านความรัก ความเศร้า มีฐานันดรศักดิ์
 สีเขียว - ให้ความรู้สึกร่าเริง สดชื่น กระชุ่มกระชวย

ระบบการใช้สีแบบง่าย ๆ 5 แบบ

มีอยู่หลายทางด้วยกันที่จะจัดสีของผนังให้อยู่ในสภาพที่งดงามในตัวของมันเอง แต่ไม่มาแข่งกับสินค้าที่ตั้งโชว์อยู่ การจัดดังกล่าวมีถึง 2 วิธีด้วยกันคือ

1. ผนัง พื้น และเพดาน สามารถใช้ที่แตกต่างกันแต่สามารถเข้ากันได้
2. เพดานให้สีที่รุนแรง ส่วนหนึ่งของผนังให้สีที่เรียบง่าย
3. ผนังให้สีที่รุนแรง ส่วนเพดานและผนังให้สีเรียบง่าย
4. ผนังและเพดานที่ไม่ใช่โชว์สินค้าให้สีกลาง ๆ ส่วนผนังโชว์สินค้าให้สีที่รุนแรง
5. ผนังและเพดานทั้งหมดให้สีคล้ายคลึงกัน แต่ตัดกับสินค้า

ปรากฏการณ์ของสี ของแสง

ใช้ไฟสีแดง (RED LAMPS)

ผนังสี	จะเปลี่ยนเป็นสี
1. แดง (RED)	แดงมากขึ้น (INTENSE RED)
2. เหลือง (YELLOW)	ส้ม (ORANGE)
3. เขียวอ่อน (LIGHT GREEN)	เทา ๆ (MORE GRAY)
4. เขียวเข้ม (DARK GREEN)	แดงเข้มเกือบดำ
5. ม่วง (PURPLE)	ม่วงแดง (RED VIOLET)
6. ส้ม (ORANGE)	แสด (RED ORANGE)
7. สีน้ำเงินอ่อน (LIGHT BLUE)	ม่วงอ่อน (LIGHT PURPLE)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใช้สีเหลืองน้ำตาล

ผนังสี	จะเปลี่ยนเป็นสี
1. แดง (RED)	เทาอมน้ำตาล
2. เหลือง (YELLOW)	เขียว (GREEN)
3. เขียวเข้ม (DARK GREEN)	เขียวยิ่งขึ้น (MORE INTENSE GREEN)
4. ม่วง (PURPLE)	GRAY BLUE GREEN
5. ส้ม (ORANGE)	เหลืองอมเทา (GRAY YELLOW)
6. สีน้ำเงิน (BLUE)	เขียวอมน้ำเงิน (BLUE GREEN)

ใช้ไฟสีเขียว

ผนังสี	จะเปลี่ยนเป็นสี
1. แดง (RED)	ส้ม (ORANGE)
2. เหลือง (YELLOW)	เหลืองจัด (AMBER OR HIGH VALUE)
3. เขียวเข้ม (DARK GREEN)	เขียวออกเทา / อ่อนกว่า (GRAY GREEN)
4. ส้ม (ORANGE)	สีส้มค่อนข้างเหลือง (YELLOW ORANGE)
5. สีน้ำเงินอ่อน (LIGHT BLUE)	เทา / เทาอ่อน (GRAY OR LOW VALUE)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.6 ประเภท ลักษณะและคุณสมบัติของวัสดุที่ใช้ในงานตกแต่ง

พื้น

พื้นในอาคารสาธารณะทั่วไป คำนึงถึงความทนทานถาวรและความสวยงามควบคู่กันพื้นในอาคารสาธารณะทั่วไป ไปแบ่งออกเป็น ส่วน ๆ ของโครงการนี้จะเลือกใช้ ทั้งปูนเปลือย แต่ อิพอกซี ในส่วนของโรงกิจกรรมหลักๆ เพราะมีกลุ่มคนเข้าใช้คราวละมากๆ แต่ในบางส่วนเช่น ร้านอาหาร ห้องสมุดมีลติมีเดีย จะเลือกใช้วัสดุที่ค่อนข้างดูอ่อนลงอีก เช่น กระเบื้อง ไม้ พรมหรือเลือกใช้พื้นกระเบื้องยางโดยสังขนาดทำพิเศษ และพื้นหินขัด ในบางส่วนพื้นที่

ผนัง

ผนังในงานสถาปัตยกรรมแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ

ผนังหนัก (WALLS) หมายถึง ผนังอาคาร ซึ่งส่วนของสถาปัตยกรรมมีน้ำหนักมากจำเป็นต้องมีคานรับ ผนังหนักทำหน้าที่เป็นกรอบของอาคาร เน้นแสดงรูปฟอร์มของอาคารภายนอกความสำคัญในการใช้ผนังภายในส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับผนังเบา (PARTITIONS) เป็นผนังภายในโครงสร้างเบาไม่จำเป็นต้องมีคานมารับ ใช้กั้นแบ่งส่วนต่าง ๆ ของห้องทำงาน ความต้องการของเนื้อที่ใช้สอย ส่วนใหญ่เป็นงานตกแต่งภายในซึ่งช่างไม้เป็นผู้ทำ แบ่งเป็น 2 ชนิด คือ

1. ผนังเบาโครงสร้างไม้ (PERMANENT PARTITION WOOD FRAMING)
2. ผนังเบาโครงสร้างโลหะเฟรม (PERMANENT PARTITION LIGHTWEIGHT METAL FRAMING) ซึ่งปูด้วยไม้อัด ยิบซัมบอร์ด หรือพลาสติกแผ่น ซึ่งลักษณะการใช้งานแตกต่างกันไปตามความเหมาะสม ข้อดีและข้อเสียของโครงสร้างดังกล่าว มีดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ แสดงลักษณะของผนัง

ผนังเบาโครงสร้างไม้	ผนังเบาโครงสร้างโลหะเฟลม
<ol style="list-style-type: none"> 1. น้ำหนักเบา 2. ติดตั้งยาก 3. เหมาะสมกับงานขนาดเล็ก 4. มีความอ่อนตัวในการเปลี่ยนแปลงน้อย 5. เดินสายหรือท่อภายในโครงสร้างลำบาก 	<ol style="list-style-type: none"> 1. น้ำหนักเบา 2. ติดตั้งง่าย รวดเร็ว 3. เหมาะสมกับงานขนาดใหญ่ 4. มีความอ่อนตัวในการเปลี่ยนแปลงมาก 5. สามารถเดินสายหรือเดินท่อภายในโครงสร้างได้ดีกว่าเพราะมีรูตลอดทุกเฟลม 6. ใช้กับอาคารที่ติดตั้งระบบป้องกันไฟ

เพดาน

ได้รับการออกแบบติดตั้งวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่มีระบบกลไกที่ทันสมัย อาทิเช่น ระบบป้องกันไฟ ระบบป้องกันเสียงสะท้อน และระบบปรับอากาศเพดานแขวนกริดอลูมิเนียม บู ACUSTIC (SUSPENDED SSCUSSTICAL GLID CELLING) มีความสำคัญมากในงานดังกล่าว ระบบการติดตั้ง ระบบกริด (GRID SYSTEMS) ประกอบขึ้นด้วย

1. MAIN TEES เป็นอลูมิเนียม รูปตัวทีแขวนกับพื้นอาคารด้วยเส้นลวด
2. CROS TEE เป็นตัวเสริมระหว่างแผ่นฝ้าเพดาน
3. WALL ANGLES ใช้สำหรับเป็นตัวประกอบเข้ามุมผนัง

นอกจากนี้ การติดตั้งเพดานที่มีความละเอียดรอบคอบมากขึ้นไปอีก ยังใช้ FLAY SPLIN (มีลักษณะเป็นไม้หรือโลหะอลูมิเนียมบาง ๆ เป็นตัวเชื่อมต่อของแผ่นฝ้าเพดาน โดยซ่อนไว้ระหว่างรอยต่อฝ้าเพดาน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัสดุในการออกแบบตกแต่งสภาพแวดล้อมภายในโครงการ

วัสดุที่ใช้กับอาคารประเภทสาธารณะ เช่น โรงละคร อาคารเพื่อการศึกษา อาคารสมาคม จะต้อง มีคุณสมบัติที่สะอาดตา คงทนถาวร และราคาไม่แพงนัก จะต้องเป็นวัสดุที่ดูแลรักษาทำความสะอาดง่ายด้วย เพื่อประหยัดค่าดูแลรักษา วัสดุที่ดูแลไม่เบื่อง่าย ได้แก่ วัสดุประเภทหิน ไม้ อีฐ โลหะ กระamik และผ้า ดังจะกล่าวถึงวัสดุที่ใช้บ่อยที่สุดและเหมาะสมดังต่อไปนี้

1. วัสดุประเภทหิน

เหมาะสำหรับผนังภายในและภายนอก หินที่ใช้ควรเป็นหินประเภทเนื้อละเอียดสามารถขัดให้เป็นมันได้ ควรหลีกเลี่ยงหินที่มีเนื้ออยู่ขรุขระ เพื่อความทนทานต่อสภาพดินฟ้าอากาศและใช้กันผนังและพื้นที่ใช้งานสมบูรณ์ทนทานตลอดจนเนื้อที่ที่คนพลุกพล่าน เนื่องจากหินทนทานต่อการสัมผัสและทำความสะอาดง่าย

เหตุผลสำคัญ ที่เลือกใช้หินก็เนื่องจากหินมีคุณสมบัติที่ให้ความงดงามเป็นที่ประทับใจ มีค่าและดูหรูหรา ดังนั้น สถานที่เหมาะสมแก่การใช้หินมากที่สุดของอาคาร ได้แก่ บ้านใด ทางเข้าบริเวณทางเข้าผนังด้านทางเข้าเป็นต้น หินที่นิยมใช้ได้แก่

หินอ่อน หินอ่อนสามารถทนสกปรกได้ดี ทนต่อสารเคมีได้บ้าง บางชนิดมักใช้กับผนังภายในเป็นส่วนใหญ่ หินอ่อนให้ลักษณะที่มีคุณค่ากว่าหินประเภทอื่น มีสีให้เลือกหลายสี เช่น สีชมพู สีเทา สีขาว สีฟ้า

หินแกรนิต ส่วนมากใช้กรุผนังหรือพื้นทางเดินต่าง ๆ เนื่องจากเป็นหินที่แข็งแรงที่สุด เนื้อแน่น และทนทานเมื่อขัดให้ขึ้นเงาจะมีลักษณะคล้ายหินอ่อนและบำรุงรักษาทำความสะอาดได้ง่าย

หินชนวน หินชนวนมีสีต่าง ๆ ให้เลือก ได้แก่ สีดำ สีฟ้า สีเทา และสีน้ำตาล มีราคาอยู่บ้าง แต่ประหยัดค่าบำรุงรักษาได้ดี

หินหล่อ ได้แก่ วัสดุประเภทหินผสมกับซีเมนต์ดูมีค่าน้อยกว่าหินแท้แต่มีความงดงามทนทานและบำรุงรักษาได้ง่ายเท่ากับหินแท้

ส่วนหินชนิดอื่น ๆ ที่มีได้นำมากล่าว ณ ที่นี้ ได้แก่ LIMESTON, TRAVERTINE, FILDSTONE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. วัสดุประเภทดินเผา

วัสดุประเภทดินเผา เช่น อิฐ กระเบื้อง และ TERRA COTTA สามารถใช้กรุพื้นและผนังของ โถงพักคอย ราคาถูกกว่าหิน ทนทานดินฟ้าอากาศ ทนการสึกกร่อน บำรุงรักษาง่ายตลอดจนมีสี และลายได้มา กชนิดกว่า ดังจะกล่าวเป็นชนิดต่อไปนี้

อิฐ อิฐสามารถนำไปใช้ได้โดยสีธรรมชาติของมันหรือทาสีทับก็ได้ ซึ่งใช้ได้ทั้งภายในและภายนอก อาคาร สีธรรมชาติของอิฐมีสีแดง แสด เหลือง เทา หรือขาว ราคาถูกกว่าหิน ถ้าหากใช้อย่างถูกวิธีก็ได้ความ คงทน และง่ายต่อการบำรุงรักษา

กระเบื้อง กระเบื้องดินเผาใช้เป็นวัสดุกรุต่าง ๆ มีสี พื้นผิว และลายให้เลือกมากมายส่วนมากใช้กรุ เสา ผนัง และพื้น สามารถใช้กับอาคารสาธารณะได้เป็นอย่างดีและยังมีราคาถูกอีกด้วย

3. วัสดุประเภทผสมเหลว

วัสดุผสมเหลวไม่ว่าจะเป็นวัสดุที่ใช้เชื่อมต่อกับอิฐ หรือใช้ฉาบหน้าของผนัง และพื้นย้อมเป็นวัสดุ ที่ใช้กันมาก และจำเป็นสำหรับอาคาร เนื่องจากการกรุวัสดุบนผนัง หรือพื้นย้อม

ต้องการวัสดุผสมเหลวเหล่านี้ เช่น อิฐ หิน กระเบื้อง TERRAZZO และ TERRA COTTA เป็นต้น วัสดุผสม เหลวเหล่านี้ยังแบ่งออกเป็น

PLASTER AND STUCCOปูนฉาบ เป็นวัสดุที่คงทน และประหยัดมากที่สุด และยากแก่การดูแล รักษา งานฉาบต้องใช้เวลาานาน ทำให้ส่วนอื่น ๆ ของอาคารสกรปรกทั้งยังไม่อ่อนตัวต่อการเปลี่ยนแปลงอีกด้วย ดังนั้น PLASTER AND STUCCO จึงไม่มีใครใช้กับผนังกันโดยทั่วไป แต่เหมาะกับผนังซึ่งอยู่โดยรอบอาคาร ซึ่งเป็นผนังชั้นนอก ไม่ต้องการเปลี่ยนแปลงอีกต่อไปทั้งยังเหมาะกับการตกแต่งผนังภายนอกที่จะให้ผิวเรียบ แต่ ปัญหาที่สำคัญก็คือ จะต้องทาสีบ่อย ๆ และเมื่อสีที่ทาทับหน้าชั้นผิวผนังอาจเกิดรอยร้าว หรือสีที่ทาอาจลอก ออกมาให้ไม่น่าดู

คอนกรีตเปลือย ปัจจุบันอาคารต่าง ๆ มักนิยมตกแต่งผนังในลักษณะคอนกรีตเปลือยฉาบด้วยสีปูน ดังนั้น คอนกรีตในอดีตซึ่งใช้เป็นเพียงวัสดุ ปัจจุบันก็มีบทบาทมากในการตกแต่ง ซึ่งให้ความรู้สึกที่แข็งแรง ทึบ มีพื้นผิวหยาบเป็นธรรมชาติ และแสดงความจริงใจออกมา แต่ข้อเสียของคอนกรีตเปลือย คือ ดูแลรักษา ลำบาก ไม่สามารถรับการสัมผัสบ่อย ๆ อาจทำสีฉาบสกรปรกและต้องทาสีใหม่เสมอ ทั้งยังให้ความรู้สึกที่เป็น อันตราย ไม่สามารถเข้าใกล้ได้ ดังนั้น คอนกรีตเปลือยจึงมักใช้เฉพาะภายนอกอาคารเป็นส่วนใหญ่ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หินขัด การทำพื้นหินขัด ได้แก่ การนำเอาเม็ดหินอ่อนผสมกับปูนแล้วขัดด้วยเครื่องให้เรียบ ซึ่งเป็นที่นิยมใช้อย่างแพร่หลาย เนื่องจากมีราคาถูก และดูแลรักษาได้ง่าย เพื่อป้องกันการแตกร้าวในพื้นที่กว้าง เนื่องจากการยึดหดตัว จะต้องแบ่งพื้นที่ออกเป็นตาราง และฝังเส้นทองเหลืองไว้ อาจใช้เส้นอลูมิเนียม หรือพลาสติกได้ สามารถที่จะแบ่งสลับกัน โดยผสมสีลงในปูนขาว ให้สว่างาม ทนทาน ทำความสะอาดง่าย ทั้งยังสามารถใช้กับผนัง และเสาได้อีกด้วย

4. ไม้

ไม้เป็นวัสดุที่สำคัญอีกชนิดหนึ่ง ซึ่งขาดเสียไม่ได้ในการออกแบบ ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นวัสดุกรุผนัง พื้น ตลอดจนเครื่องเรือนและอุปกรณ์โดยทั่วไป โดยใช้ผลิตภัณฑ์ เช่น ไม้จริง ไม้อัด แผ่นปกกันความร้อน ปกกันเสียงสะท้อน เป็นต้น สามารถก่อสร้างได้เร็ว ราคาถูกสามารถรีดลอนและนำมาประกอบใหม่ได้ง่าย ซึ่งหาวัสดุที่มีลักษณะเหมือนไม้ได้ยากมาก ทั้งยังทำความสะอาดง่าย ราคาถูก ให้ความงดงาม และความรู้สึกที่อ่อนนุ่มตามธรรมชาติอีกด้วย ไม้ยังแบ่งออกเป็นประเภท ดังนี้

ไม้ธรรมชาติ ไม้ธรรมชาติสามารถแปรรูปให้เข้ากับงานได้ง่าย ความเป็นธรรมชาติ ให้ความงดงาม และมีลายในตัวของมันเอง สามารถนำมากรุผนังภายในอาคาร หรือมาใช้ในการทำโครงผนัง และเครื่องเรือนต่าง ๆ ได้

ไม้อัด ไม้อัดที่จำหน่ายในท้องตลาดแบ่งออกเป็นหลายชนิดด้วยกัน เช่น ไม้อัดยาง ไม้อัดสัก ตลอดจนขนาดความหนาที่แตกต่างกันออกไป เช่น 4 มม. 6 มม. 10 มม. เป็นต้น

ไม้อัด มีคุณลักษณะพิเศษ คือ โครงสร้างแข็งแรง สามารถนำมาข้อมสี เคลือบเซแลค แลคเกอร์ หรือพ่นสีให้มีสภาพคงทนถาวรได้ ไม้อัดจึงนับว่าเป็นประโยชน์มากไม่ว่าจะกรุผนัง หรือทำเครื่องเรือนก็ตาม

PARTICAL BOARD ได้แก่ วัสดุซึ่งอัดประสานกันจากเซลไม้ หรือเยื่อไม้ ลักษณะเป็นแผ่นมีขนาดต่าง ๆ น้ำหนักเบา ราคาถูก สามารถนำมาใช้กับผนังภายในอาคารได้ผลดี เมื่อเคลือบสีแล้วมีความคงทน และทำความสะอาดได้ง่ายเช่นกัน

5. วัสดุกรุผนัง

วัสดุเหล่านี้ ได้แก่ กระจกปิดผนัง แผ่นนิเวีย ไม้อัด โฟโต้บอร์ด เป็นต้น วัสดุเหล่านี้สามารถนำมาตกแต่งบางส่วนของผนังเพื่อดึงดูดความสนใจ แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นก็คือ วัสดุเหล่านี้ดูแลรักษาความสะอาดลำบาก แต่ปัจจุบันใช้วัสดุกรุผนังที่ทำจากพลาสติกจึงตัดปัญหานี้ออกไป เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. โลหะ

ปัจจุบันโลหะเป็นเทคโนโลยีความก้าวหน้า ไม่ว่าจะปีนวัสดุกรุ ใช้ในโครงสร้างหรือใช้ในอุปกรณ์เครื่องใช้ต่าง ๆ ก็ตาม โลหะพื้นฐานที่ใช้กันมากก็ได้แก่ เหล็กกล้า เหล็กปลอดสนิม อลูมิเนียม ทองเหลือง แมงกานีส โลหะผสมของอลูมิเนียม ตลอดจนวัสดุประเภทบรอนซ์ซึ่งสามารถขึ้นรูปได้เป็นแผ่น หรือหล่อเป็นรูปร่างลักษณะต่าง ๆ โลหะที่จะกล่าวในที่นี้มีดังนี้ คือ

เหล็กกล้า โดยมากเหล็กกล้าใช้ในโครงสร้างของตึก โดยทั่วไป นำมาใช้กับกรอบกระจกหน้าต่าง แต่ส่วนใหญ่เหล็กกล้ามักซ่อนตัวอยู่ในโครงสร้างทั่วไป เช่น ในเสา คาน ตลอดจนพื้นคอนกรีต เป็นต้น

อลูมิเนียม โลหะชนิดนี้ให้ความมันวาว มีราคาถูก จึงเป็นที่นิยมใช้กันมาก ทั้งงานตกแต่งภายใน และนอกมาทำเครื่องเรือน

ทองเหลือง เป็นโลหะผสม เป็นวัสดุที่ดูมีค่า เมื่อนำมาใช้ในงานตกแต่งภายใน ก็จะเกิดความหรูหรา สง่างาม สามารถใช้ได้ทั้งในงานเฟอร์นิเจอร์ และใช้เป็นวัสดุตกแต่งโดยทั่วไป

บรอนซ์ บรอนซ์เป็นโลหะที่แข็งและได้รับความนิยมมาเป็นเวลานานในการใช้ตกแต่งภายใน เช่น เติ้นคิ้วฝ้าเพดาน เป็นต้น บรอนซ์ให้สีธรรมชาติมีคุณค่า แต่ราคาแพง และต้องดูแลรักษาบ่อย ๆ จึงไม่นิยมใช้เท่ากับอะลูมิเนียม แต่อาจใช้เพื่อแสดงความหรูหรา สง่างามได้

7. วัสดุอื่น ๆ ได้แก่

กระจก มีบทบาทสำคัญในการตกแต่งในปัจจุบันเป็นอย่างมาก เพื่อผลิตผนังโปร่งแสง และทนไฟได้ ส่วนกระจกเงาก็มีบทบาทสำคัญมิใช่น้อย ใช้กระเสาะเพื่อโปร่งโล่งราวกับไม่มีเสา

ผ้า วัสดุประเภทผ้ามีลาย สี และแบบให้เลือกมากมาย ใช้ทำผ้าม่านกรุ และบุเครื่องเรือน เป็นวัสดุที่มีความสำคัญในการตกแต่งอีกชนิดหนึ่ง มักอยู่ในรูปของการตกแต่งภายใน

พลาสติก พลาสติกเป็นวัสดุใหม่และทันสมัยมาก ทนน้ำ และล้างได้ เป็นวัสดุที่ทนทานและราคาไม่แพงนัก วัสดุพวกไฟโฟมก็มักมีบทบาทในการทำเครื่องเรือนมากเช่นกัน เป็นวัสดุที่สามารถตัดโค้งงอได้ตามใจชอบ จึงเหมาะที่จะนำมากรุผนังประตูและพื้นโต๊ะ กันน้ำและทนความร้อนได้ดี ดังนั้น พลาสติกจึงสามารถนำมาใช้ได้ทั้งผนัง และเพดาน เนื่องจากน้ำหนักเบาสามารถผลิตเป็นกล่อง เพื่อป้องกันการชำรุดเสียหายของสินค้าได้ นอกจากจะป้องกันน้ำ เสียง และไฟแล้ว ยังมีสี และกรรมวิธีอื่น ๆ ที่ช่วยให้การตกแต่งสะดวกยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีวัสดุเคลือบและการย้อมไม้ สีทาเป็นวัสดุที่คงทนน้อยที่สุด การทาสีในจุดที่แออัดมักมีการสัมผัสบ่อยทำให้ต้องการทาสีใหม่บ่อย ๆ ดังนี้ บริเวณเหล่านี้ควรกรูวัสดุชนิดอื่นที่มีความคงทนต่อความสกปรกแทน เช่น ไม้ หิน โลหะ หรือพลาสติก วัสดุเคลือบ เช่น แลคเกอร์ สามารถให้ความทนทานกว่าสีทา สามารถลดค่าดูแลรักษาได้ง่าย

2.3.7 การแสดงป้ายบอกสัญลักษณ์ (เครื่องหมาย)

1. ระบบแสดงบอกป้ายสัญลักษณ์ที่ดี มีส่วนช่วยเป็นอันมากในการขนย้าย (เคลื่อนย้ายถ่ายเท หมุนเวียน) ผู้โดยสารและยานพาหนะต่างๆ ณ ท่าอากาศยานได้สะดวก รวดเร็ว รวดง่ายตาย และมีประสิทธิภาพ แต่ถ้าการประกอบงานไม่ถูกต้องเหมาะสมก็จะทำให้เกิดความยุ่งยากสับสน
2. โดยอุดมคติ (อย่างดีที่สุดแล้วนั้น) อาคารสุดท้ายควรรวบรวมเส้นทางเคลื่อนย้ายผู้โดยสารที่ชัดเจน แต่ละเส้นทางไว้เป็นเส้นทางเดียวโดยตลอดอาคาร แต่บริเวณที่จะให้มีการแสดงสัญลักษณ์ (เครื่องหมาย) จะต้องบอกทิศทางโดยต่อเนื่องกันไป

หลักการต่อไปนี้จะใช้เพื่อข้อสังเกตกับระบบการแสดงป้ายบอกสัญลักษณ์

สัญลักษณ์ที่ใช้ ณ อาคารท่าอากาศยานนานาชาติทั่วโลกควรเป็นแบบมาตรฐาน ตัวอย่างสัญลักษณ์ซึ่งแนะนำให้ใช้ในการแสดงบอกป้ายเครื่องหมาย ได้จัดทำขึ้นโดยองค์การการบินนานาชาติ เพื่อให้สัญลักษณ์เผยแพร่ไปทั่วโลก เพื่อได้มาซึ่งมาตรฐานในงานด้านนี้ ได้มีการพิจารณาแนวทางที่เป็นประโยชน์ในการจัดทำสัญลักษณ์แบบมาตรฐานขึ้นมา แม้ว่าประสบการณ์ที่ได้รับในเวลาต่อมาอาจจะมีข้อยืนยันว่าต้องการการปรับปรุงเปลี่ยนแปลง ไม่แน่นอน แม้แต่สัญลักษณ์ตามท้องถนน ณ ท่าอากาศยานควรเป็นอย่างเดียวกันกับที่ใช้บนถนน ภายนอกในประเทศที่เกี่ยวข้องนั้นๆ

1. ความต่อเนื่อง เครื่องหมายบอกทิศทางควรมีไว้ทุกแห่งที่ต้องการการแนะนำ และควรให้ติดต่อกันไปตามลำดับที่สมควร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. สัญลักษณ์แสดงตำแหน่งและบอกทิศทาง สัญลักษณ์ที่บอกให้ทราบแน่นอน เช่น “NO SMOKING” จะต้องมีไว้ในที่ซึ่งจะไม่ต้องมีสัญลักษณ์แสดงตำแหน่งและบอกทิศทางเท่านั้น
3. การมองเห็นได้สัญลักษณ์ต่างๆ ควรมีคุณสมบัติที่สามารถมองเห็นได้ และอ่านได้อยู่ในจุดที่เหมาะสมที่จะอ่านได้ สัญลักษณ์ควรทำให้รู้แจ่มชัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งควรเป็นของบ้านเมืองนั้นๆ และควรตั้งอยู่ในที่ซึ่งหลีกเลี่ยงความสับสนใดๆที่จะเกิดได้กับการแสดงข้อความ และการทำให้เป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไป

การแสดงป้ายบอกสัญลักษณ์-ลักษณะของสัญลักษณ์และเครื่องหมาย

ภาษาและตัวเลข

ควรใช้ชนิดที่มองดูเรียบง่าย และควรเป็นมาตรฐานสำหรับสัญลักษณ์ที่ใช้ตลอดอาคารท่าอากาศยาน ภาษาที่แตกต่างกับบนป้ายอันหนึ่งควรแยกให้เห็นเด่นชัด โดยการเปลี่ยนชนิดหรือมีฉะนั้นก็แยกให้เห็นโดยใช้เครื่องหมายอันหนึ่ง

สี

สิ่งที่ใช้คงที่ในหลักการอันเดียวกัน อาจช่วยให้เราจำสัญลักษณ์ชนิดธรรมดาทั่วไป โดยตลอดอาคารท่าอากาศยานได้ อย่างไรก็ตามสีต่างๆต่อไปนี้ควรนำมาใช้ในการออกแบบสัญลักษณ์

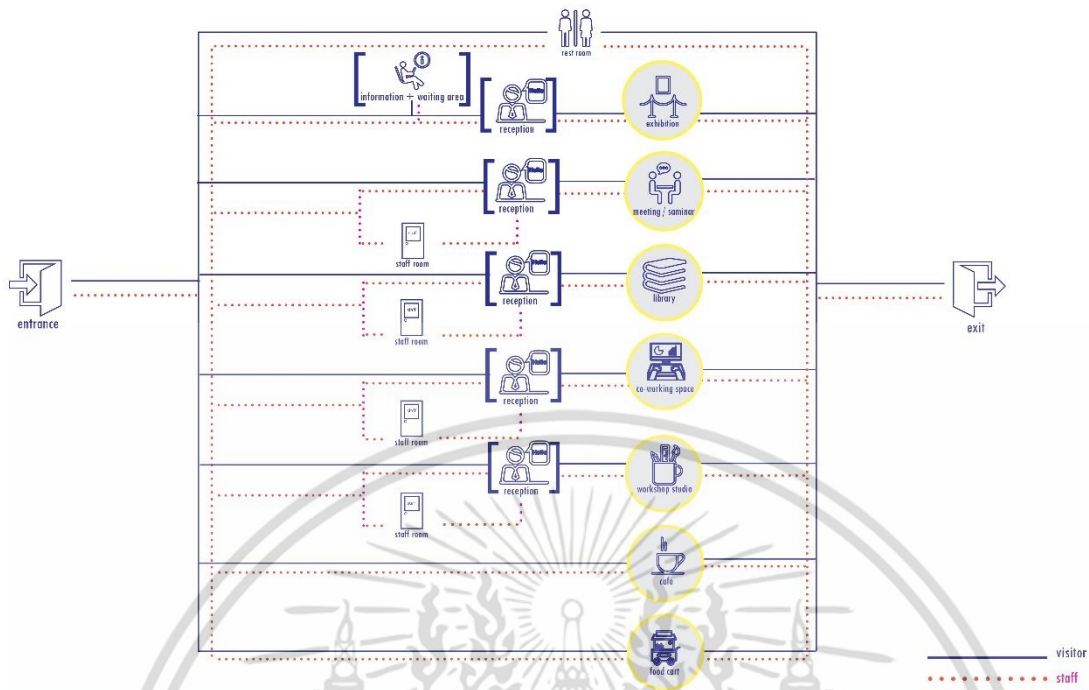
- FIRST AID สัญลักษณ์ควรเป็นสีแดง
- NO ENTRY ควรเป็นวงกลมสีแดง
- NO SMOKING ควรเป็นวงกลมและขีดสีแดง

สัญลักษณ์

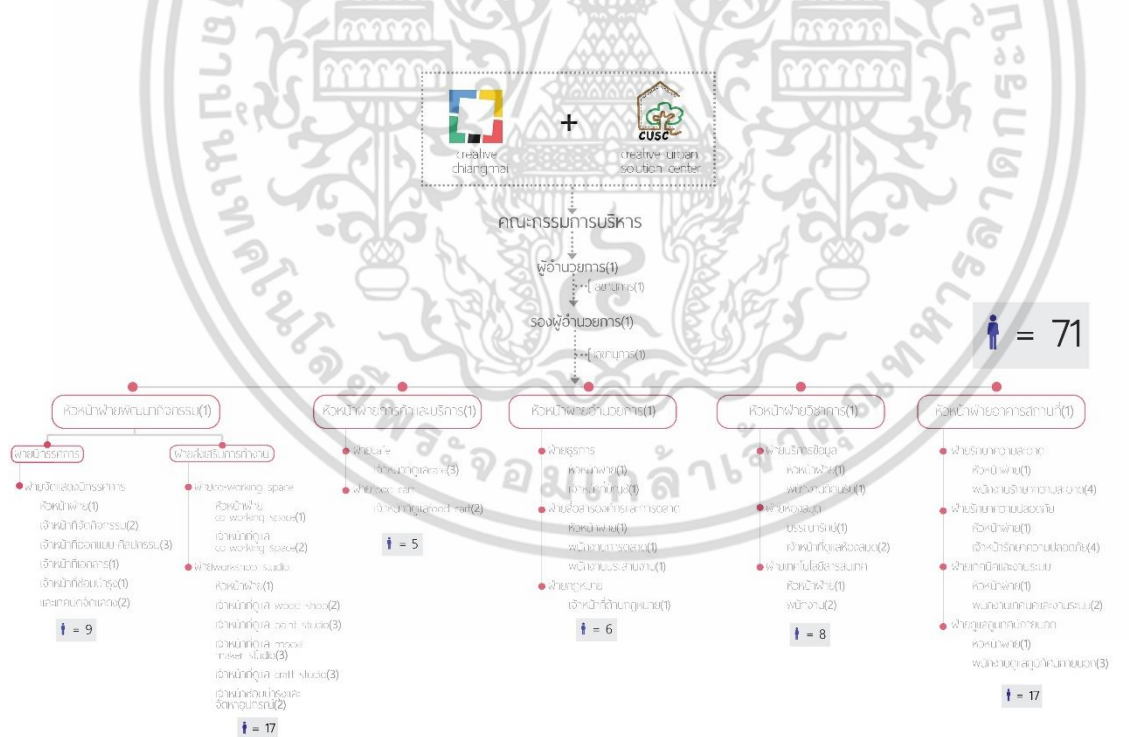
การใช้เครื่องหมายซึ่งมีคำชี้แจงบนแผ่นป้าย มีผลทำให้เกิดความเข้าใจ ซึ่งทำให้ไม่มีการผิดพลาดเกิดขึ้น และควรจะเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป และโดยปกติควรจะใช้ร่วมกันกับหนังสือที่มีคำอธิบายด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พฤติกรรมผู้บริการ-ผู้รับบริการ



การบริหารทรัพยากร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 กรณีศึกษา

การศึกษากกรณีตัวอย่าง จะเลือกศึกษาโครงการที่มีลักษณะใกล้เคียงกันในด้านวัตถุประสงค์ ลักษณะของโครงการหรืออาจเลือกศึกษาโครงการประเภทใกล้เคียงในด้านการใช้งาน มีหัวข้อในการศึกษาดังนี้

ก. ศึกษาข้อมูลทั่วไป เพื่อทราบถึงลักษณะโดยรวมของโครงการรวมถึงขอบเขตการให้บริการ

ข. ศึกษาภารกิจและหน้าที่ เพื่อทราบวัตถุประสงค์ ซึ่งจะนำไปสู่การวิเคราะห์ออกมาเป็นองค์ประกอบของโครงการและจำนวนผู้ใช้งานในโครงการ

ค. ศึกษาองค์ประกอบและพื้นที่ภายในโครงการ เพื่อนำมาวิเคราะห์พื้นที่ที่เหมาะสมกับปริมาณผู้ใช้โครงการ และพิจารณาปริมาณของผู้ใช้บริการต่อพื้นที่ของโครงการตัวอย่าง เพื่อประกอบการวิเคราะห์พื้นที่ในโครงการ

ง. ศึกษากิจกรรม และพฤติกรรม ที่เกิดขึ้นในโครงการตัวอย่าง

จ. ศึกษาลักษณะของการออกแบบ การวางแผนคิดในการออกแบบ เพื่อนำมาประกอบในการพิจารณาการออกแบบและการใช้พื้นที่ของอาคาร

2.4.1 TCDC (ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ)

ก. ศึกษาข้อมูลทั่วไป

ที่ตั้ง : ชั้น 6 ดิ เอ็มโพเรียม ซี้อปปีง คอมเพล็กซ์ 622 สุขุมวิท 24 กรุงเทพฯ 10110

พื้นที่ : 4,600 ตร.ม.

การให้บริการ : เวลาทำการ อังคาร - อาทิตย์ (ปิดวันจันทร์) เวลา 10.30 - 21.00 น. (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ ปิดทำการในช่วง วันปีใหม่ วันสงกรานต์ และวันหยุดประจำปีของศูนย์ฯ) การให้บริการภายในโครงการประกอบด้วย ส่วนจัดแสดงนิทรรศการถาวร(350ตร.ม.) ส่วนจัดแสดงนิทรรศการหมุนเวียน (550ตร.ม.) ส่วนห้องสมุดเฉพาะด้านการออกแบบ(730ตร.ม.) ส่วนห้องสมุดวัสดุ(270ตร.ม.) ร้านจำหน่ายของที่ระลึก the shop@ TCDC (90ตร.ม.) coffee shop @TCDC(105ตร.ม.) ออดิโอเธียมและห้องwork shop (520ตร.ม.)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข.ภารกิจและหน้าที่

วัตถุประสงค์ของศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการผลักดันให้ประเทศไทยก้าวเข้าสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาธุรกิจ ที่เข้าใจถึงคุณค่าทางสังคมและวัฒนธรรมของตนเอง สามารถผลิตสินค้าและบริการที่มีมูลค่า พร้อมส่งเสริมให้ประชาชนที่เป็นผู้ผลิตเหล่านี้ เป็นผู้ขับเคลื่อนประเทศไปสู่ระบบเศรษฐกิจแบบสร้างสรรค์มูลค่า

ค. ศึกษารายละเอียดประกอบและพื้นที่ภายในโครงการ

ตารางที่ แสดงการเปรียบเทียบพื้นที่องค์ประกอบของศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ

	จำนวนห้อง	พ.ท. (ตร.ม./หน่วย)	จำนวนผู้ใช้งาน	พ.ท.(ตร.ม./คน)
ส่วนแสดงนิทรรศการ				
1. นิทรรศการถาวร	1	350	500	0.70
2. นิทรรศการหมุนเวียน	1	550	826	0.66
3. ห้องเก็บผลงานศิลปะ	1	90	-	-
4. ห้องเก็บรักษาผลงาน	1	55	-	-
5. ส่วนเตรียมอุปกรณ์การแสดงนิทรรศการ	1	35	-	-
6. ส่วนเตรียมอุปกรณ์ประกอบ	1	45	-	-
7. ห้องเก็บอุปกรณ์	1	120	-	-
8. ห้องเก็บโสตทัศนอุปกรณ์	1	30	-	-
9. ห้องควบคุม	1	18	-	-
รวมพื้นที่ส่วนนิทรรศการ			1,293	ตร.ม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนห้องสมุดเพื่อการออกแบบ				
1. โถงต้อนรับส่วนห้องสมุด	1	80	-	-
2. พื้นที่ภายในห้องสมุดและคอมพิวเตอร์	1	580	48	12.08
3. ส่วนยืม-คืน	2	12	4	3
4. ห้องชมภาพยนตร์	4	6.5	4	1.65
5. ห้องประชุมขนาดเล็ก	1	94	100	0.94
6. member lounge	1	150	155	0.96
7. multi-purpose workshop studio	1	21	-	-
8. ห้องเก็บของ	1	21	2	10.5
9. ส่วนซ่อมแซมหนังสือ	1	8	1	8
10. ส่วนแสดงกิจกรรม	1	85	120	0.70
11. ร้านอาหาร เครื่องดื่ม	1	40	16	2.50
รวมพื้นที่ห้องสมุดเฉพาะด้านการออกแบบ			1,097.50	ตร.ม.
ส่วนห้องสมุดวัสดุ				
1. ส่วนห้องสมุดวัสดุ	1	200	-	-
2. ส่วนติดต่อสอบถาม	1	24	6	4
3. โถง	1	58	40	1.45
4. ส่วนสำนักงานควบคุม	1	18	4	4.50
รวมพื้นที่ห้องสมุดวัสดุ			300	ตร.ม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนร้านค้า The Shop @ TCDC				
1. ส่วนพื้นที่ขาย	1	60	-	-
2. ส่วนพื้นที่คิดเงิน	1	8	3	2.60
3. ส่วนพื้นที่เก็บของ	1	20	-	-
รวมพื้นที่ส่วนร้านค้า The Shop @ TCDC			88	ตร.ม.
ส่วนโถง สำนักงานและส่วนประกอบอื่นๆ				
1. ส่วนสำนักงาน	1	255	-	-
2. ส่วนโถงบริการ	1	615	-	-
รวมพื้นที่ส่วนโถง สำนักงานและส่วนประกอบอื่นๆ			870	ตร.ม.
รวมพื้นที่ทั้งหมด			3648.50	ตร.ม.

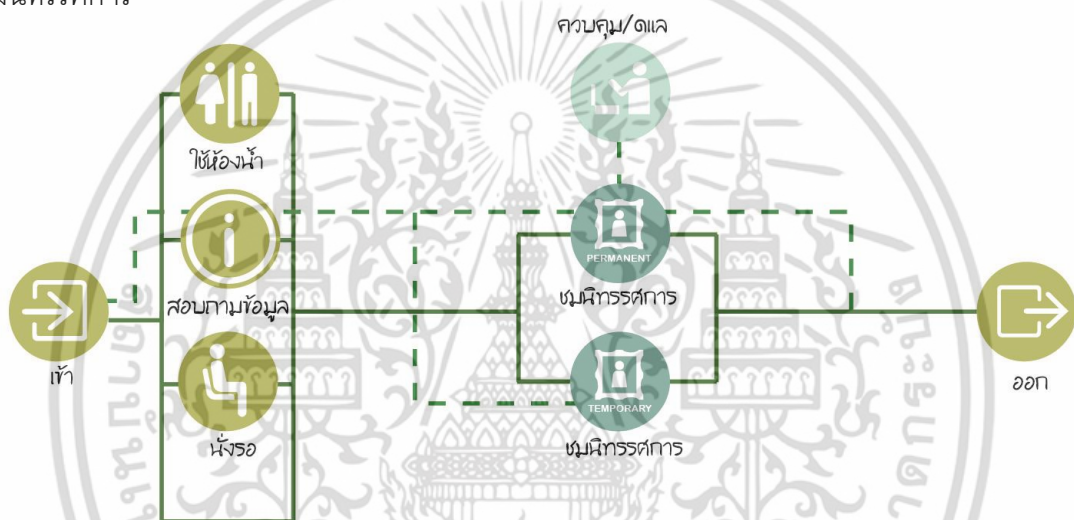
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ง. ศึกษากิจกรรม และพฤติกรรม

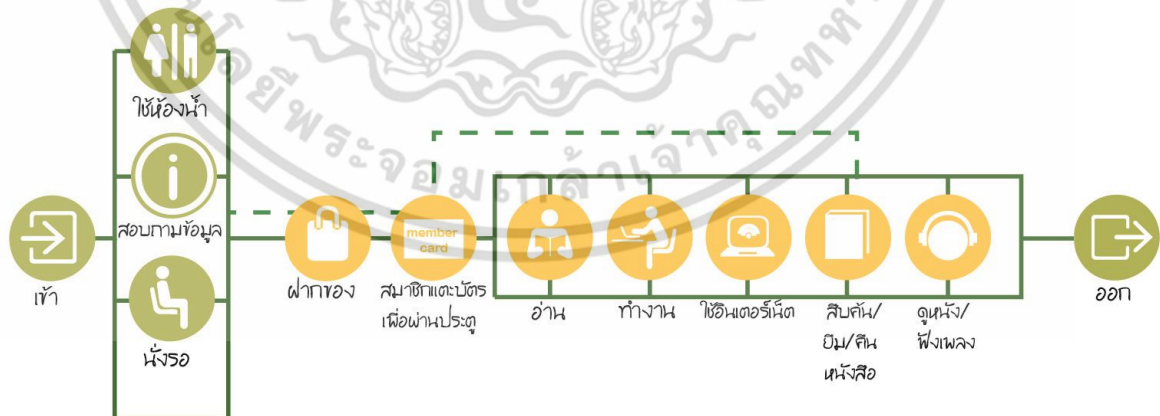
กิจกรรมภายในศูนย์สร้างสรรค์การการออกแบบ แบ่งได้เป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ

1. ผู้มาชมนิทรรศการ
2. ผู้มาใช้บริการห้องสมุด
3. ผู้มาworkshop หรือสัมมนา

1. ผู้มาชมนิทรรศการ

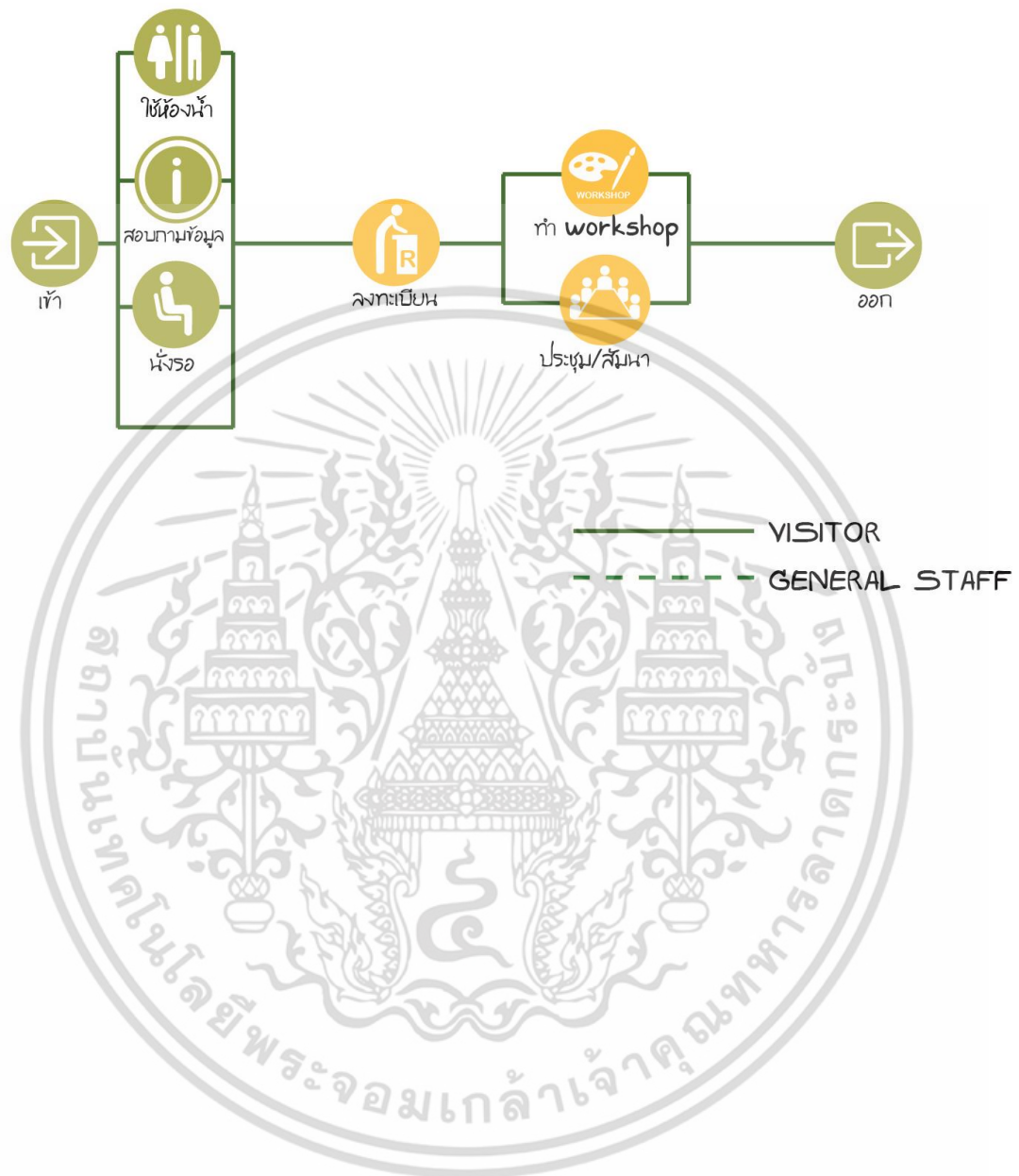


2. ผู้มาใช้บริการห้องสมุด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

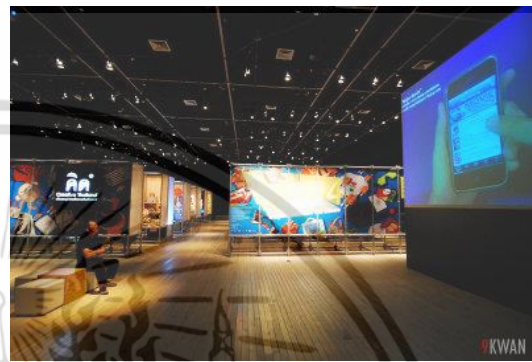
3. ผู้มาworkshop หรือ สัมมนา



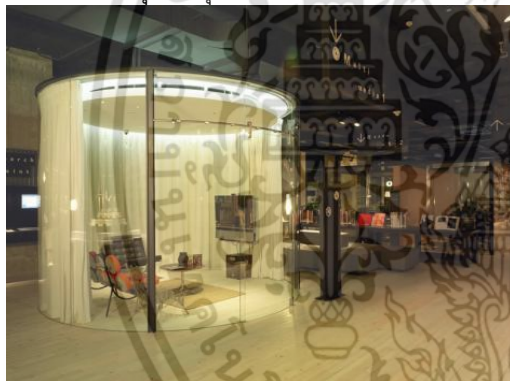
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จ. ศึกษาลักษณะของการออกแบบ

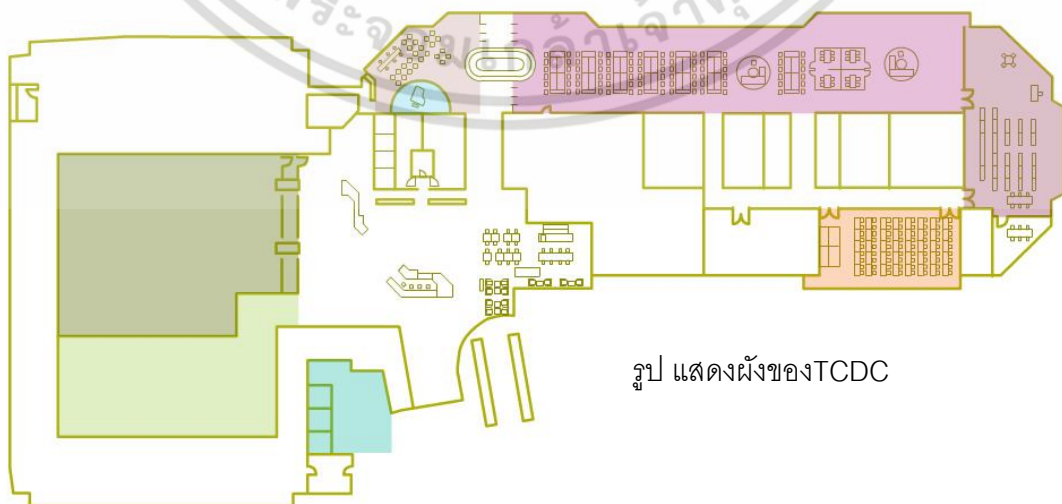
TCDC ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ เน้นการตกแต่งให้ดูทันสมัย ใช้วัสดุเรียบๆ เช่น พื้นไม้ ผนังเป็นปูนขัดมัน ฝ้าเพดานโชว์โครงสร้างทาสีดำ กระจกใส เพอร์นิเจอร์ไม้สีเบจ โต๊ะเก้าอี้ดีไซน์เรียบๆสีขาว มีเก้าอี้ มาสเตอร์ –พีชวางกระจายอยู่ทั่วไป เน้นแสงธรรมชาติจากหน้าต่างขนาดใหญ่ด้านข้าง ส่วนของนิทรรศการ เป็นห้องขนาดใหญ่สี่เหลี่ยมทาสีดำ เน้นไฟที่ปรับได้เฉพาะจุด



รูป แสดงห้องสมุดวัสดุ(ซ้าย) ห้องนิทรรศการชั่วคราว(ขวา)



รูป แสดงบรรยากาศภายในส่วนห้องสมุดเพื่อการออกแบบ



รูป แสดงผังของTCDC

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.2 HUBBA

การศึกษาข้อมูลทั่วไป

ที่ตั้ง : เลขที่ 19 เอกมัยซอย 4 สุขุมวิท 63 พระโขนงเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร

พื้นที่ : 325 ตร.ม

การให้บริการ: เปิดให้บริการทุกวัน 9.00- 22.00 หยุดทุกวันจันทร์

ข.ภารกิจและหน้าที่

HUBBA คือ CO WORKING SPACE ที่ไม่ได้ให้แค่พื้นที่ในการทำงาน ห้องประชุม หรือ internet เท่านั้น แต่ยังให้

- o สภาพแวดล้อมของการทำงานที่เต็มไปด้วย Inspiration
- o กลุ่มคนที่มีจิตวิญญาณในการสร้างสรรค์งานที่มีคุณภาพ
- o ความรู้ใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นจาก Community Event ต่างๆ
- o ความสนุกสนาน ผ่อนคลาย และเป็นกันเองของพนักงานและคนใน Coworking Space
- o โอกาสในการเจอ Business Partner หรือ Co-Founder
- o เพื่อนใหม่ในสายงานอาชีพต่างๆ

ค. ศึกษาองค์ประกอบและพื้นที่ภายในโครงการ

- 1.) private office, flexidesk , hot desk เป็นพื้นที่ทำงานตาม function นั้นๆ
- 2.) ห้องประชุมขนาดเล็ก 6-10 คน
- 3.) ห้องประชุมขนาดใหญ่ 10-20 คน

ง. ศึกษากิจกรรม และพฤติกรรม

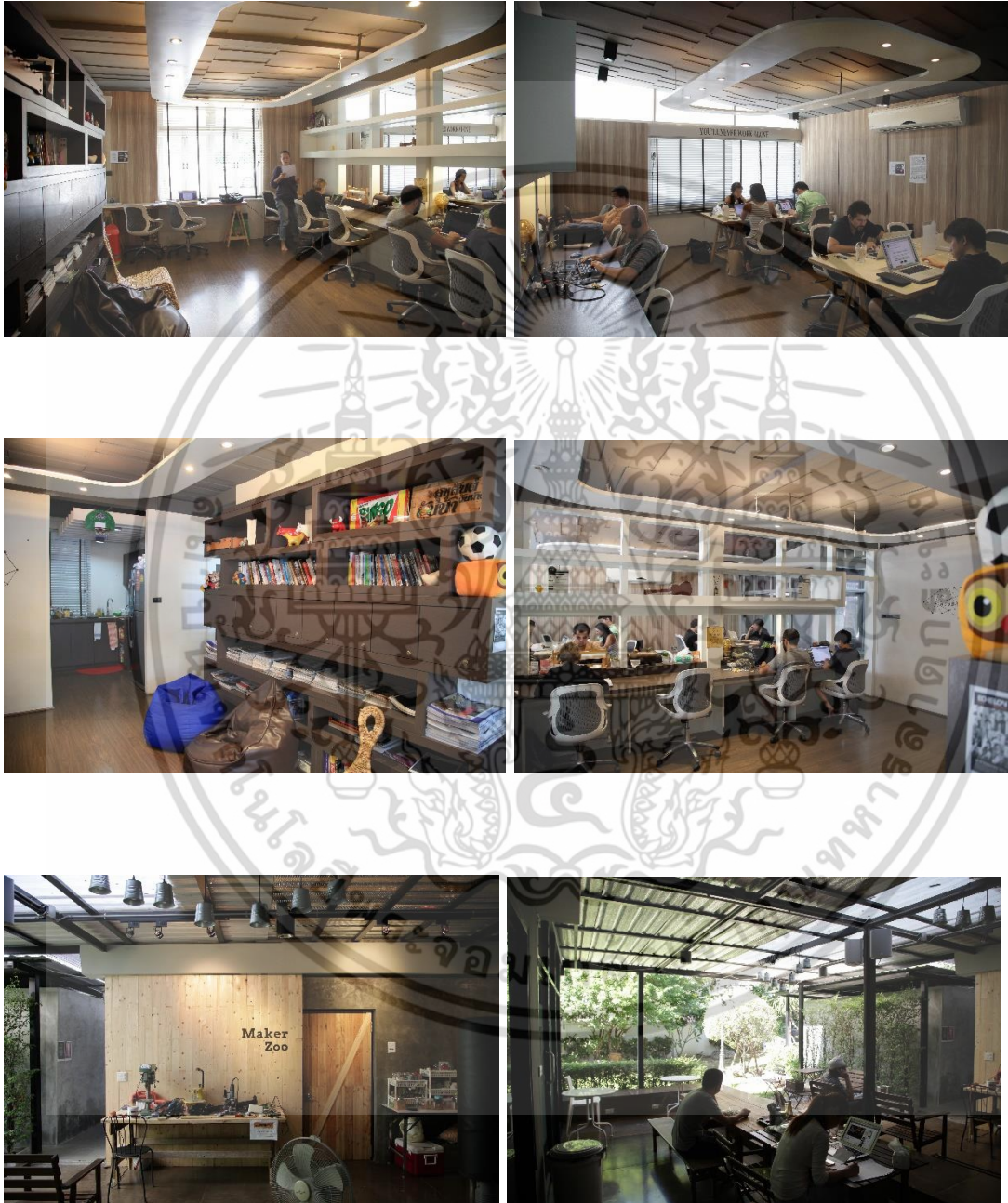
กิจกรรมภายใน HUBBA CO WORKING SPACE

1. ผู้มานั่งทำงานในโครงการ
2. ผู้มาเช่าออฟฟิศส่วนตัว
3. ผู้มาฟังสัมมนา
- 4.ผู้มางาน EVENT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จ. ศึกษาลักษณะของการออกแบบ

HUBBA ออกแบบตกแต่งในโทนสีขาวย และมีไม้เป็นส่วนประกอบ ให้เกิดการสบายในการทำงาน ทำให้บรรยากาศไม่เครียด ต่างจากออฟฟิศทั่วไป มีทั้งพื้นที่ใช้สอยภายใน และภายนอก แล้วแต่รียาบทของผู้เข้ามาใช้ว่าต้องการบรรยากาศการทำงานแบบไหน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.3 สรุปสิ่งที่นำมาใช้ในโครงการ(co-working space)

ชื่อ	ภาพประกอบ	แนวคิด	วัสดุ	สี	การใช้แสง	เฟอร์นิเจอร์	จุดเด่น
		Co-working space ที่เน้นการสร้าง community แห่งแรกในประเทศไทย สถานที่ทำงานเป็นแบบที่เข้ามาใช้บริการฟรีแลนซ์ startups และบริษัทสตาร์ทอัพในสถานที่ที่พวกเขาได้ปลดปล่อยความคิดและรวบรวมคนรุ่นใหม่และนักคิดกับของชื่อ HUBBA จาก Hua (จุดรวม) และ Ba (อาหาร) บำรุงสุขภาพให้ทุกคนสดชื่น) บรรยากาศอบอุ่น ไร้ขอบเขตจากกำแพง มีความร่มรื่นจากต้นไม้ใหญ่ อุปกรณ์อำนวยความสะดวกครบครัน ทั้ง อุปกรณ์ออฟฟิศ ล็อคเกอร์ ห้องประชุม ออฟฟิศส่วนตัว เป็นต้น	วัสดุหลักเป็นไม้ ทั้งพื้น ผนัง และเพดาน ใช้กระจกใสเป็นฉากกั้นโต๊ะทำงาน	สีโทนขาว-น้ำตาล ให้ความรู้สึกอบอุ่นเหมือนอยู่บ้าน	เป็นการใช้แสงธรรมชาติ ใช้ไฟดวงไม้สไตล์ daylight ใช้เฉพาะจุดที่พวคนั่งทำงาน	ในส่วนที่มองเห็นตรงงานจะใช้เก้าอี้ออฟฟิศดีไซน์สวย-ดี มีการเดินสลิมนิวมาเข้าเชื่อมกับโต๊ะทำงานแบบคลัสเตอร์	มีงานชิ้นต่างๆอยู่ตลอดปี ตั้งแต่งาน Meetup เชิงธุรกิจ Powerlunch หรือแม้กระทั่งเวิร์กช็อปเชิงวัฒนธรรมพิเศษสำหรับชาวต่างชาติอีกด้วย HUBBA มีพื้นที่รองรับได้ถึง 60 คน สามารถสามารถเลือกแพ็คเกจได้หลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น Hotdesk, flexidesk และ private office
		co-working space ที่จัดตั้งขึ้นมาเพื่อรองรับธุรกิจ social innovations โดยเฉพาะ และยังมีบริการให้คำแนะนำและเป็นกันเองให้กับธุรกิจและองค์กรด้วยหลากหลายหน่วยงานเพื่อช่วยยกระดับธุรกิจเพื่อสังคมของทุกผู้ได้สำเร็จ	ภาพผนังไม้สีขาว ใช้สีโทนเป็นเหล็ก พื้นกระเบื้องหิน เพื่อให้ความต่างที่ชัดเจนยิ่งขึ้น และโปร่ง เพราะเพดานหลายช่วง มีพื้นที่ขนาดใหญ่มาก	ใช้สีโทนเป็นเหล็ก ใช้สีทึบเป็นเหล็ก ธรรมชาติเป็นหลัก ธรรมชาติเป็นหลัก ธรรมชาติเป็นหลัก ธรรมชาติเป็นหลัก	เป็นการใช้แสงธรรมชาติเป็นหลัก ธรรมชาติเป็นหลัก ธรรมชาติเป็นหลัก ธรรมชาติเป็นหลัก	ใช้เฟอร์นิเจอร์เป็นกลุ่มๆกัน พร้อมกันเก้าอี้ต่างๆ ธรรมชาติเป็นหลัก ธรรมชาติเป็นหลัก ธรรมชาติเป็นหลัก ธรรมชาติเป็นหลัก	กิจกรรมที่ The SYNC มักจะทำคือ ส่วนมากก็จะเน้นไปทางด้านธุรกิจเพื่อสังคม ไม่ว่าจะเป็นการสัมมนาพูดคุย case study ต่างๆ หรือจัดประชุมเชิงปฏิบัติการสร้างสรรคเพื่อสังคม (และที่ก็ยังมีหลายกิจกรรมสำหรับสมาชิกอีกด้วย)
		การผสมผสานความเป็นเทคโนโลยีและ co-working space แบบ multimedia สำหรับศิลปินผู้ต้องการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นสร้างสรรค์	พื้นไม้เนื้อแข็ง ผนังและฝ้าทำสีขาว	ใช้สีทึบเป็นหลัก มีสีน้ำตาลและสีเทาเป็นหลัก เฟอร์นิเจอร์ไม้	พื้นที่ทำงานใช้แสงธรรมชาติเป็นหลัก มีบริเวณแอมบิเอนซ์ใช้ indirect light	เฟอร์นิเจอร์เป็นทรงสี่เหลี่ยมเรียบงานทากจากโครงการเหล็ก top เป็นไป	มักจัดอีเวนต์หรือปาร์ตี้ นอกจากนี้ จุดเด่นที่สำคัญคืออีเวนต์ที่เน้นเจ้าฟรีแลนซ์
		เกิดจากความปรารถนาที่จะสร้างพื้นที่สำหรับคนทำงานที่แตกต่างๆ ได้มากขึ้น เราเชื่อว่าความแตกต่างที่ความเชื่อที่ต่างกันจะไม่มีความระแวง และสิ่งที่ได้เกิดขึ้นในสถานที่แห่งนี้สูงที่สุดก็อยากเห็นคือการที่คนธรรมดาทุกคน สามารถทำเรื่องที่ดีได้ไม่แพ้คนที่มีศักยภาพ ไม่ว่าจะเป็นด้านสังคมโดยตรง ภาครัฐกิจ เป็นนักเรียนนักศึกษา หรือครีเอทีฟ ที่เชื่อว่าเราสามารถทำสิ่งดีๆ อย่างยั่งยืนได้โดยมือของเราเอง	พื้นไม้สีน้ำตาล ผนังและฝ้าเป็นสีขาว	ใช้สีทึบเป็นหลัก ธรรมชาติเป็นหลัก สีโทนธรรมชาติ	เป็นการใช้แสงธรรมชาติเป็นหลัก ธรรมชาติเป็นหลัก ธรรมชาติเป็นหลัก ธรรมชาติเป็นหลัก	ใช้เฟอร์นิเจอร์ไม้ สุนทรียะสวยงาม เก้าอี้ออฟฟิศที่ปรับเปลี่ยนได้	เป็นเรื่องการสร้างพื้นที่แลกเปลี่ยนให้คนมาเจอกัน จัดกิจกรรมไม่ปะติดปะต่อกัน เช่น กิจกรรมเพื่อสังคม วิถีชีวิตที่ยั่งยืน เทคโนโลยีเพื่อสังคมและริเริ่มการทำให้โครงการเป็นเพราะกิจกรรมเพื่อสังคมให้กับหลากหลายองค์กร
		Co-working Space ที่เน้นร่วมกันทำงาน หรือประชุม มีบริการห้องทำ video/audio conference ห้องอาหาร และยังมีสำนักงานส่วนตัวให้เช่า นอกจากนี้ยังมีแบบ กาวเพ และพื้นที่บริการฟรีมาด้วย เป็นบริการกลุ่ม start up และชาวต่างชาติ ไม่ใช่มือใหม่ ส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มโปรเฟสชันนอล	พื้นไม้เนื้อแข็ง ผนังสีขาว ฝ้าทึบเป็นไม้	เป็นสีโทนธรรมชาติและสีทึบเป็นหลัก	เป็นการใช้แสงจากหลอดไฟธรรมชาติ	ใช้เฟอร์นิเจอร์ไม้ เป็นเหล็ก เก้าอี้ออฟฟิศดีไซน์ดี	การจัดอีเวนต์ที่เรียกว่าเกมกระดานจากค่ายที่จัดโดยความซึ้งใจของ บริษัทจากสถาบันแลกเปลี่ยนแลกเปลี่ยนกับโอกาสเข้าร่วมงาน และ meeting ต่างๆ อีพ็อดเรื่องส่วนตัว ทุกคนต่างก็รู้สึกได้ถึงการทำงาน "สนุก" หรือ "บันเทิง" ที่คนทำงานแต่ละคนเป็น อย่างที่ co-working space PDSS จะเป็นอย่างที่



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

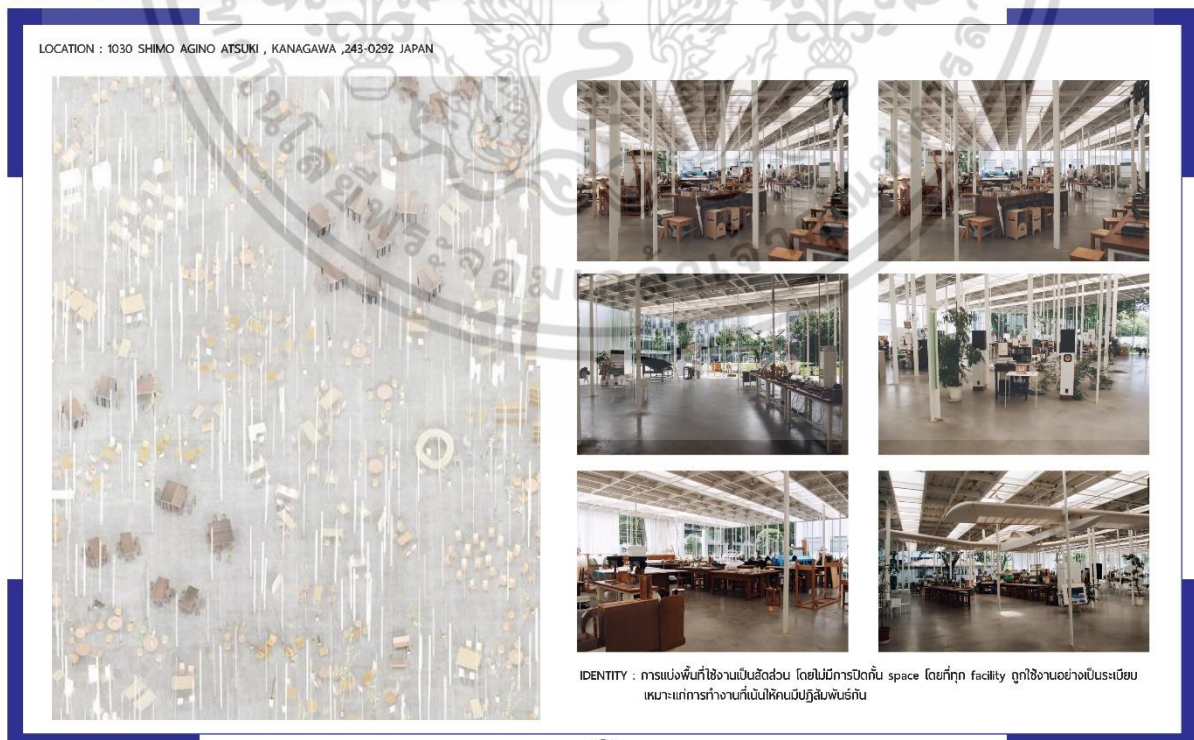
2.4.4 library, Musashino art university

CASE STUDY : LIBRARY, MUSASHINO ART UNIVERSITY



2.4.5 kanagawa institute of technology workshop

CASE STUDY : KANAGAWA INSTITUTE OF TECHNOLOGY WORKSHOP



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้


2.4.6 commune 246

CASE STUDY : commune 246


COMMUNE 246

LOCATION : 3 Chome-13 Minamioyama, Minato, Tokyo, Japan

MAP



小堀祐介
Yusuke Coudji



隈研吾
Kengo Fuma

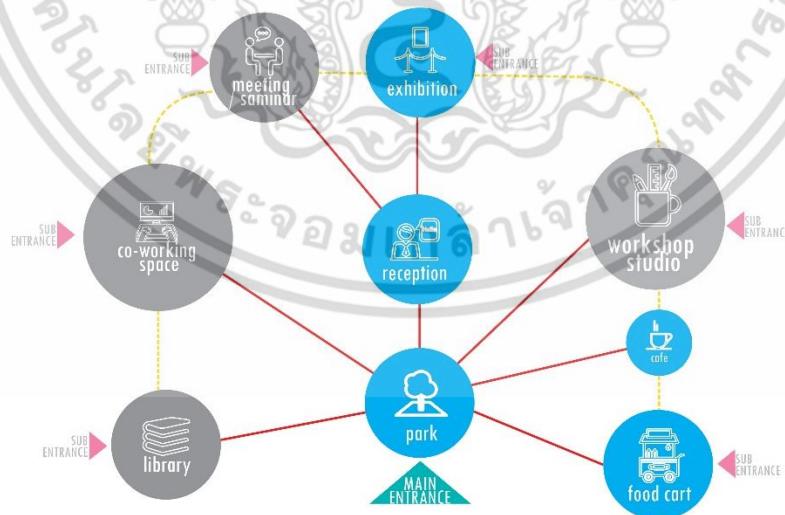
IDENTITY :
 สกนปกติ้ออทแบ community ฌ็ทท ใตยทกรขรระดับ รททชอาหารทอวโหมี
 ทัโหทน้บ้บโงตั้งตุต ทุบคนทบ้บความคังสรค้บคออยู่ร่วมทบ้น ฌอทจกรันอาหาร
 รันททแพท ทัช็บมี co-working space , พ้นท้ช้บ้บรับบ้บรชบ-รชบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบพื้นที่

COMPOSITION	AREA(sq.m)
cafe	91.67
library	131.01
reception	147.68
exhibition	257.10
food cart	283.40
meeting/seminar	294.56
co-working space	818.79
workshop studio	1506.05
total area	= 3530.26sq.m

ความต่อเนื่องของพื้นที่



- public area (staff, public user, visitor)
- semi-public area (staff, member, lecturer)
- private area (staff)
- most related
- - - medium related

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การศึกษาพฤติกรรมและพื้นที่ใช้สอย

3.1 ประเภทผู้ใช้โครงการ

ผู้ใช้บริการ คือ กลุ่มบุคคลที่มีพฤติกรรมเกี่ยวเนื่องกับโครงการก่อให้เกิดความต้องการพื้นที่ภายในโครงการเพื่อที่จะตอบสนองพฤติกรรมนั้นๆ โดยสามารถแบ่งได้เป็น

1. ผู้ให้บริการ
2. ผู้ใช้บริการ

ผู้ให้บริการ หมายถึง เจ้าหน้าที่ซึ่งทำงานภายใต้องค์กรที่รับผิดชอบและบริหารงานในโครงการเพื่อบริหารงานให้บรรลุตามเป้าหมายและเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้เข้าชมหรือผู้รับบริการ

ในการศึกษาเรื่องผู้มาใช้โครงการ (User) สามารถแบ่งผู้ให้บริการในโครงการได้

3 ประเภท คือ

1. ผู้มาใช้บริการ ประกอบด้วย กลุ่มนักคิด นักสร้างสรรค์ นักพัฒนา คนในชุมชน นักศึกษา และผู้ที่สนใจ
2. ผู้ให้บริการภายในโครงการ ประกอบด้วย ผู้บริหาร และพนักงานในระดับต่างๆภายในโครงการ
3. วิทยากรพิเศษที่เชิญมาบรรยายสอนให้ความรู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 พฤติกรรมของผู้ใช้โครงการ

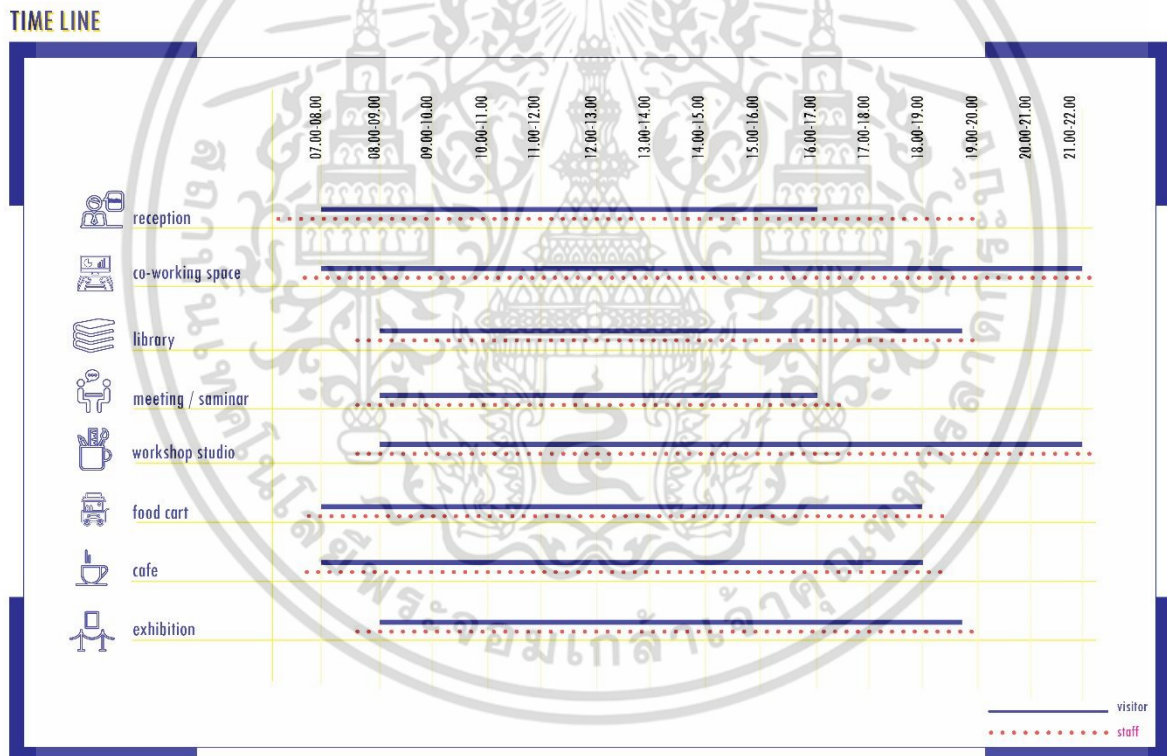
3.2.1 พฤติกรรมของผู้ให้บริการ

เวลาทำการที่เปิดให้บุคคลภายนอกเข้ามาติดต่อคือ 08.00- 18.00น. โดยเปิดให้บริการทุกวัน แต่ละส่วนจะมีช่วงเวลาทำการแตกต่างกันไป ซึ่งพนักงานต้องเดินทางมาก่อนเวลาเปิดทำการ 30 นาที

12.00 – 13.00 น. เป็นเวลาพักผ่อนทานอาหารภายในโครงการ แต่พนักงานที่ต้องประจำตำแหน่งตลอดเวลาจะผลัดกันทานอาหาร

13.00 – 18.00น. ปฏิบัติหน้าที่ตามปกติ เจ้าหน้าที่สำนักงานจะเลิกงานเวลา 18.00 น. ส่วนเจ้าหน้าที่ประจำส่วนบริการต่างๆจะเลิกงานเวลา 20.00 น.

หลังจาก 18.00 น. เจ้าหน้าที่เดินทางกลับ เหลือแต่พนักงานรักษาความปลอดภัย

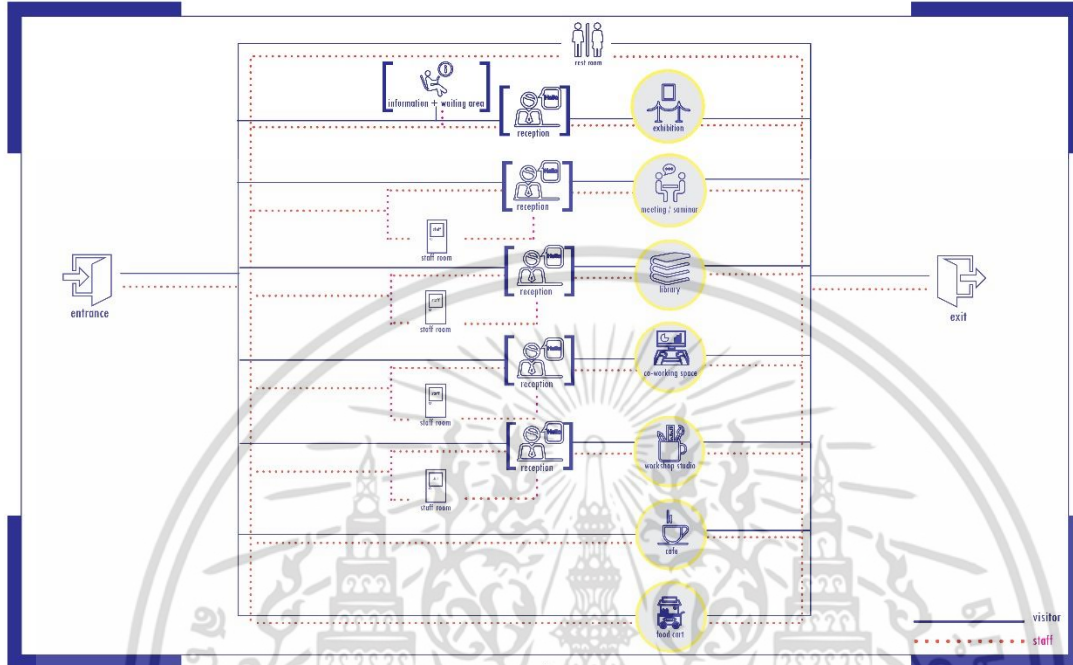


รูปที่ 23 แสดงtime line

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

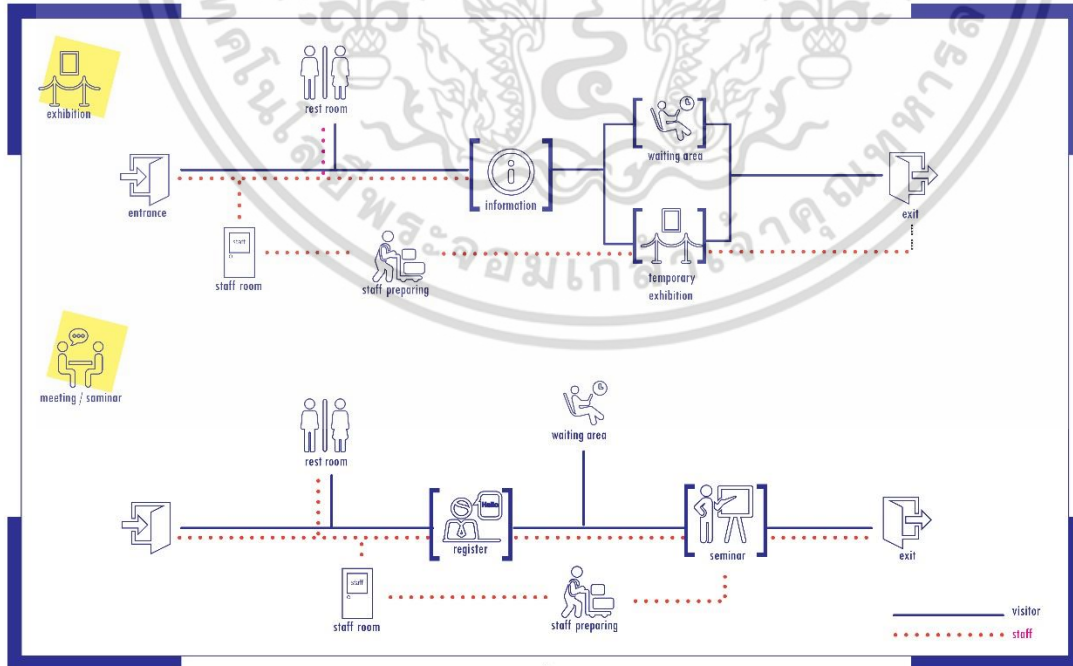
3.2.2 พฤติกรรมของผู้ให้และผู้รับบริการ

USER BEHAVIOR : OVERALL



รูปที่ 24 แสดง user behavior overall

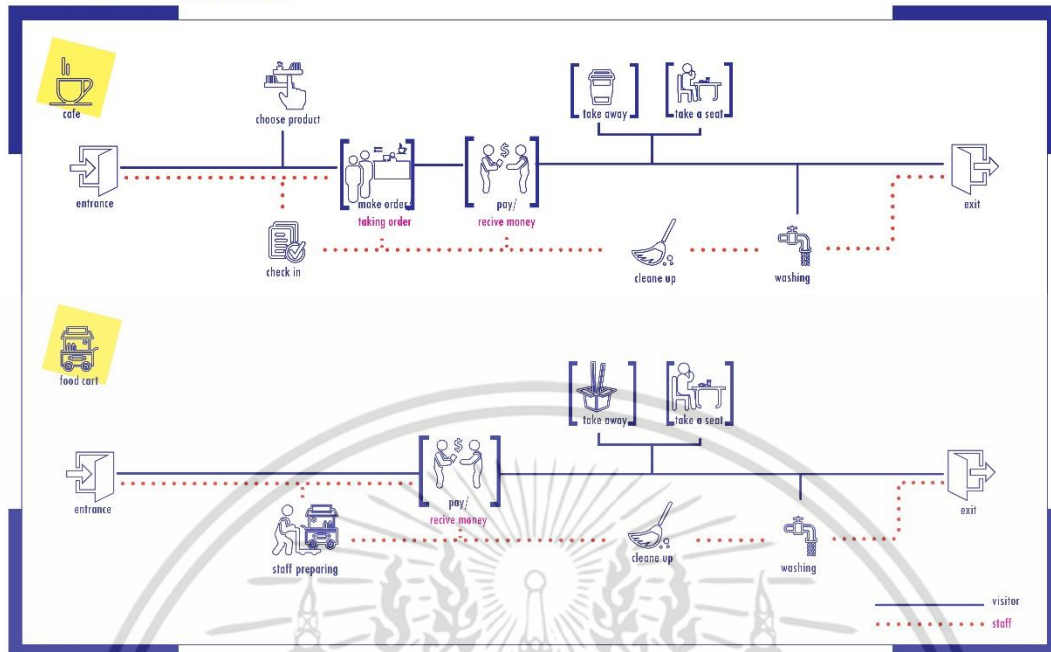
USER BEHAVIOR : exhibition & seminar



รูปที่ 25 แสดง user behavior : exhibition/seminar

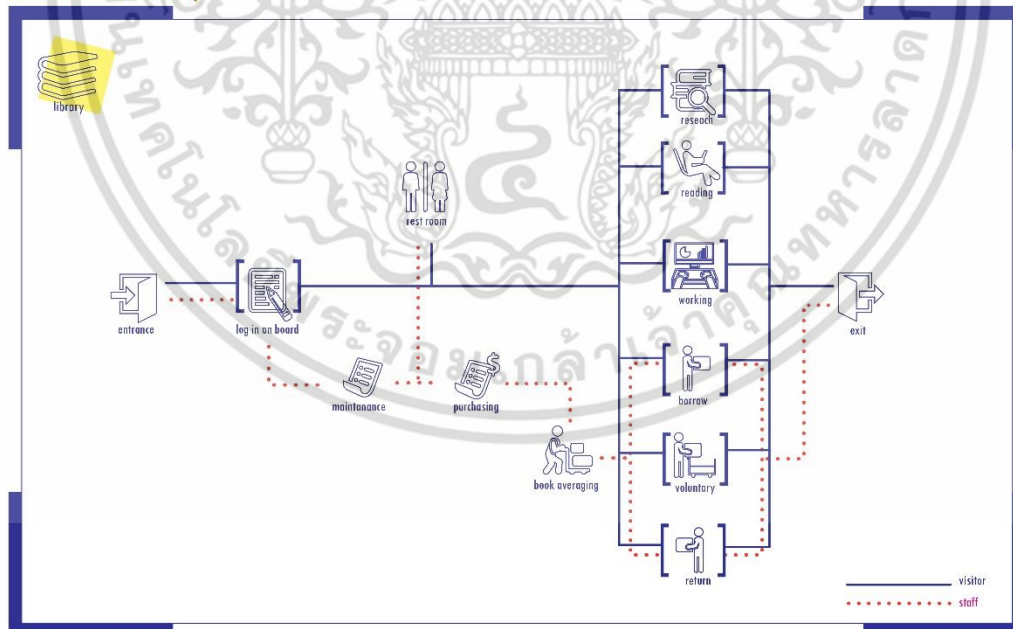
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

USER BEHAVIOR : cafe & food cart



รูปที่ 26 แสดง user behavior : cafe/food cart

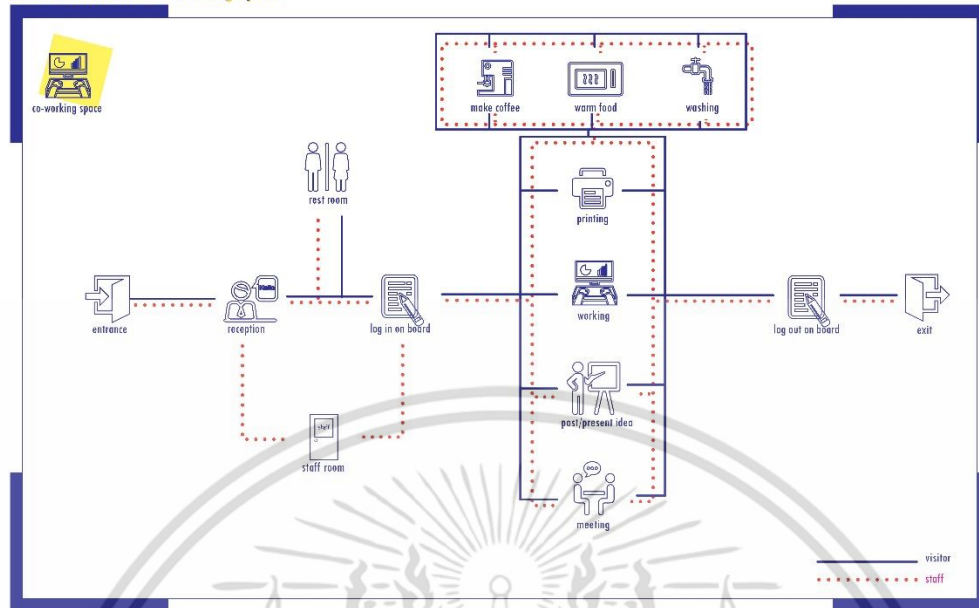
USER BEHAVIOR : library



รูปที่ 27 แสดง user behavior : library

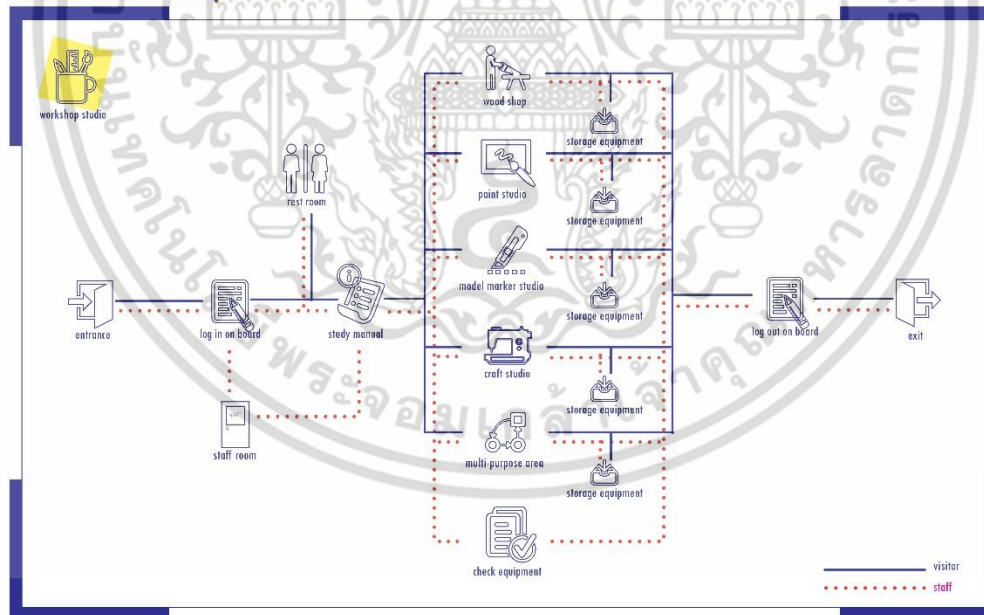
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

USER BEHAVIOR : co-working space



รูปที่ 28 แสดง user behavior : co-working space

USER BEHAVIOR : workshop studio



รูปที่ 29 แสดง user behavior : workshop studio

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 สายงานการบริการและอัตรากำลัง

3.3.1 ลักษณะการบริหารงานของโครงการ

ศูนย์การเรียนรู้ฟ้ากระต๊อ เป็นองค์กรมหาชน (องค์การมหาชนที่เป็นของรัฐ) สังกัดสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) หรือ สปร. อยู่ภายใต้การกำกับของนายกรัฐมนตรี ซึ่งเป็นนิติบุคคลต่างหากตามกฎหมายมีอิสระและความคล่องตัวในการบริหารจัดการและการงบประมาณของตนเองและดำเนินการตามวัตถุประสงค์เฉพาะที่กำหนดไว้จัดตั้งขึ้นเพื่อส่งเสริมให้ประชาชนทั่วไปได้มีโอกาสเรียนรู้และเสริมสร้างพัฒนาความสามารถของตน อย่างเท่าเทียมกันสามารถนำไปประกอบอาชีพ และเพิ่มคุณค่าชีวิตของตนเองและสังคมได้ โดยมีหลักการในการบริหาร โดยเน้นที่การส่งเสริมความรู้และการทำกิจกรรมให้กับเยาวชนและประชาชน

ใช้หลักการบริหารทรัพยากรบุคคลแนวใหม่ โดยบริหารทรัพยากรบุคคลเชิงกลยุทธ์ (Strategic Human Resource Management: SHRM) คือ การมุ่งเน้นพัฒนาขีดความสามารถของบุคลากร มีการพัฒนาจิตใจและกำหนดทิศทางการบริหารทรัพยากรบุคคลให้มุ่งสู่เป้าหมายขององค์กรดังนั้นจึงเป็นการบริหารทรัพยากรบุคคลแบบบทบาทเชิงรุกมากกว่ารับ

ลักษณะเฉพาะในการบริหารจัดการ และพฤติกรรมองค์กร

มีการแยกส่วนบริหารของโครงการเป็น 3 ส่วน คือ

1. เป็นส่วนกลาง ที่ดูแลโครงการทั้งหมด
2. สำนักงานในส่วน exhibition บริหารงานส่วนนิทรรศการโดยเฉพาะและประสานงานกับส่วนหลักเนื่องจากโครงการศูนย์ส่งเสริมความสัมพันธ์ในครอบครัว ใช้ส่วนนี้เป็นตัวหลักในการกระตุ้นผู้เข้าใช้
3. สำนักงานในส่วน activity บริหารงานส่วนกิจกรรมทั้งหมด ซึ่งมี meditation workshop library seminar เป็นส่วนเสริมของตัวโครงการ ชบงต้องมีการประสานงานกับ ส่วนกลางที่ดี

รูปแบบโครงสร้างสร้างองค์กรเป็นแบบแนวราบ เพื่อให้แต่ละฝ่ายมีอำนาจในการตัดสินใจเองเพื่อความรวดเร็วในการดำเนินงานโดยใช้โครงสร้างแบบแบ่งตามหน้าที่ และแบบทีมงานเนื่องจากศูนย์การเรียนรู้มีกิจกรรมหลายหลายและมีการจัดกิจกรรมที่กว้างไม่มีข้อตายตัว ส่วนของสำนักงานงานจึงเน้นที่เป็นแบบหน้าที่ ซึ่งแต่ละส่วนจะมีการประสานงานกันอย่างทั่วถึง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2 ตารางแสดงจำนวนและหน้าที่

ฝ่าย	แผนก	ตำแหน่ง	จำนวน	หมายเหตุ
1. ผู้อำนวยการศูนย์			1	
2. รองผู้อำนวยการศูนย์			1	
3. ฝ่ายอำนวยการ	อำนวยการ	หัวหน้าฝ่าย	1	
		รองหัวหน้าฝ่าย	1	
	ธุรการ	หัวหน้าแผนกธุรการ	1	
		รองหัวหน้าแผนกธุรการ	1	
	บัญชี	หัวหน้าแผนกบัญชี	1	
		เจ้าหน้าที่แผนกบัญชี	1	
เลขานุการ	เลขานุการ	1		
4. ฝ่ายนโยบายและ พัฒนา	นโยบายและพัฒนา	หัวหน้าฝ่าย	1	
		รองหัวหน้าฝ่าย	1	
	จัดหาผู้สนับสนุน โครงการ	หัวหน้าแผนกจัดหา	1	
		เจ้าหน้าที่ผู้สนับสนุน	2	
	รับผิดชอบด้าน กฎหมาย	เจ้าหน้าที่รับผิดชอบด้าน กฎหมาย	1	
5.ฝ่ายวิชาการ	ข้อมูลกิจการเพื่อ สังคม	หัวหน้าฝ่าย	1	
		เจ้าหน้าที่ผู้สนับสนุน	2	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฝ่าย	แผนก	ตำแหน่ง	จำนวน	หมายเหตุ
6. ฝ่ายจัดการ นิทรรศการ	จัดการนิทรรศการ	หัวหน้าฝ่าย	1	
		รองหัวหน้าฝ่าย	1	
	ควบคุมการ ออกแบบ นิทรรศการ	เจ้าหน้าที่รับผิดชอบพื้นที่	2	
7. ฝ่ายห้องสมุด	ห้องสมุด	หัวหน้าฝ่าย	1	
		รองหัวหน้าฝ่าย	1	
		เจ้าหน้าที่จัดหาและซื้อหนังสือ	1	
		เจ้าหน้าที่ดูแลห้องสมุด	1	
8. ฝ่ายกิจกรรม	พัฒนาออกแบบ กิจกรรม	หัวหน้าฝ่าย	1	
		รองหัวหน้าฝ่าย	1	
		เจ้าหน้าที่จัดการด้านกิจกรรม	1	
9. ฝ่ายstudio workshop	Studio workshop	หัวหน้าฝ่าย	1	
		รองหัวหน้าฝ่าย	1	
	Wood shop	เจ้าหน้าที่ดูแล wood shop	1	
	Commercial studio	เจ้าหน้าที่ดูแล Commercial studio/shop	1	
	Model marker shop	เจ้าหน้าที่ดูแล Model marker shop	1	
	Craft shop	เจ้าหน้าที่ดูแล Craft shop	1	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฝ่าย	แผนก	ตำแหน่ง	จำนวน	หมายเหตุ
10.ฝ่ายอาคาร สถานที่	อาคารและสถานที่	หัวหน้าฝ่าย	1	
		รองหัวหน้าฝ่าย	1	
	ร้านค้าภายใน โครงการ	แม่ค้า	10	
	สื่อ อิเล็กทรอนิกส์	หัวหน้าฝ่ายซ่อมบำรุง	1	
		เจ้าหน้าที่ฝ่ายซ่อมบำรุง	1	
	งานระบบ	หัวหน้าแผนกงานระบบ	1	
		เจ้าหน้าที่แผนกงานระบบ	1	
	งานสถานที่	หัวหน้าแผนกงานสถานที่	1	
เจ้าหน้าที่แผนกงานสถานที่		2		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 พื้นที่รองรับกิจกรรม พหุกิจกรรม และอุปกรณ์ประกอบพหุกิจกรรม

AREA REQUIREMENT

EXHIBITION AREA REQUIREMENT

COMPOSITION	AREA/UNIT(sq.m)	QUANTITY	AREA(sq.m)	REFERENCE
information board	2	1	2.00	architectural data
hall	0.64	50	32.00	architectural data
waiting area	11.91	4	47.64	architectural data
temporary exhibition	45.20	1	45.20	architectural data
storage and control	16.00	1	16.00	architectural data
circulation 40 %			73.46	
total area			= 257.10 sq.m	

MEETING/SEMINAR AREA REQUIREMENT

COMPOSITION	AREA/UNIT(sq.m)	QUANTITY	AREA(sq.m)	REFERENCE
waiting area	2	1	2.00	architectural data
service station	1.2	2	2.40	architectural data
meeting/seminar rm.	1.55	100	155	architectural data
storage	16	1	16	architectural data
restroom	35	1	35	architectural data
circulation 40 %			84.16	
total area			= 294.56sq.m	

AREA REQUIREMENT

RECEPTION AND WAITING AREA AREA REQUIREMENT

COMPOSITION	AREA/UNIT(sq.m)	QUANTITY	AREA(sq.m)	REFERENCE
information counter	5.40	1	5.40	architectural data
hall	0.64	max80	51.20	architectural data
waiting area	3.00	4	12.00	architectural data
information board	5.00	2	10.00	architectural data
restroom	35.00	1	35.00	architectural data
circulation 30 %			34.08	
total area			= 147.68 sq.m	

CO-WORKING SPACE AREA REQUIREMENT

COMPOSITION	AREA/UNIT(sq.m)	QUANTITY	AREA(sq.m)	REFERENCE
individual work space	2.60	20	52.00	ITS
sharing area	1.26	20	25.20	architectural data
private space(4-6 p.)	15.52	10	155.20	architectural data
private office (8-12 p.)	20.00	10	200.00	architectural data
living seating	5.04	10	50.40	architectural data
printing area	14.94	5	88.64	architectural data
pantry	11.20	2	22.40	architectural data
rest room	35.00	1	35.00	architectural data
circulation 30 %			188.95	
total area			= 818.79 sq.m	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

AREA REQUIREMENT

LIBRARY

AREA REQUIREMENT * for 80 user

COMPOSITION	AREA/UNIT(sq.m)	QUANTITY	AREA(sq.m)	REFERENCE
information board	2.00	2	4.00	architectural data
book shelf	1.26/100 books	10	12.60	architectural data
storage	0.81	4	12.00	architectural data
seating(1 person)	0.86	80	68.80	architectural data
self search area	0.86	4	3.44	architectural data
circulation 30 %			30.25	
total area			= 131.01 sq.m	

WORKSHOP STUDIO

AREA REQUIREMENT * for 40 user

COMPOSITION	AREA/UNIT(sq.m)	QUANTITY	AREA(sq.m)	REFERENCE
reception counter	5.40	1	5.40	ITS
study area	0.86	10	8.60	architectural data
wood shop	900	1	900	case.
paint studio	60	1	60	case.
model marker studio	60	1	60	case.
craft studio	60	1	60	case.
multi-purpose area	60	1	60	case.
rest room	2.25	2	4.5	architectural data
circulation 30 %			347.55	
total area			= 1506.05 sq.m	

AREA REQUIREMENT

CAFE

AREA REQUIREMENT

COMPOSITION	AREA/UNIT(sq.m)	QUANTITY	AREA(sq.m)	REFERENCE
counter service	6.80	1	6.80	architectural data
product display	3.00	1	3.00	case.
seating	3.76	20	75.20	architectural data
storage	4.00	1	4.00	architectural data
circulation 30 %			2.67	
total area			= 91.67 sq.m	

FOOD CART

AREA REQUIREMENT

COMPOSITION	AREA/UNIT(sq.m)	QUANTITY	AREA(sq.m)	REFERENCE
food cart	9.00	10	90.00	case
seating	1.20	100	120.00	architectural data
storage	4.00	2	8.00	architectural data
circulation 30 %			65.40	
total area			= 283.4 sq.m	

Picture	Model	Size	Dimension on Tractor	Package size
	VL290A	289*200*220	289*200*220	289*200*220
	VL290B	289*200*220	289*200*220	289*200*220
	VL290C	289*200*220	289*200*220	289*200*220
	VL290D	289*200*220	289*200*220	289*200*220

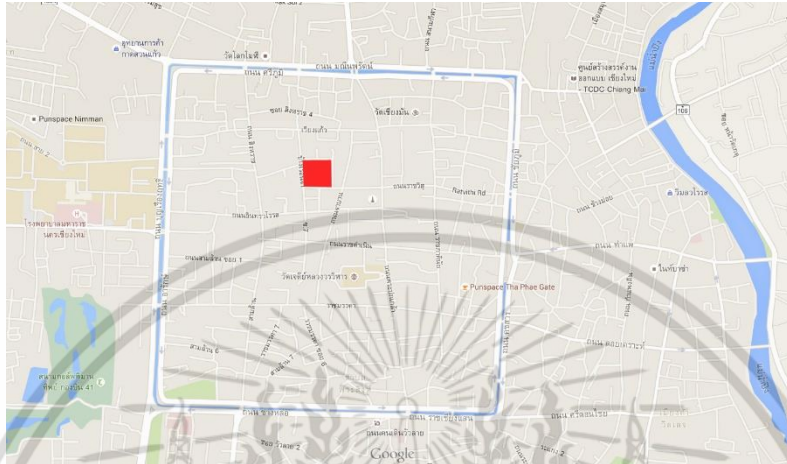
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ที่ตั้ง และ อาคารการออกแบบ

4.1 การวิเคราะห์ที่ตั้ง

พื้นที่ โครงการช่วงหลวงเวียงแก้ว(ทัศนทะเลานหญิงเก่า)



สภาพแวดล้อมโดยรอบ



อาณาเขตติดต่อ

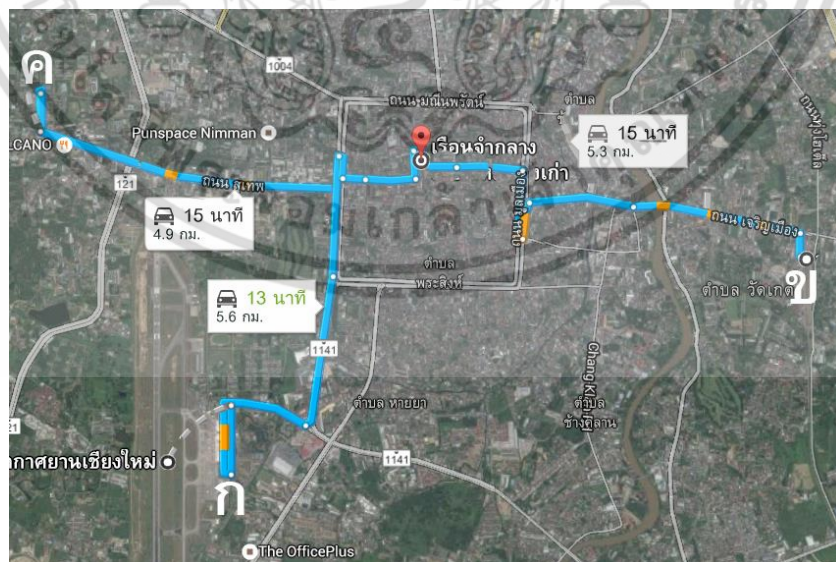
ทิศเหนือ	ติดกับ บ้านพักอาศัย
ทิศใต้	ติดกับ ที่ว่าการอำเภอเชียงใหม่ และ สถานฝึกวิชาชีพทัศนทะเลานหญิง
ทิศตะวันออก	ติดกับ ถนนศาลเจ้าพ่อຂໍ້ແຂນเหล็ก
ทิศตะวันตก	ติดกับถนนข้างเรือนจำ และบ้านพักอาศัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การเข้าถึงโครงการ

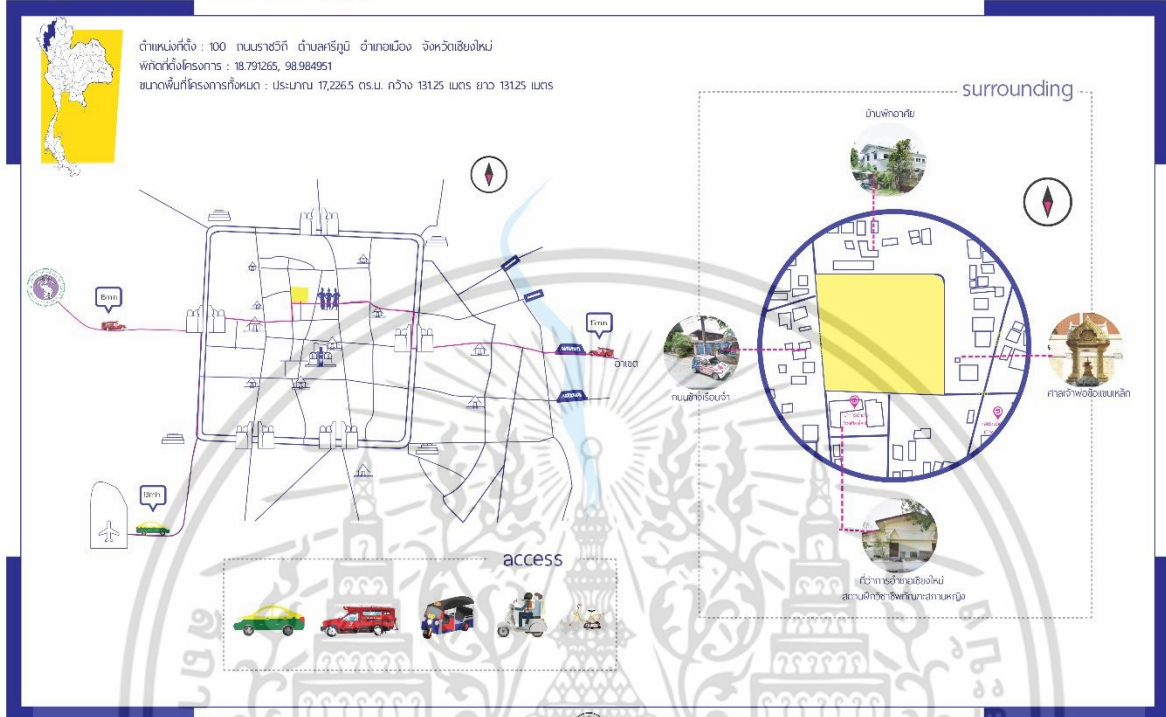
- รถส่วนตัว
- รถสาธารณะ สองแถว TAXI มอเตอร์ไซค์รับจ้าง



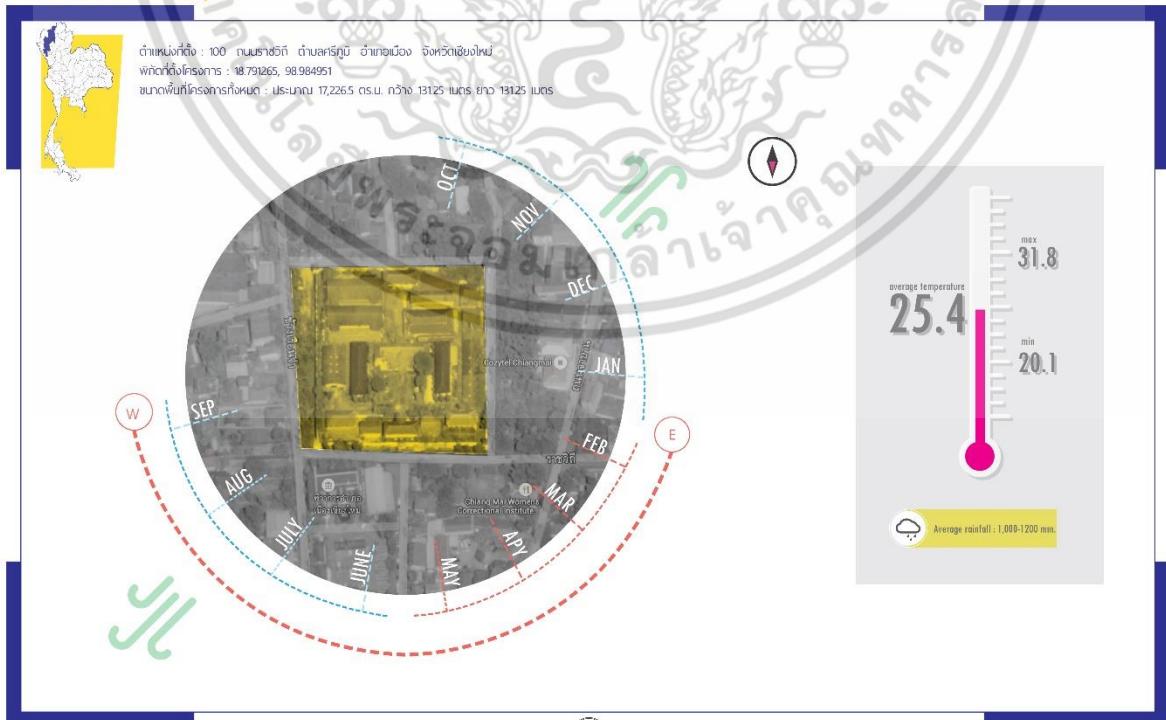
จุด ก. คือ ท่าอากาศยานเชียงใหม่ ใช้เวลา นาที ในการเข้าถึง 13
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- จุด ข. คือ สถานีรถไฟเชียงใหม่ ใช้เวลา นาทีในการเข้าถึง 15
- จุด ค. คือ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ใช้เวลา นาทีในการเข้าถึง 15

SITE LOCATION : access and surrounding



SITE LOCATION : analysis



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 การวิเคราะห์อาคาร

เหตุผลในการเลือกอาคาร

คุณสมบัติที่จำเป็นสำหรับอาคารโครงการ “พื้นที่สร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาคุณภาพชุมชน จ.เชียงใหม่”

ข้อพิจารณาในการเลือกอาคาร

1. พื้นที่เพียงพอและเหมาะสมแก่การทากิจกรรมตามขอบเขตของโครงการ
2. พื้นที่ที่สามารถสร้างการเชื่อมต่อกับภายนอกได้
3. เป็นอาคารแนวราบที่มีความสูงไม่เกิน 3 ชั้น
4. เป็นกลุ่มอาคารที่มีการเชื่อมต่อกัน

จากคุณสมบัติที่จำเป็นทำให้สามารถสรุปที่อาคารเหมาะสมกับโครงการคือ

กลุ่มอาคาร NAIIPA ART COMPLEX

เจ้าของโครงการ: NAIIPA ART COMPLEX

ลักษณะอาคาร : เป็นกลุ่มอาคารประกอบด้วย 3 อาคารคือ

- | | | |
|------------|------|-------|
| 1. อาคาร A | 1900 | ตร.ม. |
| 2. อาคาร B | 500 | ตร.ม. |
| 3. อาคาร C | 500 | ตร.ม. |

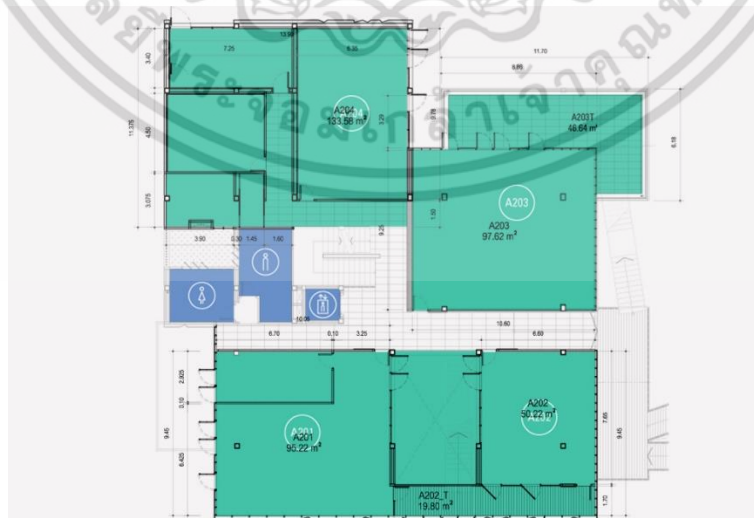
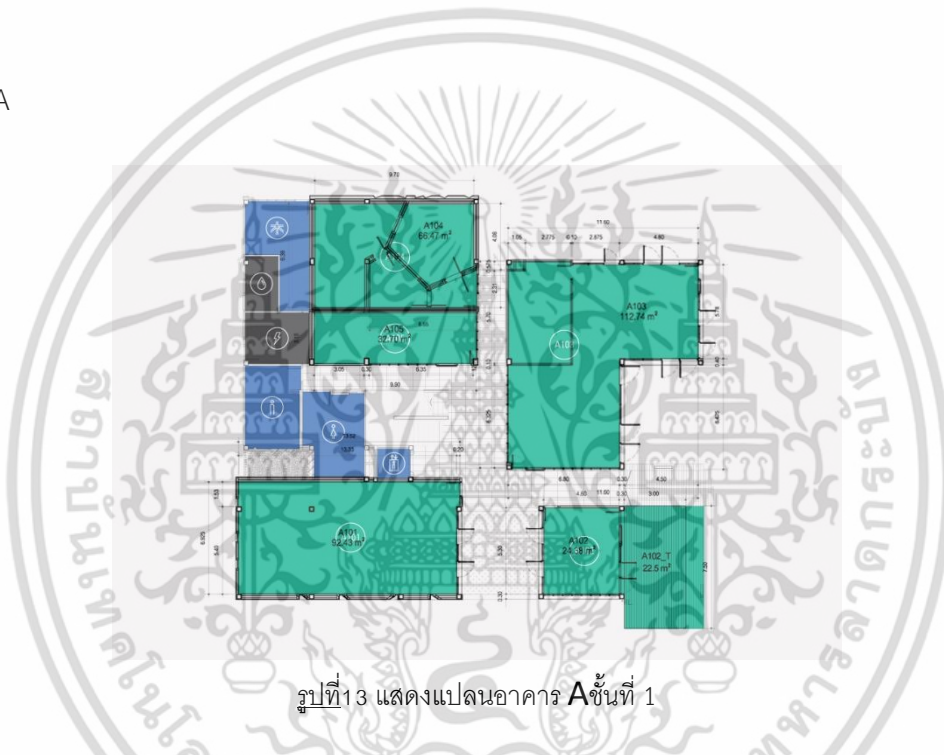
ทั้งสามอาคารเดิมเป็นอาคารสำนักงานให้เช่า ประกอบด้วย 3 อาคารที่เชื่อมต่อกันด้วยสะพานและทางเชื่อมตลอดทั้งโครงการ โดยตึก A และตึก B จะเป็นตึกที่สร้างขึ้นใหม่ ส่วนตึก c จะเป็นตึกที่มีอยู่เดิม ทั้งหมดเป็นอาคารคอนกรีต หลังคาแฟลช ,มีการเลือกใช้กระจกสองแบบคือแบบโปร่งแสงในส่วนที่ต้องการความเป็นส่วนตัวและกระจกสะท้อน เพื่อขยายความเป็นป่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปด้านอาคาร



ผังอาคาร A

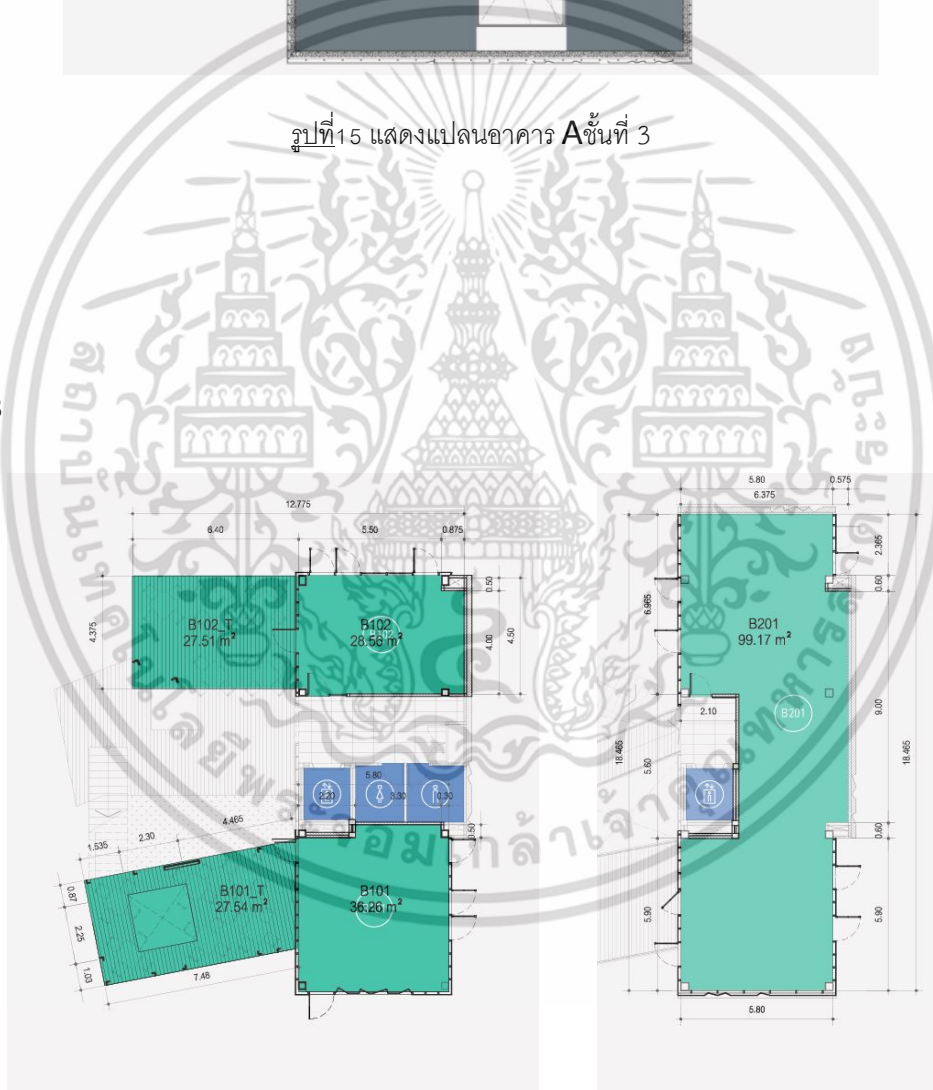


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 15 แสดงแปลนอาคาร A ชั้นที่ 3

ผังอาคาร B



รูปที่ 16 แสดงแปลนอาคาร B ชั้นที่ 1-2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 17 แสดงภาพรวมอาคาร



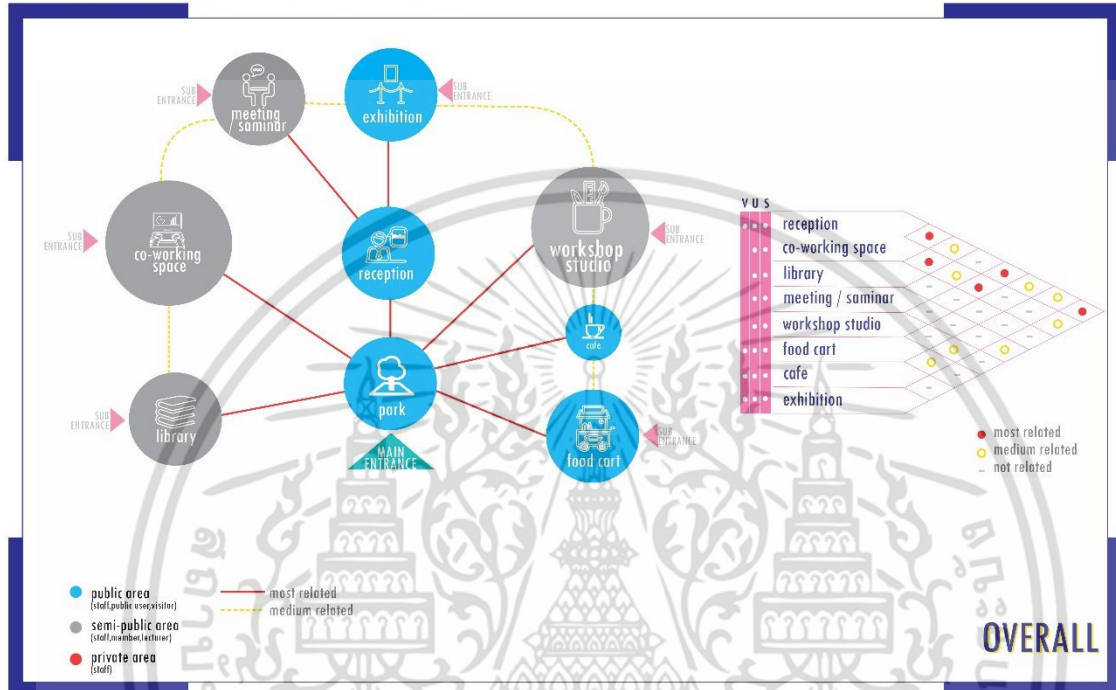
รูปที่ 18 แสดงภาพฟาสตอาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

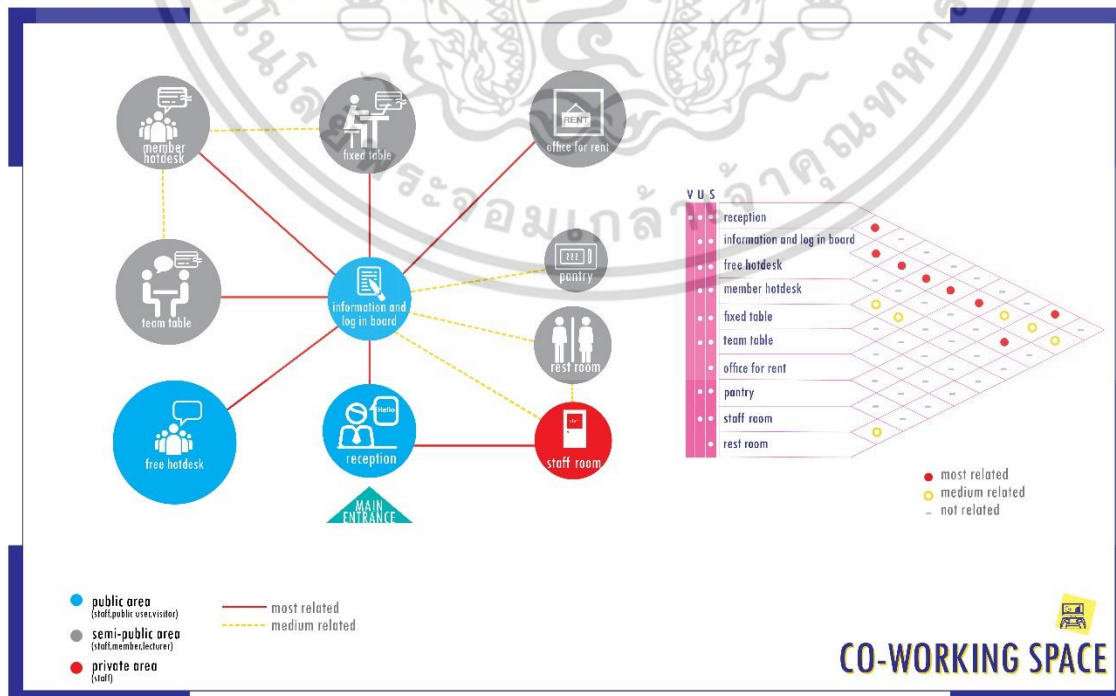
4.3 ตารางวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์แบบต่างๆ

4.3.1 การวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์ (Relation Matrix) และ ค่าความสัมพันธ์แบบต่อเนื่อง (Bubble Diagram)

BUBBLE DIAGRAM & RELATIONAL MATRIX : OVERALL

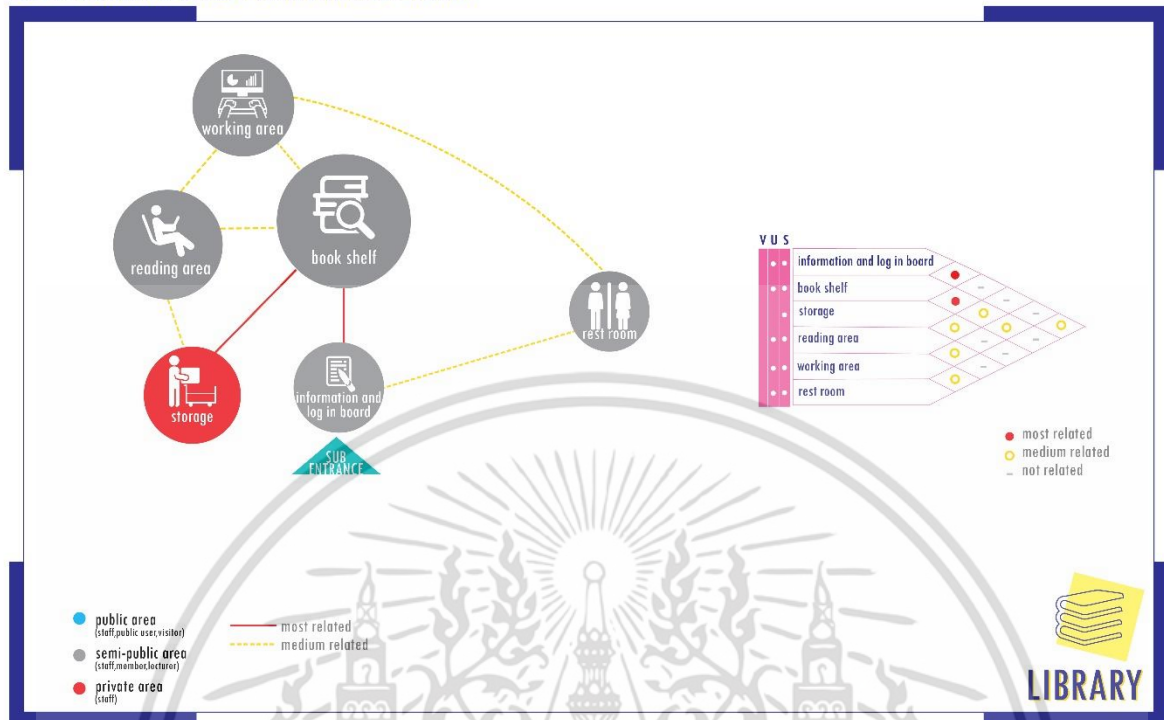


BUBBLE DIAGRAM & RELATIONAL MATRIX : COWORKING SPACE

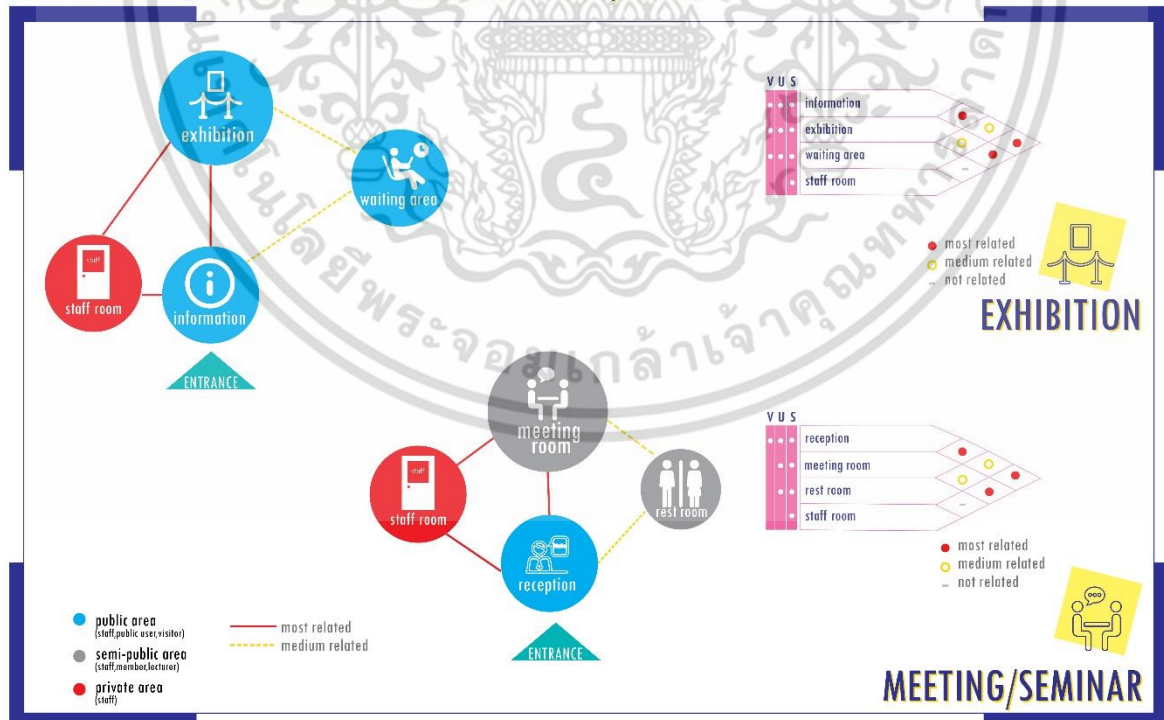


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BUBBLE DIAGRAM & RELATIONAL MATRIC : LIBRARY

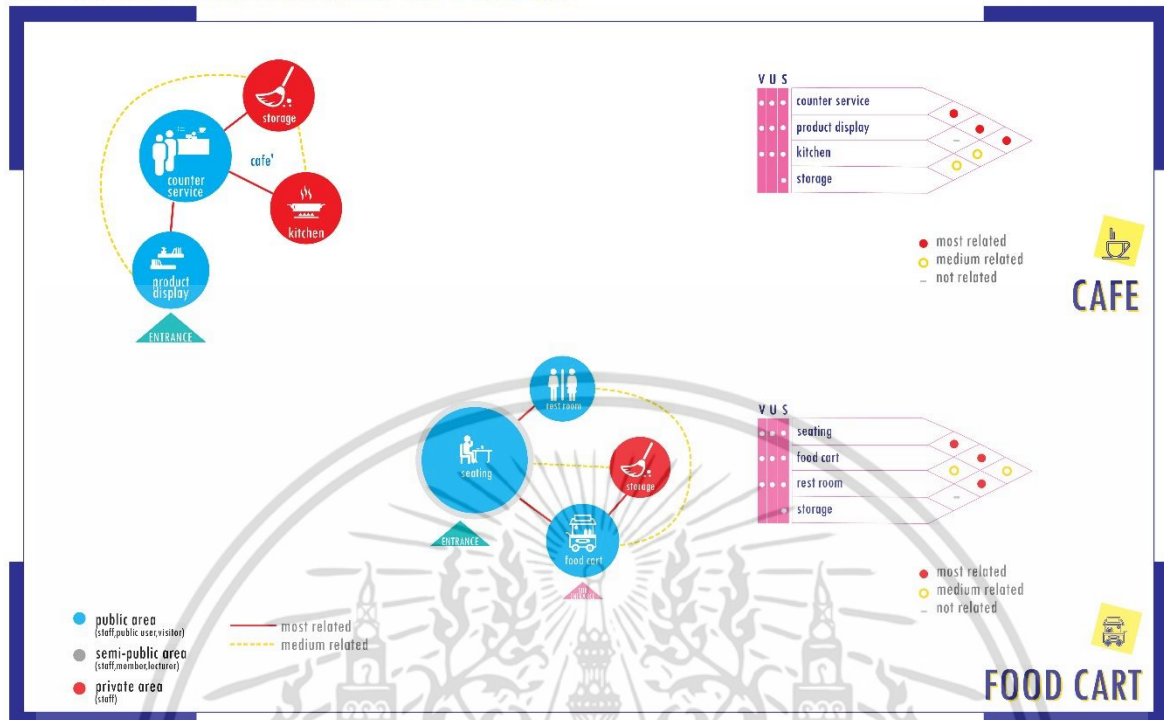


BUBBLE DIAGRAM & RELATIONAL MATRIC : EXHIBITION & MEETING/SEMINAR

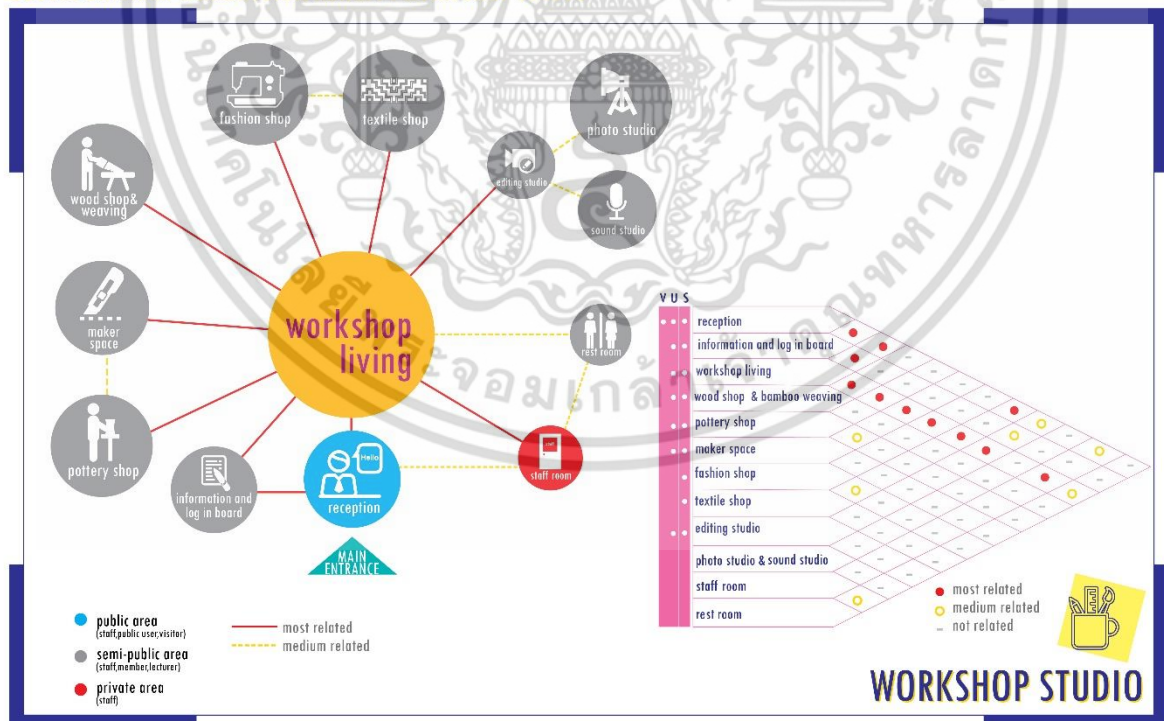


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BUBBLE DIAGRAM & RELATIONAL MATRIC : CAFE & FOOD CART

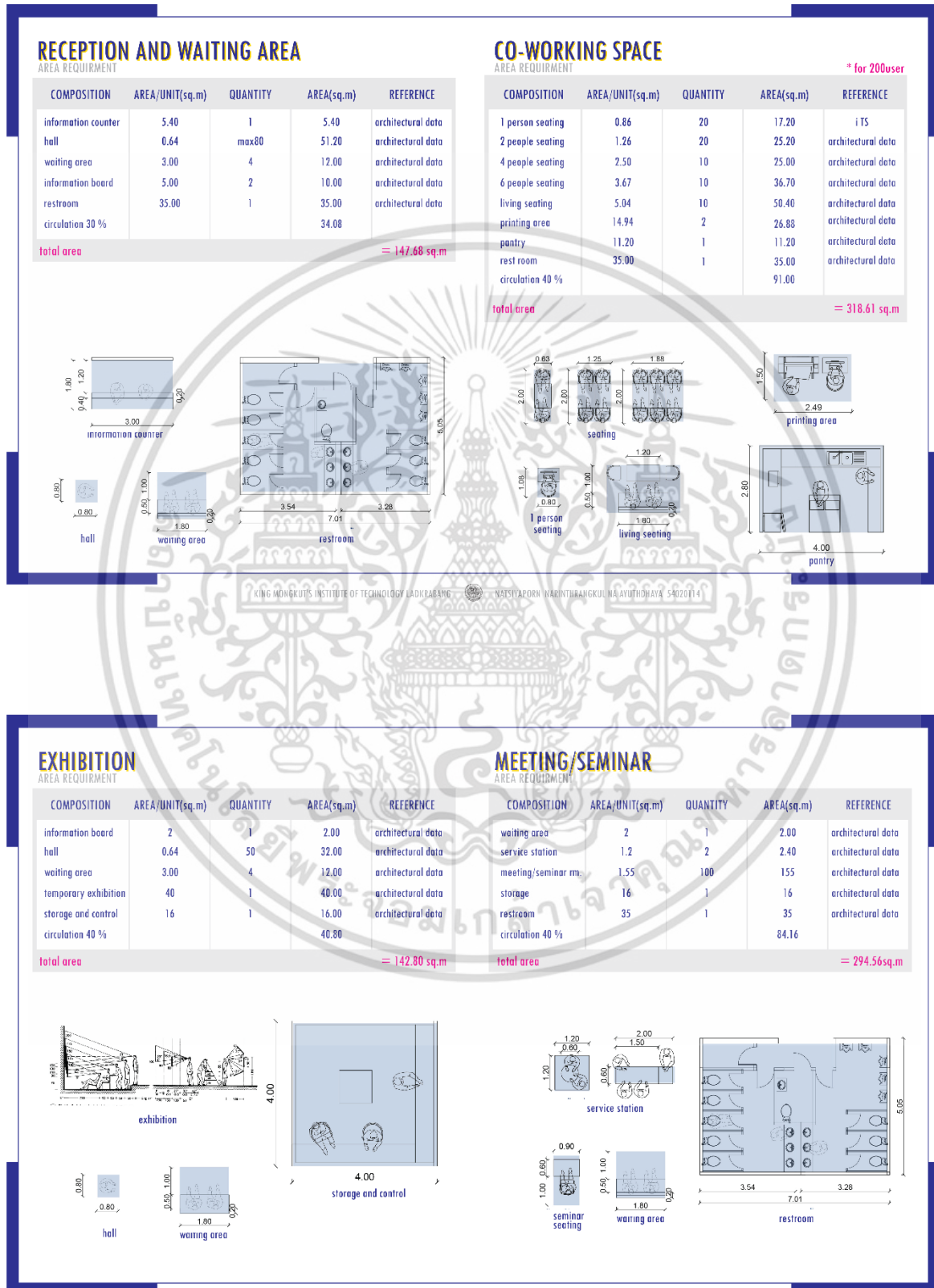


BUBBLE DIAGRAM & RELATIONAL MATRIC : WORK SHOP STUDIO



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.2 การวิเคราะห์ขนาดพื้นที่ใช้สอยในอาคาร (Area Requirement)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

LIBRARY

AREA REQUIREMENT * for 80 user

COMPOSITION	AREA/UNIT(sq.m)	QUANTITY	AREA(sq.m)	REFERENCE
information board	2.00	2	4.00	architectural data
book shelf	1.26/100 books	10	12.60	architectural data
storage	0.81	4	12.00	architectural data
seating(1 person)	0.86	80	68.80	architectural data
self search area	0.86	4	3.44	architectural data
circulation 30 %			30.25	
total area			= 131.01 sq.m	

WORKSHOP STUDIO

AREA REQUIREMENT * for 100 user

COMPOSITION	AREA/UNIT(sq.m)	QUANTITY	AREA(sq.m)	REFERENCE
reception counter	5.40	1	5.40	i TS
study area	0.86	10	8.60	architectural data
wood shop	900	1	900	case.
paint studio	60	1	60	case.
model marker studio	60	1	60	case.
craft studio	60	1	60	case.
multi-purpose area	60	1	60	case.
rest room	2.25	2	4.5	architectural data
circulation 30 %			347.55	
total area			= 1506.05 sq.m	

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG NATSIVAPORN NARINTHRANGKUL NA AYUTHAYA 5420114

CAFE

AREA REQUIREMENT

COMPOSITION	AREA/UNIT(sq.m)	QUANTITY	AREA(sq.m)	REFERENCE
counter service	2.00	1	2.00	architectural data
product display	3.00	1	3.00	case.
seating	3.00	20	60.00	architectural data
back of the house	4.00	1	4.00	architectural data
circulation 30 %			2.07	
total area			= 71.07 sq.m	

FOOD CART

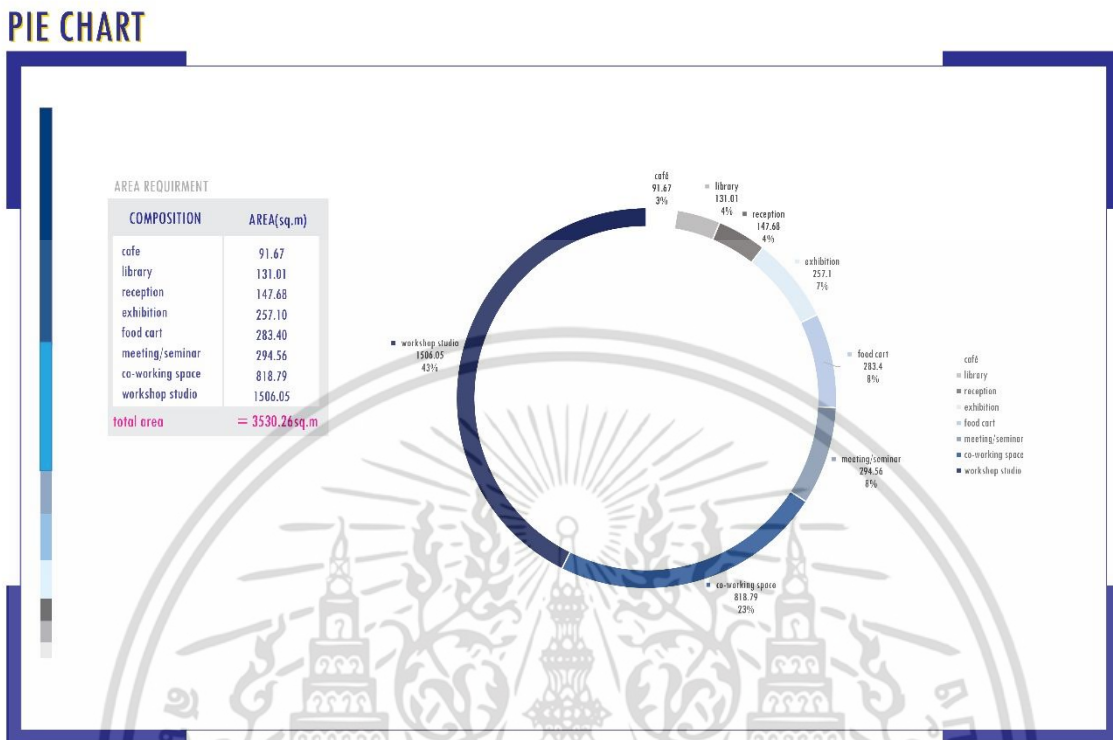
AREA REQUIREMENT

COMPOSITION	AREA/UNIT(sq.m)	QUANTITY	AREA(sq.m)	REFERENCE
food cart	4.00	10	40.00	case
seating	1.20	50	60.00	architectural data
back of the house	4.00	10	40.00	architectural data
circulation 30 %			42.00	
total area			= 142.00 sq.m	

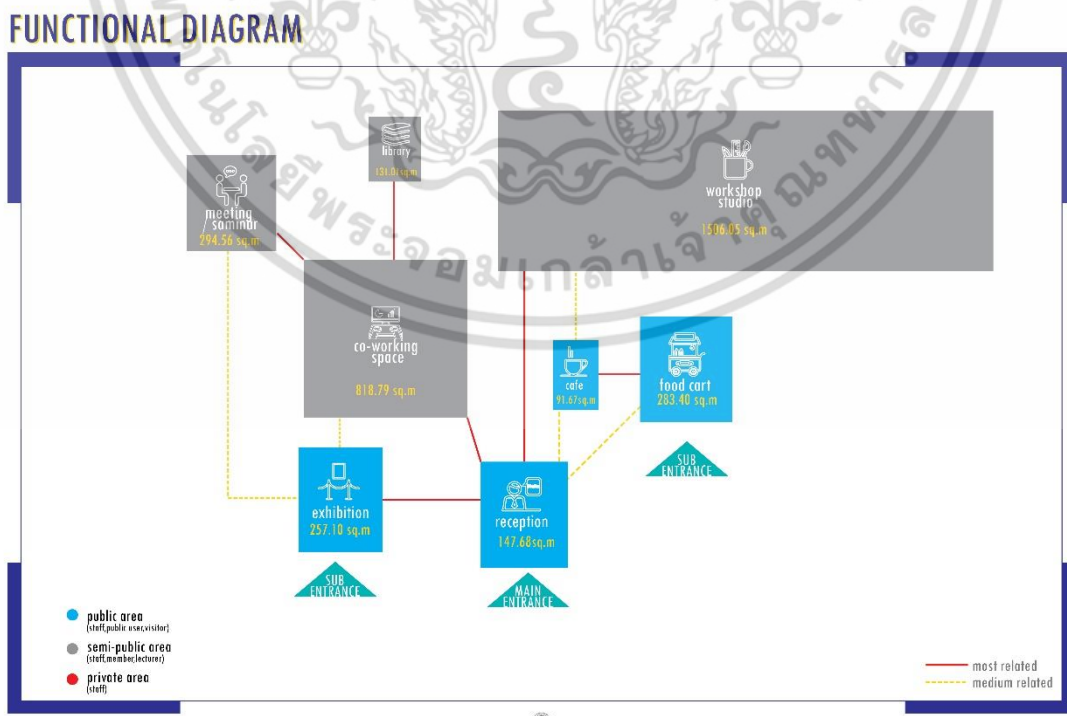
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG NATSIVAPORN NARINTHRANGKUL NA AYUTHAYA 5420114

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.3 ตารางวิเคราะห์เปรียบเทียบขนาดพื้นที่ (Pie Chart)



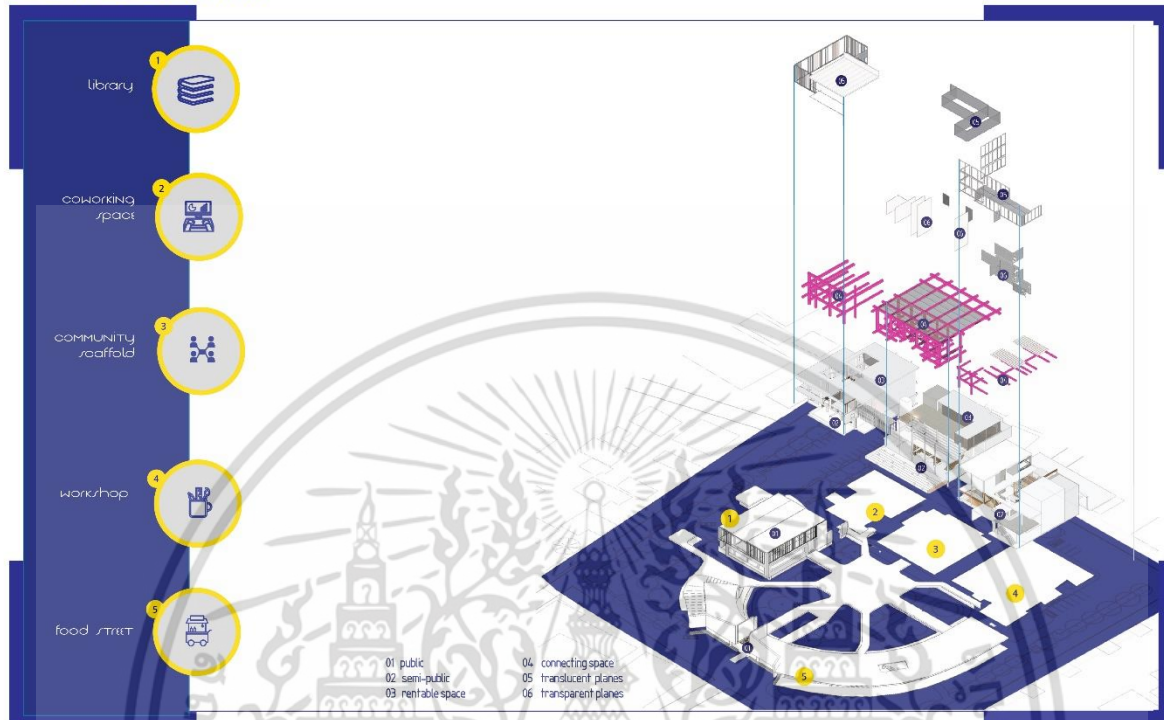
4.3.4 ตารางความสัมพันธ์ของการใช้พื้นที่ (Functional Diagram)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

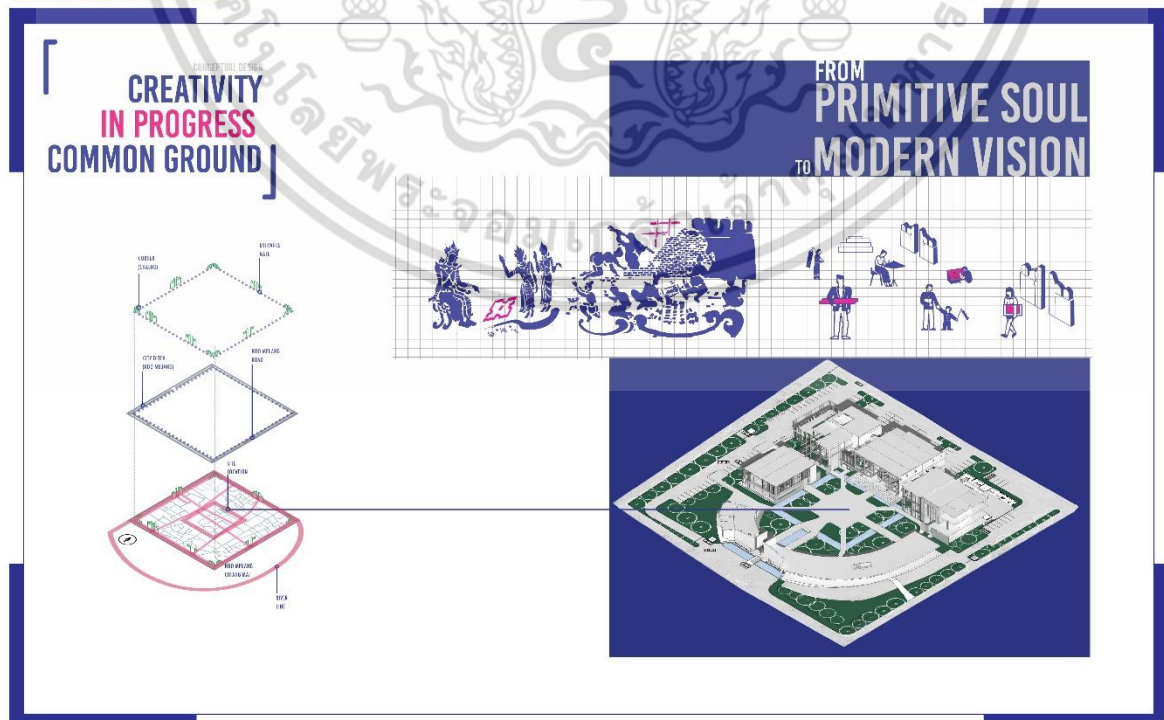
4.3.4 zoning

ZONING DIAGRAM



4.3.4 concept

DESIGN CONCEPT

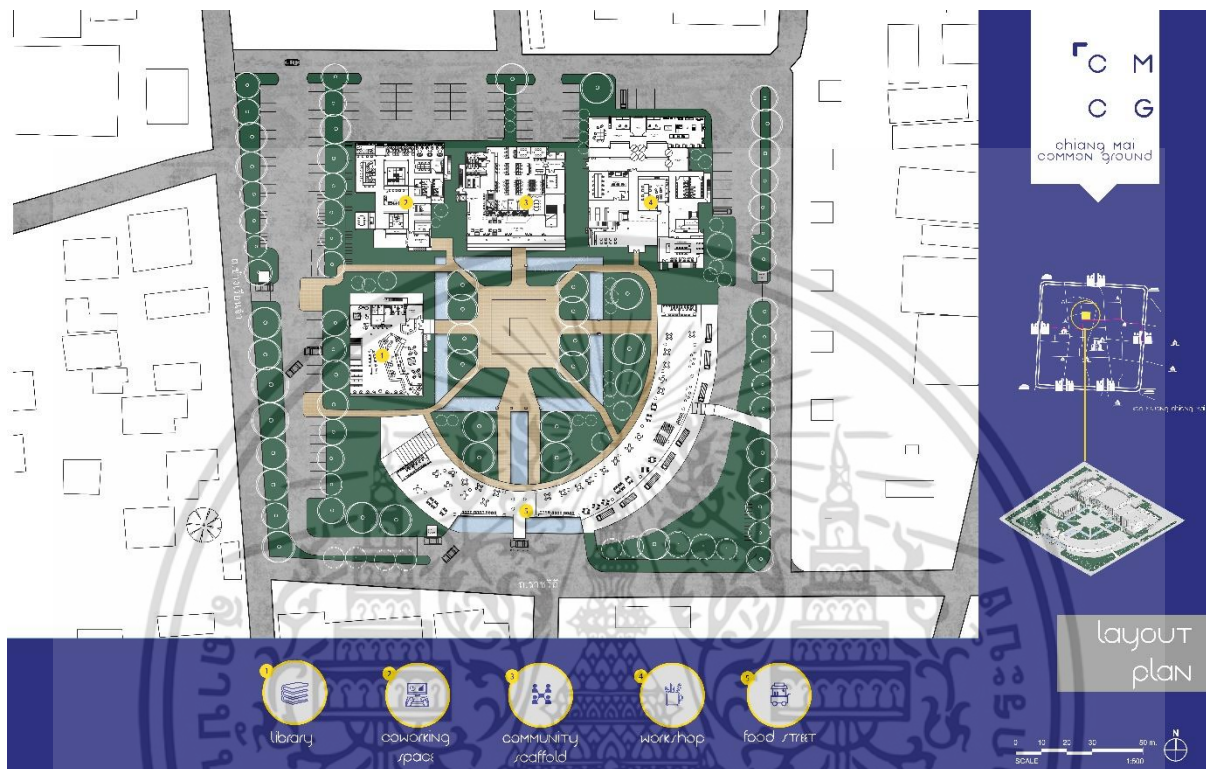


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

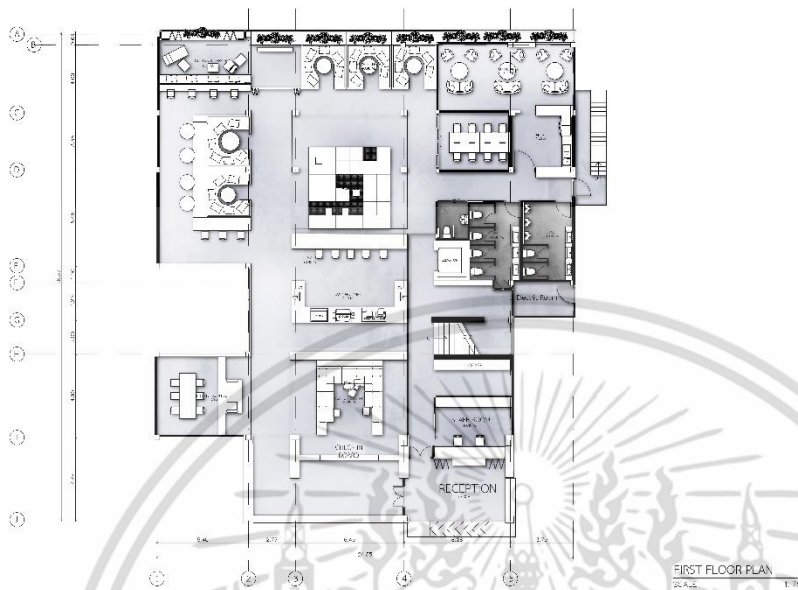
บทที่ 5

รายละเอียดการออกแบบ

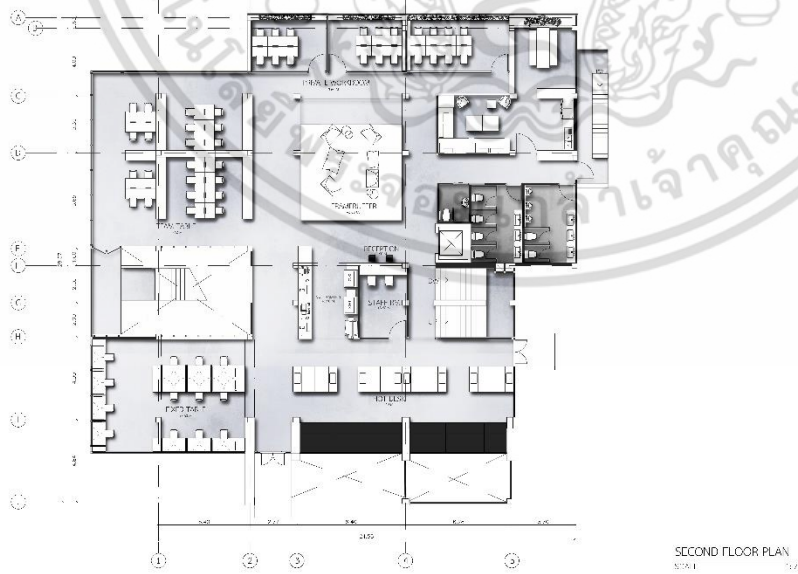
5.1 ผังโครงการและการจัดวางผังพื้นที่เฟอร์นิเจอร์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



FIRST FLOOR PLAN
S16.4-2 1/196



SECOND FLOOR PLAN
S16.4-1 1/195

CM
CG
chiang mai
COMMON ground



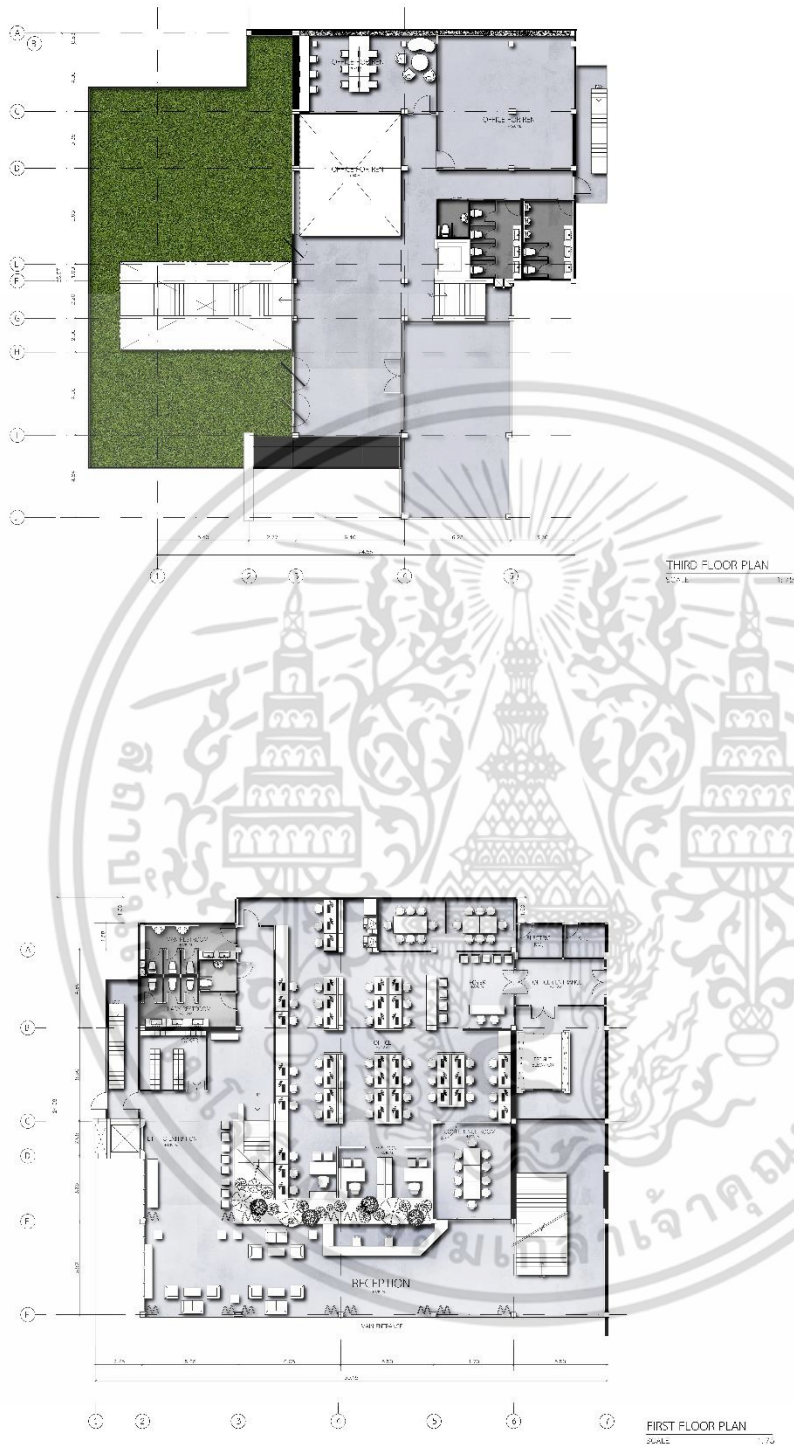
coworking
space

CM
CG
chiang mai
COMMON ground



coworking
space

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



C M
C G
chiang mai
COMMON ground



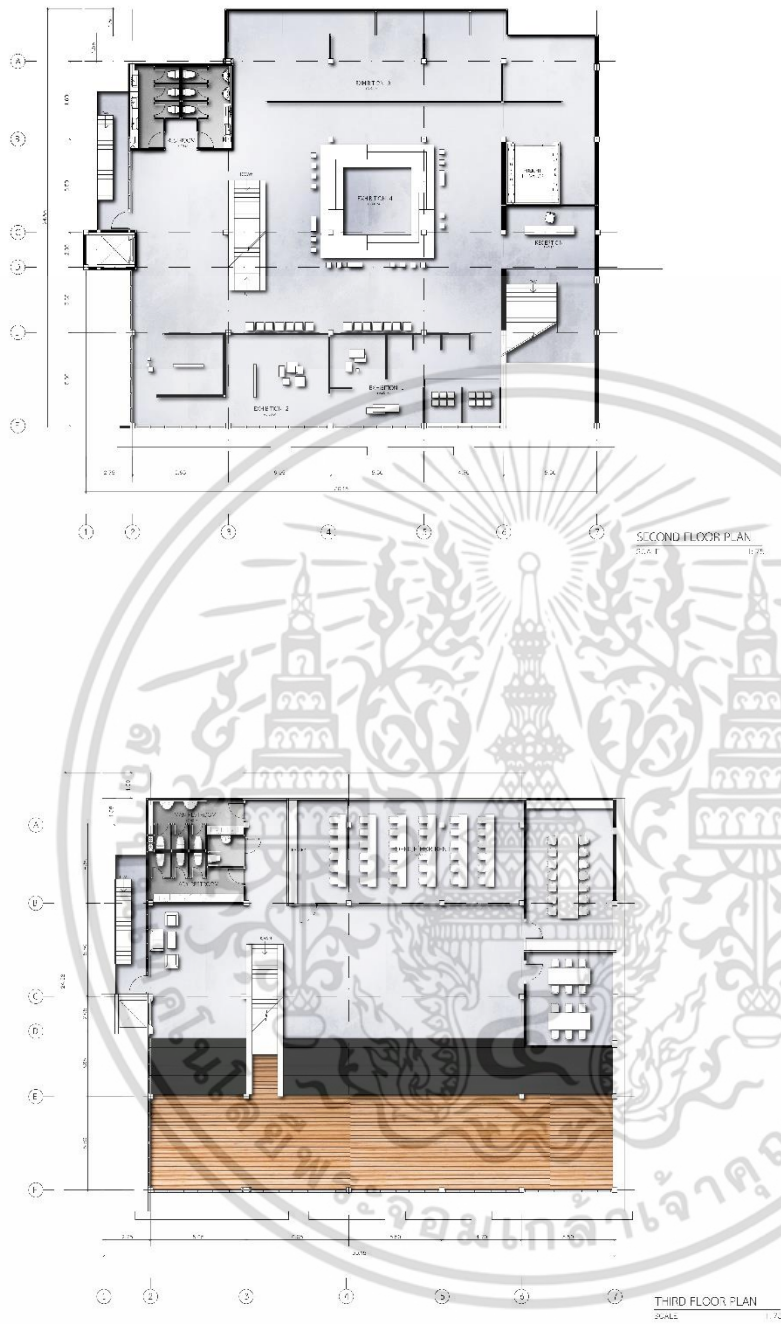
coworking
space

C M
C G
chiang mai
COMMON ground



COMMUNITY
scaffold

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



CM
CG
chiang mai
COMMON ground



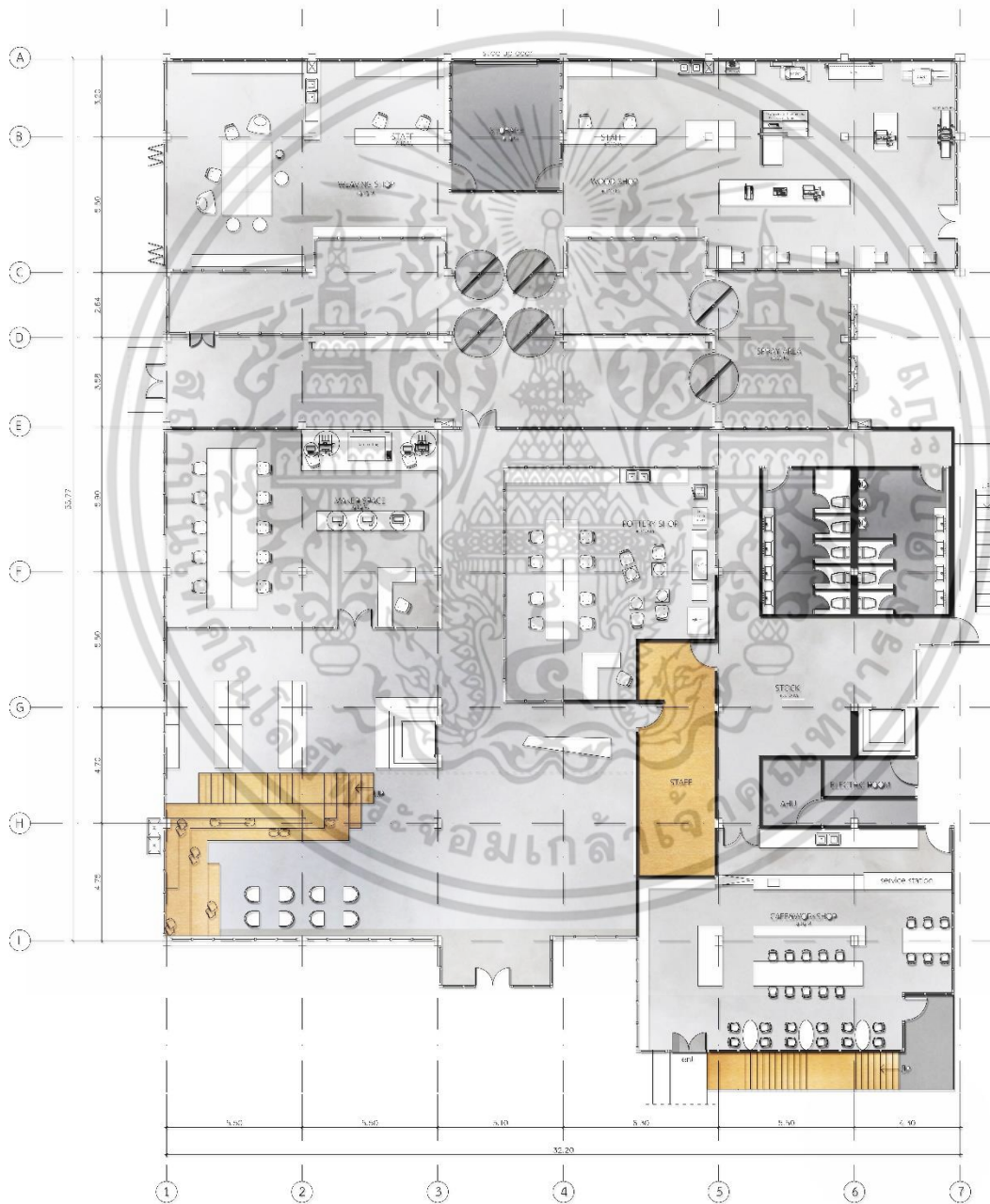
COMMUNITY
scaffold

CM
CG
chiang mai
COMMON ground



COMMUNITY
scaffold

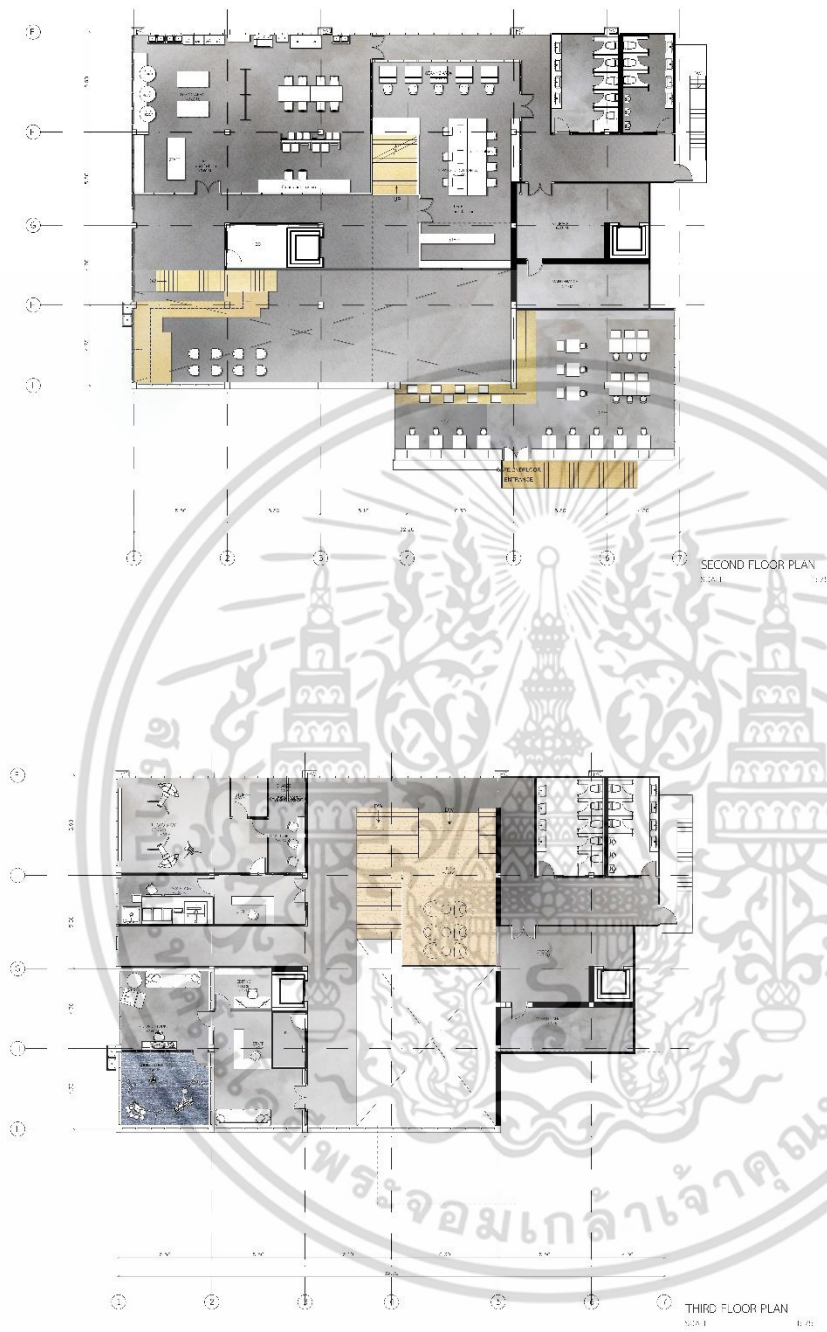
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



FIRST FLOOR PLAN

SCALE 1:75
WORKSHOP/CAFE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



CM
CG
chiang mai
COMMON ground



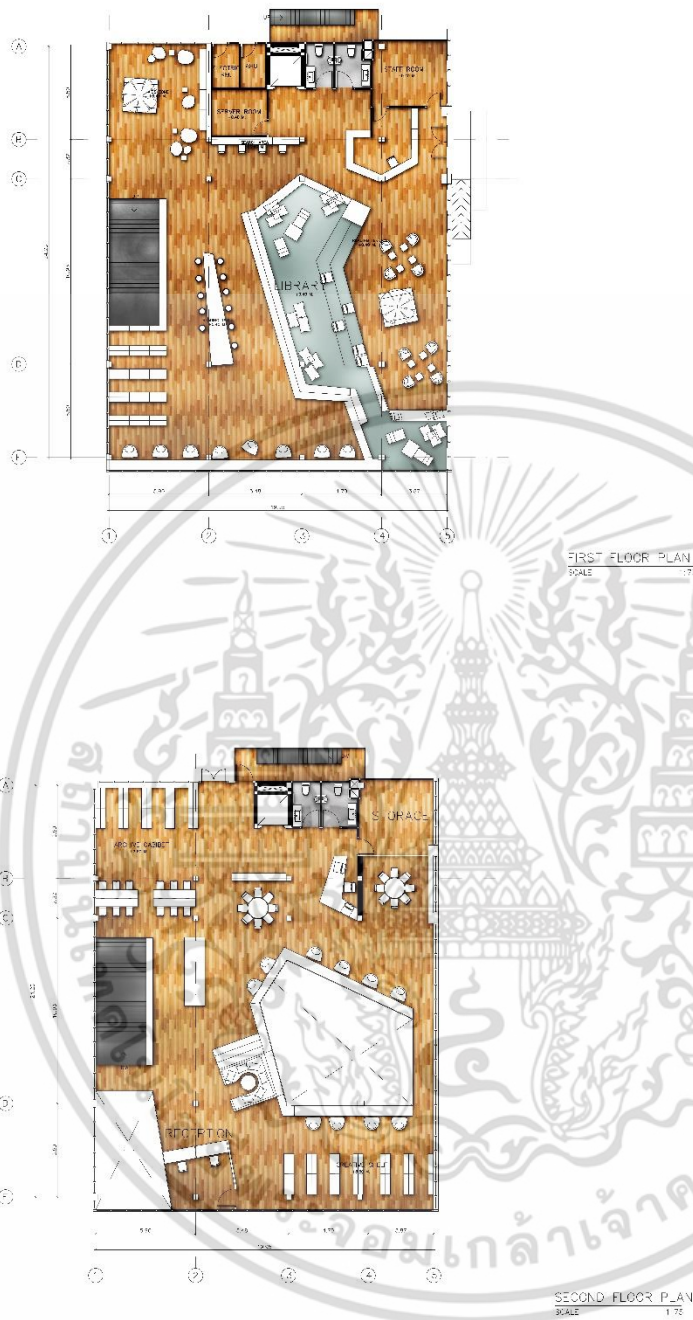
workshop

CM
CG
chiang mai
COMMON ground



workshop

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



CM
CG
chiang mai
COMMON ground



library

CM
CG
chiang mai
COMMON ground



library

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

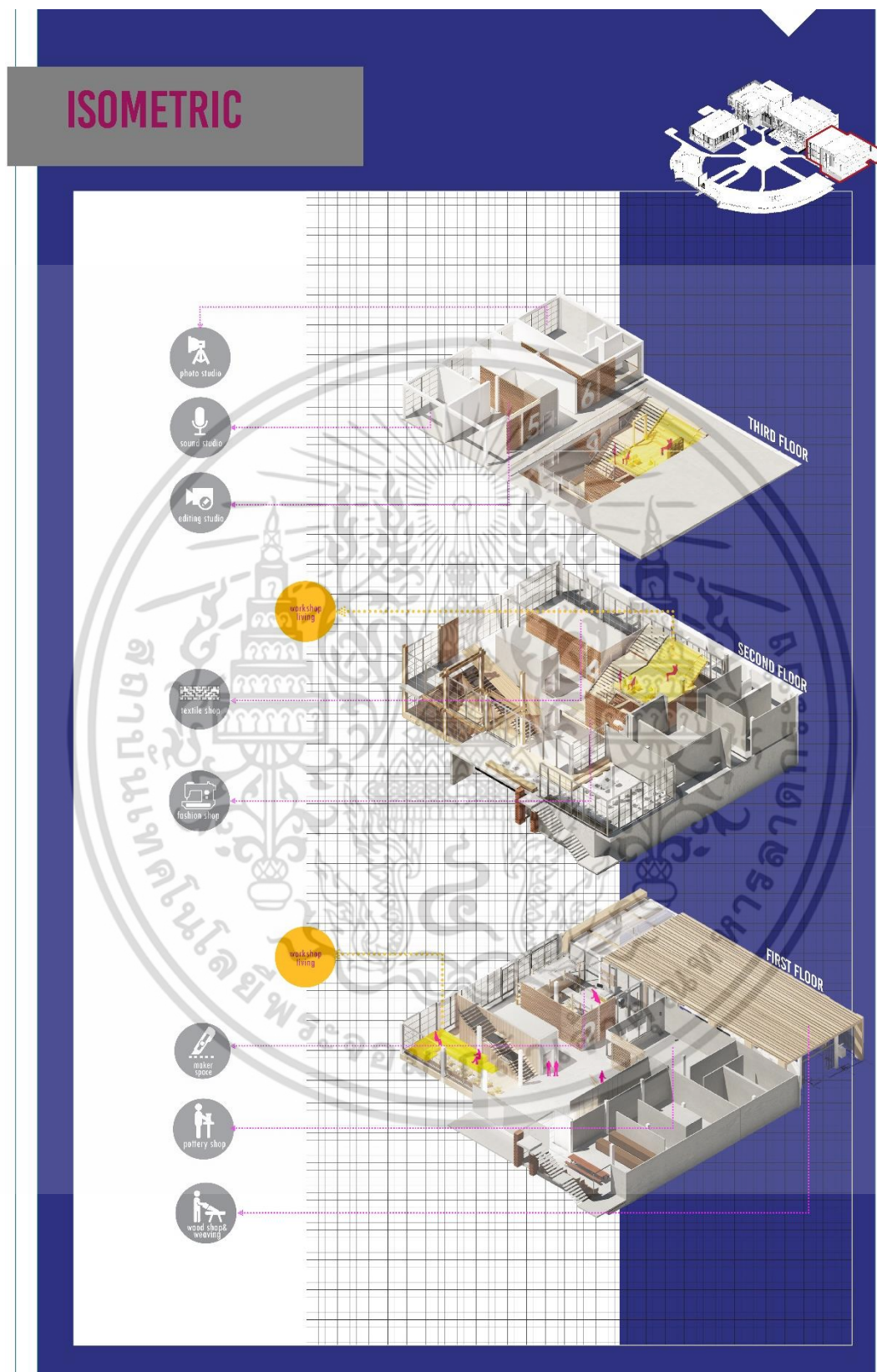
รายละเอียดการออกแบบ

5.1 รูปด้านและรูปตัด



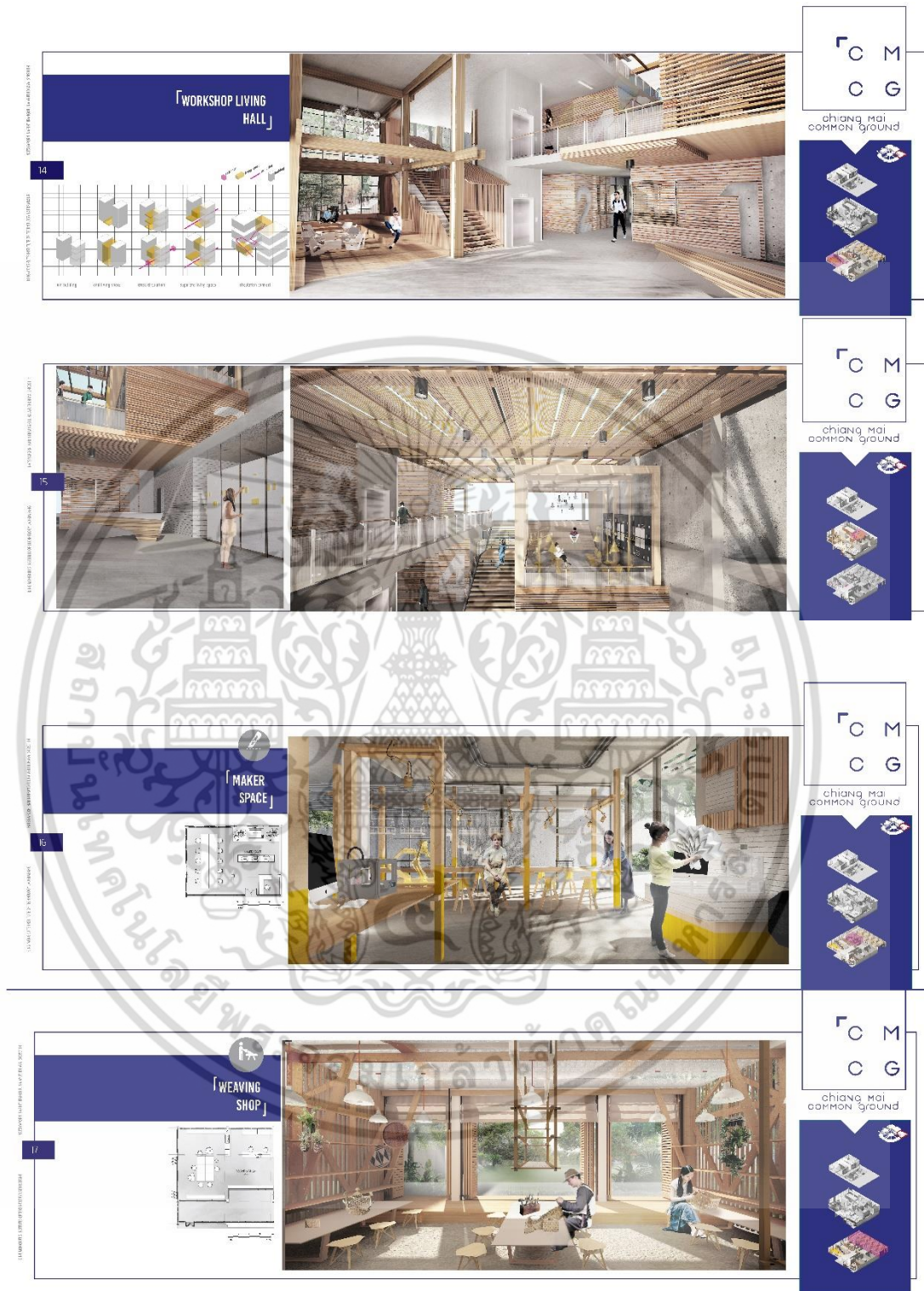
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งหากมีข้อผิดพลาดหรือเปลี่ยนแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 ISOMETRIC



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

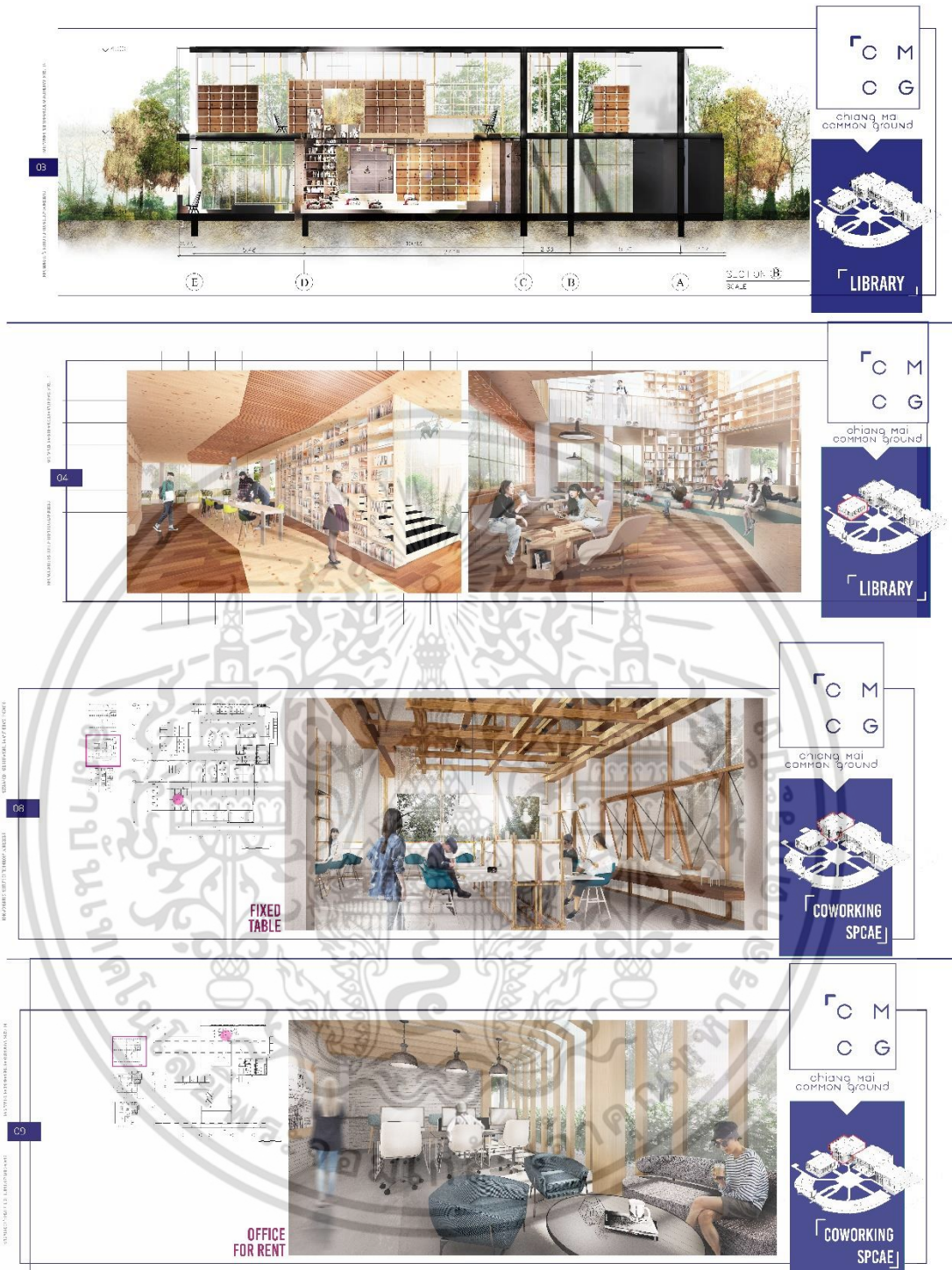
5.4 รูปทัศนียภาพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

01 WELCOME TO CREATIVE COMMON SPACE			<p>chiang mai common ground</p> <p>COMMON GROUND ENTRANCE</p>
02 TEMPORARY FOOD STREET			<p>chiang mai common ground</p> <p>FOOD STREET</p>
03 SCAFFOLD VIEW POINT			<p>chiang mai common ground</p> <p>SCAFFOLD VIEW POINT</p>
04 TEMPORARY EXHIBITION			<p>chiang mai common ground</p> <p>TEMPORARY EXHIBITION</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

06

FREE HOTDESK

CM CG
chiang mai common ground
[COWORKING SPACE]

07

MEMBER LIVING

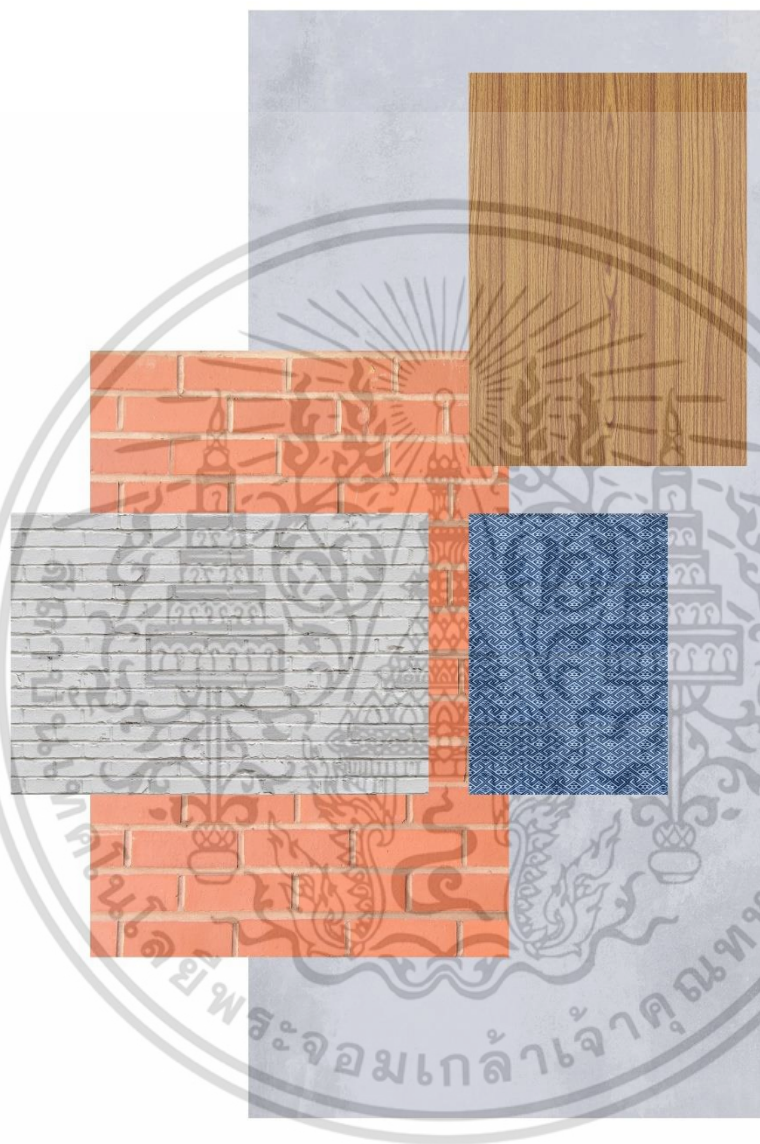
CM CG
chiang mai common ground
[COWORKING SPACE]

05

CM CG
chiang mai common ground
[COWORKING SPACE]

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5 วัสดุที่ใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

“ธุรกิจ-ผู้ประกอบการเพื่อสังคม”

http://www.tcdconnect.com/content/detail.php?ID=391&sphrase_id=15309820

“ช่วงหลวงเวียงแก้ว”

<http://www.compasscm.com/viewissue.php?id=420&lang=th&issue=134>

<http://www.chiangmai.go.th/newweb/data/keaw.php>

“MADEE hub co-working space”

<http://madeehub.com/about/>

“Punspace”

<http://www.punspace.com>

“Creativechiangmai”

<http://www.creativechiangmai.com/th/index.php>

“TCDC chiang mai”

“NAIIPA ART complex”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้