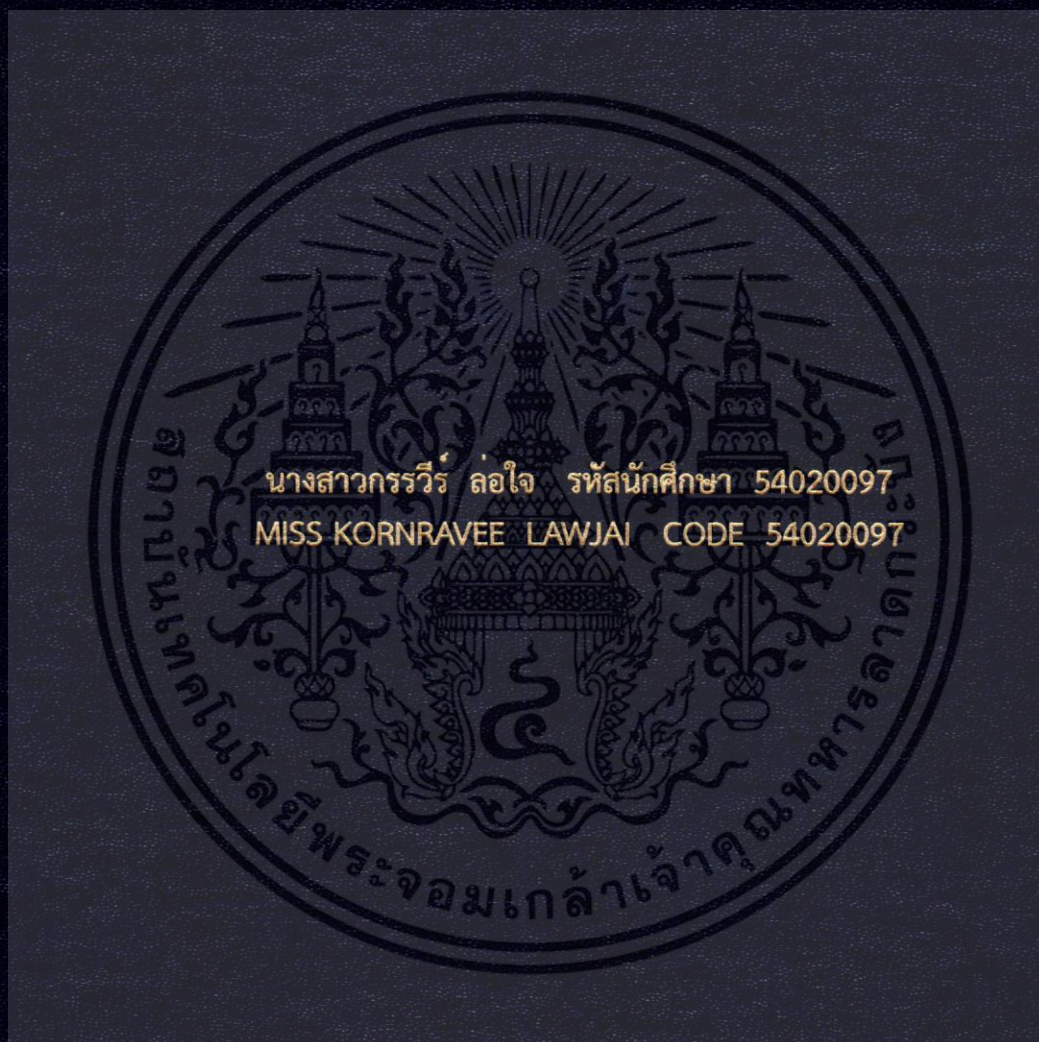


โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน เสนอแนะ
โรงแรม ริเวอร์ เรฟ

(River Rave Hotel)



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต(สถาปัตยกรรมภายใน)

กลุ่มวิชาสถาปัตยกรรมภายใน ภาควิชาสถาปัตยกรรมและการวางแผน

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2558

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ

โรงแรม ริเวอร์ เรฟ

(River Rave Hotel)



นางสาว กรรวีร์ ล่อใจ

Miss. Kornravee Lawjai

รหัส 54020097

โครงการนี้เป็นการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรี
สถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน)
กลุ่มวิชาสถาปัตยกรรมภายใน สาขาสถาปัตยกรรมภายในและการวางแผน
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ชื่อนักศึกษา นางสาวกรรวีร์ ล่อใจ
Ms.Kornravee Lawjai
รหัส 54020097
สาขา สถาปัตยกรรมภายใน
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ที่อยู่ 62/346 ซอยประเสริฐมนูกิจ27 ถ.พหลโยธิน เขตลาดพร้าว
แขวงจรัลเข้บัว จังหวัดกรุงเทพฯ 10230
โทรศัพท์ +66944812756
E-mail mink.li1993@gmail.com
อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ทรงชม จุลาสัย
ปีการศึกษา 2557
หัวข้อวิทยานิพนธ์ โครงการเสนอแนะสถาปัตยกรรมภายใน
โรงแรม ริเวอร์ เรฟ โฮเทล
INTERIOR ARCHITECTURE DESIGN FOR
RIVER RAVE HOTEL
ประเภทโครงการ โครงการเสนอแนะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์
บัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน)

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พิเชฐ โสวิทยสกุล)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พิเชฐ โสวิทยสกุล ประธานกรรมการ

รองศาสตราจารย์ ทรงชม จุลาลัย กรรมการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชาลี มธุรการ กรรมการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เบญจมาศ กุฎอินทร์ กรรมการ



..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(รองศาสตราจารย์ ทรงชม จุลาลัย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทคัดย่อ

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ โรงแรมริเวอร์ เรฟ (River Rave hotel) นี้ มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญคือ เพื่อศึกษาถึงปัญหา และการให้ความสำคัญ การแก้ปัญหา และหาแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ทางสถาปัตยกรรมภายใน เพื่อให้มีลักษณะและบรรยากาศสอดคล้องเข้ากับรูปแบบสถาปัตยกรรม และสภาพแวดล้อม ตามหลักวิชาการ และแนวคิดที่ตั้งไว้ โดยดำเนินการศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ ออกแบบ โดยคำนึงถึงพฤติกรรม และความต้องการของผู้ใช้อาคารเพื่อให้งานศึกษาค้นคว้า อยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง ความเป็นไปได้ ของโครงการ และศึกษาข้อมูลจากโครงการใกล้เคียงในเรื่องนโยบายเพื่อที่จะบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ได้วางเอาไว้

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อเป็นสถานที่ใจกลางเมืองรองรับนักท่องเที่ยวที่นิยมการท่องเที่ยวเชิงบันเทิง
2. ส่งเสริมธุรกิจทางดนตรี EDM และสันทนาการต่างๆ
3. เป็นสถานที่รองรับกิจกรรมที่เกี่ยวข้องทางด้านดนตรี EDM และสันทนาการต่างๆ

แนวทางการออกแบบ

มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญเพื่อศึกษาการนำเสนอ การหาแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ทางสถาปัตยกรรมภายใน เพื่อให้มีลักษณะและบรรยากาศสอดคล้องเข้ากับรูปแบบสถาปัตยกรรมและสภาพแวดล้อม นำลักษณะความเป็นดนตรี EDM และประเภทย่อยของแนวเพลงมาผสมผสานเข้ากับรูปแบบของอาคารและระบบอะคูสติก โดยนำเรื่องราวของรูปแบบของแนวเพลงย่อยจาก EDM มาใช้กับพื้นที่ต่างๆภายในอาคาร ตามความเหมาะสมของกิจกรรมและความหนัก เบา ของแนวเพลง

วิธีการวิจัย

1. ค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโครงการ
 - 1.1 ศึกษาสภาพความเป็นอยู่ของโครงการ และโรงแรมบริเวณแม่น้ำเจ้าพระยา
 - 1.2 ศึกษาโครงการที่มีลักษณะใกล้เคียง เพื่อนำมาปรับใช้กับงาน ออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน
2. ศึกษาพฤติกรรมและอัตราคำลึงของบุคคลที่เกี่ยวข้อง
3. ศึกษาข้อมูลลักษณะชีวิตความเป็นอยู่แบบชาวผ่าน และองค์ประกอบต่างๆ
4. ศึกษาองค์ประกอบและแนวทางการออกแบบตกแต่งของโรงแรมที่ใกล้เคียงกัน
5. ศึกษาสภาพแวดล้อมของสถานที่ตั้งโครงการ
6. ศึกษารูปแบบสถาปัตยกรรมและแนวทางการตกแต่ง การเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสม

สรุปผลการวิจัย

1. สถานที่ตั้งมีความเหมาะสมกับสภาพของโครงการ คือบรรยากาศริมแม่น้ำเหมาะสมกับกิจกรรมทางดนตรี
2. การจัดวางอาคารมีผลมาจากพฤติกรรมการใช้อาคารเป็นหลัก และทัศนียภาพที่แต่ละพื้นที่ต้องการ
3. การใช้งานทั้งภายในและภายนอกมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน
4. งานระบบต้องมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับความต้องการ
5. วัสดุอุปกรณ์และพนักงานที่ดีจะทำให้โครงการมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ที่ตั้งและตัวอาคารมีความเหมาะสมกัน ในเรื่องของขนาด และการวางตำแหน่ง เพราะจะช่วยให้เรื่องความสวยงามและใช้ประโยชน์ได้อย่างเต็มที่
2. การศึกษาโครงการที่มีลักษณะใกล้เคียง จะช่วยให้ทราบข้อดี-ข้อเสีย เพื่อนำมาปรับใช้ในโครงการได้อย่างเหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ต้องคำนึงถึงสภาพแวดล้อมให้มาก เช่น การไม่ทำลายสภาพแวดล้อม ควรสร้างให้มีระบบกันเสียงที่ดี
4. การประสานการออกแบบ การติดตั้งแสง การติดตั้งเสียง ให้สอดคล้องกับโครงสร้างและระบบกันเสียง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ศึกษาแนวทางและมาตรฐานการออกแบบของโรมแรมในเมือง ระบบการจัดการภายใน เพื่อการนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบให้อยู่ในพื้นฐานของความเป็นจริง
2. ได้รับความรู้ข้อมูลในด้านระบบอะคูสติก การประยุกต์แนวความคิดให้เข้ากับสภาพแวดล้อมภายนอก และภายใน
3. ได้รับความรู้และทำความเข้าใจงานสถาปัตยกรรมและงานสถาปัตยกรรมภายในสัมพันธ์กับตัวสถาปัตยกรรมและสภาพแวดล้อมโดยรอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

โครงการเสนอแนะ RIVER RAVE HOTEL เป็นการสร้างทางเลือกที่พักในย่านใจกลางเมือง แหล่งธุรกิจที่นำเสนอมุมมองการท่องเที่ยวยามค่ำคืนของกรุงเทพมหานครที่สวยงามและสนุกสนาน ผ่อนคลายไปกับเสียงเพลงที่เป็นกระแสนิยมหลักและบรรยากาศริมแม่น้ำเจ้าพระยา โครงการเกิดขึ้นเพื่อเพิ่มภาพลักษณ์ที่ดีให้กับการท่องเที่ยวยามราตรีริมน้ำของกรุงเทพมหานครให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนยุคใหม่ให้กลับมามีชีวิตชีวา ในรูปแบบ NIGHTLIFE ที่ปรับให้เข้ากับนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทย และชาวต่างชาติ ช่วยสร้างบรรยากาศการเข้าพักให้กับโรงแรมและผู้เข้าพักมีความเพลิดเพลินไปกับเสียงเพลง นอกจากบริการในการเข้าพักแล้ว THE RAVES HOTEL ยังมีการบริการอื่นๆ ที่สนับสนุนการท่องเที่ยวยามค่ำคืนอีกด้วย

โครงการเสนอแนะ RIVER RAVE HOTEL จะทำให้คนรุ่นใหม่ที่ชอบเสียงเพลงและการสังสรรค์ในกรุงเทพมหานครเชิงบันเทิงในรูปแบบการท่องเที่ยวที่มีเอกลักษณ์ วัฒนธรรม ที่ให้มุมมองที่สนุกสนาน ให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นในทัศนียภาพและมุมมองที่เป็นมิติการนำเสนอในรูปแบบของโรงแรมเป็นสิ่งที่ครอบคลุมในเรื่องของ LIFESTYLE ได้ชัดเจนที่สุด ซึ่งเป็นการใช้ชีวิตข้ามคืนในรูปแบบของ NIGHTLIFE จะเป็นมากกว่าการใช้ชีวิตทั่วไป ที่นำออกมาในรูปแบบของ Space , Furniture , Decoration และบรรยากาศการให้บริการในรูปแบบของโรงแรมใจกลางเมือง

สุดท้ายนี้ได้มีความคาดหวังว่าโครงการวิทยานิพนธ์นี้จะส่งเสริมให้เกิดประโยชน์ต่อบุคคลและสังคมในภายภาคหน้า หากมีข้อผิดพลาดใด ขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

กรรวิรี ล่อใจ
ผู้จัดทำ

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากท่านอาจารย์ที่ปรึกษา รศ. ทรงชม จุลาสัย ที่เสียสละเวลาอันมีค่าของท่านในการชี้แนะแนวทางที่เป็นประโยชน์ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เสมอมา และขอขอบคุณอาจารย์ประจำกลุ่ม ผศ.ชาลี มธุรการ และ ผศ.ดร.เบญจมาศ กุฎอินทร์ ที่กรุณาสละเวลา ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาสถาปัตยกรรมภายในทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ผู้ทำวิทยานิพนธ์

ขอขอบคุณพี่พิชชา นายชัยบรรชิต พี่ชผลทรัพย์ แห่งวงพราว ที่ให้คำแนะนำในเรื่องการออกแบบระบบกันเสียงของอาคาร และวัสดุที่เหมาะสมในการใช้ออกแบบ

ขอขอบคุณกำลังใจจากเพื่อนๆในกลุ่มวิทยานิพนธ์ทุกคนที่คอยให้กำลังใจและแนะนำข้อคิดดีๆ เสมอมานับตั้งแต่เริ่มทำวิทยานิพนธ์จนกระทั่งสำเร็จลุล่วงได้
สุดท้ายที่มีความสำคัญกับผู้ทำวิทยานิพนธ์มากที่สุด คือ บิดา มารดา ซึ่งท่านทั้งสองได้ให้โอกาสในการสนับสนุนเกี่ยวกับการศึกษามาโดยตลอด ทั้งกำลังใจ กำลังทรัพย์ นอกจากนี้ท่านทั้งสองยังคงคอยเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำแก่ผู้ทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ด้วย รวมทั้งครอบครัวที่คอยให้กำลังใจและคอยช่วยเหลืออำนวยความสะดวกในการทำวิจัยจนทำให้ผู้ทำวิทยานิพนธ์สามารถทำงานนี้ไปได้ด้วยดี

หากการศึกษาครั้งนี้มีสิ่งที่เป็นประโยชน์ ผู้ทำวิทยานิพนธ์ขอมอบให้แก่บิดา มารดา และครอบครัวที่ให้การเลี้ยงดูอบรมมาเป็นอย่างดียิ่งตลอดมา

กรรวิร์ ล้อใจ

พฤษภาคม 2559

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
คำนำ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
บทที่1 บทนำ	1
1.1. ความเป็นมาของโครงการ	1
1.2. เหตุผลในการเลือกโครงการเสนอแนะ	2
1.3. จุดประสงค์ของโครงการ	2
1.4. กลุ่มเป้าหมาย	2
1.5. ภาพลักษณ์ของโครงการ	2
1.6. ที่ตั้งของโครงการ	2
1.6.1. ลักษณะพึงประสงค์ของที่ตั้ง	2
1.6.2. การวิเคราะห์ที่ตั้งของโครงการ, สภาพแวดล้อมของที่ตั้งโครงการ, การเข้าถึงโครงการ	3
1.7. ลักษณะของอาคาร	12
1.7.1. ลักษณะพึงประสงค์ของอาคาร	12
1.7.2. เหตุผลในการเลือกอาคาร	12
1.7.3. แบบอาคาร	13
1.8. องค์ประกอบของโครงการ	14
1.9. ขอบเขตของโครงการ และขอบเขตของวิทยานิพนธ์	15
บทที่2 ข้อมูลทั่วไปและข้อมูลสนับสนุนโครงการ	17
2.1. ข้อมูลพื้นฐานของโครงการ	17
2.1.1. ความหมายและลักษณะของโรงแรม	17
2.1.2. ข้อมูลพื้นฐานของโรงแรม	18
2.1.3. องค์ประกอบพื้นฐานของโรงแรม	26
2.1.4. ความสัมพันธ์ต่อเนื่องภายใน	39
2.1.5. สายการบริหารและอัตรากำลังพื้นฐาน	39
2.2. กรณีศึกษาเปรียบเทียบ	43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.2.1. โรงแรมดรีม กรุงเทพฯ	50
2.2.2. โรงแรมริท กรุงเทพฯ	58
2.2.3. โรงแรมอีส แสมเบิร์ค	67
2.2.4. ร้านGREASE	74
2.4. ระบบสภาพแวดล้อมภายในอาคาร และวัสดุตกแต่งภายใน	79
2.4.1. ลักษณะสถาปัตยกรรม	79
2.4.1.2. ระบบรักษาความปลอดภัยและอัคคีภัย	82
2.4.1.3. ระบบแสงสว่าง	83
2.4.1.1. ระบบอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์	90
2.4.1.1. ระบบเสียงและการป้องกันเสียงรบกวน	92
บทที่ 3 การศึกษาพฤติกรรม	110
3.2. พฤติกรรมของผู้ให้บริการ	110
3.3. พฤติกรรมของผู้รับบริการ	122
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล และแนวคิดในการออกแบบ	128
4.1. การวิเคราะห์ข้อมูล	128
4.1.1. การวิเคราะห์ที่ตั้งและทิศทางแดด, ทิศทางลม	129
4.1.2. การวิเคราะห์ตัวอาคาร	130
4.1.3. การวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์ของพื้นที่	131
4.1.4. แผนภาพความสัมพันธ์ของพื้นที่แบบวงกลม	132
4.1.5. ตารางสรุปผลพื้นที่ที่ต้องการ แผนภูมิวงกลมเปรียบเทียบขนาดพื้นที่	139
4.1.6. การวิเคราะห์ขนาดพื้นที่ และทางสัญจร	139
4.1.7. การวิเคราะห์กลุ่มพื้นที่สัมพันธ์	139
4.2. รูปแบบแนวคิดในการออกแบบ	140
4.2.1. แนวคิดในการออกแบบ	140
4.2.2. ธีม หรือ Mood Board	141
บทที่ 5 ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน	142
5.1. ผังบริเวณของโครงการ	142
5.2. ผังเฟอร์นิเจอร์ของอาคารโครงการ	142
5.3. ผังเพดานและผังไฟฟ้าของอาคารโครงการ	144
5.4. รูปตัดของอาคารโครงการ	146
5.5. ภาพทัศนียภาพของโครงการ	146

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

5.6. หุ่นจำลอง
บรรณานุกรม

หน้า
156
157



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1.1	แสดงการเปรียบเทียบที่ตั้งที่เหมาะสม	11
1.2	แสดงองค์ประกอบโครงการ	14
1.3	แสดงขอบเขตและขอบข่ายโครงการ	16
2.1	แสดงตารางประวัติการเกิดของแนวเพลงย่อยของ ELECTRONIC MUSIC	45
2.2	แสดงลำดับการจัด EDM MUSIC FESTIVAL ในเมืองไทย	47
2.3	แสดงสถานที่จัดแสดงกิจกรรม	48
2.4	แสดงกิจกรรม-สถานที่-ศิลปิน	49
2.5	ประเภทห้องพักและสิ่งอำนวยความสะดวกของโรงแรมดรีม กรุงเทพฯ	52
2.6	การบริการห้องพักของโรงแรมริท	61
2.7	องค์ประกอบภายในโรงแรมอีส	68
2.8	องค์ประกอบภายในห้องพักโรงแรมอีส	69
2.9	ตารางเวลาของร้านอาหารโรงแรมอีส	69
2.10	ค่าSTC ของวัสดุต่างๆ	93
2.11	ขนาดของรูนบนแผ่นปะหน้า	102
2.12	ค่าการกันเสียง	107
2.13	การติดตั้งฝ้าโครงคร่าว เหล็กชุบสังกะสี	108
2.14	การติดตั้งฝ้า โครงคร่าวไม้ 1	108
2.15	การติดตั้งฝ้า โครงคร่าวไม้ 2	108

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและเหตุผลในการเลือก

1.1. ความเป็นมาของโครงการ

ปัจจุบันอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวถือเป็นปัจจัยหลักที่สร้างรายได้มูลค่ามหาศาลให้กับประเทศไทย และมีการเติบโตทางด้านธุรกิจอย่างรวดเร็วทำให้เกิดการลงทุนใหม่ ซึ่งในปี พ.ศ. 2558 ประเทศไทย จะเข้าร่วมตัวเป็นประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน จึงเป็นศูนย์กลางของการท่องเที่ยว และการบิน ซึ่งเป็นที่นิยมของเหล่านักท่องเที่ยว และนักลงทุนธุรกิจ ทั้งชาวไทย และชาวต่างชาติ และได้มีการพัฒนา มากขึ้นเป็นลำดับ ซึ่งอาจปฏิเสธความจริงประการสำคัญไม่ได้ว่า ธุรกิจกลางคืนอันประกอบด้วยสถาน บันเทิงยามราตรีหลากหลายประเภท เช่น ธุรกิจจำพวกคลับ บาร์ ไนต์คลับ ที่มีธุรกิจแอบแฝงในด้านลบ ได้กลายเป็นสัญลักษณ์ที่ดำรงอยู่คู่กับการท่องเที่ยวไทยตลอดมา

โครงการเสนอแนะ RIVER RAVE HOTEL เป็นการสร้างทางเลือกในที่พักผ่อนธุรกิจของ กรุงเทพมหานคร ที่บ่งบอกถึงความนิยมในการท่องเที่ยวเชิงบันเทิง ที่ต้องการพื้นที่กิน ดื่ม และสังสรรค์กับเพื่อนฝูงในลักษณะที่สร้างสรรค์ สนุกสนาน ของกลุ่มคนวัยรุ่น และวัยทำงานรุ่นใหม่ ที่เล็งเห็นถึงความสำคัญของภาพลักษณ์การท่องเที่ยวยามค่ำคืนของกรุงเทพมหานคร และต้องการแหล่งท่องเที่ยวเชิงบันเทิงในรูปแบบของแนวเพลง EDM (ELECTRONIC DANCE MUSIC) ซึ่งเป็นแนวเพลงกระแสหลัก (MAIN STREAM) ของทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ ให้เข้ากันอย่างลงตัว โดยโครงการจะมุ่งเน้นภาพลักษณ์ของการท่องเที่ยวยามค่ำคืนในที่แห่งนี้ให้สนุกสนาน กับกลุ่มคนที่รักในเสียงเพลงแนว EDM (ELECTRONIC DANCE MUSIC) โดยหลีกเลี่ยงการแสดงภาพลักษณ์ที่สื่อไปในทางด้านลบ เพื่อยกระดับการท่องเที่ยวยามราตรีของประเทศไทยให้ดีขึ้น

โครงการเสนอแนะ RIVER RAVE HOTEL พยายามที่จะผสมผสานความเป็นสากลและความเป็นไทยของการท่องเที่ยวยามราตรีให้เข้ากันอย่างลงตัว ไม่ว่าจะเป็น การกิน การดื่ม การฟังเพลง การพักผ่อน เป็นการทำความเข้าใจการท่องเที่ยวในปัจจุบัน ที่มีความหลากหลายทางเชื้อชาติที่เข้ามาพัก และเที่ยวในสถานที่แห่งนี้โดยมีพื้นฐานภาพลักษณ์ที่ดีซึ่งเป็นนโยบายของทางโรงแรมที่ต้องการสื่อให้นักท่องเที่ยวได้รับรู้ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2. เหตุผลในการเลือกโครงการ

- 1.2.1. เป็นการออกแบบสถาปัตยกรรมที่ต้องการความเหมาะสม และความสัมพันธ์ระหว่างบรรยากาศของสถานที่ร่วมกับกิจกรรมทางดนตรีและสังสรรค์
- 1.2.2. ส่งเสริมธุรกิจโรงแรมที่ส่งเสริมภาพลักษณ์รูปแบบใหม่ของกรุงเทพมหานครยามราตรี
- 1.2.3. เป็นโรงแรมแห่งแรกที่ช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวด้านบันเทิงของกรุงเทพมหานครและกระตุ้นเศรษฐกิจของไทย

1.3. วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.3.1. เพื่อเป็นสถานที่ใจกลางเมืองรองรับนักท่องเที่ยวที่นิยมการท่องเที่ยวเชิงบันเทิง
- 1.3.2. ส่งเสริมธุรกิจทางดนตรี EDM และสังสรรค์ต่างๆ
- 1.3.3. เป็นสถานที่รองรับกิจกรรมที่เกี่ยวข้องทางด้านดนตรี EDM และสังสรรค์ต่างๆ

1.4. กลุ่มเป้าหมายโครงการ

- 1.4.1. กลุ่มลูกค้าที่ต้องการมาท่องเที่ยวและพักผ่อนในกรุงเทพมหานคร
- 1.4.2. กลุ่มลูกค้าที่มีต้องการมาท่องเที่ยวเชิงบันเทิงและจัดกิจกรรมสังสรรค์
- 1.4.3. กลุ่มคนทำงานรุ่นใหม่ช่วงอายุ 25-35 ปี ที่ต้องการผ่อนคลายการทำงานกับเพื่อนฝูง

1.5. ภาพลักษณ์ของโครงการ

- 1.5.1. ส่งเสริมการท่องเที่ยวยามค่ำคืนที่เน้นไปทางสนุกสนาน
- 1.5.2. ภาพลักษณ์ที่หรูหรา ส่งเสริมธุรกิจทางดนตรี EDM ให้ดีขึ้น
- 1.5.3. ภาพลักษณ์ที่ผ่อนคลาย เพื่อรองรับการพักผ่อนระหว่างการท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานคร

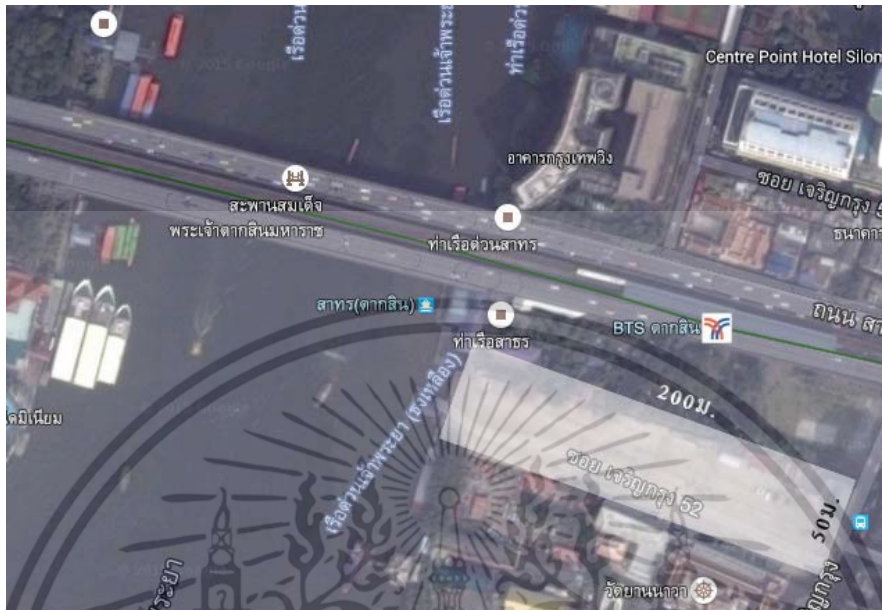
1.6. ที่ตั้งของโครงการ

- 1.6.1. ลักษณะพึงประสงค์ของที่ตั้ง
 - 1.6.1.1. สามารถมองเห็นอาคารได้ง่าย โดดเด่น
 - 1.6.1.2. อยู่ในบริเวณย่านธุรกิจในกรุงเทพมหานคร
 - 1.6.1.3. บริเวณโดยรอบสามารถใช้เสียงได้
 - 1.6.1.4. เป็นบริเวณที่มีภาพลักษณ์การท่องเที่ยวค่ำคืนที่ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6.2. การวิเคราะห์ที่ตั้งของโครงการ

A ที่ตั้ง : ลานจอดรถกว้างข้าง BTS ตากสิน และ ท่าเรือตากสิน ถนนเจริญกรุง
ซอยเจริญกรุง 52



ภาพที่ 1.1 โรงแรมตั้งอยู่พื้นที่ระบายสีขาว



ที่มา : google map (2559)



ภาพที่ 1.2 ตำแหน่งการเข้าถึงโครงการ

ที่มา : google map (2559)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัญลักษณ์ :  ท่าเรือ ● ทางเข้าโครงการ  BTS ตากสิน _____ ทางไป BTS

การเข้าถึงโครงการ

รถโดยสารส่วนตัว

รถโดยสารประจำทาง

สาย : 1, 35, 75, 76, 116, 149, 163, 164, 172, 173, 177, 504, 544, 547

รถสามล้อ

ท่าเรือ : ตากสิน

สถานีต่อ : BTS-SILOM LINE, CHAO PHRAYA EXPRESS BOAT

ทัศนียภาพโดยรอบ

A : สนามกีฬาเยาวชน , BTSตากสิน

B : ถนนเจริญกรุง เป็นตึกแถว

C : วัดยานนาวา , ที่พักอาศัย , ลาดจอดรถ

D : ท่าเรือตากสิน



ภาพที่ 1.3 ด้านA

ที่มา : กรรวิร์ ส่อใจ (2559)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.4 ด้าน B

ที่มา : กรรवीร์ ส่อใจ (2559)



ภาพที่ 1.5 ด้าน C

ที่มา : กรรवीร์ ส่อใจ (2559)



ภาพที่ 1.6 ด้าน D

ที่มา : กรรवीร์ ส่อใจ (2559)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

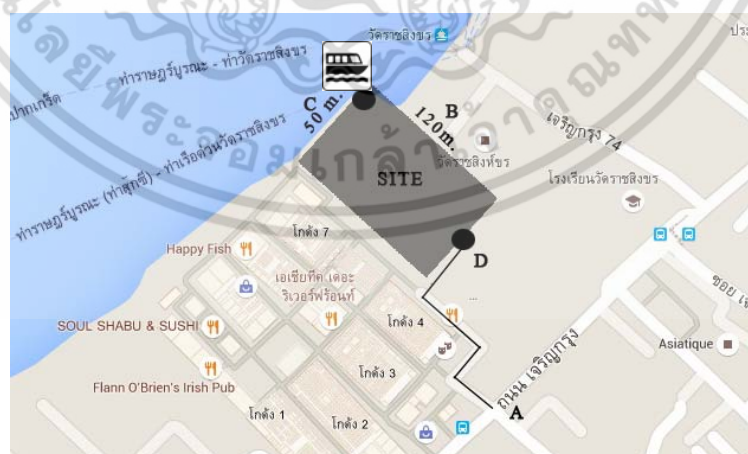
ข้อดี การเดินทางสะดวก เข้าถึงได้หลายรูปแบบทั้ง ทางน้ำและทางบก
ทัศนียภาพริมแม่น้ำเจ้าพระยาและสะพานตากสินที่สวยงาม
อยู่ใจกลางเมืองและใกล้แหล่งท่องเที่ยว
ข้อเสีย ทางเข้าจากถนนติดกับวัดยานนาวา ซึ่งต้องการความสงบ

B ที่ตั้ง : ลานกว้างเอเชียทีค 2194 ถนนเจริญกรุง แขวงวัดพระยาไกร เขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 1.7 ที่ตั้งบริเวณที่ระบายนีชิว



ที่มา : google map (2559)



ภาพที่ 1.8 ตำแหน่งการเข้าถึงโครงการ

ที่มา : google map (2559)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัญลักษณ์ :  ท่าเรือ ● ทางเข้าโครงการ  BTS ตากสิน _____ ทางไป BTS

การเข้าถึงโครงการ

รถโดยสารส่วนตัว

รถโดยสารประจำทางสาย : 1, 15, 17, 22, 75, 163

รถสามล้อ

ท่าเรือ : ตากสิน

สถานีต่อ : BTS-SILOM LINE, CHAO PHRAYA EXPRESS BOAT

ทัศนียภาพโดยรอบ

A : ลานจอดรถของโครงการเอเชียทีค

B : วัดราชสิงห์ขร

C : ท่าน้ำ

D : ลานกิจกรรมและลานจอดรถของโครงการเอเชียทีค



ภาพที่ 1.9 ด้านA

ที่มา : กรรวิร์ ส่อใจ (2559)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.10 ด้านB

ที่มา : กรรवीร์ ส่อใจ (2559)



ภาพที่ 1.11 ด้านC

ที่มา : กรรवीร์ ส่อใจ (2559)



ภาพที่ 1.12 ด้านD

ที่มา : กรรवीร์ ส่อใจ (2559)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อดี การเดินทางสะดวกในทุกเส้นทาง ทั้งทางบก และทางน้ำ
 มีลานกิจกรรมกว้างขวาง ซึ่งจัดงานกิจกรรมเป็นประจำ
 ทัศนียภาพริมแม่น้ำเจ้าพระยาและสะพานตากสินที่สวยงาม
 อยู่ใจกลางเมืองและใกล้แหล่งท่องเที่ยว

ข้อเสีย บริเวณใกล้วัด แต่ยังไม่จัดกิจกรรมได้บ้าง

C ที่ตั้ง : 85 เจริญนคร แขวง บางลำภูล่าง เขต คลองสาน กรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 1.11 ที่ตั้งโครงการระบายสีข้าว

ที่มา : google map (2559)



ภาพที่ 1.12 ตำแหน่งการเข้าถึงโครงการ สัญลักษณ์ : ● ทางเข้าโครงการ

ที่มา : google map (2559)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเข้าถึงโครงการ

รถโดยสารส่วนตัว

รถโดยสารประจำทางสาย : 85รรม, 111

รถสามล้อ

ทัศนียภาพโดยรอบ

A : ทำน้ำ วิเวเชียทิด

B : ชุมชนขนาดเล็ก

C : ชุมชนขนาดเล็ก

D : ชุมชนขนาดเล็ก



ภาพที่ 1.13 ด้าน B, D

ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2559)



ภาพที่ 1.14 ด้าน A

ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2559)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อดี ได้รับมุมมองจากท่าเรือฝั่งเอเชียติก ได้อย่างชัดเจนและมุมมองกว้าง
 การเข้าถึงโครงการได้ทั้งทางบกและทางน้ำ
 ทัศนียภาพริมแม่น้ำเจ้าพระยาที่สวยงาม
 อยู่ใจกลางเมืองและใกล้แหล่งท่องเที่ยว
 ข้อเสีย การเดินทางจากรถยนต์ค่อนข้างลำบาก

การเปรียบเทียบที่ตั้งที่เหมาะสม

สถานที่	การเดินทาง	การใช้เสียง	สภาพแวดล้อม	ทัศนียภาพ โดยรอบ	รวม
ลานจอดรถข้างBTSสะพาน ตากสิน	3	1	1	2	7
ลานกว้างเอเชียติก	2	1	3	3	9
พื้นที่ว่างตรงข้ามเอเชียติก	2	3	2	3	10

หมายเหตุ : 1=น้อย, 2=ปานกลาง, 3=มาก

ตารางที่ 1.1 แสดงการเปรียบเทียบที่ตั้งที่เหมาะสม

ดังตารางสรุป ได้ว่าสถานที่ที่เหมาะสมในการเลือกที่ตั้งของโครงการ คือ พื้นที่ว่างตรงข้ามเอเชียติก
 กรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7. การเลือกที่ตั้งโครงการและอาคาร

เกณฑ์การพิจารณาลักษณะอันพึงประสงค์

1.7.1. ZONING : อยู่ในย่านเศรษฐกิจการท่องเที่ยว และการทำธุรกิจ ใกล้สถานที่ที่เป็นย่านท่องเที่ยวในเมือง หรือย่านการค้าที่สำคัญ เช่น ศูนย์การค้าหรือพื้นที่ที่เกิดการ พบปะของผู้คนค่อนข้างมาก

1.7.2. ACCESSIBILITY : การคมนาคมสะดวก มีการเข้าถึงทั้งทางบกและทางน้ำ มีจุดบริการ Taxi รวมถึงพื้นที่สำหรับจอดรถยนต์ส่วนตัวที่สามารถจอดได้อย่าง สะดวก

1.7.3. SITE CHARACTERISTIC : สามารถมองเห็นตัวอาคารได้ง่าย โดยเน้นในส่วนมุมมองด้านหน้าของอาคารจากมุมมองฝั่งแม่น้ำ

1.7.4. STRUCTURE : อาคารมีลักษณะเป็นอาคารพาณิชย์โครงสร้างคอนกรีตเสริมเหล็ก มีอยู่ 4 อาคาร ซึ่งพื้นที่สามารถรองรับ การใช้งานต่างๆได้ มี ระบบของสระว่ายน้ำ มีช่องแสงเพื่อรับแสงจากธรรมชาติ และมีพื้นที่ที่สามารถทำ Double Space

1.7.5. SPECIAL USING AREA : มีพื้นที่รองรับOutdoorและ กิจกรรมกึ่ง Outdoor ภายในอาคารได้ หรือมีพื้นที่ดาดฟ้า

1.7.6. รูปอาคาร



ภาพที่ 1.15 รูปด้านหน้าโครงการ
ที่มา : triple two hotel (2559)



ภาพที่ 1.16 รูปด้านหน้าโครงการ

ที่มา : triple two hotel (2559)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8. องค์ประกอบโครงการ

วัตถุประสงค์ของโครงการ	กิจกรรม	องค์ประกอบ
1. เพื่อเป็นสถานที่ใจกลางเมืองรองรับนักท่องเที่ยวที่นิยมการท่องเที่ยวเชิงบันเทิง	- พื้นที่ต้อนรับ - พื้นที่พักผ่อน - พื้นที่รับประทานอาหาร	- LOBBY - LOBBY LOUNGE - RESIDENTIAL ROOM - BAR&RESTAURANT - POOL - GYM
2. ส่งเสริมธุรกิจทางดนตรี EDM และ สันทนาการต่างๆ	- พื้นที่ประชุม - พื้นที่วางแผนกิจกรรม	- STRATEGY ROOM
3. เป็นสถานที่รองรับกิจกรรมที่เกี่ยวข้องทางด้านดนตรีและสันทนาการต่างๆ	- พื้นที่แสดง EDM - พื้นที่แสดงดนตรีสด - จัดงานเลี้ยง	- FRIENDS HOUSE PARTY - PIER PARTY - FRISKY ROOM

ตารางที่ 1.2 องค์ประกอบโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.9. ขอบข่ายและขอบเขตของโครงการ

องค์ประกอบ	ขอบข่าย	ขอบเขต	พื้นที่ (ตร.ม.)
1. FRONT OF THE HOUSE			
1.1. RECEPTION			
-LOBBY AND WAITING AREA	○	○	98.30
-LOBBY LOUNGE	○	○	26.30
-LIFE LOBBY	○	○	28.00
-CONCIERGE	○	○	3.50
1.2. RESTAURANT			
-ALL DAY DINING	○	○	121.02
1.3. SPECIAL SERVICE			
- FRISKY ROOM	○	○	198.02
- STRATEGY ROOM	○	○	172.90
- FRIENDS HOUSE PARTY	○	○	320.00
- PIER PARTY	○	○	105.10
- POOL	○	○	229.00
- GYM	○	○	220.80
1.4. RESIDENTAL SERVICE			
- TRANCE 1 14 UNIT	○	○	780.00
- TRANCE 2 44 UNIT	○	○	1471.80
- DJ-TYPE 2 UNIT	○	○	770.00
2. BACK OF THE HOUSE			
2.1. ส่วนบริหาร			
- ฝ่ายบริหาร	○		
- ฝ่ายประชาสัมพันธ์	○		
- ฝ่ายบุคคล	○		
- ฝ่ายจัดซื้อ	○		
- ฝ่ายห้องพักร	○		
- ฝ่ายอาหารและเครื่องดื่ม	○		
- ฝ่ายการขายและการตลาด	○		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ฝ่าย IT	○		
- ฝ่ายช่าง	○		
2.2. ส่วนบริการ			
- SERVICE ENTRANCE	○		
- STAFF FACILITY	○		
- ROOM SERVICE	○		
- HOUSE KEEPING	○		
- LAUNDRY AREA	○		
- KITCHEN	○		
- STORAGE	○		
- ENGINEERING SERVICE	○		
- MAINTENANCE	○		
- PARKING SERVICE	○		
- SECURITY			
FACADE			
รวมพื้นที่ทั้งหมด			
-รวมพื้นที่ออกแบบทั้งหมด			

ตารางที่ 1.3 ขอบเขตและขอบข่ายของโครงการ

สรุปพื้นที่ของโครงการเสนอแนะ THE RIVER RAVES HOTEL 4,544.74 ตารางเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ข้อมูลทั่วไป และโครงการเปรียบเทียบ

2.1. ข้อมูลพื้นฐานของโรงแรม

2.1.1. ความหมายและลักษณะของโรงแรม

โรงแรม หมายถึง สถานที่ประกอบการเชิงการค้าที่นักธุรกิจตั้งขึ้น เพื่อบริการผู้เดินทางในเรื่องของที่พักอาศัย อาหาร และบริการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพักอาศัยและเดินทางหรืออาคารที่มีห้องนอนหลายห้องติดต่อกันเรียงรายกันในอาคารหนึ่งหลังหรือหลายหลัง ซึ่งมีบริการต่าง ๆ เพื่อความสะดวกของผู้ที่มาพัก ซึ่งเรียกว่า "แขก" (guest) คำว่า hotel หรือ โรงแรมมีที่มาจากภาษาฝรั่งเศสซึ่งแปลว่า คฤหาสน์ โรงแรมแห่งแรกในยุโรปคือ Hotel de Hanri IV (โฮเทล เดอ อองรี กัต) เมื่อปี ค.ศ. 1788 โดยในสมัยก่อนใช้คำว่า hôtel และภายหลังได้เปลี่ยนตัวโอมาเป็นโอบกติในภาษาอังกฤษเป็น hotel เหมือนปัจจุบัน

วิวัฒนาการของโรงแรมเกิดขึ้นจากสมัยโบราณประมาณช่วงยุคของอาณาจักร กรีกที่คนเราเริ่มเดินทางระหว่างเมืองไปมาหาสู่แต่เดิมผู้เดินทางจะนอนตามถนนหรือนอนตามบ้านเรือนของประชาชนทั่วไป หรือ ตามโบสถ์ โดยแต่เดิมเป็นการให้ที่พักพิง มีอาหารให้ตามอัตภาพ ไม่มีค่าบริการ จนกระทั่งมีคนหัวใสได้เปลี่ยนแนวคิดนี้ให้กลายเป็นธุรกิจขึ้นมาโดยเริ่มต้นจาก เมืองฟลอเรนซ์ ประเทศอิตาลี จนกระทั่งปี ค.ศ. 1282 เมื่อสมาคมโรงแรมในสมัยนั้นถือกำเนิดขึ้น และได้เปลี่ยนแนวคิดจาก ไมตรีจิต มาเป็น ธุรกิจ และเริ่มมีการขายไวน์ อาหารง่ายๆ มีการใช้ระบบ ลงทะเบียนผู้เข้าพักขึ้น จนธุรกิจนี้แพร่หลายและทำกำไร จากนั้นไม่นานธุรกิจนี้จึงถือกำเนิดขึ้นและเริ่มแพร่หลายไปยัง ประเทศเยอรมนี ฝรั่งเศส จนถึง สหราชอาณาจักร

การโรงแรม มีพัฒนาการตลอดเวลา จากแต่เดิมที่มีห้องพักเพียงอย่างเดียว สำหรับนักเดินทางก็พัฒนา ให้มีความหรูหรา สะดวกสบาย มีการบริการที่ดี โดยเฉพาะในสหราชอาณาจักรฯ โรงแรมเป็นที่ของผู้ดี และขุนนาง นักการเมืองเท่านั้น โดยโรงแรมที่มีชื่อเสียงเรื่องความหรูหรามากของสหราชอาณาจักรฯ คือโรงแรมซาวอย (Savoy Hotel) ปี ค.ศ. 1880 ซึ่งเป็นโรงแรมเดียวที่มี เครื่องกำเนิดไฟฟ้า โบสถ์ โรงละคร อยู่ในนั้น

โรงแรมไม่มีการพัฒนาไปไกลกว่า จนกระทั่ง นายเซซาร์ ริทซ์ (Ce'Sar Ritz) เป็นชาว สวิสเซอร์แลนด์ ผู้ซึ่งเป็นบิดาของการโรงแรมได้นำวิทยาการใหม่ๆมาใช้นั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะสำคัญของโรงแรม

1. เป็นสถานที่ หรือ สิ่งก่อสร้างที่เคลื่อนไหวไม่ได้ (อสังหาริมทรัพย์)
2. โรงแรมเป็นสถานที่ขายบริการ ซึ่งจะต้องขาย ณ สถานที่ทำการผลิตที่ผู้ให้บริการอยู่
3. เป็นสถานที่พักเปิดบริการต่างๆ แก่สาธารณชน ทุกคนสามารถเข้าพักได้ (ยกเว้นเด็กที่ไม่มีผู้ปกครองมาด้วย)
4. โรงแรมควรจัดให้มีบริการทั้งเฉพาะคน ครอบครัว หรือ กลุ่มบุคคล
5. ควรมีบริการต่าง ๆ ครบถ้วน เพื่อสนองความต้องการของผู้มาใช้บริการโดยมีห้องพักราคาต่างๆกัน ห้องน้ำ บริการอาหาร และ เครื่องดื่ม มีบริการซักรีด ขายของที่ระลึก ไปรษณีย์ ห้องประชุม ห้องโถง ห้องจัดเลี้ยง บริเวณจัดสวน บริการด้านสนทนาการต่าง ๆ เป็นต้น
6. โรงแรมเป็นเครื่องมือการผลิตที่มุ่งขายบริการ ให้ได้กำไรพอสมควร คู่กับการบริหารงานและทุนที่ลงไป

2.1.2. ข้อมูลพื้นฐานของโรงแรม

ประวัติของโรงแรม

ในอดีต ที่พักค้างแรมของผู้เดินทางในประเทศไทย ทั้งที่เป็นคนไทยและชาวต่างชาติที่เข้ามาติดต่อ ทางการค้า การทูต การเมือง การทหาร การเยี่ยมเยียน ฯลฯ ถ้าเป็นแขกบ้านแขกเมืองคนสำคัญ ก็จะได้พักในวัง ของพระเจ้าแผ่นดิน พระราชวังศ บ้านเสนาบดี ข้าราชการชั้นผู้ใหญ่ ถ้าเป็นพ่อค้า คนเดินทางทั่วไป ก็พักตามวัด วาอาราม จวนเจ้าเมือง บ้านนายอำเภอ กำนันผู้ใหญ่บ้าน บ้านเศรษฐีคหบดี บ้านญาติเพื่อนฝูง หรือ ศาลา ตาม หมู่บ้านที่มีอยู่ทั่วไป การโรงแรมในประเทศไทย

เริ่มในสมัยรัชกาลที่ 5 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ประเทศไทยมีการติดต่อทางการค้า กับชาวต่างชาติมากขึ้น มีโรงแรมโอเรียนเต็ล เป็นโรงแรมแห่งแรก(ซึ่งเดิมพื้นที่ของโรงแรมโอเรียนเต็ล เคยเป็นโรงแรมเก่าที่ถูกไฟไหม้ครั้งใหญ่เมื่อประมาณพ.ศ. 2405)

สมัยรัชกาลที่ 6 พ.ศ. 2454 มีโรงแรมใหม่ที่ถนน สาทรเหนือ คือ Royal Hotel ซึ่งเป็นสถานทูตรัสเซียใน ปัจจุบัน พ.ศ. 2465 กรมรถไฟสร้างโรงแรมหัวหินเป็นโรงแรมชายทะเล แห่งแรกในเมืองไทย

สมัยรัชกาลที่ 7 พ.ศ. 2469 มีโรงแรมเดอลุกซ์แห่งแรกของไทย คือ ไฮเต็ลพญาไท ประกอบด้วยห้อง รับรอง ห้องอาหาร บาร์ ห้องนั่งเล่น ห้องพักกว่า 60 ห้อง เนื่องจากเป็นพระราชวังมาก่อน จึงประดับตกแต่งอย่าง วิจิตรงดงาม จนได้รับการยกย่องว่าเป็น Palace Hotel ที่ยอดเยี่ยมที่สุดใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตะวันออกกลาง พ.ศ. 2470 มี โรงแรมราชธานีที่สถานีรถไฟหัวลำโพง ปัจจุบันเป็นกองโรงแรม และ คลังพัสดุเบียง การรถไฟแห่งประเทศไทย

รัชกาลที่ 8 พ.ศ. 2485 สำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ ได้สร้างโรงแรมรัตน โกสินทร์ และ โรงแรมสุริยานนท์ ขึ้นที่ถนนราชดำเนิน มีชื่อเสียงในการบริหาร และเป็นที่ยอมรับของสังคมชั้นสูง รัฐบาลใช้เป็น ที่รับรองแขกเมือง ต่อมาให้เอกชนเข้าดำเนินการ โดยเปลี่ยนชื่อเป็น “Royal” และ “Majestic”

ลักษณะกิจการโรงแรมในประเทศไทย

แบ่งตามการดำเนินงานได้ 3 ลักษณะ คือ

1. เครือข่ายโรงแรม (Hotel Chains) เชื่อมโยงเครือข่ายงานกับโรงแรมที่อยู่ต่างประเทศ โดยมากจะอยู่ในกรุงเทพฯ ซึ่งเป็นศูนย์กลางการท่องเที่ยว จะต้องแบ่งรายได้จากการขายทั้งสิ้น ประมาณร้อยละ 6-8 ให้สำนักงานใหญ่ในต่างประเทศ

2. โรงแรมดำเนินงานโดยคนไทย โดยจ้างชาวต่างชาติ (Hotel management companies) ที่มีความชำนาญให้เป็นผู้บริหาร ส่วนใหญ่อยู่ในกรุงเทพฯ และในจังหวัดที่เป็นศูนย์กลางการท่องเที่ยว

3. โรงแรมที่ยังไม่ได้มาตรฐานที่จะรับนักท่องเที่ยวต่างชาติ โดยมากจะอยู่ตามจังหวัดต่างๆ เป็นธุรกิจขนาดเล็ก มีจำนวนห้องพักประมาณ 20 ห้อง และธุรกิจขนาด ปานกลางประมาณ 100 ห้อง

ข้อมูลพื้นฐานของโรงแรม

ข้อมูลทั่วไป

การแบ่งชนิดของโรงแรม โรงแรมเป็นที่ขายบริการประเภทหนึ่งซึ่งส่วนใหญ่จะเน้นหนักไปในด้านพักผ่อนและการรับประทาน อาหาร ดังนั้นจึงมีบุคคลหลายประเภทที่จะต้องเกี่ยวข้องกับธุรกิจโรงแรม ไม่ว่าจะเป็นในด้านของการท่องเที่ยว, ธุรกิจ, การค้า ฯลฯ จึงมีการแบ่งประเภทของโรงแรมออกเป็นหลายชนิดด้วยกัน การแบ่งประเภทของโรงแรมสามารถจำแนกได้จากลักษณะต่าง ๆ ได้หลายวิธีคือ

2.2.1 การแบ่งชนิดของโรงแรมตามลักษณะที่ตั้ง

2.2.2 การแบ่งชนิดของโรงแรมตามมาตรฐานของโรงแรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 การแบ่งชนิดของโรงแรมตามการดำเนินงาน

2.2.4 การแบ่งชนิดของโรงแรมตามขนาด

2.2.5 การแบ่งชนิดของโรงแรมตามระยะเวลาเข้าพัก

2.2.6 การแบ่งชนิดของโรงแรมตามคนพัก

1. การแบ่งชนิดของโรงแรมตามลักษณะที่ตั้ง แบ่งออกได้เป็น 3 ชนิด คือ

1.1 โรงแรมในเมือง (CITY HOTEL) คือ โรงแรมตามเมืองใหญ่ๆที่มีความสำคัญทางด้านธุรกิจ การค้า การทูต หรือ การท่องเที่ยวที่มีส่วนที่ท่องเที่ยวในลักษณะสถาปัตยกรรมเก่าแก่ของเมืองโบราณสถาน โบราณวัตถุ ฯลฯ

1.2 โรงแรมในเมืองเล็ก (SMALL CITY HOTEL) คือ โรงแรมที่อยู่ในเมืองที่ห่างไกลชุมชนของเมืองใหญ่ๆ หรืออยู่ในชนบทตามเมืองเล็กๆ ที่มีแหล่งท่องเที่ยวเป็นสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์

1.3 โรงแรมตากอากาศ (RESORT HOTEL) คือ โรงแรมที่อยู่ตามสถานที่ท่องเที่ยวในลักษณะเป็นธรรมชาติ เช่น ชายหาด ริมทะเล บนภูเขา เป็นต้น

2. การแบ่งตามมาตรฐานของโรงแรม แบ่งออกได้เป็น 5 ชนิด คือ

2.1 โรงแรมชั้นพิเศษ (LUXURY HOTEL) คือ โรงแรมที่มีส่วนให้บริการ และการบริการพิเศษ

2.2 โรงแรมชั้นหนึ่ง (FIRST CLASS HOTEL) คือ โรงแรมที่มีส่วนให้บริการ ความสะดวกสบายและให้บริการ ครบถ้วน การจัดการบริการที่ดี

2.3 โรงแรมชั้นสอง (SECOND CLASS HOTEL) คือ โรงแรมที่มีลักษณะการบริการ และ ส่วนประกอบต่างๆ ดีกว่าโรงแรมชั้นหนึ่ง

2.4 โรงแรมชั้นสาม (THIRD CLASS HOTEL) คือ โรงแรมราคาถูก มีการบริการเพียงที่พักค้างคืนหรือห้องนอนเท่านั้น

3. การแบ่งตามลักษณะของการดำเนินงาน แบ่งออกได้เป็น 3 ชนิด คือ

3.1 ลักษณะแบบ AMERICAN PLAN HOTEL คือ การคิดอัตราค่าห้องพัก รวมกับค่าอาหารด้วย ซึ่งอาจเป็น 2- 3 มื้อ โดยไม่ยกเว้นกรณีที่พักไม่รับบริการอาหาร

3.2 ลักษณะแบบ EUROPEAN PLAN HOTEL คือ ตั้งอัตราค่าห้องพักเท่านั้น ส่วนถ้าแขกที่มาพักต้องการจะ รับประทานอาหารก็ต้องเสียเงินเพิ่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 ลักษณะแบบ DUAL PLAN HOTEL คือ มีการให้บริการทั้งสองแบบข้างต้น (3.1และ3.2) โดยจะให้แขก ที่มาพักเป็นผู้รับประทานเอง

4. การแบ่งตามระยะเวลาของแขกที่มาพัก แบ่งออกได้เป็น 3 ชนิด คือ

4.1 TRANSITION HOTEL คือ โรงแรมที่มีระยะเวลาในการพักสั้นเพียงวันเดียว หรือน้อย กว่านั้น ไม่มีการ จองห้องพักล่วงหน้า

4.2 RESIDENT HOTEL คือ โรงแรมที่มีระยะเวลาในการพักยาวเป็นสัปดาห์ เป็นเดือนหรือเป็นปี

4.3 RESORT HOTEL คือ โรงแรมที่แขกมาพักเพื่อการพักผ่อน หรือผู้ป่วยมาพักฟื้น

5. การแบ่งตามขนาดของโรงแรม แบ่งออกได้ 3 ชนิด คือ

5.1 โรงแรมขนาดใหญ่ (LARGE HOTEL) มีจำนวนห้องพักตั้งแต่ 300 ห้องขึ้นไป

5.2 โรงแรมขนาดกลาง (AVERAGE HOTEL) มีจำนวนห้องพัก ตั้งแต่ 25-299 ห้อง

5.3 โรงแรมขนาดเล็ก (SMALL HOTEL) มีจำนวนห้องพักน้อยกว่า 25 ห้อง

6.การแบ่งตามลักษณะของแขกที่เข้าพัก แบ่งออกได้เป็น 3 ชนิด คือ

6.1 โรงแรมสำหรับนักธุรกิจ (BUSINESS HOTEL) คือ โรงแรมที่เน้นบริการด้านที่พัก อาหารและธุรกิจที่เข้า มาประกอบธุรกิจในเมือง นอกจากนี้ยังมีบริการเกี่ยวกับธุรกิจต่างๆ เช่น มีห้องประชุม (BUSINESS CENTERS) อุปกรณ์ในการประกอบธุรกิจ มีการบริการเลขานุการ และพนักงานพิมพ์ดีด หากต้องการมีการสื่อสาร ก็จะมี บริการ เช่น ไปรษณีย์ โทรเลข

6.2 โรงแรมสำหรับนักท่องเที่ยว (TOURIST HOTEL) คือ โรงแรมที่เน้นการบริการทางด้านที่พัก อาหาร และอำนวยความสะดวกเรื่องท่องเที่ยวแก่นักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศซึ่งมักจะมาพักเป็นหมู่คณะ โดยปกติ โรงแรมประเภทนี้จะพร้อมที่จะบริการรับธุรกิจด้วย

6.3 โรงแรมระหว่างทาง (MOTOP HOTEL) คือ โรงแรมที่เน้นการบริการทางด้านที่พักและอาหารแก่ผู้ที่ เดินทางผ่านไปมาโดยวันรุ่งขึ้นจะเดินทางต่อโรงแรมประเภทนี้มักตั้งอยู่ ระหว่างทางจากเมืองหนึ่งไปยังอีกเมือง หนึ่งการบริการที่จอดรถของแขกผู้มาพักอย่างสะดวกสบาย

ระบบการดำเนินงานของส่วนต่างๆ ในโรงแรม การจำแนกสายงานในการดำเนินธุรกิจ การโรงแรมสามารถจำแนกสายงานออกตามลักษณะการทำงาน ของแต่ละแผนก อันเป็นองค์ประกอบสำคัญของโรงแรม คือ

1. PUBLIC SPACES ส่วนบริการที่เป็นส่วนรวม

2. MANAGEMENT DEPARTMENT ส่วนอำนวยการบริหารกิจการในโรงแรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. FRONT OF THE HOUSE ส่วนบริหารส่วนหน้า

4. BACK OF THE HOUSE ส่วนทำงานของพนักงานที่ให้บริการไปสู่ส่วนต่าง ๆ

ลักษณะของโรงแรม 4 ดาว

ลักษณะบริการอันพึงมีในโรงแรมชั้นหนึ่ง(โรงแรม 4 ดาว) อาคารโรงแรมประกอบด้วยส่วนบริหาร 6 ประเภทใหญ่ๆ แปรตามการใช้สอยดังนี้

1. PUBLIC SPACE
2. CONCESSION SPACE
3. SUBRENTAL SPACE
4. FOOD AND BEVERAGE SPACE
5. GUEST ROOM SPACE
6. GENERAL SERVICE SPACE

1. PUBLIC SPACE

ส่วนบริการอันเป็นสาธารณะ ได้แก่ บริเวณซึ่งบุคคลทั่วไปสามารถเข้าไปใช้เนื้อที่ใด เป็นส่วนที่ไม่ทำกำไร โดยตรง แต่เป็นบริการเพื่อความสะดวกสบายของผู้ใช้โรงแรม

1.1 โถงพักคอย (LOBBY) ได้แก่พื้นที่โถงใหญ่ ซึ่งเป็นส่วนที่สร้างความประทับใจให้แก่ผู้ใช้อาคารเป็นส่วน แรก เป็นศูนย์กลางอำนวยความสะดวกซึ่งบริการตลอด 24 ชั่วโมง และเป็นศูนย์รวมซึ่งแจกไปยังส่วนอื่นๆ ของ โรงแรม บริเวณนี้ประกอบด้วย ที่นั่งพักคอย เคาน์เตอร์ บริการส่วนหน้า โต๊ะบริการทัวร์ โต๊ะพนักงาน ที่สำคัญ วางสัมภาระ โทรศัพท์สาธารณะ

1.2 เคาน์เตอร์แผนกธุรการส่วนหน้า (FRONT DESK) เป็นศูนย์รวมการติดต่อลงทะเบียนของแขกเชียร์ บริการให้ข่าวสาร และไปรษณีย์บริการแลกเงิน

1.3 LOBBY BAR หรือ LOBBY LOUNGE เป็นส่วนที่ติดต่อสัมพันธ์กับส่วนโถงพักคอย (LOBBY) แต่ ลักษณะการออกแบบและจัดวางผังมีความแตกต่างกัน มีบริการเครื่องดื่มและดนตรีเบา ๆ

1.4 ห้องน้ำชาย-หญิง ควรอยู่ในบริเวณซึ่งสามารถเข้าถึงได้ง่ายจากโถงพักคอยแต่ไม่เป็นจุดเด่นแก่สายตา มากนัก

2. CONCESSION SPACE

ได้แก่ส่วนบริการที่ทางโรงแรมจัดขึ้น เพื่อขายบริการแก่แขก และบุคคลภายนอก เป็นส่วนหนึ่งซึ่งทำ รายได้ให้กับโรงแรม อาจดำเนินการโดยโรงแรมเอง หรือ ให้บุคคลอื่นเข้าเช่าดำเนินการก็ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 BARBER SHOP ส่วนบริการตัดผม โกนหนวด

2.2 BEAUTY PARLOR ส่วนบริการเสริมสวยของแขกสุภาพสตรี

2.3 CICAR AND NEWS STAND ส่วนบริการขายบุหรี่ยี่ และหนังสือพิมพ์ บางแห่งรวมบริการขายยาด้วย

2.4 VALET SHOP ส่วนบริการซักรีดเสื้อผ้าของแขก ควรอยู่ใกล้ห้องซักรีด อาจเป็นเพียงสถานที่รับจัดส่ง เสื้อผ้าไปให้ร้านซักรีด โดยไม่มีอุปกรณ์ซักรีดเลยก็ได้

2.5 TELEGRAPH OFFICE ในโรงแรมขนาดใหญ่ จะมีบริการส่วนนี้แยกจาก front desk

3. SUBRENTAL SPACE

เป็นส่วนบริการที่ไม่อยู่ภายใต้การดำเนินงานของโรงแรม แต่ดำเนินการโดยบริษัทห้างร้านเอกชน โดยเสีย ค่าเช่าเป็นรายเดือน

3.1 RENTED STORES ร้านค้าจับจ่ายประเภทต่าง ๆ จำนวนของร้านค้าเหล่านี้ขึ้นกับนโยบายของโรงแรม ร้านค้าควรมีทางเข้าได้จากโถงพักคอย และจากถนนโดยตรงด้วย

3.2 OFFICE

3.3 TRAVEL AGENCIES

3.4 PERMANENT EXHIBITS

3.5 CLUB QUARTERS

4. FOOD AND BEVERAGE SPACE

หมายถึงส่วนที่ให้บริการอาหารและเครื่องดื่มประเภทต่าง ๆ

4.1 RESTAURANT การจัดการบริการห้องอาหาร แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ

ก. แบบนั่งรวม (MAIN DINING ROOM) หมายถึงส่วนบริการห้องอาหารที่ลูกค้ารวมกันในห้องใหญ่ๆ หลายกลุ่ม จัดโต๊ะเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2,4,6 คน หรือมากกว่า

ข. แบบห้องส่วนตัว บริการลูกค้าซึ่งต้องแยกเฉพาะจากคนอื่น ๆ สำหรับจัดเลี้ยงเป็นกลุ่ม พบปะ ประชุม กัน อาจมีอุปกรณ์อื่นเพื่อเพิ่มให้ เช่น ชุดนั่งพักผ่อน เคาร์เตอร์ หรือ Sideboard เครื่องเสียง โทรทัศน์ ถ้าห้อง ขนาดไม่ใหญ่มากจะรวมอยู่ในห้องอาหาร แต่ถ้ามีขนาดใหญ่ขึ้นจะเป็นห้องสำหรับเช่าจัดเลี้ยงโดยเฉพาะ (Function Room) จะแยกออกมาอยู่ข้างนอก มักอยู่ใกล้ที่จอดรถทางออก ทางสัญจร

4.2 ห้องอาหารใหญ่ จัดบริการอาหารแบบสากล หรือมีอาหารพิเศษอื่น ๆ ร่วมด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 ห้องอาหารเฉพาะ จัดบริการอาหารประจำชาติโดยเฉพาะเป็นอาหารต่างประเทศ หรือ ลักษณะพิเศษ ตามแต่นโยบายกำหนดของโรงแรม หรือ เป็นอาหารประจำชาติไทย

4.4 COFFEE SHOP บริการอาหารเครื่องดื่มหลากหลายชนิด ตลอด 24 ชั่วโมง รวมทั้งอาหารว่าง และอาหาร ระหว่างมื้อด้วย

4.5 BAR AND COCKTAIL LOUNGE สถานที่ให้บริการเฉพาะเครื่องดื่ม เครื่องดื่ม ผสมแอลกอฮอล์ เสริม บรรยากาศด้วยดนตรี แสง เสียง

4.6 BANQUET BALLROOM โถงจัดเลี้ยง เปิดให้บุคคลภายนอกเช่าเพื่อใช้ทำ กิจกรรมต่าง ๆ เช่น งานมงคล งานประชุมสัมมนา ฯลฯ มักมีการจัดอาหารและเครื่องดื่มเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเสมอ

4.7 NIGHT CLUB สถานที่ให้บริการเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในยามกลางคืน มี ดนตรี ฟลอร์ลีลาต บริการเครื่องดื่ม

4.8 BEKERY SHOP ร้านจำหน่ายขนมอบ ขนมปัง ขนมเค้ก และขนมหวานชนิดต่าง ๆ จากครัว BEKERY ของ โรงแรม บางครั้งมีสินค้าประเภทขนมหวาน จากต่างประเทศจำหน่ายด้วย

4.9 ROOM SERVICE แผนกบริการอาหารเครื่องดื่มถึงห้องพัก

5. GUEST ROOM SPACE

ส่วนบริการด้านที่พักอาศัยค้างคืน สำหรับแขกรวมทั้งแต่โถงทางด้านหน้าห้องพัก โถงลิฟท์ ห้อง พักแขก รวมห้องน้ำ ระเบียงห้องพัก บันไดแยกห่างจากส่วนที่เป็น Public

6. GENERAL SERVICE SPACE

ส่วนบริการด้านหลัง (BACK OF THE HOUSE) ซึ่งดำเนินงานเพื่อบริการในส่วน front of the house ได้แก่สำนักงาน ห้องผ้า ห้องซักรีด ห้องเก็บของ ห้องเครื่องมือต่างๆ

สิ่งอำนวยความสะดวกของโรงแรมระดับ 4 ดาว

- 1,ห้องพักมีขนาดไม่น้อยกว่า 24 ตารางเมตร
2. ตาแมว
3. โข่คล้องประตู
4. เติงขนาดไม่ต่ำกว่า 3.5 ฟุต
5. โทรทัศน์ขนาด 20 นิ้วขึ้นไป มีรายการมากกว่า 8 ช่อง
6. ตู้เย็น
7. มินิบาร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. กาน้ำร้อนพร้อมขา
9. กาแฟ
10. ชุดขัดรองเท้า
11. ถุงซักผ้า
12. เสื้อคลุมอาบน้ำ
13. รองเท้าแตะ
14. ตู้เสื้อผ้า
15. ไฟหัวเตียง
16. เครื่องเขียน
17. กระจกแต่งหน้า
18. ถังขยะ
19. โຕ้ะ
20. เก้าอี้
21. น้ำดื่ม
22. โทรศัพท์ขนาด 14 นิ้วขึ้นไป
23. โทรศัพท์ติดตอภายใน
24. โทรศัพท์ทางไกล และโทรต่างประเทศได้โดยตรง
25. ห้องน้ำซักโครก
26. ในห้องน้ำมีอ่างอาบน้ำร้อน และน้ำเย็น
27. โฟมอาบน้ำ
28. แชมพู
29. สบู่
30. หมวกอาบน้ำ
31. แก้วน้ำ
32. ผ้าเช็ดหน้า
33. ผ้าเช็ดเท้า
34. ถุงใส่ผ้าอนามัย
35. ผ้าเช็ดตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

36. กระดาดชำระ
37. ผ้าเช็ดมือ
38. อุปกรณ์สำหรับเย็บผ้า (Sewing kit)
39. ไตรเป่าผม
40. ปลั๊กไฟสำหรับโกนหนวด
41. รুমเซอวิส
42. ห้องอาหาร
43. ห้องออกกำลังกายมากกว่า 5 ชนิด และ Fisness Center
44. ห้องอบไอน้ำ
45. ห้องนวด
46. สระว่ายน้ำ
47. ห้องประชุมใหญ่ พร้อมอุปกรณ์
48. ห้องประชุมย่อยไม่น้อยกว่า 2 ห้อง
49. ห้องประชุมพร้อมอุปกรณ์
50. ห้องน้ำสาธารณะ
51. ห้องน้ำคนพิการ

2.1.3. องค์ประกอบพื้นฐานของโครงการ

การจำแนกสายงานในการดำเนินธุรกิจการโรงแรมสามารถจำแนกสายงานออกตามลักษณะการทำงาน ของแต่ละแผนกอันเป็นองค์ประกอบสำคัญของโรงแรม คือ

- 1.PUBLIC SPACES.ส่วนบริการที่เป็นส่วนรวม
- 2.MANAGEMENT DEส่วนอำนวยการบริหารเกี่ยวกับกิจการในโรงแรม
- 3.FRONT OF THE HOUSE ส่วนบริหารส่วนหน้า
- 4.BACK OF THE HOUSE ส่วนทำงานของพนักงานที่ให้บริการไปสู่ส่วนต่างๆ
 1. PUBLIC SPACES ส่วนบริการที่เป็นส่วนรวม
 - ที่จอดรถ PARKING AREA
 - ทางเข้าใหญ่ MAIN ENTRANCE
 - โถงรับรอง LOBBY HALL FOYER

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- โถงพักผ่อน และบริเวณพักคอย LOUNGE WAITING AREA
- ห้องน้ำสาธารณะ PUBLIC TOILET
- ทางเดิน CORRIDOR
- เฉลียง และสวน TERRACE GARDEN
- สระน้ำ SWIMMING POOL

2. MANAGEMENT DEPARTMENT ส่วนอำนวยการบริหารเกี่ยวกับกิจการในโรงแรม

- แผนกบริหาร ADMINISTRATION DEPARTMENT
- แผนกบัญชี ACCOUNTING DEPARTMENT
- แผนกบุคคล PERSONAL DEPARTMENT
- แผนกค้นคว้าและปรับปรุง RESEARCHING & DEVELOPMENT
- แผนกเลขานุการ SECRETARY DEPARTMENT
- แผนกรักษาความปลอดภัย SECURITY DEPARTMENT
- แผนกที่ปรึกษาทางกฎหมาย LEGAL DEPARTMENT
- แผนกโฆษณา ADVERTISEMENT DEPARTMENT
- แผนกจัดขาย SALES DEPARTMENT
- แผนกควบคุมและจัดซื้อร้านอาหาร CATERING DEPARTMENT
- แผนกจัดซื้อทั่วไป PURCHASING DEPARTMENT

3. FRONT OF THE HOUSE แผนกบริการล่วงหน้าทำหน้าที่เกี่ยวกับการให้บริการผู้ที่มาพัก โดยตรงแบ่งออกเป็น

3.1 FRONT OFFICE แผนกบริการส่วนหน้า

- แผนกต้อนรับ RECEPTION DEPARTMENT
- แผนกลงทะเบียน REGISTRATION DEPARTMENT
- แผนกสั่งจอง RESERVATION DEPARTMENT
- แผนกบิล BILLING DEPARTMENT
- แผนกเก็บเงิน FRONT CASIER DEPARTMENT
- แผนกแลกเปลี่ยนเงิน MONEY EXCHANGE DEPARTMENT
- แผนกไปรษณีย์,โทรเลข MAIL & POSTAGE DEPARTMENT
- แผนกติดต่อโทรศัพท์ OPERATOR DEPARTMENT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- แผนกกระเป๋าเดินทาง PACKAGE DEPARTMENT
- แผนกแจ้งของหาย LOST & FOUND DEPARTMENT
- แผนกรับฝากของมีค่า DEPOSIT DEPARTMENT

3.2 GUEST ROOM ส่วนห้องพักแขก

3.3 FOOD & BEVERAGE SPACES ส่วนให้บริการอาหารและเครื่องดื่ม

- ภัตตาคาร ห้องอาหาร RESTAURANT DINING ROOM
- ห้องจัดเลี้ยง BANQUET HALL
- ห้องพิกดื่มเครื่องดื่ม COCKTAIL LOUNGE
- COFFEE SHOP
- NIGHT CLUB
- แผนกบริการห้องพัก ROOM SERVICE DEPARTMENT

3.4 SPECIAL A COMMODATION ส่วนบริการพิเศษ

- ห้องประชุมพร้อมอุปกรณ์
- ห้องกิจกรรมELECTRONIC MUSIC และอุปกรณ์
- ร้านขายของ RENTAL SHOP
- ร้านขายของที่ระลึก DRUG STORE
- ส่วนบริการท่องเที่ยว TOURIST AGENCY
- ห้องเล่นเกมส์ GAMES ROOM
- สระว่ายน้ำและห้องเปลี่ยนเสื้อผ้า SWIMMING POOL & CHANGING ROOM

4. BACK OF THE HOUSE ส่วนทำงานของพนักงานโดยตรงที่ให้บริการไปยังส่วนต่างๆใน

โรงแรมแบ่งเป็น

4.1 SERVICE SPACES ส่วนที่เกี่ยวข้องกับพนักงานโดยตรงได้แก่

- ที่จอดรถส่งพัสดุและขนของส่งพัสดุ SERVICE PARKING & LOADING PLATFORM
- ทางเข้าพนักงาน
- บริเวณตรวจเช็คพัสดุ เข้า-ออก
- แผนกควบคุมการลงเวลา
- ห้องเก็บของและเปลี่ยนเครื่องแบบพนักงาน
- ห้องพักผ่อนและรับประทานอาหารพนักงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ห้องพักผ่อนและรับประทานอาหารพนักงาน

4.2 KITCHEN แผนกครัว

4.3 STORAGE แผนกพัสดุ

4.4 HOUSE KEEPER DEPARTMENT แผนกดูแลสถานที่

4.5 ENGINEERING DEPARTMENT แผนกช่าง

4.6 SOUND CONTROL DEPARTMENT แผนกควบคุมเสียง

4.7 LIGHTING CONTROL DEPARTMENT แผนกควบคุมแสง

หน้าที่และส่วนประกอบต่างๆในโรงแรม

ส่วนประกอบของโรงแรมสามารถแบ่งแยกออกเป็นส่วนใหญ่ๆได้หลายวิธี เช่น การแบ่งตามลักษณะการใช้ สอย การแบ่งตามลักษณะรายได้ของส่วนนั้นๆ ฯลฯ แต่วิธีที่สะดวกแก่การดำเนินงานคือการแบ่งตามลักษณะของ กิจกรรม ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ ๆ ดังนี้

1. FRONT OF THE HOUSE (ส่วนนี้สำหรับผู้มาใช้บริการของโรงแรม)

2. BACK OF THE HOUSE (ส่วนนี้สำหรับให้บริการของโรงแรม)

1. FRONT OF THE HOUSE (ส่วนนี้สำหรับผู้มาใช้บริการของโรงแรม)

คือ ส่วนที่ผู้มาใช้บริการได้เข้ามาใช้บริการของโรงแรม ส่วนนี้จะตัดขาดจากส่วน BACK OF THE HOUSE ในด้านการหมุนเวียนของคนและสิ่งของ แต่ทั้งนี้ต้องจัดให้การบริการจาก BACK OF THE HOUSE เข้าถึงได้อย่าง ใกล้เคียง ส่วนของ FRONT OF THE HOUSE จะมีการออกแบบตกแต่งสถานที่ประดับประดาอย่างสวยงาม เพื่อสร้างความประทับใจและเป็นการชักจูงแขกผู้มาใช้บริการได้กลับมาใช้บริการอีกอันหมายถึงรายได้และผลกำไรของ โรงแรม FRONT OF THE HOUSE ประกอบด้วย

1.1 ทางเข้า ENTRANCE

1.2 สำนักงานส่วนหน้า FRONT OFFICE

1.3 ส่วนโถงและส่วนพักผ่อน LOBBY AND LOUNGE

1.4 ห้องน้ำสำหรับแขก TOILETS FOR GUEST

1.5 บริเวณบริการแขกในโรงแรม CONCESSION SPACE

1.6 บริเวณร้านค้าและเช่าซื้อของโรงแรม RENTAL SPACE

1.7 ส่วนให้บริการด้านอาหารและเครื่องดื่ม FOOD AND BEVERAGE SERVICE SPACE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8 ส่วนบริการด้านสถานที่ BANQUETING FACILITIES

1.9 ส่วนบริการหรือส่วนประกอบพิเศษ SPECIAL ACCOMMODATION

1.10 ส่วนห้องพักแขก GUEST ROOM SPACE

ส่วนประกอบต่างๆของ FRONT OF THE HOUSE ยังมีรายละเอียดปลีกย่อยออกไปดังนี้

1.1ทางเข้าโรงแรม HOTEL ENTRANCE

ทางเข้าโรงแรม อาจแยกได้หลายลักษณะดังนี้

1.1.1 ทางเข้าใหญ่ เป็นทางเข้าสู่โรงแรมโดยตรง ผู้มาใช้บริการ ของโรงแรมจะสัมผัสกับจุดนี้จุดแรกเมื่อเข้าสู่ โรงแรมควรเป็นจุดเด่นที่สามารถมองเห็นผ่านชัต และควรให้เห็นส่วนภายในโรงแรม ซึ่งควรจะเป็นที่ที่ตรงไปยังแผนก ต้อนรับ ได้โดยตรงการติดต่อระหว่างส่วนทางเข้าใหญ่กับส่วนทางเข้าใหญ่กับส่วนสัญจรภายนอกควรสะดวกสบาย รวดเร็วที่สุด

1.1.2 ทางเข้าย่อย เป็นทางเข้าสำหรับคนภายนอกที่ไม่ได้มาพักที่โรงแรม แต่มาใช้บริการด้านอื่นๆ ของ โรงแรม

1.1.3 ทางเข้าของสัมภาระ ควรอยู่ใกล้ทางเข้าใหญ่เพื่อความสะดวกรวดเร็วในการขนย้ายกระเป๋ากาหนะ ไปยังห้องพัก

1.1.4 ทางเข้าส่วนบริการ ทางเข้านี้จะต้องแยกออกจากทางสัญจรของแขกโดยเด็ดขาดแต่ต้องอยู่ในการขนส่งของและมีที่เพียงพอสำหรับขนย้ายของโดยไม่รบกวนส่วนอื่นๆ

1.2.สำนักงานส่วนหน้า FRONT OFFICE

ส่วนนี้เป็นส่วนกลางของกิจการต่างๆในโรงแรมเป็นจุดที่แขกผู้มาพักหรือผู้ที่ต้องการจะติดต่อธุรกิจบ้างอย่างกับโรงแรมจะต้องมาส่วนนี้ก่อนนอกจากนี้ยังเป็นส่วนควบคุมการเข้าออกของแขกตัววยสำนักงานส่วนหน้าประกอบด้วย

1.2.1 เคาน์เตอร์ เป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของสำนักงานส่วนหน้าซึ่งแขกของโรงแรมสามารถติดต่อในส่วนนี้ได้โดยตรงและมีหน่วยงานย่อยๆได้แก่

- ส่วนต้อนรับ
- ส่วนลงทะเบียน
- ส่วนจดหมาย ข่าวสาร กุญแจ
- ส่วนการเงิน
- ส่วนแลกเปลี่ยนเงินตรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากนี้แล้วยังมีส่วนบริการร่วมอีก คือ

- เคาน์เตอร์ บริการเกี่ยวกับสัมภาระซึ่งแยกต่างหากจากเคาน์เตอร์หน้าแต่อาจอยู่ใกล้ เคาน์เตอร์ส่วนหน้าได้มีหน้าที่ต้อนรับแขกที่ประตูและจัดการเรื่องกระเป๋าและสัมภาระต่างๆ

- BAGGAGE HANDLING เป็นส่วนเก็บสัมภาระของแขก

- TOUR GROUP COUNTERS เป็นส่วนที่ให้บริการแก่กลุ่มทัวร์

1.2.2 สำนักงานสนับสนุนเคาน์เตอร์ส่วนหน้า (OFFICE)

มีส่วนประกอบย่อยดังนี้คือ

- TELEPHONE OPERATOR ควบคุมโทรศัพท์ จะทำหน้าที่บริการต่อโทรศัพท์ ระหว่าง บุคคลภายนอกกับ ภายในทั่วทั้งโรงแรม เช่น ห้องพัก ส่วนบริการอื่นของโรงแรม ฯลฯ บริการต่อโทรศัพท์ข้ามประเทศ และบริการ โน้ต หากโทรศัพท์แล้วไม่พบแขก หรือแขกไม่อยู่ห้องพัก ส่วนนี้จะมีห้อง กันเป็นสัดส่วน และป้องกันเสียงรบกวน อันเกิดจากเสียงโทรศัพท์ ส่วนนี้อาจมีบริการประกาศทาง เครื่องขยายเสียงด้วย

- METERS & RECPRDS มาตรวัดและบันทึก ทำหน้าที่จดบันทึกการใช้โทรศัพท์ของ แขกในระหว่างการ เข้าพัก เพื่อจะนำมาคิดค่าใช้จ่าย ส่วนนี้จะอยู่ใกล้กับ TELEPHONE OPERATOR

- ACCOUNTANT พนักงานบัญชี ทำหน้าที่เกี่ยวกับบัญชีค่าใช้จ่ายของแขกในระหว่างการ เข้าพัก ซึ่งจะใช้ ในลักษณะของคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เกิดความสะดวกรวดเร็วขึ้น ซึ่งในส่วนนี้จะมีส่วน เชฟเล็กๆสำหรับเก็บรายได้อของ แขกที่มา Check Out ในแต่ละวัน

- CREDIT MANAGE ผู้จัดการฝ่ายการเงินที่หน้าที่เก็บของมีค่าที่แขกนำมาฝากไว้ใน ระหว่างการเข้าพัก โดยไม่คิดค่าบริการ

- SORTING OFFICE แผนกสารบรรณ มีหน้าที่รับเอกสารหนังสือต่างๆและแยกแยก เอกสารส่งไปตาม หน่วยงานต่างๆ (เป็นคนประสานงานด้านธุรการ)

- PAGING AND COMMUNICATION การประกาศเรียกแขก และให้ข่าวสารทำหน้าที่ เกี่ยวกับการบริการ ด้านเครื่องขยายเสียง เพื่อเรียกที่ผู้ที่ต้องการพบหรือบริการให้ข่าวสารหรืออาจเป็น รูปของเอกสารต่างๆ

- FRONT OFFICE MANAGER ผู้จัดการส่วนหน้า ทำหน้าที่รับผิดชอบในการ ดำเนินงานของส่วนหน้า ทั้งหมด ควบคุมการดูแลหน้าที่ของพนักงานให้มีประสิทธิภาพดีเยี่ยม รวมทั้ง การฝึกงาน และออกคำสั่งพนักงานทุ คนในส่วนนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- COMPUTER OPERATIONS ส่วนควบคุมคอมพิวเตอร์ มีหน้าที่เป็นตัวแทนของเอกสารต่างๆ ในส่วนนี้ เป็นเพียงเนื้อที่ห้องสำหรับตั้งคอมพิวเตอร์ ไม่มีพนักงานควบคุม และจะต่อ TERMINAL ไปจุดต่างๆในส่วนนี้จะอยู่ ในส่วนหลัง ไม่ยุ่งกับส่วนหน้าและส่วนต่างๆของโรงแรมทั้งหมด
- ADVANCE RESERVATIONS ส่วนจองห้องพักส่วนหน้า มีหน้าที่บริการจองห้องพักล่วงหน้าไว้นานๆ จัดทำบัญชีการจองห้องพักล่วงหน้า และเช็คชื่อการจองห้องพักเมื่อแขกที่มาจองห้องพักมาจองตามกำหนด ส่วนนี้ทำงานต่อเนื่องกับส่วนลงทะเบียน ของเคาน์เตอร์ส่วนหน้า และทำหน้าที่ติดต่อกับบริษัททัวร์ต่างๆ ที่มาใช้บริการ จองห้องพักของโรงแรม
- REGISTRATION OFFICE ทำการลงทะเบียน มีหน้าที่รับผิดชอบในเรื่องของแขกที่ลงทะเบียนแล้ว และ เตรียมห้อง (SLIP) ที่จองไว้ในการลงทะเบียน
- ROOMSTATUS INDICATORS แผนกแสดงสถานภาพของห้องพักทั้งหมดของโรงแรมมีหน้าที่บอกสถานที่ของห้องพักนั้นว่าเป็นอย่างไรโดนจะมีแผงบอกตำแหน่ง ของห้องพักที่ทันสมัยจะใช้ปุ่มไฟขึ้นที่ห้องทุกๆห้องเช่น ปุ่มแสงสีแดง แสดงว่ามีแขกอยู่ ปุ่มแสงสีเหลืองแสดงว่าพนักงานกำลังทำความสะอาดปุ่มแสงสีเขียวแสดงว่า ห้องว่างในส่วนนี้จะทำงานร่วมกับ ADVANCE RESERVATIONS มากกว่า REGISTRATION OFFICE ซึ่งจะไม่ยุ่ง กับส่วนหน้า
- STATIONERY STORE ส่วนนี้เก็บอุปกรณ์การเขียนมีหน้าที่เป็นส่วนเก็บของพวกเอกสารสิ่งพิมพ์และอุปกรณ์สำนักงานต่างๆ
- TYPING AND COERICAL OFFICES ที่ทำงานพิมพ์ดีดและเสมียนมีหน้าที่พิมพ์เอกสารและจัดการเกี่ยวกับเรื่องเอกสารต่างๆ
- MARKETING SALES PFFICE ส่วนการขายการตลาดมีหน้าที่ขายห้องพักตามบริษัทต่างๆเพื่อให้กลุ่มบริษัททัวร์เข้ามาใช้บริการ

1.3.ส่วนโถงและส่วนพักผ่อน LOBBY AND LOUNGE

เป็นศูนย์กลางของการหมุนเวียนของแขกลักษณะห้องโถงขอโรงแรมนั้นส่วนใหญ่เป็นโถงพักรอขนาดใหญ่มีส่วนประกอบที่สำคัญ คือ

- 1.3.1 ส่วนนั่งพักผ่อน
- 1.3.2เคาน์เตอร์ส่วนหน้า
- 1.3.3โทรศัพท์สาธารณะ

1.4.ห้องน้ำสำหรับแขก TOILETS FOR GUEST

ห้องน้ำจัดไว้สำหรับแขกผู้ที่มาใช้บริการของโรงแรม ซึ่งมีการจัดแยกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4.1 ห้องน้ำสาธารณะ

1.4.2 ห้องน้ำในห้องพักแขก

1.4.3 ห้องน้ำสำหรับแขก TOILETS FOR GUEST

1.5. บริเวณบริการแขกในโรงแรม CONCESSION SPACE

ส่วนบริการแก่แขกที่มาพักเป็นส่วนใหญ่ กิจการอาจดำเนินการโดยทางโรงแรมเอง หรือบุคคลภายนอก สัมปทานไปดำเนินการเองก็ได้ ได้แก่

1.5.1 ร้านขายของ โรงแรมเล็กๆมักจะดำเนินการใน FRONT OFFICE ถ้าเป็นโรงแรม ขนาดกลางอาจอยู่ใกล้ FRONT OFFICE และถ้าเป็นโรงแรมขนาดใหญ่ จะมีการเปิดร้านขายของเฉพาะ และมีของตุ๊กตักด้วย

1.5.2 VALET SHOP เป็นส่วนรับส่งเสื้อผ้าของแขกส่งเสื้อผ้าที่ต้องการซักรีดไปยัง LAUNDRY

1.5.3 TELEGRAPH OFFICE ส่วนบริหารพิเศษเพื่อแบ่งเบาภาระของ FRONT OFFICE

1.6. บริเวณร้านค้าและเช่าซื้อของโรงแรม RENTAL SPACE

เป็นบริเวณที่นอกเหนือการดำเนินการของโรงแรม โรงแรมจะให้เช่าเป็นรายเดือน ร้านเหล่านี้จะมีของ จำหน่ายทุกประเภท

1.7. ส่วนให้บริการด้านอาหารและเครื่องดื่ม FOOD AND BEVERAGE SERVICE SPACE

ส่วนบริการด้านอาหาร เครื่องดื่มแก่แขกที่มาพัก และผู้ที่มาใช้บริการเป็นครั้งคราว เป็นส่วนหนึ่งที่ใช้ ดึงดูดความสนใจของผู้ที่มาใช้บริการทั่วไป ซึ่งสามารถทำรายได้เท่าเทียมกับห้องพัก แบ่งออกเป็น

1.7.1 ภัตตาคาร ห้องรับประทานอาหาร (RESTAURANT, DINING ROOM) บริการแก่แขกที่พักใน โรงแรม และผู้ที่มาใช้บริการครั้งคราว จะบริการทั้ง 3 เวลา หรืออาจเปิดเฉพาะเวลาเที่ยงคืน หรือเย็นเท่านั้น แบ่งได้ ดังนี้ - ภัตตาคารไทย - ภัตตาคารจีน - ภัตตาคารญี่ปุ่น - ภัตตาคารฝรั่งเศส - ภัตตาคารอิตาลี - ห้อง GRILL ROOM (บริการอาหารประเภท ปิ้ง ย่าง)

1.7.2 ห้องรับประทานอาหารเฉพาะ (PRIVATE DINING ROOM) เป็นห้องอาหารที่แยกออกจากของ อาหารใหญ่ สำหรับแขกที่ต้องการความเป็นส่วนตัว มีความจุประมาณ 8 – 10 คน

1.7.3 คอฟฟี่ช็อป (COFFEE SHOP) เป็นส่วนบริเวณอาหารและเครื่องดื่มตลอด 24 ชั่วโมง เป็นส่วนบริการ สำรองจากภัตตาคาร มีบริเวณส่วนปรุงอาหารแยกเฉพาะส่วน โดยไม่ต้องพึ่งครัวใหญ่ เพราะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บริการแต่อาหารที่ทำ ง่ายๆ และรวดเร็วในราคาปานกลาง บางครั้งอาจจะจัดเป็นห้อง หรือบริเวณ กึ่งกลางแจ้งรมิสระว่ายน้ำก็ได้

1.7.4 คอกเทลเลาจน์ (COCKTAIL LOUNGE) ส่วนนี้เป็นส่วนบริการเครื่องดื่มอาจ เป็นส่วนพักคอยก่อนรับประทานอาหารในภัตตาคาร และยังจัดมีห้องเฉพาะด้วย

1.7.5 บาร์ (BARS) เป็นส่วนบริการทุกประเภท เปิดช่วง 11.00 น. – 02.00 น. บรรยากาศภายในจะเจิบๆ ไม่ดังมาก อาจมีเพียงดนตรีเพียงชิ้นเดียว อาจเป็นดนตรีที่เล่นจังหวะเบาหู ฟังสบาย จุดประสงค์หลักของผู้ที่มาใช้บริการจะเป็นการพักผ่อนหรือคุยกันมากกว่า

1.7.6ไนต์คลับ (NIGHT CLUB) เป็นสถานที่ให้ความสนุกสนานกับแขกด้านการเต้นรำ ฟังเพลง สนทนา พบปะสังสรรค์ บริการเครื่องดื่มต่างๆ โดยเปิด ระหว่าง 20.30 น.- 01.00 น. ในวัน เสาร์อาทิตย์ ประกอบด้วยโต๊ะขนาดเล็กสำหรับวางเครื่องดื่ม มีส่วนตั้งวงดนตรี และฟลอร์เต้นรำ บรรยากาศค่อนข้างมืดสลัว

1.7.7 ดิสโก้เทค (DISCOTHEQUE) ไนต์คลับประเภทหนึ่ง บริการเครื่องดื่มประเภท ต่างๆ เปิดเวลาเดียวกับ ไนต์คลับ ไม่มีนักร้อง และวงดนตรีมีแต่ดีเจ ทำหน้าที่จัดเพลง โดยใช้เครื่องเสียง และระบบควบคุมไฟ

1.8.ส่วนบริการด้านสถานที่ BANQUETING FACILITIES

เป็นสถานที่เปิดให้บุคคลเช่าเพื่อประกอบกิจการต่างๆ เช่น จัดเลี้ยง สัมมนา หรือจัด นิทรรศการชั่วคราว ควรมีทางเข้าแยกต่างหาก จากทางเข้าของโรงแรม โดยจัดเข้าในโถงพักคอย ของส่วนบริการด้านสถานที่ก่อน เพราะมีจำนวนคนใช้เป็นกลุ่มใหญ่ไปในทางเดียวกันต้องการจำอำนวนย ประโยชน์ให้สามารถจัดเปลี่ยนใช้กับหน้าที่ ใช้สอยต่างๆเพื่อให้เหมาะสมกับงาน เพราะงานจะมีตอน กลางคืนอัตราห้องไม่ตายตัว ขึ้นอยู่กับขนาดของโรงแรม และมีหลายห้องได้ ส่วนประกอบอาจแบ่งได้ ตามนี้

1.8.1 โถงทางเข้า เป็นส่วนพักก่อนเข้าสู่งาน มีห้องน้ำในส่วนนี้ เป็นโถงติดต่อจาก ส่วนสาธารณะ ส่วนอื่นไป ยังส่วนอเนกประสงค์

1.8.2 ส่วนอเนกประสงค์ เป็นส่วนที่ใช้ในการจัดงานประชุม งานเลี้ยง ฯลฯ สามารถ ปรับขนาดของห้องได้โดย ใช้ประตูเลื่อนได้กั้นแบ่งห้องย่อยเป็นส่วนสำคัญของโรงแรม เนื่องจากห้องนี้ สามารถเปลี่ยนแปลงใช้ประโยชน์ได้ หลายอย่าง

1.8.3 ส่วนบริการ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ส่วนเตรียม เป็นที่จัดเตรียมอาหารรับอาหารจากครัวใหญ่ ในกรณีที่ครัวใหญ่อยู่ไกล ควรมีทางเดินติดต่อกับครัวใหญ่ต่างหากโดยไม่ปนกับส่วนของสาธารณะ ถ้าครัวอยู่ใกล้กับที่อเนกประสงค์แล้วจัดที่เตรียมอาหารอยู่ใน ครัวใหญ่ได้เลย ภายในส่วนเตรียมอาจมีอุปกรณ์ทำครัวอยู่ครบครัน

- ส่วนเก็บ ส่วนนี้จะอยู่ใกล้กับห้องอเนกประสงค์เป็นที่สำหรับเก็บอุปกรณ์เครื่องเรือน และอุปกรณ์อื่นที่ใช้ ในการประกอบการจัดงานในด้านสถานที่

1.9 ส่วนบริการหรือส่วนประกอบพิเศษ (SPECIAL ACCOMMODATION)

คือบริเวณส่วนประกอบพิเศษ สำหรับให้ความสะดวกสบายแก่แขกผู้ที่มาพัก และบุคคลทั่วไป รวมทั้ง พนักงานด้วย

1.9.1 ส่วนปฐมพยาบาล (FIRST AID) ส่วนใหญ่จะบริการสำหรับพนักงานของโรงแรม มีส่วนรักษาขั้นปฐมพยาบาลพร้อมห้องตรวจโรค ควรมีทางเข้าออก 2 ทาง เพื่อให้สับสน และออกด้านหลังได้ในกรณีฉุกเฉิน ควรติด กับที่จอดรถ

1.9.3 ห้องเล่นเกม (GAMES ROOM) เป็นส่วนที่ให้บริการทางด้านการพักผ่อนหย่อนใจของแขกผู้ที่มาพัก และเปิดโอกาสให้ผู้ใช้นอกเข้ามาใช้บริการด้วยก็ได้ ควรอยู่ใกล้คอกเทลเลาจน์และบาร์เพื่อที่จะได้บริการ เครื่องดื่มด้วย 1.9.4 สระว่ายน้ำ (SWIMMING POOL) ควรเป็นส่วนตัวไม่ควรถูกรบกวนจากบุคคล ภายนอก บริเวณรอบ สระควรมีบริการด้านอาหารเพื่อให้บริการแขก และมีแสงสว่างเพียงพอสำหรับการพักผ่อนตอนกลางคืน ส่วนเปลี่ยนเครื่องแต่งกาย และการทำความสะอาดสระอาจร่างกายก่อนและหลังว่ายน้ำ ควรอยู่ในที่มิดชิดพอสมควร ไปใช้ได้สะดวก แต่ไม่ควรอยู่บริเวณเดียวกันจนทำให้เสียบรรยากาศ ส่วนนี้จะแยกออกเป็นสวนชายหญิง

1.9.5 CORRIDOR ทางเดินสัญจร ที่เชื่อมระหว่างอีกส่วนหนึ่งไปยังอีกส่วนหนึ่ง

1.9.6 TERRACE & GARDEN บริเวณพักผ่อนที่อยู่นอกตัวอาคาร เพื่อเป็นการเปลี่ยนอิริยาบถ TERRACE อาจมีหลายส่วนให้บริการอาหารเครื่องดื่มเช่น RESTAURENT ส่วน GARDEN อาจเป็นส่วนหย่อมจัดด้วยพรรณไม้ ต่างๆ เพื่อพักผ่อนหย่อนใจ

1.10 ส่วนห้องพักแขก (GUEST ROOM)

เป็นส่วนที่สำคัญ เป็นจุดประสงค์ในการลงทุนการให้เช่าห้องพัก ดังนั้นจึงควรทำส่วนนี้ให้ดีที่สุด เพื่อผล กำไรของโรงแรม ส่วนนี้ประกอบด้วยส่วนใหญ่ 2 ส่วน คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.10.1 ส่วนห้องพัก (GUEST ROOM) ซึ่งประกอบด้วยส่วนนอน ห้องผ้าส่วนเก็บเสื้อผ้าและสัมภาระต่างๆ ถ้าเป็นห้องชุดจะมีเนื้อที่นั่งเล่นเพิ่มขึ้นอีกส่วนหนึ่ง

1.10.2 ส่วนบริการห้องพัก (GUEST FLOOR SERVICE) เป็นส่วนบริการของโรงแรมที่ให้แขกที่มาพัก โดยเฉพาะ

1.10.3 ส่วนห้องพัก (GUEST ROOM) ประเภทของห้องรับแขก แบ่งออกเป็น

- ห้องทั่วไป ประกอบด้วย

- 1.ห้องนอนเตียงเดี่ยว

- 2.ห้องนอนคู่

- 3.ห้องนอนเตียงคู่

- ห้องชุด มีประตูที่ผนังห้องทั้ง 2 เปิดต่อเนื่องกันโดยไม่ต้องเปิดประตูหน้าต่างออกไป เพื่อเข้าอีกห้องหนึ่ง ห้อง แบบนี้จัดเหมือน TWIN BEDROOM 2ห้อง หรือส่วนหนึ่งเป็นห้องนอนและอีกส่วนหนึ่งเป็นห้องนั่งเล่น

- ห้องนอนพิเศษ ห้องนอนแบบนี้ประกอบด้วยห้องนอนเตียงคู่ ส่วนนั่งเล่นหรือรับแขก ส่วนเตรียมอาหาร ส่วนประชุม หรือห้องนอนอีกชุดหนึ่ง 1.10.2 ส่วนบริการห้องพัก ประกอบด้วย

- ส่วนบริการอาหาร เป็นส่วนบริการอาหารไปยังห้องพักส่วนนี้ประกอบด้วยส่วนล้างมือ อ่างล้างจาน ที่เก็บถ้วยชาม เตาอุ่น อาหารจากครัวใหญ่ที่ส่งมาให้ห้องพักจะต้องผ่านส่วนนี้ เพื่อทำการอุ่นอาหารด่วน บางโรงแรมไม่มีส่วนบริการนี้

- VALET ROOM ทำหน้าที่เกี่ยวกับการรับส่ง เสื้อผ้าที่แขกส่งไปซักกรีดและจัดคืน

- ห้องพนักงานรับใช้ เป็นห้องพนักงานทำความสะอาด

2.BACK OF THE HOUSE (ส่วนบริการของโรงแรม)

เป็นส่วนบริการของโรงแรมโดยตรง แต่เป็นส่วนบริหารดำเนินงาน และให้บริการส่วนต่างๆ เพื่อสนับสนุน ส่วนผู้มาใช้บริการของโรงแรม สามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ

2.1 ส่วนบริหาร (ADMINISTRATIVE QUARTER)

2.2 ส่วนบริการ (SERVICE QUARTER)

2.1 ส่วนบริหาร (ADMINISTRATIVE QUARTER) ถือเป็นหัวใจ และมันสมองในการดำเนินกิจการของโรงแรม ประกอบด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.1 ส่วนผู้จัดการ (MANAGER'S OFFICE) เป็นส่วนทำงานของผู้จัดการและเจ้าหน้าที่บริหาร เช่น

- ผู้จัดการทั่วไป
- ผู้จัดการฝ่ายอาหารและเครื่องดื่ม
- ผู้จัดการฝ่ายดูแลสถานที่
- ผู้จัดการฝ่ายบุคคล

2.2.2 ส่วนบัญชี (ACCOUNTING OFFICE) 2.2.3 ส่วนทั่วไป (GENERAL OFFICE) เป็นที่ทำงานของส่วนต้อนรับและฝ่ายต่างๆ

2.2 ส่วนบริการ (SERVICE QUARTER) ประกอบด้วย

2.2.4 เนื้อที่บริการ เป็นส่วนบริการทั่วไป ต้องอยู่ในบริเวณที่รถเข้าถึง และติดต่อกับส่วนที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย

- ทางเข้าส่วนบริการ ต้องไม่ปะปนกับส่วนของผู้ที่มาใช้บริการ
- ที่จอดรถขนของ ที่จอดรถบรรทุกพัสดุ
- ชานชาลา เป็นส่วนขนถ่ายพัสดุ
- ส่วนรับของ เป็นที่สำหรับเช็คพัสดุเข้า-ออก บริเวณนี้มีเคาน์เตอร์ของ

พนักงานสำหรับตรวจสอบ พัสดุ

- ห้องเก็บของ

2.2.5 เนื้อที่เก็บของ แบ่งออกได้ดังนี้

- ห้องเก็บของทั่วไป อยู่ใกล้ทางเข้าส่วนบริการและส่วนรับของ
- ส่วนเก็บเครื่องเรือน

2.2.6 เนื้อที่พนักงาน

- ทางเข้าออกของพนักงาน
- ห้องเก็บของและเปลี่ยนเครื่องแบบของพนักงาน แยกเป็นส่วนชาย-หญิง
- ห้องรับประทานอาหารของพนักงานควรจัดอยู่ในส่วนที่พนักงานใช้ได้

สะดวกและไม่ปะปนกับ ส่วนที่แขกผู้มาใช้

2.2.7 ส่วนซักรีด แบ่งได้ดังนี้

- ส่วนห้องซักรีด บางโรงแรมส่วนนี้ไม่ได้ดำเนินการเอง
- ห้องผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.8 ครั้ว เป็นที่สำหรับปรุงอาหารเพื่อส่งไปยังส่วนต่างๆของโรงแรม ครั้วใหญ่ของ

โรงแรม

- ส่วนทำขนมปัง
- ส่วนเตรียม
- ส่วนปรุงอาหาร
- ห้องบริการอาหาร
- ส่วนทำงานพ่อครัว
- ห้องเก็บอาหารและเครื่องดื่ม อยู่ใกล้ครั้วแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ
- STEWARD'S STORE ROOM ที่เก็บอาหารแห้ง
- BEVERAGE STORE ROOM ห้องเก็บเครื่องดื่ม
- DISH WASHING AREA ส่วนล้างภาชนะ

2.2.9 ส่วนซ่อมบำรุงและห้องเครื่อง แบ่งเป็นส่วนต่างๆ คือ

- ห้องซ่อมเครื่อง แบ่งย่อยได้คือ
- 1. PLUMBING & ELECTRIC SHOP ส่วนซ่อมท่อน้ำและอุปกรณ์ไฟฟ้า
- 2. CARPENTRY & UPHOLSTERING SHOP ซ่อมแซมเครื่องเรือน
- 3. PAINTING & VANISH ROOM ทาสีและขัดมันทั้งเครื่องมือเครื่องใช้และ

สถานที่

- ห้องเครื่อง เป็นส่วนที่ควบคุมดูแลปฏิบัติงานของเครื่องกลต่างๆ ประกอบด้วย

ด้วยส่วน ต่างๆดังนี้

1. BOILER ROOM บริเวณที่ตั้งของเครื่องต้มน้ำสำหรับแจกจ่ายไปยังส่วนต่างๆ
2. FUEL STORAGE เป็นส่วนเก็บเชื้อเพลิง
3. TRANSFORMER VAULT ห้องหม้อแปลงไฟฟ้า
4. AIR CONDITION MACHINE ROOM บริเวณติดตั้งระบบเครื่องปรับอากาศ

ภายในอากาศภายใน อาคาร

5. ENGINEER OFFICE เป็นห้องทำงานของวิศวกร และเจ้าหน้าที่ดูแล

บำรุงรักษาเครื่องจักรต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.4. ความสัมพันธ์ต่อเนื่องภายใน

บริเวณที่ต้องพึ่งพาอาศัยกันต้องแสดงให้เห็นถึงการติดต่อสัมพันธ์กัน และรวมกลุ่มกัน เพื่อความสะดวกและการบริการจำเป็นสำหรับบริเวณนั้นๆ ก็ต้องแสดงให้เห็นโดยใช้วิธีการหนึ่งที่ใช้แสดงความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันคือการใช้ผังแสดงการหมุนเวียนสัมพันธ์กัน โดยจัดเป็นการแสดงการใช้ก่อน-หลัง ผังนี้ แสดงเส้นทางการ หมุนเวียนให้ใกล้ และสะดวกเพื่อประโยชน์ส่วนรวมของคนกลุ่มใหญ่เช่น ห้องโถงต้อนรับงานเลี้ยงเพื่อการ บริหารที่รวดเร็วและเต็มที่ วิธีที่ใช้ตัดสินว่าเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการจัดหา จุดที่ตั้งบริเวณต่างๆ นั้นขึ้นอยู่กับการศึกษาและใช้ข้อมูลนั้นๆ มาใช้ เช่นวิธีการใช้ผังแสดงความสัมพันธ์ของการสัญจรไปมาระหว่างบริเวณต่างๆ และภายในจุดนั้นๆ โดยนำ ข้อมูลนั้นๆ มาวิเคราะห์ และจัดโดยการถือหลักการของการเคลื่อนไหวของคน นอกจากนี้ ยังมีข้อมูลอื่นๆ ที่ต้อง นำมาประกอบในการ ออกแบบ และวิเคราะห์คือ จุดที่ได้ผลที่สุดของการวางตำแหน่งลิฟท์ หม้อต้มน้ำร้อน เครื่องปรับอากาศ เครื่องมือทางเทคนิคและห้องควบคุมเครื่องใช้ไฟฟ้า ฯลฯ เป็นการแสดงการหมุนเวียนสัมพันธ์กัน แบ่ง เป็น 5 ส่วนดังนี้

1. ความสัมพันธ์ของส่วนหน้าและส่วนห้องพัก
2. ความสัมพันธ์ของส่วนธุรการกับส่วนหน้า
3. ความสัมพันธ์ของส่วนบริการสถานที่
4. ความสัมพันธ์ของส่วนหลัง
5. ความสัมพันธ์ของส่วนพนักงาน

2.1.5. สายการบริหารและอัตรากำลังพื้นฐาน

การจัดองค์กรของโรงแรมจะมีจุดมุ่งหมายไปยังการสร้างความพึงพอใจให้แก่แขกและสร้างกำไรที่เหมาะสมกับการลงทุนให้แก่โรงแรม เนื่องจากโรงแรมแต่ละโรงแรมจะต้องมีกิจกรรมหลายประเภทที่จะบริการแขก เช่น กิจกรรมในการสำรองห้องพัก การต้อนรับ และการยกสัมภาระให้แขก หรือกิจกรรมในการบริการอาหารและเครื่องดื่มในค็อกฟีช็อป หรือกิจกรรมในการบริการในสถานบันเทิง เช่น ไนต์คลับ ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้จะต้องแยกและแบ่งขอบเขตให้ชัดเจนไม่ปะปนกัน และให้เกิดความชัดเจนในการทำงานของพนักงาน ไม่สร้างความขัดแย้งในการทำงาน โรงแรมจึงจำเป็นต้องรวบรวมกิจกรรมที่คล้ายกันให้อยู่ในขอบเขตเดียวกัน ขอบเขตที่รวมกิจกรรมนี้อาจเรียกว่า แผนกหรือฝ่ายก็ได้ (Division or Department)

โรงแรมทุกโรงแรมจะต้องมีกิจกรรมที่สำคัญที่สุดอยู่หนึ่งกิจกรรม คือ การบริหารจัดการห้องพักให้แขก ดังนั้น โรงแรมทุกโรงแรมจะต้องมีแผนก หรือบริการส่วนหน้า (Front Office

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Division or Front Office Department) ถ้าโรงแรมนั้นมีห้องอาหาร (Restaurant) หรือเลาจน์ (Lounge) ไว้บริการแขกด้วย โรงแรมก็ต้องจัดให้มีแผนกหรือฝ่ายอาหารและเครื่องดื่ม (Food and Beverage Division or Food and Beverage Department) สำหรับโรงแรมบางแห่งที่มีกิจกรรมทางด้านบันเทิงไว้บริการแขก อาจจะแยกกิจกรรมการบันเทิงออกจากแผนกอาหารและเครื่องดื่มก็ได้ เรียกว่า แผนก หรือ ฝ่าย จัด การ บัน เทิง (Entertainment Management Division)

โรงแรมบางแห่งที่มีแขกทัวร์จำนวนมากโรงแรมจึงจำเป็นต้องบริการแขกทัวร์และติดต่อประสานงานกับบริษัททัวร์โดยจัดตั้งตำแหน่งผู้ประสานงานทัวร์ (Tour Coordinator) ให้ทำงานกับแผนกบริการส่วนหน้าก็ได้ ซึ่งผู้ประสานงานทัวร์นี้จะไม่มีโรงแรมที่มีแขกขาจร (Walkins) มาก เพราะไม่จำเป็น แต่โรงแรมที่มีแขกขาจรดังกล่าวก็อาจจะกำหนดให้มีพนักงานอาคันตุกะสัมพันธ์ (Guest Relation) คอยให้บริการด้านข้อมูลข่าวสารและช่วยเหลือแขก ตลอดจนรับข้อร้องเรียนจากแขกในแต่ละแผนกหรือฝ่ายจะมีงานเฉพาะกิจ (Specialized functions) เพื่อแยกงานในกิจกรรมหลักนั้นเป็นกิจกรรมย่อย เช่น แผนกบริการส่วนหน้าซึ่งเป็นกิจกรรมหลักก็จะแยกเป็นกิจกรรมย่อยให้พนักงานสามารถปฏิบัติหน้าที่ได้โดยชัดเจน ทำให้งานไม่ปะปนกัน ทั้งนี้โดยการแยกเป็นกิจกรรมย่อย เช่น งานสำรองห้องพัก และงานต้อนรับ เป็นต้น กิจกรรมหลักแม่บ้าน ก็อาจจะแยกเป็นกิจกรรมย่อยได้ 2 งาน คืองานดูแลความสะอาดพื้นที่สาธารณะ (Public Area) และงานดูแลความสะอาดห้องพักตามชั้นต่างๆ ของโรงแรม (Floor Area)

โรงแรมขนาดใหญ่บางโรงแรมอาจจะขยายกิจกรรมหลักบางกิจกรรมให้มีขอบเขตกว้างมากขึ้นเพื่อรวบรวมกิจกรรมเหล่านั้นไว้ด้วยกันก่อให้เกิดเอกภาพในการบริหาร เช่น กิจกรรมเกี่ยวกับห้องพักอาจจะรวมกิจกรรมหลัก บริการส่วนหน้า แม่บ้าน และช่างเข้าด้วยกัน แล้วตั้งเป็นแผนกหรือฝ่ายที่รับผิดชอบมากขึ้น คือ แผนกหรือฝ่ายห้องพัก (Room Division) ซึ่งแผนกหรือฝ่าย นี้จะกำกับดูแลทำงานของแผนกบริการส่วนหน้า แม่บ้าน และช่าง ซึ่งทำงานเกี่ยวกับห้องพักทั้ง 3 กิจกรรม แล้วมอบหมายให้ผู้จัดการฝ่ายห้องพัก (Room Division Manager) เป็นผู้ควบคุม ดูแล หรืออาจจะมอบหมายให้ผู้ช่วยผู้จัดการทั่วไป (Executive Assistant Manager) หรือผู้จัดการภายใน (Resident Manager) เป็นผู้ดูแลก็ได้ ทั้งนี้จะเห็นได้ว่า โรงแรมขนาดเล็กหรือขนาดกลาง (มีห้องน้อยกว่า 200 ห้อง) จะไม่มีตำแหน่งผู้จัดการฝ่ายห้องพัก (Rooms Division Manager)

ในด้านการมอบหมายหน้าที่ให้พนักงานโรงแรมปฏิบัติสำหรับโรงแรมขนาดเล็กและขนาดใหญ่ก็จะมี ความแตกต่างกัน ตัวอย่างเช่น พนักงานในส่วนงานต้อนรับของโรงแรมขนาดเล็กจะได้รับมอบหมายให้ทำหลายหน้าที่ เช่น ทำหน้าที่ในการสำรองห้องพัก ต้อนรับแขก รับเงิน และ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รับโทรศัพท์ พร้อมกันแต่สำหรับโรงแรมขนาดใหญ่งานทั้ง 3 ประการดังกล่าวแยกให้พนักงานแต่ละคน ทำหน้าที่ เพราะมีแขกติดต่อมากพนักงานเพียงคนเดียวทำหน้าที่ 3 ประการไม่ได้ หนึ่งคำว่า “ฝ่าย” หรือ “แผนก” ในโรงแรมมักจะใช้ได้ทั้ง 2 คำ บางโรงแรมจะใช้เรียกชื่อกิจกรรมหลัก ด้วยคำว่าฝ่าย เช่น ฝ่ายบริการส่วนหน้า ฝ่ายบริการอาหารและเครื่องดื่ม บางโรงแรมใช้คำว่าแผนกแทน คำว่าฝ่าย คำสองคำนี้ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Division หรือ Department ซึ่งใช้แทนกันได้เช่นเดียวกัน แต่สำหรับประเทศไทย คำว่าฝ่ายมักจะมีความหมายใหญ่กว่าแผนก เช่น แผนกบริการส่วนหน้าและฝ่าย ห้องพัก

1. คณะกรรมการบริหารโรงแรม Board of Director คณะกรรมการบริหารนี้มีหน้าที่ในการ กำหนดนโยบายการบริหารงานของโรงแรมเพื่อให้การดำเนินงานภายในโรงแรมเป็นไปอย่างคล่องตัวมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งสามารถตรวจสอบผลการปฏิบัติงานและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นของแต่ละฝ่ายได้อย่างรวดเร็วทันเวลา ตลอดจนประเมินผลงานของฝ่ายต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผู้จัดการทั่วไป General Manager ผู้จัดการทั่วไปมีหน้าที่และความรับผิดชอบในการ บริหาร และควบคุมการปฏิบัติงานของทุกฝ่ายภายในโรงแรมให้ดำเนินไปตามเป้าหมายและนโยบายที่ คณะกรรมการบริหารของโรงแรมกำหนดไว้ รวมทั้งเป็นผู้ประสานงานระหว่างฝ่ายต่าง ๆ ภายในโรงแรม ให้สามารถดำเนินงานไปอย่างราบรื่น และสอดคล้องกันEXECUTIVE ASISTANT MANAGER ผู้ช่วย ผู้บริหารจัดการ มีหน้าที่

3. รองผู้จัดการทั่วไป Resident Manager เป็นตำแหน่งที่รองจากตำแหน่ง General Manager บางคนก็เรียกเป็นตำแหน่งรองผู้จัดการทั่วไป (Assistant GM) นั่นเอง เรียกย่อๆ ว่า RM เป็น ตำแหน่งที่รับนโยบายโดยตรงจาก GM มาบริหารจัดการและประสานงานกับแผนกต่างๆ ส่วน ใหญ่ RM จะดูแลในส่วนของห้องพัก หรือ Rooms นั่นเอง คล้ายๆ กับตำแหน่ง Room Division Manager

4. ผู้ช่วยผู้จัดการทั่วไป Executive Assistant Manager หน้าที่ของผู้ช่วยผู้จัดการทั่วไป มี ดังนี้

ปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการทั่วไป ตรวจสอบผลการปฏิบัติของฝ่าย ต่าง ๆ ตลอดจนให้คำปรึกษาแนะนำวิธีการปฏิบัติใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ในการทำงาน สร้างสัมพันธ์อัน ดีระหว่างฝ่ายต่าง ๆ ภายในโรงแรม ให้คำปรึกษาและคำแนะนำเพื่อปรับปรุงงานแก่ผู้จัดการทั่วไป

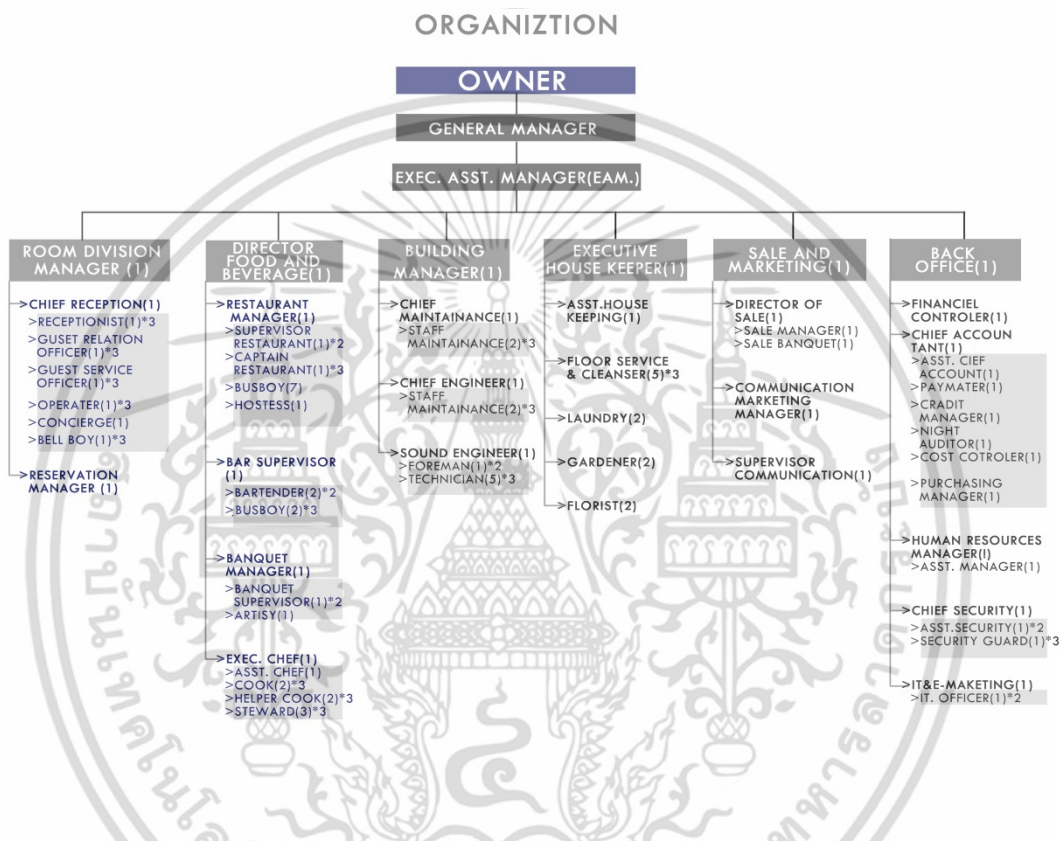
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ผู้จัดการฝ่ายอาหารและเครื่องดื่ม Food & Beverage Manager มีหน้าที่สรรหา คัดเลือก และฝึกอบรมพนักงาน วางแผนและควบคุมการจัดซื้อ ของ ดูแลให้การจัดเตรียมอาหารเป็นไปอย่างราบรื่นโดยมีมาตรฐานสูง ตลอดจนกำหนดและควบคุมงบประมาณ ที่เกี่ยวข้อง
6. ผู้จัดการประจำฝ่ายต่าง ๆ (Resident Manager) หมายถึง บุคคลที่มีความรู้ความสามารถ และประสบการณ์ในฝ่ายนั้น ๆ โดยเฉพาะ จึงได้รับมอบหมายงานของฝ่ายต่าง ๆ
7. หัวหน้าพ่อครัว Executive Chef เป็นตำแหน่งเบอร์หนึ่งที่ดูแลทางด้านอาหารโดยเฉพาะ ไม่ว่าจะเป็นร้านอาหารสำหรับลูกค้า และร้านอาหารสำหรับพนักงาน เป็นบุคคลสำคัญบุคคลหนึ่งที่จะต้องควบคุมดูแลคุณภาพอาหารที่ออกมาให้ได้คุณภาพและมีรสชาติที่อร่อย น่ารับประทาน บางโรงแรมอาจมีครัวเบอเกอร์ ทาง Executive Chef ก็ต้องดูแลด้วยเช่นกัน นอกจากนี้งานสำคัญอีกอย่างหนึ่งของ Executive Chef นั่นก็คือ การควบคุมต้นทุนของอาหารที่ออกไปให้ได้ตามที่กำหนด หรือที่ภาษาโรงแรมมักใช้คำว่า ควบคุม Cost นั่นเอง
8. ผู้จัดการแผนกต้อนรับส่วนหน้า Front Office Manager มีหน้าที่ดูแลควบคุมให้การดำเนินงานของแผนกต้อนรับเป็นไปโดยราบรื่น และมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ในฐานะที่เป็นหัวหน้าแผนก ต้องเกี่ยวข้องกับการคัดเลือกคนเข้าทำงานและให้การฝึกอบรม วางงบประมาณของแผนก และควบคุมค่าใช้จ่ายให้เป็นไปตามนั้น และคาดคะเนระดับอัตราการเข้าพักในอนาคต
9. หัวหน้าแผนกแม่บ้าน Executive Housekeeper ในบางโรงแรมแผนกแม่บ้านทั้งหมดจะขึ้นตรงกับผู้จัดการใหญ่ (General Manager) แต่บางโรงแรมหัวหน้าแม่บ้านก็ขึ้นตรงกับผู้จัดการส่วนหน้า (Front of House Manager) โดยงานหลักๆ ของหัวหน้าแผนกแม่บ้าน ได้แก่ การตรวจสอบงานส่วนต่างๆ ของแผนกว่าได้มาตรฐานที่วางไว้หรือไม่ ควบคุมงบประมาณค่าใช้จ่าย จัดตารางเวลาการทำงาน of พนักงาน และการฝึกอบรม อีกทั้งต้องรับผิดชอบเรื่องกุญแจต่างๆ ที่จะแจกจ่ายไปให้พนักงานในโรงแรม และดูแลควบคุมห้องเก็บอุปกรณ์ทำความสะอาดเอง แต่บางโรงแรมก็จะมอบหมายให้หัวหน้าแม่บ้านอาวุโสคนใดคนหนึ่ง ในการทำงานเป็นหัวหน้าแผนกแม่บ้านต้องทำงานประสานอย่างใกล้ชิดกับแผนกต้อนรับส่วนหน้าที่เกี่ยวกับห้องพักที่พร้อมจะขาย(ให้เช่า) ได้ อีกทั้งต้องประสานงานกับแผนกซ่อมบำรุงเพื่อให้ช่วยซ่อมอุปกรณ์ต่างๆ ที่อาจจะชำรุดเสียหายทั้งภายในห้องพักและบริเวณอื่นในโรงแรม หัวหน้าแผนกแม่บ้านต้องทำงานประสานอย่างใกล้ชิดกับแผนกต้อนรับส่วนหน้าที่เกี่ยวกับห้องพักที่พร้อมจะขาย(ให้เช่า) ได้ อีกทั้งต้องประสานงานกับแผนกซ่อมบำรุงเพื่อให้ช่วยซ่อมอุปกรณ์ต่างๆ ที่อาจจะชำรุดเสียหายทั้งภายในห้องพักและบริเวณอื่นในโรงแรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10. ผู้จัดการขายและการตลาด (Marketing/Sales) มีหน้าที่ในโรงแรมที่เป็นบทบาทในการขายทั้งสิ้น แต่บางคนก็มีหน้าที่ขายโดยตรง เช่น ในกรณีของพนักงาน ด้านบริการอาหารและเครื่องดื่ม แต่บางกลุ่มก็ขายโดยทางอ้อม เช่น แผนกช่วยทำความสะอาด ซึ่งจะช่วยให้โรงแรมขายได้โดยการทำงาน ที่มีคุณภาพ

โดยรวมพนักงานภายในโครงการมีทั้งหมด 96 คน



ภาพที่ 2.1 ตารางลำดับองค์กร

ที่มา : กรรวิรี ล่อใจ (2559)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.6. ความเป็นมาและลักษณะของ EDM (ELECTRONIC DANCE MUSIC)

ความเป็นมาของดนตรี EDM (ELECTRONIC DANCE MUSIC)

เป็นลักษณะเพลงที่แตกแขนงมาจาก ELECTRONIC MUSIC นั่นก็คือ เครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งมีความแตกต่างกันระหว่างเสียงที่ผลิตโดยอุปกรณ์ไฟฟ้ากับผลิตโดยใช้เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ ยกตัวอย่างเช่น The Telhar Monium , Hammond Organ , The Ellectric Guitar.



ภาพที่ 2.1 HAMMOND ORGAN

ที่มา : Allman Gregg (2012)

การผลิตเสียงอิเล็กทรอนิกส์อย่างแท้จริงสามารถผลิตได้จากอุปกรณ์ เช่น Theremin , Computer และเสียงสังเคราะห์

ในตอนต้นของการพัฒนาดนตรีอิเล็กทรอนิกส์มีความเกี่ยวข้องเป็นพิเศษกับเพลงศิลปะตะวันตกตั้งแต่ ต้นยุค 1960 ผสมกับความพร้อมของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แบบสังเคราะห์ที่ได้กลายเป็นเรื่องธรรมดาที่อยู่ในขอบเขตของแนวเพลง ป๊อป และ ร็อค ส่งผลให้เกิดแนวเพลงย่อยๆต่อไป หลังจากคำนิยามของ MIDI ในปี 1982 ได้พัฒนาเสียงดิจิทัลและสร้างเสียงอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถจัดการกับมันได้ง่ายขึ้น ผลที่ตามมาคือ การสังเคราะห์ได้ครอบคลุมไปถึง ดนตรีแนว ป๊อป ในต้นยุค 1980

ปลายยุค 1980 การบันทึกเสียงดนตรีเพลงเต้นรำผลิตโดยใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น และได้เป็นที่นิยมมากขึ้น จึงทำให้เกิดประเภทของอิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่างๆและเกิดพื้นที่แสดงเพลงขึ้น ในสหัสวรรษใหม่ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น สามารถสร้างระบบการทำงานของดนตรีขั้นสูงได้

ตารางประวัติการเกิดของแนวเพลงย่อยของ ELECTRONIC MUSIC

GENRE	DATE OF ORIGIN	LOCAL OF ORIGIN
Ambient	Early 1970s	...
Industrial Music	September 3, 1975	United Kingdom
Hi-NRG	1976-1977s	United States
Space disco	1977s	Europe
Synthpop	1977-1980s	Germany, Japan, England
Breakbeat	1970s	United States
Chiptune	Late 1970s-early1980s	Japan
Electro	Early1980s	United States
Italo disco	Early1980s	Italy, Spain
New Beat	Mid-1980s	Belgium
House music	Mid-1980s	Chicago, United States
Techno	Mid-1980s	Detroit, United States
Acid house	Late1980s	United Kingdom (London-Manchester)
Rave	Early1990s	United Kingdom
Drum and bass, Jungle	Early1990s	United Kingdom (London-Bristol)
Goa-trance, trance music	Late1980s, Early1990s	Germany
Hardcore techno	Early1990s	Netherlands
Dubstep	Late1990s, Early2000s	United Kingdom
Glitch music	1990s	Germany
Hardstyle	Late1990s, Early2000s	Netherland, Italy
Trap music	2000s	Atlanta, Georgia
Synthwave	2000s	USA, France
Big room house	2010s	Miami, Florida
Deep house	2010s	USA, United kingdom

ตารางที่ 2.1 ตารางประวัติการเกิดของแนวเพลงย่อยของ ELECTRONIC MUSIC

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะของEDM(ELECTRONIC DANCE MUSIC)

เป็นความหลากหลายของการผลิตดนตรีประเภทอิเล็กทรอนิกส์ EDMเป็นคำย่อที่เกิดขึ้นเพื่ออธิบายถึงการขยายตลาดของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในเชิงพาณิชย์ว่า พัฒนาขึ้นในปลายยุค 2000 ใช้สำหรับเล่นที่ NIGHTCLUB , RAVE และFESTIVAL ผลิตโดยการเล่นของ DJ(Disc Jockeys) โดยทั่วไปแล้วจะเล่นในรูปแบบของการเล่นสดของDJ และDJสร้างเพลงจากเพลงหนึ่งไปอีกเพลงหนึ่ง โดยไม่มีช่องว่าง รอยต่อ เป็นการเล่นเพลงแบบรวบ มีประเภทแยกย่อยลงไปอีก เช่น TECHNO HOUSE, TRANCE, HARDSTYLE, DUBSTEP, DRUM AND BASS, TRAP, HOUSE เป็นต้น

ความเป็นมาของ EDM ในประเทศไทย

การจัดงาน Heineken Sensation ในวันที่ 31 มกราคม 2557 จัดขึ้นที่ BITEC BANGNA กรุงเทพฯ เป็นงานที่แรกที่จัดแสดงดนตรีประเภทEDM ขึ้นและตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาก็ได้มีการจัดคอนเสิร์ตแนวเพลงนี้ขึ้นมาเรื่อยๆอย่างต่อเนื่อง โดยมีผู้เข้าร่วมงานโดยประมาณ 2500 คน ซึ่งแสดงให้เห็นว่ามีคนไทยอยู่กลุ่มหนึ่งที่ติดตามแนวเพลงEDM และมาร่วมงานในครั้งนี งานจัดในรูปแบบ “Wicked Wonderland” เป็นโลกเวทมนตร์ มหัศจรรย์ขาว ผู้ที่เข้าร่วมงานจะต้องแต่งชุดสีขาวทั้งชุด ถึงจะเข้างานได้

บริษัท พิล คอร์ปอเรชั่น จำกัด ได้สร้าง MAYA FESTIVAL เทศกาลดนตรีEDM สัญชาติไทยขึ้นครั้งแรกในปี2558 ด้วยรูปแบบการจัดแสดง ELECTRI-NAGA ด้วยแนวความคิด จินตนาการแห่งเสียง อารยะแห่งศิลป์ ออกแสดงโดยเริ่มจากกรุงเทพฯ ,เชียงใหม่ ,ออกเตรเลีย , นิวยอร์ก ตามลำดับ โดยได้รับเชิญDJ ระดับโลกและDJ ชาวไทยอย่างเช่น STEVE ANGELLO, MARKUZ SCHULZ, PAULIE, 22BULLETS, ONO เป็นต้น แสดงเป็นระยะเวลา 10 ชั่วโมง และมีเทศกาลดนตรีEDM จากประเทศต่างๆมาเล่นในประเทศไทยด้วยเช่นกัน จัดในพื้นที่ ที่มีคนฟังดนตรี EDMเป็นจำนวนมาก มีบรรยากาศการแสดงที่ดี สามารถรองรับคนได้จำนวนมากและสามารถใช้เสียงดังได้ได้แก่ กรุงเทพฯ, พัทยา จังหวัดชลบุรี, ภูเก็ต, ระยอง

ลำดับการจัด EDM MUSIC FESTIVAL ในเมืองไทย			
เดือน/ปี	ปี2557	ปี2558	ปี2559
มกราคม	Sensation		Arcadia Shipsomnia
กุมภาพันธ์			
มีนาคม		Maya	
เมษายน		S2o	
พฤษภาคม	Fullmoon Together		
มิถุนายน		Ultra	
กรกฎาคม			
สิงหาคม			
กันยายน	Ultra		
ตุลาคม		WARP	
พฤศจิกายน	Arcadia Waterzonic	Waterzonic	
ธันวาคม		808	

ตารางที่ 2.2 ลำดับการจัด EDM MUSIC FESTIVAL ในเมืองไทย

สถานที่จัดกิจกรรมทางดนตรี EDM ในประเทศไทย

มีการจัดในรูปแบบในอาคาร(Indoor) และภายนอกสถานที่(Outdoor)

การจัดแบบภายในอาคารส่วนใหญ่แสดงชั้นที่ NIGHT CLUB รองรับจำนวนคนได้จำกัด ส่วนการจัดแบบภายนอกสถานที่เป็นสถานที่เปิดโล่งรองรับคนได้จำนวนมาก ส่วนมากจัดกิจกรรมในตัวเมืองกรุงเทพมหานครเนื่องจาก จำนวนผู้ฟังร้อยละ 80 อาศัยอยู่ในบริเวณดังกล่าว ข้อมูลของปีพ.ศ.2557-2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถานที่จัดในอาคาร(Indoor)	สถานที่จัดภายนอกอาคาร(Outdoor)
KUDETA	ASIATIQUE
GREASE	RCA
DEMO	BITEC BANGNA
SAFE HOUSE	SCG STADIUM
ONYX	MUENGTONG THANI
ROUTE66	กรมทหารราบที่11
SUPERFLOW	ท่าเรือสะพานตากสิน
GLOW	LUMPINI SQUARE
THE CLUB	PATTAYA
FUCKY VILLA	RAYONG
	PHUKET

ตารางที่ 2.3 สถานที่จัดแสดงกิจกรรม

สถานที่จัดเทศกาลทางดนตรี EDM ในประเทศไทย(พ.ศ.2557-2558)		
เทศกาล	สถานที่	DJ
Sensation	Bitec Bangna	Mr.White
Fullmoon	Asiatique	Martin Garrix
Together	Bitec Bangna	Hardwell Steve Aoki W&W Dryo Vinai
Road To Ultra	Bitec Bangna	Marin Garrix Alesso W&W Fedde Le Grand Sunnery James& Ryan Marciano Kryaman The Robots Sunzone Ottawa

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

		Kolor One
Waterzonic	SCG Stadium	Dimitri Vegas Like Mike Yellow Claw
MAYA	กรมทหารราบที่11	Steve Angello Markuz Schulz Paulie 22Bullets Ono
S2O	Factory RCA	Deadmau 5j Krewella Afrojack Andrew Rayel
WARP	Pattaya	Andrew Rayel Thomas Newson Tugevaag Raaban
808	Bitec Bangna	Armin van Buuren
Arcadia	Lumpini Square	Bang Bang Bang Freestyle Seed Suharit Machina Adsorb SBCR Roni Sike DynamiteMC Far too loud SkiSM
Shipsomnia	Singapore-Phuket	40DJ

ตารางที่ 2.4 กิจกรรม-สถานที่-ศิลปิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2. กรณีศึกษาเปรียบเทียบ

2.2.1. โรงแรมดรีม กรุงเทพฯ (Dream Hotel Bangkok)

ระดับโรงแรม : 4 ดาว

ที่ตั้ง : เลขที่ 10, สุขุมวิท 15, แขวงคลองเตยเหนือ, เขตวัฒนา, สุขุมวิท, กรุงเทพฯ, ประเทศไทย



ภาพที่ 2.3 โรงแรมดรีม กรุงเทพฯ

ที่มา : booking (2009)

ข้อมูลทั่วไป :

โรงแรมดรีมกรุงเทพฯ ตั้งอยู่บนถนนสุขุมวิทซอย 15 และตั้งอยู่ห่างจากสถานีรถไฟใต้ดินสุขุมวิทด้วยการเดินเพียง 5 นาที โรงแรมแห่งนี้มีสระว่ายน้ำน้ำบาดาดฟ้า มีสปาและห้องพักผ่อน โทรทัศน์จอแบนขนาด 42 นิ้ว มีอินเทอร์เน็ตไร้สาย (Wi-Fi) ฟรี และมีพื้นที่จอดรถห้องทันสมัยของ กรุงเทพฯ มีพื้นที่กว้างขวางและตกแต่งทันสมัย แต่ละห้องมีแสงไฟสีฟ้าที่เย็นตาและมีหมอนป้องกันภูมิแพ้ อีกทั้งยังมีสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ รวมทั้งมินิบาร์และเครื่องเล่นดีวีดีผู้เข้าพักสามารถรับบริการ นวดผ่อนคลายที่เซเว่นริชวลแซงซ์วีแอนด์สปา หรือออกกำลังกายที่ห้องออกกำลังกายของโรงแรม โรงแรมมีบริการซักรีดและบริการซักแห้ง และมีบริการแลกเปลี่ยนเงินตราระหว่างประเทศห้องอาหารฟลาวามีวิวของตัวเมืองกรุงเทพฯ และมีอาหารเอเชียและอาหารตะวันตกที่หลากหลาย ส่วนฟลาวาเลานจ์ ที่สะดวกสบายเหมาะสำหรับจิบเครื่องดื่มค็อกเทลพลางรับชมรับฟังการแสดงดนตรีสดโรงแรมดรีม กรุงเทพฯ ตั้งอยู่ห่างจากสนามบิสิเนสเซ็นเตอร์เป็นระยะทาง 20 กิโลเมตร และตั้งอยู่ห่างจากศูนย์การค้า มาบุญครองเป็นระยะทาง 3 กิโลเมตรวัฒนา เป็นจุดหมายยอดนิยมสำหรับผู้เดินทางที่สนใจท่องเที่ยว ช้อปปิ้งเสื้อผ้า และอาหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งอำนวยความสะดวกของ Dream Hotel Bangkok

พื้นที่กลางแจ้ง : สระว่ายน้ำ

กิจกรรม : ศูนย์ออกกำลังกาย

สปาและศูนย์สุขภาพ

บริการนวด

อ่างน้ำอุ่นในร่ม/กลางแจ้ง

ห้องอาบน้ำสไตล์ตุรกี/ห้องอบไอน้ำ

อาหารและเครื่องดื่ม : ห้องอาหาร/ภัตตาคาร

อาหารเข้าในห้องพัก

บาร์

อินเทอร์เน็ต : บริการทั่วโรงแรม

ที่จอดรถ : มีที่จอดรถในตัวโรงแรม

บริการ : บริการรถเช่า

รถรับส่งสนามบิน (มีค่าธรรมเนียม)

รถรับส่งสนามบิน (มีค่าธรรมเนียม)

แผนกต้อนรับส่วนหน้า 24 ชั่วโมง

บริการเช็คอิน-เช็คเอาท์ด่วน

แลกเปลี่ยนเงินตรา

บริการรับฝากสัมภาระ

บริการผู้ช่วยส่วนตัว

บริการรับเลี้ยงเด็กเล็ก

บริการซักรีด

บริการซักแห้ง

บริการรีดผ้า

บริการชั่วคราว

บริการแม่บ้านประจำวัน

บริการห้องประชุม/ห้องจัดเลี้ยง

ศูนย์บริการธุรกิจ

เครื่องโทรสาร/เครื่องสำเนาเอกสาร

ทั่วไป : หนังสือพิมพ์

ลิฟต์

ตู้নিরภัย

ห้องพัก/สิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับผู้พิการ

โบสถ์/ศาลเจ้า

ห้องปลอดบุหรี่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเภทห้องพักและสิ่งอำนวยความสะดวก

TYPE	ขนาด (ตร.ม.)	LIVING	BED	DINING	DRESSING	WORKING SPACE	SHOWER	BATHTUB	TV
CLASSIC ROOM	27		Queen bed	Minibar					o
PREMIER ROOM	30		King bed	Minibar					o
DREAM ROOM	32		King bed or twin bed	Minibar			o		o
PREMIER SUITE	45	o	King bed	Minibar			o		o
DREAM SUITE	50	o	King bed	Minibar		o	o		o
DREAM EXCLUSIVE SUITE	66	o	King bed	Minibar	o		o		o
DREAM NIRVANA SUITE	80	o	King bed	o	o	o	o	o	o

ตารางที่ 2.5 ประเภทห้องพักและสิ่งอำนวยความสะดวกของโรงแรมดิรีม กรุงเทพฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรยากาศภายในโรงแรม



ภาพที่ 2.4 DROPOFF

ที่มา : booking (2009)



ภาพที่ 2.5 ENTRANCE

ที่มา : booking (2009)



ภาพที่ 2.6 FLAVA BAR&LOUNGE

ที่มา : booking (2009)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.7 FLAVA RESTAURANT

ที่มา : booking (2009)



ภาพที่ 2.8 MEETING AREA & BOARD ROOM

ที่มา : booking (2009)



ภาพที่ 2.9 CLASSIC ROOM

ที่มา : booking (2009)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



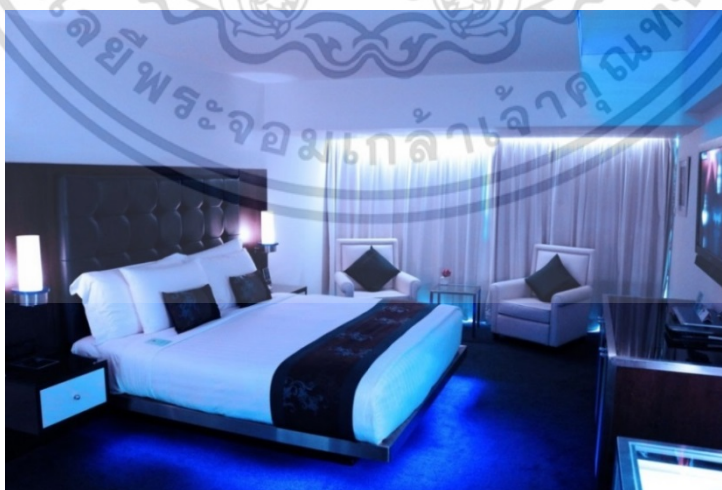
ภาพที่ 2.10 CLASSIC SUITE

ที่มา : booking (2009)



ภาพที่ 2.11 DELUXE SUITE

ที่มา : booking (2009)



ภาพที่ 2.12 DREAM ROOM

ที่มา : booking (2009)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.13 DREAM SUITE

ที่มา : booking (2009)



ภาพที่ 2.14 PREMIER SUITE

ที่มา : booking (2009)



ภาพที่ 2.15 ROOFTOP

ที่มา : booking (2009)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งที่จะนำมาใช้ในโครงการ

- สิ่งอำนวยความสะดวกภายในโรงแรม ห้องพัก
- สิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดการประชุม
- การจัดแสงภายในโรงแรมและห้องพัก

2.2.2. โรงแรมริท กรุงเทพฯ (LIT HOTEL)

ระดับโรงแรม : 4.5ดาว

ที่ตั้ง : 36/1 ซอยเกษมสันต์ 1 ถ. พระราม 1 แขวงวังใหม่ เขตประทุมวัน, กรุงเทพมหานคร 10330 , ประเทศไทย

ข้อมูลทั่วไป :



ภาพที่ 2.16 อาคารโรงแรมริท

ที่มา : lit hotel (2015)

เป็นโรงแรมใจกลางเมืองที่ออกแบบจากการใช้แสงและเงาที่ใช้งานได้ง่าย และห้องพักที่ได้รับการปรับแต่งให้ตอบสนองความต้องการที่เฉพาะเจาะจงของผู้เดินทางยุคนี้และตกแต่งด้วยความรู้สึกของการผจญภัยที่น่าสนใจซึ่งมีความหลากหลายในหนึ่งวันของกรุงเทพมหานครฯ ให้มาอยู่ในที่พักแห่งนี้เหมือนเป็นกระจกให้กับเมืองกรุงเทพฯ มีสิ่งอำนวยความสะดวกชั้นเยี่ยมมาบริการ เป็นโรงแรมที่เหมาะสมสำหรับวันหยุดพักผ่อนหรือทริปการติดต่อธุรกิจ ใช้เวลาในการเดินทางจากบีทีเอสสนามกีฬาเพียง5-10นาที

สิ่งอำนวยความสะดวกของ LIT Bangkok Hote :

สระว่ายน้ำ	บริการซักรีด
รูมเซอร์วิส	ห้องจัดเลี้ยง
ร้านอาหาร	ห้องประชุม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่จอดรถฟรี	สิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดประชุม
สปา	บริการซักรีด
บาร์/เลาจ์	อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง
ฟิสิกส์เซ็นเตอร์	WIFI สาธารณะ

FUNCTIONS :

พื้นที่ที่ให้เกิดแรงบันดาลใจในการทำงาน เป็นห้องประชุม และห้องผู้บริหารที่ได้ออกแบบโดยใช้สีฟ้าเป็นตัวขับเคลื่อนแรงบันดาลใจให้กับการทำงานและความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นขอบเขตของการทำงานและการเล่นได้อย่างลงตัว ช่วยส่งเสริมบรรยากาศทางธุรกิจได้อย่างดี

อุปกรณ์ประกอบการทำธุรกิจ :

- อุปกรณ์ภาพและเสียงวิดีโอ เครื่องเล่นดีวีดี, วีซีดี และเครื่องฉายJCD
- Flip Chart
- White Board
- Broadband Internet
- Facsimile
- Copying
- Courier
- PCs
- Printer

แพคเกจการประชุมครึ่งวัน 1000 บาทต่อคน

- ค่าเช่าห้องฟรี ระหว่าง 8:00a.m.-12:00p.m. หรือ 1:00p.m.–5:00p.m.
- บริการกาแฟและชา ตลอดการประชุม
- พักดื่มกาแฟกับขนมตอนเช้า หรือ พักดื่มกาแฟกับขนมตอนบ่าย
- ชุดอาหารกลางวัน หรือ บุฟเฟ่(ขึ้นอยู่กับจำนวนคน)
- บริการเครื่องเขียน สมุดโน้ต และปากกา
- อุปกรณ์ AV พื้นฐาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- White Board, Flip Chart, Markers
- บริการน้ำดื่ม
- ตกแต่งดอกไม้
- ป้ายบอกทาง
- แท่นวางไมโครโฟน

แพคเกจการประชุมเต็มวัน

- ค่าเช่าห้องฟรี ระหว่าง 8:00a.m.-5:00p.m
- บริการกาแฟและชา ตลอดการประชุม
- พักดื่มกาแฟกับขนมตอนเช้า
- พักดื่มกาแฟกับขนมตอนบ่าย
- ชุดอาหารกลางวัน หรือ บุฟเฟ่(ขึ้นอยู่กับจำนวนคน)
- บริการเครื่องเขียน สมุดโน้ต และปากกา
- อุปกรณ์ AV พื้นฐาน
- White Board, Flip Chart, Markers
- บริการน้ำดื่ม
- ตกแต่งดอกไม้
- ป้ายบอกทาง
- แท่นวางไมโครโฟน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บริการห้องพัก

TYPE ROOM	Amount	Design	Facility
Extra Radiance Rooms	25	-ออกแบบด้วยแสงธรรมชาติ -มีความส่วนตัว -ปรับแสงไฟที่อ่างอาบน้ำได้3 ระดับ	-ห้องน้ำในตัว -โต๊ะทำงาน -ที่นั่งเล่นดูทีวี -minibar -อ่างอาบน้ำ
Difference Degree room	44	-มีการออกแบบแสงให้แตกต่าง จากห้องพักทั่วไป	-ห้องน้ำแยกห้องขนาดใหญ่ -โต๊ะทำงาน -ที่นั่งเล่นดูทีวี -minibar -อ่างอาบน้ำ
Full Spectrum Suite	5	มีการปรับเปลี่ยนสีห้องตาม ความต้องการ	-ห้องน้ำแยกห้องขนาดใหญ่ -โต๊ะทำงานชมวิวเมือง -ที่นั่งเล่นดูทีวี -minibar -อ่างอาบน้ำ
Triple Lux Suite	5	ห้องพักสำหรับสามคนอย่างเป็น ส่วนตัว	-ห้องน้ำแยกห้อง -โต๊ะทำงาน -ที่นั่งเล่นดูทีวีขนาดใหญ่ -minibar -อ่างอาบน้ำ

ตารางที่ 2.6 การบริการห้องพักของโรงแรมริท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรยากาศภายในโรงแรม



ภาพที่ 2.17 ภาพโดยรวมอาคาร

ที่มา : lit hotel (2015)



ภาพที่ 2.18 LOBBY

ที่มา : lit hotel (2015)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.19 HALL LIFT

ที่มา : lit hotel (2015)



ภาพที่ 2.20 BCDE RESTAURANT

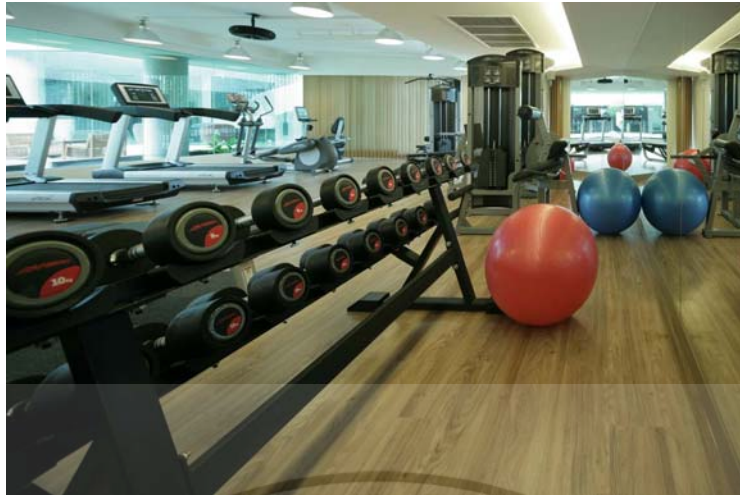
ที่มา : lit hotel (2015)



ภาพที่ 2.21 KIRIYA SPA

ที่มา : lit hotel (2015)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.22 FITNESS CENTER

ที่มา : lit hotel (2015)



ภาพที่ 2.23 FUNCTION ROOM

ที่มา : lit hotel (2015)



ภาพที่ 2.24 POOL

ที่มา : lit hotel (2015)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.18 FIESTA STEPPE (OUTDOOR)

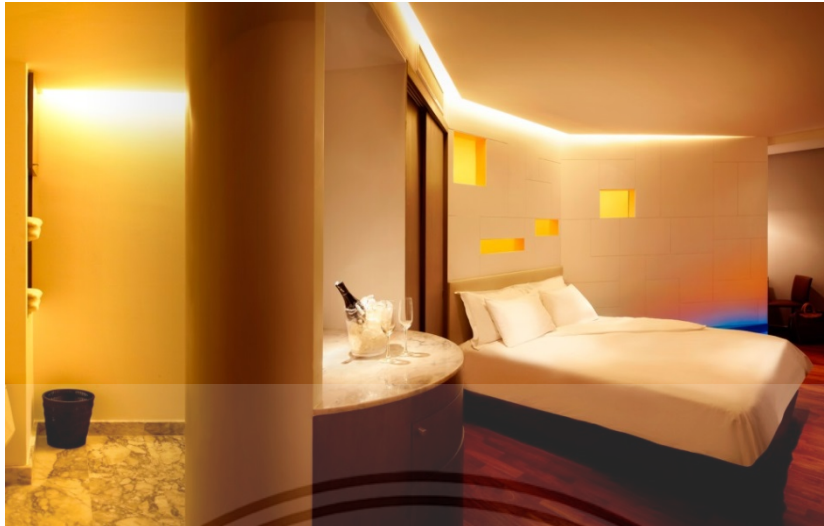
ที่มา : lit hotel (2015)



ภาพที่ 2.18 EXTRA RADIANCE ROOM

ที่มา : lit hotel (2015)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.18 DIFFERENCE DEGREE ROOM

ที่มา : lit hotel (2015)



ภาพที่ 2.18 FULL SPECTUM SUITE

ที่มา : lit hotel (2015)

สิ่งที่จะนำมาใช้ในโครงการ

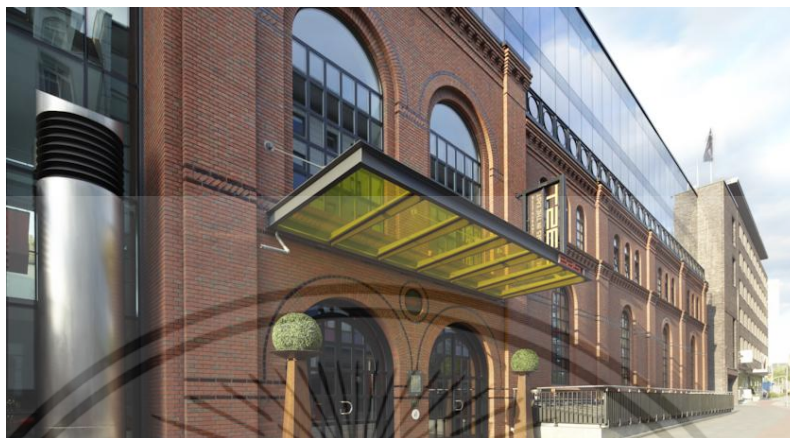
- การออกแบบแสงให้กับตัวอาคาร และการตกแต่งภายในห้องพัก
- การจัดพื้นที่การใช้งานของโรงแรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3. โรงแรมอีส แฮมเบิร์ก

ระดับโรงแรม : 4 ดาว

ที่ตั้ง : Simon-von-Utrecht-Str. 31, แชนด์พอลิ, 20359 ฮัมบูร์ก, เยอรมนี



ภาพที่ 2.19 อาคารโรงแรมอีส แฮมเบิร์ก

ที่มา : east hotel hamburg (2009)

ข้อมูลทั่วไป : ออกแบบในทางฝั่งตะวันตกของเมืองฮัมบูร์ก ใจกลางเขต St. Pauli ที่มีชื่อเสียง นำเสนอสปาขนาดใหญ่บนชั้นดาดฟ้าพร้อมห้องพักผ่อนกว้างขวาง บริการ wifi ฟรี มีการออกแบบที่โดดเด่นเรื่องการใช้สีธรรมชาติ ในอดีตที่แห่งนี้เคยเป็นโรงหล่อเหล็ก ออกแบบห้องพักในรูปแบบที่ทันสมัย เต็มขนาดใหญ่ แลปท็อปและ Free Sky TV ห้องน้ำเก็มีฝักบัวและอ่างอาบน้ำ ผู้เข้าพักสามารถใช้บริการส่วนสเปน ชาวน่าและใช้บริการกีฬา ร้านอาหารที่มองเห็นวิวลานของโรงแรม มีการบริการอาหารนานาชาติและเอเชียรวมทั้งซูชิภายใต้ห้องใต้ดินแก่นี้ที่มีลักษณะเป็นโค้งของโรงหล่อเหล็กเก่า

องค์ประกอบภายในโรงแรม

องค์ประกอบ	พื้นที่ใช้งาน
HOTEL	ROOM SUITE & APARTMENT ARENGEMENT SERVICE
RESTAURANT AND BAR	FOOD AND DRINK BAR AND LOUNGE
CONFERENCE	CONFERENCE ROOM EVENT LOCATION

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

UPPEREAST	CLUBNIGHT EXCLUSIVE USE -YAKSHI'S BAR -BACARDI LOUNGE -BOMBAY LOUNGE -EAST PRIVATE CINEMA -EAST PRIVATE KITCHEN -UPPEREAST -EAST COSMO OUYLETS
SPA AND SPROTS	-EAST MANDARIN BODY&SOUL -SPORTING CLUB

ตารางที่ 2.7 องค์ประกอบภายในโรงแรมอีส

1. ROOM

องค์ประกอบภายในห้องพัก

TYPE	SMALL	MEDIUM	AQUA MEDIUM	LARGE	AQUA LARGE
SIZE	25-30m ²	30-35m ²	30-35m ²	40-50m ²	40-50m ²
BED	KING SIZE BED	KING SIZE BED	KING SIZE BED	KING SIZE BED	KING SIZE BED
COMPLIMENTARY WIFI	○	○	○	○	○
WATER BED					○
AIR CONDITIONING	○	○	○	○	○
SKY ENTERTAINMENT TV	○	○	○	○	○
BOSE SOUNDLINK MINI BLUETOOTH SKEAKER	○	○	○	○	○
MINIBAR	○	○	○	○	○
SAFE	○	○	○	○	○

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

DESK	○	○	○	○	○
OPEN BATHROOM	○	○	○	○	○
OVERSIDE BATHTUB OR RAINFOREST SHOWER	○	○	○	○	○
COMPLIMENTARY ACCESS AT EAST SPORTING CLUB	○	○	○	○	○
COMPLIMENTARY EAST MINERAL WATER	○	○	○	○	○

ตารางที่ 2.8 องค์ประกอบภายในห้องพักโรงแรมอีส

2. RESTAURANT

เช็คอิน : 15:00 เช็คเอาท์ : 12:00

ประเภทอาหาร: ญี่ปุ่น, นานาชาติ, ซูชิ, พิวซัน

เวลาทำการ						
วันอาทิตย์	วันจันทร์	วันอังคาร	วันพุธ	วันพฤหัสบดี	วันศุกร์	วันเสาร์
5:00 - 10:00	5:00 - 10:00	5:00 - 10:00	5:00 - 10:00	6:30 - 11:00	6:30 - 11:00	5:00 - 11:00
7:00 - 2:00	6:30 - 11:00	6:30 - 11:00	6:30 - 11:00	5:00 - 11:00	5:00 - 11:00	7:00 - 2:00

ตารางที่ 2.9 ตารางเวลาของร้านอาหารโรงแรมอีส

3. CONFERENCE

-UNDER GROUND สถานที่จัดกิจกรรม สมมนาการประชุมและจัดกิจกรรมต่างๆประกอบด้วย ห้องประชุม2 ห้องและโรงภาพยนตร์ส่วนตัว

-FIRST FLOOR สถานที่จัดการประชุม มี7 ห้อง เหมาะกับการสมมนาและจัดการประชุม สามารถเชื่อมต่อกันด้วยผนัง via mobile walls ที่สามารถขยายห้องให้รองรับคนได้ถึง250คน

4. UPPEREAST

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

FACILITY

- Capacity: 50 – 500 people
- Size: 350 m²
- Seating: 90 - 130 people
- LED-technology: D-Lite (window elevation)
- 23,80 m x 1,35 m ersaray (ceiling)
- 32,70 m x 2,05 m -Lite (end wall)
- 6,30 m x 0,90 m MiPix (bar+ DJ)
- 26,40 m x 0,28 m
- Lighting: 8 x GLP Impression
- 22 x Sunstrip Active DMX
- 7 x DMX-controlled chandeliers
- Laser technology: 4 RGB 1 Watt Laser
- Controls: Maxxyz Module
- 3 x Maxedia Broadcast Media server
- DJ Set 1 x DJM 900 Nexus
- 3 x CDJ 2000 // linked
- 2 x Technics SL 1210 MK2
- Loudspeakers (1 x MeyerSound 700HP / 4 x MeyerSound UPJ-1P / 1 x MeyerSound UPJ-1P // DJ Monitor / 6 x MeyerSound UPM-1P)
- Controls: BSS Soundweb 9088
- SM58 microphone

5. SPA AND SPORTS

- 1000M²
- มีการฝึกส่วนบุคคล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- บริการชาน้ำ
- บริการสปา
- บริการอบไอน้ำ

สิ่งที่จะนำมาใช้ในโครงการ

- ขนาดห้องพักที่ได้มาตรฐาน และสิ่งอำนวยความสะดวกในห้องพักที่ทันสมัย
- การออกแบบแสงภายในโรงแรม
- การจัดกิจกรรมบันเทิงในโรงแรม และขนาดพื้นที่การใช้งาน

บรรยากาศภายในโรงแรม



ภาพที่ 2.20 ห้องอาหารชั้น1
ที่มา east hotel hamburg (2009)



ภาพที่ 2.21 ห้องพักของโรงแรม
ที่มา east hotel hamburg (2009)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.22 ระเบียงชั้นดาดฟ้า
ที่มา east hotel hamburg (2009)



ภาพที่ 2.23 ส่วนUPPEREAST
ที่มา east hotel hamburg (2009)



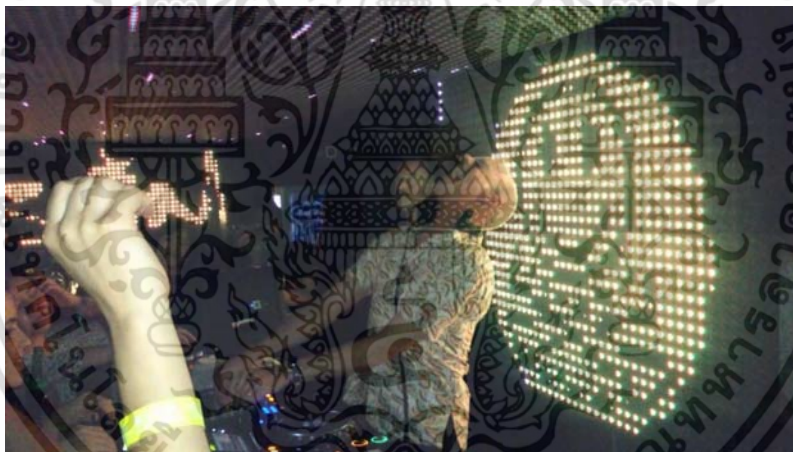
ภาพที่ 2.23 โรงภาพยนตร์ส่วนตัวของการประชุม
ที่มา east hotel hamburg (2009)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.23 BACARDI LOUNGE
ที่มา east hotel hamburg (2009)

2.2.4. ร้านGREASE



ภาพที่ 2.24 grease
ที่มา : grease Bangkok (2010)

ที่ตั้ง : 46/12 Sukhumvit 49 Road, Wattana Bangkok, Thailand 10110

ข้อมูลทั่วไป :

กรีส (Grease) เปิดตัวในปี 2012 โดยตั้งอยู่ที่สุขุมวิท ซอย 49 ตัวร้านมีทั้งหมด 4 ชั้น โดย

- ชั้น 1 จะเป็นร้านอาหารและบาร์ไวน์
- ชั้น 2 เป็นส่วนของคลับ ซึ่งมีการตกแต่งด้วยไฟ LED และเล่นเพลงแนว Bass Music, Hip Hop Electronic

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ชั้น 3 ของร้านเป็นโซนของ เลานจ์และบาร์ที่นำเสนอแนวดนตรีหลากหลาย อาทิเช่น Bass Music, Indie Dance
- ชั้น 4 ซึ่งเป็นชั้นดาดฟ้า ทางร้านได้จัดให้เป็นแนวเอพาร์ตอร์ที่สามารถชิลกับวิวและสนุกสนานกับเครื่องดื่ม อาหาร และชีซา

GREASE ถูกใช้เป็นที่สำหรับบาร์ที่จัดโดยทีมงานอแกไนซ์เซอร์เก่งๆของเมืองไทยหลายต่อหลายครั้ง อาทิเช่น Superrzaap, Bassclef, Zoo Studio, Quay Records และ CMYK โดยดีเจดังจากต่างประเทศที่มาเล่นที่ GREASE ได้แก่ Aaron Ross, DJ Marky, Onra, Lenzmann ฯลฯ

VENUES SPACE : แบ่งเป็น 3 ส่วน

1. EYWA : พื้นที่กลางแจ้งบนดาดฟ้า ออกแบบให้ผ่อนคลาย และพูดคุยกับเพื่อนพร้อมก็นำเสนอสายลมในใจกลางกรุงเทพฯ เสมือนเป็นแหล่งโอเอซิสบนชั้น 4 ที่มีความทันสมัย ให้ความรู้สึกที่สะดวกสบายในการใช้หญ้าเทียม และรูปทรงที่น่าสนใจของต้นไม้โลหะที่ปกคลุมตั้งแต่พื้นจนถึงหลังคา และด้านหน้าของอาคาร ผสมโยแคว้นาแสงที่ส่องประกาย ผู้คนที่มาใช้บริการในส่วนนี้ ต้องการมานั่งสบายๆไปกับ Bean Bags และเบาะนุ่มๆที่วางจนถึงระเบียง ดื่มด่ำไปกับเครื่องดื่มและชีซา – เป็นที่สำหรับผ่อนคลาย สบาย ก่อนออกไปเที่ยวกับเพื่อนต่อตอนเย็น

Open Monday to Saturday, 6pm to 2am

2. CASE 49 : มีดนตรีสด(Guitar), Lounge Bar and แกลเลอรี อาร์ต – แนวเพลง acoustic, soul, funk, rock, reggae และindie เป็นพื้นที่ที่สามารถปรับเปลี่ยนไปตามงานนั้นๆ เน้นบรรยากาศเหมือนบ้านเหมาะสมกับการผ่อนคลาย ดื่ม สูดบุหรี โดยใช้เฟอร์นิเจอร์ที่สบาย – เป็นที่เหมาะแก่การนัดพบของกลุ่มคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ของกรุงเทพฯ และเป็นพื้นที่รองรับคนที่จะพักผ่อนการโซน LSDโดยเปิดเพลงที่มีจังหวะที่เบาๆ ฟังสบาย

Open Monday to Saturday, 6pm to 2am

3. LSD : เป็นบริเวณจุดขายของร้าน บ่งบอกถึงความเป็นART NIGHTCLUB ที่ให้ความรู้สึกหลงใหลไปกับระบบเสียงที่โดดเด่น ฝ้าเพดานLEDเต็มพื้นที่ และLASERSแบบจัดเต็ม พร้อมกับบาร์เท็นเตอร์ลำดับที่สองจากการแข่งขันบาร์เทนเดอร์ที่ดีที่สุด(Jakrkit Schalopathump) เป็นโอกาสที่จะเต็มไปด้วยเพลงแนว ALTERNATIVE จากดีเจในประเทศและต่างประเทศที่มีคุณภาพเล่นผสมผสานกับประเภทแนวเพลงhouse, techno, drum&bass, dubstep, future garage, breakbeat, funk, hip

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

hop or electro – เป็นที่ที่นิยมในการจัดงานอย่างเช่น งานประจำสัปดาห์อย่างFUTURE FUNK และ งานประจำทุกเดือนอย่าง UB RADIO ที่เป็นแนวHouse & Techno parties.

ระบบการป้องกันเสียง

- บริเวณชั้นCase 49 ใช้ระบบการป้องกันเสียงด้วยกระจก 2 ชั้น ช่วยกันเสียงได้ดี
- บริเวณชั้น LSD ใช้ระบบผนังกันเสียงAcoustic หนา 2 ชั้น

สายการบริหารจัดการร้านมีทั้งหมด17คน

- ผู้จัดการร้าน 1คน
- พนักงานด้านการตลาด 1 คน
- พนักงานด้านการเงิน 1 คน
- พนักงานด้านการประชาสัมพันธ์ 1 คน
- พนักงานต้อนรับ 1 คน
- BARTENDER 4 คน
- พนักงานเสิร์ฟ 4 คน
- พนักงานรับเมนู 1 คน
- พนักงานดูแลควบคุมเสียง 2 คน
- พนักงานดูแลความปลอดภัย 1 คน

EVENT : ทางร้านจัดงานขึ้นเพื่อดึงดูดลูกค้า ใน 1 เดือน

- เสาร์ 1.ส.ค. 2015 : Saturday Night กับ Bangkok Invaders
- ศุกร์ 7.ส.ค. 2015 : ปาร์ตี้คืนวันศุกร์ กับ Double Trouble และ TIEMPO ปาร์ตี้คืนวันศุกร์ ที่ร้าน กริส กับปาร์ตี้ประจำเดือนอย่าง DOUBLE TROUBLE โดย DJ Knatz และ DJ Gus (บนชั้น 2) ซึ่งมากับเพลงสไตล์ Old & New School Hip Hop, Trap, Twerk และ Dancehall ร่วมด้วยปาร์ตี้ซีรีส์ใหม่อย่าง TIEMPO โดยดีเจ Cello และ Kimball Collins (บนชั้น 3) ซึ่งมากับเพลง House ดิจ
- เสาร์ 8.ส.ค. 2015 : COME FULL
- ศุกร์ 14.ส.ค. 2015 : ปาร์ตี้คืนวันศุกร์ และปาร์ตี้ layers
- เสาร์ 15.ส.ค. 2015 : Dubway Sessions กับ AVILOX (Shanghai) การกลับมาของปาร์ตี้ Dubway Sessions โดยดีเจที่ได้รับการยอมรับอย่างมากของวงการ Drum&Bass อย่าง Dj Dragon

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และ Dj Wen และเป็นปาร์ตี้ Dubstep และ Drum&Bass ชั้นนำของกรุงเทพ ซึ่งกลับมาครั้งนี้ ยังนำ DJ AIVILOX จากประเทศจีนมาร่วมสร้างสีสันและความสนุก โดยเธอเป็นดีเจอยู่ที่ The Shelter คลับชื่อดังของเชียงใหม่ ในงานยังประกอบด้วย DJ THAR KONE ดีเจและโปรดิวเซอร์ผู้ก่อตั้ง Yaak Records และ DJ DRAGON ผู้ก่อตั้ง DUBWAY อีกด้วย

- เสาร์ 15.ส.ค. 2015 : ทีม WRapkids ที่มาเปิดห้อง LSD ที่ชั้น 2 จัดปาร์ตี้สไตล์ Hip Hop, R&B, Trap และ Twerk ให้ขาปาร์ตี้ได้ร่วมสนุกกับแบบถึงใจ
- ศุกร์ 21.ส.ค. 2015 : WILD OUT with BANGKOK INVADERS ที่งาน Bangkok Invaders นำโดย DJ Tob & DJ Ping ร่วมด้วย MC Big Calo นำท่านมาพบกับความมันส์ที่ห้อง LSD ชั้น 2 ของร้าน Grease กับปาร์ตี้สนุกๆมันส์ๆสไตล์ Hip Hop ทุกวันศุกร์ที่ 1 และ 3 ของเดือน
- เสาร์ 22.ส.ค. 2015 : Grease x Yaak Lab x Jiving tribe presents Ta-Mone Yaak Lab และ Jiving Tribe ร่วมกันจัดปาร์ตี้ Drum & Bass ที่ร้าน กรีส (สุขุมวิท 49) พบกับ DJ Dragon (ผู้ก่อตั้ง Dubway), Thar Khone (ผู้ก่อตั้ง Yaak Lab) และทีม Jiving Tribe อย่าง DJ D-Goose & DJ Goo (เป็นดีเจประจำอยู่ที่งาน Full Moon Party บทเกาะพงษ์)

บรรยากาศภายในร้าน



ภาพที่ 2.25 ด้านหน้าร้านGREASE

ที่มา : grease Bangkok (2010)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.26 บรรยากาศภายใน
ที่มา : grease Bangkok (2010)



ภาพที่ 2.26 LSD
ที่มา : grease Bangkok (2010)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.26 EYWA

ที่มา : grease Bangkok (2010)

สิ่งที่จะนำมาใช้ในโครงการ

- สายบริหารและการจัดการธุรกิจทางด้านดนตรี
- การวางโซนของร้านตามรูปแบบของเพลง
- ระบบการป้องกันเสียง

2.3. ระบบสภาพแวดล้อมภายในอาคาร และวัสดุตกแต่งภายใน

2.3.1. ลักษณะสถาปัตยกรรม

อาคารมีลักษณะเป็นอาคารพาณิชย์โครงสร้างคอนกรีตเสริมเหล็ก มีอยู่ 3 อาคาร

2.3.2. ระบบโครงสร้างอาคาร

2.3.2.1. ระบบเครื่องปรับอากาศ

ปัจจุบันการควบคุมสภาพอากาศในอาคารแบ่งออกได้ตามขนาดของเครื่องปรับอากาศ และระบบการจ่าย ความเย็นและระบายความร้อนอธิบายได้ดังนี้

แบ่งตามขนาดของเครื่องปรับอากาศ

1. unit type, package type คือทั้งระบบจะอยู่ในเครื่องเดียวกัน โดยมีขนาดเล็ก ราคาถูก สะดวกใน การติดตั้ง แต่ไม่เหมาะกับอาคารขนาดใหญ่ เนื่องจากมีเสียงรบกวน มีขีดจำกัดในการทำงาน อายุการใช้งานสั้น และไม่มีการถ่ายอากาศภายในและภายนอกอาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. split type เป็นเครื่องปรับอากาศขนาดกลาง แยกออกเป็น 2 ส่วน ส่วนหนึ่งอยู่ภายในห้องเรียกว่า fan coil unit และส่วนภายนอกเรียก condensing unit เนื่องจากมีข้อจำกัดประสิทธิภาพการทำงาน ระหว่าง ส่วนในและส่วนนอกไม่เกิน 15-25 เมตร หรือระดับไม่เกิน 3 ชั้น ไม่เหมาะกับอาคารใหญ่

3. central unit ระบบปรับอากาศขนาดใหญ่แยกเป็น 3 ส่วน คือ

- centrifugal machine ประกอบด้วยส่วนทำงาน เป็นตัวกลางในการจ่ายความร้อนและระบายความเย็น ในระบบอื่น

- air handling แบ่งเป็น 2 แบบ คือ

1. air handling ใช้เป่าลมผ่าน coil เย็น นำอากาศเข้าสู่ห้องโดยตรง

2. air handling ใช้เป่าลมผ่าน coil เย็นและนำลมเย็นผ่านเข้าช่องท่อแล้วกระจายไปยังส่วนต่างๆ ของอาคาร - cooling tower unit หรือ condensing unit เป็นตัว ถ่ายความร้อนและส่งความเย็นให้ centrifugal machine

แบ่งระบบปรับอากาศตามระบบจ่ายความเย็นและรักษาความร้อน

1. all air system เป็นระบบจ่ายและระบายความร้อนด้วยอากาศ ถ้าเป็นระบบ central unit ความ เย็นจะถูกส่งไปตามท่อและมักใช้กับห้องใหญ่ มีห้องเพียงห้องเดียวต้องการความคุมการจ่ายอากาศเย็นทั่วบริเวณ

1.2. all water system เป็นระบบจ่ายความเย็นและระบายความร้อนโดยใช้น้ำ โดยมากเป็น central unit น้ำเย็นจะถูกส่งไปตามท่อซึ่งเดินเป็นวงผ่านห้องต่างๆ แต่ละห้องจะมี fan coil unit สำหรับพัฒนาความเย็น เข้าไปในห้อง ห้องไหนไม่ใช้งานก็สามารถปิด fan coil ได้เป็นส่วนๆ ทำให้ควบคุมความเย็นได้เป็นชั้นๆ และยัง ควบคุมความเย็นได้เป็นห้องๆ ด้วย all water system แบ่งเป็น 2 ลักษณะ

- นำความเย็นด้วยน้ำและระบายความร้อนด้วยอากาศ

- จ่ายความเย็นด้วยอากาศและระบายความร้อนด้วยน้ำ

1.3. direct refrigerant system นำความเย็นจากน้ำยาโดยตรง ส่วนใหญ่ใช้ในระบบปรับอากาศขนาดเล็ก ระบบปรับอากาศมีความจำเป็นมากต่อการบริการ เพื่อความสะดวกสบายของผู้ใช้อาคาร โดยเฉพาะอาคารขนาดใหญ่ ระบบปรับอากาศมีบทบาทในการควบคุมอุณหภูมิให้คงที่ ในระดับความสบายของผู้ใช้อาคาร ทั้งยังช่วย ป้องกันเสียงจากภายนอกและภายในอาคารได้ด้วย

ขณะเดียวกันระบบหมุนเวียนอากาศภายในโครงการนั้นต้อง สนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอย และความต้องการอื่นๆพร้อมทั้งความเหมาะสมในการออกแบบ

ระบบปรับอากาศและจ่ายความเย็น

1. ส่วนห้องพัก (Guest Room) ใช้ระบบปรับอากาศ central unit แบบ all water system จ่ายความ ร้อนโดยใช้ fan coil เป่าลมเย็นสู่ห้องพักโดยตรง

2. ส่วนที่เป็นสาธารณะ เช่น โถงโรงแรม ห้องประชุม จัดเลี้ยง ภัตตาคาร และพื้นที่ กิจกรรมดนตรี ใช้ระบบปรับอากาศ central unit แบบ all water system คือจ่ายความเย็นโดยใช้ air handing unit เป่าลมเย็นไปตามท่อในส่วนที่ต้องการ ปรับอากาศ การพิจารณาความเย็น

- ต้องกระจายลมเย็นทั่วทั้งห้อง
- ความเร็วของลมต้องสม่ำเสมอ
- ต้องไม่มีลมที่เป่าเป็นจุด

ลักษณะตัวจ่ายลม ที่ใช้ในโครงการแบ่งเป็น2แบบคือ

1. จ่ายลมจากเพดาน (Ceiling Diffuser) ส่วนใหญ่จะมีลักษณะเป็นวงกลม สีเหลี่ยม จตุรัสและ สีเหลี่ยมผืนผ้า

ข้อดี สามารถกระจายความเย็นได้ทั่วถึง

ข้อเสีย เปลืองช่องว่างเหนือเพดาน

2. การจ่ายลมจากผนัง การจ่ายลมในแนวผนัง หัวจ่ายเรียกว่า grill ลักษณะการจ่าย จาก ด้านในอาคาร ออกสู่ด้านนอกเพื่อความร้อนจากภายนอกจะเข้ามาได้น้อยๆ

ข้อดี สามารถทำให้ห้องเพดานสูงได้ เพราะไม่มี duct ceiling

ข้อเสีย การจ่ายความเย็นอาจถูกรบกวนจาก solar heat gain

สรุป ลักษณะการจ่ายลมเย็นภายในห้องพักแขก จะใช้แบบ wall diffuser หรือแบบ ceiling diffuser อย่าง ใดอย่างหนึ่งหรือทั้ง2อย่างรวมกัน แล้วแต่ความเหมาะสมและการออกแบบ

ลักษณะของท่อจ่ายลม โดยทั่วไปเป็นลักษณะของท่อสี่เหลี่ยม แต่ท่อจ่ายลมที่ดีควร เป็นทรงกระบอก แต่ไม่เป็นที่นิยมเพราะมีราคา แพงและเปลืองช่องว่างเหนือเพดาน สัดส่วนของท่อลม ในด้านกว้างต่อด้านยาวเป็น 1:6 ขึ้นไป วัสดุที่ใช้ทำท่อจ่ายลมเย็น ได้แก่ แผ่นเหล็กกล้าพวไนซ์ พีวีซี และไฟเบอร์กลาส ซึ่งสามารถทำหน้าที่เป็นฉนวน กันความร้อน-เย็นกันเสียงและทนต่อแรงลมภายในท่อ ซึ่งมีความเร็วสูงประมาณ15-25 เมตร/วินาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระบบดูดอากาศกลับและระบบหมุนเวียนอากาศ

1. ส่วนห้องพัก ใช้ระบบจ่ายความเย็นโดยใช้ fan coil unit เป่าลมเย็นเข้าสู่ห้องพัก ระบบหมุนเวียน อากาศกระทำโดยการดูดอากาศภายในห้องเข้าสู่ fan coil unit โดยตรง 1.6.2 ส่วนที่เป็นสาธารณะ ที่ใช้ air handing unit เป่าลมเย็นไปตามท่อ จะใช้ระบบหมุนเวียนอากาศบนใช้ ท่อดูดอากาศกลับ ซึ่งเป็นระบบที่มีประสิทธิภาพมากและสามารถติดตั้งไว้ภายในห้องน้ำและดูดกลิ่นของห้องน้ำ ออกไปด้วย

การหมุนเวียนของอากาศกระทำเพื่อให้ระบบการจ่ายลมเย็นสามารถทำงานได้ และนอกจากนี้ยังเป็นระบบ ที่ช่วยให้ภายในห้องเกิดอากาศบริสุทธิ์เข้ามาแทนที่อากาศที่หมุนเวียนในห้อง ซึ่งระบบการหมุนเวียนนี้แบ่งเป็น 4 ประเภท ระบบที่ 1 เป็นระบบหมุนเวียนอากาศที่มีประสิทธิภาพ แต่สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายมากเพราะมีท่อสำหรับดูดอากาศ กลับ ระบบที่ 2 ต้องเตรียมพื้นที่เหนือเพดาน โดยใช้ช่องว่างเหนือเพดานทั้งหมดสำหรับการดูดอากาศกลับ ลักษณะอาคารถูก sealไม่ให้มีรอยรั่ว ระบบที่ 3 ใช้ corridor เป็น air return duct ในตัว โดยทำประตูให้เป็น grill การหมุนอากาศระบบนี้ทำให้เกิดความประหยัด ระบบที่ 4 ใช้ตัวอย่าง pan room เป็น grill ในตัวเป็นระบบที่มีราคาถูกแต่มีเสียงดังและบริเวณที่ทำการเป่า แรงกว่าที่อื่นๆ

2.3.2.2. ระบบรักษาความปลอดภัยและอัคคีภัย

1. การเตรียมความพร้อม

1.1 วางระเบียบข้อบังคับสำหรับเจ้าหน้าที่ในการปฏิบัติงาน

1.2. มีเจ้าหน้าที่ไฟฟ้าโดยตรง ทำหน้าที่รับผิดชอบเกี่ยวกับกระแสไฟฟ้า ตรวจสอบสายไฟ เปลี่ยน สายไฟ และซ่อมแซม

1.3. มีห้องเก็บเชื้อเพลิงและสารเคมีที่ปลอดภัย

1.4. ติดตั้งสัญญาณแจ้งเหตุไฟไหม้ อันได้แก่ เครื่องมือดักควัน และเครื่องมือดักความร้อน เมื่อมี ความร้อนหรือควันไฟเกิดขึ้นในห้องจนถึงระดับอันตราย จะเกิดเสียงกริ่งสัญญาณให้เจ้าหน้าที่ทราบ

1.5. เตรียมตัวสูบและสายสูบ สำหรับฉีดน้ำเมื่อเกิดเพลิงไหม้ จะต้องติดตั้งให้หัวสูบน้ำมีอยู่ในจุด ต่างๆเป็นระยะ และในกรณีที่มีน้ำประปาไม่เพียงพอ จะต้องมีน้ำบาดาลไว้ใช้ มีเครื่องสูบน้ำ และเครื่องทำไฟฟ้า อัตโนมัติ

1.6. เตรียมฝีกเจ้าหน้าที่ให้พร้อมต่อสถานการณ์ และระมัดระวังในเรื่องอัคคีภัย ฝีกเจ้าหน้าที่ให้ รู้จักสารเคมีป้องกันไฟ และแจ้งเหตุเพลิงไหม้ มีการซ้อมดับเพลิงเป็นครั้งคราว

1.7. มีสัญญาณแจ้งเพลิงไหม้ไปยังสถานดับเพลิง

2. ระบบแจ้งเหตุ

2.1 ระบบท่อน้ำแรงดันและสายสูบ ในส่วนของทางเดิน ห้องพักและบริเวณทั่วไป

2.2. ระบบสปริงเกอร์ ใช้ระบบสปริงเกอร์แบบ wet pipe เป็นระบบที่ท่อน้ำมีแรงดันตลอดเวลาเมื่อเกิดเพลิงไหม้ความร้อนจะกระตุ้นกลไกให้หัวสปริงเกอร์เปิด และน้ำที่มีแรงดันสูงจะพ่นกระจายลงมาติดในส่วนหลัก ของโรงแรม

2.3. ระบบก๊าซ ใช้ระบบก๊าซฮาโลน1301ซึ่งมีคุณสมบัติหยุดปฏิกิริยาลูกโซ่ของระบบการเผาไหม้จาก โมเลกุลหนึ่งภายใน 10 วินาทีเป็นก๊าซเหลว ไม่อันตรายต่อคน และมีประสิทธิภาพมากเท่ากับห้องที่ไม่สามารถดับ ไฟโดยใช้น้ำ

2.4. เครื่องมือผจญเพลิง ดับเพลิงที่เคลื่อนที่ได้ติดตั้งอยู่รวมกัน สายสูบและท่อน้ำระบบท่อน้ำแรงดัน รวมเป็นหนึ่งทุกระยะ20เมตร

2.5. ระบบน้ำดับเพลิง ใช้น้ำจากระบบน้ำใช้ โดยมีการสำรองระดับน้ำเอาไว้ใช้เพื่อการดับเพลิง นอกจากนี้ ยังมีปั๊มน้ำฉุกเฉินที่สามารถทำงานได้โดยใช้ไฟฟ้า และน้ำมันดีเซลเพื่อให้สามารถทำงานได้ในกรณีฉุกเฉิน

2.3.3. สภาพแวดล้อมภายในอาคาร

2.3.3.1. ระบบแสงสว่าง

1.การให้แสงในการนำมาใช้

1. แสงสว่างตามธรรมชาติ (NATURAL LIGHT) เป็นแสงสว่างหลักที่เลือกใช้ภายในโครงการ เพราะแสงสว่างธรรมชาติเป็นแสงสว่างที่มีประสิทธิภาพสูงและมีความเหมาะสมสูงสุดและมีความเหมาะสมสูงสุด สำหรับการใช้งานของมนุษย์ และปัจจุบันได้รับการพิสูจน์ทางวิทยาศาสตร์แล้วว่ามนุษย์มีความพึงพอใจในแสง

สว่างธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นในห้องทำงานหรือห้องพักภายในโรงแรมที่ใช้แสงสว่างธรรมชาติ แยกผู้เข้าพักได้รับสุขภาพที่ดี ชีบขบบรรยากาศและวิวทิวทัศน์ได้ดี ยิ่งไปกว่านั้น แสงสว่างธรรมชาติยังมีข้อได้เปรียบคือ เป็นแสงสว่างที่ได้มาเปล่าๆไม่ต้องลงทุน และสามารถใช้งานได้อย่างตลอดเวลาใช้งานของอาคารที่มีการใช้งานในเวลากลางวัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การให้แสงสว่างแบบธรรมชาติมี 4 วิธี คือ

1.1 การให้แสงสว่างจากด้านบน เหมาะสำหรับการแสดงวัตถุ มีข้อเสียคือแสงส่วนใหญ่มักตกที่พื้นห้องมากกว่าผนัง นิยมทำกันโดยให้แสงส่องผ่านช่องเปิดของหลังคาของอาคาร ควรเป็นเพดานสูงและผลเสียอีกประการคือ อาจเกิดการสะท้อนที่กระจก ทำให้เกิดความรู้สึกว่าห้องมีขนาดเล็ก และรู้สึกไม่สบายตา การให้แสงสว่างจากด้านบน ทำได้โดยการสร้างหลังคาด้วยกระจก อาจเป็นกระจกทั้งหมดหรือบางส่วน แต่ในเขตร้อน ไม่เป็นที่นิยม จะใช้กระจกไม่เกิน 6% ของพื้นที่หลังคาทั้งหมด

1.2 การให้แสงสว่างจากด้านข้าง อาคารมีการเปิดช่องหน้าต่างทางด้านข้าง ซึ่งบังคับแสงสว่างได้ ยากเพราะแสงแผ่อกไม่เท่ากัน บางส่วนของห้องได้รับแสงไม่เพียงพอ นอกจากนี้ยังเสียพื้นที่ของผนังด้วย

1.3 การให้แสงสว่างจากหน้าต่างที่ค่อนข้างสูง เป็นการให้แสงสว่างที่เหมาะสมที่สุด แสงที่ตกลง มาทำมุม 45 องศา และกระจายไปได้ทั้งห้อง จะไม่ทำให้เกิดแสงสะท้อนและยับยั้งตาพว้า

1.4 การให้แสงสว่างทางอ้อม เป็นการใช้โดยก่อให้เกิดแสงสะท้อน เช่นการให้แสงส่องตรงมายัง ผนังสีขาว เพื่อให้สะท้อนออกมาหรืออาจใช้กระจกมาสะท้อนแสงสว่างเข้ามาในห้อง การให้ไม่เพียงแต่ใช้กับแสง ธรรมชาติ ยังใช้กับแสงประดิษฐ์ได้อีกด้วย มีการใช้แสงหลายลักษณะ การให้แสงสว่างแบบนี้จะช่วยให้สายตาไม่ พร่ามัวมาก

เมื่อแสงสว่างธรรมชาติเข้ามาในห้องผ่านทางหน้าต่าง ช่องเปิด หรือผนังโปร่งแสง ค่าความส่องสว่างที่บริเวณใกล้ กับช่องเปิดจะมีค่าสูงกว่าบริเวณที่อยู่ลึกเข้าไปในห้อง ผู้ออกแบบควรพยายามออกแบบให้แสงสว่างกระจายเข้าไป ภายในห้องให้ได้มากที่สุด โดยอาจใช้การออกแบบส่วนของอาคารหรือใช้อุปกรณ์ที่ช่วยในการสะท้อนแสงติดตั้งไว้ ที่ช่องแสงเพื่อสะท้อนแสงสว่างเข้าไปในอาคารได้ลึกมากขึ้น

ช่องเปิดเพื่อนำแสงธรรมชาติเข้าสู่อาคาร แบ่งออกเป็น การนำแสงเข้าจากด้านบน ได้แก่ หลังคา ฝ้าเพดาน และการนำแสงสว่างเข้าด้านข้าง ได้แก่ หน้าต่าง ประตู และต้องคิดร่วมกับการระบายอากาศ การลด

ความร้อนจากแสงแดด ลักษณะการใช้งานของพื้นที่ใช้สอย การกันฝน ความสวยงาม และการบำรุงรักษา ประเทศไทยของเราจะมีทิศทางของแสงที่เหมาะสมทางทิศเหนือและทิศตะวันออกเฉียงเหนือ ซึ่งจะเป็นทิศทางที่ไม่รับแดด จากดวงอาทิตย์โดยตรง จึงมีความร้อนน้อยกว่าทิศอื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การใช้แสงสว่างโดยใช้สิ่งประดิษฐ์ (ARTIFICIAL LIGHT)

จากหลอดไฟฟ้า สามารถควบคุม ความเข้มของแสงได้ ควบคุมตำแหน่งของ แหล่งกำเนิดแสงและทิศทางการส่องสว่างได้ค่อนข้างแน่นอน แสง ประดิษฐ์ภายในโครงการ จะใช้ในส่วนที่มีแสงธรรมชาติเข้าถึงไม่เพียงพอ และส่วนแสดงดนตรีต่างๆ (จัดเปลี่ยน ตามงาน)

ประเภทของแสงประดิษฐ์ โดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 2 ชนิด

2.1 แสงไฟ INCANDESCENT ความร้อนและแสงจะมีกำลังความส่องสว่างของแสง ยิ่งกว่าแสง จากดวงอาทิตย์ แสงจากดวงอาทิตย์มีสีน้ำเงินมากกว่า เพื่อแก้ข้อแตกต่างนี้จึงใช้หลอดสี ขาวปนกับหลอดสีน้ำเงิน แต่ปรากฏว่าเวลาเคลื่อนแสงตัดกันแล้วไม่เท่ากัน เมื่อปรากฏให้เห็นบน เพดานความเท่ากันของแสงเสียไป

2.2 แสงไฟ FLUORESCENT เดิมใช้แต่เฉพาะร้านค้าและท้องถนน เพราะเป็นแสง สว่างที่ไม่มีเงา เหมาะกับงานที่เกี่ยวกับภาพเขียน แต่ภาพจะเสียไปตอนที่เงาน้ำมันที่ฉาบอยู่บน ภาพเขียนนั้นหายไปสีของไฟ คล้ายแสงธรรมชาติมาก และอาจดัดแปลงให้เหมาะกับศิลปะวัตถุได้ และเป็นแสงที่ดีที่สุดสำหรับแสงประดิษฐ์

แสงไฟ FLUORESCENT ได้เปรียบกว่า แสงไฟ INCANDESCENT ในเรื่องการกระจายแสงออก ทางกว้าง ในปัจจุบันจึงจำเป็นต้องรวมหลอดสีต่างๆ เพื่อจะลดข้อเสียให้น้อยลง INCANDESCENT ให้แสงที่ นุ่มนวลและชัดกว่า จึงเหมาะสำหรับการให้แสงเน้นจุดที่สำคัญ ความเข้มของแสงได้ปรับปรุงให้เหมาะสมและ แตกต่างไปตามลักษณะความต้องการของแต่ละแห่ง เมื่อต้องการ ความเข้มมาก ก็เน้นที่แห่งนั้นให้เด่นกว่าที่อื่น

ระบบการให้แสงแบ่งเป็นประเภทใหญ่ ๆ 5 ประเภท คือ

1. DIRECT LIGHT ให้ความเข้มดีที่สุด เหมาะกับห้องเพดานสูงถ้าเพดานมีดจะเกิด CONTRAST มาก

2. INDIRECT LIGHT ให้คุณภาพแสงดีที่สุด เพราะไม่เกิดความจ้าของแสงบน WORKING PLANE เป็นแสงสะท้อนแสงทั้งหมด ดังนั้นฝ้าเพดานต้องสะอาดและสะท้อนได้ดี ระบบนี้ แสงที่สุด ถ้าเพดานสว่าง ดวงโคมมีดจะเกิด CONTRAST สูง

3. DIRECT-INDIRECT LIGHTING GENERAL DISFUSE ให้สม่ำเสมอที่สุด

4. SEMI-DIRECT LIGHT บริเวณใกล้กับดวงโคมมี CONTRAST ลดลง แต่ให้เกิด CONTRAST ระหว่างดวงโคมกับเพดาน ต้นทุนก็น้อยกว่าแบบ INDIRECT LIGHT

5. SEMI-DIRECTIONAL LIGHTING ดวงไฟส่องทั้งทางตรงและทางอ้อม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุปกรณ์ในการให้แสงสว่าง

หลอดไฟถือเป็นหัวใจของระบบการให้แสงสว่าง โดยจะเจาะจงชนิดที่มีการเลือกใช้ ในการจัดเน้น ส่องสว่างเฉพาะจุดและสร้างบรรยากาศ ซึ่งมีหลักการให้แสงโดยอาศัยกระจกหรือเลนส์ ภายในในการบังคับทิศทาง ของแสง มักใช้เป็นไฟสำหรับส่องเฉพาะจุดที่นิยมเรียกว่า SPOT LIGHT โดยมีคุณสมบัติหลักดังนี้

1. หลอดไฟธรรมดาแบบประเภทไส้ (INCANDESCENT LAMP) เป็นหลอดแก้วที่มีการเคลือบ สารปรอทด้านในกระเปาะแก้ว เพื่อช่วยในการสะท้อนแสงและบังคับทิศทางของแสงไม่ให้เกิดการกระจายออกด้านข้าง ของหลอด โดยมีการผลิตลักษณะรูปร่างต่างๆ เพื่อคุณสมบัติบางประการ

- หลอดพาราโบลา หรือ PAR (PARABOLIC ALUMINIZED REFLECTOR) คือ หลอดไฟ สะท้อนแสงกระเปาะแก้ว จากรูปร่างหลอดไฟที่เป็นพาราโบลาทำให้เกิดการสะท้อนแสงและลำแสง โดยรวม

- หลอดทรงรี หรือ ER (ELLIPSOIDAL REFLECTOR) จำกรูปร่างของหลอดไฟทำให้เกิดการสะท้อนแสงและเกิดจุดรวมแสง (FOCAL POINT) บริเวณหน้าหลอดไฟ

นอกจากนี้ยังมีการผลิตหลอดสะท้อนแสงที่มีคุณสมบัติพิเศษต่าง ๆ กัน เช่น หลอดสะท้อนแสง แก้วหนา แบบเฉพาะจุดที่ต้องการแสงสว่างมาก แบบส่องกระจายสำหรับบริเวณกว้าง หลอดสะท้อนแสงแก้ว หนาชนิดลำแสงเย็น โดนการให้ความร้อนไหลวนผ่านกลับไปด้านหลังแทน

2. หลอดไฟฮาโลเจน (TUNGSTEN HALOGEN) หลอดไฟนี้กระเปาะทำมาจากควอตซ์ เพราะ ต้องบรรจุก๊าซฮาโลเจนที่มีความดันสูง ประสิทธิภาพการส่องสว่าง 20 รูเมน/วัตต์ มีขนาดแตกต่างกันมาหลายวัตต์ สูงมาก อายุการใช้งานค่อนข้างยาว ขณะใช้งานจะมีอุณหภูมิที่ผิวหลอดสูงมาก ทำให้เปราะบาง โดนกระทบเบาๆ อาจแตกได้

2. การใช้แสงสว่างภายในโรงแรม

1. ต้องเข้าใจพฤติกรรมของผู้ใช้บริการและผู้ให้บริการเป็นหลัก
2. ต้องศึกษากิจการของสถานที่แต่ละแห่ง
3. ทำความเข้าใจคุณลักษณะและคุณสมบัติของดวงไฟแต่ละชนิด
4. การใช้แสงไฟที่ดีต้องไม่ทำลาย จุดประสงค์ ความงาม ความโดดเด่นของส่วนที่ใช้ หรือบริเวณใกล้เคียง แต่ ต้องช่วยให้หุ่นส่วนต่างๆ ตรงจุดหมายที่ต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. การใช้แสงไฟที่ดี ต้องไม่ใช่แต่ติดตั้งเข้าไป ยังต้องมีการออกแบบป้องกันหรือระวาง สิ่งที่ไม่ดีอันเกิดจากดวงไฟ เช่น ตำแหน่ง

3. ปัจจัยในการติดตั้งเบื้องต้น

1. ความกว้างของห้อง ห้องที่กว้างมากด้วยการแสงสว่างมาก เพื่อขจัดความมืดและเงา แสงสว่างจะต้องมี ความเข้มสม่ำเสมอและเท่าๆกัน โดยต้องมีจุดกำเนิดไฟที่มากกว่า 2 ตำแหน่งขึ้นไป ถ้าจะให้เสมอกันควรแบ่งพื้นที่ ทั้งหมด (เพดาน) เป็นตารางสี่เหลี่ยมเรียกว่า จินตภาพตาราง

2. การแบ่งพื้นที่ยอมขึ้นอยู่กับความสูงของเพดาน พื้นที่ของจินตภาพเพดานต้องมีขนาดเท่ากันหรือเกือบ เท่ากับความสูงของเพดาน สำหรับที่ทำงานที่ไม่มีไฟเฉพาะตามโต๊ะทำงาน ความกว้างของจินตภาพตารางต้องแคบ ลงไปตามความสูงของเพดาน

3. ระยะห่างระหว่างดวงไฟ สำหรับการส่องสว่างโดยตรง การพิจารณาขึ้นอยู่กับความสูงของเพดาน ความ กว้างของวงห้องและการส่องสว่างโดยทางตรงหรือทางอ้อมสำหรับทางปฏิบัติ ระยะห่างดวงไฟจะใกล้เคียงกับความ สูงของเพดาน สำหรับรายละเอียดของสิ่งแวดล้อมกับตัวกำเนิดไฟ จะแยกออกเป็นการพิจารณาเป็นหมวดหมู่ดังนี้

3.1 ข้อพิจารณาสิ่งแวดล้อมกับการติดตั้งดวงไฟ

1. หลีกเลี่ยงการมองที่มาจากแสงโดยตรง
2. หลีกเลี่ยงการสะท้อนกลับของวัตถุผิวเงา
3. หลีกเลี่ยงการสะท้อนกลับของกระจกที่ไม่ได้อยู่กับที่ (เช่น หน้าต่างเมื่อปิด)
4. กำหนดให้มีส่วนที่ยังมีแสงสว่างและเงาพอเหมาะ เพื่อการมองเห็นได้ชัดเจน การที่มีเงาสะท้อนของแสงจะทำให้มีปัญหาในการมอง

5. พิจารณาปริมาณของแสงสว่างที่เป็นแสง-สี

3.2 ลักษณะวิธีการติดตั้งแหล่งกำเนิดแสง

1. CEILING MOUNTED FITTING คือ ชนิดติดตั้งเพดาน (ฝ้าเพดาน)
2. CEILING RECESSED UNITS คือ ชนิดฝังในเพดาน (ฝ้าเพดาน)
3. SUSPENDED FITTINGS คือ ชนิดแขวนหรือห่างจากเพดาน
4. WALL BRACKETS คือ ชนิดติดผนังหรือเรียกว่า ไฟกึ่ง
5. PORTABLE FITTINGS คือ ชนิดเคลื่อนย้ายได้

3.3 การติดตั้งไฟจากเพดาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ติดตั้งสปอตไลท์ ให้ส่องตรงจุดที่ต้องการเน้นหรือโซว
2. ให้แสงจากโคมไฟผ่านวัสดุกรองแสงเสียก่อน เพื่อจะได้ไม่เกิดเงาเข้ม เพราะความถี่ของแสงไฟสูง
3. ซ่อนไฟใต้เพดานหลายดวง จะทำให้ไม่เกิดเงาเข้ม และให้ความสว่างทั่วถึง
4. ให้แสงสะท้อนเพดานกระจายลงมา ช่วยลดความจ้าของแสงสว่างและทำให้ความสว่างทั่วถึงด้วย
5. ในกรณีติดตั้งดวงไฟใต้เพดาน ควรจะมีแผงพลาสติก การออกแบบติดตั้ง ควรจะระวังแสงเข้าตา อาทิโดย มีแผ่นไม้กั้น

4. การใช้แสงไฟในส่วนต่างๆของโครงการ

4.1 LOBBY เป็นส่วนบริการที่ต้อนรับผู้ใช้บริการ (ทั้งที่จะมาพักอาศัยและผู้ที่มาใช้บริการด้านอื่นๆ) และเป็นที่รวม ผู้ใช้บริการสำหรับการย้ายออกไปทัศนศึกษาหรือผู้ที่เพิ่งจะมาพักที่โรงแรม ส่วนบริการที่อยู่คือ แผนกสอบถาม แผนกต้อนรับ ที่โทรศัพท์ ห้องน้ำ ที่นั่งพักผ่อน อาจจะมีดนตรีและจำหน่ายเครื่องดื่ม โถงพักผ่อนถือเป็นส่วนที่ แนะนำตัวของโรงแรมว่า โรงแรมนี้มีบริการระดับไหน หรือเป็นโรงแรมระดับไหน และหรูหราทั้งด้านรูปแบบและ

วัสดุ จะมี 2 ส่วน คือ ส่วนพักผ่อนธรรมดา คือมีโซฟาสำหรับนั่งคอยและส่วนพักผ่อนที่มีบริการเสียงเพลงและ เครื่องดื่ม เป็นการหารายได้ให้แก่โรงแรมทางหนึ่ง และเป็นส่วนนัดพบของแขกได้ทีหนึ่ง การใช้แสงไฟควรจะสว่างพอสมควร ไม่จ้าเกินไปเพราะจะทำให้ผู้ที่มานั่งอยู่ได้ไม่นานถ้ามืดเกินไปก็จะมี ใครกล้านั่ง เพราะรู้สึกเหมือนถ้ำที่กำลังซ่อมบำรุง ห้ามเข้า ยังไม่เรียบร้อยหรือบกร่องไป การใช้แสงสำหรับ บริเวณโถงพักผ่อนใช้ได้ทั้งแสงประดิษฐ์ และแสงธรรมชาติเพราะเป็นส่วนที่อยู่ด้านหน้าของโรงแรม และเปิด บริการทั้งกลางวันและกลางคืน สำหรับกลางวันถ้าใช้แสงธรรมชาติช่วยได้ก็จะเป็นการดีและประหยัด ทั้งยัง สวยงามตามธรรมชาติ

การให้แสงไฟประดิษฐ์ในบริเวณ LOBBY ง่ายพอสมควร เพราะใช้ได้กับดวงไฟ เกือบทุกประเภท เนื่องจากเหตุผลของการใช้แยกเป็นส่วนๆดังนี้

1. ส่วนประชาสัมพันธ์ หรือแผนกทะเบียนของโรงแรม ลักษณะเฟอร์นิเจอร์มักเป็น COUNTER ดวงไฟจึงเป็นแบบติดเพดานหรือห้อยจากเพดาน ให้ลำแสงสาด ลงล่าง เพื่อนำความสว่างหน้าเคาน์เตอร์ และแสงจะต้องไม่พุ่งเข้าสายตาคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ส่วนพักคอย ลักษณะการตกแต่งจะมีโซฟาและโต๊ะกลาง การใช้แสงมีทั้งแบบโคมไฟห้อย โคมตั้งโต๊ะไฟผนัง เพดาน และไฟติดผนัง ลักษณะโคมไฟควรกระจายแสงทั้งสองทั้งขึ้นและลง กระจายออกสองด้าน สำหรับไฟตั้งโต๊ะระวาง อย่างให้แสงกระจายออกรอบข้างมาเข้าคาน ที่นั่งโซฟาแสงไฟควรจะส่องขึ้นและลงเท่านั้น

3. บริเวณโทรศัพท์และบริเวณทางเดินเข้าห้องน้ำ ควรใช้แสงไฟแต่น้อย เพียงเพื่อให้เห็นทางเท่านั้นพอ เพราะคนที่โทรศัพท์ชอบความเป็นส่วนตัว และการที่คนจะเข้าออกห้องน้ำก็ไม่ชอบให้มีแสงจ้า ทำให้ความรู้สึกเขินทั้งตอนเดินเข้าออก โดยสรุปแล้ว LOBBY เป็นบริเวณที่ใช้ไฟได้หลายประเภท จากที่กล่าวมาจะเห็นว่ามีส่วนปลีกย่อยหลาย ส่วน การใช้ไฟมีหลายประเภทที่เหมาะสมแต่ที่สำคัญคือ การใช้ไฟหลายดวงแต่ละดวงมีกำลังการส่องแสงสว่าง น้อยเมื่อรวมกันแล้วได้แสงพอสมควรก็จะดูสวยงาม แต่ต้องระมัดระวัง อย่าให้ผู้มาใช้บริการรู้สึกว่าดวงไฟมาก เกินไป จะร้อนและน่ากลัว และที่สำคัญมากคือ อย่าห้อยโคมไฟที่ต่ำนัก ในกรณีที่ต่ำจะทำให้รู้สึกไม่สบาย

4.2. RESTERANT & BAR เป็นส่วนจำหน่ายอาหารและเครื่องดื่มเป็นเวลาเฉพาะ โดยให้บริการตั้งแต่ 10.00 น.จนถึง 22.00 น. โดย เน้นบริการอาหารมีค้ำ ดังนั้นแสงสว่างจึงสำคัญ การให้แสงไฟขึ้นอยู่กับกรออกแบบตกแต่ง ให้บริการ CONCEPT แสงที่ใช้ในภัตตาคารเป็นตัวอย่างเสริมบรรยากาศ ในการเน้นจุดที่สำคัญ นิยมใช้หลอดไส้ เนื่องจากไฟจะ ให้แสงไปทางสีแดง-เหลือง ทำให้รู้สึกอบอุ่น เป็นกันเอง และหรูหรามากยิ่งขึ้น การให้แสงเฉพาะโต๊ะอาหารจะให้ความเป็นส่วนตัวมากยิ่งขึ้น การใช้วงจรไฟแบบพิเศษแบบปรับสว่างสลัวได้จะเป็นการสร้างจุดน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

4.3. NIGHT CLUB เป็นจัดแสดงกิจกรรมทางดนตรี เป็นเวลาเฉพาะตั้งแต่ช่วงเวลา 18:00 น.-02:00 น. เน้นกิจกรรมทางดนตรียามค่ำคืนดังนั้น การให้แสงไฟจึงขึ้นอยู่กับรูปแบบของแนวเพลง ซึ่งโรงแรมแห่งนี้เน้นแนวเพลงEDM(Electronic Dance Music) จึงต้องการรูปแบบของไฟที่มีความล้ำสมัย ด้วย LASER และ LED ที่มีการเน้นเฉพาะจุดที่สำคัญเช่น DANCE FLOOR พื้นที่ของ DJ และพื้นที่นั่งพัก

4.4. PIER พื้นที่บริการส่วนท่าเรือ และบริเวณริมแม่น้ำลักษณะเป็นพื้นที่เปิดโล่ง เป็นเวลาตลอด24ชั่วโมง ซึ่งการใช้บริการทั้งกลางวันและกลางคืน ในช่วงเวลากลางวันจะเน้นพื้นที่ของแขกผู้เข้าพัก จึงเหมาะที่จะใช้แสงธรรมชาติ ส่วนในช่วงเวลากลางวันจะเน้นพื้นที่รับประทานอาหารของแขกผู้เข้าพักมีความเป็นส่วนตัว และเพื่อเป็นการส่งเสริมบรรยากาศริมน้ำให้ดียิ่งขึ้น จึงควรใช้แสงสว่างเฉพาะจุด

2.3.3.2. การใช้สีในการตกแต่งภายใน

สีต่างๆ มีอิทธิพลอย่างแรงกล้าต่อจิตใจมนุษย์ เป็นเหตุให้เกิดอารมณ์เปลี่ยนแปลงได้ ต้องใช้ความรู้ด้านจิตวิทยาของสีว่าสีแบบไหนให้อารมณ์แบบใด อันที่จริงแล้วอิทธิพลของสีที่กระทบจิตใจของเราจะรู้สึกไม่เหมือนกันทุกคน ทั้งนี้เพราะในการตกแต่งภายใน ควรคำนึงถึงลักษณะและความรู้สึกในเรื่องสีด้วย

-สีสามารถสร้างความรู้สึกว่าเข้าใกล้หรือไกล คือ สีอบอุ่น ดูแล้วรู้สึกเข้าใกล้ตัวแต่สีเย็นทำให้ห่างออกไป

-สีบางสีไม่น่าดูถ้าอยู่ในพื้นที่มากๆ แต่เสริมให้น่าดูกับสีอื่นๆเมื่อใช้ในพื้นที่เล็กๆ

-สีเข้มคู่กับสีอ่อนจัด จะดูเด่น มีชีวิตชีวา

-ความเด่นของสี จะเกิดเมื่อสีต่างกันในเรื่องที่หรือปริมาณไม่เท่ากัน การใช้เนื้อสีเท่ากันจะทำให้รู้สึกน่าเบื่อ

1. จิตวิทยาการใช้สี

- สีเทา เครื่องขีมิ สุภาพ ผู้ดี เรียบร้อย
- สีดำ ลึกลับ ทุก น่ากลัว เจ็บปวด
- สีขาว สะอาด บริสุทธิ์ เปิดแผล
- สีแสด ตื่นเต้นเร้าใจ สนุก อันตราย เบิกบาน
- สีเหลือง เบรียว อำนาจ ชักจูง ความมั่งคั่ง
- สีแดง มั่งคั่ง สมบูรณ์ ความสวยความสุข ตี้อร้น ทาหาย
- สีน้ำเงิน สุภาพ ถ่อมตน เยือกเย็น สุขุม คงสภาพ มั่งคั่ง
- สีเขียว สดชื่น กระชุ่มกระชวย สุขุม สันติ

2.3.3.3. ระบบอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์

1. ระบบโทรศัพท์ของโครงการ

ระบบโทรศัพท์ของโครงการเลือกใช้แบบ PABX (private automatic branch exchange) เพราะเป็นระบบ ที่ติดต่อระหว่างภายนอกและภายในหรือภายในกับภายนอก โดยผ่านเครื่องอัตโนมัติหรือพนักงานต่อสาย ซึ่ง สามารถต่อได้มากกว่า 50 คู่ สายทำให้เหมาะกับธุรกิจโรงแรมมากกว่าระบบอื่น ๆ ซึ่งแบ่งออกเป็น ส่วน ๆ คือ

- ส่วนที่พักแขก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ส่วนบริหาร
- ส่วนบริการ อาจเพิ่มสายโทรศัพท์สายตรงเพื่อความสะดวกในเหตุฉุกเฉิน
- ลิฟท์
- ห้องเครื่องลิฟท์
- ห้องวิศวกรรมการเครื่องกล
- ครีว
- ห้องควบคุม ส่วนโทรศัพท์สาธารณะติดตามตำแหน่งต่างๆ
- โถง
- ส่วนพักผ่อนสาธารณะ
- ห้องพนักงาน

2. ระบบโทรศัพท์และอุปกรณ์ติดต่ออื่นๆ

ระบบโทรศัพท์เป็นอุปกรณ์การพิมพ์ซึ่งสามารถติดต่อได้โดยตรงจากผู้ส่งถึงผู้รับ อุปกรณ์การพิมพ์ที่รวมทุก อย่างขนาดประมาณ 1000 มม. X 7.00 มม. โทรศัพท์วงจรปิดติดเพื่อรักษาความปลอดภัยมีขีดจำกัดในเรื่องความ สว่าง การให้แสงสว่างก็จะต้องมีการป้องกันด้วย

3. อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ

3.1. ระบบประชาสัมพันธ์และบริการตาสาย ประกอบด้วยตัวกระจายเสียง เครื่องรับวิทยุ เครื่องเล่นแผ่น เทป ลำโพง ซึ่งจะติดตั้งตามส่วนต่างๆ ระบบ นี้มีวงจรไมโครโฟนติดอยู่เพื่อช่วยในเรื่องของการประชาสัมพันธ์ แบ่งออกเป็น

- การทำงานโดยทั่วไปครอบคลุมส่วนของที่พัก
- การทำงานเฉพาะเขต เช่น ห้องสัมมนา ห้องจัดเลี้ยงอื่นๆ ส่วนผู้พัก ส่วนพนักงาน ทั่วไป ห้องโถง, LOBBY LOUGE, BAR, โถงลิฟท์, ภัตตาคาร ห้องพักผ่อน, ส่วนบริหาร, ส่วนทำงานอื่น ๆ เฉพาะส่วน ห้องจัดเลี้ยง, ส่วนพักผ่อน, สระว่ายน้ำ

3.2. ลำโพงอาจติดตั้งไว้ในตู้ เสา เพดาน ให้กลมกลืนกับการตกแต่ง

3.3. ระบบวิทยุและโทรทัศน์ การรับและแพร่ภาพขึ้นอยู่กับพื้นที่ โดยประกอบด้วยสายอากาศหลัก เครื่องขยายสัญญาณและเครื่อง กระจายสัญญาณ โทรศัพท์วงจรปิดเชื่อมต่อกับเครื่องรับโดยระบบ VHF ต้องเป็นสายอากาศเดี่ยวเพราะตั้งใจกลาง กรุงเทพมหานคร

3.4. ระบบรับส่งเอกสาร เครื่องมือที่ใช้ติดตั้งเอกสาร บัญชีใบส่ง หรืออื่นๆ มีแนวโน้มที่จะใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5. ระบบคอมพิวเตอร์ ส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์มีจอภาพแทนพิมพ์สารมานำข้อมูลที่บ้านที่ใกล้มาใช้ได้ตลอดเวลาการส่งข้อมูล แนนอนและรวดเร็วมากกว่าการส่งข้อมูลแบบระบบอื่นๆ

4. อุปกรณ์พิเศษที่ช่วยในการประหยัดพลังงาน

- อุปกรณ์ควบคุมการทำงานของเครื่องปรับอากาศ เครื่องปรับอากาศทำงานภายใต้การทำงานของ MICROPROCESSOR โดยมี CAROLIC COMPUTER เป็นตัว วัดปริมาณน้ำเย็นและส่งผ่านไปที่ PARMATRIC SEQUENCE CONTROLLER เป็นตัวกำหนด CHILLER ให้ทำงานเหมาะสมกับความต้องการของระบบห้องรับแขกยังมีเครื่องปรับอากาศของลมให้เหมาะกับอุณหภูมิ ภายนอกจะช่วยประหยัดพลังงาน

5. สระว่ายน้ำระบบโอโซน (Hydro Pool)

สระว่ายน้ำในที่ร่ม และน้ำที่มาใช้ในการบำบัด ในส่วนของสปา เป็นสระว่ายน้ำที่น้ำระบบการเติมโอโซนมาใช้เพื่อฆ่าเชื้อโรค แทนคลอรีน โอโซนสามารถฆ่าเชื้อโรคได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถ OXIDIES สิ่งเจือปนที่ ละลายอยู่ในน้ำได้ไม่ก่อสารพิษ แต่โอโซนไม่สามารถเก็บกักไว้ได้นาน จึงต้องใช้เท่าที่จำเป็น การใช้โอโซนเป็นการลดปริมาณคลอรีนเท่านั้น เหลือเพียง 0.5 - 1.0 ppm จาก 2.5 ppm ซึ่ง ปริมาณสารคลอรีนที่ใช้เป็นการใช้เพื่อป้องกันการติดต่อของเชื้อโรคภายในสระ นอกจากนี้โอโซนยังช่วยประหยัด พลังงานลดจำนวนเครื่องหมุนเวียนอากาศด้วย พื้นที่สำหรับห้องเครื่องของสระว่ายน้ำระบบโอโซนคือประมาณ 30% ของพื้นที่สระและ 20% สำหรับสระ ว่ายน้ำคลอรีน

2.2.3.4. ระบบเสียงและการป้องกันเสียงรบกวนSound Insulation (การกันเสียง)

ค่าการกันเสียงของวัสดุ หมายถึง คุณสมบัติในการลดระดับความดังหรือพลังงานเสียงไม่ให้ข้ามไปสู่อีกฝั่งหนึ่ง ซึ่งการกันเสียงจะมีค่าแตกต่างกันในแต่ละความถี่ถึงแม้ว่าจะเป็นวัสดุเดียวกัน และโดยส่วนใหญ่ จะดูค่าการกันเสียงตั้งแต่ 100-3150 เฮิร์ต ในการกันเสียงนั้นสามารถจำแนกตัวกลางในการกันเสียงเป็น 2 แบบด้วยกันคือ Airborne Sound (เสียงทางอากาศ) และ Structure Borne Sound(เสียงทางโครงสร้าง) และเราเรียกค่าการกันเสียงว่า Transmission Loss (TL) เป็นค่าที่บอกระดับการลดลงของเสียงของวัสดุในแต่ละความถี่ มีหน่วยเป็น เดซิเบล(dB) ซึ่งจะมีค่าแตกต่างกันไปในแต่ละความถี่

Sound Transmission Class (STC)

STC ค่าเดี่ยวๆ ใช้แทนระดับการกันเสียงของTLหลายความถี่ เพื่อความง่ายในการเปรียบเทียบค่าการกันเสียงของวัสดุซึ่งค่าSTC สูงแสดงว่าระบบนั้นกันเสียงได้ดี โดยค่าSTCหา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการให้นำหน้าค่าเฉลี่ยของTLที่แตกต่างกัน 16ค่าความถี่ จาก100-4000 เฮิรต์ โดยอ้างอิงกับกราฟมาตรฐานของ ASTM E 413 โดยการปรับกราฟอ้างอิงขึ้นลงโดยให้เข้ากับ 3หลักเกณฑ์ ต่อไปนี้

1. ผลบวกของค่าความแตกต่างของTL กับของกราฟอ้างอิงในแต่ละความถี่ต้องไม่เกิน32 dB
2. ค่าความแตกต่างสูงสุดของTL กับค่าอ้างอิงในแต่ละความถี่ต้องไม่เกิน 8 dB
3. ค่าTL ที่ 500 เฮิรต์ ของเส้นกราฟอ้างอิง จะเป็นตัวแทนของค่าSTC

Decibel (dB)

ระดับความดังของเสียงมีหน่วยเป็น(dB) โดยที่ระดับความดังที่มนุษย์สามารถได้ยินจะอยู่ที่ 0dB ส่วนระดับความดังที่มนุษย์สามารถทนได้จะอยู่ที่120dB

ภายใต้สเกลลอการิทึมของเดซิเบล ระดับความดังของเสียงลดลง 3dB หมายถึงพลังงานเสียงจะลดลงจากเดิมถึง2เท่า

การออกแบบเพื่อให้มีระบบเสียงที่ดี

ต้องคำนึงถึงการสะท้อนของเสียง การดูดกลืนเสียง และการกระจาย ของเสียง ทั้งมีความเกี่ยวข้องกับ

- การเลือกใช้วัสดุ
- การออกแบบรูปร่างของห้อง
- การจัดเครื่องเรือน

วัสดุที่มีคุณสมบัติในการดูดกลืนเสียง (Sound Absorbing Material)

คุณสมบัติในการดูดกลืนเสียงขึ้นอยู่กับลักษณะของผิว ความหนาและความแน่นของวัสดุ วัสดุที่เก็บ เสียงที่ทำขายมี 3 ประเภทคือ

- ประเภทแผ่นสำเร็จรูป ซึ่งรวมทั้ง Acoustical เช่นพวก เซฟวิงบอร์ด เป็นวัสดุที่ทำ เป็นรูพรุน และมีวัสดุเก็บ เสียงอยู่ด้านหลัง
- พวกฉาบหรือพ่น เป็นพลาสติกและมีวัสดุที่เป็นรูพรุน Fiber ต่างๆ ใช้ฉาบหรือพ่นบนผนัง ฝ้าเพดาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ชนิดเป็นพื้นยืดหยุ่นได้ เช่น วัสดุจากจำพวก Mineral Wood , Wood Wool , Glass Fiber , Kapok Bates and Hair Felt วัสดุต่างๆที่ใช้กันอยู่ทั่วไป มีสัมประสิทธิ์ของการดูดกลืนเสียงที่มีความถี่ 512 Hz.

วัสดุ(หนา10-15มม.๗)	ค่าSTCของวัสดุ
ไม้อัด	21-23
ยิปซัมบอร์ด	25-27
ไฟเบอร์ซีเมนต์	29-31
Soundboard	33-36
อิฐมอญ	38
อิฐบล็อก	35
อิฐมวลเบา	35
อิฐมอญ 2 ชั้น	50

ตารางที่ 2.10 ค่าSTC ของวัสดุต่างๆ

การออกแบบรูปร่างของห้อง

สิ่งที่ระวังเกี่ยวกับรูปร่างของห้องในเรื่องการป้องกันเสียงต่างๆ มีดังนี้

- เสียงอุโฆษเกิดขึ้นได้จากเสียงสะท้อน ถ้าเสียงที่ตรงมาถึงหูผู้ฟังต่างกับเสียงสะท้อนซึ่งเสียงสะท้อนจาก กำแพงหรือฝ้าผนัง เป็นระยะทางมากกว่า 65 ฟุต คิดเป็นเวลาจะได้เวลาที่แตกต่างกัน 0.06 วินาที ผู้ฟังจะได้ยินเสียงเดินนั้นได้ 2 ครั้ง แต่ถ้าระยะทางระหว่างเสียงที่มาถึงผู้ฟังโดยตรงกับเสียงสะท้อนน้อยกว่า 65 ฟุต แต่ มากกว่า 50 ฟุต ผลเสียจะมีมากกว่า คือ เสียงสะท้อนจะมากวนเสียงที่มาโดยตรง ทำให้ได้ยินไม่ถนัด

- เสียงสะท้อนที่มารวมกัน เกิดจากพื้นเว้าเป็นเสียงที่ตั้งเกือบเท่าเสียงเดิม จุดที่มารวมกันจะได้เสียงมาก ใน เวลาเดียวกัน จุดอื่นๆ ที่อยู่รอบๆ เกือบจะไม่มีเสียงเลย จึงเกิดเสียงดังพร้อมกันไปด้วย เมื่อคนๆ หนึ่งที่นั่งอยู่ได้ยินเสียงดัง คนที่นั่งใกล้ๆ บางที่จะไม่ได้ยินเสียงเลย พื้นเว้าจึงเป็นพื้นที่ที่จะต้องระมัดระวังมาก ถ้าไม่มีได้ในห้อง ยิงดี

- เสียงดับ อาจเกิดได้เมื่อเสียงมาแทรกสอดกัน เป็นจำพวก Destructive Interfere คือเสียงที่มาพบกัน นั้น เสียงหนึ่งเป็นเสียงตอน Reification อีกเสียงหนึ่งเป็น Condensation ซึ่งหักลบกลบกันพอดี ถ้าคลื่นของทั้ง 2 เสียงนั้นมีความถี่และแอมพลิจูดเท่ากัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เสียงวิ่งไปวิ่งมาในห้อง (Room Flutter) มักเกิดจากห้องที่มีผนัง 2 ด้านขนานกัน ทำให้เกิดเป็นเสียงอุโมงค์ได้ วิธีแก้อาจทำให้กำแพงไม่ขนานกันได้ โดยการแขวนรูปมีหิ้งวางหนังสือ หรือหิ้งของอื่นๆ การทำประตูหน้าต่างก็ ช่วยแก้ไขไปในตัว วัสดุที่ขรุขระ ตู้ โต๊ะที่มีผิวหนาเป็นนรีๆ จะช่วยให้ Room Flutter หายไป

ห้องที่มีเสียงดีควรมีคุณสมบัติดังนี้

- ให้เสียงกระจายโดยทั่วไปและสม่ำเสมอ
- ให้ระดับเสียงดังเพิ่มขึ้นสำหรับผู้ที่อยู่ไกลจากต้นเสียง
- ให้ระดับเสียงที่ถึงผู้ฟังโดยตรง กับระดับเสียงที่สะท้อนจากผนังต่างๆ ถึงผู้ฟังเป็นอัตราที่เหมาะสม ใช้วัสดุ ที่สะท้อนได้ มาให้เสียงสะท้อนเข้าถึงผู้ฟังที่อยู่ข้างหลัง ส่วนผู้ฟังที่นั่งข้างหน้าไม่จำเป็นต้องใช้ การใช้วัสดุที่ ขรุขระก็ช่วยในการที่จะทำให้เสียงกระจายโดยทั่วห้อง

- การคำนวณ Reverberation Time พลังเสียงที่ทำให้คลื่นเสียงภายในห้องสะท้อนลดลง $1/1000000$ ของ Original energy ของห้อง ควรจะต้องนึกถึงความถี่ของเสียงด้วย เพราะวัสดุบางอย่างมีประสิทธิภาพของการ ดูดกลืนแตกต่างกันออกไปมาก สำหรับเสียงสูงและเสียงต่ำ Reverberation Time จึงแตกต่างกันไป

- หาทางเพิ่มระดับเสียงให้ทั่วถึงกัน ห้องเล็กไม่จำเป็นต้องใช้เครื่องขยายเสียง Floor Plan พยายามหลีกเลี่ยงห้องสี่เหลี่ยมและกำแพงแก้ว ที่นั่งของผู้ฟังควรจะต้องได้ยินเสียงและเห็นทั่วถึง เพราะเสียงออกไปทางข้างหน้านั้น คนพูดได้ยินชัดกว่าข้างๆ ห้องสี่เหลี่ยม อัตราส่วนระหว่างความยาวกับ ความกว้าง ควรจะอยู่ระหว่าง 2:3:5 ถึง 1:2:1 จัดที่นั่งให้เรียงแถวไปทางด้านยาวและเพื่อให้เสียงตรงไปมากที่สุด สัดส่วนที่ดีที่ระหว่าง สูง : กว้าง : ยาว = 2:3:5 Interfere คือ เสียงที่มาพบกันนั้น เสียงหนึ่งเป็นเสียงตอน Reification อีกเสียงหนึ่งเป็นเสียงตอน Condensation ซึ่งหักลบกลบกันพอดี ถ้าคลื่นของทั้งสองมีความถี่และ แอมพลิจูดเท่ากัน พื้นที่วงกลมหรือรูปวงรี มี Sound Foci จึงควรดัดแปลงใช้วัสดุรูปโค้งนูนๆ เพื่อให้เสียงแพร่หรือกระจายไปทั่วถึง เสียงจะดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด เพื่อจะให้ผู้คนมากๆ ห้องสี่เหลี่ยมอาจจะออกแบบให้ตอนเวที แคบและขยายกว้างออกไป แต่ต้องระวังอย่าให้มีเสียงอุโมงค์ ระดับเก้าอี้ ตามปกติคนที่นั่งคนที่นั่งฟังสัมประสิทธิ์ของการดูดเสียงอยู่แล้ว ฉะนั้น ระดับของพื้นหรือ เก้าอี้ควรให้สูงขึ้นตามระดับจากเวที เพื่อคนนั่งข้างหลังจะได้รับเสียงโดยตรงและมองเห็นได้ชัด เก้าอี้แถวหน้า 2 – 3 แถว อาจอยู่ในระดับเดียวกันก็ได้ แต่ระยะที่อาจจะวางเก้าอี้ได้ในแนวระดับไม่เกิน 35 ฟุต ห้องประชุมมุม ที่สูงกว่าแนวระดับไม่ควรน้อยกว่า 8 องศา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถ้าเป็นห้องปาฐกถาซึ่งมีการสาธิต หรือการทดลองแสดงด้วยมุมที่สูง กว่าแนวระดับควรจะมีประมาณ 15 องศา เพดาน เพดานไม่ควรสูงเกินไป คนที่อยู่แถวหลังๆ ควรจะได้รับเสียงที่สะท้อนเป็นพิเศษ กำแพงข้างๆ ย่อมเป็นไปตาม Floor Plan แต่อาจจะตัดแปลงได้ อย่างให้มี Sound Flutter และให้เสียง กระจายให้ทั่วถึง คือ กรูโดยพื้นหยาบ หรือเป็นร่อง หรือใช้มันเป็นรีนๆ ตามความเหมาะสม สำหรับห้องที่มี Balcony ความลึกของ Balcony ต้องใหญ่กว่า 3 เท่าของความสูงของ Balcony ตรง แฉกหน้าสุด (ความยาวของ Balcony ต้องไม่มากกว่า 3 เท่า) กำแพงหลัง (Rear Wall) ไม่ควรเป็นพื้น ฝ้า สถาปนิกจึงมักจะทำกำแพงหลังให้เป็นรูปโค้งเว้าด้วย ถ้า ต้องการให้เป็นพื้นโค้งเว้าจริงๆ ก็ควร จะใช้วัสดุที่ดูดกลืนเสียง หรือกำแพงเป็นร่องๆ

ผลของลมต่อการเดินของเสียง

เสียงที่ด้านลมจะมีทิศทางของเสียงขึ้นข้างบน ส่วนเสียงที่ตามลมจะมีทิศทาง ลงข้างล่างและ กระจายออกไป โดยกระทบพื้นแล้วสะท้อนต่อไปอีก ที่เป็นดังนี้ก็เพราะที่ใกล้ๆ พื้น ลม จะมีความเร็วต่ำเสมอไป แต่ ความเร็วจะเพิ่มขึ้นไประยะสูง เสียงที่กระจายไปตอนบนถ้าตามลมก็จะ กระจายไปโดยรวดเร็ว ถ้าทวนลมก็กลับ ทางโดยเร็วเหมือนกัน

เสียงรบกวน (Noise)

คือ เสียงที่ดังเกิน 100 เดซิเบลขึ้นไป เป็นเสียงที่เราต้องการ เสียงรบกวนนี้ ทำให้ประสิทธิภาพ ในการทำงานลดลง ทำให้ประสาทหูเสื่อมลง อาจทำให้เป็นผลเสียทางด้านอารมณ์ ทำให้เป็นโรคเส้นประสาทได้

ต้นเสียง (Sources of Noise)

แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. เสียงภายนอก(Outside Noise)

ได้แก่ เสียงจากรถยนต์ เครื่องบิน เครื่องยนต์จากโรงงานอุตสาหกรรม เป็นต้น เราได้ยินเสียงได้เพราะมีอากาศเป็นสื่อ(Media)เสียงที่แผ่ไปรอบดั่งเท่ากัน แต่จะได้ยินเสียงที่ Direction ดังมากเป็น พิเศษ กว่าทิศทางอื่นๆ วิธีแก้ปัญหา

- ไม่ควรอยู่ใกล้ถนนสายใหญ่ ทางรถไฟ สนามบิน โรงงาน - การวางผังอาคาร ควรให้ที่ตั้งอาคารอยู่ลึกเข้าไป โดยการให้อยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดเสียงให้มากที่สุด เท่าที่จะมากได้ ตรวจดูว่าทั้งกลางวัน

- กลางคืนจะมีเสียงรบกวนแค่นั้น แยกเขตอาคาร โซนสำนักงานที่อยู่ใต้อาคารจอแจควรใช้กระจกปิด กระจก 2 ชั้น แล้วใช้เครื่องปรับอากาศ
- ใช้โครงสร้างที่มั่นคงแข็งแรงแต่ยืดหยุ่นได้ ผนังหนา เช่น ผนังก่ออิฐคอนกรีต
- ทำสนามหญ้า ปลูกต้นไม้เป็นกลุ่มเป็นแถว Green Belt เพื่อช่วยดูดกลืนเสียง
- ทำ Screen กัน เป็นต้นว่าอาคารที่ไม่ต้องการความเงียบ เช่น โรงรถให้ไว้ข้างหน้า หรือทำเป็น Bunker ดินให้ถนนอยู่ต่ำกว่า

2.เสียงภายใน (Inside Noise)

คือ เสียงรบกวนที่เกิดขึ้นภายในอาคาร ซึ่งอาจมาจากห้องเหล่านี้ คือ ห้องลิฟท์ ห้องครัว ห้องดนตรี ห้องทำงานที่ใช้เครื่องจักรและเครื่องมือต่างๆ เช่น จักรเย็บผ้า พัดลมดูดอากาศ เครื่องปรับอากาศ ฯลฯ วิธีแก้ปัญหา

- ที่ตั้งของห้อง แยกห้องที่ต้องการความเงียบให้ห่างจากห้องที่มีเสียงรบกวน เช่น ห้องนอนห่างจากห้อง ลิฟท์ ห้องน้ำ หรือแยกออกไป (สำหรับหอพัก) สำหรับห้องที่เกิดเสียงแลความสั่นสะเทือน อาจให้อยู่ Basement บนหลังคา หรือแยกออกไป ใช้แทนยาง ไม้คอร์ก รองรับเครื่องเพื่อลดความสั่นสะเทือน
- วัสดุที่ดูดกลืนเสียง ทำหน้าต่างกระจก 2 ชั้น ห้องกันเสียงที่แทรกผ่านตรงรอยต่อของประตูและรอย กุญแจ โดยใช้วัสดุพวก สึกหลาด ยางปิดส่วนที่เป็นช่องโหว่
- โครงสร้างของพื้น เช่น การปูพื้นไม้บนพื้นคอนกรีต การทำ Finished บนพื้นคอนกรีต เช่น Cork Board กระเบื้องยาง พรม
- การทำฝ้าเพดาน ฝ้าเพดานชนิดแขวน Suspended Ceiling ให้มีจุดแขวนน้อยที่สุดและยืดหยุ่น (Flexible) ได้ เช่น เหล็กเส้น ลวด เพื่อไม่ให้เป็นสื่อถ่ายทอดความสั่นสะเทือนมาสู่เพดาน
- ทำ Sound Lock โดยเป็นห้องที่อยู่ระหว่างประตู 2 บาน เพื่อลดเสียงในเวลาเปิดประตู
- ป้องกันเสียงทางหลังคา โดยทำหลังให้สูง มี Air Space ตรงกลางระหว่างหลังคา กับเพดาน หรือทำ หลังคา 2 ชั้น หลังคาคอนกรีตสามารถป้องกันเสียงได้ถึง 40-50 เดซิเบล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังคามุงกระเบื้องและฝ้าเพดานป้องกัน เสียงได้ 25-40 เดซิเบล กระเบื้องแผ่นเล็กกันเสียงได้ดีกว่า กระเบื้องแผ่นโต

2.2.3.5. วัสดุตกแต่งภายใน

วัสดุที่ใช้ภายในโครงการ

1. ไม้ นำมาใช้เป็นวัสดุกรุผนัง พื้น ตลอดจนเครื่องเรือนและอุปกรณ์โดยทั่วไป โดยใช้ผลิตภัณฑ์ เช่น ไม้จริง ไม้อัด แผ่นปกกันความร้อน ปกกันเสียงสะท้อน เป็นต้น สามารถก่อสร้างได้เร็ว ราคาถูกสามารถรีไซเคิลและนำมาประกอบใหม่ได้ง่าย ซึ่งหาวัสดุที่มีลักษณะเหมือนไม้ได้ยากมาก ทั้งยังทำความสะอาดง่าย ราคาถูก ให้ความงดงาม และความรู้สึกที่อ่อนนุ่มตามธรรมชาติอีกด้วย ไม้ยังแบ่งออกเป็นประเภท ดังนี้

- ไม้ธรรมชาติ ไม้ธรรมชาติสามารถแปรรูปให้เข้ากับงานได้ง่าย ความเป็นธรรมชาติ ให้ความงดงาม และมีลายในตัวของมันเอง สามารถนำมากรุผนังภายในอาคาร หรือมาใช้ในการทำโครงผนัง และเครื่อง เรือนต่าง ๆ ได้

- ไม้อัด ไม้อัดที่จำหน่ายในท้องตลาดแบ่งออกเป็นหลายชนิดด้วยกัน เช่น ไม้อัดยาง ไม้ อัดสัก ตลอดจนขนาดความหนาที่แตกต่างกันออกไป เช่น 4 มม. 6 มม. 10 มม. เป็นต้น ไม้อัด มีคุณลักษณะพิเศษ คือ โครงสร้างแข็งแรง สามารถนำมาย้อมสี เคลือบเซแลค แลคเกอร์ หรือพ่นสี ให้มีสภาพคงทนถาวรได้ ไม้อัดจึง นับว่าเป็นประโยชน์มากไม่ว่าจะกรุผนัง หรือทำเครื่องเรือนก็ตาม

- PARTICAL BOARD ได้แก่ วัสดุซึ่งอัดประสานกันจากเซลไม้ หรือเยื่อไม้ ลักษณะเป็น แผ่นมีขนาดต่าง ๆ น้ำหนักเบา ราคาถูก สามารถนำมาใช้กับผนังภายในอาคารได้ผลดี เมื่อเคลือบสีแล้วมีความ คงทน และทำความสะอาดได้ง่ายเช่นกัน

2. เหล็กรูปพรรณชนิดต่างๆ

2.1. เหล็กเอชบีม (H-Beam) เป็นเหล็กโครงสร้างรูปพรรณขึ้นรูปร้อน เกรด SS400 ความยาวมาตรฐาน 6 M. เหมาะสำหรับงานโครงสร้างเสา คาน และโครงตึกขนาดใหญ่

2.2. เหล็กไอบีม (I-Beam) เป็นเหล็กโครงสร้างรูปพรรณขึ้นรูปร้อน เกรด SS400 ความ ยาวมาตรฐาน 6 M.เหมาะสำหรับงานทำเสา คาน และรางเครน ที่ต้องการรับน้ำหนักมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3. เหล็กตัวซี (Light Lip Channel) เป็นเหล็กรูปพรรณขึ้นรูปเย็น ความยาวมาตรฐาน 6 M. มีหน้าตัดเป็นรูปตัวซี เหมาะสำหรับงานโครงสร้างทั่วไป งานบันได การทำโครงหลังคา แปลงต่างๆ

2.4. เหล็กฉาก (Equal Angle) เป็นเหล็กโครงสร้างรูปพรรณขึ้นรูปร้อน ความยาว มาตรฐาน 6 M. เหมาะสำหรับงาน โครงสร้างบ้าน, หลังคาโรงงาน งานโครงสร้างขนาดเล็ก โดยทั่วไป เสาส่งไฟฟ้า และ วิทยุ

2.5. เหล็กแผ่นลาย (Checkerd Plate) มีลักษณะเป็นแผ่นสี่เหลี่ยมผืนผ้า ผิวเป็น ลวดลายนูน เพื่อป้องกันการลื่นและน้ำขังเหมาะสำหรับการใช้ปูพื้นทางเดินและบันได พื้นรถบรรทุก ฯลฯ มีหลาย ขนาดและความหนา

2.6. เหล็กแผ่นดำ (Plate) มีลักษณะเป็นแผ่นสี่เหลี่ยมผืนผ้า ผิวเรียบ นิยมใช้สำหรับงาน โครงสร้างทั่วไป การปูพื้น การเชื่อมต่อโครงสร้างยานยนต์ งานต่อเรือ สะพานเหล็ก ฯลฯ มีหลายขนาดและความหนา

3. แผ่นซับเสียงสะท้อน

เก็บเสียงได้ดี มีเนื้อนุ่ม ป้องกันความร้อน น้ำหนักเบา บุผนังทำสีได้ มีความคงทน ไม่บดงอ ตอกตะปูไม่แตก เลื่อยได้ตาม สำหรับงานผนัง มีหลายชนิดขึ้นอยู่กับการใช้งาน เช่น

3.1. Acoustic Foam แผ่นฟองน้ำแบบรังไข่ / ฟองน้ำทรงพีระมิด เป็นแผ่นฟองน้ำแบบ รังไข่ และ แบบทรงพีระมิด ช่วยในการซับเสียงลดเสียงสะท้อนได้ดี เหมาะสำหรับใช้ติดซับเสียงภายในห้องซ้อม ดนตรี หรือห้องดูหนัง ฟังเพลง เพราะเนื่องจากช่วยลดเสียงสะท้อนได้ดีแล้ว ยังไม่ทำให้เสียงดนตรีที่ได้ยิน แห้ง และจมหายไป ยังคงมีความแน่นและนุ่มของเสียงอยู่ และ นอกจากนี้ยังเหมาะสำหรับซับเสียงภายในโรงหนัง หรือ Work shop ต่างๆ อีกด้วย ติดตั้งง่ายโดยใช้กาวยางทำด้านหลังที่เป็นผิวเรียบ ขนาดแผ่น กว้าง 1.25 x 2.00 ม. หนาจากยอดแหลมโดยประมาณ 1.5 นิ้ว ขนาดพื้นที่ 2.5 ตร.ม./แผ่น

3.2. PE - Foam ทรงพีระมิด แผ่นซับเสียง PE-Foam แบบพีระมิดช่วยในการซับเสียง ลดเสียงสะท้อน และช่วยป้องกันเสียงออกได้ เหมาะสำหรับใช้ติดซับเสียงภายในห้องซ้อม ดนตรี ห้องดูหนัง ฟัง เพลง หรือ ผับ สถานบันเทิง มีความสวยงามและปลอดภัย เนื่องจากเป็นชนิดไม่ลามไฟ จะละลายไม่ลุกเป็นไฟ ขนาดแผ่น กว้าง 0.60 x 0.60 ม. หนา 1.5 นิ้ว จากยอดแหลม ขนาดพื้นที่ 0.36 ตร.ม. / แผ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3. PE- Foam Insulation ฉนวนกันเสียง แผ่นฉนวนกันเสียง PE-Foam Board แบบ เรียบชนิด Closed Cells ช่วยป้องกันเสียงที่เกิดขึ้นออกไปภายนอกหรือป้องกันเสียง จากภายนอกเข้ามาภายในได้ เหมาะสำหรับใช้ติดตั้ง ในช่องระหว่างผนัง 2 ชั้นเพื่อเป็นฉนวนกันเสียงและ ช่วยเก็บอุณหภูมิได้ มีความปลอดภัย เนื่องจากเป็นชนิดไม่ลามไฟ เมื่อโดนไฟจะละลายไม่ลุกเป็นไฟ เหมาะสำหรับห้องเก็บเสียง สถานที่ที่ต้องการเก็บ เสียง หรือลดเสียงดังได้เป็นอย่างดี มีความหนา 40 มม. และ 50 มม.

3.4. Acoustic Board แผ่นซับเสียงอะคูสติกบอร์ด แผ่นอะคูสติก ผลิตจาก Mineral Fiber ใช้สำหรับซับเสียงสะท้อน เสียงกึกก้อง ปลอดภัยในการใช้งาน ไม่ลามไฟ

3.5. Carpet พรมสำหรับปูพื้น มีส่วนช่วยลดเสียงสะท้อนภายในห้องได้เป็นอย่างดี พรม ปูพื้นมีหลายแบบหลายชนิด โดยทั่วไปห้องเก็บเสียง และห้องซ้อมดนตรี นิยมใช้พรมอัดชนิด ลูกฟูก เนื่องจากมี ราคาไม่สูงมากนัก และติดตั้งง่ายไม่ยุ่งยาก สามารถใช้กาววางทา และติดตั้งได้เลย หรือจะใช้เทปกาว ที่ใช้สำหรับปู พรมโดยเฉพาะได้เลย ขนาดหน้ากว้าง 2.00 ม. ยาว 25 มม. / 1 ม้วน

4. กระจก

เป็นวัสดุสำคัญในการตกแต่งภายในอย่างมาก เพราะมีความสวยงามในตัวเอง สามารถใช้ร่วมกับวัสดุอื่นๆ ได้อย่างดี มีความโปร่งแสง ทนไฟ และกระจกเงามีความสำคัญในการเพิ่มความโปร่ง โล่ง และมีคุณค่า-หรูหรา

กระจกที่นำมาใช้ในงานออกแบบหลักๆ ได้แก่

- กระจกติดฟิล์ม ซึ่งนอกจากสามารถกันความร้อนเข้าสู่ภายในอาคารแล้ว คนจากภายนอกอาคารไม่สามารถมองเห็นภายในอาคาร แต่คนที่อยู่ภายในอาคารสามารถมองเห็นภายนอกได้ ช่วยสร้าง ความเป็นส่วนตัวให้แก่ผู้ใช้งาน และทางเดียวกันก็ช่วยให้ผู้ใช้งานไม่รู้สึกว่าห้องอึดอัดคับแคบ

- กระจกเงา นำมาใช้กับห้องที่มีขนาดแคบและแทบไม่มีช่องเปิดที่เชื่อมต่อกับสภาพแวดล้อมนอกอาคาร อย่างส่วนจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์เสริมความงามและเครื่องสำอางต่างๆ ทั้งนี้ก็เพื่อเพิ่มการ กระทบของแสงสว่างให้แก่ห้อง ไม่ให้ห้องดูคับแคบ เป็นการลวงตาว่าห้องมีขนาดใหญ่กว่าความจริง และช่วยเพิ่ม ความหรูหราอีกด้วย

- กระจกใสเขียว ช่วยให้ห้องดูโปร่งโล่ง อีกทั้งสีเขียวที่ใซ้ก็ให้ความรู้สึกสบายตา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชนิดของวัสดุดูดเสียง

1. PREFABRICATED ACOUSTIC UNITS เป็นวัสดุดูดเสียงที่สำเร็จรูปรวมทั้ง ACOUSTIC TITLE มักทำ เป็นแผ่นๆและเจาะรูพรุน

2 . ACOUSTICPLASTER AND SPRAYEDON MATERIAL เป็น วัสดุ ที่ ประกอบด้วยรูพรุน (POUS) และพวกพลาสติกหรือวัสดุที่มีใยผสม

3. ACOUSTIC BLANKET เป็นวัสดุพวก BLANKETS ส่วนใหญ่ทำ ด้วย MINERAL หรือ WOODWOOL, GLASSFIBERS ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ประเภท

ประเภทที่ 1 ทำ เป็นแผ่นสำเร็จรูปมีรูพรุน และใช้ PORTLAND CEMENTเป็นตัวยึด

- ALL MATERIAL เป็นเม็ดเล็กๆและใช้ PORTLAND CEMENT เป็นตัวยึด

- ALL MATERIAL UNIT เป็นเม็ดเล็กๆและใช้ยิปซัม หรือ LINES เป็นตัวยึด

- MINERAL หรือใช้ไม้อ่อนผสมกับ MINERAL BINDER ซึ่งไม่ติดไฟ เช่น แผ่น SOFTION ของ AMERICAN ACOUSTIC

ประเภทที่ 2 เป็นแผ่นสำเร็จรูปที่เจาะรูพรุนด้วยเครื่องจักรและรูเป็นระเบียบ แบ่งเป็น

- เป็นแผ่นที่มีผิวหน้าแข็งและแกร่ง เจาะรูพรุนใช้สำหรับเป็นแผ่นปิดหน้าหรือเป็นตัว ยึด ใช้กับวัสดุดูดเสียงที่อ่อนนุ่ม เช่น พวก BLANKET แบบนี้ใช้สีไม้อุดรูพรุนทาบผิวหน้าได้

- เป็นแผ่นวัสดุที่มีผิวหน้าอ่อนนุ่มกว่าแบบแรก และเจาะรูพรุน สามารถทาสีได้โดยไม่ ทำให้คุณสมบัติดูดเสียงลดลง

- เป็นวัสดุแบบเดียวกันแต่เจาะให้ทะลุเป็นทางยาวหรือทำเป็นร่องซึ่งสามารถดูดเสียง ได้

ประเภทที่ 3 เป็นแผ่นที่มีผิวหน้าหยาบ (ASSURED SURFACE) อาจทำได้จากวัสดุ หลายชนิด เช่น วัสดุก่อสร้าง MINERAL CORK มีคุณสมบัติดูดเสียงได้ดีเหมือนประเภทที่4 วัสดุชนิดนี้ที่มีผิวหน้าหยาบเป็นหลุมบ่อมาก ทาสีได้

ประเภทที่ 4 เป็นแผ่นที่มีผิวหน้าเป็นใย (TOLTED FIBER SURFACE) แบ่งเป็น

- เป็นแผ่นที่ทำด้วยใยบางๆเช่น ชีแกลบผสมกับ MINERAL BINDER ผิวหน้ามีทั้งเรียบ ปานกลางและหยาบ

- ทำด้วยไส้ไม้ชนิดอ่อนเช่น ไส้ไม้สน ใยปาล์ม วัสดุประเภทนี้ติดไฟได้ง่ายแต่ดูดเสียง ได้ดี ราคาถูกมักทำเป็นแผ่นสำเร็จรูป ขนาดกว้าง 4 ฟุต ยาว 4 – 40 – 12 ฟุตทาสีไม่ได้

- ทำด้วยพวก MINERAL FIBERS นำมาอัดเช่นเดียวกับ ACOUSTIC PLASTIC AND SPRAYERON MATERIAL

คุณสมบัติขึ้นอยู่กับวัสดุที่ใช้ ความหนา วิธีทำ การแข็งตัวของวัสดุที่ใช้โดยเฉพาะดูดเสียงที่ ความถี่ต่ำๆ มีความหนาพอเหมาะและประหยัดควรหนา 1/2 ” คุณสมบัติของ ACOUSTIC จะดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับความแห้งหรือตัววัสดุที่ใช้ ปูนฉาบ จะต้องมีความชื้นในการดูดซึมไม่ค่อยมาก และจะต้องมีความชื้นพอดีไม่เปียก หรือแห้งมากเพราะถ้าเปียกมากการเกาะกันระหว่างผิวหน้าของผนังกับปูนหรือวัสดุที่ฉาบจะไม่เกาะกันดี แต่ถ้าแห้งเกินไปมักจะดูดเอาความชื้นจากปูน ทำให้เสื่อมคุณสมบัติและร่อน

วิธีทำ ACOUSTIC มีหลายแบบ

1. ทำจากวัสดุที่ผสมกับน้ำแล้วแข็งตัว เช่น ยิปซั่ม PORTLAND CEMENT หรือ LINE จะได้ ACREGATE ผสมหรือไม่ก็ได้
2. ทำด้วยวัสดุชนิดอื่นที่ใช้ปูนฉาบด้วยเครื่อง
3. ทำด้วยวัสดุที่มีใยผสมกับ BINDERAGENT และนำไปใส่เครื่องพ่นให้เป็นฝอยหรือฉาบด้วยเครื่อง วิธีนี้ได้ผลดีมากในการดูดเสียง แต่สิ้นเปลืองมาก

ACOUSTIC BLANKET

วัสดุที่ใช้ทำส่วนมากเป็นพวกใยหิน ขนสัตว์ ใยไม้และใยแก้วความหนาของ ACOUSTIC BLANKET ประมาณ 1/2“ – 4“ ถ้าหากว่าน้ำใช้กรณีพิเศษ วัสดุใช้ดูดเสียงที่มีความถี่ต่ำได้ดี ยิ่งหนามากยิ่งดูดเสียงได้ดีแต่เวลาในการดูดเสียงที่มีความถี่สูงๆ ปกติ ACOUSTIC BLANKET จะเป็นแผ่นอ่อนมันได้ จึงต้องใช้ติดกับโครงสร้างที่แข็งตัว ใช้ปิดหรือประกบด้วยวัสดุที่เป็นแผ่นแข็ง เช่น เมโซไนท์หรือแผ่นโลหะที่ต้องมีรูพรุน คุณสมบัติในการดูดเสียงวิธีนี้คล้ายกับพวก FRABLICATED UNIT เสียงเล็ดลอดของวัสดุที่ปะหน้าเข้าไปและถูกดูด ด้วย BLANKET ขนาดของรูบนแผ่นปะหน้าควรอยู่ในระหว่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความกว้างของรู	ระยะทาง
3/6"	1/2"
1/8"	3/8"

ตารางที่ 2.11 ขนาดของรูบนแผ่นปะหน้า

โดยที่ระยะห่างของรูยิ่งมาก คุณค่าของการดูดเสียงที่มีความถี่สูงจะน้อยลง แต่ดูดเสียงที่มีความถี่ต่ำดังเดิม

การดูดเสียงโดยวิธีอื่นๆ

ABSORPTION BY PATCHES OF MATERIAL

การใช้วัสดุดูดเสียงลดความดังของเสียงลงนั้น ขึ้นอยู่กับการนำเอาวัสดุมาติดตั้งภายในห้องที่ต้องการ โดยการติดอย่างกระจายทั่วไป เพื่อให้คุณสมบัติในการดูดเสียงที่ดีที่สุดควรกระจายติดตั้งวัสดุเป็น PATTERN เล็กๆ แทนการติดตั้งวัสดุที่มีพื้นที่เท่ากัน แต่คิดเป็นแผ่นใหญ่ๆ เป็นแผ่นเดียว จากการค้นพบวัสดุดูดเสียงชนิดหนึ่งหน้า 1 นิ้ว เนื้อที่ 48 ตร.ฟุต หรือ ขนาด 6 X 8 ฟุต จะมีคุณภาพน้อยกว่านำมาติดเป็นชิ้นเล็กๆแล้ว นำมาจัดเป็น PATTERN PANEL ABSORBERS การลดเสียงที่มีความถี่ต่ำๆ ควรใช้วัสดุที่เป็นแผ่นบางๆ เช่น แผ่นใย ไม้อัด กระดาษอัด ไม้อัด หรือแผ่นพลาสติก เป็นผ้าเปตานหรือไม้บังผนัง ตามปกติวัสดุเหล่านี้มีคุณสมบัติในการสะท้อนเสียงได้ดี ถ้าทำให้แข็ง หรือเป็น MASS เช่น ติดแนบกับโครงสร้างอย่างมั่นคง หรือปะติดกับผนัง คอนกรีต ถ้าติดตั้งวัสดุเหล่านี้ไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ เช่น ปะหน้าวัสดุที่อ่อนตัวได้ พวก MINERALWAL BLANKET หรือทำให้มีช่องอากาศอยู่เบื้องหลังวัสดุ หรือโดยวิธี SPOT-CEMENTING กับ PANEL โดยตรงแล้วจะ กลับมีคุณภาพดูดเสียงต่ำๆ ได้ดี แต่จะดูดได้มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับระยะของช่องอากาศและคุณภาพของช่อง วัสดุอ่อนตัว

RESONATOR PANEL ABSORBERS

การควบคุมการดูดเสียงตามความต้องการโดยใช้หลักสั่นสะเทือน เช่น ใช้วัสดุดูดเสียง ซึ่งมีรูพรุนมาทำ เป็น PANEL แล้วตัดบานพับให้เปิด-ปิดได้ทำให้ปริมาตรของช่องอากาศหลังเปลี่ยนแปลง อันมีผลถึง

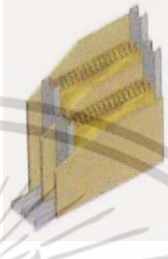



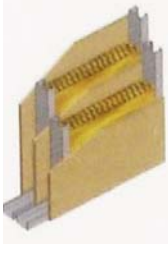
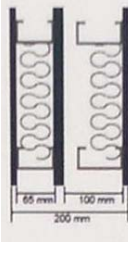
- ปริมาตรการดูดเสียงถ้าต้องการดูดเสียงมากก็เปิด PANEL ออกให้พอดีกับขอบที่ยกสูงขึ้นแต่ถ้าต้องการให้ สะท้อนเสียงก็เปิด PANEL ทำให้ไม่มีช่องว่างการใช้วัสดุพวก LIGHT PAROUS CLOTH ปิดผิวหน้า PANEL ทั้งภายนอกและภายในจะช่วยเพิ่มคุณสมบัติดูดเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

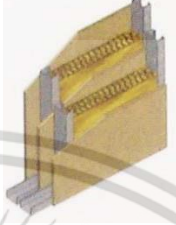
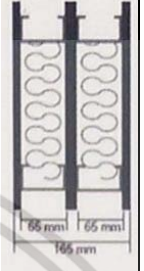


วิธีการใช้ในพื้นที่ต่างๆ (Wall System Design)

ค่าการกันเสียง(STC) ของระบบผนัง TSIS สำหรับเลือกใช้ในการออกแบบ

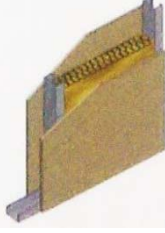

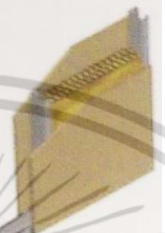





Product Certified by Trandar Acoustics.

ST C	Detail(Layer)	Perspective	Section	Recommene d Area
68	<p>TSIS 68 d175</p> <p>1.แผ่นกันเสียงTrandar Soundboard ทหนา 15 mm.</p> <p>2.โครงคร่าวเหล็กชุบสังกะสี c65+ฉนวนกันเสียง dBphon S50</p> <p>3.แผ่นกันเสียง Trandar Soundboard ทหนา 15 mm.</p> <p>4.โครงคร่าวเหล็กชุบสังกะสี C65+ฉนวนกันเสียง dCphon S50</p> <p>5.แผ่นกันเสียงTrandar Soundboard ทหนา 15 mm.</p>			- โรงหนัง - สตูดิโอ
67	<p>TSIS 67 d180</p> <p>1.แผ่นกันเสียงTrandar Soundboard ทหนา 15 mm.</p> <p>2.โครงคร่าวเหล็กชุบสังกะสี c50+ฉนวนกันเสียง dBphon S50</p> <p>3.ช่องว่างเว้นระยะห่างระหว่างโครงคร่าว 20 mm.</p> <p>4.โครงคร่าวเหล็กชุบสังกะสี C65</p> <p>5.แผ่นกันเสียงTrandar Soundboard ทหนา 15 mm.</p>			- โรงหนัง - สตูดิโอ
66	<p>TSIS 66 d200</p> <p>1.แผ่นกันเสียงTrandar Soundboard ทหนา 10 mm.</p> <p>2.โครงคร่าวเหล็กชุบสังกะสี c65+ฉนวนกันเสียง dBphon S50</p>			- โรงหนัง - สตูดิโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>3.แผ่นกันเสียง Trandar Soundboard ทหนา 15 mm.</p> <p>4.โครงคร่าวเหล็กชุบสังกะสี C75+ฉนวนกันเสียง dBphon S50</p> <p>5.แผ่นกันเสียงTrandar Soundboard ทหนา 10 mm.</p>			
62	<p>TSIS 62 d165</p> <p>1.แผ่นกันเสียงTrandar Soundboard ทหนา 10 mm.</p> <p>2.โครงคร่าวเหล็กชุบสังกะสี c65+ฉนวนกันเสียง dBphon S50</p> <p>3.แผ่นกันเสียง Trandar Soundboard ทหนา 15 mm.</p> <p>4.โครงคร่าวเหล็กชุบสังกะสี C65+ฉนวนกันเสียง dBphon S50</p> <p>5.แผ่นกันเสียงTrandar Soundboard ทหนา 10 mm.</p>			<ul style="list-style-type: none"> - เครื่องเสียงในบ้าน - ห้องร้องเพลง - โรงละคร
60	<p>TSIS 60 d170</p> <p>1.แผ่นกันเสียงTrandar Soundboard ทหนา 10 mm.</p> <p>2.โครงคร่าวเหล็กชุบสังกะสี c65+ฉนวนกันเสียง dBphon S50</p> <p>3.ช่องว่างเว้นระยะห่างระหว่างโครงคร่าว 20 mm.</p> <p>4.โครงคร่าวเหล็กชุบสังกะสี C65</p> <p>5.แผ่นกันเสียงTrandar Soundboard ทหนา 10 mm.</p>			<ul style="list-style-type: none"> - เครื่องเสียงในบ้าน - ห้องร้องเพลง - โรงละคร - ห้องประชุม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

58	TSIS 58 d105 1.แผ่นกันเสียงTrandar Soundboard หนา 15 mm. 2.โครงคร่าวเหล็กชุบสังกะสี c75+ฉนวนกันเสียง dBphon S75 3.แผ่นกันเสียง Trandar Soundboard หนา 15 mm.			<ul style="list-style-type: none"> - เครื่องเสียงในบ้าน - ห้องสมุด - โรงละคร - ห้องประชุม - ห้ อ ง อเนกประสงค์
56	TSIS 56 d100 1.แผ่นกันเสียงTrandar Soundboard หนา 10 mm. 2.โครงคร่าวเหล็กชุบสังกะสี c75+ฉนวนกันเสียง dBphon S50 3.แผ่นกันเสียง Trandar Soundboard หนา 15 mm.			<ul style="list-style-type: none"> - สำนักงาน - ห้องเรียน - โรงแรม - ห้องประชุม - คอนโด
56	TSIS 56 d80 1.แผ่นกันเสียงTrandar Soundboard หนา 15 mm. 2.โครงคร่าวเหล็กชุบสังกะสี c50+ฉนวนกันเสียง dBphon S50 3.แผ่นกันเสียง Trandar Soundboard หนา 15 mm.			<ul style="list-style-type: none"> - สำนักงาน - ห้องเรียน - โรงแรม - ห้องประชุม - คอนโด
53	TSIS 53 d95 1.แผ่นกันเสียงTrandar Soundboard หนา 10 mm. 2.โครงคร่าวเหล็กชุบสังกะสี c75+ฉนวนกันเสียง dBphon S50 3.แผ่นกันเสียง Trandar Soundboard หนา 10 mm.			<ul style="list-style-type: none"> - ห้องนั่งเล่น - โรงแรม - ห้องทำงาน - คอนโด

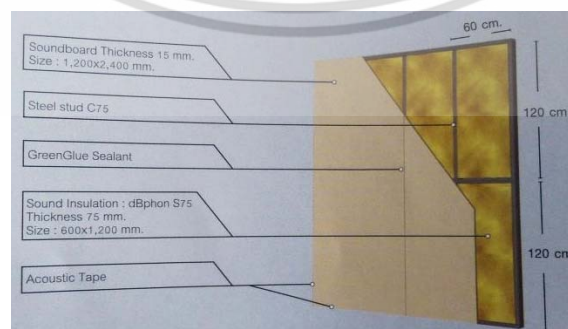
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

50	TSIS 50 d70 1.แผ่นกันเสียงTrandar Soundboard หนา 10 mm. 2.โครงคร่าวเหล็กชุบสังกะสี c50+ฉนวนกันเสียง dBphon S50 3.แผ่นกันเสียง Trandar Soundboard หนา 10 mm.			- ห้องนั่งเล่น - ห้องทำงาน
48	TSIS 48 d105 1.แผ่นกันเสียงTrandar Soundboard หนา 15 mm. 2.โครงคร่าวเหล็กชุบสังกะสี c50 3.แผ่นกันเสียง Trandar Soundboard หนา 15 mm.			-ห้องทั่วไป
43	TSIS 43 d95 1.แผ่นกันเสียงTrandar Soundboard หนา 10 mm. 2.โครงคร่าวเหล็กชุบสังกะสี c50 3.แผ่นกันเสียง Trandar Soundboard หนา 10 mm.			-ห้องทั่วไป

ตารางที่ 2.12 ค่าการกันเสียง

วิธีการติดตั้ง

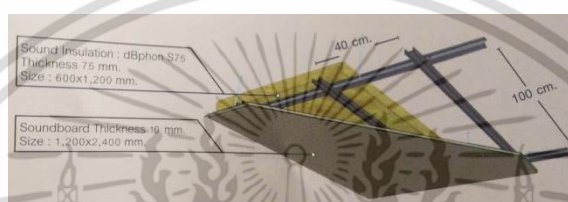
การกันเสียงผ่านผนัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Trandar Soundboard	ขอบลาด 2 ด้าน ความหนา 15 mm.
ชนิดโครงคร่าว	โครงคร่าวเหล็กชุบสังกะสี c65 หรือ c75 ความหนา 0.55 mm. ขึ้นไป
ระยะห่างโครงคร่าว	ระยะโครงหลักแนวตั้งทุก 60 cm. ระยะโครงซอยแนวนอน 120cm.
ระยะห่างสกรูยึดแผ่น	ทุกระยะ 30 cm.
ระยะแผ่นติดตั้งห่างจากระดับพื้น 1 cm.	เพื่ออุดรอยต่อด้วย Green Clue Sealant

ตารางที่ 2.13 การติดตั้งฝ้าโครงคร่าว เหล็กชุบสังกะสี



Trandar Soundboard	ขอบลาด 2 ด้าน ความหนา 10 mm.
ชนิดโครงคร่าว	โครงคร่าวเหล็กชุบสังกะสี C-line เบอร์ 24
ระยะห่างโครงคร่าว	ระยะโครงหลักแนวตั้งทุก 100 cm. ระยะโครงซอยแนวนอน 40cm.
ระยะห่างสกรูยึดแผ่น	ทุกระยะ 30 cm.

ตารางที่ 2.14 การติดตั้งฝ้า โครงคร่าวไม้ 1

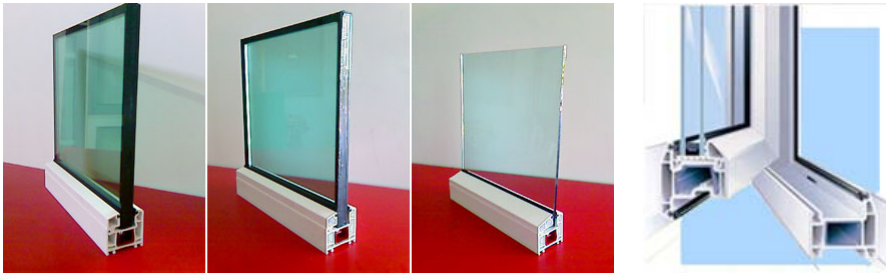


Trandar Soundboard	ขอบลาด 2 ด้าน ความหนา 10 mm.
ชนิดโครงคร่าว	โครงคร่าวไม้ 1 1/2 x 3"
ระยะห่างโครงคร่าว	ระยะโครงคร่าว 60x60 cm.

ตารางที่ 2.15 การติดตั้งฝ้า โครงคร่าวไม้ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีการกันเสียงด้วยกระจกสองชั้น(Insulate)



กระจกที่มี gap อากาศตรงกลาง จะมีคุณสมบัติเป็นฉนวนกันเสียงได้ดี และช่วยป้องกันเสียงได้ระดับหนึ่ง

กระจก ฉนวนกันความร้อน, กระจกกันเสียง, หน้าต่างกันเสียง, กระจกสองชั้น หรือ กระจก อินซูเลท เป็นเทคโนโลยีการใช้งาน กระจก ตั้งแต่ 2 แผ่นขึ้นไปนำมาซ้อนกันโดยใช้แผ่นอลูมิเนียมชั้นไว้ระหว่างกลางเพื่อให้เกิดช่องว่าง กระจก ช่องว่าง กระจก ดังกล่าวสามารถที่จะปล่อยเป็นช่องอากาศเปล่าหรือเลือกที่จะอัดก๊าซเฉื่อย (อาร์กอน) เข้าไปเพื่อช่วยกันความร้อนที่ตีขึ้น กระจก ฉนวนกันความร้อนสามารถป้องกันความร้อนเข้าสู่ภายในได้เป็นอย่างดี กระจก จะไม่เกิดฝ้าแม้อุณหภูมิภายในและภายนอกจะแตกต่างกัน ป้องกันเสียงได้ระดับหนึ่ง และเป็น กระจก ที่ช่วยประหยัดพลังงาน

กระจกกันเสียง, หน้าต่างกันเสียง, กระจกสองชั้น หรือ กระจก อินซูเลท สามารถที่จะใช้กับ กระจก ธรรมดา หรือจะทำเป็น ลามิเนท เทมเปอร์ โลว์อี รีเฟล็กทีฟ ก็ตามแต่วัตถุประสงค์ ขนาดของช่องอากาศสามารถเลือกได้ตามความต้องการ โดยมีให้เลือกตั้งแต่ 8 – 12 มม. หรือใหญ่กว่าก็สามารถสั่งทำได้

กระจกกันเสียง, หน้าต่างกันเสียง, กระจกสองชั้น หรือ กระจก อินซูเลท สามารถใช้งานกับบ้านพักอาศัยทุกประเภท อาคารสูง อาคารสำนักงาน โรงแรม อาคารพาณิชย์ ศูนย์แสดงสินค้า ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ ฯลฯ เราจะสามารถพบเห็น กระจก ระบบดังกล่าวตามคอนโดฯ และอาคารสำนักงานใจกลางเมือง แทบทุกอาคาร เป็นระบบ กระจก ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากระบบหนึ่งโดยเฉพาะบ้านพักอาศัยของชาวต่างชาติที่ต้องการความสงบ ปลอดภัย และกันความร้อนได้ในชุดเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การศึกษาพฤติกรรม

3.1. ผู้ให้บริการ

พฤติกรรมของผู้ให้บริการ บริเวณส่วนต่างๆ

Lobby

เปิดบริการ 24 ชั่วโมง พนักงานบริเวณ Front Desk แบ่งการทำงานเป็น 3 ผลัด

ผลัดแรก : 6.00 น. – 14.00 น.

ผลัดที่ 2 : 14.00 น. - 22.00 น.

ผลัดที่ 3 : 22.00 น. - 6.00 น.

แบ่งหน้าที่ของหน่วยงานดังนี้

1. แผนกทะเบียน (Registration)

หน้าที่ : ลงทะเบียนการเข้าพักของแขก (Check in - Check out)

บทบาท :

- ประจำ Front desk
- ทำการเข้าลงทะเบียนการเข้าพักของแขกแต่ละคน
- ถ้าแขกไม่ได้จองห้องไว้ล่วงหน้า จะเป็นผู้จัดหาห้องพักให้แขก
- บันทึกสถิติการเข้าพัก
- เก็บรักษากุญแจห้องพัก
- ต้อนรับแขก

กิจกรรม :

- เมื่อแขกแสดงความจำนงจะขอเข้าพักในโรงแรม จะมาติดต่อที่เคาน์เตอร์ตรงบริเวณแผนกลงทะเบียน พนักงานจะกล่าวต้อนรับและถามแขกว่าจองห้องพักไว้หรือเปล่า ถ้าไม่ได้จองก็จะตรวจดูใน Room rack โดยจะดูว่าแขกมาก็คน ก็จะจัดห้องให้ไปตามนั้นหรือแขกที่ยื่นความจำนงว่าต้องการห้องชนิดใด

- ทำการ Check in ให้แขกโดยแขกจะเขียนชื่อที่อยู่ลงในใบกรอกเรียกว่าบัตรจดนามผู้พักซึ่งในใบนี้จะกำหนดวันและเวลาเข้าพัก ระยะเวลาและการเบิกพักในเวลาใด วันใด

- เมื่อแขกเซ็นชื่อ ที่อยู่แล้ว พนักงานจะขอใบสำคัญ เช่น พาสปอร์ต หรือบัตรประชาชน เพื่อการเช็คว่าถูกต้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- หยิบกุญแจให้แขก
- ในกรณีที่ เป็นลักษณะทัวร์ ใกล้เคียงจะเป็นผู้มาติดต่อกับพนักงานทะเบียนแล้วนำกุญแจไปให้แขก ซึ่งนั่งคอยอยู่บริเวณ Lobby
- สำหรับกรณีที่แขกจองห้องพักไว้แล้ว พนักงานจะถามชื่อ นามสกุลเพื่อเช็กกับบัตรจองห้องของทางโรงแรม จากนั้นให้บัตรจดนามผู้เข้าพักแก่แขกเพื่อจดข้อความ เมื่อเสร็จแล้วก็ส่งมอบกุญแจห้องพักแล้วบอกเส้นทางไปห้องพัก
- เมื่อพนักงาน Check in เรียบร้อยแล้วจะนำไปบันทึกลงสมุดลงทะเบียนของโรงแรม (การบันทึกนี้เป็นการทำสถิติเพื่อไปเช็กกับกองตรวจคนเข้าเมือง) จากนั้นออกบิลห้องพักแขกและนำไปส่งให้แคชเชียร์ เพื่อคิดจำนวนอีกที
- ทำการลงรายงานประจำวัน ว่าวันนั้นมีแขกเข้าพักเป็นจำนวนเท่าไร
- โทรศัพท์ไปทางแผนกแม่บ้านว่าแขกเข้าพักห้องไหน จะได้เตรียมห้องและของตกแต่งให้พร้อม
- ในกรณีที่แขกจะย้ายห้องทำการเช็กว่าห้องไหนว่างจากนั้นรับกุญแจเก่าคืน ให้กุญแจใหม่แก่แขก และป้อนข้อมูลใหม่เข้าคอมพิวเตอร์ จากนั้นแจ้งไปยังแคชเชียร์และแผนกแม่บ้านแผนกโอเปอเรเตอร์จะทำการต่อสายโทรศัพท์เข้ากับเครื่องใช้ในห้องพักใหม่
- ทำการตอบข้อซักถามและคอยต้อนรับแขก
- เมื่อแขกจะกลับทำการ Check out แขกจะคืนกุญแจมาใส่ใน key drop ที่เคาน์เตอร์พนักงานก็จะนำไปใส่ในช่อง key rack ตามเดิม เมื่อแขกกลับมาที่จะมาขอกุญแจคืนได้

2. ประชาสัมพันธ์ (Information)

หน้าที่ : ให้ข่าวสารและตอบคำถามแขก

บทบาท :

- ต้อนรับแขกผู้มาเข้าใช้บริการในโรงแรม
- ตอบข้อซักถามและให้คำแนะนำแก่แขก
- ให้เอกสารแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว

กิจกรรม :

- เมื่อแขกมีข้อข้องใจเกี่ยวกับรายละเอียดของสถานที่ต่างๆ ในโรงแรมหรืออย่างอื่น เจ้าหน้าที่ประชาสัมพันธ์จะคอยดูแลตอบข้อซักถามนั้น
- ในกรณีที่บุคคลต้องการเข้าพบกับแขกที่พักในโรงแรม แต่ไม่ทราบที่พักห้องไหนก็ให้แจ้งชื่อ นามสกุล ของแขกแก่พนักงาน ทางพนักงานก็จะสามารถตรวจเช็กจาก Information desk ซึ่งจะใส่ชื่อแขกเรียงตามตัวอักษรและหมายเลขห้อง เพื่อสะดวกในการค้นหา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สำหรับกรณีที่มีการใช้ห้องจัดเลี้ยงแขกอาจจะมาขอรายละเอียดจาก Information ด้วย

- ต้องมีการ์ดสำหรับแจกให้แขก สำหรับแขกที่ต้องการไปเที่ยวตามลำพังเมื่อถึงเวลาจะกลับโรงแรมแขกจะนำการ์ดนี้ส่งให้ Taxi (information จะทำงานร่วมกับ Guest relation แต่ต่างกันตรงที่ guest relation จะไม่นั่งประจำที่เหมือน information)

3. ฝ่ายไปรษณีย์และโทรเลข (Mail & Telex)

หน้าที่ : บริการด้านไปรษณีย์และโทรเลข

บทบาท :

- รับไปรษณีย์โทรเลขหรือเทเล็กซ์จากแขกผู้เข้ามาใช้บริการโรงแรม และรวบรวมจดหมายทั้งรับและส่ง
- แยกจดหมายตามรายชื่อแล้วนำไปเสียบไว้ที่ Key rack ตรงบริเวณลงทะเบียน
- ในการส่งเทเล็กซ์ก็ทำในลักษณะเดียวกัน เพียงแต่พนักงานจะส่งข้อความที่แขกต้องการส่งไปยังห้องเทเล็กซ์เพื่อทำการพิมพ์เทเล็กซ์ และรับข้อความที่ส่งมาโดยเทเล็กซ์ให้กับแขกทางช่อง key rack และพนักงานฝ่ายลงทะเบียนจะมาส่งให้กับแขกมากับกุญแจไป

4. พนักงานการเงิน (Front Cashier)

หน้าที่ : เก็บค่าบริการต่างๆ ของแขกที่เข้ามาพักในโรงแรม

บทบาท :

- รับบิลจากแผนกทะเบียนมาจัดเก็บเข้าแฟ้ม
- คิดเงินค่าห้องพักของแขก ขณะที่แขกยังเข้าพักในโรงแรม
- เช็กไปตามแผนกต่างๆ ว่าแขกได้เข้าไปใช้บริการอะไรบ้าง เป็นจำนวนเงินเท่าไร
- Check out ให้แขก

กิจกรรม :

- รับบิลห้องพักแขกจากฝ่ายทะเบียน (เมื่อแขก Check in แล้ว เจ้าหน้าที่ฝ่ายทะเบียนจะออกบิลห้องพักนำมาให้ฝ่ายแคชเชียร์) โดยนำมาเข้าแฟ้ม แล้วมาเรียงลำดับรายชื่อ แบ่งตามปีกของอาคาร
- พนักงานแคชเชียร์จะนำบิลดังกล่าวของทุกห้องเข้าเครื่องทุกวัน (ตัวเลขจะไปปรากฏบนบิล ทรายใดที่แขกยังพักอยู่ในโรงแรมเป็นการคิดเงินค่าห้องพักแขกประจำวัน)
- เมื่อแขกมา Check out พนักงานแคชเชียร์จะโทรศัพท์ไปถามแผนกแม่บ้าน Coffee Shop และ Operator เพื่อเช็คว่ามีการสั่งอาหารและเครื่องดื่ม หรือ โทรศัพท์ที่กี่ครั้ง แล้วนำบิลฝ่ายทะเบียนออกให้นำเข้าเครื่อง รวมจำนวนเงินค่าใช้จ่ายของแขก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- รับเงินค่าบริการจากแขก
- เช็คยอดเงินที่ได้รับลงไปยังแผนกบัญชี

5. ส่วนแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ

หน้าที่ : บริการแลกเปลี่ยนเงินตรา

บทบาท :

- พนักงานจะประจำอยู่ในตำแหน่งนี้ บริเวณเคาน์เตอร์ Money Exchange
- บริการแลกเปลี่ยนเงินตราสกุลต่างๆ
- บริการแลกเงิน

กิจกรรม :

- พนักงานจะทำการแลกเปลี่ยนเงินตราสกุลต่างๆ ตามอัตราที่แสดงไว้ตามบอร์ด ทั้งนี้เพื่อจะได้สะดวกในการแลกเงิน
- สามารถแลกเงินไทยกลับเป็นเงินในสกุลอื่นได้ด้วย
- ภายในเคาน์เตอร์แลกเปลี่ยนต้องมีที่เก็บเงิน ซึ่งจำแนกออกจากกันตามสกุลต่างๆ อย่างเป็นหมวดหมู่

6. ส่วนเก็บของมีค่า (Safe Deposit)

หน้าที่ : บริการเก็บของมีค่าของแขก

บทบาท :

- ต้อนรับและบันทึกรายการของแขกที่นำมาฝาก
- พาแขกไปบริการเซฟ
- เก็บของมีค่าในเซฟ
- มอบกุญแจให้แขก 1 ดอก และพนักงานเก็บ 1 ดอก

กิจกรรม :

- สำหรับแขกที่นำของมีค่าติดตัวมา อาจไม่ปลอดภัยหากเก็บรักษาไว้ในห้องพัก จึงควรมาคิดต่อที่เคาน์เตอร์ตรงแผนกนี้เพื่อให้พนักงานนำไปเก็บไว้ในเซฟ ซึ่งมีลักษณะเป็นลิ้นชักเรียงแถวๆ แบ่งเป็นเล็กๆ ตามจำนวนห้องพัก
- พนักงานและแขกจะเก็บกุญแจกันคนละดอก และเวลาไขเซฟต้องไขพร้อมกัน 2 ดอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- บริเวณ Safe Deposit คาร์วอยใกล้เคาน์เตอร์ Front desk แต่คาร์วอยในบริเวณล็อบบี้

พอสมควรว

7. ส่วนพนักงานบริการสัมภาระ (Bell Captain)

หน้าที่ : ให้ความสะดวกแก่ลูกค้า และ ควบคุมการทำงานของพนักงานขนสัมภาระ

บทบาท :

- Bell Captain จะเป็นผู้ดูแลการทำงานของ Bell boy ให้มีประสิทธิภาพและในกรณีที่แขกมาเป็นจำนวนมาก Bell Captain จะเป็นผู้ช่วยเหลือ bell boy ด้วย

กิจกรรม :

- นั่งทำงานอยู่บริเวณเคาน์เตอร์
- คุมการทำงานของ bell boy อีกทีหนึ่ง
- กรณีแขก check out แล้วแต่มีธุระข้างนอกก็จะฝากกระเป๋าไว้บริเวณนี้ โดยพนักงานจะทำการออกตัวจกลักษณะกระเป๋าให้แขกตรวจดูชื่อรายละเอียดเกี่ยวกับการ check out จากนั้นนำกระเป๋าไปเก็บใน baggage handling

8. ส่วนงานบริการท่องเที่ยว (Tour Service)

หน้าที่ : บริการแนะนำการเดินทางท่องเที่ยว

บทบาท :

- ให้คำปรึกษาด้านการท่องเที่ยว
- ติดต่อจองที่นั่งให้แขกที่ต้องการท่องเที่ยวตาม โปรแกรมของบริษัทท่องเที่ยวอื่นๆ

กิจกรรม :

- นั่งประจำเคาน์เตอร์ tour service
- ให้การต้อนรับผู้มาขอคำแนะนำด้านการท่องเที่ยวและอำนวยความสะดวกในการติดต่อแทนบริษัทท่องเที่ยวอื่นๆ
- แจกและจัดหาสื่อสิ่งพิมพ์ที่ช่วยให้แขกเข้าใจสถานที่ท่องเที่ยวอย่างชัดเจน

Lobby Lounge

เปิดบริการ เวลา แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ ดังนี้

สล็อตแรก : 6.00 น. – 14.00 น.

สล็อตที่ 2 : 14.00 น. - 22.00 น.

สล็อตที่ 3 : 22.00 น. - 6.00 น.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ผู้จัดการ (Lobby Lounge)

หน้าที่ : ควบคุมดูแลการปฏิบัติงานของพนักงาน

บทบาท :

- ดูแลการทำงาน of พนักงานให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและแต่งกายสุภาพ
- ตรวจสอบความเรียบร้อย คอยแก้ไขเมื่อมีปัญหา

กิจกรรม :

- ดูแลและบริการแก่แขกให้สมบูรณ์ที่สุด
- คอยแก้ไขปัญหาอันเกิดจากการบริการ
- ตรวจสอบบัญชียอดขายและประเมินเสนอฝ่ายบริหาร

2. หัวหน้าฝ่ายบริการ (captain)

หน้าที่ : ดูแลความเรียบร้อยภายใน ขณะให้บริการ

บทบาท :

- รับคำสั่งจากผู้จัดการและนำมาประสานงานกับพนักงาน
- ดูแลความเรียบร้อยโดยเฉพาะเวลาเปิดบริการ

กิจกรรม :

- ต้อนรับแขกและแนะนำบริการ
- ให้ความสะดวกแก่ลูกค้าในขณะที่ให้บริการ
- แก้ไขปัญหาอันเกิดจากการบริการ

3. พนักงานการเงิน (Cashier)

หน้าที่ : ทำบัญชีรายรับและเช็คยอดการรับบริการของแขก

บทบาท :

- รับเงินจากแขก
- ทำบัญชีแต่ละวันเสนอผู้จัดการ

กิจกรรม :

- บริการจะนำไปส่งเครื่องดื่มมาเสิร์ฟที่โต๊ะแขกเชียร์
- เมื่อคิดเงินแขกเชียร์จะหยิบเอาคำสั่งรายการอาหารมารวมยอดค่าเครื่องดื่ม แล้วลง

บิลให้บริการ ไปเก็บเงินและทอนเงิน

- รวมยอดใบเสร็จ
- ทำบัญชีรวมยอดเงินแต่ละวันเสนอ Lobby Lounge mgr. และแผนกบัญชี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. พนักงานผสมเครื่องดื่ม (Bartender)

หน้าที่ : เตรียมเครื่องดื่มและรับผิดชอบประจำบาร์

บทบาท :

- พูดคุยกับแขก
- เตรียมเครื่องดื่มตามกรรมวิธี
- เช็คปริมาณของเครื่องดื่มในบาร์และคอยรายงานผู้จัดการ เมื่อต้องการสั่งของเพิ่ม

กิจกรรม :

- พนักงานบริการนำไปส่งเครื่องดื่มมาเสิร์ฟ
- เตรียมเครื่องดื่มตามรายการ

5. พนักงานบริการ (Bus boy)

หน้าที่ : บริการเสิร์ฟเครื่องดื่มและของกับแกล้ม

บทบาท :

- รับคำสั่งจากแขกไปให้บาร์เทนเดอร์และแคชเชียร์
- เสิร์ฟเครื่องดื่มและของกับแกล้ม
- นำบิลไปเก็บเงินจากแขกผู้มาใช้บริการ

กิจกรรม :

- นำแขกไปนั่งโต๊ะที่ว่างอยู่ตามจำนวนแขก
- จดรายการเครื่องดื่มที่แขกสั่งเป็น 2 ชุด ให้บาร์เทนเดอร์ 1 ชุด และแคชเชียร์ 1 ชุด
- รับเครื่องดื่มจากบาร์ไปเสิร์ฟให้แขก
- คอยดูแลหากแขกต้องการสั่งเครื่องดื่มเพิ่ม
- นำบิลจากแคชเชียร์มาเก็บเงินเมื่อแขกใช้บริการแล้ว
- ถ้าเป็นแขกที่พักในโรงแรมให้แขกเซ็นชื่อและหมายเลขห้องเพื่อจ่ายตอน Check out ที่ Front desk

Bar & Restaurant

เปิดบริการ 08.00-15.00 น. และ 16.00-23.00 แบ่งหน้าที่ของหน่วยงาน ดังนี้

1. ผู้จัดการ (Restaurant Manager)

หน้าที่ : ดูแลงานบริการให้เป็นที่พอใจของลูกค้าและผู้บริหารและควบคุมดูแล

บทบาท :

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- รับคำสั่งจากฝ่ายบริหารมาดำเนินการ และประสานงานกับพนักงานในความรับผิดชอบ

กิจกรรม :

- ให้คำแนะนำด้านปรับปรุงแก่พนักงาน
- แก้ไขปัญหาอันเกิดจากการบริการและปัญหาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง
- ควบคุมรายได้ของ Restaurant

2. ผู้ดูแลความเรียบร้อย (Supervisor)

หน้าที่ : ช่วยดูแลการปฏิบัติงานของพนักงาน

บทบาท :

- รับผิดชอบคำสั่งของ Restaurant mgr.
- ตรวจสอบเช็คของรับจ่ายของแต่ละวัน
- ดูแลความเรียบร้อยภายใน Restaurant

กิจกรรม :

- ให้การต้อนรับแขกที่มาใช้บริการ
- ประสานงานกับ restaurant

3. หัวหน้าฝ่ายบริการ (Captain)

หน้าที่ : ดูแลความเรียบร้อยภายในขณะให้บริการ

บทบาท :

- รับคำสั่งจากผู้จัดการและนำมาประสานงานกับพนักงาน
- ดูแลความเรียบร้อย โดยเฉพาะเวลาเปิดบริการ

กิจกรรม :

- ต้อนรับและแนะนำบริการ
- ให้ความสะดวกแก่แขกในขณะใช้บริการ
- แก้ไขปัญหาอันเกิดจากการบริการ

4. พนักงานการเงิน (Cashier)

หน้าที่ : ทำบัญชีรายรับและเช็คยอดการรับบริการของแขก

บทบาท :

- รับเงินจากแขก
- คิดค่าอาหารที่แขกสั่งแต่ละโต๊ะ
- ทำบัญชีรายวันเสนอผู้จัดการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิจกรรม :

- บริการจะนำไปตั้งเครื่องดื่มมาเสียบที่โต๊ะแคชเชียร์
- เมื่อคิดเงินแคชเชียร์จะหยิบเอาคำสั่งรายการอาหารมารวมยอดค่าเครื่องดื่ม แล้วลง

บิลให้บริการไปเก็บเงินและทอนเงิน

- รวมยอดใบเสร็จ
- ทำบัญชีรวมยอดเงินแต่ละวันเสนอ Lobby Lounge mgr. และแผนกบัญชี

5. พนักงานบริการ (Hostess)

หน้าที่ : บริการเสิร์ฟอาหารและจรรยาการสั่งอาหาร

บทบาท :

- รับคำสั่งจากแขกไปแจ้งพ่อกครัว
- เสิร์ฟอาหารตามสั่ง
- นำบิลไปเก็บเงินจากแขกผู้มาใช้บริการ

กิจกรรม :

- นำแขกไปนั่งโต๊ะที่ว่างอยู่ ตามจำนวนแขก
- จรรยาการเครื่องดื่มที่แขกสั่งเป็น 2 ชุด ให้พ่อกครัว 1 ชุด และแคชเชียร์ 1 ชุด
- รับอาหารจากครัวไปเสิร์ฟให้แขก
- คอยดูแลหากแขกต้องการสั่งอาหารเพิ่ม
- นำบิลจากแคชเชียร์มาเก็บเงินเมื่อแขกใช้บริการแล้ว
- ถ้าเป็นแขกที่พักใน โรงแรมให้แขกเซ็นชื่อและหมายเลขห้อง เพื่อจ่ายตอน Check

out ที่ Front desk

6. พนักงานเก็บภาชนะ (Bus boy)

หน้าที่ : เก็บภาชนะเมื่อแขกใช้บริการเสร็จแล้ว

บทบาท :

- รับคำสั่ง captain
- เก็บภาชนะที่ใช้แล้วไปยังส่วนเช็ดล้าง

กิจกรรม :

- เก็บจาน แก้ว อุปกรณ์ต่างๆ ไปยังส่วนล้างด้วยความระมัดระวัง
- จัดเก็บภาชนะใส่อาหารที่ทำความสะอาดแล้วในส่วนที่ถูกต้อง
- หลังเก็บภาชนะแล้ว จัดโต๊ะให้พร้อมบริการครั้งต่อไป

7. พนักงานผสมเครื่องดื่ม (Bartender)

หน้าที่ :

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ดูแลลูกค้าที่ต้องการเครื่องดืม
- ดูแลพื้นที่บริเวณ Bar

กิจกรรม :

- จัดเครื่องดืม และอุปกรณ์ เพื่อจัดโชว์ขึ้นตอนการผสมเครื่องดืม
- รับรายการเครื่องดืมลูกค้า
- แนะนำเครื่องดืมให้ลูกค้า
- ทำเครื่องดืมและผสมเครื่องดืม
- เสริฟเครื่องดืมให้ลูกค้าที่เคาเตอร์ และจัดให้สวยงาม
- ทำความสะอาดบริเวณเคาเตอร์เครื่องดืม

Music Activities

1. พนักงานควบคุมเสียง (Sound engineer)

หน้าที่ :

- ดูแลเครื่องเสียงและปริมาณเสียงภายในโรงแรม

กิจกรรม :

- จัดเครื่องเสียงในพื้นที่กิจกรรมตามความเหมาะสมของกิจกรรม
- ควบคุมการใช้โดยรวม
- ดูแลปริมาณเสียงในแต่ละพื้นที่กิจกรรม
- ตรวจสอบสภาพของเครื่องเสียงในโครงการ
- ตรวจสอบคุณภาพเสียงกับศิลปินให้เกิดความเหมาะสมในการแสดง
- ปรับโทนเสียงและร่วมงานกับศิลปินเพื่อประสิทธิภาพในการแสดง

2. ช่างซ่อมบำรุง (Maintainance)

หน้าที่ :

- ตรวจสอบสภาพและซ่อมบำรุงเครื่องเสียง และเครื่องควบคุมเสียง

กิจกรรม :

- ตรวจสอบสภาพเมื่อถึงกำหนดที่ต้องตรวจเช็คสภาพอุปกรณ์
- ซ่อมบำรุงอุปกรณ์ต่างๆเมื่อพบความเสียหายหรือผิดปกติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Guest Room

1. พนักงานดูแลห้องพัก (Guest relation officer)

หน้าที่ : ดูแลห้องพักทั้งหมด

กิจกรรม :

- ตรวจสอบปริมาณการใช้ห้องพัก
- ตรวจสอบสถานะของห้องพัก

2. พนักงานดูแลความเรียบร้อยของห้องพัก (Guest service officer)

หน้าที่ : ดูแลความพร้อมของห้องพัก

กิจกรรม :

- ตรวจสอบความเรียบร้อยของสวัสดิการและสิ่งอำนวยความสะดวกในห้องพัก
- รับคำร้องและความต้องการเพิ่มเติมภายในห้องพัก
- สั่งการให้กับแผนกแม่บ้าน

3. พนักงานยกกระเป๋า (Bell boy)

หน้าที่ : ขนย้ายกระเป๋าและสัมภาระของลูกค้ำ

กิจกรรม :

- ขนย้ายกระเป๋าจากรถลูกค้ำ
- บริการส่งกระเป๋าลูกค้ำไปยังจุดหมาย

4. พนักงานทำความสะอาด (Housekeeping)

หน้าที่ : ทำความสะอาดห้องพัก

กิจกรรม :

- ทำความสะอาดห้องพักทุกครั้งที่มีการย้ายออก
- ทำความสะอาดห้องพักเมื่อลูกค้ำต้องการ
- เปลี่ยนผ้าเช็ดตัว ผ้าเช็ดหน้า ทุกวัน
- บริการให้สิ่งของใช้จำเป็นตามความเหมาะสม

Back Office

1. ผู้ควบคุมการเงิน (Financial controller)

หน้าที่ :

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- บริหารการทำงานเกี่ยวกับการเงินทั้งหมด

กิจกรรม :

- ดูแลการทำงานของพนักงานการเงิน
- ตรวจสอบการเงินทั้งหมดของโรงแรม

2. พนักงานดูแลรายจ่าย (Paymeter)

หน้าที่ : ดูแลรายจ่ายทั้งหมดของโรงแรม

กิจกรรม :

- ตรวจสอบรายจ่ายของโรงแรม
- จ่ายค่าใช้จ่ายต่างๆของโรงแรม

3. พนักงานตามค่าใช้จ่าย (Credit manager)

หน้าที่ : ทวงค่าใช้จ่ายจากหน่วยงานที่รับบริการต่างๆ

กิจกรรม :

- ตรวจสอบรายรับที่จะต้องดำเนินการ
- ตามรายการรายรับไม่ให้ตกหล่น

4. พนักงานชำระค่าใช้จ่าย (Cost manager)

หน้าที่ : ชำระทวงค่าใช้จ่ายจากหน่วยงานที่รับบริการต่างๆ

กิจกรรม :

- ตรวจสอบรายจ่ายที่จะต้องดำเนินการ
- ชำระค่าใช้จ่ายทั้งหมดอย่างครบถ้วน

5. พนักงานจัดซื้อ (Purchasing manager)

หน้าที่ : ดูแลรายการการจัดซื้อ

กิจกรรม :

- ตรวจสอบรายการการจัดซื้อทั้งหมดในโรงแรม
- สั่งซื้อของ

6. พนักงานดูแลการเงินตอนกลางคืน (Night Auditor)

หน้าที่ : ดูแลการเงินตอนกลางคืนทั้งหมด

กิจกรรม :

- ตรวจสอบรายการการเงินตอนกลางคืน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. พนักงานฝ่ายบุคคล (Human Resources)

หน้าที่ : ดูแลเกี่ยวกับบุคลากรที่ทำงานภายในโรงแรม

กิจกรรม :

- รับสมัครพนักงานโรงแรม
- ตรวจสอบการเข้า-ออกงานของพนักงาน
- ดูแลการให้เงินเดือนแก่พนักงาน
- ดูแลสวัสดิการพนักงานทั้งหมด

8. พนักงานรักษาความปลอดภัย

หน้าที่ : รักษาความปลอดภัยให้กับบุคคลและสถานที่ในโรงแรม

กิจกรรม :

- ตรวจสอบการเข้า-ออกโรงแรมของแขกและพนักงาน
- ให้การต้อนรับแขก
- เดินตรวจตราความสงบภายในโรงแรม
- รับมือกับอุบัติเหตุหรือเหตุฉุกเฉินภายในโรงแรม

9. พนักงานการตลาดอิเล็กทรอนิกส์

หน้าที่ : ติดต่อการซื้อ-ขายทางอิเล็กทรอนิกส์ของโรงแรม

กิจกรรม :

- ทำโฆษณากิจกรรมและการบริการของโรงแรม
- ติดต่อกับลูกค้าในเรื่องต่างๆทางอีเมล
- พัฒนาข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์เกี่ยวกับข้อมูลทางโรงแรม

3.2. ผู้รับบริการ

พฤติกรรมของผู้รับบริการ ในส่วนต่างๆ ของโครงการ

Lobby

ผู้เข้ารับบริการภายใน Lobby แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. แยกที่รับบริการภายในโรงแรม

หน้าที่ : เป็นแขกของโรงแรม

บทบาท : ปฏิบัติตามกฎหมายที่โรงแรมวางไว้

กิจกรรม :

- แยกจะลงจากรถตรงเข้าไปประตูทางเข้าใหญ่เข้านั่งพักภายใน Lobby สักครู่แล้วจึงจะตรงไปลงทะเบียนเข้าพักที่ตรงเคาน์เตอร์อีกแบบคือตรงเข้าลงทะเบียนเลขรับกุญแจจากพนักงานลงทะเบียนแล้วขึ้นไปยังห้องพักเลย

- สำหรับแขกที่มากันหลายคน แยกคนหนึ่งจะทำหน้าที่ลงทะเบียนเข้าพักที่เคาน์เตอร์สำหรับคนอื่นจะพักบริเวณ Lobby ดังนั้นเก้าอี้บริเวณ Lobby จึงควรเหมาะสมกับการพักผ่อนอย่างแท้จริง

- กรณีที่เข้ามาพักเป็นทัวร์ไกด์จะทำหน้าที่ลงทะเบียนพักให้กับแขก แยกส่วนอื่นๆก็จะนั่งพัก และวางของไว้บริเวณ Lobby ดังนั้นพื้นที่ส่วนนี้ควรกว้างขวางเพียงพอเมื่อไกด์ลงทะเบียนเสร็จเรียบร้อยแล้วจะนำกุญแจห้องมาให้แขกแต่ละคน

- แยกทั้งหมดจะตรงขึ้นห้องพัก

- แยกบางคนอาจมาเป็นกลุ่มจึงอาจใช้บริการ Lobby Lounge เพื่อพูดคุยก่อนขึ้น

ห้องพัก

2. บุคคลภายนอกที่เข้ามาใช้บริการภายในของโรงแรม

หน้าที่ : เป็นแขกที่เข้ามาใช้บริการของโรงแรม

บทบาท :

- เข้ามาในบริเวณ Lobby เพื่อนั่งรอ

- ปฏิบัติตามกฎหมายของโรงแรม

กิจกรรม :

- บุคคลภายนอกที่เข้ามาพักรอในบริเวณ Lobby เพื่อรอพบปะพูดคุยกับแขกในโรงแรม หลังจากได้ติดต่อกับแขกที่มาพักผ่อน operator แล้ว

- นั่งพักกรณีภารกิจในงานจัดเลี้ยงบริเวณห้องจัดเลี้ยงของโรงแรม

- มานั่งรอเพื่อติดต่อธุรกิจกับพนักงานเกี่ยวกับกิจกรรมของโรงแรม

Lobby Lounge

ผู้เข้ารับบริการภายใน Lobby lounge

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าที่ : รับบริการเครื่องดื่มและอาหารว่างเบาๆ

บทบาท :

- ดื่มเครื่องดื่มและอาหารว่างเบาๆ
- จ่ายค่าบริการ
- ฟังดนตรี (ถ้ามี)

กิจกรรม :

- เข้ามานั่งบริเวณ lobby lounge
- นั่งลงและสั่งเครื่องดื่มตามรายการ
- ดื่มเครื่องดื่มตามรายการ
- นั่งดื่มและฟังเพลง
- เมื่อจะออกเรียกพนักงานให้เช็คบิล จ่ายค่าเครื่องดื่มหรือเซ็นชื่อไว้เพื่อนำไปหัก

จ่ายตอน check out

Restaurant

ผู้มาใช้บริการมีทั้งแขกของโรงแรม และบุคคลภายนอก

หน้าที่ : รับบริการเครื่องดื่มและอาหารตามรายการ

บทบาท :

- รับประทานอาหาร
- จ่ายค่าบริการ

กิจกรรม :

- นั่งลงและสั่งอาหารตามรายการ
- รับประทานอาหาร
- เช็คบิล หรือเซ็นชื่อไว้เพื่อจ่ายตอน check out

Music Activities

ผู้มาใช้บริการมีทั้งแขกของโรงแรม และบุคคลภายนอก

หน้าที่ :

- ร่วมกิจกรรมทางดนตรีกับศิลปิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

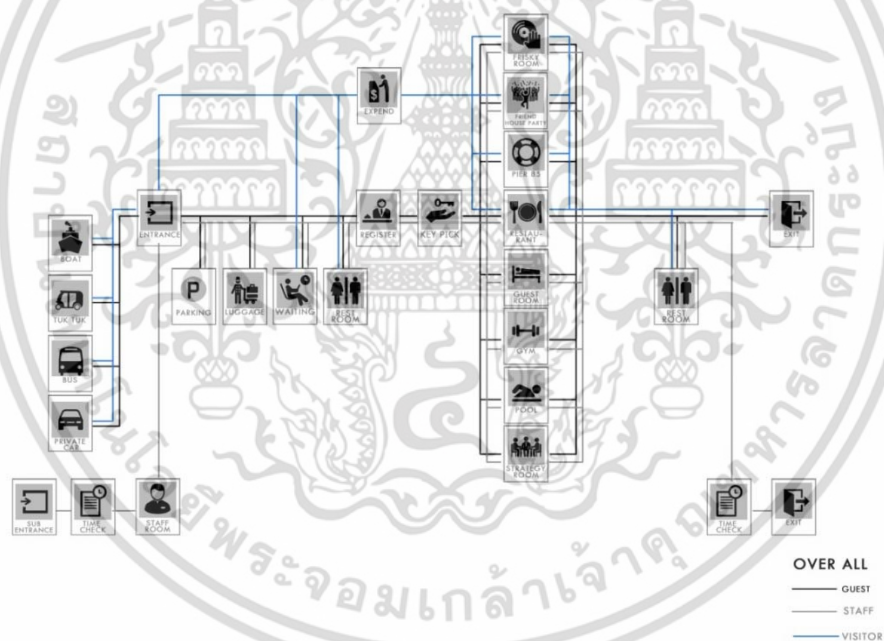
- กลุ่มผู้จัดกิจกรรมทางดนตรีและศิลป์ จัดการแสดง และจัดสถานที่
กิจกรรม :

- เข้าร่วมฟังเพลง และเต้น
- พบปะพูดคุย และสังสรรค์ร่วมกัน
- นั่งดื่มด่ำไปกับบรรยากาศแห่งเสียงเพลง

3.3. ความสัมพันธ์ของพฤติกรรม

ความสัมพันธ์ของผู้รับบริการและผู้ให้บริการในส่วนต่างๆ

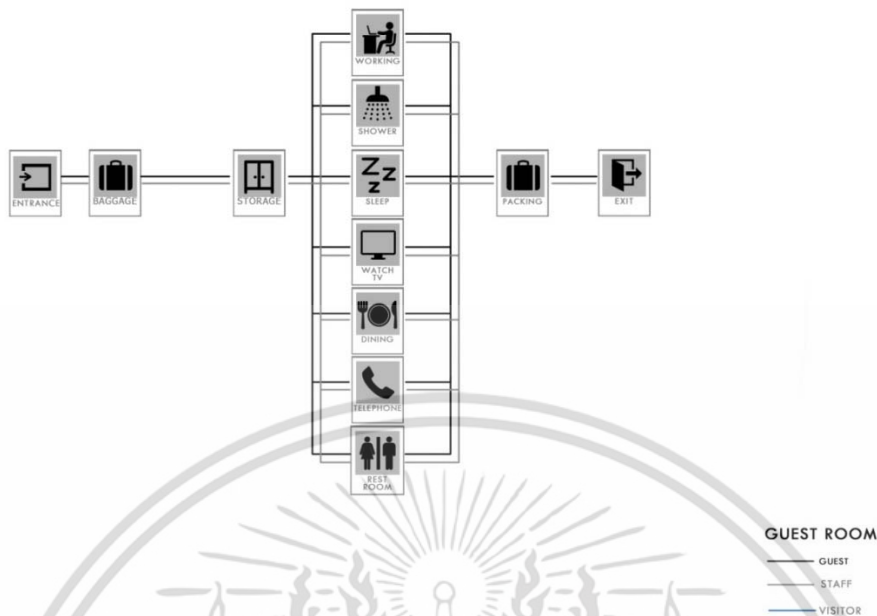
3.3.1. ความสัมพันธ์ของพฤติกรรมโดยรวม



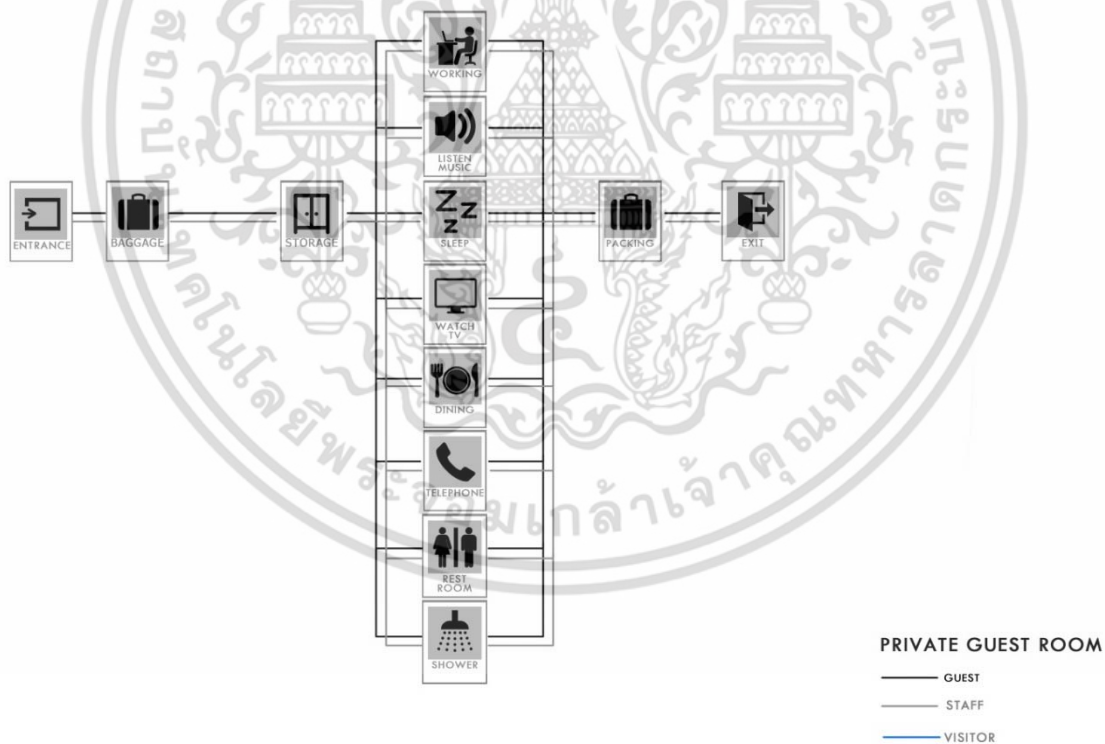
ภาพที่ 3.1 ตารางความสัมพันธ์โดยรวม
ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2015)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2. ความสัมพันธ์ของพฤติกรรมส่วนห้องพัก



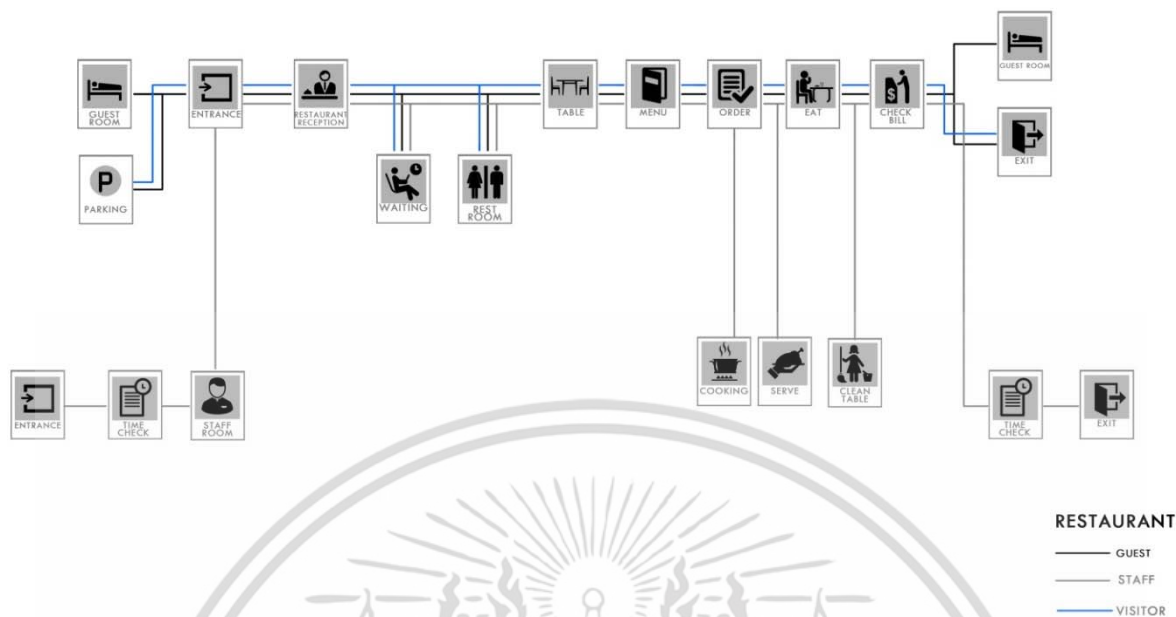
ภาพที่ 3.2 ตารางความสัมพันธ์ห้องพัก
ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2015)



ภาพที่ 3.3 ตารางความสัมพันธ์ห้องพักส่วนตัว
ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2015)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

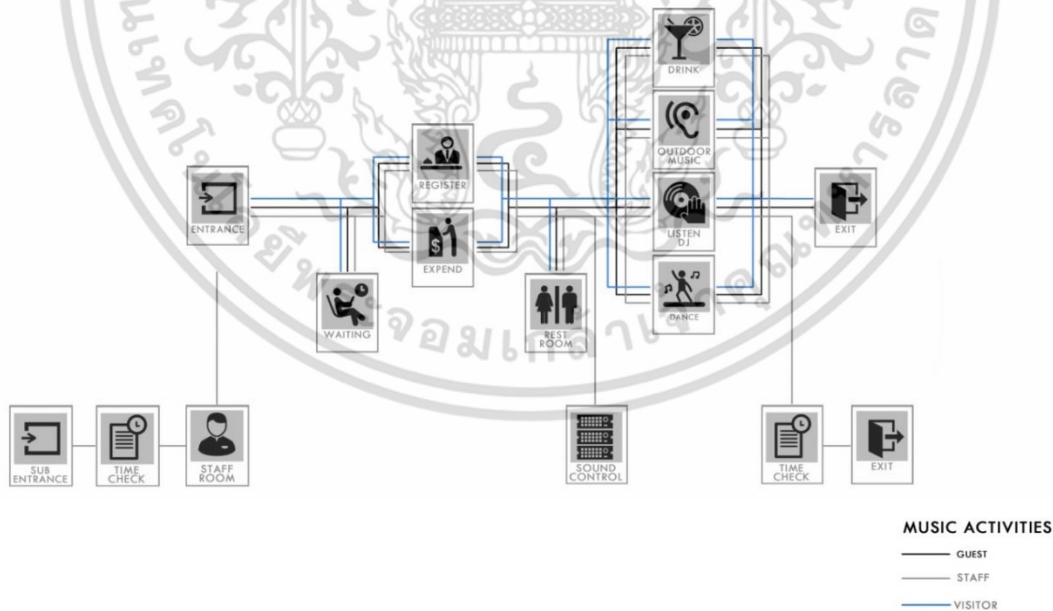
3.3.3. ความสัมพันธ์ของพฤติกรรมส่วนร้านอาหาร



ภาพที่ 3.4 ตารางความสัมพันธ์ร้านอาหาร

ที่มา : กรรวิร์ ล้อใจ (2015)

3.3.3. ความสัมพันธ์ของพฤติกรรมส่วนกิจกรรมทางดนตรี

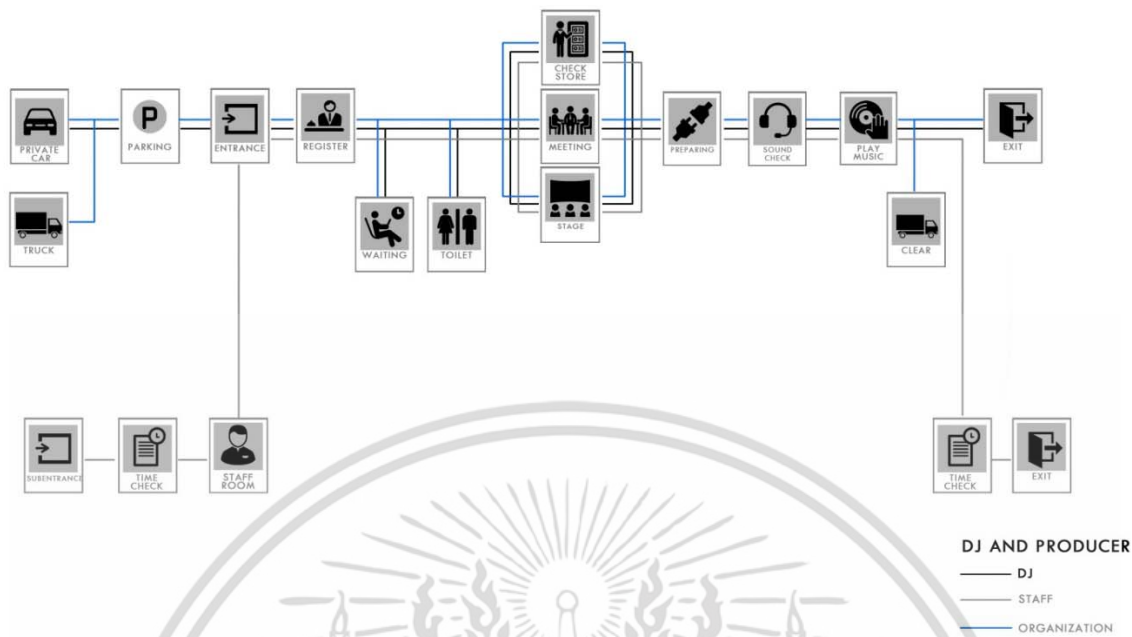


ภาพที่ 3.5 ตารางความสัมพันธ์ส่วนกิจกรรมทางดนตรี

ที่มา : กรรวิร์ ล้อใจ (2015)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.4. ความสัมพันธ์ของพฤติกรรมของศิลปินและกลุ่มผู้จัด



ภาพที่ 3.6 ตารางความสัมพันธ์ของศิลปินและผู้จัด

ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2015)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

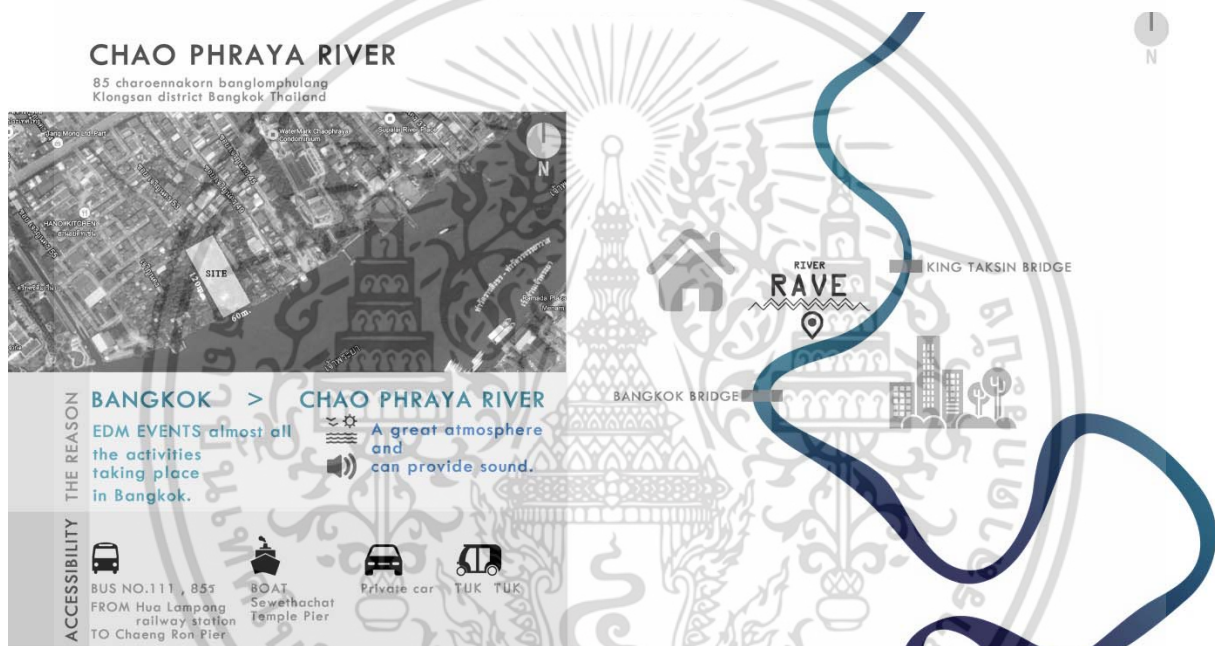
บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวทางในการออกแบบ

4.1. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1.1. การวิเคราะห์ที่ตั้งและทิศทางแดด ลม ฝน

ที่ตั้ง 85 เจริญนคร บางลำพูล่าง อำเภอคลองสาน กรุงเทพฯ ประเทศไทย



ภาพที่ 4.1 ที่ตั้งและเหตุผลสนับสนุน

ที่มา : กรรวิร์ ล้อใจ (2015)

เหตุผลสนับสนุน

1. กลุ่มคนที่นิยมฟังเพลงELECTRONIC DANCE MUSIC ส่วนใหญ่อาศัยอยู่ที่กรุงเทพฯ
2. พื้นที่บริเวณนี้ติดริมแม่น้ำเจ้าพระยา ซึ่งเป็นพื้นที่เปิดโล่งสามารถใช้เสียงนอกสถานที่ได้

โดยไม่รบกวนชุมชน

3. บรรยากาศริมแม่น้ำเจ้าพระยาช่วยส่งเสริมการพักผ่อนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
4. การเข้าถึงโครงการได้หลายวิธีทั้งทางบกและทางน้ำ เช่น

รถเมล์ สาย 111, 855 ขึ้นจากสถานีรถไฟหัวลำโพง ,เรือ ,รถส่วนตัว ,รถสามล้อเครื่อง

พื้นที่บริเวณโดยรอบโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทิศเหนือ ใกล้เคียงชุมชนขนาดเล็ก

ทิศใต้ ติดแม่น้ำเจ้าพระยา และเอเชียทีค

ทิศตะวันออก ใกล้เคียงชุมชนขนาดเล็ก

ทิศตะวันตก คูน้ำกั้นชุมชนขนาดเล็ก

ทิศทางแดด

แดดเช้า ได้รับแดดเช้าจากทางแม่น้ำเจ้าพระยา อย่างเต็มที่เนื่องจากไม่มีตึกสูง

แดดบ่าย ได้รับแดดบ่ายอย่างเต็มที่เนื่องจากไม่มีตึกสูง จึงควรปลูกต้นไม้บังแดด

ทิศทางลม

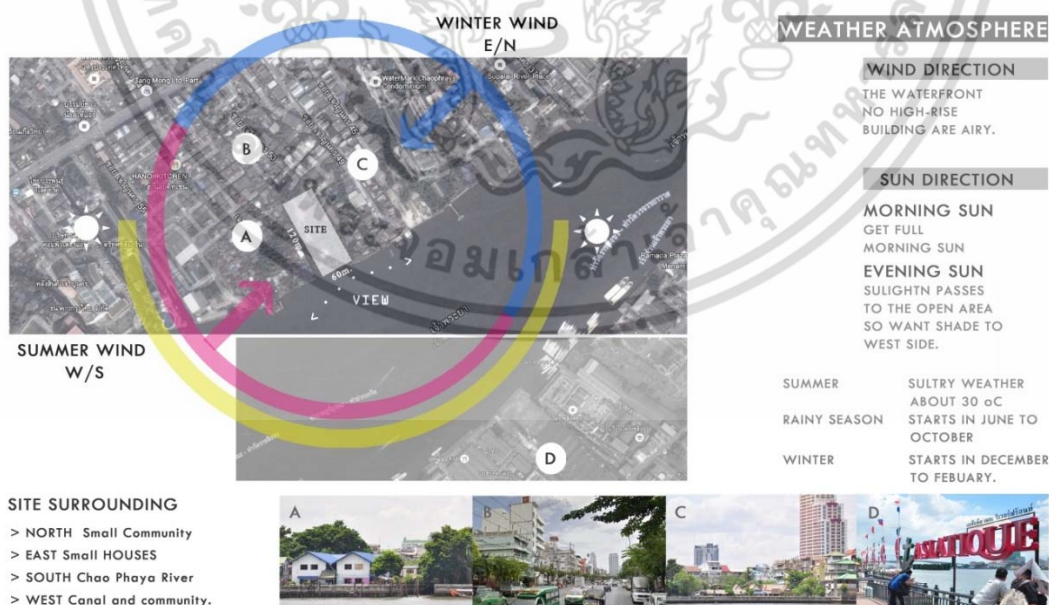
เนื่องจากบริเวณโดยรอบมีตึกสูงเพียงตึกเดียว ทางทิศตะวันออกอีกทั้งอยู่ติดแม่น้ำเจ้าพระยาจึงทำให้ลมถ่ายเทสะดวก

ฤดูกาล

ฤดูร้อน อากาศร้อนชื้น อุณหภูมิประมาณ 30°C

ฤดูฝน ฝนตกในช่วงเดือนมิถุนายน ถึงตุลาคม

ฤดูหนาว เริ่มในช่วงเดือนพฤศจิกายน ถึงกุมภาพันธ์



ภาพที่ 4.2 ที่ตั้ง

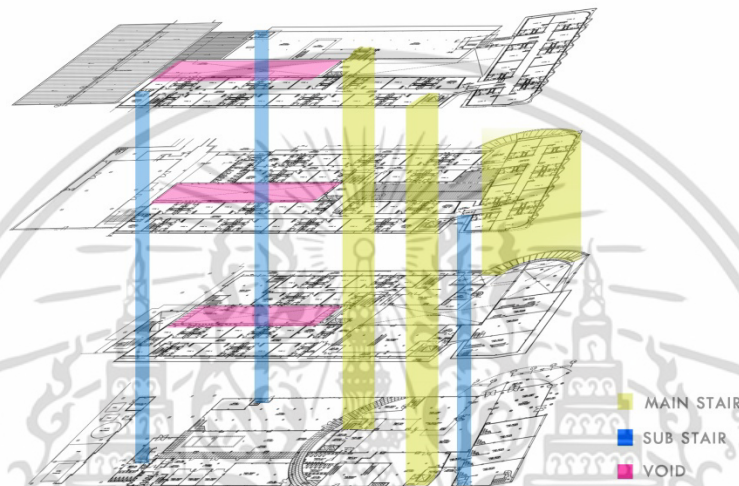
ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2015)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

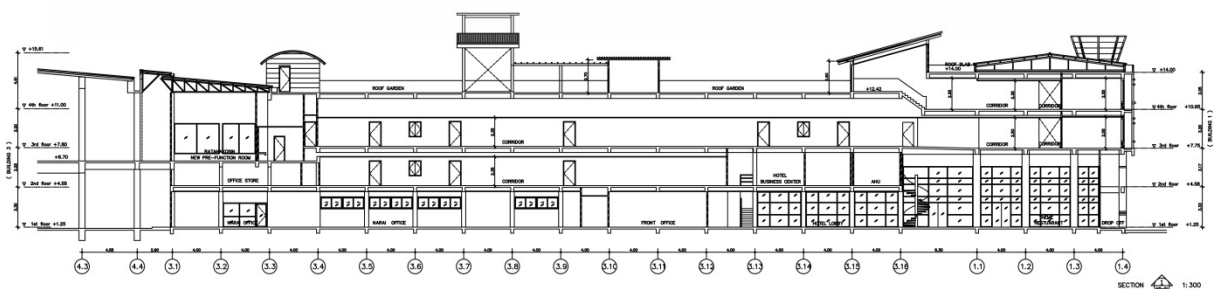
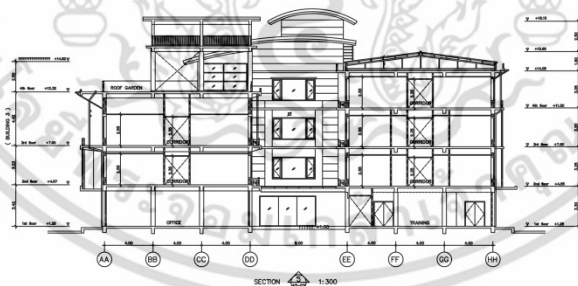
4.1.2. การวิเคราะห์ตัวอาคาร

เหตุผลในการเลือกอาคาร

1. อาคารเป็นอาคารประเภทโรงแรม เหมาะกับโครงการ
2. เป็นอาคาร 4 ชั้น เป็นอาคารไม่สูงซึ่งเหมาะกับกิจกรรมของโครงการ
3. เป็นโรงแรมขนาดปานกลาง ซึ่งเหมาะกับพฤติกรรมการใช้งานของโครงการ
4. เป็นอาคารประเภทโรงแรมที่ได้รับมาตรฐาน มี 3 อาคารหลัก



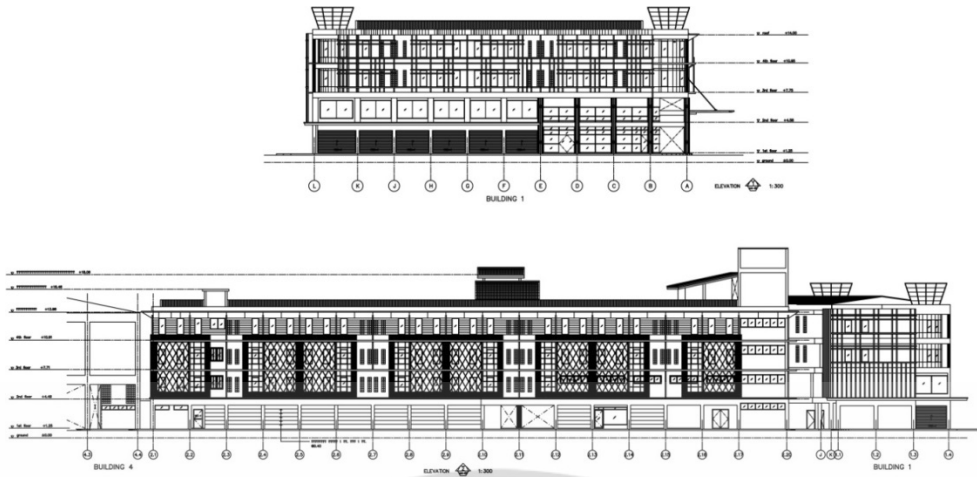
ภาพที่ 4.3 ความเชื่อมต่อของทั้ง 4 ชั้น
ที่มา : กรรวิรี ล้อใจ (2015)



ภาพที่ 4.4 รูปตัดอาคาร

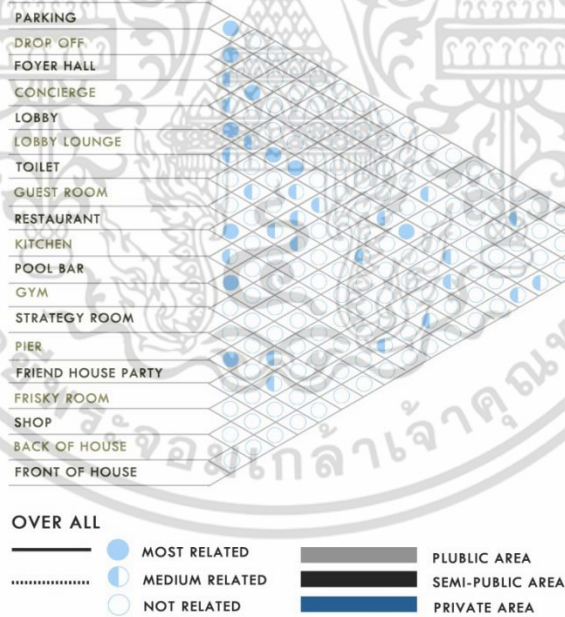
ที่มา : กรรวิรี ล้อใจ (2015)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



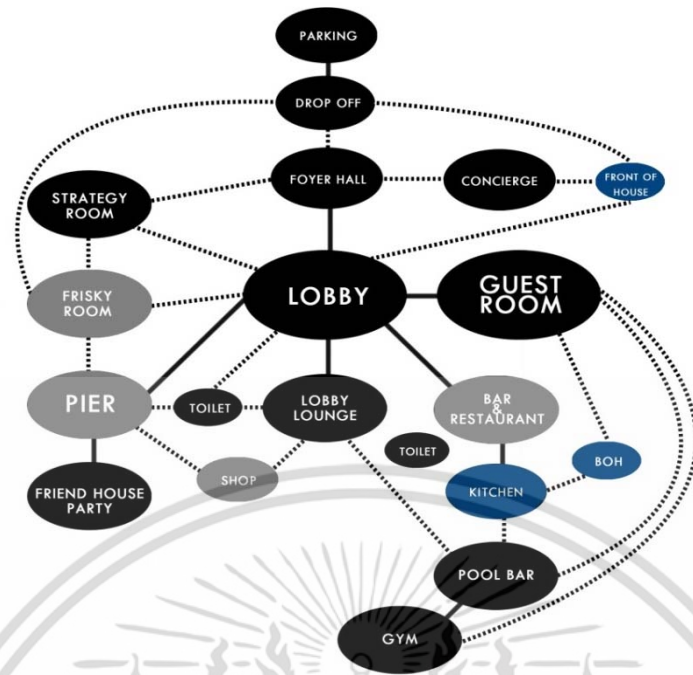
ภาพที่ 4.5 รูปด้านข้างอาคาร
ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2015)

4.1.3. การวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์ของพื้นที่ และ
แผนภาพความสัมพันธ์ของพื้นที่แบบวงกลม

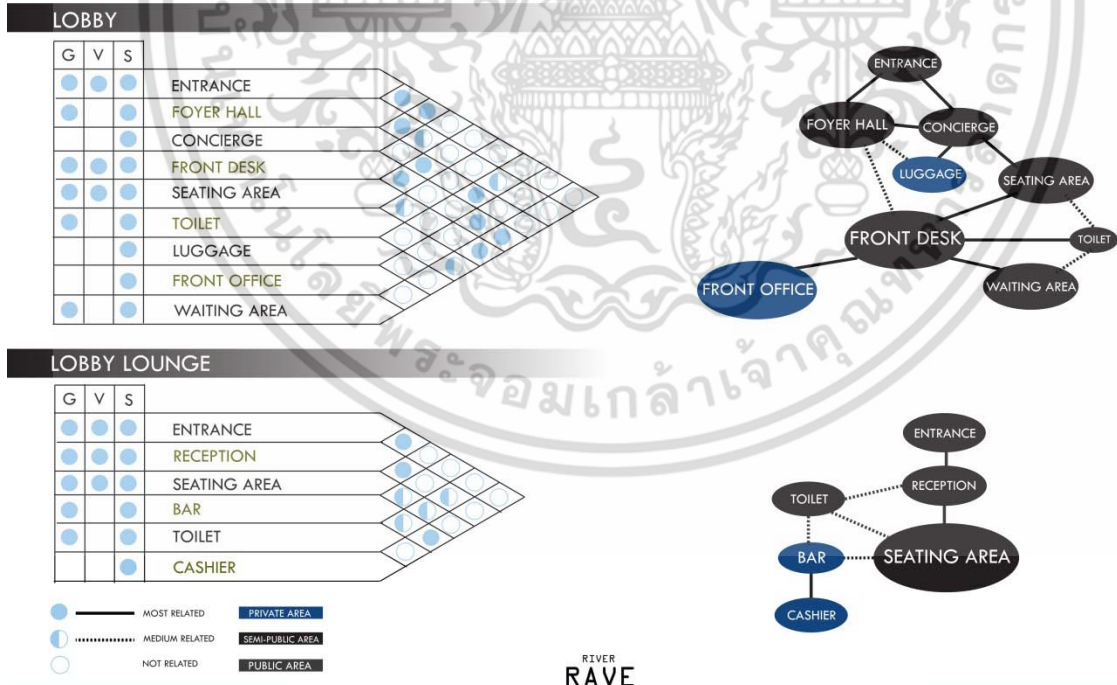


ภาพที่ 4.6 ตารางความสัมพันธ์ของพื้นที่
ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2015)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



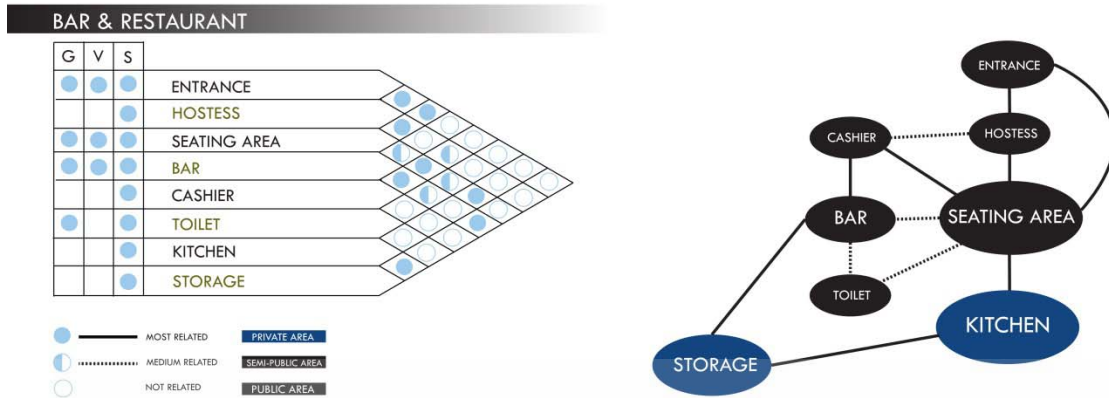
ภาพที่ 4.7 แสดงค่าความสัมพันธ์ทั้งหมดของโครงการ
ที่มา : กรรวิร์ ส่อใจ (2015)



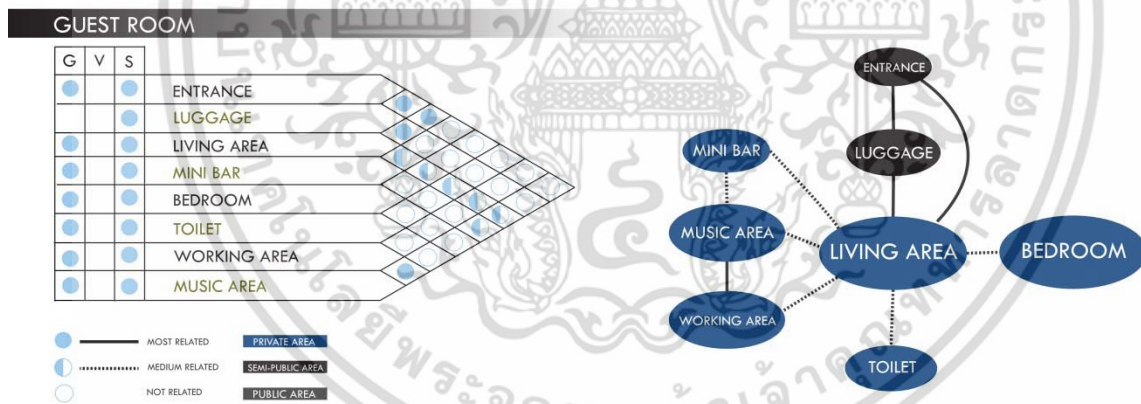
ภาพที่ 4.8 แสดงค่าความสัมพันธ์ของ LOBBY และ LOBBY LOUNGE

ที่มา : กรรวิร์ ส่อใจ (2015)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

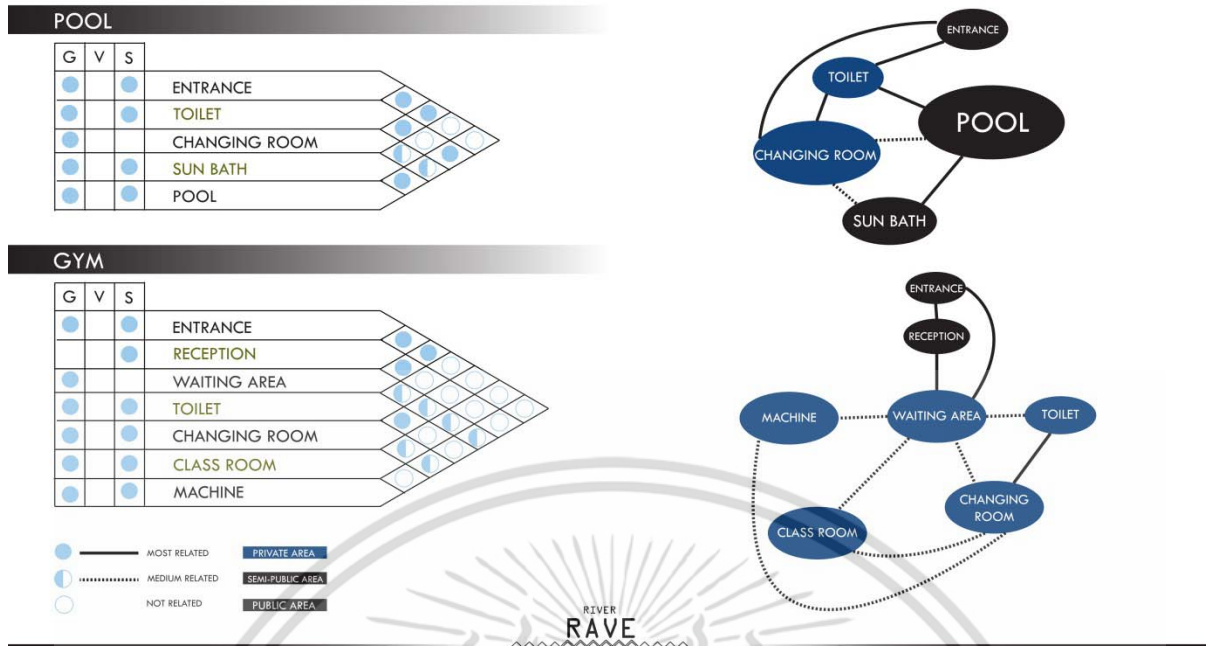


ภาพที่ 4.9 แสดงค่าความสัมพันธ์ของร้านอาหาร
 ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2015)

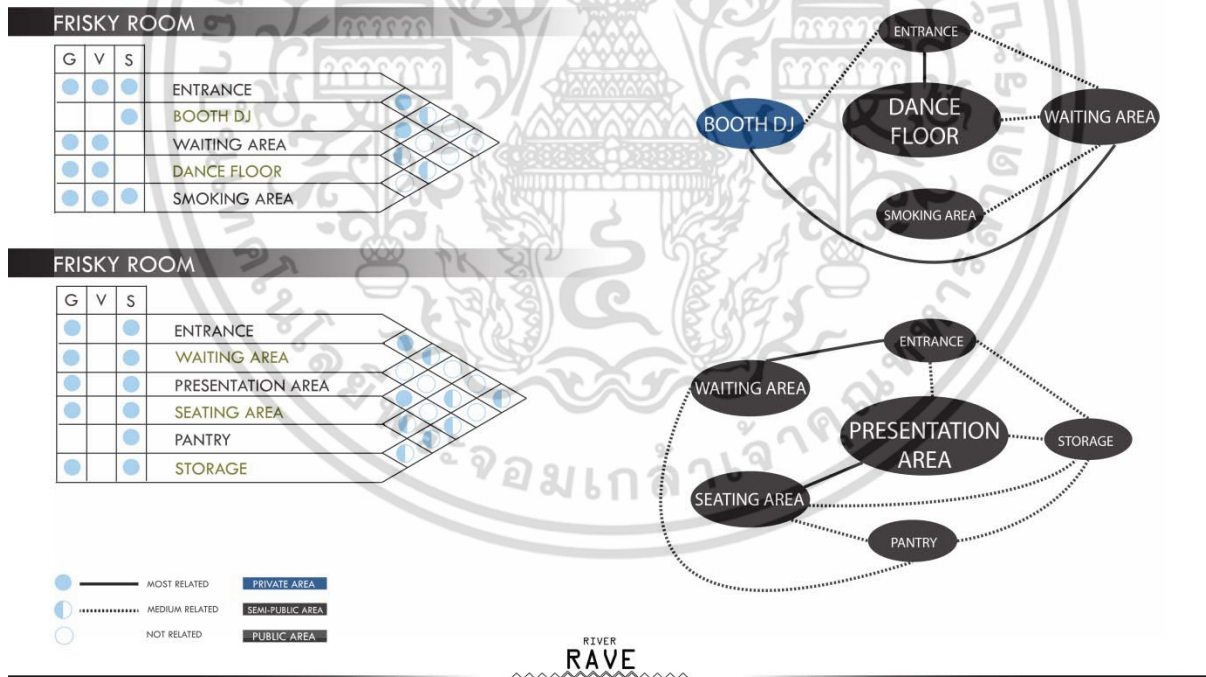


ภาพที่ 4.10 แสดงค่าความสัมพันธ์ของห้องพัก
 ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2015)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

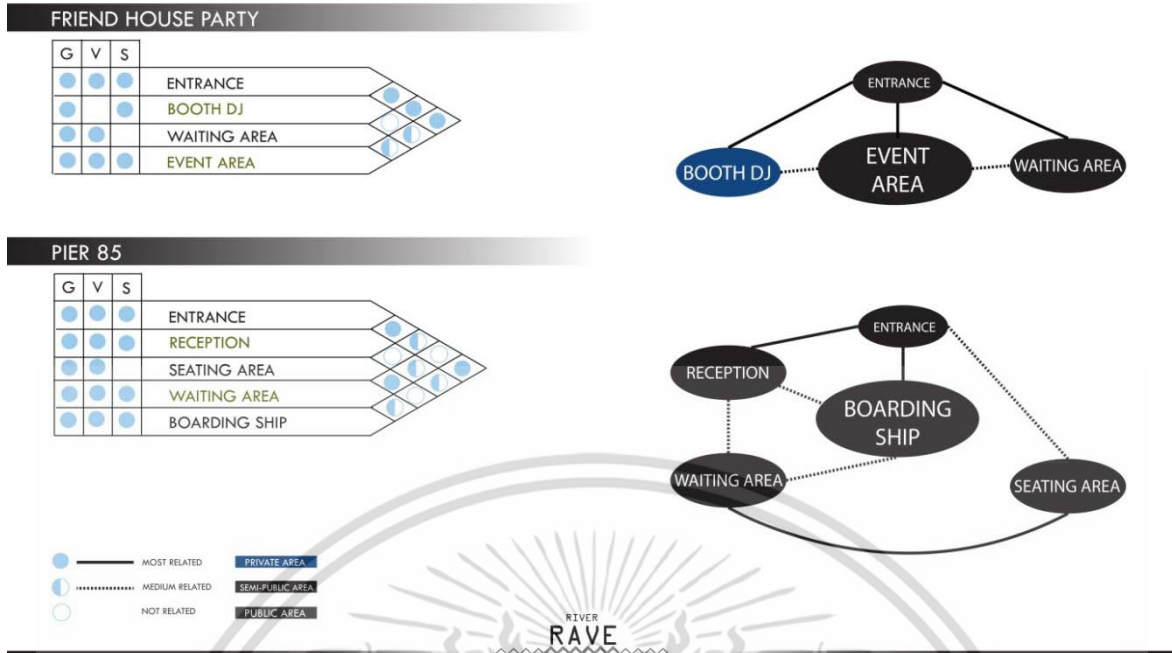


ภาพที่ 4.11 แสดงค่าความสัมพันธ์ของสระน้ำ และ ห้องออกกำลังกาย
ที่มา : กรรวิร์ ส่อใจ (2015)



ภาพที่ 4.12 แสดงค่าความสัมพันธ์ของห้องประชุม และ NIGHT CLUB
ที่มา : กรรวิร์ ส่อใจ (2015)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



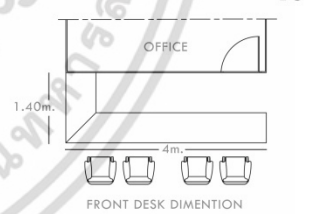
ภาพที่ 4.13 แสดงค่าความสัมพันธ์ของพื้นที่จัดงานนอกอาคาร และ ท่าเรือ
ที่มา : กรรวิร์ ล้อใจ (2015)

4.1.4. ตารางสรุปพื้นที่ ที่ต้องการและแผนภูมิวงกลมเปรียบเทียบขนาดพื้นที่
ตารางสรุปพื้นที่ ที่ต้องการ

LOBBY (MAX 20)

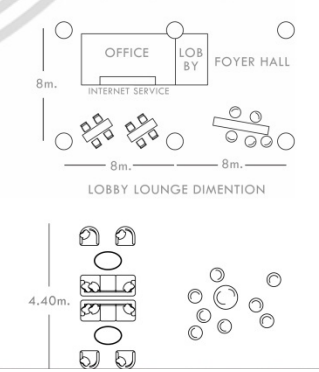
COMPONENTS	AREA/UNIT (SQ.M.)	CAPACITY	AREA REQUIREMENT (SQ.M.)	REMARKS/SOURCE
FRONT DESK	5.60	1	5.60	CASE STUDY LIT HOTEL
FOYER HALL	24.00	1	24.00	
WAITING AREA	3.20	1	3.20	
BELL STATION	4.00	1	4.00	
PRIVATE AREA	22.88	1	22.88	
DEPOSIT STORAGE	4.00	4	16.00	
CURCULATION			22.70	
TOTAL			98.30	

AREA REQUIREMENT 30/45



LOBBY LOUNGE (MAX 20)

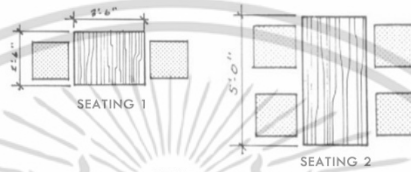
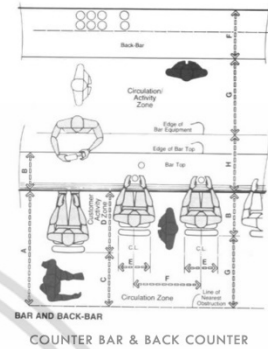
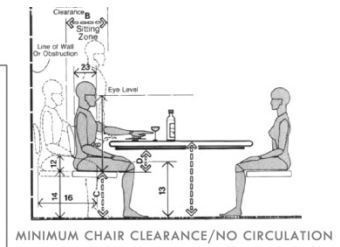
COMPONENTS	AREA/UNIT (SQ.M.)	CAPACITY	AREA REQUIREMENT (SQ.M.)	REMARKS/SOURCE
SEATING 1	2.89	2	5.78	CASE STUDY LIT HOTEL
SEATING 2	4.80	2	9.60	
BAR BEVERAGE	2.40	1	2.40	
INTERNET SERVICE	2.40	1	2.40	
CURCULATION			6.05	30% OF AREA
TOTAL			26.23	



ภาพที่ 4.14 ขนาดพื้นที่ของ LOBBY และ LOBBY LOUNGE
ที่มา : กรรวิร์ ล้อใจ (2015)

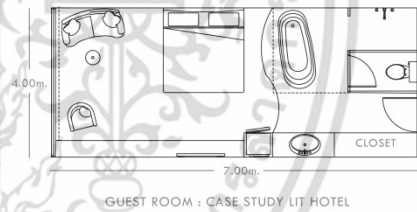
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BAR&RESTAURANT (MAX 60)				
COMPONENTS	AREA/UNIT (SQ.M.)	CAPACITY	AREA REQUIREMENT (SQ.M.)	REMARKS/SOURCE
RECEPTION DESK	0.80	1	0.80	ARCHITECT'S DATA THIRD EDITION
WAITING AREA	1.72	2	3.44	NEUFERTS EDITION
CASHIER	0.88	1	0.88	HUMAN DIMENTION
SEATING 1	1.35	8	10.80	TSS INTERIOR DESIGN
SEATING 2	2.67	12	32.04	TSS INTERIOR DESIGN
STORAGE	6.00	2	12.00	STANDARD H.
KITCHEN	30.00	1	12.85	30% OF DINING AREA
COUNTER BAR	20.28	1	20.28	TSS INTERIOR DESIGN
CIRCULATION			27.93	30% OF AREA
TOTAL			121.02	



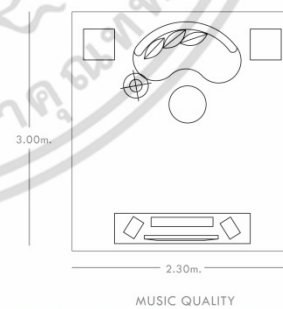
ภาพที่ 4.15 ขนาดพื้นที่ของร้านอาหาร
ที่มา : กรรวิรุ์ ล้อใจ (2015)

GUEST ROOM (TRANCE TYPE : 30 ROOMS)				
COMPONENTS	AREA/UNIT (SQ.M.)	CAPACITY	AREA REQUIREMENT (SQ.M.)	REMARKS/SOURCE
LUGAGE AREA	1.65	1	1.65	CASE STUDY LIT HOTEL
CLOSET	1.60	1	1.60	
WC.	3.60	1	3.60	
LIVING AREA	6.40	1	6.40	
BEDROOM AREA	8.00	1	8.00	
PANTRY	2.40	1	2.40	
WORKING AREA	1.00	1	1.00	
CIRCULATION			7.395	30% OF AREA
TOTAL			26.00	



AREA REQUIREMENT 32/45

GUEST ROOM (STUJO TYPE : 40 ROOMS)				
COMPONENTS	AREA/UNIT (SQ.M.)	CAPACITY	AREA REQUIREMENT (SQ.M.)	REMARKS/SOURCE
LUGAGE AREA	1.65	1	1.65	CASE STUDY LIT HOTEL
CLOSET	1.60	1	1.60	
WC.	3.60	1	3.60	
LIVING AREA	6.40	1	6.40	
BEDROOM AREA	8.00	1	8.00	
PANTRY	2.40	1	2.40	
WORKING AREA	1.00	1	1.00	
MUSIC QUALITY	1.08	1	1.08	CASE STUDY EAST
CIRCULATION			7.72	30% OF AREA
TOTAL			33.45	



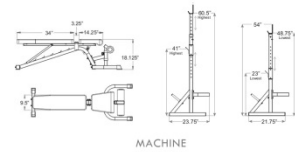
ภาพที่ 4.16 ขนาดพื้นที่ที่ห้องพัก
ที่มา : กรรวิรุ์ ล้อใจ (2015)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

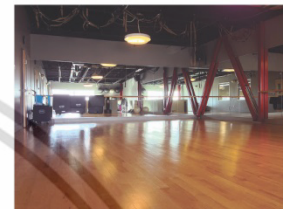
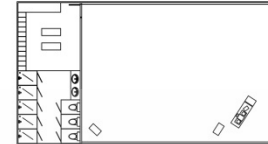
GYM (MAX 12)				
COMPONENTS	AREA/UNIT (SQ.M.)	CAPACITY	AREA REQUIREMENT (SQ.M.)	REMARKS/SOURCE
RECEPTION GYM	0.80	1	0.80	CASE STUDY LIT HOTEL
WAITING AREA	1.72	2	3.44	
MULTI CLASSROOM	108.00	1	108.00	
MACHINE	2.00	6	12.00	
TREADMILL	2.00	6	12.00	
STORAGE	30	1	30.00	
LOCKER	0.30	12	3.60	
CIRCULATION			50.95	30% OF AREA
TOTAL			220.80	

AREA REQUIREMENT

34/45



MACHINE



MULTI CLASSROOM

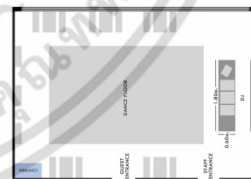
POOL (MAX 10)				
COMPONENTS	AREA/UNIT (SQ.M.)	CAPACITY	AREA REQUIREMENT (SQ.M.)	REMARKS/SOURCE
WC.	10.35	1	10.35	TSS INTERIOR DESIGN
SUN BATH	1.60	10	10.60	CASE STUDY
LOCKER	0.30	10	3.00	CASE STUDY
POOL	1.50	1	1.50	CASE STUDY
BAR	2.40	1	2.40	TSS INTERIOR DESIGN
CIRCULATION			52.90	30% OF AREA
TOTAL			229.00	

ภาพที่ 4.17 ขนาดพื้นที่ของห้องออกกำลังกาย และ สระว่ายน้ำ
ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2015)

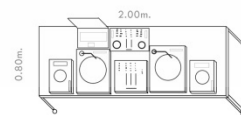
AREA REQUIREMENT

35/45

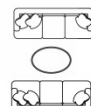
FRISKY ROOM (MAX 100)				
COMPONENTS	AREA/UNIT (SQ.M.)	CAPACITY	AREA REQUIREMENT (SQ.M.)	REMARKS/SOURCE
BOOTH DJ	3.00	1	3.00	CASE STUDY GREASE
WAITING AREA	1.72	1	1.72	
DANCE FLOOR	100	1	100	
SEATING	4.00	4	16.00	
BAR	1.60	1	1.60	
STORAGE	30	1	30.00	
CIRCULATION			45.70	30% OF AREA
TOTAL			198.02	



FRIENDS HOUSE PARTY (MAX 200)				
COMPONENTS	AREA/UNIT (SQ.M.)	CAPACITY	AREA REQUIREMENT (SQ.M.)	REMARKS/SOURCE
BOOTH DJ (QUICKFRAMES)	0.69	3	2.07	CASE STUDY LIT HOTEL
MULTI-EVENT	250	1	250	
CIRCULATION			75.63	30% OF AREA
TOTAL			328.00	



BOOTH DJ



SEATING

ภาพที่ 4.18 ขนาดพื้นที่ของพื้นที่กิจกรรมทางดนตรี
ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2015)

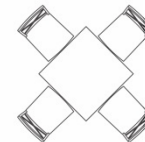
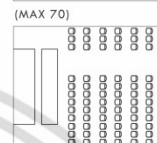
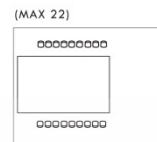
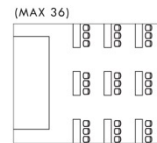
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

AREA REQUIREMENT

36
45

STRATEGY ROOM (MAX 40)				
COMPONENTS	AREA/UNIT (SQ.M.)	CAPACITY	AREA REQUIREMENT (SQ.M.)	REMARKS/SOURCE
RECEPTION	3.00	1	3.00	CASE STUDY DREAM HOTEL
CHAIR	0.50	70	35.00	
BACK DROP	50.00	1	50.00	
STAGE	15.00	1	15.00	
STORAGE	30	1	30.00	
CIRCULATION			39.90	30% OF AREA
TOTAL			172.90	

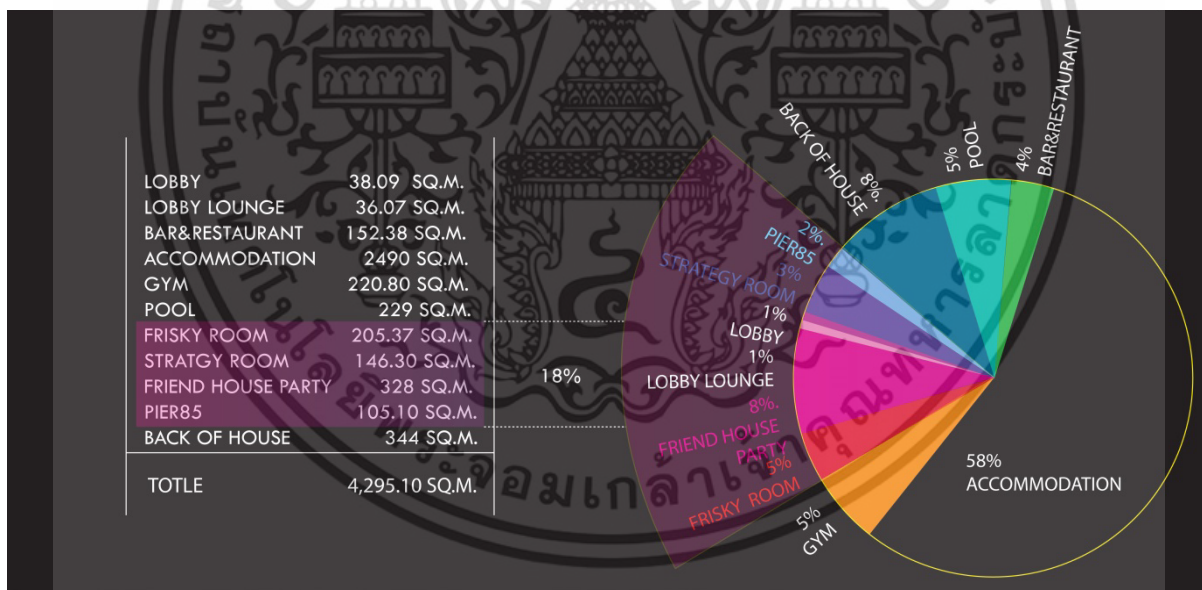
PIER 85 (MAX 60)				
COMPONENTS	AREA/UNIT (SQ.M.)	CAPACITY	AREA REQUIREMENT (SQ.M.)	REMARKS/SOURCE
RECEPTION DESK	1.60	3	4.80	CASE STUDY
WAITING AREA	3.00	3	9.00	HUMAN DIMENSION
SEATING	2.67	12	32.04	HUMAN DIMENSION
BOARDING SHIP	35.00	1	35.00	HUMAN DIMENSION
CIRCULATION			24.25	30% OF AREA
TOTAL			105.10	



MEETING AREA

SEATING : PIER85

ภาพที่ 4.19 ขนาดพื้นที่ของห้องประชุม และ ทำเรือ
ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2015)

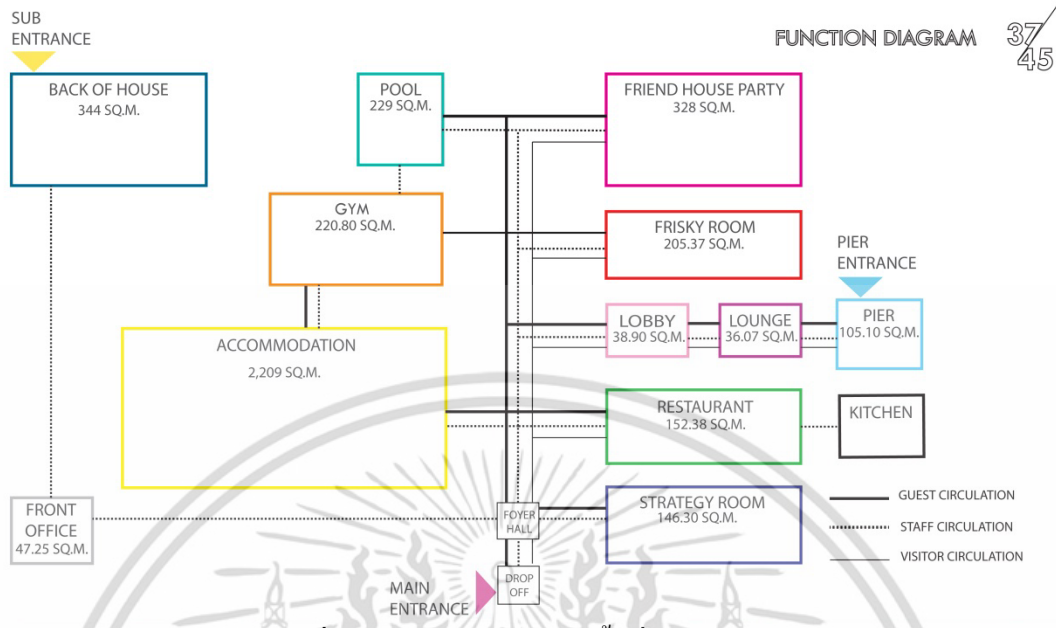


ภาพที่ 4.20 แผนภูมิวงกลมเปรียบเทียบขนาดพื้นที่

ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2015)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.5. การวิเคราะห์กลุ่มพื้นที่สัมพันธ์

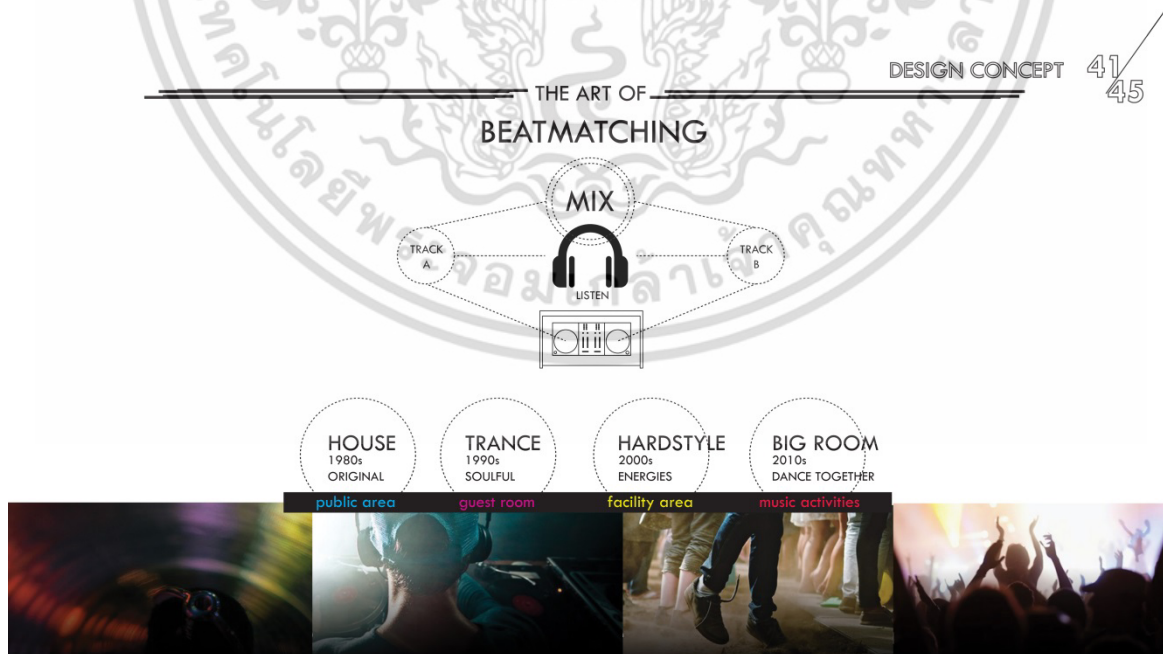


ภาพที่ 4.21 การวิเคราะห์กลุ่มพื้นที่สัมพันธ์

ที่มา : กรรวิร์ ส่อใจ (2015)

1.1. รูปแบบแนวคิดในการออกแบบ

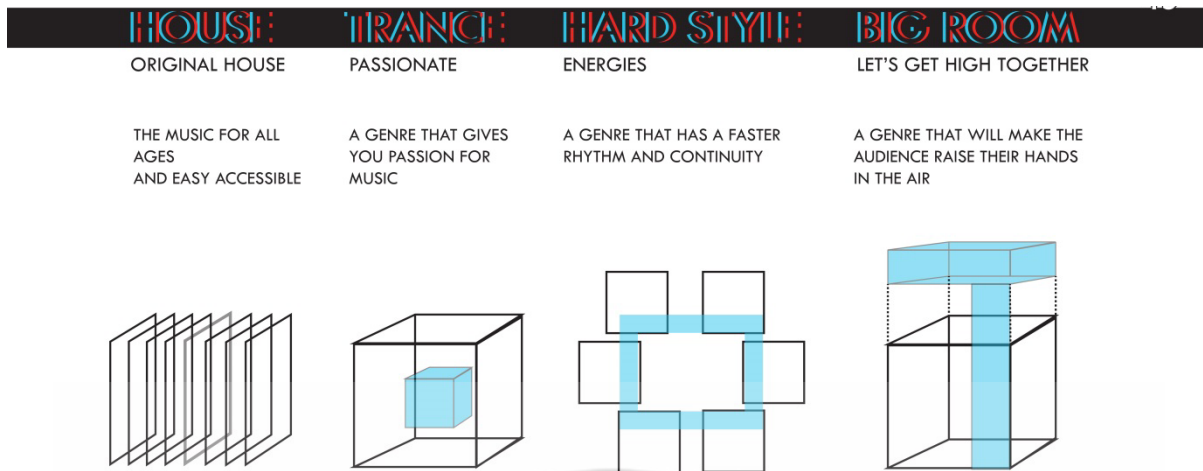
4.2.1. แนวคิดในการออกแบบ



ภาพที่ 4.22 แนวคิดในการออกแบบ

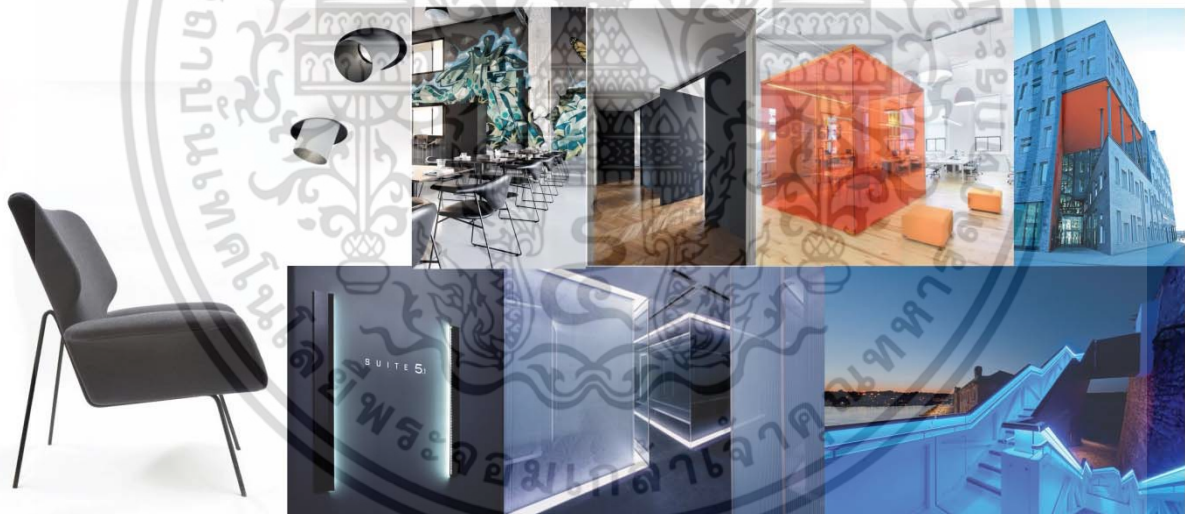
ที่มา : กรรวิร์ ส่อใจ (2015)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.23 แบบพัฒนาแนวคิดในการออกแบบ
ที่มา : กรรวิร์ ส่อใจ (2015)

4.2.2. MOOD BOARD & THEME



ภาพที่ 4.24 MOOD BOARD & THEME

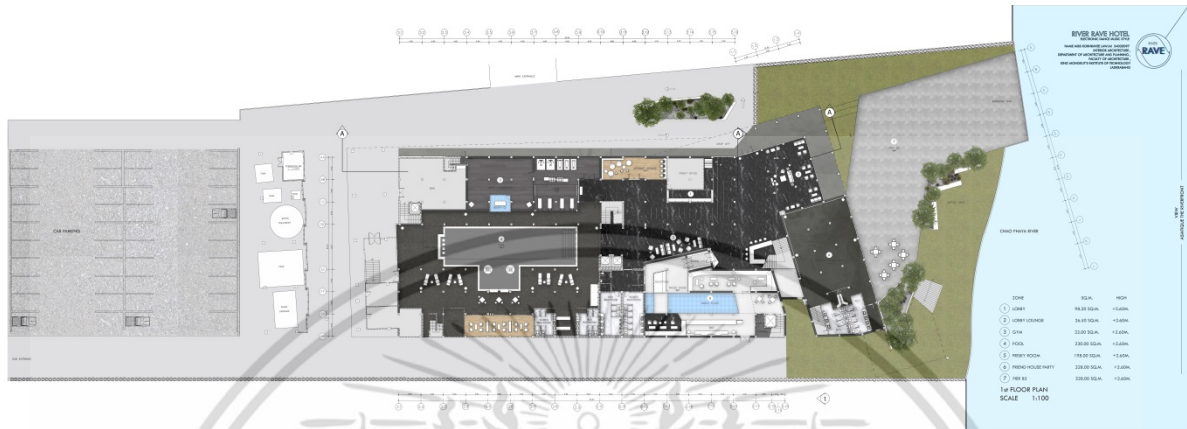
ที่มา : กรรวิร์ ส่อใจ (2015)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

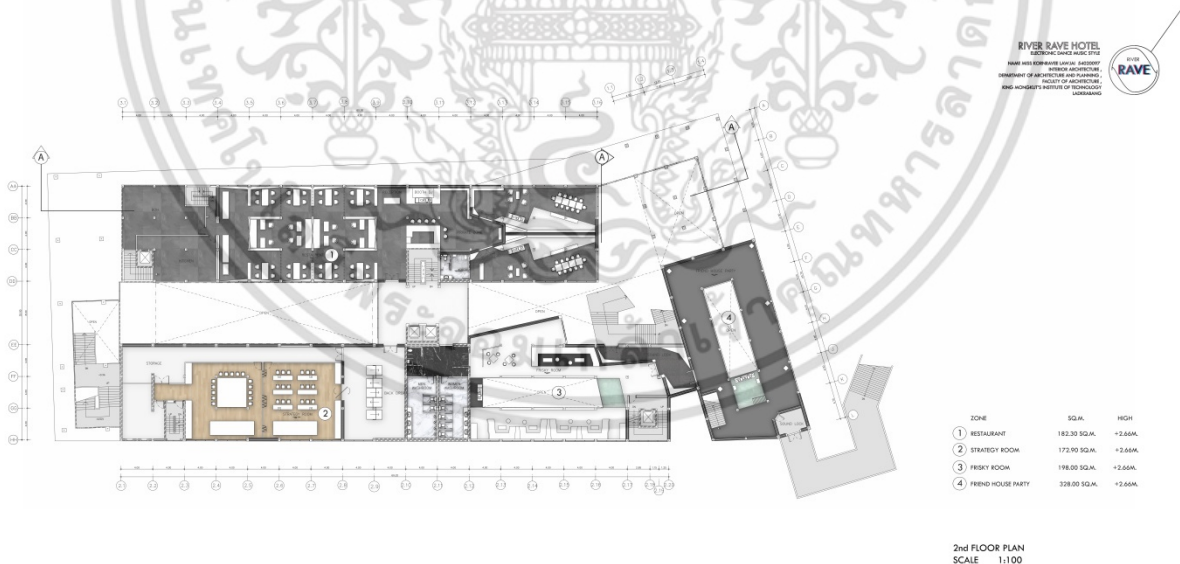
ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน

5.1. ผังบริเวณของโครงการ



ภาพที่ 5.1 ผังบริเวณของโครงการ และผังเฟอร์นิเจอร์ชั้นที่ 1
ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2016)

5.2. ผังเฟอร์นิเจอร์ของอาคารโครงการ

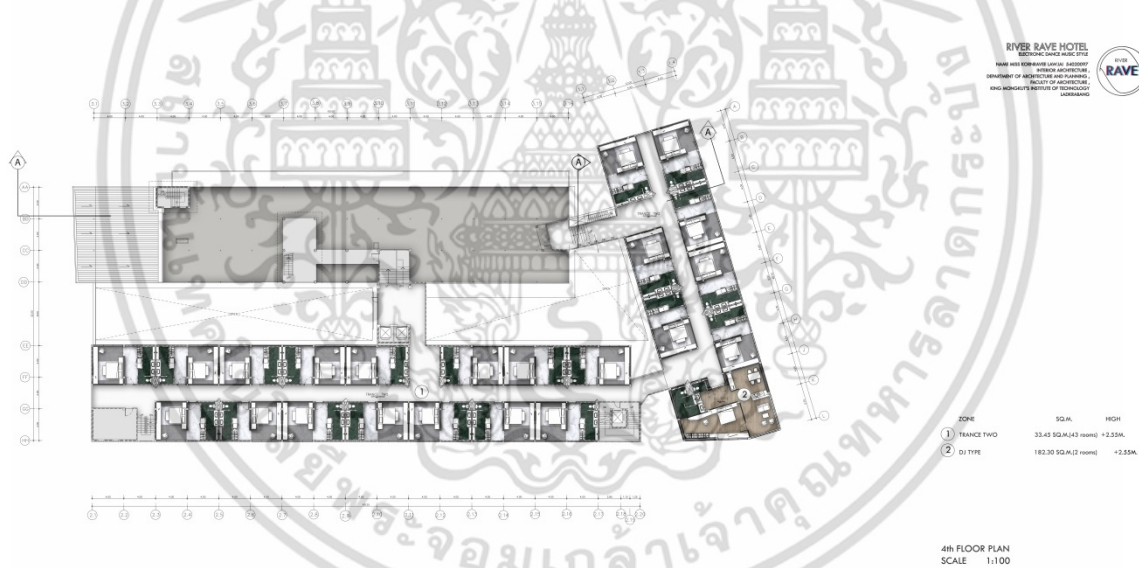


ภาพที่ 5.2 ผังเฟอร์นิเจอร์ชั้นที่ 2
ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2016)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



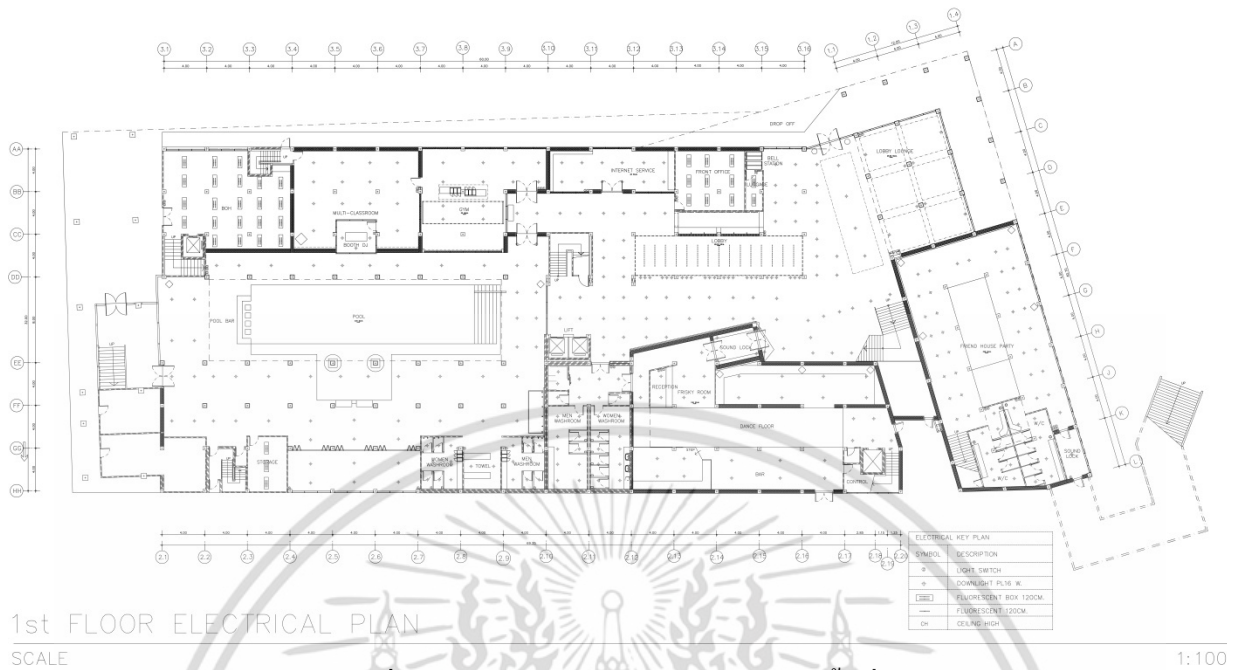
ภาพที่ 5.3 ผังเฟอร์นิเจอร์ชั้นที่ 3
ที่มา : กรรวิวี ล้อใจ (2016)



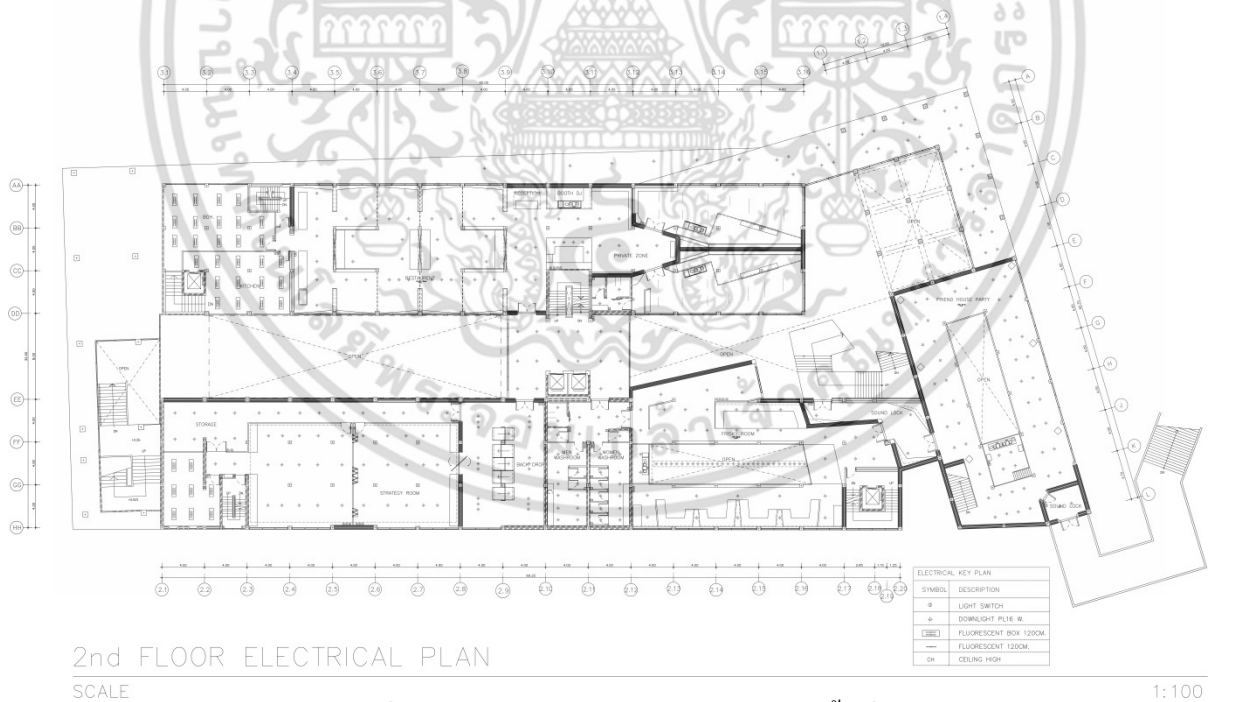
ภาพที่ 5.3 ผังเฟอร์นิเจอร์ชั้นที่ 4
ที่มา : กรรวิวี ล้อใจ (2016)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3. ผังเพดานและผังไฟฟ้าของอาคาร โครงการ

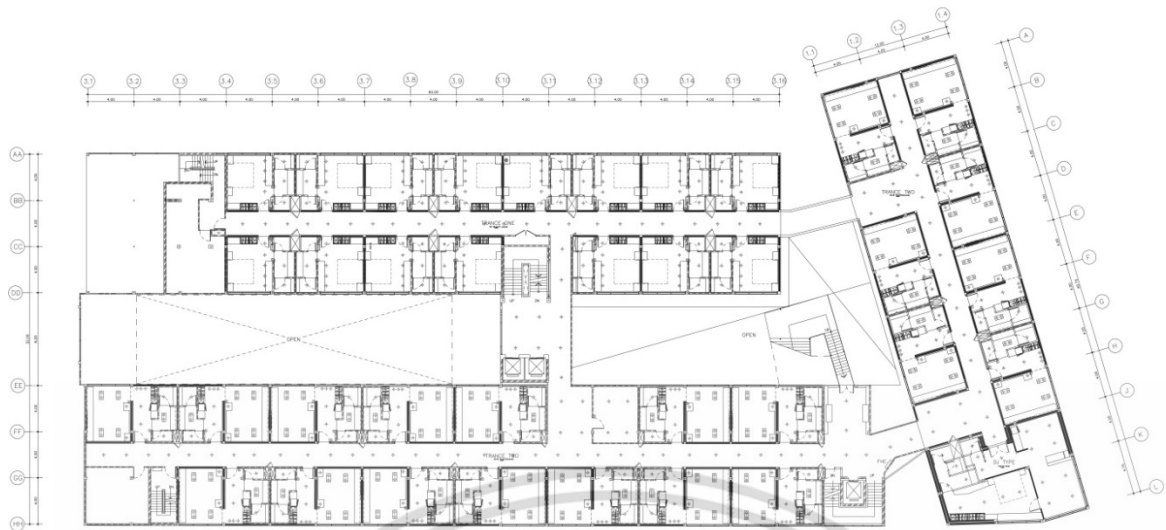


ภาพที่ 5.4 ผังเพดานและผังไฟฟ้าของอาคาร ชั้นที่ 1
ที่มา : กรรวิร์ ล้อใจ (2016)



ภาพที่ 5.4 ผังเพดานและผังไฟฟ้าของอาคาร ชั้นที่ 2
ที่มา : กรรวิร์ ล้อใจ (2016)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

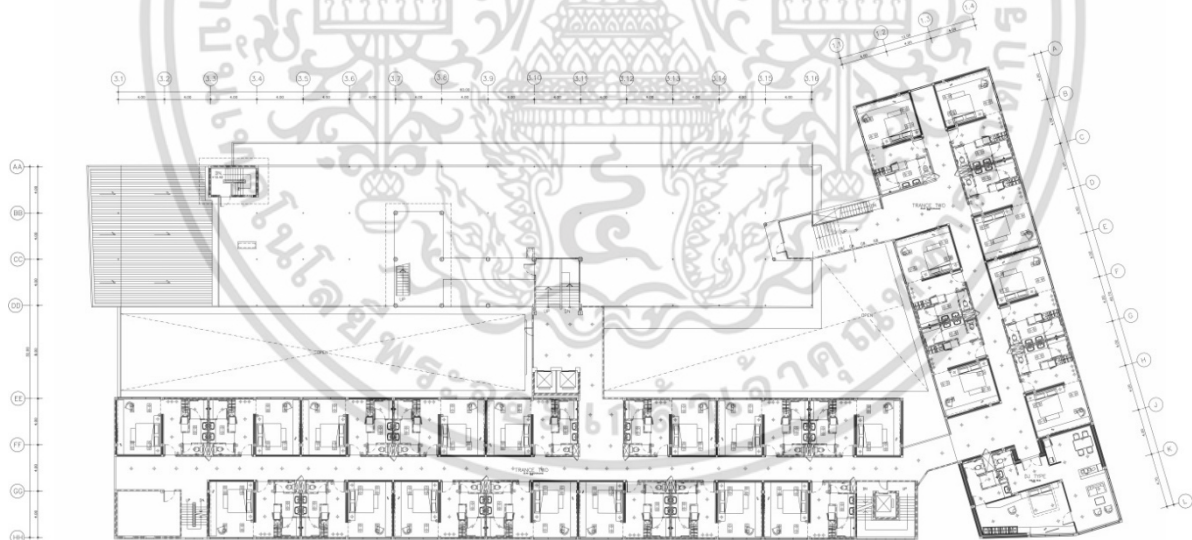


3rd FLOOR ELECTRICAL PLAN
SCALE

ELECTRICAL KEY PLAN	
SYMBOL	DESCRIPTION
○	LIGHT SWITCH
□	DOWNLIGHT PL16 W.
▭	FLUORESCENT BOX 1200M.
—	FLUORESCENT 1200M.
OH	CEILING HIGH

1:100

ภาพที่ 5.5 ผังเพดานและผังไฟฟ้าของอาคาร ชั้นที่ 3
ที่มา : กรรวิร์ ส่อใจ (2016)



4th FLOOR PLAN
SCALE

ELECTRICAL KEY PLAN	
SYMBOL	DESCRIPTION
○	LIGHT SWITCH
□	DOWNLIGHT PL16 W.
▭	FLUORESCENT BOX 1200M.
—	FLUORESCENT 1200M.
OH	CEILING HIGH

1:100

ภาพที่ 5.6 ผังเพดานและผังไฟฟ้าของอาคาร ชั้นที่ 4
ที่มา : กรรวิร์ ส่อใจ (2016)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4. รูปตัดของอาคารโครงการ



ภาพที่ 5.7 รูปตัด
ที่มา : กรรวิร์ ส่อใจ (2016)

5.5. ภาพทัศนียภาพของโครงการ



ภาพที่ 5.8 มุมมองทางเข้าอาคาร
ที่มา : กรรวิร์ ส่อใจ (2016)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่ส่วนกลางที่มีบันไดเป็นตัวเชื่อมต่อพื้นที่กิจกรรมของทุกกิจกรรมให้มีการเข้าถึงได้ง่าย และต่อเนื่องกัน



ภาพที่ 5.9,5.10 มุมมองLOBBY

ที่มา : กรรวิรี์ ล้อใจ (2016)

พื้นที่ต้อนรับและติดต่อของโรงแรม ออกแบบในรูปแบบของเพลง HOUSE โดยพื้นที่นี้มีลักษณะเป็นชั้นๆ ของแผ่นอะคริลิกใส สามารถรองรับแสงและไม่มืดทึบ ให้แขกเดินผ่านชั้นที่มีการเล่นแสงสีต่างๆ ก่อนเข้าสู่ LOBBY เป็นการเริ่มต้นแบบ ORIGINAL HOUSE ณ บริเวณ LOBBY



ภาพที่ 5.11 มุมมองLOBBY LOUNGE1

ที่มา : กรรวิรี์ ล้อใจ (2016)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่รองรับแขกบริเวณด้านหน้า LOBBY สำหรับแขกที่นั่งรอตรงLED SCREEN เตรียมจะขึ้นลิฟท์เข้าสู่ห้องพัก

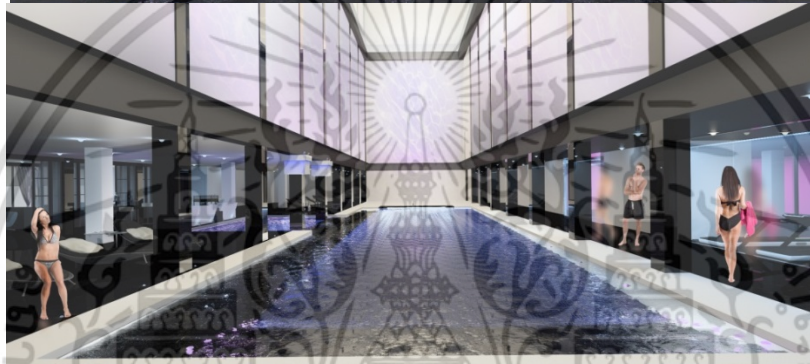


ภาพที่ 5.12 มุมมองLOBBY LOUNGE2

ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2016)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่รองรับแขกทั้งที่จะมาเข้าพักและร่วมกิจกรรมทางดนตรี เป็นจุดพัก และจุดพักคอยวิวัฒนาการออกแบบของรูปแบบ HOUSE มีการนำชั้นๆของกระจกฝ้า ซ้ำๆกันขึ้นไปบนฝ้าสูงสองชั้น มีการซ่อนไฟ LED เปลี่ยนบรรยากาศได้หลากหลาย



ภาพที่ 5.13 , 5.14 มุมมองPOOL

ที่มา : กรรวิรุ์ ส่อใจ (2016)



ภาพที่ 5.15 มุมมองGYM

ที่มา : กรรวิรุ์ ส่อใจ (2016)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สระว่ายน้ำที่รองรับแขกผู้เข้าพัก และแขกผู้ต้องการจัดกิจกรรมริมสระว่ายน้ำ โดยฝ่าเปิดโล่งไปจนถึงชั้นสี่มี กระจกปิดเป็นหลังคาเพื่อเปิดรับแสงธรรมชาติ บริเวณสระว่ายน้ำจะมีทั้งพื้นที่ออกกำลังกาย พื้นที่พักผ่อน พื้นที่นั่งพูดคุย และพื้นที่ฟังเพลงไปพร้อมกับอาหารและเครื่องดื่ม จะเชื่อมพื้นที่เข้ากับ GYM และใช้พื้นที่ของบุตตีเจร่วมกัน ระหว่างPOOL PARTY กับ DANCE CADIO ตามรูปแบบแนวความคิดแบบ HARD STYLE ที่ต้องการเชื่อมพื้นที่กิจกรรมเข้าด้วยกันอย่างเหมาะสม



ภาพที่ 5.16 ม 5.17 มุมมองRESTAURANT

ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2016)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ร้านอาหาร และห้องอาหารส่วนตัว ที่รองรับแขกผู้เข้าพักได้ 96 คน โดยออกแบบในรูปแบบของ HOUSE มีการออกแบบผนังเป็นกระจกฝ้าซ่อนไฟ เป็นจังหวะที่ซ้ำๆกันบริเวณตรงกลางของร้านอาหาร และมี DOWN LIGHT ที่ฝ้าตรงกลาง ลักษณะซิกแซก ให้ดูมีลักษณะเหมือนทะลุผ่านขึ้นไป อย่างต่อเนื่อง



ภาพที่ 5.18 ม 5.19 มุมมองSTRATEGY ROOM

ที่มา : กรรวิร์ ล้อใจ (2016)

ห้องSTRATEGY ROOM เป็นห้องทำงานอเนกประสงค์ สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งานได้ 3 ลักษณะ คือ เป็นห้องบรรยาย เป็นห้องเตรียมกิจกรรม และเป็นห้องสำหรับแถลงข่าว ถึงต้องมีการแบ่งพื้นที่ห้องได้และเปิดใช้งานเพิ่มได้ ด้วยประตูบานเลื่อน รูปแบบการออกแบบแบบ HARD STYLE เหมาะกับพื้นที่ที่มีการปรับเปลี่ยนพื้นที่การใช้งานให้เหมาะสม แต่เป็นพื้นที่ที่ต่อเนื่องกัน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.20 มุมมองFRISKY ROOM

ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2016)

ห้องจัดกิจกรรมทางดนตรีของทางโรงแรม มีการออกแบบในรูปแบบของ BIG ROOM พื้นที่บูทติ
 เจอยุ่ชั้นสองตรงกลางของพื้นที่โล่งเพื่อให้แขกสามารถมองเห็นศิลปินได้อย่างชัดเจนและทั่วถึง เป็นพื้นที่
 รวมเหล่านักเต้นได้มาโชว์ลีลากันบริเวณพื้น LED FLOOR บริเวณตรงกลางทางเดินชั้น 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.21 มุมมองFRIEND HOUSE PARTY
ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2016)

พื้นที่จัดกิจกรรมทางดนตรีบริเวณริมแม่น้ำของโครงการ เป็นพื้นที่รับจัดกิจกรรมสำหรับผู้ที่ต้องการพื้นที่จัด มีการออกแบบให้บุทติเจอยู่บริเวณตรงกลาง ชั้นลอย เพื่อให้ผู้ฟังมองเห็นได้ชัดเจน โดยออกแบบด้วยรูปแบบของBIG ROOM มีการเล่นแสง และสีที่บริเวณของฝ้าเพดานขาว ให้ความสำคัญกับพื้นที่ด้านบน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.22 มุมมองห้องพักTRANCE 1
ที่มา : กรรวิร์ ล้อใจ (2016)

ห้องTRANCE มีจำนวน 14 ห้องบริเวณชั้น 3 ห้องพักขนาด 26 ตร.ม. ออกแบบด้วยรูปแบบของ HOUSE มีความรู้สึกถึงบรรยากาศการพักผ่อนพร้อมกับงานศิลปะบนฝาเพดาน เป็นงาน ลวดลายบนอะคริลิกใส มีแสงส่องสะท้อนขึ้นไปบนงานศิลปะและลวดลายของงานศิลปะจะสะท้อนลงมาบริเวณเตียง



ภาพที่ 5.23 , 5.24 มุมมองห้องพักTRANCE 2
ที่มา : กรรวิร์ ล้อใจ (2016)

ห้อง TRANCE 2 บริเวณชั้น 3,4 จำนวน 44 ห้องห้องพักขนาด 33.45 ตร.ม. ออกแบบด้วยรูปแบบของ HOUSE สำหรับผู้ที่หลงใหลในเสียงเพลง ห้องพักนี้จะมีเครื่องเสียงเพื่อให้ผู้เข้าพักเปิดเล่นเองจากมือถือของแขกเองด้วย BOSE SOUNDTOUCH ออกแบบให้งาน art work เล่นแสงสีไปพร้อมกับไฟบนหัวเตียง เป็นการเชื่อมต่อด้วยสายตา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



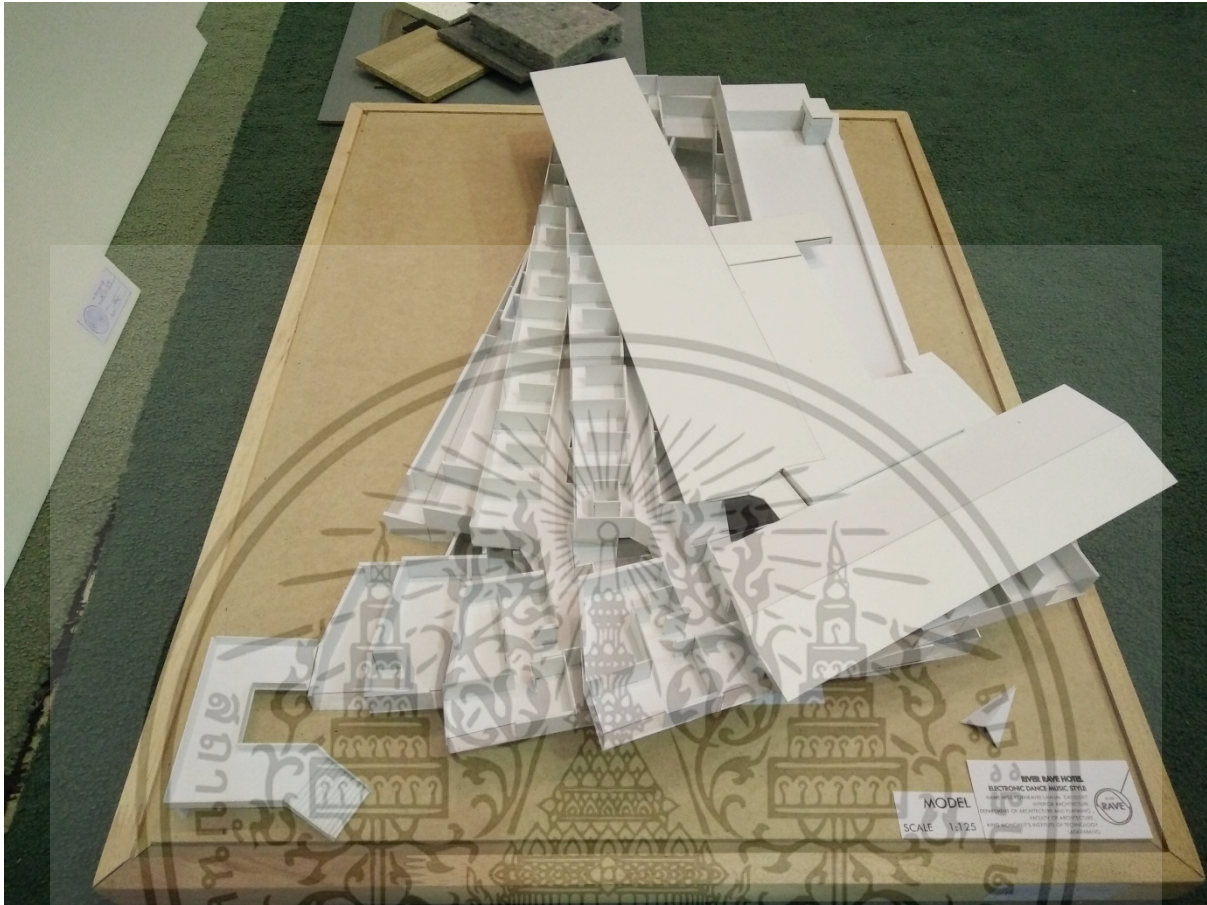
ภาพที่ 5.25 , 5.26 มุมมองห้องพักDJ TYPE

ที่มา : กรรวิร์ ล่อใจ (2016)

ห้องพักแบบDJ TYPE บริเวณหัวมุมอาคารหน้าของชั้น 2 , 3 มีจำนวน 2 ห้อง เป็นห้องพักขนาดใหญ่ที่สุด 144 ตร.ม. ห้องพักที่รองรับกิจกรรมทางดนตรีขนาดเล็ก สามารถจัดได้เองแบบส่วนตัว โดยมีพื้นที่รองรับแขก และพื้นที่พักส่วนตัว เป็นการผสมผสานรูปแบบของห้องพักแบบTRANCE1 และ TRANCE2 เข้าด้วยกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.6. หุ่นจำลอง



ภาพที่ 5.27 Model
ที่มา : กรรวิร์ ส่อใจ (2016)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

TASCHEN Books 2012 ; ARCHITECTURE NOW! EAT DRINK SHOP

TASCHEN Books 2012 ; BAR AND RESTAURANT DESIGN

BEATPORT ; BEATPORT : DJ & DANCE MUSIC , TRACK & MIX

TRANDAR ACOUSTICS ; <http://www.trandar.com/new/th/soundboard-th/>

DREAM HOTEL ; <http://www.dreamhotels.com/bangkok/default-en.html>

LIT HOTEL ; <http://www.litbangkok.com/>

EAST HOTEL HAMBURG ; <https://www.east-hamburg.de/>

EDM GERNE ; **T. B. Holmes, Electronic and Experimental Music: Pioneers in Technology and Composition (London: Routledge, 2nd ed., 2002)**

LIGHT SOURCE ; <http://www.lightsource.co.th/>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้