

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

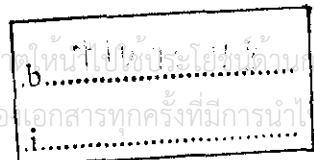
ศูนย์กรุงเทพฯเมืองแฟชั่น
(BANGKOK FASHION CITY CENTER)



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาคามหลักสุตรปริญญาสถาปัตยกรรมบัณฑิต
(สถาปัตยกรรมภายใน)ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2547-2548

เลขที่.....
เลขทะเบียน.....
วันที่..... 12 ก.ค. 2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์อื่นใด
หากต้องการนำเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ศูนย์กรุงเทพฯเมืองแฟชั่น
(BANGKOK FASHION CITY CENTER)



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาสถาปัตยกรรมบัณฑิต
ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2547-2548

	ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน
	รับวันที่ 14.02.48.....
	เวลา 15:00 น.
	ชื่อผู้รับ.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำออกนอกสถาบันได้ หากมีข้อสงสัย กรุณาติดต่อฝ่ายบริการลูกค้า โทร. 02-110-7777

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต
(สถาปัตยกรรมภายใน)

.....คนบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

(รศ. กุลธร เลื่อนฉวี)

คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์

รศ. อรรถพร

รศ. จันทน์

อ. พิชะรัตน์

อ. ธนศักดิ์

เพชรานนท์

เพชรานนท์

นันทะ

เทพรัตน์

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

กรรมการ

.....

อาจารย์ที่ปรึกษา

(อ. พิชะรัตน์ นันทะ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้| ระโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บทคัดย่อ

หัวข้อวิทยานิพนธ์ โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน ศูนย์กรุงเทพฯ เมืองแฟชั่น
(BANGKOK FASHION CITY CENTER)

ชื่อนักศึกษา น.ส. ศรียกษณ์สุข เสดะจันทร์

ภาควิชา สถาปัตยกรรมภายใน

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2547 - 2548

จุดมุ่งหมาย

เพื่อทำการค้นคว้า, วิจัยการออกแบบตกแต่งภายใน ศูนย์กรุงเทพฯเมืองแฟชั่นซึ่งโครงการนี้ได้สนองตามนโยบายของรัฐบาลเพื่อที่จะสร้างธุรกิจ, สร้างคนและสร้างเมือง โดยถ่ายทอดออกมาเป็นส่วนกิจกรรมที่เป็นทั้งห้างสรรพสินค้าและส่วนสถาบันการศึกษา เพื่อให้เป็นแหล่งศูนย์กลางความรู้ข่าวสาร และข้อมูลเกี่ยวกับแฟชั่นอย่างแท้จริง

อีกทั้งธุรกิจแฟชั่นเป็นธุรกิจที่เสริมสร้างรายได้ให้ประเทศ ประกอบกับผู้คนให้ความสนใจในธุรกิจนี้เป็นจำนวนมาก ศูนย์กรุงเทพฯเมืองแฟชั่นแห่งนี้จึงเป็นสถานที่รวบรวมกิจกรรมทางด้านแฟชั่นไว้ในสถานที่แห่งเดียวกัน เพื่อสนับสนุนการขาย การบริการ การประสานงาน ฯลฯ ในธุรกิจแฟชั่นตามนโยบายของรัฐบาล

วิธีการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลจากโครงการ ลักษณะองค์ประกอบพื้นฐานของห้างสรรพสินค้าและสถาบันการศึกษา ด้านแฟชั่น เพื่อหาแนวทางเหมาะสมในการออกแบบ
2. ศึกษารายละเอียดของโครงการเพื่อใช้ศึกษาปัญหาของโครงการโดยรวม
3. ศึกษาความต้องการและพฤติกรรมของผู้ใช้โครงการ
4. ศึกษาเรื่องการจัดพื้นที่ใช้สอย และเลือกอาคารที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายของโครงการ
5. ศึกษาโครงการตัวอย่างประเภทเดียวกัน เพื่อพิจารณาถึงองค์ประกอบต่างๆที่ใกล้เคียงกัน
6. ศึกษาระบบและเทคโนโลยีที่นำมาใช้เพื่อการออกแบบ
7. วิเคราะห์การออกแบบทางสถาปัตยกรรม

สรุปผลการวิจัย

1. แปลนออกแบบอาคารไม่สามารถตอบสนองด้านการใช้พื้นที่ได้อย่างเต็มที่ การกำหนดพื้นที่และทางสัญจรเดิมยังไม่เหมาะสม
2. การจัดแบ่งส่วนต่างๆภายในอาคารมีผลต่อพฤติกรรมผู้ใช้อาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ลักษณะโครงการเป็นสถานที่ประกอบกิจกรรมทางด้านแฟชั่นโดยการออกแบบจะสื่อถึงความทันสมัยและสอดคล้องกับความเป็นแฟชั่น

ข้อเสนอแนะ

1. ประสานรูปแบบลักษณะการตกแต่งภายในอาคารให้สอดคล้องและสัมพันธ์กับลักษณะธุรกิจแฟชั่น
2. จัดให้มีกิจกรรมเพิ่มเติม เพื่อให้สามารถตอบสนองของความต้องการของกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้โครงการ
3. ปรับตำแหน่งองค์ประกอบต่างๆภายในอาคารใหม่ เช่น เส้นทางสัญจร , ระบบลิฟท์ เพื่อให้สอดคล้องและเหมาะสมกับพฤติกรรมของผู้ใช้อาคารรวมทั้งประโยชน์ใช้สอย
4. สร้างสรรค์รูปแบบการตกแต่งให้เกิดความพลั้วไหวสอดคล้องกับความเป็นแฟชั่น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ คงไม่สามารถเป็นรูปเป็นร่างได้ ถ้าปราศจากกำลังกาย กำลังใจ และหัวใจ ของใครหลายคน ขอขอบคุณ...ทุกๆใจที่มีให้...ที่ช่วยต่อเติมความฝัน ให้เป็นจริงขึ้นมา....

- ขอขอบคุณ...พ่อและแม่ ที่อนุญาตให้เข้าเรียนที่นี่ ที่ๆให้อะไรต่างๆมากมาย ไม่ทำให้ผิดหวังอย่างแน่นอน โดยเฉพาะพ่อที่อุทิศส่สำหรับเสียให้เรียนทั้งที่อายุมากแล้ว
- ขอขอบคุณ...พี่ศรี พี่ทรง และพี่นิต และพี่เอียง ที่คอยเป็นกำลังใจ
- ขอขอบคุณ...อาจารย์ทุกๆท่าน ที่ให้ความรู้...และเอ็นดูลูกศิษย์ตลอดมา
- ขอขอบคุณ...อาจารย์ดาว ADVISOR ใจดีที่คอยดูแลตลอดหนึ่งปีที่ผ่านมาและขอขอบคุณสำหรับขาลาเปาที่แสนอร่อยในวันใกล้ส่ง THESIS
- ขอขอบคุณ...อาจารย์ฉัตร ที่ให้ทุกอย่าง ไม่เพียงเฉพาะความรู้...ในชีวิตจะได้พบเจออาจารย์แบบนี้สักกี่คน
- ขอขอบคุณ... อาจารย์ เอกรัฐ วรินทร์เสถียร อาจารย์ประจำสถาบัน Raffle Lasalle (Fashion Design) ที่ให้ความรู้เกี่ยวแฟชั่น
- ขอขอบคุณ... พี่น้องๆสายรหัส39ทุกคนพี่โอที่อุทิศส่ให้แวะกลับมาเยี่ยมเยียนและให้คำแนะนำดีๆในวันสุดท้าย...น้องคู่สำหรับ PLAN AUTOCADและอื่นๆ น้องอิมสำหรับการทำงานจิปาตะ...น้องเคนสำหรับกำลังใจที่คอยถามไถ่...น้องหนูที่ช่วยเม้าส์ CHART
- ขอขอบคุณ...น้องปี1คนอื่นๆ...น้องโบที่อุทิศส่ให้มาDRAF TIVE ให้... น้องขวัญที่มาร่วมงานเม้าส์ CHARTและขอขอบคุณ...น้องสายรหัส06....น้องแอม น้องเอง และน้องกอย
- ขอขอบคุณ... ฉานที่คอยช่วยคิด ช่วยเหลือและเป็นห่วงเป็นใยอยู่เสมอ.....ขอขอบคุณในความกระตือรือร้นและใจที่มีให้กัน ขอขอบคุณที่คอยรับฟังในทุกๆเรื่องตลอดมาไม่ว่าสุขหรือทุกข์
- เพื่อนรวมหมู่ที่ช่วยกันแต่งเติมสีสันและบรรยากาศการทำงานให้สดชื่น โดยเฉพาะแก๊งค์จ๋อยที่สร้างเสียงหัวเราะเป็นประจำ
- สุดท้าย... ต้องขอบคุณเพื่อนๆทุกคนที่ทำให้ตลอด 5 ปีที่ผ่านมาเกิดความทรงจำที่มีค่ามากมาย ทำให้รู้ว่าชีวิตเรามีความสวยงามขนาดไหน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	
คำนำ	
สารบัญตาราง	
สารบัญแผนที่,แผนผังและแผนภูมิ	
สารบัญรูป	
บทที่ 1	1
1.1 ความเป็นมาของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ที่ตั้งของโครงการ	2
1.3.1 การเข้าถึงของโครงการ	5
1.3.2 สภาพแวดล้อมโดยรอบ	5
1.4 ขอบเขตของโครงการ	6
1.4.1 ขอบข่ายของโครงการ	6
1.4.2 ขอบเขตของโครงการเสนอแนะ	7
บทที่ 2 การศึกษาข้อมูลประกอบโครงการ	8
2.1 ข้อมูลทั่วไป	8
2.1.1 คำจำกัดความเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับแฟชัน	
2.2 ข้อมูลเฉพาะ	11
2.2.1 การจัดส่วนพลาซ่าและส่วนร้านค้าให้เช่า	11
2.2.2 การจัดศูนย์อาหารและ Coffee Shop	27
2.2.3 รูปแบบการจัดส่วนแสดงแฟชั่นโชว์	34
2.2.4 ลักษณะการจัดห้องเรียน	47
2.2.5 การจัดห้องสมุด	56
2.2.6 การจัดสำนักงาน	62
2.2.7 โครงการเปรียบเทียบประเภทศูนย์การค้า	69
2.2.7.1 เกสรพลาซ่า	69
2.2.7.2 ลยามเซ็นเตอร์	71

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.8	โครงการเปรียบเทียบประเภทโรงเรียนสอนออกแบบ	73
2.2.8.1	สถาบันสอนออกแบบนานาชาติ	73
2.2.8.2	สถาบันสอนออกแบบ Raffles Lasalle	77
2.2.8.3	ภาควิชาออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	82
2.2.8.4	ภาควิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต	85
2.2.9	โครงการเปรียบเทียบประเภทCoffee Shop และศูนย์อาหาร	88
2.2.9.1	Fashion Cafe (Coffee shop)	88
2.2.9.2	Au Bon Pain (Coffee Shop)	91
2.2.9.3	Siam Food Court	93
2.2.10	โครงการเปรียบเทียบประเภทห้องสมุด	95
2.2.10.1	June F.moler fashion Library	95
2.2.11	โครงการเปรียบเทียบประเภทเวทีเดินแบบ	97
2.2.11.1	การจัดเดินแบบงาน Bangkok Week ที่ลานสยามดิสคัฟเวอรี	97
2.2.12	สรุปลักษณะการดำเนินงานโครงการกรุงเทพฯเมืองแฟชั่น	99
บทที่3	การศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้โครงการ	101
3.1	สายการบริหารและอัตรากำลัง	101
3.2	ประเภทผู้ใช้โครงการ	105
3.3	พฤติกรรมผู้ใช้โครงการ	105
3.3.1	ผู้รับบริการ	105
3.3.2	ผู้ให้บริการ	109
3.3.3	ผู้ให้ใช้อาคารชั่วคราว	113
3.4	ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่	114
3.5	วิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยของโครงการ	121
บทที่4	ระบบสภาพแวดล้อมภายใน	132
4.1	ระบบไฟฟ้าและการให้แสงสว่างภายในโครงการ	132
4.2	ระบบเสียง	143
4.3	ระบบปรับอากาศ	150

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 ระบบการสัญจรภายในศูนย์การค้า	155
4.5 ระบบสี	158
4.6 วัสดุพื้น ผนัง เพดาน	161
4.7 การป้องกันอัคคีภัย	166
4.8 อุปกรณ์พิเศษ	168
บทที่5 การวิเคราะห์โครงการ	170
5.1 วิเคราะห์สถานที่ตั้งโครงการ	170
5.2 วิเคราะห์อาคาร	173
5.3 วิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์แบบหน่วยงาน (Matrix Relation)	179
5.4 ค่าความสัมพันธ์แบบหน่วยงาน (Bubble Diagram)	180
5.5 วิเคราะห์สัดส่วนของพื้นที่ (Pie Chart)	180
5.6 วิเคราะห์การติดต่อสัมพันธ์ (Functional Diagram)	181
5.8 การเลือกพื้นที่ในการวางผัง (Zoning)	181
บทที่6 ผลงานการออกแบบ	184
6.1 แนวความคิดในการออกแบบ	184
6.2 ผลงานการออกแบบ	185
บรรณานุกรม	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 แสดงการเปรียบเทียบข้อดีข้อเสียของวัสดุที่ใช้งาน	163
5.1 แสดงวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์แบบหน่วยงาน (Metrx Relation)	179
5.2 การวิเคราะห์สัดส่วนของพื้นที่	180



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 เปรียบเทียบลักษณะพึงประสงค์ของที่ตั้ง โดยเปรียบเทียบคะแนนตั้งแต่ 0-3	2
2.1 การเปรียบเทียบความแตกต่างด้านประโยชน์ใช้สอย	63
2.2 การเปรียบเทียบลักษณะการจัดและประโยชน์ใช้สอย	68
3.1 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณแพชั่นโฮว์	121
3.2 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณศูนย์อาหาร	122
3.3 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณร้านคอฟฟี่ช็อป	122
3.4 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณพักคอย	123
3.5 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณส่วนต้อนรับ (สถาบันแพชั่น)	123
3.6 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานและห้องพัสดุ (สถาบันแพชั่น)	123
3.7 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณส่วนห้องสมุด (สถาบันแพชั่น)	124
3.8 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณห้องบรรยาย (สถาบันแพชั่น)	125
3.9 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณห้องเรียนออกแบบ (สถาบันแพชั่น)	125
3.10 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณห้องเรียนโสตทัศนศึกษา (สถาบันแพชั่น)	126
3.11 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณห้องเรียนคอมพิวเตอร์ (สถาบันแพชั่น)	126
3.12 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณห้องเรียนออกแบบตัดเย็บ (สถาบันแพชั่น)	126
3.13 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณห้องเรียนปฏิบัติการ (สถาบันแพชั่น)	127
3.14 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณร้านขายอุปกรณ์ (โครงการ)	127
3.15 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานของโครงการ (OFFICE)	128
3.16 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานของโครงการ (OFFICE)	128
3.17 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานของโครงการ (OFFICE)	129
3.18 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานของโครงการ (OFFICE)	129
3.19 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานของโครงการ (OFFICE)	130
3.20 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานของโครงการ (OFFICE)	130
3.21 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานของโครงการ (OFFICE)	131
4.1 แสดงความสัมพันธ์ความสูงและกำลังไฟ	135
4.2 แสดงตารางความเข้มของแสงสว่าง	135
4.3 แสดงตารางการใช้เครื่องปรับอากาศภายในโครงการ	154
4.4 แสดงข้อดีและข้อเสียของโครงสร้างสร้างไม้และโครงสร้างโลหะเฟลม	162

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญแผนที่ , แผนผังและแผนภูมิ

แผนที่ที่ , แผนผังที่	หน้า
1.1 แผนที่บริเวณที่ตั้งโครงการ	3
1.2 แผนผังที่ตั้งโครงการ	3
5.1 แสดงที่ตั้งของโครงการที่ผลต่อสภาพแวดล้อม	171
5.2 แสดงค่าความสัมพันธ์แบบหน่วยงาน (Bubble Diagram)	180
5.3 แสดงการวิเคราะห์การติดต่อสัมพันธ์ (Functional Diagram)	181

แผนผังความสัมพันธ์ที่

3.1 แสดงความสัมพันธ์ของผู้มาติดต่อธุรกิจกับทางโครงการ	105
3.2 แสดงความสัมพันธ์ของลูกค้าโครงการส่วนแพชั่น	106
3.3 แสดงความสัมพันธ์ของ นักเรียน นักศึกษาของสถาบันการออกแบบ	107
3.4 แสดงความสัมพันธ์ของบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจด้านแพชั่น	108
3.5 แสดงความสัมพันธ์ของอาจารย์ประจำสถาบันการออกแบบ	109
3.6 แสดงความสัมพันธ์ของอาจารย์และวิทยากรพิเศษ	110
3.7 แสดงความสัมพันธ์ของรองผู้จัดการฝ่ายวิชาการ	111
3.8 แสดงความสัมพันธ์ของพนักงานและเจ้าหน้าที่ส่วนสำนักงาน	111
3.9 แสดงความสัมพันธ์ของกรรมการผู้จัดการ	112
3.10 แสดงความสัมพันธ์ของ พนักงานร้านค้า เช่าซื้อ	112
3.11 แสดงความสัมพันธ์ของพนักงานบริการ	113
3.12 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่ภายในโครงการ	115
3.13 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณแพชั่นโฮวี	115
3.14 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณสถาบันแพชั่น	116
3.15 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณสถาบันแพชั่น	116
3.16 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณสถาบันแพชั่น	117
3.17 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณ SHOPPING MALL	117
3.18 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณ SHOPPING MALL	118
3.19 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณ OFFICE	118
3.20 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณ OFFICE	119
3.21 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณ OFFICE	119

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.22 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณโครงการ	120
3.23 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณโครงการ	120
แผนภูมิที่	
5.1 แผนภูมิวงกลมการวิเคราะห์สัดส่วนของพื้นที่	180



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
1.1 มุมมองที่ 1 จากที่ตั้งบริเวณฝั่งมาบุญครอง	4
1.2 มุมมองที่ 2 จากที่ตั้งบริเวณฝั่งสยามดิस्टรีฟเวอร์รี่	4
1.3 ทิศเหนือ	5
1.4 ทิศใต้	5
1.5 ทิศตะวันออก	6
1.6 ทิศตะวันตก	6
2.1 แสดงการจัดตำแหน่งพื้นที่ที่ตั้งจุดลูกค้าในกรณีต่างๆ	12
2.2 ทางเข้าที่มีปลายทางต่างกัน	14
2.3 ทางเดินรูปตัว L	14
2.4 ทางเดินแบบ 4 แยก	15
2.5 ทางเดินขนาน	15
2.6 การเชื่อมทางเดินร้านค้าเรียงแถว	16
2.7 ทางเดินรูปตัว T	16
2.8 ลักษณะการให้แสง	20
2.9 แสดงการจัดหน้าร้าน ทางเข้า	25
2.10 ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบศูนย์อาหาร	27
2.11 การจัดแบบที่ 1	28
2.12 การจัดแบบที่ 2	28
2.13 การจัดแบบที่ 3	28
2.14 การจัดแบบที่ 4	29
2.15 แสดงองค์ประกอบภายในศูนย์อาหาร	29
2.16 แสดงรูปแบบเวที	35
2.17 แสดงรูปแบบ Cat walk มาตรฐาน	35
2.18 รูปแบบการจัดแพชั่นโชว์ในปัจจุบัน	36
2.19 การจัดห้องเรียนกับจอ	48
2.20 การจัดโต๊ะเรียน	49
2.21 ระยะเวลาวางจักร	50

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.22	ลักษณะการวางอุปกรณ์	50
2.23	ระยะการวางกระดานรองรีดผ้า และเตารีด	51
2.24	Space ห้องลงเสื้อ	51
2.25	Space ตู้เก็บของประจำตัวนักเรียน	51
2.26	การจัดที่นั่งในห้องเรียน	52
2.27	ลักษณะที่นั่ง	52
2.28	ตัวอย่างห้องฉายระบบ REAR PROJECTION	53
2.29	พื้นที่หน้ากระดานดำ	53
2.30	การจัดขนาดโต๊ะ	53
2.31	ระยะขนาดโต๊ะคอมพิวเตอร์	54
2.32	อุปกรณ์ต่างๆ	54
2.33	การจัดแบบ SINGLE ZON LAY-OUT	62
2.34	การจัดแบบ DOUBLE ZONE LAY-OUT	62
2.35	การจัดแบบ TRIPLE ZONE LAY-OUT	63
2.36	LOBBY LEVEL	69
2.37	GROUND FLOOR	69
2.38	FIRST FLOOR	70
2.39	SECOND FLOOR	70
2.40	THIRD FLOOR	70
2.41	รูปบรรยากาศภายในบริเวณหน้าร้าน	70
2.42	บรรยากาศภายในบริเวณโถง	70
2.43	บรรยากาศภายในโดยรวม	70
2.44	FIRST FLOOR PLAN	71
2.45	SECOND FLOOR PLAN	71
2.46	THIRD FLOOR PLAN	72
2.47	FOURTH FLOOR PLAN	72
2.48	บรรยากาศบริเวณโถง	72
2.49	การใช้พื้นที่จัดEVENT	72
2.50	การจัดบริเวณที่นั่งโถง	72
2.51	ตัวอย่างการจัดหน้าร้าน	72
2.52	เจดีย์ที่ตั้งสถาบัน	74

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.53	ด้านหน้าสถาบัน	74
2.54	ด้านหน้าส่วนสำนักงาน	74
2.55	ห้องเรียนแพชชั่นและออกแบบผลิตภัณฑ์	74
2.56	ห้องคอมพิวเตอร์	75
2.57	ห้องปฏิบัติการเขียนแบบ	75
2.58	ห้องตัดเย็บจากหุ่น	75
2.59	ส่วนเย็บจักรในห้องตัดเย็บจากหุ่น	75
2.60	ห้องประชุม	75
2.61	ส่วนสำนักงาน	75
2.62	แสดง Bubble Diagram ส่วนในของสถาบัน (ในเจดีย์)	76
2.63	แสดง Zoning ในส่วนของ Office	76
2.64	แสดงมุมมองจากรถไฟฟ้าสู่โรงเรียน	77
2.65	มุมมองจากด้านบนสู่ด้านล่างของห้าง	78
2.66	ลักษณะมุมมองจากโรงเรียน	78
2.67	ห้องพักคอยสำหรับแรก	79
2.68	ห้องบรรยาย	79
2.69	ห้องประชุม	79
2.70	ห้องจักรหรือตัดเย็บ	79
2.71	ห้องเขียนแบบและSKETCH แบบ	79
2.72	ห้องคอมพิวเตอร์	79
2.73	ส่วนแสดงนิทรรศการสำหรับนักเรียน	79
2.74	ห้องสมุด	80
2.75	Sketch Plan ห้องสมุด	80
2.76	Sketch Plan ห้องเย็บจักร	81
2.77	Sketch Plan ห้องแพทเทิร์นส์	81
2.78	Sketch Plan ห้องเก็บแสดงผลงาน	81
2.79	การวาง Zoning ของภาควิชา	82
2.80	Sketch Plan ห้องปฏิบัติการ	83
2.81	ส่วนพักอาจารย์ประจำ	83
2.82	บริเวณโต๊ะสร้างแพทเทิร์นส์	83
2.83	ห้องเย็บจักร	83

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.84 บริเวณส่วนพักของอาจารย์พิเศษ	83
2.85 ส่วนบริเวณภาควิชา	86
2.86 บริเวณทางเดิน	86
2.87 ส่วนของห้องเย็บจักร	86
2.88 ส่วนของห้องเรียน	86
2.89 แสดงการตัดเย็บจากหุ่น	86
2.90 ส่วนของห้องตัดเย็บ	86
2.91 Logo ของร้าน	88
2.92 บริเวณทางเข้าด้านหน้า	88
2.93 ส่วนชายของที่ระลึก	89
2.94 ห้อง Milano	89
2.95 ด้านหน้าร้าน	89
2.96 บริเวณทางเข้า	89
2.97 Paris Room	90
2.98 Fashion Room	90
2.99 บริเวณส่วน Couter Bar	90
2.100 บริเวณทางเข้า Bar	90
2.101 แสดงความสัมพันธ์ภายในร้าน (Bubble Diagram)	91
2.102 Sketch Plan	91
2.103 ที่นั่งบริเวณ Bar	92
2.104 บริเวณ Couter ชาย	92
2.105 บรรยากาศด้านนอกอาคาร	92
2.106 หน้าร้านด้านห้างสรรพสินค้า	92
2.107 การวาง Zoning	93
2.108 การตกแต่ง และเฟอร์นิเจอร์	94
2.109 แสงประดิษฐ์ในการสร้างบรรยากาศ	94
2.110 บริเวณที่แสดงธรรมชาติเข้าถึง	94
2.111 บรรยากาศภายในศูนย์อาหาร	94
2.112 พื้นที่บริเวณ Copy	95
2.113 Atc Lab	95
2.114 Lab Multimedia	96

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.115 Study Area แบบม้านั่ง	96
2.116 Study Area	96
2.117 บริเวณ Locker	96
2.117 Sketch Plan เวกี	97
2.118 Sketch Electric Plan	97
2.119 บรรยากาศสำนักงาน	98
2.120 บรรยากาศสำนักงาน	98
2.121 บริเวณด้านหน้าเวกี	98
2.122 การจัดพื้นที่แต่งตัว	98
5.1 แสดงผลกระทบของสภาพแวดล้อมที่มีต่อที่ตั้ง	172
5.2 การวิเคราะห์อาคารชั้นใต้ดินที่ 1	173
5.3 การวิเคราะห์อาคารชั้นใต้ดินที่ 2 – 3	174
5.4 รูปด้านแสดงบริเวณชั้นใต้ดินทั้งหมด	175
5.5 การวิเคราะห์อาคารแปลนพื้นที่ 1 – 2	176
5.6 การวิเคราะห์อาคารแปลนพื้นที่ 3 และพื้นที่ชั้นลอยที่ 3	177
5.7 การวิเคราะห์อาคารแปลนพื้นที่ 4 – 5	178
5.8 การวาง Zoning ชั้นใต้ดินที่ 1 – 2	181
5.9 การวาง Zoning ชั้นใต้ดินที่ 3 และแปลนพื้นที่ 1	192
5.10 การวาง Zoning แปลนพื้นที่ 2 - 3 และผังพื้นที่ชั้นลอยที่ 3	182
5.11 การวาง Zoning แปลนพื้นที่ 4 – 5	183
6.1.1 แสดงแนวความคิดการออกแบบ	184
6.2.1 LAY OUT	185
6.2.2 BASMENT 1	185
6.2.3 GROUND FLOOR	186
6.2.4 2 FLOOR PLAN	186
6.2.5 3 FLOOR PLAN	187
6.2.6 3.5 FLOOR PLAN	187
6.2.7 4 FLOOR PLAN	188
6.2.8 5 FLOOR PLAN	188
6.2.9 SECTION	189

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.10 IMAGE DEVELOP 1	189
6.2.11 FOOD COURT	190
6.2.12 IMAGE DEVELOP 2	190
6.2.13 MAIN HALL	191
6.2.14 COFFEE SHOP	192
6.2.15 FASHION HALL	193
6.2.16 FASHION LIBRARY	194
6.2.17 RECEPTION (FASHION INSTITUTE)	194
6.2.18 WAITING AREA(FASHION INSTITUTE)	195
6.2.19 THEATER ROOM (FASHION INSTITUTE)	195
6.2.20 STUDY ROOM(FASHION INSTITUTE)	196



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1ความเป็นมาของโครงการ

ความเป็นมาของโครงการ สืบเนื่องจากกระทรวงอุตสาหกรรมมีนโยบายที่จะมุ่งส่งเสริมให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางธุรกิจแฟชั่น ซึ่งอุตสาหกรรมสิ่งทอและเครื่องนุ่งห่ม อุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ อุตสาหกรรมเครื่องหนังและรองเท้า เป็นอุตสาหกรรมที่มีความสามารถแข่งขันกับต่างประเทศสูง จึงใช้แฟชั่นเป็นกลยุทธ์ในการพัฒนาอุตสาหกรรมแฟชั่นทั้งระบบ ซึ่งอุตสาหกรรมเครื่องนุ่งห่มไทยได้นำเสนอ โครงการประเทศไทย: ศูนย์กลางแฟชั่นของภูมิภาคซึ่งที่ประชุมเห็นชอบในแนวความคิดดังกล่าว และมอบหมายให้สถาบันพัฒนาสิ่งทอเป็นแกนกลางในการเตรียมการในการจัดทำโครงการเบื้องต้นเสนอต่อรัฐบาลเพื่อเป็นไปตามวัตถุประสงค์และต่อมาได้มีการนำโครงการดังกล่าวหารือกับ ฯพณฯนายกรัฐมนตรี และคณะผู้บริหารของกระทรวงต่างๆที่เกี่ยวข้อง ซึ่งที่ประชุมเห็นชอบกับยุทธศาสตร์การให้ไทยเป็นศูนย์กลางของ แฟชั่นภูมิภาค (Tropical Fashion Center)

กระทรวงอุตสาหกรรมได้ดำเนินการพัฒนาโครงการกรุงเทพฯเมืองแฟชั่นโดยการระดมความคิดความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสิ่งทอและเครื่องนุ่งห่ม โดยมมติจากพลังแห่งความคิดในสาระสำคัญเดียวกันที่จะผลักดันประเทศไทยเป็นศูนย์กลางแฟชั่นด้วยความพร้อมของการเป็นผู้นำแฟชั่นทั้งการผลิตหลากหลายรูปแบบ มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับจากผู้บริโภคการสร้างสรรคให้เป็นโครงการกรุงเทพฯเมืองแฟชั่น ดำเนินการได้อย่างเป็นรูปธรรมนั้นได้นำบางสิ่งมาพัฒนาปรับปรุงและบางส่วนจำเป็นต้องจัดทำขึ้นใหม่ทั้งนี้การพัฒนาอุตสาหกรรมจะเชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมที่สนับสนุนที่เกี่ยวข้องด้วย

องค์กรที่รองรับโครงการ

กระทรวงอุตสาหกรรมโดยสำนักงานบริหารโครงการกรุงเทพฯเมืองแฟชั่นร่วมกับหน่วยงานภาครัฐต่างๆและภาคธุรกิจที่สำคัญ อาทิ

- สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ
- สถาบันวิจัยอัญมณีและเครื่องประดับ
- สมาคมอุตสาหกรรมเครื่องนุ่งห่มไทย
- สมาคมผู้ค้าอัญมณีและเครื่องประดับ
- สมาคมเครื่องหนังไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กลุ่มผู้รับบริการ

1. กลุ่มนักเรียน นักศึกษาเกี่ยวข้องกับงานออกแบบแฟชั่น
2. กลุ่มนักท่องเที่ยวทั้งไทยและต่างประเทศที่ต้องการจับจ่ายสินค้าประเภทแฟชั่น
3. ผู้ที่สนใจเกี่ยวกับข้อมูลข่าวสารและการเคลื่อนไหวเกี่ยวกับวงการแฟชั่น

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อเป็นศูนย์กลางรองรับกิจกรรม กรุงเทพฯ เมืองแฟชั่น ตามนโยบายรัฐบาล
- 1.2.2 เป็นแหล่งให้ความรู้ข้อมูลข่าวสาร เกี่ยวกับแฟชั่นแก่บุคคลทั่วไปและผู้สนใจ
- 1.2.3 เป็นแหล่งกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการแสดงออกทางค่านิยมแฟชั่น
- 1.2.4 เป็นแหล่งผลิตบุคลากรธุรกิจแฟชั่นดีไซน์เสื้อผ้าที่คุณภาพทัดเทียมต่างประเทศ
- 1.2.5 เป็นแหล่งศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมของบุคคลที่มีความสนใจในงานแฟชั่น
- 1.2.6 เพื่อส่งเสริมธุรกิจด้านสินค้าประเภทแฟชั่นเสื้อผ้าให้แพร่หลาย

1.3 ที่ตั้งของโครงการ

โครงการกรุงเทพฯเมืองแฟชั่นตั้งอยู่บนที่ว่างห้วงมถนนฝั่งตรงข้ามมาบุญครองและสยามดิสคัฟเวอร์ซึ่งเป็นบริเวณสี่แยกปทุมวัน แต่เดิมมีโครงการจะสร้างหอศิลป์ร่วมสมัยแต่ก็ยังมีภาระลดโครงการ ดังนั้นจึงนำมาใช้ประโยชน์โดยนำมาเป็นโครงการศูนย์กลางกรุงเทพฯเมืองแฟชั่น เพื่อตอบรับกับกระแสนโยบายของรัฐบาลและคำนึงถึงความเหมาะสมในด้านต่างๆเช่น

- 1.3.1 อยู่ในบริเวณที่การคมนาคมคล่องตัวสูงการเข้าถึงเป็นโดยสะดวก
- 1.3.2 อยู่ในย่านชุมชนที่มีการรองรับทั้งด้านธุรกิจและสถาบันการศึกษาที่ค่อนข้างสมบูรณ์

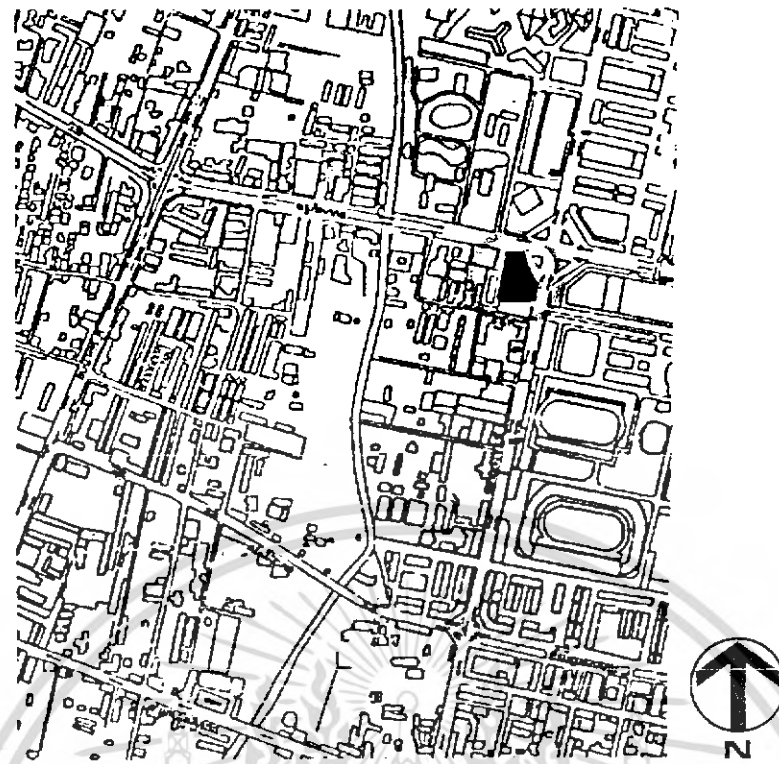
ตารางที่ 1.1 เปรียบเทียบลักษณะที่ประสงค์ของที่ตั้ง โดยเปรียบเทียบคะแนนตั้งแต่ 0-3

ลักษณะของที่ตั้ง	สยามแควล์	ลิลม	พงษ์หลอ	หมายเหตุ
การคมนาคมเข้าถึง	3	3	3	0 หมายถึง ไม่มีความเหมาะสม
แหล่งธุรกิจด้านแฟชั่น	3	2	2	1 หมายถึง เหมาะสมน้อย
แหล่งการศึกษา	3	2	1	2 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
รวม	9	7	6	3 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

สรุป

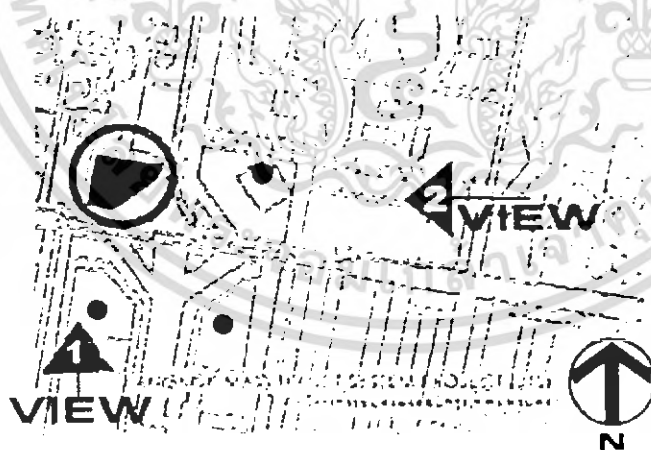
สยามแควล์มีลักษณะที่ประสงค์ในการเลือกที่ตั้งเหมาะสมที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แผนที่ที่ 1.1 แผนที่บริเวณที่ตั้งโครงการ

สยามศक्तिเวอริ



มาจบุญครอง สยามแสนแควร์

แผนที่ที่ 1.2 แผนผังที่ตั้งโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 1.1 มุมมองที่ 1 จากที่ตั้งบริเวณฝั่งมาบุญครอง
แสดงมุมมองจากบริเวณฝั่งมาบุญครองสู่ที่ตั้งของโครงการ



รูปที่ 1.2 มุมมองที่ 2 จากที่ตั้งบริเวณฝั่งสยามดิศพ์เวอรี่
แสดงมุมมองจากสยามดิศพ์เวอรี่สู่ที่ตั้งของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.1 การเข้าถึงโครงการ

1.3.1.1 รถยนต์ส่วนบุคคล : จอดรถที่บริเวณชั้นใต้ดินที่ 2 (B2)

1.3.1.2 รถแท็กซี่ : ลงบริเวณจุด Drop Off ของโครงการ แล้วเดินเท้าเข้าสู่โครงการ

1.3.1.3 รถไฟฟ้า : ลงรถไฟฟ้าที่สถานีสนามกีฬาแล้วเดินเท้าเข้าสู่บริเวณด้านหน้า

โครงการหรือลงที่บริเวณทางเชื่อมจากรถไฟฟ้าที่บริเวณชั้น 2 ของโครงการ

1.3.1.4 รถประจำทาง สาย 15, 47, 48 , 204, ปอ508,ปอ 532 : ลงรถเมล์ที่ป้ายหน้าอาคารสยาม
กัลการแล้วเดินเท้าเข้าสู่บริเวณด้านหน้าของโครงการ

1.3.2 สภาพแวดล้อมโดยรอบ

โครงการตั้งอยู่บนเนื้อที่จำนวน 2 ไร่ 3 งาน 10 ตารางวา โดยมีอาณาเขตติดต่อดังนี้

ทิศเหนือ : ติดอาคารสยามกัลการ

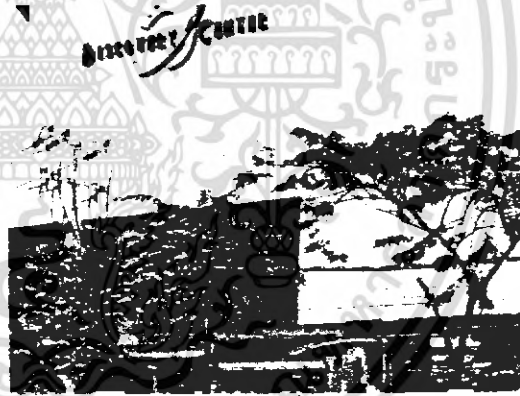
ทิศใต้ : ติดห้างสรรพสินค้าสยามดิสคัฟเวอร์รี่

ทิศตะวันออก : ติดศูนย์บริการรถนิสสัน

ทิศตะวันตก : ติดห้างสรรพสินค้ามาบุญครองและถนนพระรามที่1



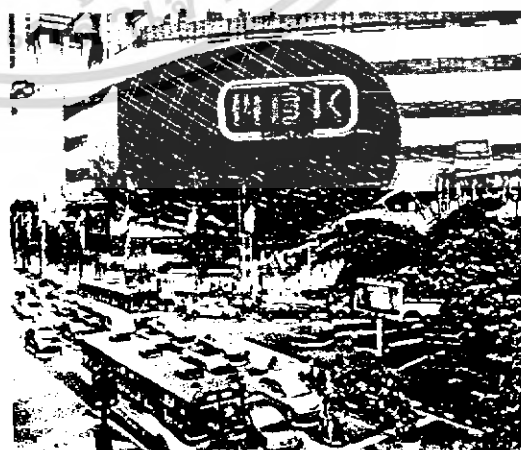
รูปที่ 1.3 ทิศเหนือ



รูปที่ 1.4 ทิศใต้



รูปที่ 1.5 ทิศตะวันออก



รูปที่ 1.6 ทิศตะวันตก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ขอบข่ายของโครงการ

1.4.1 องค์ประกอบของโครงการ

องค์ประกอบโดยทั่วไปของโครงการแบ่งเป็น 2 ส่วนหลัก

1. ศูนย์รวมแพชั่น
2. สถาบันการศึกษาด้านแพชั่น
 1. ศูนย์รวมแพชั่นประกอบด้วย
 - 1.1 ส่วนบริการสาธารณะ
 - โถงทางเข้า
 - ประชาสัมพันธ์และติดต่อสอบถาม
 - ส่วนพักคอย ห้องน้ำ โทรคัทท์
 - 1.2 ส่วนการขายสินค้าต่างๆ
 - เสื้อผ้าชั้นน้ายี่ห้อต่างๆ
 - เครื่องประดับ
 - เครื่องหนัง
 - 1.3 ส่วนการให้บริการ
 - การจัดแพชั่นโชว์
 - การจัดนิทรรศการชั่วคราว
 - การจัดกิจกรรมต่างๆ
 - 1.4 ส่วนของ Coffee Shop
 - 1.5 ศูนย์อาหาร
 - 1.6 ส่วนสำนักงาน
 2. สถาบันการศึกษาด้านแพชั่น
 - 2.1 ห้องเรียนรูปแบบต่างๆ
 - ห้องบรรยาย
 - ห้องแพทเทิร์นส์
 - ห้องเรียนมูราจ(การตัดเสื้อจากหุ่น)
 - ห้องตัดเย็บหรือห้องจักร
 - ห้องปฏิบัติงานด้านคอมพิวเตอร์
 - 2.2 ห้องพักอาจารย์
 - 2.3 ส่วนสำนักงานสถาบัน
 - 2.4 ห้องสมุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 ห้องน้ำ โทรคัพท์

2.6 ส่วนประชาสัมพันธ์และติดต่อสอบถาม

2.7 ร้านขายอุปกรณ์การเรียน

1.4.2 ขอบเขตของโครงการวิทยานิพนธ์เสนอแนะ"กรุงเทพฯเมืองแฟชั่น"

สำหรับเพื่อทำวิทยานิพนธ์มีดังนี้

-โคงทางเข้า

- ส่วนพักผ่อน

-ส่วนขายเสื้อผ้าแฟชั่นต่างๆ

-ส่วนจัดแฟชั่นโชว์

-ส่วนCoffee Shop

-ศูนย์อาหาร

-ห้องบรรยาย

-ห้องเรียนมูวราจ

-ห้องสมุด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การศึกษาข้อมูลประกอบโครงการ

2.1 ข้อมูลทั่วไป

คำจำกัดความของคำที่เกี่ยวข้องกับแฟชั่น

การให้คำจำกัดความของคำที่เกี่ยวข้อง และที่ใช้ในโครงการนั้นเป็นการทำให้เราไม่หลงทางและหาความหมายที่แน่นอน ที่สามารถนำไปสู่งานออกแบบได้ ในบางครั้ง แนวคิดอาจมาจากประวัติ สิ่งที่อยู่รอบตัว หรือคำจำกัดความก็มีอยู่ไม่น้อย

แฟชั่น (FASHION)

1. วางรูปแบบ ทำแบบ แบบ สิ่งที่กำลังนิยมกัน ความนิยมของคน สมัยนิยม ถูกสมัยนิยมตามสมัยนิยมหรือ (ที่มา : ผู้แต่ง สอ เสถบุตร หน้า 261 ปีที่พิมพ์ พ.ศ.2537)
2. รูปแบบของเสื้อผ้าหรือสิ่งอื่นๆ ที่ประชาชนส่วนใหญ่นิยมชมชอบในห้วงเวลาหนึ่ง แนวทางในการทำบางสิ่งบางอย่าง (ที่มา : HOWKINS หน้า 143 ปีที่พิมพ์ ค.ศ. 1990)
3. พฤติกรรมในการแต่งกาย ซึ่งหมุนเวียนอยู่ตลอดเวลา ถ้าแต่งกายเหมือนกับคนส่วนใหญ่ในช่วงนั้นเรียกว่า ทันสมัย (In fashion) ถ้าแต่งกาย ต่างจากคนส่วนมากในช่วงนั้นจะเรียก ล้าสมัย (Out of fashion)
(ที่มา : ผู้แต่ง อัจฉรา วรรณสถิตย์ หนังสือการออกแบบเครื่องแต่งกาย ปีที่พิมพ์ พ.ศ.2541)

ลักษณะของแฟชั่น (FASHION)

คนบางคนต้องการแต่งกายนำสมัยและทันสมัยอยู่เป็นนิจด้วยเหตุผลส่วนตัวบางประการ ซึ่งไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน อาจจะเป็นเพราะอุปนิสัยรักการแต่งกาย มีความสุขกับการได้เป็นจุดเด่นโดยใช้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นเครื่องเสริม หรืออาจจะเป็นเพราะหน้าที่การงานบังคับ จำเป็นต้องระแวดระวังหามาใส่ หรืออาจจะเป็นเพราะมีอาชีพผลิตเสื้อผ้าสำเร็จรูปอยู่ จำเป็นต้องมีลูกค้า กว้างขวางทราบถึงทางแนวโน้มของสมัยนิยมที่กำลังจะมาถึงให้ทันท่วงที เพื่อจะได้สนองความต้องการของลูกค้าได้ทันใจกว่าร้านอื่นๆ และนั่นย่อมแสดงถึงตัวเลขงามๆ ของผลกำไรด้วย เพื่อให้ได้ผลตามความต้องการโดยได้รับประโยชน์มากที่สุดเราจะทำอย่างไรดี

คำว่าสมัยนิยมหรือ Fashion นั้นขึ้นอยู่กับปริมาณชื่อของผู้บริโภคสินค้านั้นๆ ว่าจะเลือกหรือทรง (Style) ไตมากที่สุด ถ้าสินค้าในแบบนั้นหรือทรงนั้นๆ ผลิตมาแล้วไม่มีผู้ซื้อก็ไม่เรียกว่าแฟชั่น เพราะชนกลุ่มใหญ่ไม่ยอมรับ ฉะนั้นจึงไม่มีใครที่จะทราบได้อย่างแน่ชัดว่าแบบหรือทางใดจะกลายเป็นแฟชั่นที่กำลังจะมาถึง นักออกแบบทุกคนมีสิทธิที่จะใช้จินตนาการของตนออกแบบ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายออกมาประกวดประชันกัน แบบใดที่คนนิยมมากก็เท่ากับเป็นความสำเร็จของนักออกแบบนั้นๆ ซึ่งไม่จำเป็นว่างานทุกชิ้นของนักออกแบบทุกคน จะต้องประสบผลสำเร็จเช่นกันด้วยตามปกติว่าแฟชั่นจะมีอายุประมาณ 7 ปี เริ่มจากการนำออกสู่สายตาประชาชน เพื่อให้คุ้นเคยกินเวลา 2 ปี เมื่อเป็นที่รู้จักแล้วคนเริ่มนิยมใช้เรื่อยไปกินเวลา 3 ปี หลังจากนั้นก็เริ่มจางลงจากความนิยมกินเวลาอีก 2 ปี จึงล้าสมัยดังนั้นถ้าเราสามารถเก่งแฟชั่นได้และรับชื้อหามาใช้เสียแต่ต้นระยะของเวลาแฟชั่นแล้ว เสื้อผ้านั้นๆจะใช้ได้คุ้มค่างกว่าใช้เมื่อแฟชั่นนั้นเริ่มล้าสมัย

คู่มือที่ใช้ศึกษาแนวโน้มของแฟชั่นคือหนังสือแม็กกาซีนจากต่างประเทศ เช่น Medemoiselle, Harper's Bazaar, Vogue, Glamour และ Seventeen เหล่านี้เป็นแม็กกาซีนของอเมริกา ส่วนแม็กกาซีนของยุโรปก็มีชื่อเช่นกัน เช่น Linen Italiana, L'Officie' เป็นต้น หนังสือเหล่านี้จัดว่าเป็นแม็กกาซีนชั้นดี สามารถใช้ค้นคว้าด้านแฟชั่นได้ละเอียด นอกจากจะมีรูปภาพลวดสีแสดงเด่นชัดแล้ว ยังมีบทความเกี่ยวกับเทคนิคการตัดเย็บ และข่าวการค้าทางด้านนี้จากแหล่งสำคัญต่างๆ ของโลกให้ทราบอีกด้วย ถ้าเป็นแม็กกาซีนสำหรับผู้ชายที่ควรแก่การสนใจได้แก่ Gentlemen's Quarterly, Esquire, California Men's Stylist เป็นต้น

จีนเชื่อว่าแฟชั่นย่อมมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เนื่องจากแฟชั่นเป็นการแสดงออกทางศิลปะอย่างหนึ่งที่ใช้ร่างกายคนเป็นที่แสดง จึงต้องมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้ลวยเหมาะสมยิ่งขึ้นอยู่เสมอ

การเปลี่ยนแปลงด้านแฟชั่นเป็นสิ่งที่ซับซ้อน ย่อมแสดงให้เห็นถึงชีวิตในสังคมช่วงนั้นๆ ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และจิตวิทยา

การเปลี่ยนแปลงของแฟชั่นย่อมมี 3 ระยะ คือ

1. TREND จะเป็นลักษณะทิศทางเดียว ใ้กับแฟชั่นที่ได้รับความนิยมติดต่อกันเป็นเวลานาน เช่น การใช้ Corset แต่บางครั้งคำว่า Trend ไม่มีความหมายสำหรับคนบางคน เช่น พวกที่ต้องการอิสระเสรีในการแต่งกาย
 2. A CYCLES คำนี้มีมักจะใช้กับกิจการด้านแฟชั่น ซึ่งกินเวลาเป็นปีหรือเป็นฤดูกาล เช่น ระดับความยาวทรงชายกระโปรงเป็นสิ่งที่ตาม cycles บางปีสั้น บางปียาว อีกตัวอย่างหนึ่งได้แก่ คำว่า "Look" บางทีก็เรียงตามอย่างปี 1930 ก็เรียกว่า "1930 Look" ดังนั้นคำว่า cycles จึงใ้กับแฟชั่นที่ได้รับความนิยมติดต่อกันเป็นเวลานานเช่นกัน
 3. FAD คือสิ่งที่เข้าสู่ความนิยมได้เร็ว แลอยู่ได้ไม่นานก็เสื่อมลง เช่น ชุด "Hot pant" หรือชุดอาบน้ำ
- บันทึกนี้ ที่ไว้เชื่อกว่ายผ้าชิ้นเล็กๆ ผูกที่เอวและรอบอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

COSTUME หมายถึง

- (1) เครื่องแต่งกายที่ใช้กันในสมัยหรือถิ่นหนึ่งๆ เครื่องแต่งกายแบบโบราณที่ใช้ในการแสดงละคร แต่งกาย (ที่มา : ผู้แต่ง สอ เสถบุตร หน้า 261 ปีที่พิมพ์ พ.ศ.2537)
- (2) เครื่องแต่งกายซึ่งได้รับการออกแบบขึ้นมาโดยมีจุดมุ่งหมายเป็นการเฉพาะ หรือเป็นพิเศษ เครื่องแต่งกายที่ได้รับการออกแบบขึ้นมาเป็นเฉพาะสำหรับสถานที่หรือช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง (ที่มา : HOWKINS หน้า 143 ปีที่พิมพ์ ค.ศ.1990)

DESIGN หมายถึง

- (1) ออกแบบ แบบ แผนแบบ ลวดลาย เค้าโครง (ที่มา:ผู้แต่ง สอ เสถบุตรหน้า 261 ปีที่พิมพ์ พ.ศ. 2537)
- (2) การวาดภาพซึ่งแสดงให้เห็นถึงวิธีการทำบางสิ่งบางอย่าง แนวทางการทำบางสิ่งบางอย่าง เส้น และรูปร่างซึ่งเป็นที่มาของการตกแต่งหรือแบบ การวาดเพื่อออกแบบบางสิ่งบางอย่าง การออกแบบบางอย่างโดยมีจุดมุ่งหมายพิเศษเป็นการเฉพาะ (ที่มา : HOWKINS หน้า 143 ปีที่พิมพ์ ค.ศ.1990)

STYLE หมายถึง

“วิธีหรือแบบเฉพาะที่จะทำให้เสื้อตัวนั้นแตกต่างกับเสื้อตัวอื่นๆ”

2.2 ข้อมูลเฉพาะ

โครงการศูนย์รวมแฟชั่น และสถาบันสอนการออกแบบด้านแฟชั่น แบ่งพื้นที่โครงการเป็นส่วนต่างๆ ดังนี้

1. ส่วนศูนย์แฟชั่น
2. ส่วนสถาบันการศึกษา
3. ส่วนสำนักงาน

2.2.1 การจัดส่วนพลาซ่าและร้านค้าให้เช่า

การจัดกลุ่มพื้นที่ โดยทั่วไปมักเริ่มต้นด้วยการจัดพื้นที่ต่างๆ ให้ได้ขนาดเท่ากับพื้นที่ที่ได้จากการศึกษาทางการตลาด โดยมุ่งในการจัดพื้นที่ทุกกลุ่มลงในที่ตั้งที่เหมาะสมที่สุด พร้อมกับต้องจัดระบบสัญจรทุกระดับให้เหมาะสมกับการจัดกลุ่มพื้นที่นั้นด้วย ทั้งนี้จะต้องคำนึงถึงสาระสำคัญต่อไปนี้ด้วยคือ

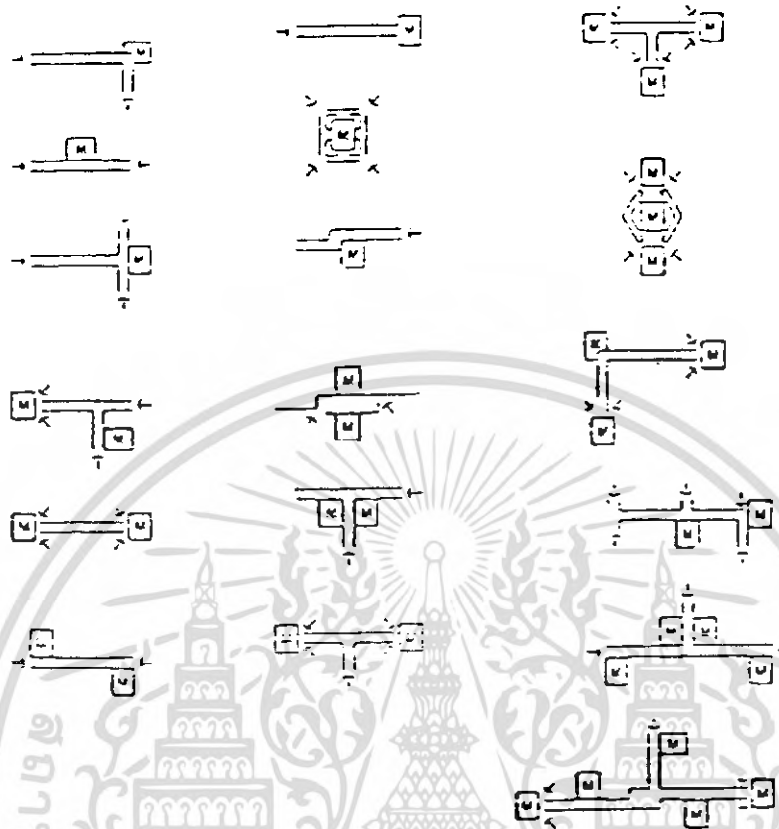
2.2.1.1 ความสะดวกสบายสำหรับลูกค้า การจัดกลุ่มพื้นที่ควรมุ่งจัดให้ลักษณะที่ให้ความสะดวกสบายแก่ลูกค้าให้มากที่สุด ตัวอย่างเช่น ความสะดวกในการเข้าและการออกจากที่ตั้งด้วยรถยนต์ การจัดให้มีที่จอดรถอย่างเพียงพอ และเช่าจอดได้อย่างสะดวก ทางเดินสำหรับลูกค้าต้องระมัดระวังไม่ให้ความยาวมากเกินไป และต้องไม่มีสิ่งกีดขวางที่ทำให้เดินไม่สะดวก ฯลฯ

2.2.1.2 ความเสมอภาคของปริมาณลูกค้าที่ผ่านร้านค้าแต่ละร้าน การจัดกลุ่มร้านค้าที่ดี ต้องมุ่งจัดร้านทุกร้านให้ตั้งอยู่ในทำเลที่มีลูกค้าผ่านมากที่สุด วิธีการจัดกลุ่มร้านค้าที่ประสบผลสำเร็จตามที่มุ่งหมายข้างต้น มีพื้นฐานมาจากแนวความคิดเกี่ยวกับ "ที่ยึดเหนี่ยว (ANCHOR)" หรือ "ตัวดึง (PULLS)" หรือ "การดึงดูดของแม่เหล็ก (MAGNET)" ซึ่งหลักการที่สำคัญของวิธีนี้ คือการกำหนดพื้นที่ที่ปลายของทางเดิน ให้เป็นพื้นที่ของผู้เช่ารายใหญ่ที่สามารถดึงดูดลูกค้าได้ดีที่สุด เพื่อให้ลูกค้าสนใจสินค้าและเข้าร้าน ดังนั้น วิธีการดังกล่าวจะมีผลต่อพฤติกรรมของลูกค้า โดยลูกค้าจะถูกพื้นที่ที่อยู่ปลายของทางเดินชักจูงให้เดินไป เพราะความหลากหลายของสินค้า และราคาที่ต่ำที่พื้นที่นั้นๆ เสนอให้ และยังสามารเปรียบเทียบสินค้าตามทางเดินอีกด้วย ด้วยเหตุนี้ลูกค้าจึงหยุดแวะตามร้านค้าระหว่างทาง เพราะความน่าสนใจของสินค้าที่เสนอให้เลือกชม และเปรียบเทียบราคากันได้

ดังนั้น ข้อควรระวังในการจัดกลุ่มพื้นที่คือ ต้องหลีกเลี่ยงทางเดินที่มีปลายตัน หรือการจัดทำเลของร้านค้าที่มีอยู่นอกเส้นทางที่มุ่งไปยังพื้นที่ดึงดูดลูกค้า เพื่อให้ร้านค้าทุกร้านและจุดสนใจของการค้าขายทั้งหมดอยู่บนเส้นทางที่มุ่งไปยังพื้นที่ที่ดึงดูดลูกค้าในทางปฏิบัติ พื้นที่ที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตั้งจุดลูกค้าอาจมี 1, 2 หรือมากกว่า 2 แห่ง แต่ก็สามารถจัดกลุ่มพื้นที่ได้ด้วยหลักการเดียวกัน กับที่ได้กล่าวข้างต้น โดยจัดให้มีหลายกรณี



รูปที่ 2.1 แสดงการจัดตำแหน่งพื้นที่ที่ตั้งจุดลูกค้าในกรณีต่างๆ

2.2.1.3. การพิจารณาการสัญจร การจัดกลุ่มพื้นที่ที่เหมาะสมกับที่ตั้งและระบบ สัญจรควรมีการพิจารณาการสัญจร 4 ชนิด ควบคู่ไปด้วย ดังนี้

- เส้นทางรถยนต์ของลูกค้า ต้องจัดให้มีการเข้า-ออกจากรถที่จอดได้สะดวก รวดเร็ว เข้า จอดรถได้สะดวก มีที่จอดรถอย่างพอเพียง และการสัญจรภายในต้องคล่องตัวไม่ติดขัด รวมทั้ง ต้องระมัดระวังมิให้เกิดปัญหาภัยกับจราจรภายนอกที่ตั้งด้วย
- ทางเดินของลูกค้าจากที่จอดรถ เมื่อจอดรถแล้วควรจะต้องสังเกตเห็น และมุดถึงทางเดินนี้ อย่างสะดวก ให้นำเข้าสู่พื้นที่การค้าเร็วที่สุด และต้องให้มีความปลอดภัยสูงสุดจากรถยนต์ด้วย
- ทางสัญจรของกาบริการและขนส่ง เส้นทางนี้อาจแยกหรือรวมกับเส้นทางทั่วไปนี้ แต่ ระวังมีการบริการและขนส่ง ต้องไม่กีดขวางการสัญจรของลูกค้าทุกชนิด โดยเฉพาะตำแหน่งของ จุดบริการและขนส่ง ควรให้มีความสะดวกรวดเร็วในการให้บริการสูงสุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ทางเดินของลูกค้าภายในกลุ่มพื้นที่อาคาร ต้องจัดให้การสัญจรของค้ากระจายไหลเวียนได้ทั่วทุกพื้นที่ เพื่อให้ลูกค้าเข้าถึงทุกพื้นที่ได้อย่างเท่าเทียมกัน โดยต้องไม่จัดให้เกินทางเดินที่นำลูกค้าออกนอกเส้นทางที่มุ่งสู่พื้นที่ที่ตั้งจุดลูกค้า และต้องไม่มีทางเดินปลายตันด้วย

การพิจารณาดังกล่าว เพื่อต้องการให้การสัญจรทั้งหมดประสานกัน เป็นระบบสัญจรที่คล่องตัวและเหมาะสมกับการจัดกลุ่มพื้นที่มากที่สุด อีกทั้งเพื่อให้เห็นชัดนั้นเป็นวิธีที่ดีที่สุด ที่ทำให้ร้านค้าทุกร้านมีลูกค้าผ่านมากที่สุด และอยู่ในทำเลที่ดีที่สุดอย่างเสมอภาคกัน อีกทั้งเพื่อให้มั่นใจว่าการสัญจรทุกชนิด จะสามารถให้ความสะดวกสบายแก่ลูกค้า และแก่การปฏิบัติงานของพนักงานได้อย่างดีที่สุด

PEDESTRIAN MALL

PEDESTRIAN MALL เป็นทางเดินสำหรับผู้เดินซื้อสินค้าภายในศูนย์การค้า มักจะมีร้านค้าอยู่ 2 ฝากทางเดิน ทางเดินนี้จะไม่รบกวน มองไม่เห็นความสับสนของยานพาหนะบนถนนใดใดทั้งสิ้น มีแต่ผู้เดินทางเท้าเท่านั้น อาจจะมีหลังคาคลุมหรือไม่มี PED. MALL จะเริ่มต้นจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง จุดเริ่มและจุดอาจจะเป็นที่จอดรถ DEPARTMENT STORE ทหารรถประจำทาง ป้ายรถประจำทาง PLAZA OPEN SPACE หรือย่านการค้าอื่นๆ PED. MALL จะช่วยตัวเชื่อมโยงทุกๆ ร้านค้าให้เกี่ยวเนื่องกันและมันจะเป็น EXTENSION (ตัวต่อ) ที่ทำให้ย่านการค้าขยายตัวต่อไปอีกการทำ PEDESTRIAN MALL เป็นจะต้องตั้งต้นด้วยการ LOCATE ตำแหน่งของจุดเริ่มต้น ซึ่งจะต้องพิจารณา ผู้เดินซื้อสินค้าว่า เขาหลงรถประจำทางที่ไหน จอดรถที่ไหน การเคลื่อนไหวบนทางเท้าของย่านการค้าหนาแน่นที่ใด เพื่อที่จะดึงดูดคนจำนวนมากให้เข้ามาซื้อสินค้า PED.MALL นั้น และยังคงคำนึงถึงว่า เมื่อนำเข้ามาแล้วจะพาเราไปส่วนใดบ้าง และจะให้ทางเดินนั้นสิ้นสุดอย่างไร ที่จุดสิ้นสุดควรจะต้องเป็นที่ มีคุณสมบัติเหนือจุดเริ่มต้น เช่นที่จอดรถ ป้ายรถประจำทาง

การที่จะดึงดูดคนเข้ามาเดินซื้อสินค้าใน PED.MALL นั้นตัว PED.MALL ต้องสร้างความสนใจด้วย ควรมีความกว้างพอ มีความสะดวกสบาย สร้างความตื่นเต้น รมไร้ความสนใจด้วยสินค้า ด้วยสีสันด้วย VOLUME และ SPACE ให้อิสระแก่ผู้เดินเลือกที่จะหยุดพัก ถ้า MALL นั้นยาว SPACE ที่ยาวและคับอาจสร้างความน่าเบื่อ การทำ OPEN SPACE ชัดแจ้งหระ อาจจะช่วยลดความคับแคบอัดอัดลง ลักษณะเช่นเดียวกับสิ่งที่บ่งบอกถึงความดีเลิศ ม้านั่ง ต้นไม้ SCULPTURE น้ำ แสงสี เสียง อาจนำมาใช้ได้สภาพภูมิอากาศ เช่น ฝนตก แดดกล้า อย่างเมื่อเราการทำหลังคาคลุม MALL นับได้ว่าเป็นวิธีการที่น่าจะนำมาใช้

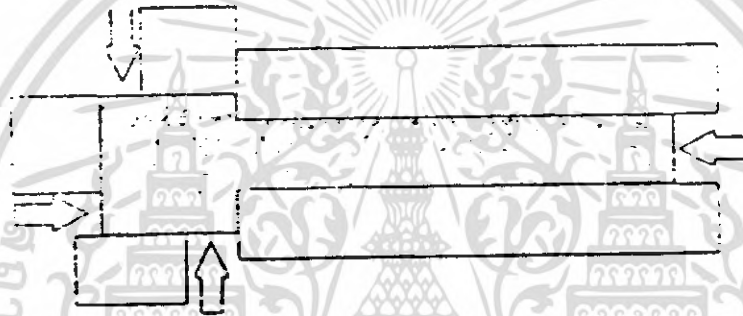
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การระบายคนออกจาก PED. MALL ควรทำได้อย่างรวดเร็วในกรณีไฟไหม้ เพราะมีลักษณะเช่นเดียวกับ CORRIDOR ของตึก การทำช่องทางออกต้องมีมากพอเพียง และต้องแสดงว่าทางออกนั้นจะออกไปถึงส่วนใดของภายนอก

ข้อพิจารณาในการทำ PEDESTRIAN MALL ที่สำคัญ ที่ดังนี้

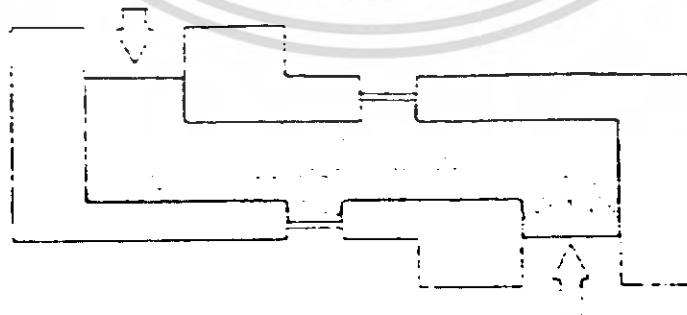
1. การวางและขนาดของทางเดิน

ทางเดินที่ได้ผลดีมักจะมีรูปร่างง่าย ๆ เช่น รูปตัว I, T หรือ L ทางเดินที่มีลักษณะขนานกัน หรือเกาะกันเป็นกลุ่ม ซึ่งได้เป็น



รูปที่ 2.2 ทางเข้าที่มีปลายขนานกัน

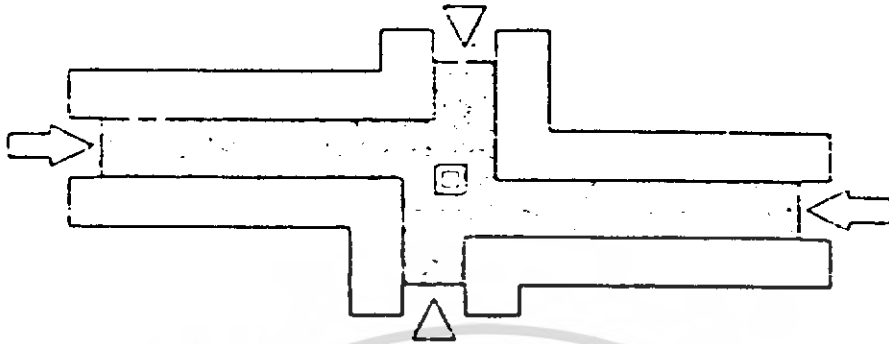
- 1.1 เป็นแบบที่ง่ายสำหรับศูนย์การค้าขนาดเล็ก มีร้านค้าที่ขนานกัน เข้าสู่อาคารที่ปลายทั้งสองข้างความสัมพันธ์ระหว่างภายใน และภายนอกโครงการถูกตัดขาดออกจากกัน ควรมีร้านค้าที่มีกิจกรรมสูงบริเวณทางเข้า เช่น ร้านอาหาร เพื่อดึงดูดความสนใจของลูกค้า



รูปที่ 2.3 ทางเดินรูปตัว L

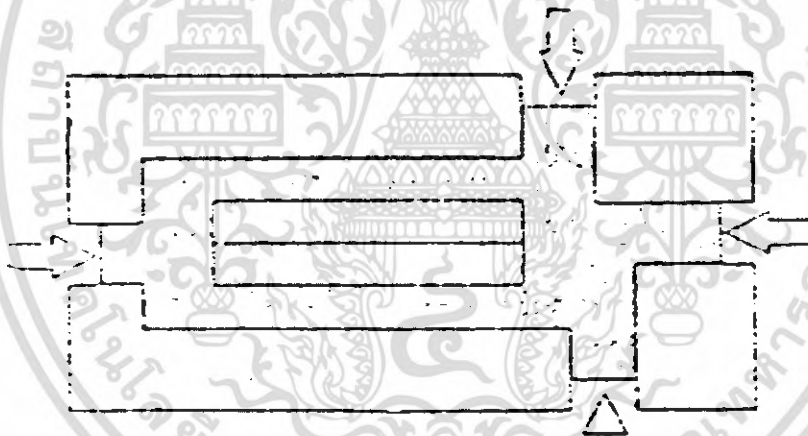
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 ทางเดินรูป L ที่เกิดจากอาคารรูป Z ทำให้เกิดทางเข้าหลัก 2 ทาง อาจเพิ่มเติมทางเดินให้ยาวขึ้นโดยการเพิ่มอาคารและเลื่อนทางเดินออกไป



รูปที่ 2.4 ทางเดินแบบ 4 แยก

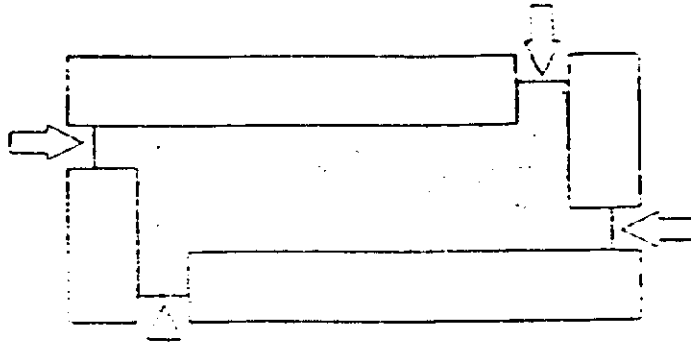
1.3 แบบปกตินิยม คือ ร้านค้าต่างๆ มาพบกันเป็น 4 แยก โดยตัดขาดจากความสัมพันธ์กับภายนอกพื้นที่ แต่เป็นการสร้างจุดสนใจที่มีประสิทธิภาพ ทว่าทุกทางจะเป็นทางเข้าหลัก หรือจุดที่เป็นการเปลี่ยนระดับ



รูปที่ 2.5 ทางเดินขนาน

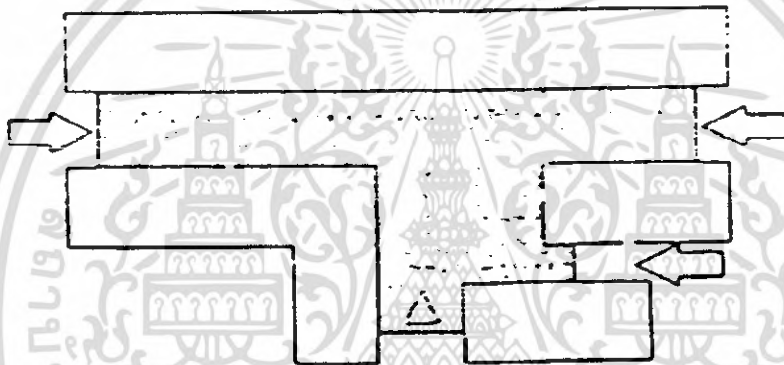
1.4 ทางเดินขนาน เหมาะสำหรับศูนย์การค้าขนาดใหญ่เท่านั้น ความสำคัญอยู่ที่มุมโค้งๆ ว่าจะรวมหรือ FLOW ของผู้ชวยไปรอบๆ ได้หรือไม่ ส่วนร้านค้ากลางพื้นที่การบริการจะไม่ดีนัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.6 การเชื่อมทางเดินร้านค้าเรียงแถว

1.5 การเชื่อมจุดที่น่าสนใจเข้ากับร้านค้าที่เรียงกันเป็นแถวตรง ร้านค้าที่ปลายข้างหนึ่งมักไม่ประสบความสำเร็จ ปกติจะใช้กับชั้นพื้นดินของศูนย์การค้าใหญ่



รูปที่ 2.7 ทางเดินรูปตัว T

1.6 ทางเดินรูป T มีจุดเด่น 3 จุด ร้านค้าต่อเนื่องกันแนวยาว ทำให้เกิดความน่าเบื่อแบบมาตรฐานจนเป็นแบบที่เหมาะสม ทฤษฎีการเปลี่ยนที่เปลี่ยนแปลงตามเวลา การคาดการณ์ที่แม่นยำ รวมถึงที่ตั้งโครงการ เหล่านี้เป็นตัวแปรที่จะทำให้ศูนย์การค้าประสบความสำเร็จ หรือล้มเหลวทั้งสิ้นส่วนความยาวของ MALL นั้น จากการวิเคราะห์ที่อเมริกาเห็นว่ามีขนาดประมาณ 180 เมตร และอย่างมากไม่เกิน 240 เมตร ซึ่งควรจะมีการตัดช่องเป็นระยะๆ ประมาณ 30 เมตร ขนาดความกว้างและความสูงของ MALL ควรมีความสัมพันธ์กัน เพราะมีผลทางกายภาพต่อการมองของลูกค้าในอเมริกาขนาดความกว้างประมาณ 9-15 เมตร ในอังกฤษ ขนาด 7.5-10.5 เมตร แต่ในขณะที่ศูนย์การค้าบางแห่งในมอนทรีลใช้เพียง 6 และ 4 ได้ผล

ขนาดความกว้างของ MALL มักจะไดมาจากส่วนคนที่ผ่าน จำนวนคนที่ผ่านมากที่สุดที่เดินผ่านได้คือ 90 คน/ความกว้าง 1 เมตร/นาที ความสูงของ MALL ตั้งแต่ 3.6-6 เมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จนถึง 10 เมตร การเปลี่ยนความสูงของ MALL เป็นการเบรค MALL อย่างหนึ่ง อย่างไรก็ตาม ใ้ดี เนื้อที่ของ MALL และคอร์ท ควรจะให้เพียง 10% ของเนื้อที่ใช้งานอื่นๆ รวมกัน

2. จุดสนใจ (FOCAL POINTS)

จุดสนใจควรมีขนาดประมาณ 10 ตารางเมตร อาจจะเป็นคอร์ท หรือเป็นจุดที่มีกิจกรรม เช่น การแสดงนิทรรศการ แฟชั่นโชว์ แสดงดนตรี เป็นต้น

3. การสัญจรในแนวตั้ง

แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ การสัญจร โดยใช้เครื่องยนต์กลไก และการใช้บันไดธรรมชาติ การสัญจรโดยใช้เครื่อง ได้แก่ การใช้ลิฟท์ และบันไดเลื่อน หรือสายพานเลื่อน การใช้ลิฟท์ถูกจำกัด ด้านจำนวนคน แต่การขับเคลื่อนประหยัดกว่า และยังประหยัดเนื้อที่กว่าบันไดเลื่อนอย่างไรก็ดี ในชั้นการใช้งาน อาจจะใช้ประกอบกันตามกรณี เช่น ศูนย์การค้าที่มีระดับชั้นน้อยอาจใช้บันไดธรรมชาติ บริเวณที่ต้องระบายคนอย่างรวดเร็ว ก็ใช้บันไดเลื่อนหรือถ้าต้องผ่านชั้นอื่นๆ ก่อนจะถึง ชั้นขายของก็จะใช้ลิฟท์

4. ส่วนประกอบของ MALL

อาจจะต้องคำนึงถึงตั้งแต่ทางเข้า (ENTRANCE) จนถึงส่วนประกอบเล็กน้อย เช่น ม้านั่ง กระถางต้นไม้ ที่ดื่มน้ำ สิ่งที่ต้องคำนึงถึงมาก ได้แก่ จุดเบรค MALL ซึ่งเราสามารถสร้างบรรยากาศให้ตื่นเต้นชวนแก่การสนใจ หรือการใช้ลานเอนกประสงค์ หรือการสร้างบรรยากาศให้ร่มรื่นชวนพักผ่อน เช่น สวนที่มีที่นั่งพักผ่อน ทานอาหาร นอกจากส่วนประกอบใหญ่ๆ แล้ว ยังต้องคำนึงถึงส่วนประกอบย่อย เช่น ประติมากรรม ที่สร้างความรู้สึกที่แข็งแกร่ง บริเวณโทรศัพท์ สาธารณะหรือบอร์ด แสดงผังที่ตั้งร้านต่างๆ แผงลอยขายของชั่วคราว ตลอดจน GRAPHICS และ SIGNS ต่างๆ ด้วย

5. พื้นที่สำหรับสาธารณะประโยชน์

การสร้างอาคารที่เชิญชวนให้ประชาชนมีความสนใจในโครงการนั้นๆ ต้องมีส่วนอำนวยความสะดวกแก่สาธารณชน เพื่อเป็นการสร้างทัศนคติที่ดีต่อโครงการ

- ลักษณะที่ตั้งโครงการที่ตั้งอยู่ที่หัวมุมถนน ที่เป็นจุดที่วิกฤตเช่นนี้ โดยสามัญสำนึก เห็นว่าควรจะเปิดโล่งเป็นสวนสาธารณะย่อยๆ โดยสามารถได้ประโยชน์ดังนี้

5.1 เสริมสร้างบรรยากาศที่ดีแก่บริเวณ 4 แยก ให้ความร่มรื่นแก่บริเวณ

5.2 เป็นจุดนัดพบของผู้ใช้โครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 เป็นจุดเชื่อมระหว่างส่วนสาธารณะและพื้นที่โครงการ

5.4 เป็นจุดเด่นของโครงการ

ลักษณะของพื้นที่เปิดโล่งนี้ ไม่มีข้อจำกัดว่าจะมีลักษณะเช่นใดเป็นการเฉพาะ

ลักษณะร้านค้าให้เช่า

ร้านขายสินค้าภายในโครงการ เป็นลักษณะการขายแบ่งเป็นร้านแต่ละร้าน ตามยี่ห้อต่างๆ

รูปแบบของร้านค้าโดยทั่วไปจะแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ

- การจัด DISPLAY หน้าร้าน มีความสำคัญต่อการขายสินค้าอย่างมาก เนื่องจากเป็นจุดที่จะดึงดูดลูกค้า
- ภายในร้านมีการขายสินค้าและโชว์สินค้า
- คลังสินค้ามักอยู่หลังร้าน เป็นที่สำหรับเก็บสินค้า

การตกแต่งหน้าร้าน

ด้านหน้าร้าน เป็นจุดแรกที่เห็น ดังนั้นจึงมีความสำคัญมากต่อการขายสินค้า ร้านค้าที่ดีต้องมีการตกแต่งด้านหน้าร้านให้สวยงาม และโชว์สินค้า (DISPLAY) เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจแก่ผู้พบเห็นและ DISPLAY ที่ดี ต้องมีการปรับเปลี่ยนให้น่าสนใจ และเหมาะสมแก่ยุคสมัยอยู่เสมอ

DISPLAY กล่าวถึงสินค้าที่ SHOW ควรมีความสัมพันธ์กับ DISPLAY ให้มีความพอเหมาะ เพื่อว่าระยะของเรามองมายังสินค้าในตู้นั้น จะทำให้สัดส่วนต่างๆ และดูพอเหมาะเป็นองค์ประกอบที่ไม่หลอกตาและทำให้เกิดความสมบูรณ์ของ DISPLAY ยิ่งขึ้นทางร้านบันไดที่ติดกับผนังกำแพง หรือทางเดินแคบๆ ที่คนเดินผ่าน นับเป็นจุดหนึ่งที่เหมาะสมในการที่จะจัด DISPLAY อีกจุดหนึ่ง เพราะเป็นจุดเด่น และสามารถเรียกความสนใจของผู้ที่เข้าไปซื้อ การเน้นด้วยแสงไฟจะช่วยให้ดียิ่งขึ้น การใช้แสงไฟช่วยนี้ การส่องไฟไปยังผนังที่วางด้านหลัง DISPLAY และวัตถุตั้งชั้นนั้น ควรจางกว่าไฟที่ส่องไปยังวัตถุที่ตั้งชั้นนั้น ก็ได้เป็นความจำเป็นเสมอไป

อีกประการหนึ่ง การจัด DISPLAY นั้นไม่จำเป็นต้องไปที่จะจัดเอาสินค้าดีๆ หรือราคาแพงไว้ในบริเวณ เฉพาะแต่ในทางกลับกัน สินค้าราคาถูก อาจจะนำมาจัดรวมในบริเวณเดียวกันกับสินค้าราคาสูงก็ได้ เพราะว่ามันเป็นการแนะนำเสมอไปว่า สินค้าราคาแพงจะขายได้มากกว่า ตรงกันข้าม สินค้าราคา ถูกอาจจะขายได้ดีกว่าก็ได้

DISPLAY ENTRANCE SIGN

เบื้องต้นที่สำคัญที่สุดด้านหน้าร้านคือ DISPLAY ด้านหน้าร้านค้าเช่น อาจจัดเป็นรูปแบบของ SHOW WINDOW หรือวางของไว้บนโต๊ะ ส่วนด้านหน้าทางเข้าควรจะเป็นกระจกทางเดินเข้า เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของลูกค้า หรือผู้ที่จะไม่ซื้อสินค้าควรต้องจัดแบบแผน กล่าวคือ เป็นส่วนของสินค้า ด้านหน้าร้านก็ควรเป็นเซตจัส DISPLAY มีที่ว่างสำหรับการขยายภายในร้านที่จัดไว้เป็นส่วนสัญลักษณ์ที่เป็น BACKGROUND ควรจะใช้เป็นเครื่องหมายการค้าของสินค้าทั้งหมดของร้าน

SHOW WINDOWS

SHOW WINDOW สำหรับทุกๆ ร้านนั้น ด้านหน้าของร้านจำเป็นต้องจัดให้อยู่ในระดับของสายตาของคนเดินผ่านไปมา คือ ให้อยู่ในระดับที่สูงจากพื้นประมาณ 4 ฟุต 6 นิ้ว ส่วน SHOW WINDOW นั้นควรเป็นช่องเล็กๆ และยกจากพื้นให้อยู่ในระดับสายตาและเป็นได้ง่ายของที่อยู่ใน SHOW WINDOW ควรเป็น น้ำหอม เพชร พลอย เครื่องสำอางค์ เป็นต้น

สรุปแล้ว SHOW WINDOW นั้นจัดแยกตัวออกต่างหาก และมีขนาดเล็ก เพื่อเรียกจุดสนใจของสินค้าที่แสดง เหมือนกับรูปที่อยู่ในกรอบในกรณีของสินค้าที่มีขนาดใหญ่ เช่น เครื่องแต่งกายนั้นควรจัดให้ขนาดจริง ซึ่งหมายความว่า มีหุ่นเท่าคนจริงสวมใส่เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนั้น และควรยกพื้นนิดหน่อยไม่มากนักในการ DISPLAY ตามความลึกของ WINDOW นั้นควรจะให้ใหญ่กว่าขนาดของสินค้าที่จัด DISPLAY

การจัด DISPLAY ควรจะต้องจัดอยู่ในที่เฉพาะสำหรับจุดมุ่งหมายที่จะต้องการโชว์สินค้าชนิดนั้นๆ ควรจะมีการเลือกจัดในบริเวณที่เหมาะสม โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ของ WINDOW และทางเข้า เพราะทางเข้านั้นเป็นทางผ่านของผู้ที่จะเข้ามาซื้อของ ความสัมพันธ์ของสิ่งเหล่านี้และการจัด DISPLAY จึงควรเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงแบบอย่างของการจัดร้านเช่นนี้ จึงจะได้รับความสำเร็จไปได้ด้วยดี

บริเวณด้านหน้าที่จัดแสดง (DISPLAY SURFACE)

บริเวณหรือที่ๆ จะจัด DISPLAY นั้น จำเป็นจะต้องอยู่ในแนวตรง หรือตั้งฉากกับเส้นทางเข้าหรือมีอะนึ่งก็ควรมีฉากตั้งขึ้นโดยอิสระ บริเวณที่จัด DISPLAY นั้นขึ้นอยู่กับบริเวณของร้านในส่วนที่ต้องการจะให้เป็น DISPLAY สิ่งเหล่านี้ต้องคู่ให้มีความเหมาะสมกัน และต้องให้มีความสัมพันธ์กับคนขาย ผู้ซื้อที่ผ่านเข้าออก

อาคารหรือสิ่งก่อสร้างสถาปัตยกรรมนั้น มีความสำคัญรองลงมาเป็นอันดับ 2 ของการแสดงผลสินค้าแต่ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่า ทุกๆ ตารางนิ้วของที่ว่างนี้จะต้องเต็มไปด้วยสินค้าที่จัดแสดง เพราะถ้าเป็นเช่นนั้นก็จะทำให้ขาดจุดสนใจแก่ผู้มาซื้อของ

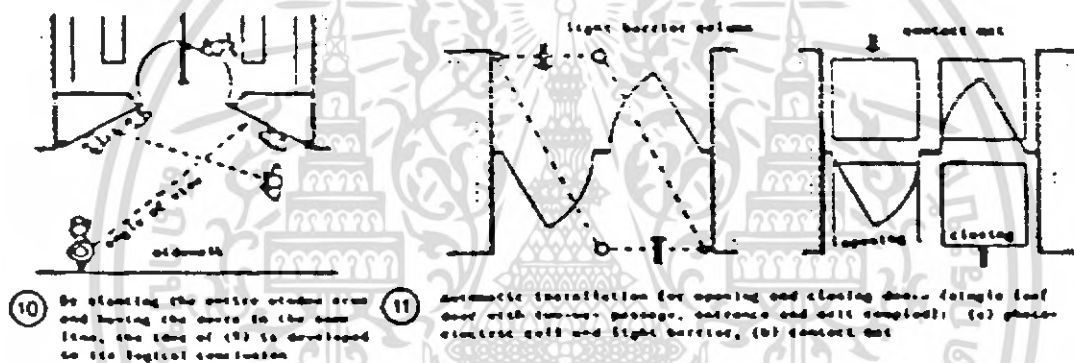
สัดส่วนในการจัด DISPLAY (SCALE)

นับเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการจัด DISPLAY เพราะเป็นการเน้นให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างขนาดของสินค้า และจุดยืนของคนที่ยืนมองมายังสินค้านั้นๆ ให้การมองเห็นนั้นอยู่ในระยะที่พอดีกับสัดส่วน

ตู้โชว์

ตู้โชว์ ควรจะเปิดต่อกันได้โดยตรง ซึ่งด้านหลังอาจจะเป็นผนังทึบหรือกระจกเงา ที่เป็นเช่นนี้ เพราะจำเป็นต้องเข้าไปแต่งตู้โชว์ ซึ่งควรจะใช้เวลาสั้นๆและง่าย ขนาดของตู้โชว์ทำได้แตกต่างกัน ซึ่งแล้วแต่ลักษณะของสินค้าและนโยบายการค้า เช่น ถ้าเป็นเฟอร์นิเจอร์ตู้โชว์ อาจจะลึก 28-31 เซนติเมตร และสูงมากที่สุด

ถ้าเป็นเครื่องเพชร ความลึกที่ต้องการอาจเป็นเพียง 30 เซนติเมตร



รูปที่ 2.8 ลักษณะการให้แสง

การจัดแสงมีความจำเป็นเพื่อที่จะให้สินค้าเด่นขึ้น

ประตูทางเข้าและป้ายร้าน ประตูทางเข้าเป็นได้ทั้งบานเปิด บานพับ บานเลื่อน หรือบานเปิดแบบอัตโนมัติ บางครั้งอาจจะใช้บานม้วน เพื่อที่จะไม่ต้องถูกกีดขวางจากรัศมีการเปิดร้านที่ทำร้านเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของร้าน และเป็นการตกแต่งโครงสร้าง

SIGN

ด้านหน้าของร้านค้าของทุกร้าน สิ่งที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งก็คือ ชื่อของร้าน (SIGN) ซึ่งมีอยู่ 2 ชนิดแรก คือ มีลักษณะที่ใหญ่อยู่บนอาคารเหนือระดับตาขึ้นไป เพื่อจะมองเห็นในระยะไกลๆ สังเกตเห็นได้ง่าย ชนิดที่สอง มีขนาดเล็กซึ่งอยู่ในระดับตา หรือกว่าสายตาของคนที่ยืนผ่านไป มาตามถนน ซึ่งสามารถมองเห็นและอ่านได้อย่างไกลๆ ชื่อของร้านควรจะอยู่ด้านหน้าของร้านนั่นเอง ชื่อของร้านเป็นจุดหนึ่งที่ไม่ควรละเลยที่จะออกแบบให้สวยงาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอักษรที่ใช้ทำชื่อบ้านนั้นมืออยู่มากสี หลายราคา และหลายลักษณะของวัตถุ สิ่งที่สำคัญคือต้องให้กลมกลืนกับ BACK GROUND เครื่องหมายเหล่านี้ ตามปกติแล้วมักจะติดอยู่ที่กระจกหรือบนฝาผนังหน้าร้าน

การให้แสงสีแก่ชื่อบ้าน ในเวลากลางคืนนั้นประการแรกคือ ให้มองเห็นชัดเหมือนในตอนกลางวันซึ่งมีกรรมวิธีอย่างหลายอย่าง เช่น ใช้หลอดนีออนเล็ก, ตัดไปตามตัวอักษร บางที่จะเห็นการใช้หลอดไฟ (ILLUMINATION) คัดเป็นคักอักษรนั้นเป็นอีกวิธีหนึ่ง หรือไม่ก็จะเห็นตัวอักษรอยู่บนกล่องแก้วโปร่งแสงและด้านในกล่องในกล่องมีหลอดไฟอยู่ตัวหนึ่งสื่อต้องมีสีแตกต่างจากตัวกล่องโปร่งแสงนั้น เพื่อจะได้ชัดเจนน

ชื่อชื่อบ้านนั้น มีสองแบบในการจัดคือ แบบแนวนอนและแบบแนวตั้งฉาก

ENTRANCES

ประตูทางเข้าชื่อบ้านค่านั้นเป็นส่วนทะเลเข้าไปถึงใน ซึ่งกระจกใส่นั้นสามารถมองเห็นสิ่งของและ DISPLAY ที่จัดไว้อย่างชัดเจน และควรให้ความสะดวกแก่ลูกค้าในการเข้าออก คือ การจะปิดเปิดนั้นควรจะเป็นไปเองในทางเปิดเปิดได้เอง โดยยึดในมิติ โดยไม่ต้องใช้แรงคนในการปิดเปิดนั้น กรอบของประตูควรเป็นโลหะเพื่อความคงทนถาวร และเพื่อความสวยงามด้วย

ด้านหน้าชื่อบ้านเป็นแผ่นกระจกโดยตลอด ดังนั้นประตูควรทำให้แตกต่างออกไป จะมีเครื่องหมายการค้าติดอยู่บนขอบประตู หรือตรงบานประตู

ร้านเล็กควรมีเพียงประตูเดียว คือ บานเดียว ร้านใหญ่ ควรจะเป็นประตูคู่ เพื่อเหมาะต่อการเข้าออกได้โดยสะดวก คือ จัดความสะดวกสบายให้แก่ลูกค้าที่เข้าออก บางทีควรมีประตูระหว่างห้องชั้นนอกกับห้องชั้นใน ภายในตัวอาคารเพื่อที่จะป้องกันฝุ่นละออง และความร้อนหนาวจากภายนอกด้วย AIR CONDITION ที่จัดไว้ภายในร้านที่ตั้งของประตูทางเข้านั้นสำคัญมาก ประการแรก ควรจะมีความสัมพันธ์กับทางเดินด้านในของร้านที่เรียกกันว่า "SHOPPING STREET" ควรจะตั้งอยู่หรือจัดคอยอยู่ระหว่างสินค้าที่จัด SHOW WINDOW อยู่บ่อยๆ ถ้าประตูทางเข้าชื่อบ้านอยู่ตรงกลาง ควรจะจัด DISPLAY ทั้งสองข้างหรือด้านใดด้านหนึ่ง ซึ่งหมายความว่า เมื่อเดินผ่านประตูเข้าไปก็จะจัด DISPLAY ใว้มันเอง และเมื่อประตูอยู่ทางใดทางหนึ่ง ไม่ใช่ตรงกลางชื่อบ้าน ก็จะต้องจัด DISPLAY ใว้ด้านหนึ่ง ประตูทางเข้าด้านหน้าไม่ควรเป็นบันได คือ หมายความว่า เป็นบันไดขึ้นไปสู่ประตูทางเข้าและไม่ควรอยู่ระดับเดียวกับทางเดินริมถนน (FOOT PATH) ถ้าความแตกต่างระหว่างทางเดินริมถนนและพื้นชื่อบ้านค้า (SALE FLOOR) ควรจะสร้างเป็น SLOPE ขึ้นไปดีกว่าที่จะสร้างเป็นขั้นๆ หรือบันได (STEP) ไปทางประตูทางเข้าและเป็นการดีที่จำสินค้าเข้าออกได้ง่าย สะดวก โดยใช้รถล้อเลื่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบย่อยภายในร้านค้า

องค์ประกอบภายในร้านค้าย่อย สามารถแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนเก็บสินค้าและส่วนขายสินค้า ซึ่งแล้วแต่ผู้ประกอบการรายย่อยจะจัดวางและตกแต่งส่วนหน้าร้านเป็นส่วนจัดวางและแสดงสินค้าเนื้อที่ร้านค้าในแต่ละส่วนย่อย ได้พิจารณาจากศูนย์การค้าต่างๆพบว่า มีเนื้อที่ประมาณ 32-70 ตร.ม. ดังนั้นการเช่าร้านค้าจึงเป็นพื้นที่ย่อยประมาณ 32 ตร.ม. ต่อยูนิต ซึ่งสามารถเช่าหลายห้องติดต่อกัน ในกรณีที่ต้องการพื้นที่มากขึ้น สำหรับส่วนประกอบของส่วนการค้ำนั้นก็มีอีกหลายส่วนเช่น

1. ลักษณะร้านค้าให้เช่า

ร้านค้ามักให้ความสำคัญที่สุดที่จัดการหน้าร้าน ส่วนแสดงสินค้านำร้านต้องมีลักษณะดังนี้

- เป็นจุดสนใจและดึงดูดความสนใจ
- เป็นเอกลักษณ์ของร้าน
- แบ่งระหว่างร้านค้าและลูกค้า(ต้องมีการเชื่อเชิญด้วย)

การจัดแบ่งมีข้อจำกัดต่างๆดังนี้

1. จำนวนและตำแหน่งของทางเข้า
2. ความสัมพันธ์กับองค์ประกอบภายใน
3. ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่แสดงสินค้าและพื้นที่แสดงภายใน
4. ความงามตามสมัยนิยม

โดยทั่วไปส่วนแสดงสินค้านำร้าน ควรมีความสูงระหว่าง 2.65-2.85 เมตร และมีความลึกไม่เกิน 1.50 เมตร ตู้แสดงสินค้าควรที่จะติดต่อกับร้านค้าโดยตรง การแสดงสินค้าอาจมีการจัดและเปลี่ยนแปลงบ่อยครั้ง การจัดแสดงต้องใช้เวลาน้อยและง่าย

การจัดร้านค้าย่อยภายในศูนย์การค้า

การจัดร้านค้าย่อยในศูนย์การค้า มีสิ่งที่จะต้องนำมาพิจารณาประกอบหลายอย่างด้วยกัน เพื่อให้ร้านค้าที่อยู่ภายในศูนย์การค้าานั้น มีทำเลในกรค้าขายที่ดี ละสะดวกในการเข้าถึงและมองเห็นได้ง่าย

การจัดหน้าร้านภายในศูนย์การค้า นั้น มี 2 ลักษณะด้วยกัน คือ

1. จัดร้านค้าล้อมรอบพื้นที่เอนกประสงค์ COURT หรือ PLAZA
2. จัดร้านเป็นแถว 2 ซ้างทางเดิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดแต่ละแบบมีข้อดีและข้อเสียแตกต่างกัน

1. จัดร้านล้อมพื้นที่เอนกประสงค์ COURT หรือ PLAZA

ข้อดี

1. ร้านค้าแต่ละร้านสามารถมองเห็นได้จากบริเวณพื้นที่เอนกประสงค์
2. มีความเท่าเทียมกันในคุณค่าของพื้นที่การขาย
3. มีบริเวณให้คนได้พักผ่อนร่างกายและสายตา
4. คู่อโถงไม่มีชอกมุมลึกกลับ
5. สามารถใช้พื้นที่เอนกประสงค์จัดนิทรรศการ หรืองานแสดงเพื่อดึงดูดลูกค้าได้
6. มีจุดนัดพบที่มองเห็นได้ง่าย

ข้อเสีย

1. มีพื้นที่ในการขายภายในโครงการน้อยลง
2. ลื่นเปลืองระบบอำนวยความสะดวก (ปรับอากาศ, แสงสว่าง) ในบริเวณพื้นที่เอนกประสงค์มาก
3. ลื่นเปลืองค่าก่อสร้างบริเวณพื้นที่เอนกประสงค์ โดยมีโอกาสที่จะได้ผลตอบแทนกลับมาน้อยไม่คุ้มค่า

2. การจัดร้านเป็นแถว 2 ข้างของทางเดินภายใน

ข้อดี

1. มีพื้นที่ขายมาก
2. ลื่นเปลืองระบบความอำนวยความสะดวกต่อพื้นที่สาธารณะน้อยลง ลดค่าใช้จ่ายของโครงการ
3. ลื่นเปลืองค่าก่อสร้างพื้นที่ใช้ร่วมน้อย

ข้อเสีย

1. มีชอกชอยเยอะอาจทำให้รู้สึกสับสนเวลาเดิน
2. ไม่มีพื้นที่สำหรับทำกิจกรรมร่วมเพื่อดึงดูดลูกค้า
3. มีพื้นที่อับสายตามาก
4. ความแตกต่างของคุณค่าพื้นที่ขายระหว่างร้านที่ใกล้ทางเข้าออก และร้านที่อยู่ลึกเข้าไป

แนวความคิดในการออกแบบสำหรับร้านค้าย่อยภายในศูนย์การค้า

1. ควรจัดแบบผสมระหว่างการจัดร้านล้อมรอบพื้นที่เอนกประสงค์ และแบบจัดร้าน 2 ข้างทางเดินภายใน โดยพิจารณาความเหมาะสมของการวางตำแหน่งร้านแต่ละประเภทว่าควรอยู่ที่ใด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ช่วงบริเวณใดที่เป็นจุดอับ ควรหากิจกรรมดึงดูดให้คนเข้าไปใช้ในบริเวณนั้น เช่น จัดการแสดง หรือการจัดวางร้านที่เป็นที่ยอมรับ และมีลูกค้าที่เชื่อถือมากไว้บริเวณนั้น เพื่อให้คนเข้าไปใช้พื้นที่บริเวณนั้นมากที่สุด
3. จัดให้มีที่พักรถกลายเป็นระยะให้คนที่มาใช้บริการไม่รู้สึกอึดอัดมากเกินไป

หน้าร้าน (SHOP FRONT)

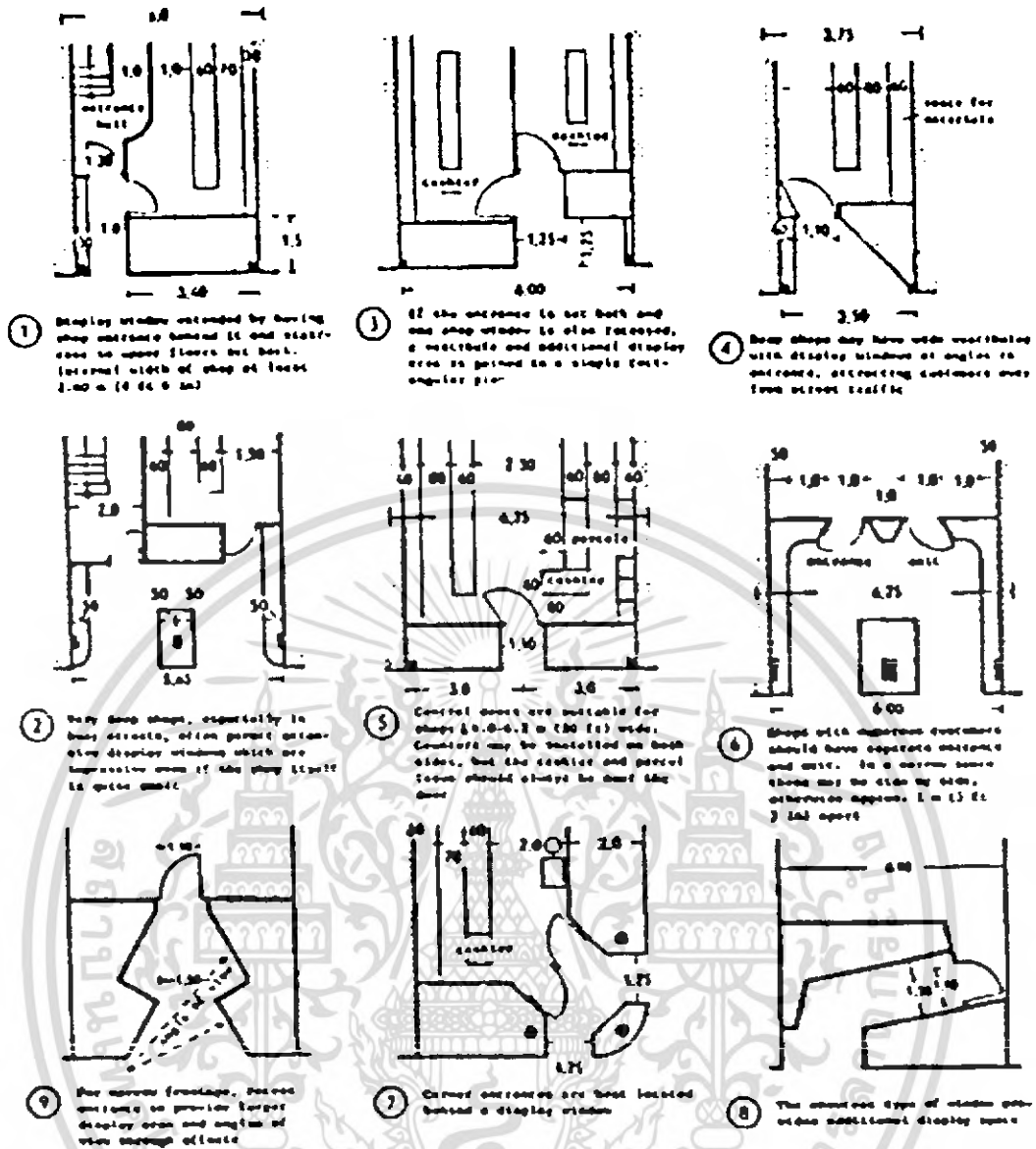
หน้าร้านมีความจำเป็นสำหรับร้านทุกชนิด ยกเว้นร้านที่อยู่ภายใน ENCLOSED MALL หรือร้านหน่วยเดียวที่มีขนาดใหญ่ เช่น SUPERMARKET

หน้าร้านของร้าน คือ การดึงดูดผู้คน สร้างเอกลักษณ์ของร้าน และการแบ่งช่วงร้านค้าออกจากลูกค้า (ถ้าต้องการ) หรือเป็นการเชิญลูกค้าเข้าสู่ร้าน สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบ คือ

1. จำนวนและตำแหน่งของทางเข้า ซึ่งจะสัมพันธ์กับหน้าร้าน การออกแบบภายนอกและองค์ประกอบภายใน
2. ความสัมพันธ์ระหว่างขนาดพื้นที่หน้าร้าน กับขนาดพื้นที่ร้าน (พื้นที่ขายของ)
3. ลักษณะและความ मनน้อยของตู้โชว์

ซูเปอร์มาร์เก็ตหรือร้านค้าย่อย อาจจะมีเพียงกระจกเรียบ และประตูไฟฟ้าเพื่อที่จะได้เห็นการจัดภายใน ไม่มีตู้โชว์หรือมีน้อยที่สุดเพื่อดึงดูดคนสู่ภายใน

ส่วนร้านค้าย่อยอื่นๆ ควรจะมีตู้โชว์ เพื่อดึงดูดความสนใจของลูกค้าให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ตู้โชว์อาจจะเป็นลักษณะกระบะไม้



รูปที่ 2.9 แสดงการจัดหน้าร้าน ทางเข้า

การจัดรูปแบบภายในร้าน

การจัดรูปแบบภายในร้าน ทำให้ผู้คนเกิดความสะดวกสบายในการซื้อสินค้า รูปแบบร้านที่ดีและแปลกใหม่ ทำให้รู้สึกน่าเข้า การจัดรูปแบบร้านแบ่งเป็น

1. แบ่งตามตารางสี่เหลี่ยม (GRICIRON PLANNING)

2. แบ่งตามอิสระ (FREE FLOW PLANNING)

1. แบ่งตามตารางสี่เหลี่ยม (GRICIRON PLANNING)

การจัดแบบนี้ คือสะดวก ผู้คนเข้าใจง่าย ระบายคนได้ดี แต่มีข้อเสียคือ การจัดแบบนี้มากเกินไปซ้ำซาก น่าเบื่อแล้วยังจะหลงทิศทางเขาได้ง่ายๆ อย่างการขับรถไปตามหมู่บ้านจัดสรร ที่เหมือนกันที่สำคัญคือ การจัดแบบนี้จะไปบังคับการจัดสินค้า แต่ละส่วน แต่ละแผนกให้อยู่ในกรอบไม่มีอิสระยากแก่การขยาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“การจัดสินค้านั้นน่าจะขึ้นอยู่กับขนาด และชนิดของสินค้ามากกว่ารูปแบบของทางเดิน”

2. การจัดแบบอิสระ (FREE FLOW PLANNING)การจัดแบบนี้ เป็นการจัดแบบทดแทนข้อเสียของแบบแรก ขึ้นอยู่กับชนิดและขนาดสินค้า เช่น การจัดแผนกเครื่องเรือน กับ การจัดแผนกเสื้อผ้า แบบที่สองนี้ ความคล่องตัวมีมากกว่า ระบายง่ายกว่า มีลูกเล่นขึ้นเง้าต่างๆได้ง่ายกว่า

สรุป การจัดทั้งสองแบบ จะได้ผลดีเยี่ยมขึ้นอยู่กับนโยบายการขายอย่างไร เป็นการขายแบบมีการแนะนำชี้แจง อย่างในห้างสรรพสินค้าที่หรูหรา ก็ใช้ได้ทั้งสองแบบ เขาปริมาณความรวดเร็ว ทั้งสองแบบ ประหยัดเวลา ช่วยเหลือตัวเองการจัดแบบตารางสี่เหลี่ยม อย่างร้านซูเปอร์มาร์เกตก็เหมาะสมกว่า



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

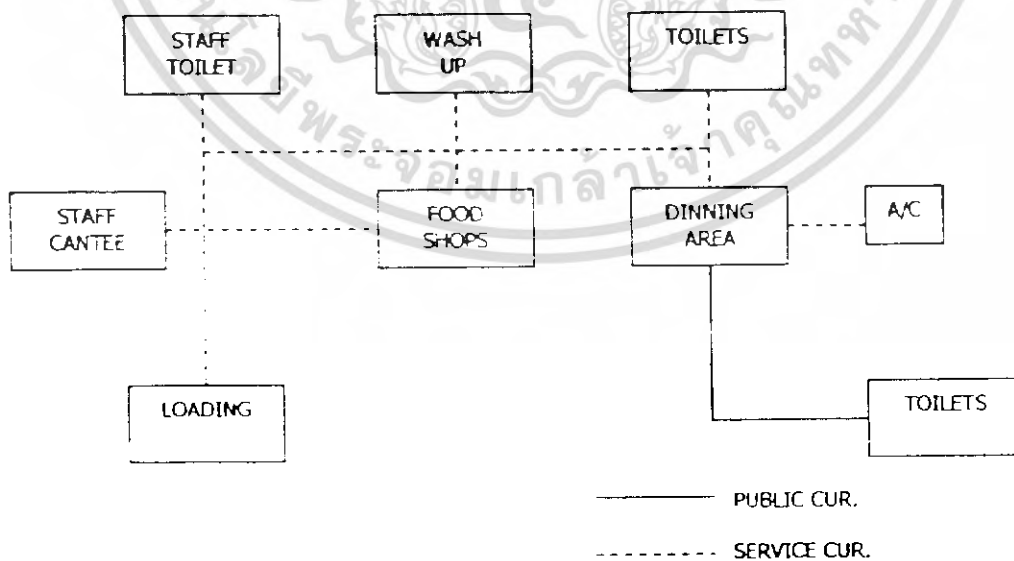
2.2.2 การจัดศูนย์อาหารและ Coffee Shop

ลักษณะของศูนย์อาหารเป็นการรวมเอาร้านอาหารที่มีชื่อเสียง จากทุกสาขาที่สมควรรวมไว้ที่เดียวกัน แล้วร่วมกันจำหน่ายอาหาร โดยแบ่งผลกำไรร่วมกับเจ้าของสถานที่ โดยเจ้าของร้านอาหารลงทุนด้านอาหาร ส่วนเจ้าของสถานที่ลงทุนทางด้านการจัดตกแต่งสถานที่และบริการเป็นองค์ประกอบที่ทำให้เกิดความสมบูรณ์ และเป็นจุดดึงดูด (MAGNET) ที่จะช่วยให้มีผู้มาใช้บริการส่วนอื่นของโครงการด้วย

องค์ประกอบของศูนย์อาหาร

1. พื้นที่นั่งรับประทานอาหาร
2. ห้องน้ำชาย-หญิง (สำหรับลูกค้า)
3. ชุมของคูปอง ในศูนย์อาหารจะไม่มีการใช้เงินสด แต่จะซื้อขายกันด้วยคูปอง จึงต้องมีชุมสำหรับแลกเปลี่ยนเงินเป็นคูปอง และแลกคูปองที่เหลือจากการซื้ออาหารเป็นเงินชุมแลกเปลี่ยนเงิน ควรมีจำนวนเพียงพอกับจำนวนคนที่ใช้บริการ
4. คริวและบุธอาหาร คริวและบุธอาหารจะอยู่ด้วยกัน โดยคริวจะอยู่ด้านหลัง และบุธจะอยู่ด้านหน้า การจัดร้านขายอาหารจะจัดไว้ตรงกลางศูนย์อาหาร หรืออาจตั้งอยู่โดยรอบก็ได้ และต้องจัดเส้นทางบริการและขนของไว้ในร้านแต่ละร้านด้วย
5. ห้องน้ำสำหรับพนักงานขายอาหาร
6. ส่วนล้างภาชนะ

ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบศูนย์อาหาร

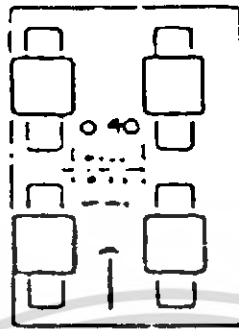


รูปที่ 2 10 ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบศูนย์อาหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

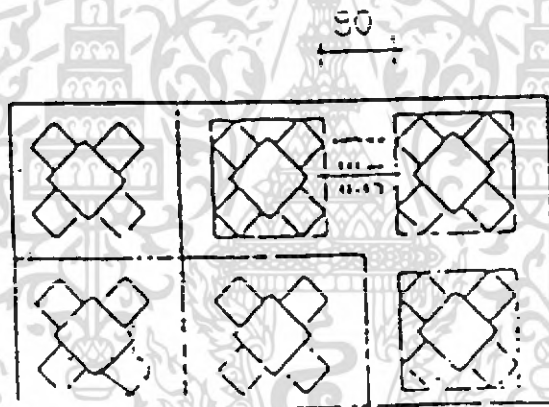
การจัดโต๊ะแบบต่างๆ ในศูนย์อาหาร

แบบที่ 1 โต๊ะสี่เหลี่ยมจัตุรัส สำหรับ 1-2 ที่นั่ง ขนาด 80×80 ซม. ทางเดินเล็ก 45 ซม.
ทางเดินใหญ่ 90 ซม.



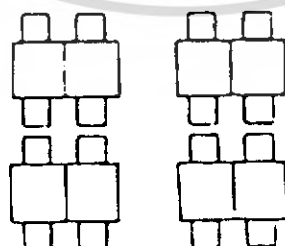
รูปที่ 2.11 การจัดแบบที่ 1

แบบที่ 2 โต๊ะสี่เหลี่ยมจัตุรัส สำหรับ 2-4 ที่นั่ง ขนาด 80×80 ซม. ทางเดินเล็ก 45 ซม.
ทางเดินใหญ่ 90 ซม.



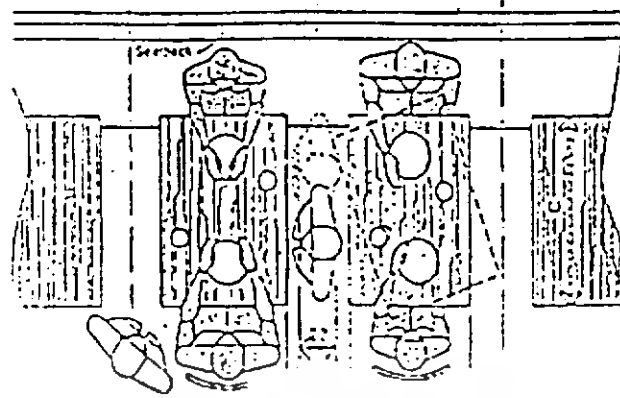
รูปที่ 2.12 การจัดแบบที่ 2

แบบที่ 3 โต๊ะสี่เหลี่ยมจัตุรัส ต่อกัน 2 ตัว สำหรับ 4 ที่นั่ง ขนาด 80×80 ซม. ทางเดินเล็ก 45 ซม.
ทางเดินใหญ่ 90 ซม.



รูปที่ 2.13 การจัดแบบที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



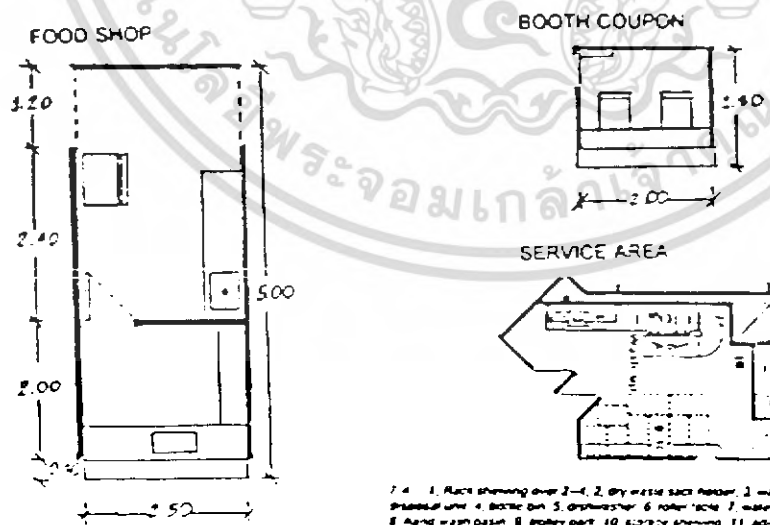
รูปที่ 2.14 การจัดแบบที่ 4

แบบที่ 4 โต๊ะแบบ BANQUETTE ติดผนัง 80×80 ซม. เว้นระยะห่างระหว่างโต๊ะ 30-45 ซม. เพื่อการเข้าออก

หมายเหตุ ใช้โต๊ะขนาดเท่ากันทั้งหมดคือ 80×80 ซม. เพื่อความสะดวกในการปรับเปลี่ยนรูปแบบของที่นั่ง

ร้านขายอาหาร

ร้านขายอาหารภายในศูนย์อาหาร แต่ละร้านจะมีรูปแบบเดียวกัน โดยเรียงอยู่ต่อกันไป ด้านหน้าร้านจะเป็นส่วนปรุงอาหาร เมื่อมีลูกค้ามาสั่งอาหารก็จะปรุงต่อทันที ด้านหลังร้านจะเป็นส่วนเตรียมอาหารโดยด้านหน้ากับด้านหลัง มักมีประตูหรือผนังกันแยกส่วนกัน ด้านหลังร้านมักมีอุปกรณ์ต่างๆ ติดตั้งอยู่ เช่น ตู้แช่อาหาร เตาปรุงอาหาร ถัดจากด้านหลังร้านจะเป็น SERVICE WAY ใช้ส่งของต่างๆ เช่น อาหารสด งานขาม อุปกรณ์



รูปที่ 2.15 แสดงองค์ประกอบภายในศูนย์อาหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ส่วนภัตตาคาร ร้านอาหาร (RESTAURANT)

เป็นส่วนกิจกรรมอาหารอีกส่วนภายในโครงการ โดยมีการวางตำแหน่งให้อยู่ในระดับสูงกว่าศูนย์อาหาร มุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมายเป็นบุคคลในวงการแฟชั่น เช่น ดีไซน์เนอร์ นางแบบ นายแบบ ฯลฯ รวมถึงบุคคลทั่วไปที่มีกำลังซื้อค่อนข้างสูง ให้บริการอาหารนานาชาติ (INTERNATIONAL CUISINE) ประกอบด้วยส่วนต่างๆ ดังนี้

- พื้นที่รับประทานอาหาร (DINING AREA)
- ครัว (KITCHEN)
- บาร์เครื่องดื่ม (BEVERAGE BAR)
- ส่วนเก็บเงิน (CASHIER)
- ห้องเปลี่ยนเครื่องแต่งกายพนักงาน (LOCKER ROOM)
- ห้องผู้จัดการ (MANAGER ROOM)

ส่วนรับประทานอาหาร (DINING AREA)

โต๊ะและเก้าอี้รับประทานอาหาร ควรเป็นโต๊ะเก้าอี้ที่มีรูปแบบเดียวกัน ต่างกันที่ขนาดของโต๊ะตามจำนวนของที่นั่งเช่น 2 ที่นั่ง 4 ที่นั่ง ทั้งนี้อาจเป็นไปได้ทั้งโต๊ะเหลี่ยมและโต๊ะกลม ส่วนมากจัดเป็น 4 ที่นั่งโดยใช้โต๊ะรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส เพราะสามารถยืดหยุ่นในการใช้งานได้ดีกว่า เมื่อมีความต้องการใช้งานที่มีมากกว่า 4 ที่นั่ง รวมถึงมีเนื้อที่มากกว่าโต๊ะกลม

ขณะเดียวกันการจัดที่นั่งแบบ BANQUETTE หรือ BENCH ยาวไปตามผนัง ก็สามารถช่วยประหยัดพื้นที่ และใช้จัดโต๊ะแบบกลุ่มได้ดี

การจัดโต๊ะแบบต่างๆ

- แบบที่ 1 โต๊ะสี่เหลี่ยมจัตุรัสสำหรับ 1 ถึง 2 ที่นั่ง
โต๊ะขนาด 80×100 ซม. ทางเดินเล็ก 45 ซม. ทางเดินใหญ่ 90 ซม.
- แบบที่ 2 การจัดโต๊ะแบบขนานโต๊ะสี่เหลี่ยมจัตุรัส 4 คน
โต๊ะขนาด 100×100 ซม. ทางเดินเล็ก 45 ซม. ทางเดินใหญ่ 90 ซม.
- แบบที่ 3 การจัดโต๊ะแบบทะแยง โต๊ะสี่เหลี่ยมจัตุรัส 4 คน (SQUARE TABLE PARALLEL SEATING) ประสิทธิภาพมากที่สุด และประหยัดเนื้อที่
โต๊ะขนาด 100×100 ซม. ทางเดินเล็ก 45 ซม. ทางเดินใหญ่ 90 ซม.
- แบบที่ 4 โต๊ะกลมสำหรับ 4 ที่นั่ง
โต๊ะขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 100 ซม. ทางเดินเล็ก 45 ซม. ทางเดินใหญ่ 90 ซม.
- แบบที่ 5 การจัดโต๊ะแบบ BANQUETTE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โต๊ะขนาด 80×100 ซม. มีระยะห่างระหว่างโต๊ะ 60 ซม. เพื่อการเข้าออกและความ เป็นส่วนตัว

ครัว (KITCHEN)

เป็นส่วนปรุงอาหาร ต้องอยู่ในบริเวณที่สามารถบริการได้สะดวกที่สุด รวมถึงการ SERVICE ต่างๆ จะต้องรวดเร็ว และไม่ปะปนกับทางสัญจรหลักของลูกค้าภายใน RESTAURANT

โดยปกติครัวมักมีเนื้อที่ประมาณ 1/3 หรือ 30% ของพื้นที่ร้านอาหาร

ส่วนครัวประกอบด้วย ส่วนย่อยดังนี้

- PREPARATION AREA เป็นบริเวณเตรียมเครื่องปรุงอาหารทำความสะอาด ล้างผัก หรือเนื้อก่อนปรุงอาหาร ในส่วนนี้ยังแบ่งออกเป็นส่วนย่อยๆ ตามประเภทของอาหาร เช่น บริเวณเตรียมอาหารผัก อาหารเนื้อ อาหารปลา ฯลฯ ควรคำนึงถึงแสงสว่างและอากาศถ่ายเทสะดวก โต๊ะเตรียมอาหารก่อนปรุงนั้นควรเป็นโต๊ะสี่เหลี่ยมผืนผ้า แต่ไม่สูงหรือเตี้ยเกินไป ควรสูงประมาณ 2½-3 ฟุต ความกว้าง แล้วแต่ความเหมาะสม ควรมีตู้เก็บของต่างหากบริเวณใกล้โต๊ะเตรียมอาหาร เพื่อสะดวกในการหยิบใช้

- COOKING AREA เป็นบริเวณปรุงอาหาร ควรอยู่ใกล้กับบริเวณที่อาหารจะถูกนำไป บริการ เช่น PANTRY สำหรับเสิร์ฟอาหาร หรือ ROOM SERVICE มักจะมีผู้ช่วยเป็นลูกมือ ในการหั่น การล้างต่างๆ

สำหรับ MAIN KITCHEN นั้นแบ่งออกเป็น 3 ส่วน

ก. HOT KITCHEN คือ แผนกผักทอด และอบอาหารเป็นหลัก อาหารร้อนที่มีทำทันที อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบอาหารเช่น เตาแก๊ส เตาอบ เตาอุ่นอาหารให้ร้อน อ่างล้างมือ ล้างภาชนะ มีอยู่หลายชุด โต๊ะจัดวางของและเตรียมอาหาร ส่วนเก็บอุปกรณ์ในครัว อาทิ ตู้ ชั้นวางของ

ข. COLD KITCHEN คือ แผนกที่ทำอาหารประเภทสลัด ออเดิร์ฟ ซอสสำหรับพวกสลัด หรือทำอาหารประเภทที่ต้องใช้ความเย็นเสมอ จำเป็นต้องใช้ห้องแคะสลัก พ่อครัวต้องมีความชำนาญอยู่หลายอย่าง รวมทั้งการแคะสลักผลไม้ ผัก เนย และแคะสลักน้ำแข็ง

ค. PANTRY KITCHEN คือ แผนกที่รับผิดชอบในการทำรองหวาน รนหวาน ตลอดจน ไอศกรีมต่างๆ

- FOOD SERVICE ROOM เป็นบริเวณเตรียมอาหารก่อนที่จะทำไปยังส่วนต่างๆ ที่เป็นตู้เก็บเหล่าและเครื่องต้ม จะต้องมียูทิลิตี้ของ ตู้เย็นที่อุณหภูมิต่างๆ แล้วแต่ชนิดของอาหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- WASHING AREA เป็นบริเวณที่ใช้ล้างถ้วย ช้อน ชาม ส้อมทุกชนิด มักใช้เครื่องล้างภาชนะแยกกันไปตามแต่ละชนิด โดยมีคนควบคุม และตรวจสอบความสะอาด ในส่วนนี้ยังรวมแผนกสจ๊วตอยู่ด้วย คือ แผนกรักษาความสะอาดภายในครัวต่างๆ
- DISPENSER BAR เป็นส่วนหน้าสุดของครัว สำหรับตรวจเช็ค อาหารที่แยกไปเสิร์ฟ พร้อมทั้งตรวจเช็คของที่ล้างเสร็จเรียบร้อยแล้ว ว่าครบหรือไม่

รายละเอียดของการใช้เนื้อที่ของครัวส่วนของห้องครัว แบ่งออกได้ดังนี้

1. ส่วนเนื้อสัตว์และการเตรียม (MEAT PREPARATION)
2. ส่วนผักสดและการเตรียม (VEGETABLE PREPARATION)
3. ส่วนปรุงอาหาร (COOKING)
4. ส่วนอาหารที่แช่แข็ง (COOL FOOD)
5. ส่วนทำขนมปัง (BAKERY)
6. ส่วนล้างจาน (DISH WASHING)
7. ส่วนเนื้อที่โล่ง (CIRCULATION SPACE)

บาร์เครื่องดื่ม (BEVERAGE BAR)

การบริการเครื่องดื่ม ควรสามารถบริเวณได้ทั้งบน COUNTER (COUNTER SERVICE) สำหรับแขกที่มาคนเดียว หรือแขกที่ไม่ต้องการใช้เวลาในการดื่มมากนัก และผู้คอยรับบริการที่โต๊ะ การจัดที่นั่งสำหรับแขกที่ต้องการนั่งดื่มที่ COUNTER จะเป็น STOOL และช่วงล่างควรมีที่พักเท้า

ตำแหน่งของ COUNTER BAR

ควรเห็นได้จากบริเวณที่นั่งอยู่ติดกับส่วน SERVICE PANTRY นอกจากนี้ควรวางตำแหน่งที่เหมาะสมไม่เกิดปัญหาในการสัญจร ไม่ปิดกั้นสายตาของผู้ใช้บริการ ซึ่งอาจทำให้รู้สึกอึดอัด

การออกแบบ COUNTER BAR

- ระดับสำหรับทำงานของพนักงานบริการ นั่งสำหรับทำงาน อ่างน้ำ เป็นต้น อยู่ในระดับที่ BARTENDER ทำงานได้
- ระดับสำหรับเสิร์ฟแขก จะอยู่สูงขึ้นไปจากระดับที่ใช้งาน

รูปร่างเคาน์เตอร์ สามารถจัดได้ 3 วิธี ขึ้นอยู่กับขนาดและเนื้อที่ของห้อง ดังต่อไปนี้

- แบบตรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- แบบรูปตัว "U"
- แบบรูปตัว "U" หลายตัวประกอบกัน

บริเวณที่ใช้ทำงานหลัง COUNTER ควรจะสะดวกต่อการวางแก้วน้ำ การล้างและฝั่ง การไขว่การผสมเครื่องดื่ม และการเก็บเงินช่องว่างระหว่าง COUNTER กับ BACKBAR ควรจะมีระยะไม่ต่ำกว่า 0.75 เมตร และควรสะดวกในการเสิร์ฟเครื่องดื่มด้วย

การจัดโต๊ะในส่วน BEVERAGE BAR

จัดโต๊ะกลมสำหรับ 2-4 ที่นั่ง ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 60 ซม. เป็นโต๊ะขนาดเล็ก บริการเฉพาะเครื่องดื่มและอาหารว่างเท่านั้น

สตูล (STOOL) แบ่งออกเป็น

- สตูลชนิดติดตาย มีพนักหรือไม่มีก็ได้
- สตูลลอยตัวได้ ชนิดมีพนัก
- สตูลลอยตัว ชนิดไม่มีพนัก

ถ้าหากเป็นสตูลติดตาย จะต้องมีความห่างของสตูลเพื่อทางเดิน 0.55-0.60

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 รูปแบบการจัดส่วนแสดงแฟชั่นโชว์

สิ่งที่เพิ่มเข้าไปในโครงการ Fashion Center คือ ห้องจัดแสดงแฟชั่นโชว์ ซึ่งห้องเหล่านี้มีความ
ต้องพื้นฐานต่างๆ คือ

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการแสดง Fashion Show และการใช้พื้นที่

รูปแบบของการ Fashion Show แบ่งออกเป็น

1. House Show เป็นการจัดเดินแบบเป็นกลุ่มเล็กๆ เป้าหมายเพื่อการขายเป็นหลัก ซึ่งผู้ที่เข้ามาเข้า
ชมจะเป็นผู้ที่ต้องการซื้อส่วนตัวจนถึง Fashion Show Agency (ฝ่ายจัดซื้อจากห้องสรรพสินค้า ฯลฯ
เช่น Joyce, MR. Beab ฯลฯ นายแบบและนางแบบเดินในลักษณะช้าๆ เนิบๆ เพื่อโชว์สินค้า โดยมี
เบอร์ติดอยู่ที่ชุดพร้อมทั้งมีใบสั่งซื้อติดแจกไปด้วย
2. Seminar ลักษณะคล้ายๆ House Show แต่เป็นเพื่อการศึกษามากกว่าการค้า โดยจะมี Designer
อยู่ในกลุ่มผู้ชมเพื่อคอยให้คำแนะนำแนวความคิดและเทคนิควิธี กลุ่มเป้าหมายจึงเป็นนักเรียน
นักศึกษาผู้มีความสนใจ
3. Collection Show เมื่อ Designer ออกแบบเสื้อผ้ามาในแต่ละ Collection ก็จะทำการเดินแบบขึ้น
ครั้งหนึ่งและเชิญผู้สนใจเข้าร่วมชม
4. Show ปัจจุบันเป็นที่นิยมมากในต่างประเทศ การแสดงมีลักษณะคล้ายกับ Collection Show ใน
แต่ละครั้งจะต้องมีการแสดงประกอบด้วย เพื่อสร้างสีสันให้การเดินแบบ และขณะเดียวกันก็ยัง
สะท้อนแนวความคิดของ Designer ให้ออกมามากยิ่งขึ้นด้วย
(ที่มา : วิทยานิพนธ์ศูนย์เผยแพร่งานศิลปะผ้าไทย ปี พ.ศ. 2541 มหาวิทยาลัยศิลปากร จากการสัมภาษณ์
คุณสมชาย แก้วทอง จาก Kai Boutique)

ปัจจัยในการแสดงแฟชั่นที่ดี

1. ระยะเวลาการมองเห็นและการรับฟังที่ดี

ระยะเวลาการมองเห็นเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการแสดง Fashion Show เพราะต้องเห็นรายละเอียด
ของชุดที่แสดงโดยปกติระยะไกลสุดสำหรับการมองเห็น คือ 75 ฟุต (22.85 เมตร) และระยะไกลสุด
สำหรับการรับฟังที่ดีโดยไม่ต้องใช้เครื่องขยายเสียง คือ 100-125 ฟุต (38.09 เมตร)

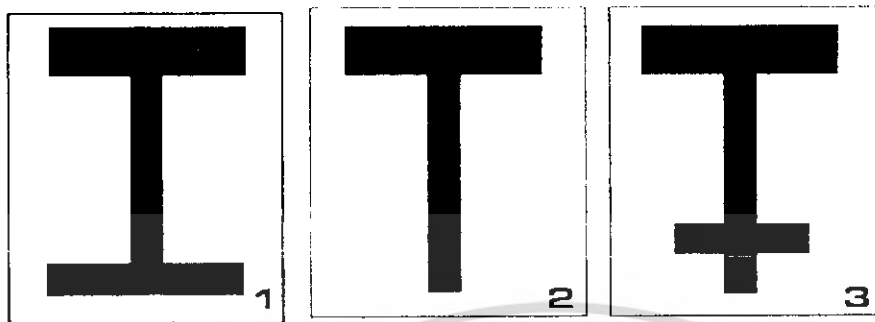
(ที่มา : วิทยานิพนธ์สถาบันสอนออกแบบแฟชั่น จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)

2. รูปแบบเวที

รูปแบบการจัดเวที Fashion Show นี้ไม่มีลักษณะตายตัวแน่นอน การออกแบบเวทีขึ้นอยู่กับ
Concept ของโชว์ว่าต้องการสร้างความรู้สึกรูปแบบใด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในส่วนของรูปแบบหลักของเวทีมีอยู่ 3 ลักษณะ คือ



รูปที่ 2.16 แสดงรูปแบบเวที

ส่วนแบบอื่นจะมีการออกแบบตัดแปลงไป 3 ลักษณะข้างต้น มีการตกแต่งเพิ่มเติมขึ้นอยู่กับความต้องการที่แตกต่างกันออกไป ในบางครั้งจะมีการใช้สื่อ (Media) เข้าร่วมด้วย เช่น สไลด์ VDO ในต่างประเทศจะเป็นการจัดแสดงแบบ In House คือ เป็นการจัดแสดงเพื่อแสดงเสื้อผ้าจริงๆ เพียงอย่างเดียว ไม่เน้นการแสดงด้านอื่นๆ จึงทำให้รูปแบบเวทีเป็นรูปแบบง่ายๆ ไม่มีการตกแต่งประดับประดามาก เวทีที่นิยมมากในไทยเป็นแบบตัวที

Cat Walk ที่ใช้ในการเดิน Fashion Show ขนาดมาตรฐาน 2 ขนาด คือ 1.80X2.40 เมตร และ 1.20X2.40 เมตร โดยทั้งสองขนาดนี้ จะปรับความสูงได้ในระดับต่างๆ กัน คือ 0.60 ม. 0.80 ม. 1.00 เมตร และ 1.20 เมตร ส่วนที่นอกเหนือจากขนาดมาตรฐานนั้นมักจะเป็นการสั่งทำพิเศษจากแบบเวทีที่ออกแบบตาม Concept ของเสื้อผ้า จึงได้รูปแบบที่แปลกใหม่ออกไป แต่จะมีต้นทุนค่อนข้างสูง



รูปที่ 2.17 แสดงรูปแบบ Cat walk มาตรฐาน

จากข้อมูลข้างต้น ทำให้สรุปความจุที่เหมาะสมกับโครงการกรุงเทพฯเมืองแฟชั่น คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

200-500 คน พื้นที่ควรมีความยืดหยุ่นตัวสูง สามารถกันแบ่งห้อง ปรับเปลี่ยนขนาดได้หลากหลายไปตามความเหมาะสมกับรูปแบบและวัตถุประสงค์การจัดแสดง การตกแต่งภายในควรสามารถปรับเปลี่ยนและตัดแปลงไปตามความต้องการและแนวความคิดของเสื้อผ้าที่จัดแสดง มีการเตรียมการสำหรับติดตั้งไฟเพดานและเทคนิค ประกอบอื่นๆ เช่น Laser Projection ซึ่งมีจำนวนมาก มีการเตรียมพื้นที่สำหรับส่วนอื่นๆ เช่น การแสดงประกอบไม่ว่าจะเป็นละคร หรือดนตรี ในส่วนหลังเวทีต่างๆ เช่น ห้องแต่งตัว ห้องเจ้าหน้าที่ ส่วนเก็บของและห้องครัว บริการอาหารในกรณีที่มีงาน กล่าวดินเนอร์ด้วย อีกประมาณ 30% ของพื้นที่จัดแสดง



รูปที่ 2.18 รูปแบบการจัดแฟชั่นโชว์ในปัจจุบัน

ข้อมูลการรับจัดงาน Fashion Show จากบริษัท Kudo

(ที่มา : โดย วิทยานิพนธ์ ศูนย์รวมแฟชั่นครบวงจร มหาวิทยาลัยศิลปากร , 2544)

กระบวนการตั้งแต่รับงานแฟชั่นโชว์

- ส่ง Account Executive ไปหาลูกค้า
- คุยกับลูกค้าเรื่องแนวความคิดและงบประมาณการลงทุน
- คิดรูปแบบเวที และลักษณะการโชว์ให้เข้ากับสไตล์เสื้อ
- เลือกนายแบบนางแบบ สถานที่จัด โท แสง เสียง

จำนวนบุคลากรในบริษัท

- Account Executive 2 คน
- Creative 3 คน

ขั้นตอนการโชว์

การเริ่มงานโดยมี Light Music เช่น วงดนตรี 3 ชิ้น หรือเดี่ยวเปียโน จนเริ่มเสิร์ฟอาหารเมื่อถึงอาหารชุดสุดท้ายจะเริ่มแสดงการโชว์เลยในช่วงนั้น

ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับห้องจัดโชว์ (ที่ส่วนมากใช้ห้องจัดเลี้ยง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะห้องจัดโชว์ที่ดี

เป็นห้องตกแต่งเรียบมาก ๆ สามารถ Decorate เปลี่ยนไปมาได้ง่าย เพื่อให้เข้ากับอารมณ์ (Mood) ของเสื้อผ้าในแต่ละประเภท เพดานควรสูง และเป็นโครง Truss เพื่อประโยชน์ในการแขวนอุปกรณ์ต่างๆ (Prop)

แนวทางการจัดพื้นที่ส่วนโถงกิจกรรม

เป้าหมายของการจัดพื้นที่ส่วนโถงกิจกรรม คือการจัดงานเพื่อนันทนาการต่างๆประกอบการศึกษา และให้ประสบการณ์ทางด้านการออกแบบแฟชั่นของนักศึกษา และประชาชนทั่วไปดังนี้

- การจัดงาน PROMOTION ต่างๆตลอดจน EXHIBITION ต่างๆ
- การจัดแสดงงาน FASHION SHOW ประจำปีของนักศึกษา
- การจัดแสดงงาน FASHION SHOW ของดีไซเนอร์รับเชิญ งานแสดง FASHION ตามฤดูกาล

การเช่าพื้นที่จัดงานกิจกรรมต่างๆจากบุคคลภายนอก

ข้อจำกัด

เป็นพื้นที่โถงโล่ง แสดงเอกลักษณ์ของตัวอาคาร การออกแบบต้องคำนึงถึงภาพพจน์ที่ส่งเสริมลักษณะเด่น

1. การจัดงานเป็นลักษณะของงานชั่วคราว มีการปรับเปลี่ยนเสมอการใช้เฟอร์นิเจอร์ในลักษณะเบา เคลื่อนย้ายง่ายใช้เนื้อที่ในการเก็บน้อย
2. การจัดเวทีแสดง มีการปรับเปลี่ยนรูปทรงได้หลากหลาย โดยใช้การนำกล่องเวทีที่มีขนาดมาตรฐาน(ตามขนาดไม้อัด)ต่อเข้ากันเป็นรูปทรงต่างๆ
3. นอกจากนี้ การจัดระบบแสง สี เสียง มีลักษณะเฉพาะตัว

ข้อเสนอแนะ

การจัดบรรยากาศของงานแสดง FASHION SHOW ทำได้ต่างๆกันขึ้นอยู่กับCONCEPT ของการจัดงานในแต่ละครั้ง เพิ่มบรรยากาศด้วยระบบแสง สี เสียง ที่ทันสมัย เช่น การใช้ COMPUTER CONTROL

การใช้งานในพื้นที่ส่วนโถงกิจกรรม

1. การเช่าพื้นที่เพื่อจัดงานเปิดตัว PROMPTER สินค้าต่างๆ
2. งานของโครงการ เช่นการจัด EXHIBITION

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. งานแสดง FASHION SHOW เพื่อ PROMOTE โครงการยังสามารถแบ่งประเภทของ
การจัดงาน FASHION SHOW ออกเป็น
 - 3.1 การจัด FASHION SHOW แสดงผลงานนักศึกษาตามหลักสูตรของกระทรวง
 - 3.2 การจัด FASHION SHOW เพื่อการศึกษาจาก DESIGNER รับเชิญ
 - 3.3 การเช่าพื้นที่เพื่อจัดงานแสดง FASHION SHOW จากบุคคลภายนอก

รูปแบบการจัดเวที

1.APENA SHAPE

- ผู้ชมจำนวนมากได้ใกล้ชิดกับการแสดง
- ลดค่าใช้จ่ายในการจัดแสดง

2.PROSCENIUM SHAPE

- ผู้ชมชมการแสดงได้ด้านเดียว
- ผู้ชมและผู้แสดงแยกจากกันเด็ดขาด

3 THE APRON SHAPE

- ช่วยให้การแสดงของ PROSCENIUM ได้ผลดียิ่งขึ้น

4.OPEN TRUST SHAPE

- เป็นการนำรูปแบบ 1 และ 2 มาปรับปรุงใช้ร่วมกัน
- ลดปัญหาค่าใช้จ่าย
- ผู้ชมใกล้ชิดกับผู้แสดงมากขึ้น

ทางสถาบันเลือกใช้เวทีแบบนี้ เนื่องจากผลดีของรูปแบบเวที ซึ่งทำให้ผู้ชมใกล้ชิดกับผู้แสดงแบบได้มากที่สุด และเหมาะสมกับการปรับเปลี่ยนใช้งานในลักษณะอื่นๆ ได้ดี

เวทีการแสดง

เวทีแบ่งเป็น 3 ส่วนใหญ่ๆ ตามการใช้สอย ดังนี้

1. ACTING AREA คือส่วนที่ใช้แสดงทั้งหมด
2. SCENARY SPACE คือส่วนที่เป็นฉากประกอบการแสดงรวมทั้งส่วนเก็บหรือเตรียมฉากเพื่อใช้ในการสับเปลี่ยน
3. WORKING & STORAGE SPACE คือส่วนที่ใช้ทำงานเพื่อเตรียมฉากแลประกอบการเตรียมแสดง รวมทั้งเตรียมอุปกรณ์ประกอบการแสดงอื่นๆ ด้วยลักษณะทั่วไปของเวที

เวทีมักจะยกพื้นขึ้นจากระดับพื้นต่ำสุด การยกหรือกำหนดระดับของเวทีนี้จะมีผลต่อ SIGHT LINES

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดแถวที่นั่ง การจัดแถวที่นั่งจำแนกได้ดังนี้

1. การจัดแบบมีทางเดินอยู่กลาง (TWO BANK ROW) จะเห็นว่าส่วนที่ดีที่สุดในการชมคือ แถวกึ่งกลาง การจัดแบบนี้ทำให้สูญเสียส่วนที่ดีที่สุดในการชมไป จึงควรหลีกเลี่ยงการจัดแถวที่นั่งแบบนี้ (ความกว้างของทางเดินประมาณ 1.50 เมตร)
2. CONTINENTAL (COMMON BANK ROW) เป็นแบบตอมเดี่ยวตลอด มีทางเดินข้างสองข้าง (ความกว้างไม่น้อยกว่า 1.50 เมตรตามเทศบัญญัติกรุงเทพ) ถ้าจำนวนที่นั่งมากเกินไป การเข้าออกจะลำบาก จำนวนที่นั่งในแถวไม่เกิน 100 ที่นั่ง การหาพื้นที่จะใช้ 0.75-0.90 เมตรที่นั่งระยะระหว่างแถวควรห่างกันประมาณ 80 ซม.
3. TRADITIONAL (THREE BANK ROW) แบ่งที่นั่งออกเป็นสามตอน มีทางเดินสองทางหรืออาจใช้ทางเดินริมเดินด้วย (ถ้าจัดที่นั่งไม่ติดผนัง) การจัดแบบนี้เหมาะกับห้องขนาดใหญ่จุคนจำนวนมาก และเหมาะกับการจัดแถวเป็นรูปโค้ง ที่นั่งในแต่ละช่วงควรเป็นประมาณ 14-20 ที่ การหาพื้นที่รวมทั้งทางเดินจะใช้ 0.65-0.80 เมตรที่นั่ง

ข้อเสนอแนะ

การจัดรูปแบบของที่นั่งจะแปรตามรูปแบบการจัดเวทีและ CONCEPT ของการจัดงานแต่ละงาน เช่น อาจไม่ใช้เวที(เป็นการเดินแพชชั่นบนพื้นราบ) หรือการจัด EXHIBITION

- A: ระยะระหว่างพนักกับพนักที่นั่งแต่ละแถว 760 มม.(MIN.)
- B: ระยะระหว่างหลังที่นั่งถึงหลังที่นั่งของแถวถัดไป(ที่นั่งไม่มีพนัก) 610 มม. (MIN)
- C: ความกว้างของที่นั่งที่มีที่วางแขน 510 มม. (MIN.)
- D: ความกว้างของที่นั่งที่ไม่มีที่วางแขน 460 มม. (MIN.)
- E: ที่ว่างระหว่างแถว (เมื่อพับเก้าอี้ขึ้นสำหรับที่นั่งพับได้) 350 มม. (MIN)
- F: สำหรับระยะที่มากที่สุด (ดูตารางที่ 1)(MIN)
- G: ความกว้างของทางเดิน 1,070 มม. (MIN)

NOVABLE SEATS

การจัดที่นั่งแบบนี้มีพื้นฐานการออกแบบอยู่บน SIGHT LINES การมองของมนุษย์เมื่อนำมาประกอบกับข้อมูลด้าน DIMANSION ของร่างกายมนุษย์จึงจัดเป็น "MODULAR DESIGN" แบบหนึ่งซึ่งมีจุดประสงค์ที่มีความคล่องตัวมากที่สุด ในการจะจัดที่นั่งแต่ละที่มาประกอบรวมกันเข้าเป็นแถว และในขณะเดียวกันก็ให้นั่งสบายทุกๆที่นั่ง ซึ่งมีการออกแบบหลายวิธีดังนี้ คือ

1. การใช้เก้าอี้แยกเดี่ยว ซึ่งทางโครงการเลือกใช้เก้าอี้แบบนี้ เนื่องจากปรับเปลี่ยนโยกย้ายสะดวก การเก็บทำได้ง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การใช้เก้าอี้ยึดติดกันเป็นแถว ให้เก้าอี้แต่ละตัวเป็น 1 MODULE มาติดตั้งเข้ากับ MULTIPLE MODULE ของ RISER (ระดับที่นั่งซึ่งทำเป็นสำเร็จรูป) การจัดที่นั่งให้เป็นไปตามความต้องการในการจัด AUDITORIUM ทำได้ง่ายแต่ต้องใช้ MODULAR ขนาดเล็กจำนวนมากชนิดที่นั่งควรเป็นที่นั่งที่เบาและมีสปริง ทำด้วยวัสดุทนไฟ น้ำหนักเบา เคลื่อนย้ายง่ายเวลาใช้ไม่ควรเกินเสียงรบกวน ขนาดของเก้าอี้ควรกว้างพอสมควร พนักพิงเอนพอควร เพื่อความสบายต่อสรีระของมนุษย์

BACKDROP แบ่งออกเป็นพื้นที่ต่างๆ ดังนี้

1. ห้องแต่งตัวนักแสดง เป็นห้องที่ต้องการความสะดวก รวดเร็ว มีการเคลื่อนไหวสูงการออกแบบต้องคำนึงถึงความสะดวก และปลอดภัย พื้นที่ใช้สอยจึงจัดเป็นห้องโล่งทางเข้าออกกว้างขวาง ปิดให้มีคิติดโดยการใช้ม่าน มีการใช้กระจกเงาบานใหญ่และชั้นแต่งตัว เพื่อการใช้งานที่เหมาะสม การเลือกใช้วัสดุมีความทนทานต่อการใช้งานที่มีความเคลื่อนไหวสูงให้ความปลอดภัยมีการจัดห้องน้ำไว้เพื่อความสะดวก

2. ห้องรับรอง เป็นห้องที่ต้องการความสบาย ผ่อนคลาย เป็นที่เตรียมตัวและพักผ่อนของแขก เช่น ศิลปินหรือวิทยากรพิเศษ ก่อนและหลังการเดินแบบ การออกแบบเลือกใช้วัสดุที่ให้ความรู้สึกของความสบาย ผ่อนคลาย

3. ห้องเก็บของและอุปกรณ์ต่างๆ

ตัวอย่างจำนวนผู้เข้าชมการเดินแบบแฟชั่นโชว์

ข้อมูลของผู้เข้าชมในแต่ละครั้งไม่เป็นที่แน่นอน เนื่องจากจากแล้วแต่ความต้องการของผู้จัดงาน อาจจะจำแนกประเภทของงานในการแสดงแบบได้ดังนี้

1. เดินแบบแฟชั่นของศูนย์ส่งเสริมการค้าส่งออก	จำนวนผู้เดินแบบ (นายแบบ / นางแบบ)	ผู้เข้าชม
Bangkok International Fashion Show 1959	38	600
Bangkok International Fashion Show 1996	38	600
Bangkok International Fashion Show 1997	40	600
Sufeis Rich : The Congest Catwalk 1998	81	10,000
		0
2. เครื่องแต่งกายวัยรุ่น		
Fashion Show 1997	20	600
18 Fashion Show 1998	15	300

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Group Grand Opening 1995	15	300
3. เครื่องแต่งกายผู้ใหญ่		
Plack Pear Fashion Show 1996	12	300
Dupont Design Fashion Show 1995	20	300
Summer Collection 1997	10	200
Summer Collection 1998	12	200
Magazine Fashion Show 1998	12	300
Magazine Fashion Show 1997	12	200
Fashion Show 1990	10	200
Clavin Klien Fashion Show 1997	20	200
Clavin Klien Fashion Show 1998	18	200
Boss Fashion Show 1998	18	200
4. เครื่องแต่งกายผู้ใหญ่ : High Class		
Beer Fashion Show 1996	15	200
Beer Fashion Show 1997	10	150
Moda Fashion Show 1996	20	100
Moda Fashion Show 1997	20	100
1996	6	300
& Spencer Fashion Show 1997	10	300
Bangkok Gems & Jewelry 1997	10	500
Dunhill Fashion Show 1995	18	300
Plaza Fashion Show 1996	20	200
Lepisode	16	300
Armani Fashion Show 1997	10	400

ที่มา : โดย อภิชาติพันธ์ ศูนย์รวมแพชั่นครบวงจร มหาวิทยาลัยศิลปากร . 2544 .

เนื่องจากการแสดง Fashion Show มีหลากหลายประเภทจึงพิจารณาเห็นว่ากลุ่มที่ควรจะ
เป็นกลุ่มเป้าหมายรองโครงการจึงน่าจะเป็นกลุ่มที่มีจำนวนพอไม่มากจนเกินไป ซึ่งพิจารณาเห็นควม
มาจากกรณีที่มีลักษณะประเภทของผู้เข้าชมที่ใกล้เคียงกับผู้เข้าชม Fashion Show ซึ่งสามารถรองรับ
ได้ทั้งการจัด Gala Dinner 200-300 คน การจัดงาน Theater และงาน Cocktail เปิดตัวสินค้าทั่วไป
300-500 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้ใช้บริการ

1. กลุ่มประชาชนและผู้สนใจทั่วไป สามารถเข้าชมได้ตั้งแต่เวลา 9.00-20.30 น.

ผู้ชมที่มาเองโดยรถยนต์ส่วนตัว รถรับจ้าง รถโดยสารประจำทาง เรือโดยสาร ผู้ชมที่มาเองโดยทั่วไปเมื่อมาถึงจะเข้าสู่อาคารทางโถงบ้านเช่า (Hall) ซึ่งจะเป็นบริเวณรวมผู้คนที่จะกระจายไปตามส่วนต่างๆ บริเวณโถงทางเข้าจะประกอบด้วย แผนกประชาสัมพันธ์ (Information) ซึ่งทำหน้าที่ในการติดต่อสอบถาม โดยมีเจ้าหน้าที่พนักงานประจำอยู่และมีบริเวณ Waiting area เพื่อให้ผู้ชมได้พักผ่อนหรือพักรอนัดหมายกัน

2. นักศึกษาที่เข้าชมเป็นหมู่คณะ

มาโดยรถบัสหรือรถทางสถาบัน โดยมากแล้วผู้ใช้ประเภทนี้จะมีการติดต่อล่วงหน้ากับทางพิพิธภัณฑ์ไว้ก่อนแล้ว และผู้ใช้ประเภทนี้ต้องการความรู้เข้ามาและครบถ้วน จึงต้องมีผู้อบรมนำชมของทางพิพิธภัณฑ์เพื่ออำนวยความสะดวก

3. ผู้มาใช้เมื่อมีการจัด Fashion Show

3.1 ผู้เข้าชม Fashion Show แยกประเภทออกได้ดังนี้ คือ

3.1.1 ผู้ที่ได้รับเชิญเข้าชมประกอบด้วย

- คนสนิทและกองเชียร์ของ Designer

- Designer ที่ได้รับเชิญเป็นกรณีพิเศษ

- นักข่าวหรือนักหนังสือพิมพ์

- นักวิจารณ์

- ดารา นักร้อง เพื่อสร้างสีสันแก่การเดิน Fashion Show

อย่างเช่น Fashion Show ของ Versace มักจะมี Elton John เข้าร่วมด้วยเสมอ

- นักเรียน นักศึกษา ที่ได้รับรางวัลเป็นพิเศษ จากทางสถาบัน

3.1.2 ผู้ที่ต้องซื้อบัตรเข้าชม ได้แก่ ผู้สนใจทั่วไปที่ต้องการเข้าชม โดยทั่วไปจะพยายามให้

ไม่มากนักเพื่อความคุ้มค่าของงาน (ที่มา : คุณเทพรัตน์ บริษัท Mode Image)

การเดิน แฟชั่นโชว์ ในแต่ละครั้งจะกำหนดจำนวนผู้เข้าชมจาก concept ของ designer เอง หากต้องการจำนวนผู้เข้าชมมากก็สามารถเพิ่มรอบแสดงเป็นกรณีพิเศษไป

จากการแบ่งประเภทของ Fashion Show ทำให้แบ่งผู้เข้าชมตามประเภทได้ดังนี้

1. House Show จากร้าน แบรนด์เนม ห้องเสื้อในประเทศไทย เช่น พิจิตรา นาคารา เมตตา

- ตัวแทนจัดซื้อ

- ผู้รังใจมาซื้อส่วนตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. Seminar Show จากส่วนอบรมสัมมนา ส่วน Work Shop จากการประชุม ผลงาน Designer หน้าใหม่ เพื่อให้เกิดแนวคิดใหม่ๆ ในวงการแฟชั่น

- นักเรียน นักศึกษา

3. Collection Show และ Show

- ผู้ติดตามเหล่านางแบบ / นายแบบ

- ผู้ติดตามนักออกแบบเสื้อผ้า

- Designer ในวงการ

- นักข่าวนักหนังสือพิมพ์

- นักวิจารณ์

- นักเรียนนักศึกษา

- บุคคลผู้มีความสนใจ

โดยผู้เข้าชม Fashion Show จะมีพฤติกรรม ดังนี้ คือ

เข้าสู่โถงทางเข้าเพื่อสอบถามที่ประชาสัมพันธ์และนั่งพักคอยในส่วนพักคอย หรือ เดินชมหาซื้อของในส่วน Rental Shop หรือเข้าชมนิทรรศการหรือตรงเข้าชมการแสดงเลย โดยจะซื้อบัตรและรับสูจิบัตรที่เคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์ เมื่อจบการแสดง อาจกลับเลยหรือตามารถมาเดินเที่ยวในส่วน Rental Shop หรือชมนิทรรศการ

3.2 นักออกแบบเสื้อผ้า (Designer)

3.3 นางแบบและผู้ติดตาม มีพฤติกรรมโดยทั่วไป คือ

- เวลาที่ใช้ตั้งแต่ 9.00-22.00 น. แล้วแต่เวลานัดหมาย

- เข้าสู่โถงทางเข้า รอ ค่อนข้าง Private โดยสามารถเทียบรถและขนส่งกระเป๋าสัมภาระ

ต่างๆ ได้

- ทำผมแต่งหน้าแต่งตัวและพักผ่อนด้านหลังเวที

- เจ้าหน้าที่ Set เครื่องประดับ รองเท้า จัดคิวและปล่อยตัว

- นางแบบจะอยู่ในส่วนเตรียมการแสดง ระหว่างการแสดงนางแบบจะมีการใช้ส่วนหลังและ

ข้างเวทีในการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายอย่างรวดเร็ว

- หลังการแสดงนางแบบจะกลับเข้าห้องพักหรือห้องแต่งตัว เพื่อเปลี่ยนเครื่องแต่งกาย และ

รวมกันเพื่อสรุปผลการแสดงนางแบบรับเงิน หรือรอเดินทางกลับ

4. บุคลากรในการจัดงาน Fashion Show

ฝ่ายสร้างสรรค์ เป็นทีมงานผู้ที่จะสร้างสรรค์การเดินแบบให้เป็นไปตามเป้าหมายของการเดินแบบในแต่ละเป้าหมายของการเดินแบบจะเป็นตัวกำหนดรูปแบบของการเดินแบบในแต่ละครั้ง การจัดรูปแบบของ Fashion Show บางประเภทจะใช้จินตนาการอย่างไม่จำกัด จึงเป็นอีกเรื่องที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Designer จะต้องระดมสมอง กับผู้ชำนาญเฉพาะด้านในการจัด Fashion Show ซึ่งเป็นบุคลากรในโครงการ อันประกอบด้วย

- Choreographer : Designer มาออกแบบเวทีให้สอดคล้องกับแนวความคิดของตนเอง 1 คน
- Production Manager : ควบคุมการผลิต 1 คน
- Costume Staff : จัดการเรื่องเสื้อผ้า จัด Sequence ของเสื้อผ้าที่จะเดินแบบ 1 คน
- Model Manager : Casting นายแบบ นางแบบ จัดการติดต่อนายแบบ และนางแบบ 1 คน

ฝ่ายสร้างสรรค์ ก็ยังต้องประกอบด้วย Freelance ที่จะจัดจ้างมาเฉพาะเพื่อการแสดง Fashion Show ในแต่ละครั้ง ดังนี้

- Hair Stylist : นายแบบนางแบบ 2 คน/ช่าง 1 คน
- Make up artist : นายแบบนางแบบ 3 คน/ช่าง 1 คน
- Back Stage, Light & Sound : จะใช้บุคลากรจากบริษัทจ้างจัดแสดงผลงานเปิดตัวสินค้า

ผู้มาเรียนในส่วน Fashion Design Course ซึ่งมีทั้งหมด 4 Course คือ

- การตัดชั้นสูง (Haute Couture Pattern) จำนวน 15 คน
- การตัดเสื้อบนหุ่น มูราจ 15 คน
- หลักสูตรการออกแบบแฟชั่น (Fashion Design Course) การออกแบบ Fashion จำนวน 15 คน
- หลักสูตรคอมพิวเตอร์และแฟชั่น (Computer & Fashion) จำนวน 15 คน ซึ่งผู้ที่ยังไม่เคยเรียนนั้นจะต้องมาติดต่อสมัครลงทะเบียนในส่วนเจ้าหน้าที่ฝ่ายการศึกษาก่อน (อยู่ในส่วน Hall ของส่วนเรียน)

- การตัดเสื้อชั้นสูง (Haute Couture Pattern) (ห้องละ 15 คน) (7 ห้อง)

- วันพุธและศุกร์ เวลา 9.00-12.00 หรือ 13.00-16.00 น.

แบ่งเป็น 2 เทอม เทอมละ 11 สัปดาห์ (33 ชั่วโมง)

ค่าเล่าเรียน เทอมละ 4,600 บาท

- วันเสาร์ เวลา 9.00-12.00 หรือ 13.00-16.00 น.

แบ่งเป็น 3 เทอม เทอมละ 11 สัปดาห์ (66 ชั่วโมง)

ค่าเล่าเรียน เทอมละ 3,400 บาท

วันอาทิตย์ เวลา 9.00-12.00 หรือ 13.00-16.00 น.

แบ่งเป็น 3 เทอม เทอมละ 11 สัปดาห์ (66 ชั่วโมง)

ค่าเล่าเรียน เทอมละ 3,400 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- วันพฤหัสบดี เวลา 17.00-20.00 น.
แบ่งเป็น 3 เทอม เทอมละ 11 สัปดาห์ (66 ชั่วโมง)
ค่าเล่าเรียน เทอมละ 3,400 บาท
- การตัดเสื้อบนหุ่น มุลราจ (Moulage) (ห้องละ 15 คน) (7 ห้อง)
 - วันพุธและศุกร์ เวลา 9.00-12.00 หรือ 13.00-16.00 น.
แบ่งเป็น 2 เทอม เทอมละ 11 สัปดาห์ (33 ชั่วโมง)
ค่าเล่าเรียน เทอมละ 4,600 บาท
 - วันเสาร์ เวลา 9.00-12.00 หรือ 13.00-16.00 น.
แบ่งเป็น 3 เทอม เทอมละ 11 สัปดาห์ (66 ชั่วโมง)
ค่าเล่าเรียน เทอมละ 3,400 บาท
 - วันอาทิตย์ เวลา 9.00-12.00 หรือ 13.00-16.00 น.
แบ่งเป็น 3 เทอม เทอมละ 11 สัปดาห์ (66 ชั่วโมง)
ค่าเล่าเรียน เทอมละ 3,400 บาท
 - วันพฤหัสบดี เวลา 17.00-20.00 น.
แบ่งเป็น 3 เทอม เทอมละ 11 สัปดาห์ (66 ชั่วโมง)
ค่าเล่าเรียน เทอมละ 3,400 บาท
- หลักสูตรการออกแบบแฟชั่น (Fashion Design Course) (ห้องละ 15 คน) (7ห้อง)
 - วันพุธและศุกร์ เวลา 9.00-12.00 หรือ 13.00-16.00 น.
แบ่งเป็น 2 เทอม เทอมละ 11 สัปดาห์ (33 ชั่วโมง)
ค่าเล่าเรียน เทอมละ 3,600 บาท
 - วันเสาร์ เวลา 9.00-12.00 หรือ 13.00-16.00 น.
แบ่งเป็น 3 เทอม เทอมละ 11 สัปดาห์ (66 ชั่วโมง)
ค่าเล่าเรียน เทอมละ 2,400 บาท
 - วันอาทิตย์ เวลา 9.00-12.00 หรือ 13.00-16.00 น.
แบ่งเป็น 3 เทอม เทอมละ 11 สัปดาห์ (66 ชั่วโมง)
ค่าเล่าเรียน เทอมละ 2,400 บาท
 - วันพฤหัสบดี เวลา 17.00-20.00 น.
แบ่งเป็น 3 เทอม เทอมละ 11 สัปดาห์ (66 ชั่วโมง)
ค่าเล่าเรียน เทอมละ 2,400 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- หลักสูตรคอมพิวเตอร์และแฟชั่น (Computer & Fashion) (ห้องละ 15 คน)
(7 ห้อง)
 - วันพุธและศุกร์ เวลา 9.00-12.00 หรือ 13.00-16.00 น.
แบ่งเป็น 2 เทอม เทอมละ 11 สัปดาห์ (33 ชั่วโมง)
ค่าเล่าเรียน เทอมละ 4,600 บาท
 - วันเสาร์ เวลา 9.00-12.00 หรือ 13.00-16.00 น.
แบ่งเป็น 3 เทอม เทอมละ 11 สัปดาห์ (66 ชั่วโมง)
ค่าเล่าเรียน เทอมละ 3,400 บาท
 - วันอาทิตย์ เวลา 9.00-12.00 หรือ 13.00-16.00 น.
แบ่งเป็น 3 เทอม เทอมละ 11 สัปดาห์ (66 ชั่วโมง)
ค่าเล่าเรียน เทอมละ 3,400 บาท
 - วันพฤหัสบดี เวลา 17.00-20.00 น.
แบ่งเป็น 3 เทอม เทอมละ 11 สัปดาห์ (66 ชั่วโมง)
ค่าเล่าเรียน เทอมละ 3,400 บาท
- ในวันพุธ ศุกร์ เสาร์ อาทิตย์ จะมีผู้มาใช้ในเวลา 9.00-12.00 พร้อมกัน
= 15 คน × 4 course = 60 คนในแต่ละช่วงวัน
- ในวันพุธ ศุกร์ เสาร์ อาทิตย์ จะมีผู้มาใช้ในเวลา 13.00-20.00 พร้อมกัน
= 15 คน × 4 course = 60 คนในแต่ละช่วงวัน
- ดังนั้นใน 1 วัน คือ พุธ ศุกร์ เสาร์ อาทิตย์ จะมีผู้มาใช้พร้อมกัน 120 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.4 ลักษณะการจัดห้องเรียน

ห้องเรียนที่ดีควรมีการจดทางเดินเข้าห้องเพียงด้านเดียว เพื่อสะดวกต่อการควบคุม ห้องเรียนเดี่ยวควรมีทางเดินกว้างไม่น้อยกว่า 2.0 เมตร ถ้ามีทางเดินทางเดียวควรกว้างไม่ต่ำกว่า 2.5 เมตร และสูงไม่น้อยกว่า 2.3 เมตร

หมายเหตุ : ห้องเรียนที่มีทางเดินอลูมิเนียม จะมีการถ่ายเทอากาศได้ดีกว่า ห้องเรียนที่มีการเดินอยู่กลางห้อง

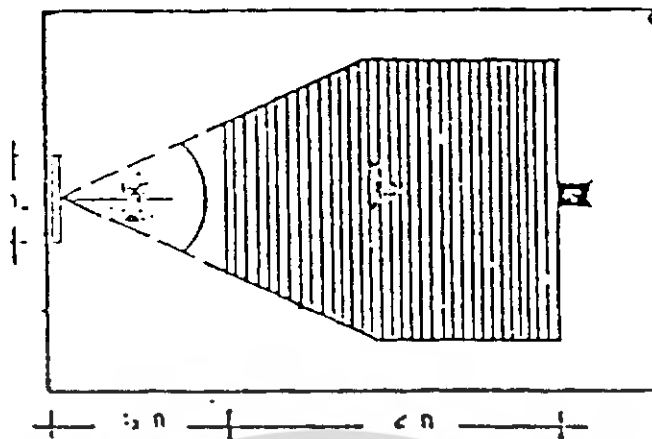
ลักษณะจัดห้องเรียนในโครงการ แบ่งเป็น

1. ห้องบรรยาย จำนวน 3 ห้อง
เพื่อการเรียนการสอนในลักษณะที่มีการบรรยายภาค การฟัง และการจัด LECTURE
2. ห้อง PATTERN จำนวน 2 ห้อง
เพื่อการเรียนการสอนในลักษณะของสอนบน BOARD การนั่งฟัง และทำงานบนโต๊ะ
ตัดแบบและใช้หุ่นจำลองเสื้อ
3. ห้อง WORKSHOP จำนวน 2 ห้อง
เพื่อการเรียนการสอน ในลักษณะปฏิบัติจริง ประเภทการตัดเย็บเนื้อผ้าสำเร็จรูปแบบ
ต่างๆ
4. ห้อง THEATER CLASS จำนวน 1 ห้อง
เพื่อการเรียนการสอนที่ผ่านสื่อต่างๆ เช่น T.V., VDO. และสไลด์ภาพยนตร์
ประกอบการบรรยาย ให้ความรู้ลึกและความเพลิดเพลิน
5. ห้อง DESIGN CLASS จำนวน 3 ห้อง
เพื่อการเรียนการสอนออกแบบ ที่เน้นการวาดรูปและลงสี เช่น ลาดโครงร่างหุ่น, การ
จัดคู่ ฯลฯ
6. ห้อง COMPUTER CLASS จำนวน 1 ห้อง
เพื่อการเรียนการสอนผ่านสื่อ COMPUTER เป็นการเรียนในลักษณะ FASHION
GRAPHIC การใช้โปรแกรมต่างๆลักษณะการจัดห้องเรียน

1. ห้องบรรยายทั่วไป

ควรจัดให้ผู้บรรยายและผู้เข้าเรียน สามารถมองเห็นกันและกันได้ทั่วถึง ผู้บรรยายควรนั่งบนยกพื้นที่สูงพอควร ส่วนผู้เรียนควรมีการจัดที่นั่งดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.19 การจัดห้องเรียนกับจอ

ก. เท่ากับความกว้างของจอ

- ควรจัดให้มีผู้เรียนแถวหน้า อยู่ห่างจากจอประมาณ 2 เท่าของความกว้างจอ
- การกำหนดมุมของการดูที่ชัดเจน ขึ้นกับการสะท้อนแสงของจอแต่ละชนิดด้วย

เช่น การใช้จอแบบพื้นทึบเงาแก้ว ซึ่งมีมุมสะท้อนประมาณ 25 องศา

ลักษณะการบรรยาย

ผู้เข้าเรียน 25 คน ใช้การเรียนลักษณะเป็นกลุ่ม ในสถานที่เดียวกันโดยผู้บรรยายคนเดียว

ข้อจำกัดของการเรียนในระบบบรรยาย

การมองเห็น

1. ระยะห่างจากกระดานถึงแถวหน้าสุด ประมาณ 2.50-3.00 เมตร (ARCHITECT DATA)
2. มุมมองกระดานคนริมสุดจากแถวหน้า ควรทำมุมกับขอบกระดานไม่น้อยกว่า 40°
3. มุมเงยจากระดับสายตาของคนนั่งแถวหน้า ที่ทำกับขอบบนกระดานไม่ควรเกิน 35°

กระดาน

ปัจจุบันที่นิยมจะเป็นกระดาน WHITE BOARD เพราะสะดวกในการลบไม่เกิดฝุ่นฟุ้งกระจายเหมือนการใช้กระดานดำแบบเดิม อาจทำเป็นกระดานที่เลื่อนได้ เพื่อความสะดวกเวลาใช้งาน ด้านล่างของกระดานควรมีรางวางปากกา และที่ลบกระดาน ขนาดของกระดานนั้นแล้วแต่ความเหมาะสมของห้องสมัยใหม่ควรกว้างและยาวมากๆ ความกว้างไม่ควรน้อยกว่า 36 นิ้ว (90 ซม.) ที่ตั้งที่ดีที่สุดคือด้านหน้าตรงกลางห้อง ระยะสูงจากพื้นห้องประมาณ 1.30 เมตร ไม่ควรติดกระดานตรงข้ามผนังที่เป็นช่องหน้าต่างหรือประตู เพราะแสงจะสะท้อนเข้าสู่ผู้เรียน โดยทั่วไปผู้ฟังแถวหน้าควรห่างจากกระดานไม่น้อยกว่า 2 เมตร แถวหลังไม่เกิน 10 เมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชนิดของกระดานดำ

1. ชนิดติดภายในผนัง
2. ชนิดเลื่อนทางแนวนอน เหมาะกับการจัดห้องที่แถวที่นั่งกว้าง
3. ชนิดเลื่อนขึ้นลงตามแนวตั้ง เหมาะกับการจัดห้องบรรยายที่มีลักษณะแถวที่นั่งลึก

การติดตั้ง

1. การติดตั้งขอบล่างของกระดานดำ สูงจากพื้นห้องเรียนอย่างน้อย 24 นิ้ว - 3 นิ้ว
2. ไม่ควรติดตั้งกระดานไว้ชิดประตู หรือหน้าต่าง เพราะแสงจากภายนอกอาจเข้าไป

ทำให้เกิดแสงสะท้อนรบกวนสายตาผู้เรียน

แสงสว่าง

1. ควรเปิดรับแสงธรรมชาติ ไม่น้อยกว่า 20% ของพื้นที่ห้อง
2. ควรจัดให้แสงเข้าด้านซ้ายมือผู้ฟัง
3. ปริมาณความสว่างห้องเรียนประมาณ 30 แรงเทียน
4. ควรให้แสงไม่หักควรเป็น INDIRECT LIGHT

เสียง

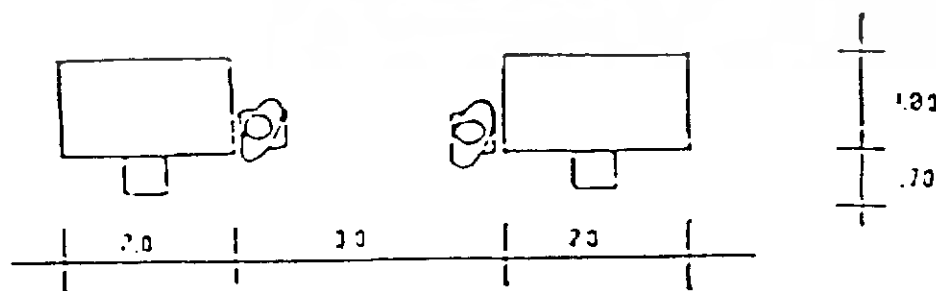
1. ลัดส่วนห้องที่ดี ควรเป็น สูง : กว้าง : ยาว = 2 : 3 : 5
2. ห้องที่จะได้ยินเสียงชัดเจน คือ กว้าง : ยาว = 1 : 2
3. ระยะของเสียงจะลดลง ตามระยะห่างจากจุดกำเนิดเสียง
4. ระยะการฟังเสียงที่ชัดเจนไม่ควรเกิน 12.5 เมตร จากจุดกำเนิดเสียง

2. ห้องเรียน PATTERN

- ลักษณะการเรียนบนโต๊ะแบบ และหุ่นจำลอง

เป็นการเรียนในลักษณะการปฏิบัติงานบนโต๊ะตัดแบบมีผู้สอนเข้าควบคุมและอธิบายถึง

โต๊ะเรียน



รูปที่ 2-20 การจัดโต๊ะเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความต้องการ

- พื้นที่สอนหน้าห้องและกระดานดำ
- โต๊ะทำแบบ PATTERN ขนาด 1.0×2.0 เมตร จำนวน 1 ตัว/นร. 1 คน
- หุ่นจำลองเสื้อ (หุ่นแดง) จำนวน 1 ตัว/นร. 1 คน

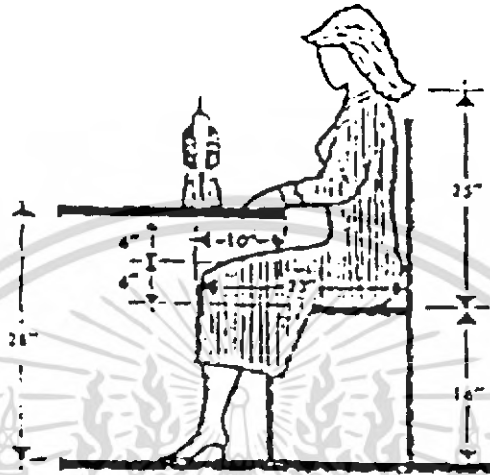
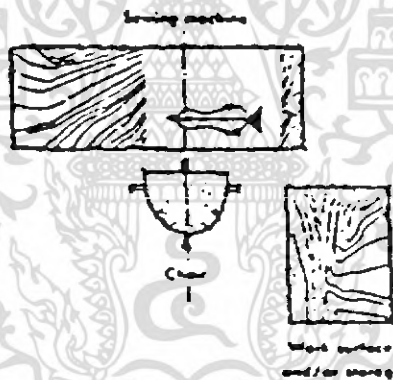


Fig. 2.1 Mean height and clearances for sewing machines

รูปที่ 2.21 ระยะการวางจักร



รูปที่ 2.22 ลักษณะการวางอุปกรณ์

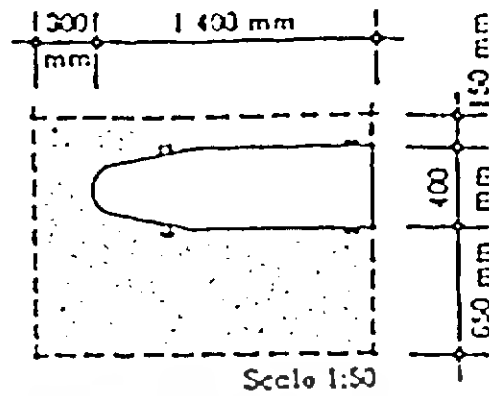
3. ห้องเรียน WORK SHOP (SEWING STUDIO)

เป็นการเรียนในลักษณะปฏิบัติจริง เน้นเรื่องการตัดเย็บเสื้อผ้าประเภทต่างๆ โดยใช้จักรเย็บผ้ารวมถึงการทดลองสวมใส่จริง

ความต้องการ

- พื้นที่สอนหน้าห้องและกระดานดำ
- โต๊ะวางจักรและใช้ตัดเย็บเสื้อผ้า
- กระดานรองรีดผ้า และเตารีด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



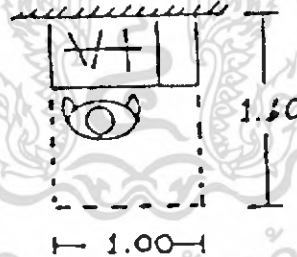
รูปที่ 2.23 ระยะการวางกระดานรองรีดผ้า และเตารีด

- ห้องลงเสื้อขนาดใหญ่ เพื่อการลงชุดขนาดใหญ่ เช่น ชุดราตรี



รูปที่ 2.24 Space ห้องลงเสื้อ

- ตู้เก็บของประจำตัวนักเรียน ใช้เก็บอุปกรณ์ และแบบ PATTERN



รูปที่ 2.25 Space ตู้เก็บของประจำตัวนักเรียน

- พื้นที่โล่ง และกระจกบานใหญ่บริเวณหน้าห้อง เพื่อใช้ในการเดินแบบ และลงเสื้อจริง (เพื่อการศึกษา, ดิฉัน แนะนำจากอาจารย์)

* ทุนจำลองแบบเสื้อ (หุ่นแดง) ใช้ลงเสื้อผ้าขณะตัดเย็บ

4. ห้อง THEATER CLASS

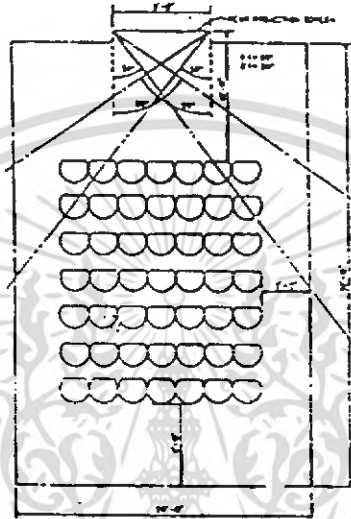
ใช้การเรียนการสอนผ่านสื่อ ทางโสตทัศนศึกษา เช่น เครื่องฉายและเครื่องเสียง ฯลฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

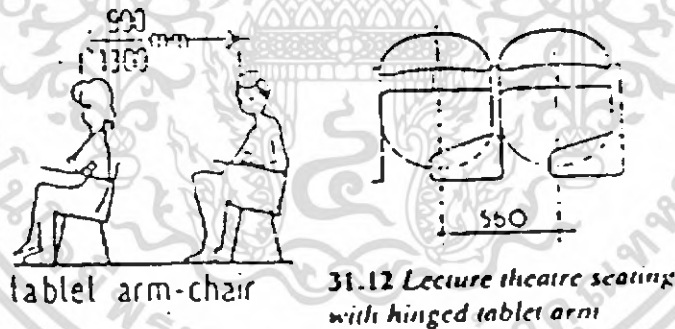
ความต้องการ

- มุมมอง
- ระบบฉาย เป็นระบบฉายด้านหลัง (REAR PROJECTION, ใช้เครื่องฉายภาพไปสะท้อนกับกระจกที่อยู่ด้านหลังจอ แล้วจึงสะท้อนมาบนจอ

1. ระยะการมองเห็นจากจอ 2.25 เมตร (ถ้าจอขนาด 1.50 เมตร ระยะการมองเห็นไกลที่สุดคือ 11.25 เมตร)



รูปที่ 2.26 การจัดที่นั่งในห้องเรียน



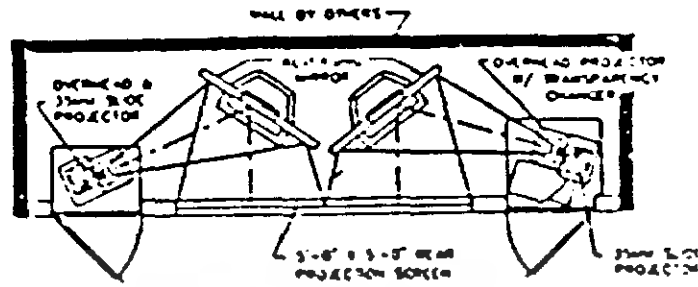
รูปที่ 2.27 ลักษณะที่นั่ง

2. ข้อดี

- ขนาดภาพเล็กกว่า ระบบฉายด้านหน้า (FRONT PROJECTION) 20% เหมาะกับห้องที่มีเพดานต่ำ
- สามารถใช้ได้ในพื้นที่ที่มีแสงมากกว่า จึงหมดปัญหาเรื่องสภาพการมองเห็นของผู้ชม
- เนื่องจากฉายมาจากหลังจอ ผู้บรรยายสามารถชี้รายละเอียดที่จอได้ โดยไม่เกิดการบังหรือตัดแสง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สามารถใช้ร่วมกับ OVERHEAD PROJECTION ดังนั้น ผู้บรรยาย จึงไม่บังมุม
ของผู้ชม

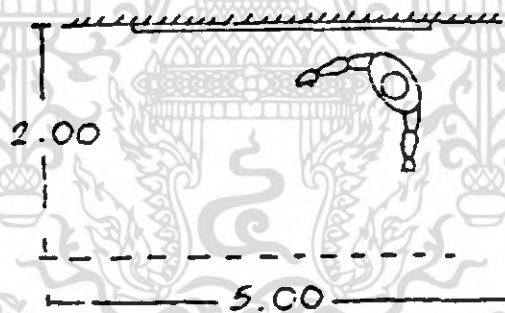


รูปที่ 2.28 ตัวอย่างห้องฉายระบบ REAR PROJECTION

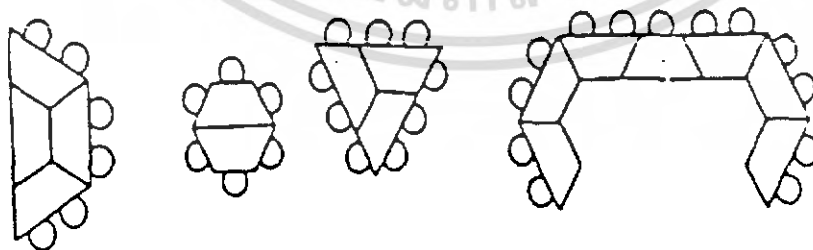
5. ห้องเรียน (DESIGN CLASS)

จัดให้ผู้สอนกับผู้เรียน มีส่วนร่วมกันเต็มที่ลักษณะการจดโต๊ะเรียนจะจัดแบบเป็นกลุ่ม เพื่อการใช้อุปกรณ์ร่วมกัน เช่น สี รวมถึงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างห้องเรียน
ความต้องการ

- พื้นที่สอนหน้าห้องและกระดานดำ
- โต๊ะเรียนขนาด 0.50×0.80 ม. เลือกรูปแบบที่สามารถปรับจัดได้หลากหลาย



รูปที่ 2.29 พื้นที่หน้ากระดานดำ



รูปที่ 2.30 การจัดขนาดโต๊ะ

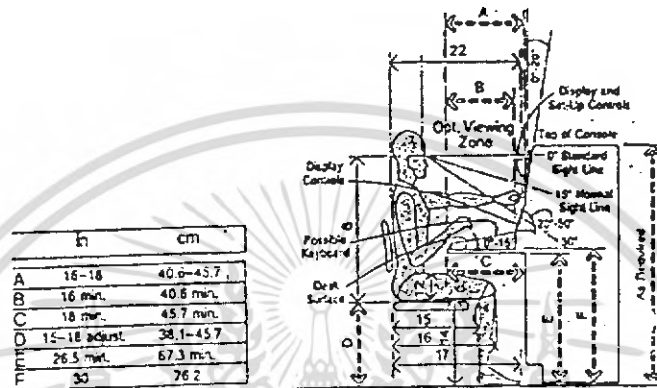
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. ห้องเรียน COMPUTER CLASS

ควบคุมการสอน โดยอาจารย์มีตำแหน่งอยู่หน้าห้อง โดยสอนผ่านจอฉายขนาดใหญ่ ที่ต่อเชื่อมกับ COMPUTER ของอาจารย์

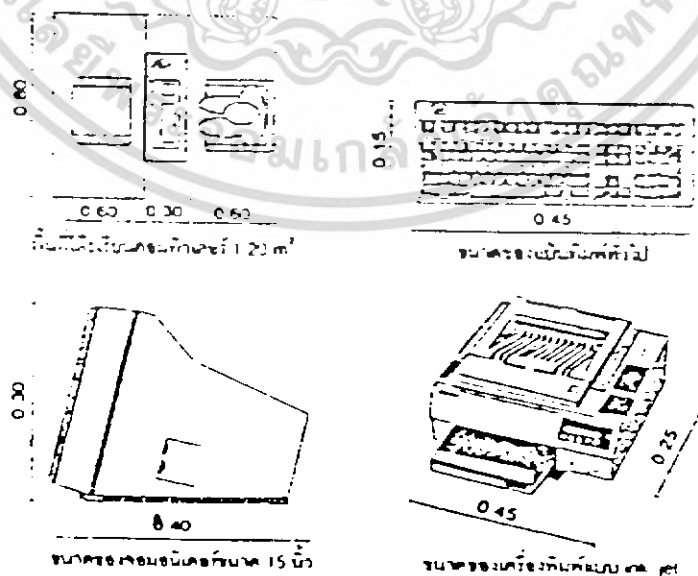
ความต้องการ

- มุมมองในการทำงาน
- โต๊ะ COMPUTER ขนาด 0.69×1.20 จำนวน 1 ตัว/นร. 1 คน



รูปที่ 2.31 ระยะขนาดโต๊ะคอมพิวเตอร์

อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ใช้เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์ เพื่อประกอบการเรียน โดยทำการต่อแบบเครือข่าย LAN เพื่อความสะดวกในการสื่อสารระหว่างผู้บรรยาย และผู้เรียน สามารถใช้ข้อมูลร่วมกันและติดตามผลการเรียนของผู้เข้าอบรมได้โดยตลอด ซึ่งคอมพิวเตอร์ที่ใช้เป็นรุ่นที่ไว้พิมพ์แทนเขียนขึ้นไปและใช้อุปกรณ์เสริมเช่น CD-ROM drive table หรืออุปกรณ์ค่านมัลติมีเดียอื่นๆ ประกอบด้วย เพื่อประสิทธิภาพในการเรียนที่ดีที่สุด



รูปที่ 2.32 อุปกรณ์ต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อจำกัด

1. เป็นห้องที่มีการขนย้ายของตลอดเวลา ทั้งช่วงก่อนและหลังการแสดง ซึ่งควรจัดให้รถเข้ามาเทียบได้เพื่อการขนย้ายสะดวก โดยทำทางรถขึ้นเป็นพื้นลาดเอียง
2. ทางเข้าออกควรกว้างขวาง สะดวกต่อการขนย้าย
3. ควรมีประตูปิดกันพื้นที่จากภายนอก เพื่อความปลอดภัยต่อทรัพย์สิน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.5 การจัดห้องสมุด

อาคารทั่วไปที่มีนโยบายจะให้บริการทางการศึกษา ก็จะมีห้องสมุดเสียไม่ได้ เพราะห้องสมุดเป็นศูนย์กลางการค้นคว้าข้อมูลสำหรับนักศึกษา อาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญ และบุคคลภายนอกเป็นการเผยแพร่ความรู้ให้กว้างยิ่งขึ้นการวางตำแหน่งของห้องสมุดควรคำนึงถึงความสะดวกแก่ประชาชนทั่วไป โดยพิจารณาด้านการให้ความสะดวกในการเข้าออกและการติดต่อภายในแก่ผู้มาใช้บริการมากที่สุดห้องสมุดที่จะใช้ในสถาบันเป็นห้องสมุดขนาดเล็กที่เรียกว่า ห้องสมุดเฉพาะ หมายถึงที่รวบรวมวรรณกรรมในสาขาวิชาใดวิชาหนึ่งโดยเฉพาะให้บริการแก่ผู้ใช้เฉพาะกลุ่ม และการให้บริการของห้องสมุดเฉพาะนี้จะช่วยส่งเสริมกิจการของหน่วยงานนั้นให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

โดยภายในโครงการนี้เป็นห้องสมุดเฉพาะของสถาบัน มีโครงการเพื่อการค้นคว้า วิจัย ในสาขาวิชาทางแพ่งชั้นตรีโดยตรง ที่มีการให้บริการที่ทันสมัยตามนโยบายของสถาบัน

ลักษณะของห้องสมุดเฉพาะ

ห้องสมุดเฉพาะมีลักษณะแตกต่างจากห้องสมุดทั่วไปดังนี้ คือ

1. สถานที่ตั้ง

มักจะอยู่ในวงการธุรกิจและองค์การอุตสาหกรรม เช่น ธนาคาร บริษัท บางแห่งเป็นสมาคมหรือองค์การวิชาชีพ โดยมีนโยบายบริหารสังคม ห้องสมุดคณะ หรือแผนกหนึ่งของห้องสมุดประชาชน

2. ขอบเขตวิชาจะจำกัดขอบเขตวิชา ให้บริการวิชาหรือสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องเท่านั้น

3. ผู้ใช้บริการ

มีวัตถุประสงค์เพื่อบริการเฉพาะกลุ่มบุคคลที่ต้องการใช้ห้องสมุดเพื่อค้นคว้าในสาขาวิชานั้นๆ

4. ขนาดของห้องสมุด

มีขนาดต่างๆ กัน ส่วนมากจะเล็ก บางแห่งมีผู้ใช้บริการจำนวนมาก และต่อเนื่อง ก็จะมีหนังสือบริการเป็นหมื่นเล่ม

5. หน้าที่ในการให้บริการ

ห้องสมุดทั่วไปมีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษา สันทนาการ สนุกหรือกีฬา วิจัยให้ความรู้ แต่วัตถุประสงค์สำคัญของห้องสมุดเฉพาะ คือ ให้บริการความรู้และข้อมูลต่างๆ แก่ผู้ใช้บริการอย่างรวดเร็ว และตรงจุดประสงค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัตถุประสงค์ของห้องสมุดเฉพาะ

1. ห้องสมุดเฉพาะต้องจัดหาหนังสือ วารสาร และวัสดุอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องในวิชานั้นๆ โดยเฉพาะขณะเดียวกันต้องจัดหาหนังสือประเภทอื่นๆ ด้วย เพื่อให้ได้ความรู้กว้างขวาง

2. ห้องสมุดเฉพาะต้องจัดเตรียมคู่มือสำหรับเอกสารไว้ให้เจ้าหน้าที่ห้องสมุดใช้ ได้แก่ เอกสารย่อ, บรรณานุกรม, ครรชนีค้นเรื่อง

3. ควรมีการแนะนำวิธีใช้ห้องสมุดให้แก่ผู้ใช้ เพื่อความสะดวก และคุ้นเคยเกี่ยวกับการจัดห้องสมุด และรู้จักใช้บรรณานุกรม อาจมีแผนผังแสดงว่าหนังสืออะไรอยู่ส่วนไหนบ้าง (แปลนห้องสมุด) อยู่ใตงทางเข้าห้องสมุด

4. ควรจัดส่งรายชื่อหนังสือใหม่ที่ได้รับแก่ผู้ใช้ เพื่อความสะดวกควรจะทำวิธีการใช้ห้องสมุดเพื่อแจกจ่ายอธิบายการแยกหมู่หนังสือ พร้อมทั้งวิชาใช้ครรชนีด้วย

บริการไม่ต้องเกินไกลและหยิบหนังสืออ่านได้รวดเร็ว ระยะทางโต๊ะหนึ่งๆ ควรห่างกันประมาณ 1.50-1.80 เมตร ระยะระหว่างเก้าอี้ตัวหนึ่งถึงเก้าอี้ตัวหนึ่งวัดจากกึ่งกลางเก้าอี้ประมาณ 0.75-0.90 เมตร

โสตทัศนวัสดุ อาจเก็บไว้ในตู้ใกล้กับเจ้าหน้าที่รับ-จ่าย หรือเป็นห้องต่างหาก

เครื่องอัดสำเนา ควรอยู่ใกล้บริเวณหนังสืออ้างอิง เพื่อให้การบริการสะดวกยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ทางห้องสมุดได้จัด BOOTH สำหรับการค้นคว้าด้วยตนเอง โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ และ DISC ของทางสถาบันการจัดพื้นที่ส่วนค้นคว้าข้อมูลโดยคอมพิวเตอร์ เพื่อความสะดวกในการค้นคว้าจึงจัดให้มีเครื่องคอมพิวเตอร์จำนวน 3 ชุดสำหรับผู้สนใจทำการค้นคว้าโดยใช้ DISC ของทางสถาบัน และสามารถพิมพ์ข้อมูลได้ตามต้องการในส่วนนี้จะประกอบด้วย RESEARCH STATION ประกอบด้วยคอมพิวเตอร์ 3 ชุด/พริ้นเตอร์ 3 ตัว

ตำแหน่งการวางเพอร์นิเจอร์ในห้องสมุดนั้น จะทำได้ดีถูกต้องตามหลักเกณฑ์ที่วางไว้ขึ้นอยู่กับสภาพที่อาคารและสิ่งแวดล้อม ตลอดจนผลประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ ในปัจจุบัน การวางเพอร์นิเจอร์แบบสมัยใหม่จะไม่วางแถวชิด สามารถทำกการเปลี่ยนแปลงการจัดในลักษณะต่างๆได้ การจัดวางเพอร์นิเจอร์ควรให้อยู่ในตำแหน่งที่สมควร และต้องมีความยืดหยุ่นต่อการเปลี่ยนแปลงระยะยาว เพื่อให้ทันต่อสภาพแวดล้อมและความก้าวหน้าที่เกิดขึ้น

ขนาดของครุภัณฑ์ในห้องสมุด

1. ชั้นวางหนังสือทั่วไป

ก. ชั้นหนังสือชนิดทำด้วยไม้สูง 1.90 เมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข. ชั้นวางหนังสือชนิดทำด้วยโลหะ สูง 2.10-2.15 เมตร ฐานสูง 0.10 เมตร ลึก 0.20-0.25 เมตร สำหรับวางหนังสือทั่วไป ถ้าเป็นชั้นที่วางได้ 2 แถว ลึก 0.40-0.60 เมตร ถ้าเป็นชั้นวางเรียบติดไปกับผนังห้องแต่ละช่องไม่เกิน 1.00 เมตร

2. ชั้นวางวารสาร

ชั้นวางวารสารมี 2 แบบ คือ แบบบางติดฝาและแบบลอยตัว คือวางที่ใดก็ได้ จะเลือกใช้แบบใดก็ได้แล้วแต่เนื้อที่โล่งหนังสือของห้อง ตามความเหมาะสม อาจเป็นชั้นวางเอนลาดลง มามีคิวสำหรับกันไม่ให้หนังสือไหลลงมา

ความสูง 1.90 เมตร

ความกว้าง 0.90-0.95 เมตร

ความลึก 0.40-0.45 เมตร

3. โต๊ะวางหนังสือ

โต๊ะสำหรับวางหนังสือ และอ่านหนังสือ มีหลายแบบ ในการออกแบบนั้น ควรคำนึงถึงต่อไปนี้เป็น คือ

ก. ลึกลงให้มีความสูงเหมาะสมกับเก้าอี้ สามารถนั่งอ่านได้สบาย

ข. ต้องมีเนื้อที่สำหรับวางหนังสือและมีหลายแบบเพื่อวางหนังสือที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะโต๊ะเดี่ยวสำหรับคนที่ใช้นั่งหนังสือเพื่อการศึกษาค้นคว้า

ค. ขนาดของโต๊ะควรให้ได้สัดส่วนกับห้อง ความกว้างมาตรฐานของโต๊ะ ประมาณ 0.90 เมตร

ง. ผิวของโต๊ะควรทำความสะอาดได้ง่าย ไม่ใช้วัสดุที่สะท้อนแสงหรือเป็นเงาจัดจะทำให้อ่านไปไม่สบายตา ขนาดโดยทั่วไปที่นิยมใช้ สูง 0.75 เมตร กว้าง 0.90 เมตร

4. รถเข็นหนังสือ

มีลักษณะเดียวกับชั้นวางหนังสือ แต่ติดตั้งล้อใช้เข็นหนังสือไปยังชั้นวางหนังสือ หรือเคลื่อนย้ายหนังสือได้สะดวกขึ้น ทุนแรงและหนังสือไม่ฉีกง่าย รถเข็นนี้ควรมีล้อเพียง 3 ล้อ คือ คอนหน้า 1 ล้อ คอนหลัง 2 ล้อ เพื่อสะดวกในการเข็นเลี้ยวไปตามมุมต่างๆ

ขนาดมาตรฐานของรถเข็นคือ กว้าง 0.37-0.40 เมตร

ยาว 0.75 เมตร

สูง 0.09 เมตร

ชนิดที่เก็บเข้าได้โต๊ะรับจ่ายหนังสือได้ กว้าง 0.55 เมตร

สูง 0.65-0.75 เมตร

5. ตู้บริการรายการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นคู่ซึ่งประกอบด้วยลึนชักขนาดมาตรฐาน สำหรับใส่บัตรรายการหนังสือ มีขนาด 3 นิ้ว×5 นิ้ว ลึนชักนี้วางซ้อนกันเป็นชั้นๆ คู่บัตรรายการมีหลายขนาดแล้วแต่จำนวนลึนชัก จำนวนลึนชักมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับจำนวนหนังสือในห้องสมุด หนังสือหนึ่งเล่มต้องการ บัตรรายการอย่างน้อย 3 ใบ ลึนชักมาตรฐานยาว 14.75 นิ้ว คู่บัตรได้ราว 1,000-1,200 ใบ

การให้แสงสว่างภายในห้องสมุด

ในการเลือกให้แสงสว่างที่เหมาะสมสำหรับห้องสมุดนั้น เพื่อความสบายเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ อย่าง จากการพิจารณาในด้านประกอบภาพในการใช้สอย การใช้แสงจากไฟฟ้าจะมีประโยชน์ มากกว่าแสงจากธรรมชาติเพราะสามารถควบคุมได้ดี และเป็นที่ยอมรับใช้กันทั่วไป การให้แสงมีอยู่ 4 วิธีคือ

1. การให้แสงโดยตรง

เป็นการส่องสว่างโดยตรงจากแหล่งกำเนิดแสงมีความชื้นสูง

2. การให้แสงทางอ้อม

ให้คุณภาพดีที่สุด แสงที่ได้จากการสะท้อนจากเพดานตกลงบนพื้นที่ที่ต้องการจะเป็นแสงที่นุ่มนวลปราศจากเงา

3. การให้แสงทางตรงผสมทางอ้อม

ให้แสงสม่ำเสมอที่สุดเป็นการรวมเอา 2 วิธี มาใช้ร่วมกัน

4. การให้แสงแบบกึ่งโดยตรง

แบบนี้จะให้แสงที่ดีกว่าแบบที่ 2

ในการออกแบบไฟฟ้า เพื่อแสงในอาคาร ควรให้แสงสว่างสม่ำเสมอในอาคารแตกต่างกัน 2 : 1 เป็นอย่างต่ำ การให้แสงโดยทางอ้อมถือว่าให้แสงสว่างสม่ำเสมอ เพราะถือว่าเพดานเป็นตัวให้กำเนิดแสง

การให้ความเข้มของการส่องสว่าง ณ จุดต่างๆ ในห้องสมุด

ห้องสมุด ส่วนอ่านหนังสือ คั่นค้ำ บันเทิง	70	ฟุต-กำลังเทียน
ห้องอ่านหนังสือทั่วไป, ชั้นหนังสือ, ชั้นเอกสาร, หนังสือพิมพ์	30	ฟุต-กำลังเทียน
บริเวณซ่อมหนังสือ เย็บเล่ม	50	ฟุต-กำลังเทียน
ส่วนจัดลีนหนังสือและทำบัตรรายการ	70	ฟุต-กำลังเทียน
โต๊ะรับ-จ่ายหนังสือ	70	ฟุต-กำลังเทียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้สีภายในห้องสมุด

ในทางจิตวิทยาทุกสีมีอิทธิพลต่อมนุษย์ในด้านอารมณ์อย่างมาก โดยเฉพาะห้องสมุด ซึ่งเฉลี่ยแล้ว ผู้ที่มาใช้บริการจะอยู่ในห้องสมุดสูงสุดประมาณ 3 ชั่วโมง ดังนั้น สีที่ใช้ควรเป็นสีที่ดูแล้วไม่เบื่อกาย สามารถดึงดูดใจคน เข้าไปแล้วรู้สึกสบายตา

ข้อพิจารณาการใช้สี

1. ไม่ควรเป็นสีที่เงาสะท้อน เมื่อใช้แล้วเกิดการสะท้อนจะดูไม่มีคุณค่า
2. ควรใช้สีที่อยู่ใกล้เคียงกันจะดูดีกว่าสีตัดกัน
3. ไม่ควรใช้สีที่จัดจ้าน หม่นหมองเกินไป เพราะจะทำให้เกิดความรู้สึกมีมัน ซึมเซา ว่าง

นอนและเฉื่อยชา

4. มีหลักอยู่ว่าเพดานควรจะใช้สีอ่อนที่สุด, พื้นใช้สีเข้มที่สุด ส่วนผนังใช้สีที่มีความเข้มปานกลาง

การป้องกันเสียงรบกวนในห้องสมุด

ไม่ว่าสถานที่ใดย่อมต้องการความเงียบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในห้องสมุด ต้องการสมาธิในการอ่านหนังสือ การใช้วัสดุภายในห้องสมุด จึงควรเลือกใช้วัสดุที่สามารถดูดกลืนเสียงได้ ไม่ว่าจะเป็นวัสดุพื้น เพดาน ฝ้าฉลุลวดจนผ้าม่านต่างๆ ในการเลือกใช้วัสดุมีหลักในการพิจารณาดังนี้คือ

- ก. สะดวกในการติดตั้ง
- ข. ทนไฟ ทนต่อการขีดข่วน ระยะเวลาต่างๆ
- ค. สะท้อนแสงน้อย
- ง. เคลื่อนย้ายได้สะดวก และบำรุงรักษาทำความสะอาดง่าย การใช้กระจกแผ่นกัน

ระหว่างห้องทำงานและห้องอ่านหนังสือเป็นสิ่งที่ดีมาก เพราะสามารถทำให้คนในห้องทำงานมองเห็นบรรยากาศในห้องสมุดได้โดยตลอด การใช้ชั้นวางหนังสือต่างๆ เป็นเครื่องกันบริเวณอ่านหนังสือจะเป็นการลดความดังของเสียงลงได้บ้าง

ตำแหน่งของเฟอร์นิเจอร์ในห้องสมุด

ชั้นวางหนังสือ โดยมากมักเรียงไปตามฝาห้อง เพื่อไม่ให้กินเนื้อที่สำหรับการอ่านมาก นอกจากนี้ยังทำให้บรรณารักษ์ ได้มีโอกาสควบคุมดูแลอย่างทั่วถึง แต่ในปัจจุบันนี้ เนื่องจากแนวโน้มของการศึกษาแผนใหม่มุ่งเน้นเสริมการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมากขึ้น การจัดวางชั้นอาจวางตรงกลางห้องและมีที่ว่างสำหรับอ่านหนังสืออยู่ข้างๆ ให้เป็นสัดส่วนมากขึ้น การจัดวางชั้นหนังสือกลางห้อง ควรมีระยะห่างระหว่างชั้นประมาณ 1.20-1.50 เมตร เพื่อให้ผู้ใช้จะได้หยิบหนังสือได้สะดวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นวางวารสารและหนังสือพิมพ์"วารสาร,หนังสือพิมพ์" เป็นสิ่งที่ดึงดูดใจและเชิญชวนให้คนเข้าไปใช้ห้องสมุดได้มาก เพราะรูปเล่มมีสีสันสวยงามมีชีวิตชีวาว่าหนังสือทั่วไป ดังนั้น ชั้นวางจึงควรอยู่ใกล้ทางเข้า เป็นที่ที่คนเข้าถึงได้ง่าย หรือมองเห็นได้ง่าย และไม่ไกลจากการควบคุมมากนัก

โต๊ะรับจ่ายหนังสือเป็นโต๊ะที่มีผู้มาติดต่อยืมและคืนหนังสือเสมอ มักจะอยู่ใกล้ทางเข้าออก เพราะจะสะดวกต่อผู้ใช้ในการยืมและส่งหนังสือ ทั้งยังช่วยให้เจ้าหน้าที่ควบคุมดูแลการยืมได้ดียิ่งขึ้น

โต๊ะบัตรรายการ ควรอยู่ในที่ที่เห็นได้ง่ายจากทางเข้า หรือใกล้กับเจ้าหน้าที่บริการและโต๊ะรับจ่ายเพื่อให้ผู้ใช้ค้นหนังสือในห้องสมุดได้สะดวก

ชั้นหนังสืออ้างอิง ควรอยู่ใกล้กับบรรณารักษ์ เพื่อจะได้อธิบายหรือให้คำแนะนำแก่ผู้ใช้ควรมีที่นั่งอ่านด้วยในกรณีที่มีเนื้อที่เพียงพอ

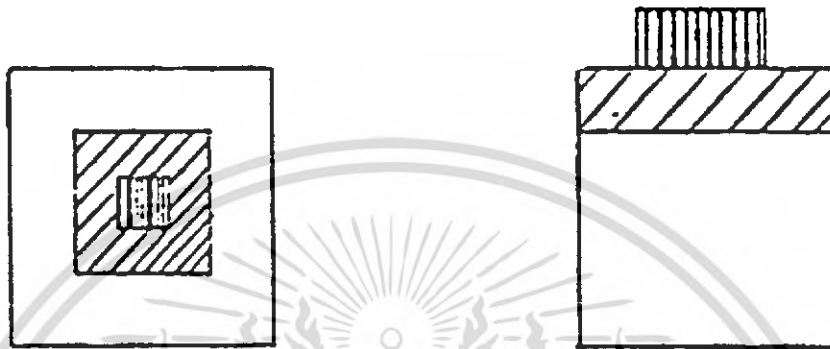
โต๊ะในห้องอ่านหนังสือ จะต้องจัดไม่ให้แน่นติดกันจนเกินไป เพื่อจะได้ไม่เกะกะทางเดิน ควรจัดที่นั่งตลอดตามบริเวณชั้นหนังสือบ้างเพื่อให้ผู้ใช้

2.2.6 การจัดสำนักงาน

การจัดวางผัง แยกได้เป็น 3 แบบ

1. SINGLE ZONE LAY-OUT

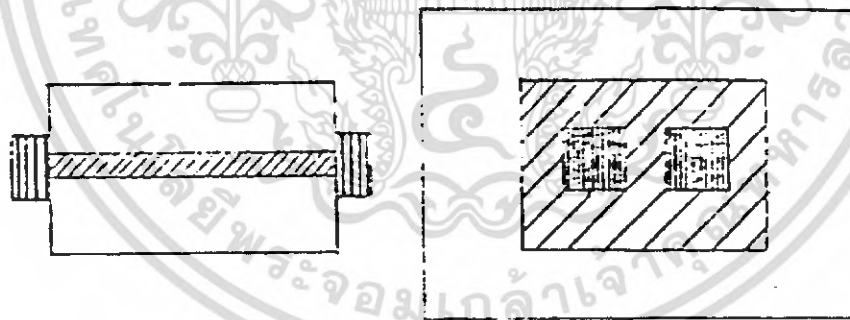
เป็นการจัดพื้นที่ทำงาน อยู่ในด้านใดด้านหนึ่งของอาคาร โดยด้านหนึ่งกำหนดให้เป็นทางเดินหลัก หรือ โถงทางเดิน ซึ่งจะมีเส้นทางย่อยแยกคู่ส่วนทำงาน ใช้มากในอาคารขนาดเล็กถึงปานกลาง



รูปที่ 2.33 การจัดแบบ SINGLE ZONE LAY-OUT

2. แบบ DOUBLE ZONE LAY-OUT

เป็นการจัดพื้นที่ทำงานข้างของตัวอาคาร โดยมีโถงทางเดินอยู่แนวตรงกลาง ลักษณะเหมือนการจัดห้องพักโรงแรม ใช้ได้กับอาคารที่มีพื้นที่ที่มีความลึกน้อยถึงปานกลาง แก้ปัญหาได้ดีสำหรับอาคารลึกผ่านกลาง เพราะประหยัดเนื้อที่กว่า

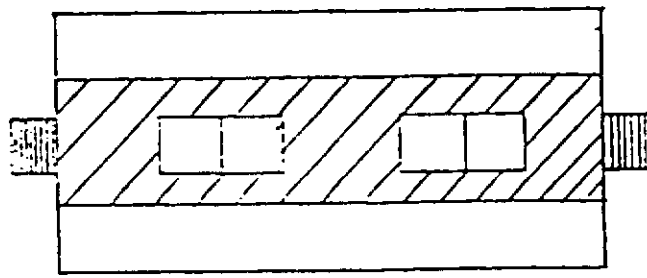


รูปที่ 2.34 การจัดแบบ DOUBLE ZONE LAY-OUT

3. TRIPLE ZONE LAY OUT

คล้ายกับแบบ (2) แต่เพิ่มส่วนบริการที่เก็บของไว้ตรงกลาง และปลายทั้ง 2 ของทางเดินริมส่วนตรงปลาย อาจเป็นช่องน้ำ ทบมากในอาคารสำนักงานขนาดกลาง ที่มีความลึกปานกลาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.35 การจัดแบบ TRIPLE ZONE LAY-OUT

ประเภทของการจัดสำนักงาน แบ่งเป็น 2 ระบบ

1. การจัดแบบแยกเป็นห้องหรือส่วนโดยเฉพาะ (INDIVIDUAL RM SYSTEM)
2. การแบ่งแบบเปิดโล่ง (OPEN LAY-OUT SYSTEM)

การจัดสำนักงานแบบแยกเป็นห้องเฉพาะ

- ข้อดี - มีความเป็นส่วนตัวมาก
- ทำงานได้สะดวก
- ข้อเสีย - เสียค่าใช้จ่ายและสิ้นเปลือง

การจัดวางเฟอร์นิเจอร์ส่วนใหญ่ มีลักษณะเรียงเป็นแถวหรือจัดแบบเรขาคณิต เนื่องจากต้องการเน้นถึงความเป็นระเบียบ การจัดแบบนี้ยังแบ่งออกได้อีก 2 ลักษณะ คือ

- ก. แบบห้องเดี่ยวเฉพาะบุคคล (CELLULAR)
พบมากในสำนักงานที่มีความลึกไม่มาก (ความลึกประมาณ 12 เมตร) ประกอบด้วย
 - โครงการทางเดินร่วมภายใน
 - ห้องทำงานเล็กๆ หลายห้อง
- ข. แบบห้องทำงานเป็นกลม (GROUP SPACE INDIVIDUAL)
ประกอบด้วยการทำงานเป็นทีมประมาณ 10-15 คนห้องขนาดกลาง

ตารางที่ 2.1 การเปรียบเทียบความแตกต่างด้านประโยชน์ใช้สอย

การจัดแยกห้องเฉพาะบุคคล	การจัดแยกห้องทำงานเป็นกลุ่ม
1. เหมาะสมกับสำนักงานบริการที่ต้องการความเป็นส่วนตัว โดยเฉพาะทั้งการทำงานส่วนตัว และรับแขก	1. มีความเหมาะสมกับงานบริหารชั้นสูงเช่นกัน แต่ต้องคำนึงว่าห้องนั้นใหญ่เพียงพอหรือไม่
2. ไม่เหมาะกับการทำงานที่เป็นทีม เพราะต้องแยกกัน ทำให้การติดต่อประสานงานไม่สะดวกและล่าช้า	2. เหมาะกับการทำงานเป็นทีมที่ต้องมีการติดต่อประสานงานกันอย่างใกล้ชิด แต่ควรกำหนดขนาดห้องให้แน่นอนกับจำนวน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดแยกห้องเฉพาะบุคคล	การจัดแยกห้องทำงานเป็นกลุ่ม
3. ใช้ได้ดีเพื่อเน้นถึงความสามารถของบุคคล และมีคนทำงานจำนวนน้อย	สมาชิก 3. ขึ้นอยู่กับความสามารถในการทำงานร่วมกันและการควบคุมดูแล

การจัดสำนักงานแบบเปิดโล่งตลอด (OPEN LAY-OUT)

สามารถใช้เนื้อที่ทั้งหมดของห้องได้เต็มที่ โดยไม่มีผนังหรือฉากกั้นสายตา และเบียดบังเนื้อที่ทำงานออกไป ทำให้ราคาค่าก่อสร้างตกลงไปด้วย แต่ต้องคำนึงถึงอีกอย่าง คือ การให้แสงสว่าง

การจัดสำนักงานแบบเปิดในสมัยใหม่นี้ จะสามารถจัดออกได้เป็น 2 ประเภทได้แก่

ก. แบบเปิดตลอด (OPEN PLAN)

เป็นการวางผังแบบเปิดโล่งตลอด โดยมีหลักเกณฑ์ เพื่อให้ได้เนื้อที่ใช้สอยอย่างเต็มที่ และเน้นเรื่องการจัดต่อภายในหน่วยงาน การจัดวางผังเพอร์นิเจอร์ยังคงจัดวางลักษณะระเขาคณิต การจัดแบบนี้ อาจทำให้เกิดสับสนได้ เนื่องจากไม่มีผนังกั้นระหว่างส่วนทำงาน อาจมีเพียงตู้เอกสารคั่นเท่านั้น และยังทำให้เกิดความเบื่อหน่ายได้ง่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำนักงานที่พนักงานมีจำนวนมากต้องทำงานในพื้นที่เดียวกัน

ข. การจัดแบบแลนด์สเคป (LANDSCAPE OFFICE)

ลักษณะการจัดโต๊ะจะเป็นแบบจัดกลุ่ม โดยเลือกให้ผู้ติดต่อกันมากที่สุดอยู่ในกลุ่มเดียวกัน การจัดโต๊ะจะไม่เป็นทางเดินไม่ตรงตลอด ไม่เป็นมุมฉาก แต่จะโค้งวนไปมากระหว่างหมวดหมู่ของกลุ่ม และแยกส่วนต่างๆ ให้ราคาจากกัน เพื่อกันความสับสนและใช้ผนังเตี้ย ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงโยกย้ายได้ง่าย เป็นตัวกัน

ลักษณะและประโยชน์ใช้สอยของเพอร์นิเจอร์ในสำนักงานแบบเปิดโล่ง

- เป็นรูปแบบที่เรียบง่าย เหมาะกับการจัดสำนักงานสมัยใหม่
- โต๊ะทำงานและเพอร์นิเจอร์บางชิ้น ออกแบบให้มีขนาดเดียวกันหรือมาตรฐานทั่วไป เพื่อการเปลี่ยนแปลงการจัดภายในอนาคต
- เพอร์นิเจอร์ทั่วไปเป็นแบบลอยตัว
- การทำงานที่ต้องมีที่เก็บเอกสารส่วนตัว อาจจัดให้ลักษณะของโต๊ะทำงานเป็นรูปตัวเลข

ซึ่งประกอบด้วยโต๊ะทำงานทั่วไป และตู้เก็บเอกสารหรือโต๊ะพิมพ์ดีด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- รูปแบบของเฟอร์นิเจอร์ จะเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมเป็นส่วนใหญ่ เพื่อความสะดวกในการจัดและดูแลเป็นระเบียบ
- สิ่งที่ควรคำนึงถึงโดยทั่วไปคือ ความคงทนแข็งแรง ประโยชน์ใช้สอยและความงาม
- วัสดุที่มีคุณสมบัติในการดูดซับเสียง กับเฟอร์นิเจอร์บางอย่างนอกเหนือไปจากผนังและเพดาน เช่น ใ้กับฉากกัน เป็นต้น
- เฟอร์นิเจอร์ทั่วไป ออกแบบให้สามารถใช้งานได้โดยมีประสิทธิภาพสูง และเน้นถึงความสะดวกสบาย
- การใช้อุปกรณ์และการ FINISH ต้องมีคุณสมบัติคงทนแข็งแรง ไม่เก็บความร้อนพื้นบนของโต๊ะทำงาน ต้องไม่สะท้อนแสงมากนัก และการใช้สีแต่งพื้นผิวก็เช่นกัน ต้องไม่ทำให้เกิดความแตกต่างระหว่างพื้นโต๊ะกับงานที่ทำบนโต๊ะ (กระดาษ) มากเกินไป

ลักษณะของเฟอร์นิเจอร์ในสำนักงานแบบแลนดส์เคป

ลักษณะทั่วไป และคุณสมบัติโดยส่วนรวมก็คล้ายคลึงกับที่ใช้ในสำนักงานแบบเปิดโล่ง แต่ยังมีองค์ประกอบบางอย่างที่ต้องนำมาพิจารณา นอกเหนือไปจากนั้น โดยจะต้องแสดงถึงลักษณะความเป็นแลนดส์เคป ได้แก่

- เฟอร์นิเจอร์บางประเภท เช่น โต๊ะทำงาน อาจออกแบบให้มีรูปร่างต่างๆ ตามลักษณะการใช้งานจุดประสงค์ก็เพื่อให้การทำงานสะดวกขึ้นและเพื่อความคล่องตัวในการสัญจรภายในพื้นที่ทำงานนั้น
- เฟอร์นิเจอร์บางชนิด เช่น โต๊ะทำงานทั่วไป ตู้เก็บเอกสารอาจออกแบบให้ใช้ร่วมกันได้
- การใช้ฉากเตี้ยๆ ตลอดจนกระถางต้นไม้ที่สามารถเคลื่อนย้ายได้สะดวกเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของสำนักงานแบบแลนดส์เคป
- ลักษณะเฟอร์นิเจอร์ทั่วไป มีลักษณะโปร่ง เบา เคลื่อนย้ายได้สะดวก เพื่ออำนวยความสะดวกเปลี่ยนแปลงภายใน และง่ายต่อการทำความสะอาด

รายการเฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ในสำนักงานแบบเปิดโล่ง

1. พื้นที่ทำงานจะประกอบด้วย โต๊ะและเก้าอี้ทำงานเป็นอย่างน้อย
2. ตู้เก็บเอกสารเฉพาะบุคคลและใช้ร่วมกัน
3. โต๊ะประชุมร่วมสำหรับ 4-5 คน ภายในกลุ่มหรือระหว่างกลุ่มอุปกรณ์ที่ใช้ เช่น กระดานดำ เป็นต้น
4. ฉากกันที่สามารถเคลื่อนย้ายได้สะดวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ตู้เก็บเสื้อผ้าสำหรับผู้บริหาร (อาจรวมในตู้เอกสาร)
6. โต๊ะข้างสำหรับพิมพ์ดีด
7. กระถางต้นไม้ เพื่อสร้างบรรยากาศที่ดี และใช้บังสายตาได้ด้วย

ตารางที่ 2.2 เปรียบเทียบลักษณะการจัดและประโยชน์ใช้สอย

สำนักงานแบบเปิดตลอด	สำนักงานแบบแลนค์สเคป
1. เน้นเรื่องการใช้ และการติดต่อภายในทั้งทางตรงและทางโทรศัพท์	1. เน้นในการติดต่อประสานงาน ระหว่างพนักงานในที่ทำงาน เป็นหลักใหญ่ โดยเฉพาะในกลุ่มที่ทำงานเดียวกัน
2. เหมาะสมกับหน่วยงานที่มีพนักงานเป็นจำนวนมาก และต้องการควบคุมติดต่อประสานงานอย่างทั่วถึงโดยรวดเร็ว	2. เน้นในเรื่องการยืดหยุ่นตลอดระยะเวลาการทำงาน
3. การทำงานงานอาจไม่มีความเป็นสัดส่วน	3. สามารถนำไปเป็นลักษณะของ GROUPING PRIVACY เพื่อเฉพาะบุคคล โดยใช้ฉากกั้นที่เคลื่อนย้ายได้
4. ในสำนักงานที่มีพนักงานมาก และทำอยู่ในชั้นเดียวกัน อาจทำให้ดูสับสน	4. ผู้ติดต่อสามารถทำได้สะดวกกว่า
5. การจัดเฟอร์นิเจอร์ทั่วไป จะเป็นแบบเรขาคณิตดูเป็นระเบียบ แต่ถ้ามีเป็นจำนวนมาก ก็ทำให้น่าเบื่อหน่าย	5. สร้างบรรยากาศการทำงานที่ดี เพราะคำนึงถึงความต้องการด้านจิตใจและด้านศักยภาพ
6. ส่วนทำงานสำหรับผู้บริหารหัวหน้าของพนักงานจะแยกออกไปต่างหาก โดยจัดเป็นห้องเฉพาะ	6. การวางผังเฟอร์นิเจอร์ไม่เน้นตามแนวเรขาคณิต ทางเดินไม่ตรงตลอด เนื่องจากจัดโต๊ะเป็นกลุ่ม แต่จัดให้เฟอร์นิเจอร์ในกลุ่มหันไปในทิศทางเดียวกัน ดูเป็นระเบียบมากขึ้น

(ที่มา : จากหนังสือ FRANCIS FUFFY, "PLANNING OFFICE SPACE" LONDON.)

สรุป การจัดสำนักงานในโครงการ จะจัดแบบเปิดโล่ง โดยมีส่วนทำงาน สำหรับผู้บริหารจะแยกออกไปต่างหาก โดยจัดเป็นห้องเฉพาะ

ความต้องการใช้พื้นที่ของบุคคลภายในสำนักงาน

ความต้องการในการใช้พื้นที่ทำงานของบุคคล หรือพนักงานภายในสำนักงานหนึ่งๆ แบ่งได้เป็น 2 ส่วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก. แบ่งตามพื้นที่ที่แต่ละคนต้องการใช้ (OPEN WORK SPACE)

การแบ่งพื้นที่แบบนี้ เหมาะจะใช้กับห้องทำงานรวมที่กว้างใหญ่ เช่น สำนักงานที่เป็นแบบเปิดโล่ง เนื้อที่ที่ใช้จริง สำหรับพนักงานคนหนึ่ง คิดเป็นเนื้อที่ประมาณ 4.5-6.5 ตารางเมตร

แสดงการใช้พื้นที่ทำงานของพนักงานทั่วไป

แบ่งพื้นที่เป็นห้องๆ ตามความต้องการ (ENCLOSE WORK SPACE)

การแบ่งเนื้อที่ตามแบบนี้ เป็นแบบของการจัดสำนักงานแบบแยกห้องโดยเฉพาะ ห้องทำงานสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 แบบคือ

- ห้องทำงานส่วนตัว (PRIVACY OFFICE)

การจัดเป็นห้องทำงานเฉพาะบุคคลแบบนี้ ส่วนใหญ่จะเป็นห้องทำงานของพนักงานระดับหัวหน้าหรือระดับบริหาร ห้องเดียวสำหรับพนักงานขนาดเล็กที่สุดคือ 10-15 ตารางเมตร

- ห้องทำงานรวม (GENERAL OFFICE)

เนื้อที่สำหรับแต่ละบุคคลก็เป็นความต้องการของแต่ละบุคคล ซึ่งอาจเฉลี่ยการใช้เนื้อที่ของพนักงานทั่วไปคนหนึ่ง ประมาณ 7-10 ตารางเมตร

การจัดเนื้อที่สำหรับสิ่งอำนวยความสะดวกในสำนักงาน

ก. เนื้อที่สำหรับทางเดินร่วม (AISLES)

- ทางเดินหลัก (MAIN AISLES) เป็นเนื้อที่ที่ผู้ใ้ใช้มาก เนื้อที่แยกเข้าสู่ทางเดินรองอีกทีหนึ่ง มีระยะความกว้างประมาณ 1.5-3.0 เมตร เช่น ทางเดินระหว่างแผนกกับแผนกหรือทางเดินที่เป็นโถงกลาง

- ทางเดินรอง (INTERMEDIATE AISLES) เช่น ทางเดินที่แยกจากห้อง หรือทางเดินหลัก เพื่อเข้าสู่ส่วนทำงานแต่ละส่วน มีความกว้างประมาณ 1.0-1.20 เมตร

- ทางเดินร่วมภายในกลุ่ม (SECONDARY AISLES) เป็นทางเดินร่วมระหว่างโต๊ะทำงานภายในกลุ่มงานหนึ่ง ความกว้างประมาณ 0.9-1.0 เมตร

ข. เนื้อที่สำหรับการประชุม

- การประชุมเฉพาะภายในกลุ่มเดียวกัน

เป็นการจัดเนื้อที่สำหรับการปรึกษาหารือเล็กน้อยภายในกลุ่ม มีผู้ใช้ประมาณ 2-3 คน และใช้ระยะเวลาสั้นในการพบปะแต่ละครั้ง เฉลี่ยการใช้เนื้อที่ประมาณ 2-2.75 ตารางเมตร/คน

- การประชุมปรึกษาระหว่างกลุ่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นการจัดเนื้อที่สำหรับในโอกาสต่างๆ อาจมีการปรึกษานหาหรือกันระหว่างพนักงานที่ทำงานร่วมกัน รวมทั้งบุคคลภายนอกด้วย มีผู้ใช้ประมาณ 6-8 คน อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการประชุมอาจมีกระดานดำหรือบอร์ด ควรจะได้กำหนดกลุ่มประชุมให้อยู่ใกล้ทางสัญจรร่วม เจลี่ยการใช้เนื้อที่ประมาณ 1.50-2.50 ตารางเมตร/1 คน

- การจัดเนื้อที่สำหรับห้องสัมภาษณ์

ควรจัดให้อยู่ใกล้ทางเข้าและติดกับส่วนทำงาน หรืออาจจะอยู่ใกล้บริเวณพักคอยในกรณีที่มีการใช้งานอยู่ตลอด จำนวนผู้ใช้จะมีประมาณ 2-3 คน เจลี่ยพื้นที่ใช้สอยประมาณ 1.50-2.0 ตารางเมตร/1 คน

- การจัดเนื้อที่สำหรับห้องประชุมทั่วไป

ต้องการความเป็นส่วนตัวมาก เพื่อวางแผนงานภายในประชุมสลับมีผู้ใช้ประมาณ 8-15 คน เจลี่ยพื้นที่ใช้สอยประมาณ 1.50-2.0 ตารางเมตร/1 คน อุปกรณ์ที่ใช้ภายในห้องนี้ ประกอบด้วย เครื่องฉายสไลด์พร้อมจอหรือแผ่นภาพประกอบระบบไฟที่สามารถหรี่แสงได้ และที่สำหรับเก็บอุปกรณ์ต่างๆ เกี่ยวกับสไลด์ทัศนอุปกรณ์ ห้องดังกล่าวควรอยู่ในส่วนที่เข้าถึงได้เร็ว ไม่ต้องผ่านบริเวณทำงานทั่วไป

ห้องประชุมที่ดีควรจะสะดวกสบายแฉไอโอง จะส่งผลให้เห็นถึงสภาพของหน่วยงานนั้นๆ อาจจะมีห้องรับรองสำหรับตีมาหรือทำกิจกรรมอื่นๆ และจะต้องติดต่อกับห้องเตรียมอาหารประเภทเครื่องดื่มได้สะดวก จึงควรมีทางเข้าออก 2 ทาง

- การจัดเนื้อที่สำหรับบริเวณพักผ่อน

บริเวณพักผ่อนควรจัดให้อยู่ใกล้กับห้องเก็บของ ห้องน้ำ สามารถเข้าถึงได้ง่าย จากแต่ละชั้นของอาคาร จำนวนผู้ใช้จะมีประมาณ 12-18 คน เจลี่ยพื้นที่ใช้สอยประมาณ 2.25-4.0 ตารางเมตร/1 คน

- การจัดเนื้อที่สำหรับห้องประชุมใหญ่

ค. เนื้อที่สำหรับจัดเก็บเอกสาร (ARCHIVES)

- แบบที่เก็บเอกสารที่สามารถเคลื่อนที่ได้
- แบบที่เก็บเอกสารที่มั่นคงถาวร

ง. เนื้อที่สำหรับปิดกั้นเสียง

- ที่ประชุมและบริเวณทำงานบริเวณทั่วไป อาจจัดสรรหนึ่งห่างจากที่ทำงานรวมหรือ

บริเวณที่ทำให้เกิดเสียงรบกวน เนื้อที่ดังกล่าวควรจะมีระยะห่างระหว่าง 4.50-9.00 เมตร ระยะนี้ อาจจะสามารถได้ ขึ้นอยู่เสียงรบกวนที่เกิดขึ้น

จ. เนื้อที่สำหรับต้อนรับแขก

เนื้อที่ส่วนนี้อาจจะจัดรวมอยู่ในกลุ่มทำงานเฉพาะบุคคล เช่น ระดับผู้บริหารหรือส่วนประชาสัมพันธ์ก็ได้

ฉ. เนื้อที่สำหรับห้องเก็บของ-ห้องน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้โครงการ

3.1 สายการบริหารและอัตรากำลัง

สายการบริหาร

ในการจัดแบ่งส่วนงานของโครงการสามารถจัดแบ่งบุคคลากรและเจ้าหน้าที่ภายในโครงการ

ไว้เป็น 3 ฝ่าย คือ

1. ฝ่ายบริหาร
2. ฝ่ายการตลาด
3. ฝ่ายวิชาการ

เจ้าหน้าที่และอัตรากำลังของบุคคลากรประจำศูนย์กรุงเทพฯเมืองแพ้นั้นประกอบด้วย

เจ้าหน้าที่บริหารระดับสูง

ทำหน้าที่ตรวจสอบ อนุมัติงาน ปรับปรุงโครงการภายในทั้งหมด ประกอบด้วย
กรรมการผู้จัดการ เจ้าหน้าที่บริหารงานให้เป็นไปตามนโยบาย

รับผิดชอบงานบริหารทั้งหมด

1 อัตรา

เลขานุการ

ผู้ช่วยกรรมการผู้จัดการ รวบรวมสถิติผลงาน
จัดทำรายงานการประชุม

1 อัตรา

1.1 ฝ่ายบริหาร

มีรองผู้จัดการฝ่ายเป็นผู้ควบคุมการทำงานของแผนกต่างๆที่อยู่ในความรับผิดชอบ

รองผู้จัดการฝ่ายบริหาร

1 อัตรา

ฝ่ายบริหาร ประกอบด้วย

หัวหน้าฝ่าย ทำหน้าที่ดูแลควบคุมการทำงาน

1 อัตรา

แผนกบุคคล ทำหน้าที่ประกาศรับสมัครพนักงาน

ควบคุมอัตรากำลังคน

2 อัตรา

แผนกพัฒนาและอบรม ทำหน้าที่รับช่วงจากแผนกฝึกอบรม

พนักงานใหม่

2 อัตรา

แผนกสวัสดิการ ทำหน้าที่ด้านสวัสดิการอาหารและพยาบาล

ให้แก่พนักงาน

2 อัตรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.7 โครงการเปรียบเทียบประเภทศูนย์การค้า

2.2.7.1 เกสร พลาซ่า

ที่ตั้ง : 999 ถนน เพลินจิต แขวงราชประสงค์ ปทุมวัน กรุงเทพมหานคร

ลักษณะ : ศูนย์การค้าที่มีพื้นที่การขายเป็น Retail Shop ส่วน Tower เป็น Office Area

MAGNET

- Fashion ซึ่งเกสร พลาซ่าเป็นศูนย์การค้าที่เป็นแหล่งรวมของ Fashion ชั้นนำ Brand ต่างๆ
- ร้านอาหาร
- ชองตกแต่งบ้าน

การตกแต่ง

ลักษณะการตกแต่งภายในได้ แนวความคิดคือ The luxury retail business for consumers of the Cosmopolitan lifestyle การใช้โครงสร้างในอาคารเน้นโครงสกริ ติขาวและมีการเลือกใช้วัสดุในการ Finishing ด้วยวัสดุคุณภาพชั้นนำ บรรยากาศภายในดูค่อนข้างหรูและมีระดับ

ข้อดี : ลักษณะทำเลที่ตั้งอยู่ในย่านศูนย์การค้าซึ่งคล้ายกับโครงการที่ทำ

ข้อเสีย : การเน้นกลุ่มเป้าหมายจะเน้นเฉพาะกลุ่มนักธุรกิจและสังคมชั้นสูงเกินไป แต่โครงการ ศูนย์กรุงเทพเมืองแพชั่นจะเน้นตั้งแต่กลุ่มชนชั้นกลางเป็นต้นไป

สิ่งที่นำมาใช้

ลักษณะการจัด Window Display ในร้านค้าประเภท Fashion Retail Shop สามารถนำมาเป็นแนวทางในการจัดส่วน Fashion Mall ภายในโครงการ

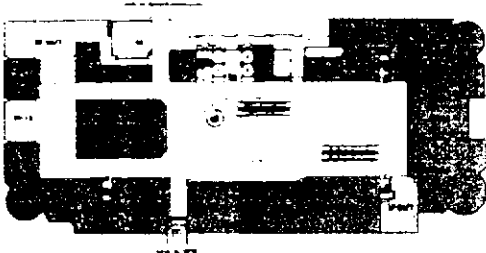


รูปที่ 2.36 LOBBY LEVEL



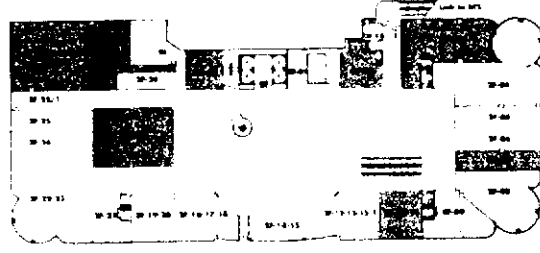
รูปที่ 2.37 GROUND FLOOR

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.38 แผนผังอาคารชั้นที่ 1

รูปที่ 2.38 FIRST FLOOR



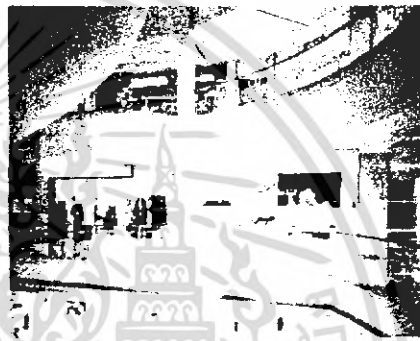
รูปที่ 2.39 แผนผังอาคารชั้นที่ 2

รูปที่ 2.39 SECOND FLOOR



รูปที่ 2.40 แผนผังอาคารชั้นที่ 3

รูปที่ 2.40 THIRD FLOOR



รูปที่ 2.41 รูปบรรยากาศภายในบริเวณหน้าบ้าน



รูปที่ 2.42 บรรยากาศภายในบริเวณโถง



รูปที่ 2.43 บรรยากาศภายในโดยรวม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.7 โครงการเปรียบเทียบประเภทศูนย์การค้า

2.2.7.2 สยามเซ็นเตอร์

ที่ตั้ง : สีแยกปทุมวัน ถนนพระราม1 ปทุมวัน กรุงเทพมหานคร

ลักษณะ : ส่วน Tower เป็น Office for rent

MAGNET

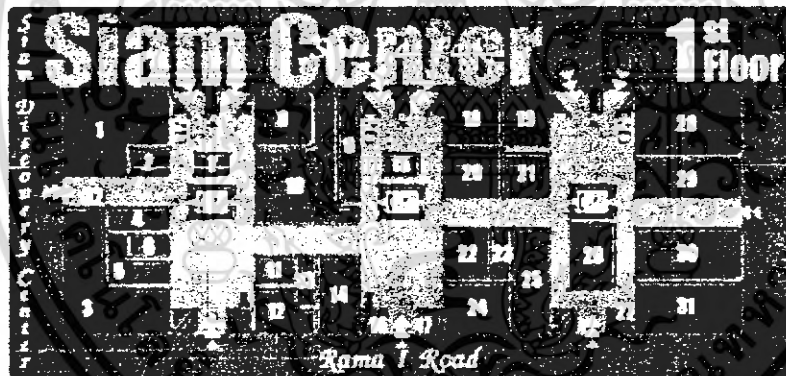
- Retail Shop
- Restaurant
- Grand EGV Theatre

ข้อดี : ที่ตั้งอยู่ในย่านธุรกิจและศูนย์การค้าคล้ายคลึงกับที่ตั้งของโครงการ

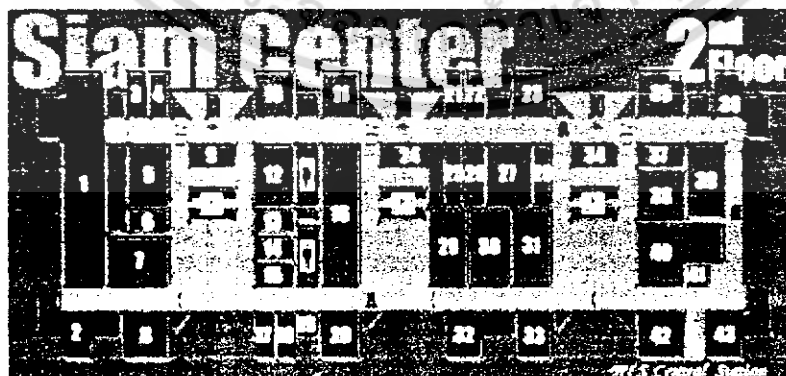
ข้อเสีย : การไหลเวียนที่บริเวณ Promotion Way ยังไม่ชัดเจนพอจะเป็นแนวทางของโครงการ

สิ่งที่นำมาใช้

การตกแต่งที่ทันสมัยและการตกแต่ง Window Display ของ Fashion Retail shop ลักษณะการจัด
รวมรถนำมาเป็นแนวทางในการจัดสวน Fashion Mall ภายในโครงการ



รูปที่ 2.44 FIRST FLOOR PLAN

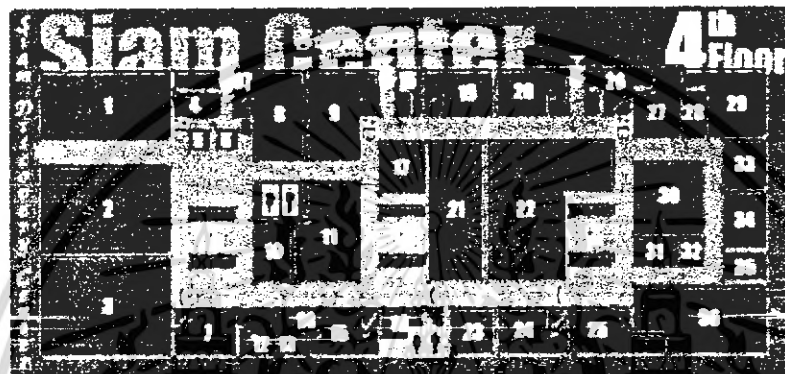


รูปที่ 2.45 SECOND FLOOR PLAN

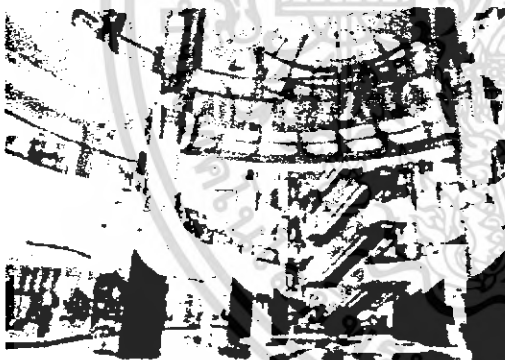
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.46 THIRD FLOOR PLAN



รูปที่ 2.47 FOURTH FLOOR PLAN



รูปที่ 2.48 บรรยากาศบริเวณโถง



รูปที่ 2.49 การใช้พื้นที่จัดEVENT



รูปที่ 2.50 การจัดบริเวณที่นั่งโถง



รูปที่ 2.51 ตัวอย่างการจัดหน้าร้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.8 โครงการเปรียบเทียบประเภทโรงเรียนสอนออกแบบ

2.2.8.1 สถาบันนาพัฒน

ที่ตั้ง : 132 ซอยปทุมฉวี 20 สุขุมวิท 101 พระโขนง กทม.

การดำเนินการ

สถาบันนาพัฒน เป็นสถาบันการออกแบบของคนไทยที่มุ่งเน้นพัฒนาประชาชนก่อตั้งโดย หลวงพอรวิชัยค์ สิรินธร โดยมีความร่วมมือทางสถาบันอคาเดเมีย อิตาลีเยนา (Accademia Italiana) แห่งเมืองฟลอเรนซ์ ประเทศอิตาลี

องค์ประกอบ

- ห้องเรียน
- ห้องปฏิบัติการเขียนแบบ
- ห้องคอมพิวเตอร์
- ห้องทำแพทเทิร์นส์
- ห้องประชุม
- ส่วนสำนักงาน

ลักษณะการเรียนการสอน : โดยหลักสูตรที่เปิดสอนได้แก่

1. สาขาการออกแบบตกแต่งภายในและการออกแบบผลิตภัณฑ์
2. สาขาออกแบบแฟชั่น

โดยสถาบันAccademia Italiana เป็นผู้ออกแบบหลักสูตรและคณาจารย์ทั้งหมดมาจากสถาบัน Accademia Italiana ประเทศอิตาลี

เวลาในการเรียน : นักเรียนสามารถเลือกเรียนได้ 2 รอบคือ

รอบบ่าย 14.00 - 17.00 น.

รอบค่ำ 18.00 - 21.00 น.

เรียนทุกวันจันทร์ ถึง ท่อวันศุกร์

ภาคการศึกษาที่1 เริ่มกันยายน ถึง ธันวาคม

ภาคการศึกษาที่2 เริ่มมกราคม ถึง พฤษภาคม

ลักษณะการตกแต่ง

ลักษณะการใช้พื้นที่เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมมงคลซึ่งการใช้พื้นที่อาจยังไม่เต็มที่นัก

เนื่องจากมีข้อจำกัดเกี่ยวกับสถานที่บางประการคือ สถานที่ที่ตั้งของสถาบันตั้งอยู่ในส่วนหนึ่ง

ของมหาเจดีย์สถาน ดังนั้นการเรียนตัดเย็บจากหุ่นอาจไม่เหมาะสม สถาบันจึง ย้ายส่วนตัดเย็บ

เสื้อผ้าจากหุ่นไปไว้บนอกบริเวณเจดีย์ทำให้ขาดความต่อเนื่องในการเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.52 เจดีย์ที่ตั้งสถาบัน



รูปที่ 2.53 ด้านหน้าสถาบัน

บรรยากาศภายในยังไม่สามารถบ่งบอกความเป็นสถาบันออกแบบได้ชัดเจนเพราะเนื่องจากภายในที่ตั้งประกอบด้วยสถาบันนานาชาติและศูนย์สมาธิ วิปัสสนา ดังนั้นเส้นทางสัญจรจึงซ้อนทับกันจึงจากการสังเกตค่อนข้างวุ่นวายไม่เป็นระเบียบ

ข้อดี : สามารถนำมาเป็นกรณีศึกษาเปรียบเทียบในส่วนของเขตพื้นที่ภายในโรงเรียน

ข้อเสีย : การตกแต่งการใช้สีสีนค่อนข้างฉูดฉาดเกินไป ทำให้บรรยากาศไม่น่าเรียนเท่าที่ควร

- ส่วนบริเวณห้องเรียนและส่วนตัดเย็บขาดความต่อเนื่องกัน
- สกนบ้านขาดพื้นที่ส่วนแสดงผลงานของนักเรียน



รูปที่ 2.54 ด้านหน้าส่วนสำนักงาน

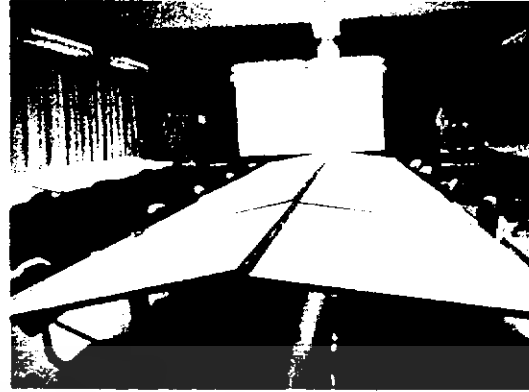


รูปที่ 2.55 ห้องเรียนแพชั่นและออกแบบผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



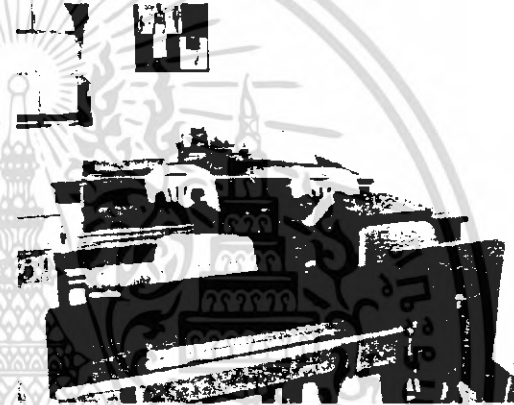
รูปที่ 2.56 ห้องคอมพิวเตอร์



รูปที่ 2.57 ห้องปฏิบัติการเขียนแบบ



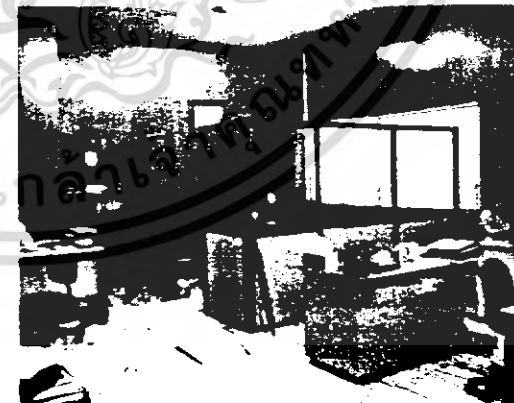
รูปที่ 2.58 ห้องตัดเย็บจากหุ่น



รูปที่ 2.59 ส่วนเย็บจักรในห้องตัดเย็บจากหุ่น

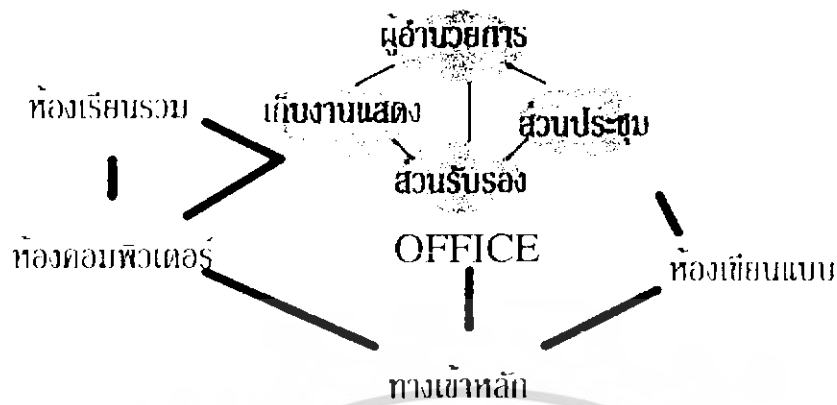


รูปที่ 2.60 ห้องประชุม



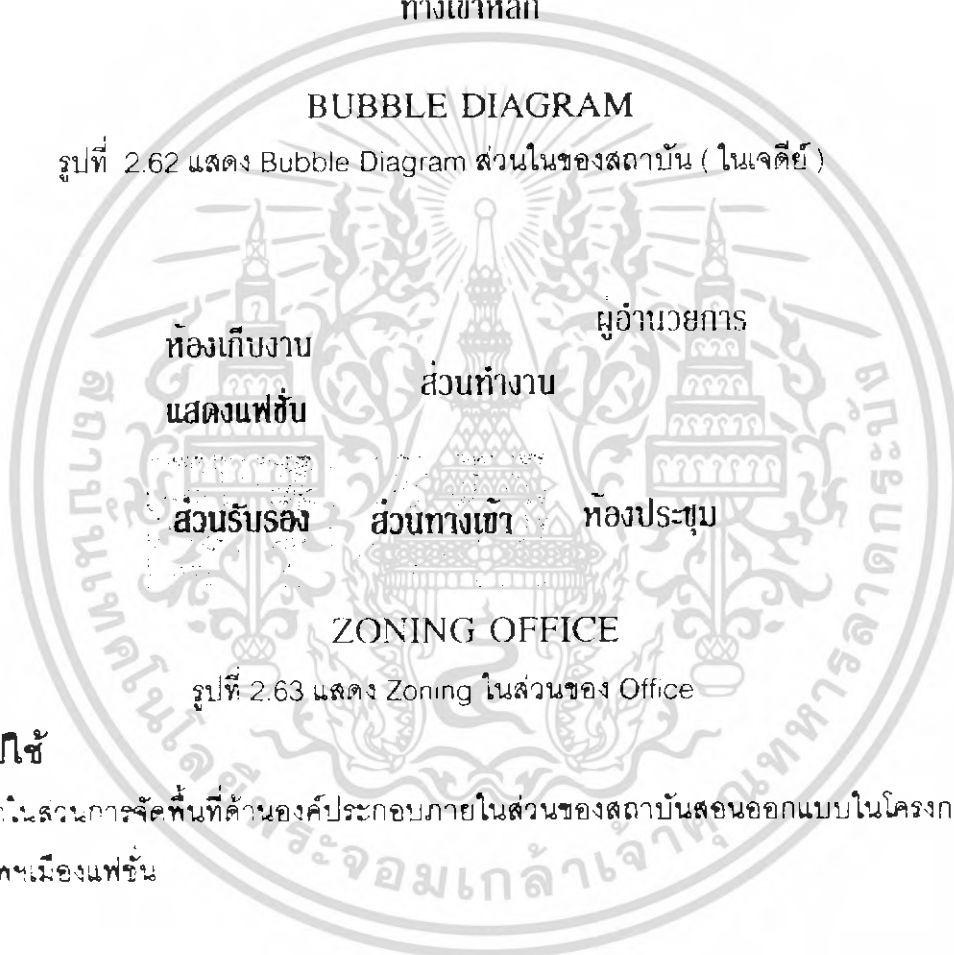
รูปที่ 2.61 ส่วนสำนักงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



BUBBLE DIAGRAM

รูปที่ 2.62 แสดง Bubble Diagram ส่วนในของสถาบัน (ในเจดีย์)



รูปที่ 2.63 แสดง Zoning ในส่วนของ Office

สิ่งที่นำไปใช้

นำองค์ประกอบในแผนการจัดพื้นที่ด้านองค์ประกอบภายในส่วนของสถาบันสอนออกแบบในโครงการศูนย์ธุรกิจเมืองแฟชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.8 โครงการเปรียบเทียบประเภทโรงเรียนสอนออกแบบ

2.2.8.2 สถาบันสอนออกแบบ Raffles Lasalle

ที่ตั้ง : ชั้น5ของอาคารห้างโรบินสันลิลม กรุงเทพมหานคร

การดำเนินการ : เปิดดำเนินการในปี2547ปัจจุบันมีนักเรียนตั้งแต่ดำเนินการมีประมาณ200คน

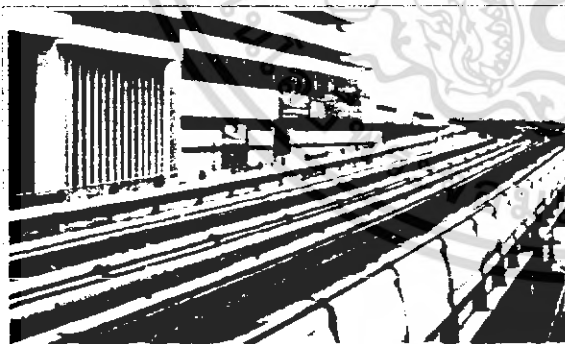
เหตุผลที่เลือกที่ตั้งเป็นโรงเรียน : เจ้าของให้เหตุผลว่าที่อยู่บนชั้น5 ของห้างโรบินสันเพราะต้องการให้นักเรียนเห็นบรรยากาศของการจับจ่ายใช้สอยบริเวณด้านล่างของห้างเพื่อนักเรียนจะได้มีแรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน

องค์ประกอบ

- ห้องบรรยาย
- ห้องแพทเทิร์น
- ห้องเรียนมูวาก(การตัดเสื้อจากหุ่น)
- ห้องตัดเย็บหรือห้องจักร
- ห้องปฏิบัติงานด้วยคอมพิวเตอร์

ลักษณะการตกแต่ง

การตกแต่งมีลักษณะที่เน้นโทนสีที่ค่อนข้างเรียบเพราะต้องการเน้นบรรยากาศของการเรียนการสอนและการทำงานของบุคคลากรโดยโทนสีที่ใช้เป็นหลักคือสีครีม SPACE ภายในค่อนข้างโปร่งโล่งมีการจัดมุมมองสายตาสู่บรรยากาศด้านนอก การจัดกลุ่มเฟอร์นิเจอร์มีการจัดตามความเหมาะสมกับฟังก์ชันการใช้งาน



มุมมองของโรงเรียน
อาคารไฟฟ้า

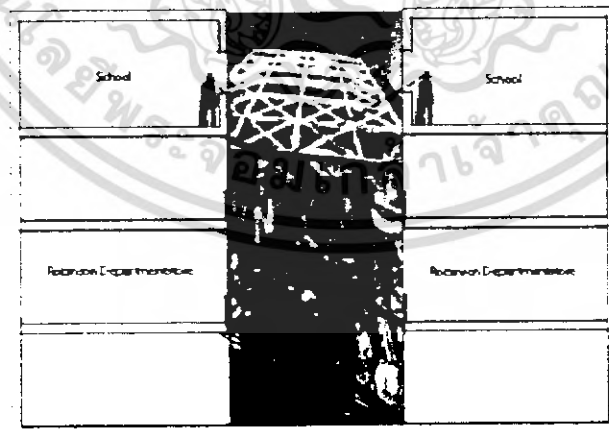
รูปที่ 2.64 แสดงมุมมองจากรถไฟฟ้าสู่โรงเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.65 มุมมองจากด้านบนสู่ด้านล่างของห้อง

ทางโรงเรียนสั่งการเปิดมุมมองให้นักเรียนเห็นบรรยากาศของด้านล่างห้องสรรพสินค้าโรบินสัน
เพื่อให้นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจในการทำงาน



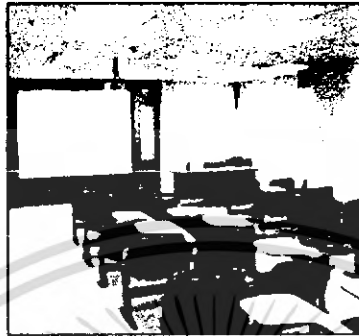
รูปที่ 2.66 ลักษณะมุมมองจากโรงเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

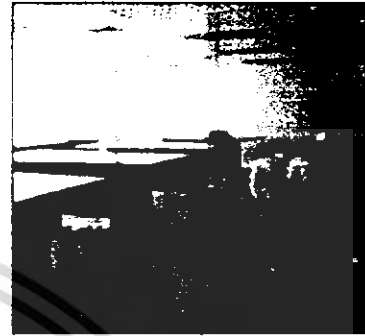
องค์ประกอบภายในโรงเรียน



รูปที่ 2.67 ห้องพักรอสำหรับแขก



รูปที่ 2.68 ห้องบรรยาย



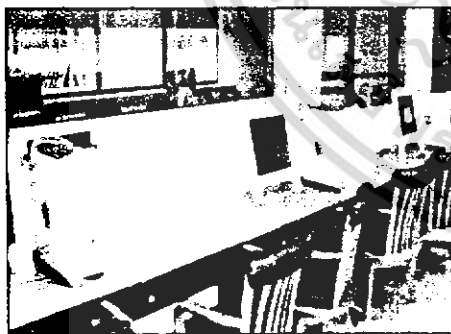
รูปที่ 2.69 ห้องประชุม



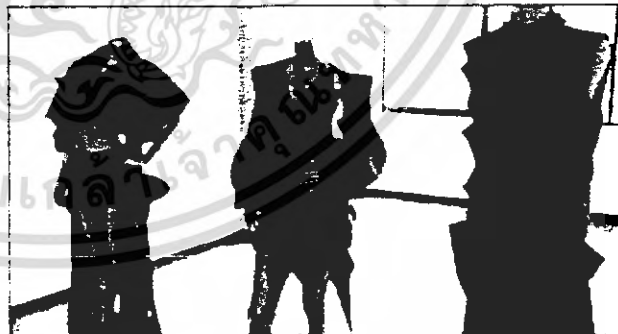
รูปที่ 2.70 ห้องจักรหรือตัดเย็บ



รูปที่ 2.71 ห้องเรียนแบบและSKETCH แบบ

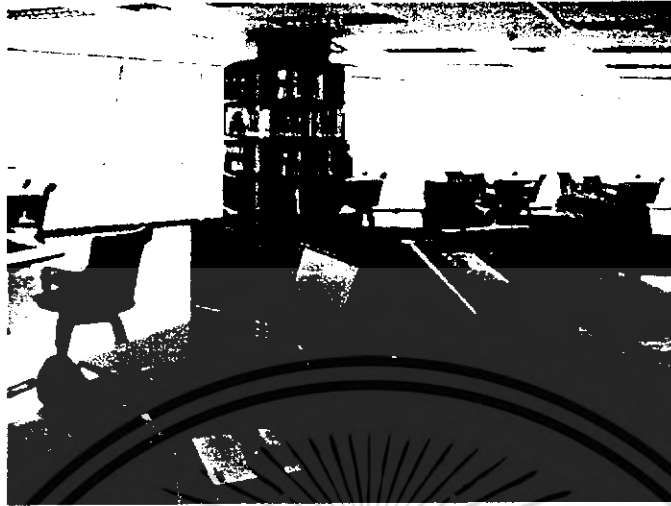


รูปที่ 2.72 ห้องคอมพิวเตอร์



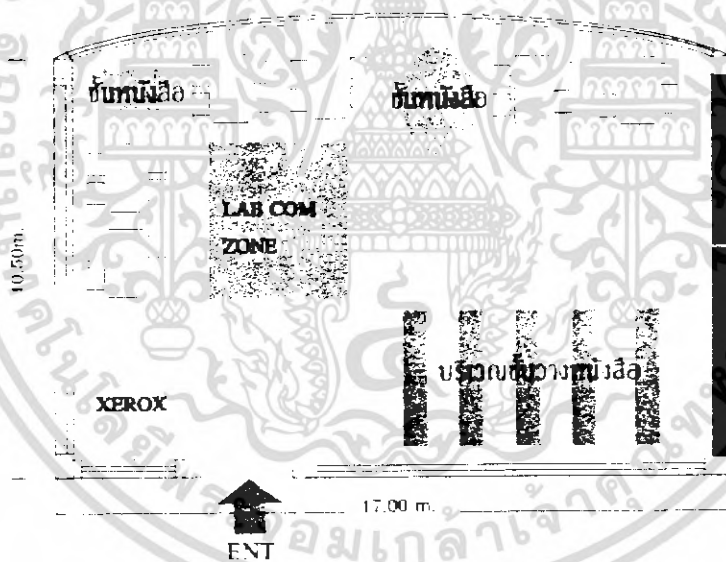
รูปที่ 2.73 ส่วนแสดงนิทรรศการสำหรับนักเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



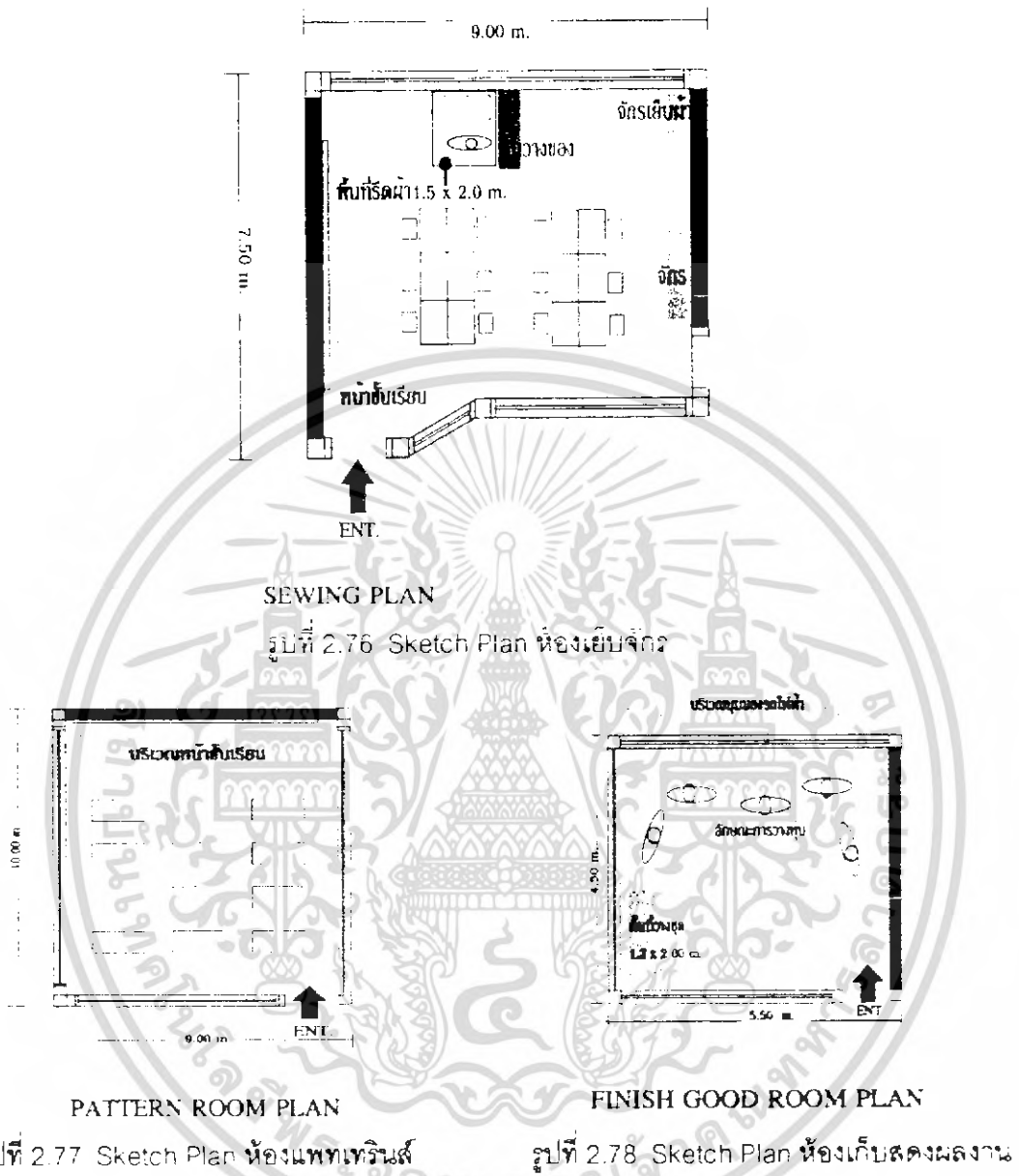
รูปที่ 2.74 ห้องสมุด

เห็นได้ว่าด้านข้างมีการเปิดมุมมองสู่บรรยากาศภายนอกทำให้ SPACE ภายในค่อนข้างโปร่งโล่ง



รูปที่ 2.75 Sketch Plan ห้องสมุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ข้อดี : สถาบันมีแนวคิดในการตกแต่งและเหตุผลในการเลือกที่ตั้งที่น่าสนใจ

ข้อเสีย : สถาบันจะเน้นสีสันภายในสถาบันบ้างเพราะนักเรียนของสถาบันโดยรวมอยู่ในวัยรุ่น จึงควรใช้สีสันเพื่อสร้างความน่าสนใจและไม่น่าเบื่อ

สิ่งที่นำมาใช้

สามารถนำมาเป็นแนวคิดในการออกแบบตกแต่งและแนวทางในการวาง Zoning ของสถาบันในโครงการศูนย์กรุงเทพฯเมืองแฟชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.8 โครงการเปรียบเทียบประเภทโรงเรียนสอนออกแบบ

2.2.8.3 ภาควิชาออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ รังสิต

ที่ตั้ง : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ รังสิต คณะศิลปกรรมศาสตร์

การดำเนินการ

เป็นการใช้พื้นที่ของโรงยิมส์บอลเก็สบอลเก่ามาจัดแปลงเป็นภาควิชาศิลปะและการละคร ที่มีสภากาออกแบบทัศนศิลป์และการออกแบบผลิตภัณฑ์จากกระดาษ

องค์ประกอบ

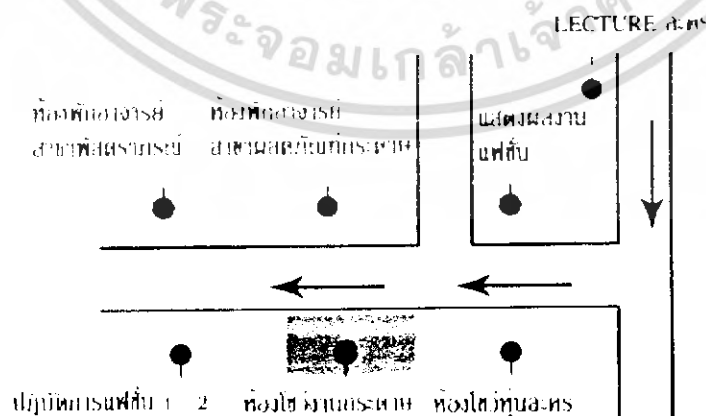
- ห้องแพทเทิร์นส์และตัดเย็บ
- ห้องทอผ้า
- ห้องเก็บแสดงผลงาน
- ห้องพักอาจารย์ประจำ
- ห้องพักอาจารย์พิเศษ

ลักษณะการเรียนการสอน

มีลักษณะคล้ายคลึงกับการเรียนแบบโรงเรียนสอนออกแบบแฟชั่นที่มหาวิทยาลัยรังสิตคือมีช่วงเวลาตามระเบียบกระทรวงศึกษาธิการ

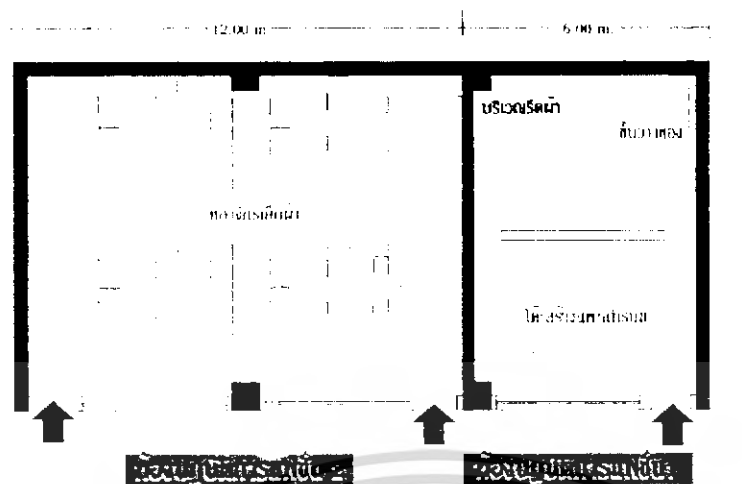
ลักษณะการตกแต่ง

ไม่ได้มีการตกแต่ง มีแต่เพียงการจัด Function ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอน Zoning อาจยังไม่ดีนักแต่บรรยากาศโดยรวมช่วยเรื่องอารมณ์การเรียนรู้อาจจะอยู่ใกล้กับภาควิชาอื่นซึ่งจะทำให้ นักศึกษามีแรงบันดาลใจในการทำงาน



รูปที่ 2.79 ภาพวาง Zoning ของภาควิชา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.80 Sketch Plan ห้องปฏิบัติการ



รูปที่ 2.81 ส่วนพักอาจารย์ประจำ



รูปที่ 2.82 บริเวณโต๊ะสร้างแพทเทิร์นส์



รูปที่ 2.83 ห้องเรียนพิเศษ



รูปที่ 2.84 บริเวณส่วนพักของอาจารย์พิเศษ

ข้อดี : บรรยายภาคการเรียนเป็นแบบการเรียนที่เต็มรูปแบบในมหาวิทยาลัย ก่อให้เกิด

บรรยากาศในการเรียนอย่างเต็มที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสีย : การใช้โรงยิมส์เก่ามาดัดแปลงทำให้การวาง Zoning ของอาคารยังไม่เหมาะสม
ยังมีการซ้อนทับ Circulation กันอยู่

สิ่งที่นำมาใช้

นำมาศึกษาในส่วนของการจัดพื้นที่ด้านองค์ประกอบภายในส่วนของสถาบันสอนออกแบบในโครงการ
ศูนย์กรุงเทพฯเมืองแฟชั่น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.8 โครงการเปรียบเทียบประเภทโรงเรียนสอนออกแบบ

2.2.8.4 ภาควิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยรังสิต

ที่ตั้ง : รังสิต ปทุมธานี เนื้อที่ 350 ตารางเมตร (เฉพาะส่วนของภาควิชา) ซึ่งที่ตั้งของ

มหาวิทยาลัยตั้งอยู่ที่เมืองเอก รังสิต ปทุมธานีเป็นมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงในสายการออกแบบระดับหนึ่ง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ตั้งอยู่ตึก 6 ร่วมกับคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์การที่ ตั้งอยู่ห่างไกลจากศูนย์กลางเมืองหลวงซึ่งมีข้อดีและข้อเสียคือ

การดำเนินการ : ก่อสร้างปี ค.ศ.1999 โดยคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาออกแบบภายใน

องค์ประกอบ

- ห้องพักอาจารย์
- ห้องประชุม
- ห้องเรียน
- ห้องทำแพทเทิร์นส์และตัดเย็บ
- ห้องสำหรับเย็บและการทอผ้า
- โถงสำหรับแสดงงาน
- ห้องคอมพิวเตอร์

ลักษณะการเรียนการสอน

การเรียนการสอนจัดแบ่งระบบแบบมหาวิทยาลัยมีการเรียนการสอนไม่เพียงแต่วิชาชีพด้านเดียว แต่มีการเรียนด้านสาขาวิชาอื่นประกอบด้วยจึงเป็นข้อได้เปรียบกว่าโรงเรียนสอนแฟชั่นอื่นๆที่จะสอนเพียงวิชาชีพเดียว เนื่องจากโรงเรียนวิชาชีพอื่นประกอบนี้ก่อให้เกิดแนวทางในการออกแบบที่น่าสนใจ

ลักษณะการตกแต่ง

การใช้พื้นที่ใช้สอยค่อนข้างลำบาก เนื่องจากมีการรับบุงพื้นที่ระดมอาคารเดิมเป็นภาควิชา การตกแต่งเน้นบรรยากาศที่เรียบง่ายแต่ก็มีการเน้นบรรยากาศของพื้นที่ในบางเพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนและการสร้างผลงานของนักศึกษา

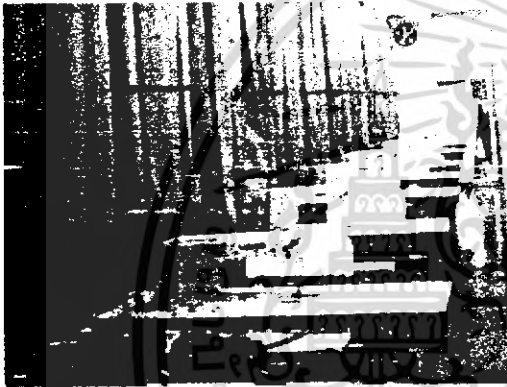
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.85 ส่วนบริเวณภาควิชา



รูปที่ 2.86 บริเวณทางเดิน



รูปที่ 2.87 ส่วนของห้องเย็บจักร



รูปที่ 2.88 ส่วนของห้องเรียน



รูปที่ 2.89 แสดงการตัดเย็บจากหุ่น



รูปที่ 2.90 ส่วนของห้องตัดเย็บ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อดี : ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดี มีมลพิษน้อย

ข้อเสีย : ขาดการเชื่อมต่องบสถานที่ต่างๆ ต่อการเรียนการสอนทำได้ยากเนื่องจากห่างไกล

ศูนย์กลางกรุงเทพมหานคร

สิ่งที่นำมาใช้

นำมาศึกษาในส่วนการจัดพื้นที่ด้านองค์ประกอบภายในส่วนของสถาบันสอนออกแบบในโครงการ

ศูนย์กรุงเทพเมืองแฟชั่น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.9 โครงการเปรียบเทียบประเภท Cofee Shop และ และศูนย์อาหาร

2.2.9.1 Fashion Cafe Newyork USA.



รูปที่ 2.91 Logo ของร้าน

ที่ตั้ง : 51 Rockefeller plaza Newyork

การดำเนินการ

เกิดจากการร่วมทุนของ 3 Super model คือ Claudia Schiffer ,Elle Mopherson และ Naomi Campbell

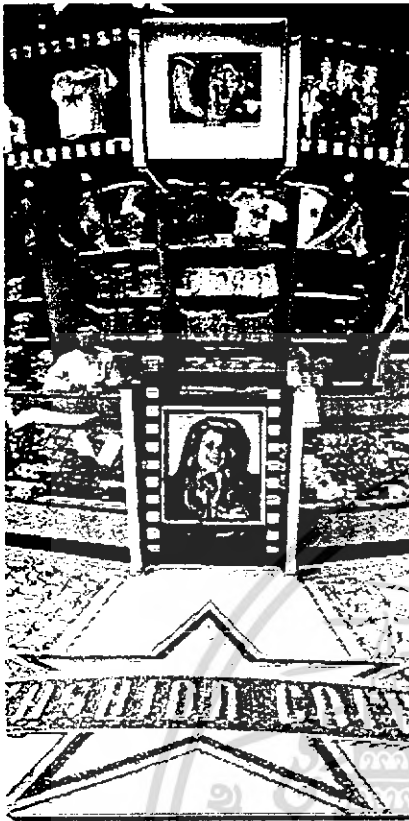
การตกแต่ง

จะแยกเป็นส่วนต่างๆเช่น Paris room ,Milan Room , The Runway ,The bar โดยจะมีบรรยากาศแตกต่างกัน มีการนำเสนอเสื้อผ้า และการถ่ายภาพต่างๆมาจัดแสดง นอกจากนี้ยังมีสวนชายของที่ระลึกอีกด้วย



รูปที่ 2.92 บริเวณทางเข้าด้านหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.93 ส่วนขายของที่ระลึก



รูปที่ 2.94 ห้องMilano

2.2.9.1 Fashion Cafe London UK.

ที่ตั้ง : 5/6 Coventry Street London UK.

การตกแต่ง

มีความคล้ายคลึงกับสาขา Newyork ด้านองค์ประกอบของร้านได้แก่ ส่วนขายของที่ระลึก การตกแต่ง ที่นำเสื้อผ้ามาแสดงแต่ภายในส่วนร้านอาหารจะมีการจัดที่นั่งสโตน และสนุกสนาน



รูปที่ 2.95 ด้านหน้าร้าน



รูปที่ 2.96 บริเวณทางเข้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.97 Paris Room



รูปที่ 2.98 Fashion Room



รูปที่ 2.99 บริเวณส่วน Couter Bar



รูปที่ 2.100 บริเวณทางเข้า Bar

เห็นได้จากการตกแต่งเน้นสีส้มที่ไล่ไล่แทนสีส้มของความหมายนพธัม และที่เห็นได้ชัดเจนคือการใช้แสงเพื่อมาเพิ่มบรรยากาศภายในสถานที่ ที่เน้นTheme สีส้มและความหลากหลายของFashion จากภาพที่จากรนจากทั้ง 2 ร้านแล้ว

ข้อดี : รูปแบบ สีส้ม น่าสนใจสามารถดึงดูดคนเข้ามาในร้านได้ง่าย

ข้อเสีย : ลักษณะเน้นรูปแบบที่เป็นร่องทั้งนางแบบทั้ง 3 มากเกินไป

การนำไปใช้

สามารถนำรูปแบบการจัด Theme และสีส้มมาดัดแปลงใช้กับ Coffee shop ไตรภรณ์ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.9 โครงการเปรียบเทียบประเภท Coffee Shop และศูนย์อาหาร

2.2.9.2 Au Bon Pain

ที่ตั้ง : ชั้น 1 ของสยามดิสคัฟเวอร์รี่

ลักษณะ

เป็นร้านที่เน้นขายอาหารประเภท Bakery & Soft drink โดยมีช่วงเปิดทำการตั้งแต่

วันจันทร์ - อาทิตย์ เวลา 7.00 - 22.00 น.

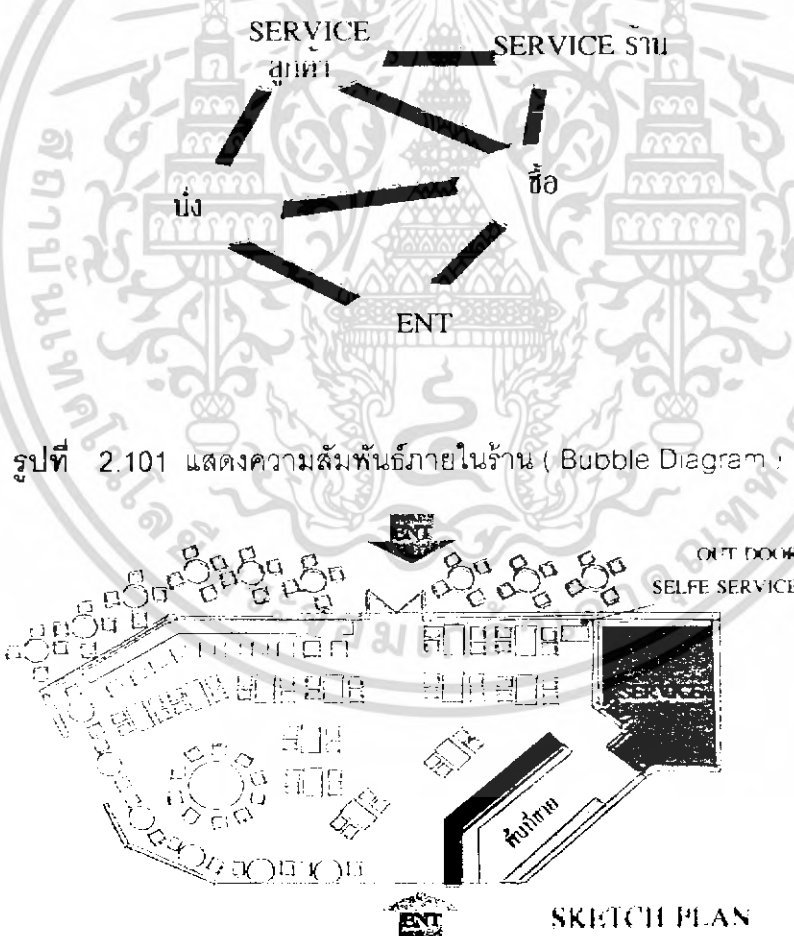
การตกแต่ง

เป็นการตกแต่งแนว Contemporary การใช้โทนสีเน้นโทนสีที่อบอุ่นโดยเน้นสีน้ำตาลและสีครีม

การให้แสงภายในร้านก็ค่อนข้างเหมาะสม

ข้อดี : บรรยากาศภายในร้านค่อนข้างน่าสบาย

ข้อเสีย : รูปแบบการตกแต่งยังไม่น่าสนใจเท่าที่ควร



รูปที่ 2.101 แสดงความสัมพันธ์ภายในร้าน (Bubble Diagram)

รูปที่ 2.102 Sketch Plan

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.103 ที่นั่งบริเวณ Bar



รูปที่ 2.104 บริเวณ Counter ขาย



รูปที่ 2.105 บรรยากาศด้านนอกอาคาร



รูปที่ 2.106 หน้าร้านด้านห้างสรรพสินค้า

การนำมาใช้

นำมาเป็นกรณีศึกษาในการจัดวางโต๊ะ การจัด Circulation มาใช้ในโครงการสำหรับส่วน Coffee Shop

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.9 โครงการเปรียบเทียบประเภท Coffee และศูนย์อาหาร

2.2.9.3 Siam Food Court

ที่ตั้ง : ชั้น 3 สยาม เซ็นเตอร์

ลักษณะ : เป็นศูนย์อาหารขนาดใหญ่อยู่ในบริเวณที่สามารถมองเห็นรถไฟฟ้าสยามได้

องค์ประกอบ

จำนวนที่นั่ง 520 ที่

จำนวน booth Coupon 2 ที่

จำนวนร้านค้า

- อาหาร 6 ร้าน
- ขนมหวาน 4 ร้าน
- เครื่องดื่ม 2 ร้าน

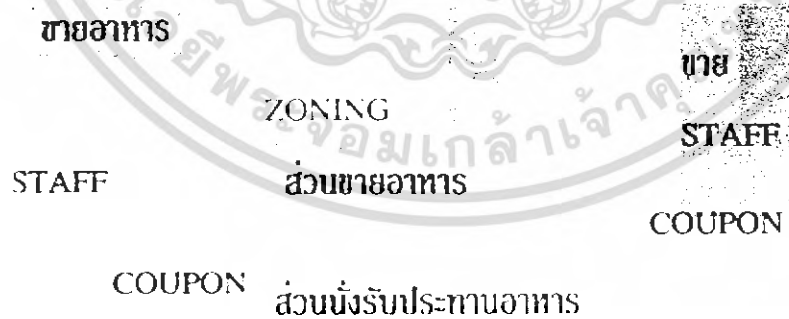
ลักษณะการจัดโต๊ะ

มี 2 แบบ คือ 1. แบบ 4 ที่ 2. แบบ 2 ที่

จุด peak ของโครงการ วันจันทร์ – ศุกร์ 14.00 – 18.30 น.

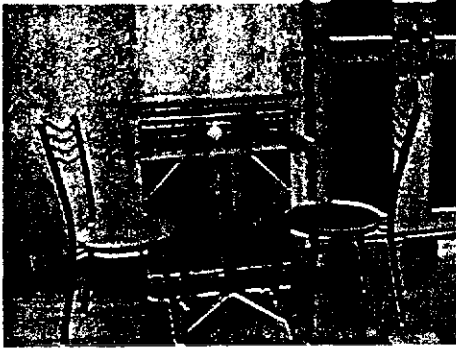
ลักษณะการตกแต่ง

โดยรวมพยายามเน้นบรรยากาศสีส้มของความสนุกสนานโดยจะใช้กับการตกแต่งลายพื้น แต่บรรยากาศจริงแล้วค่อนข้างอึมครึม การให้แสงเป็นแบบ Direct ในพื้นที่ของโครงการมีแสงธรรมชาติเข้ามาน้อยทำให้บางมุมค่อนข้างอับ



รูปที่ 2.107 การวาง Zoning

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.108 การตกแต่ง และเฟอร์นิเจอร์



รูปที่ 2.109 แสงประดิษฐ์ในการสร้างบรรยากาศ



รูปที่ 2.110 บริเวณที่แสงธรรมชาติเข้าถึง



รูปที่ 2.111 บรรยากาศภายในศูนย์อาหาร

ข้อดี : การจัดพื้นที่รองรับผู้ที่เข้ามาในศูนย์อาหารค่อนข้างเพียงพอ

ข้อเสีย : บรรยากาศโดยรวมแล้วยังไม่ส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศในการรับประทานอาหารเท่าที่ควร
การนำมาใช้

นำรูปแบบ Theme ที่เน้นสีสันและความสนุกสนานมาเป็นแนวทางการออกแบบแก้ไขโครงการได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.10 โครงการเปรียบเทียบประเภทห้องสมุด

2.2.10.1 June F. Mohler Fashion Library

ที่ตั้ง : 131 Rockwell Hall Kent State University

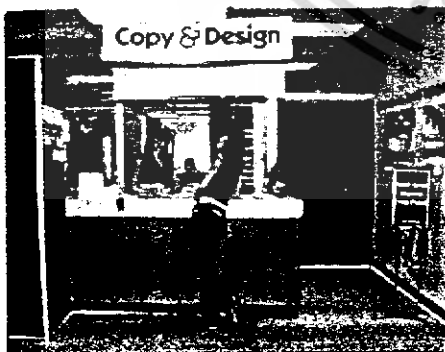
ลักษณะการดำเนินการ : ห้องสมุด The June F. Mohler Fashion Library ในเบื้องต้นอยู่ในความรับผิดชอบของ Kent State University ที่รวบรวมหนังสือประวัติศาสตร์แฟชั่นทั้งที่เกี่ยวกับ 20 ศตวรรษแฟชั่น , อุตสาหกรรมแฟชั่น, ร้านค้าแฟชั่น ซึ่งที่นี่รวบรวมหนังสือประมาณ 35,000เล่ม VDO ประมาณ 300 ม้วน แผ่น Slide ส่วน computer และหนังสือเกี่ยวกับผ้าซึ่งห้องสมุดแห่งนี้จะมีการแชร์ข้อมูลกับพิพิธภัณฑ์ Victoria and Albert พิพิธภัณฑ์ Brooklyn และสถาบัน Fashion Institute of Technology

องค์ประกอบ :

- ATC Computer Lab
- ส่วนเจ้าหน้าที่ห้องสมุดและเจ้าหน้าที่เกี่ยวกับ Media
- ส่วน multimedia Studio
- Study Area
- ส่วนบริการงาน Print
- ส่วนโทรศัพท์
- ส่วน Locker

ลักษณะการตกแต่ง

การตกแต่งเน้นประโยชน์ใช้สอยลักษณะการใช้โชนสีคอนกรีตข้างสว่างและการจัด space ค่อนข้างโปร่ง



รูปที่ 2.112 พื้นที่บริเวณ Copy



รูปที่ 2.113 Atc Lab

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



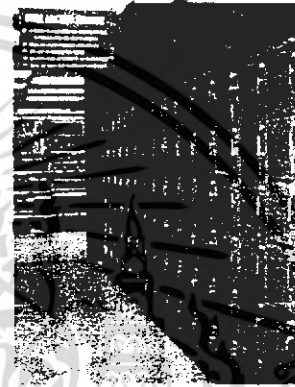
รูปที่ 2.114 Lab Multimedia



รูปที่ 2.115 Study Area แบบม้านั่ง



รูปที่ 2.116 Study Area



รูปที่ 2.117 บริเวณ Locker

ข้อดี : เป็นห้องสมุดเฉพาะสำหรับพื้นที่ที่มีการจัดสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสมแก่นักศึกษา

ข้อเสีย : รูปแบบการตกแต่งยังไม่บ่งบอกว่าเป็นห้องสมุดสำหรับพื้นที่ควรนำไปใช้

นำการจัด Zoning ภายในห้องสมุดมาเป็นแบบอย่างในการจัดห้องสมุดของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.11 โครงการเปรียบเทียบประเภทเวทีเดินแบบ

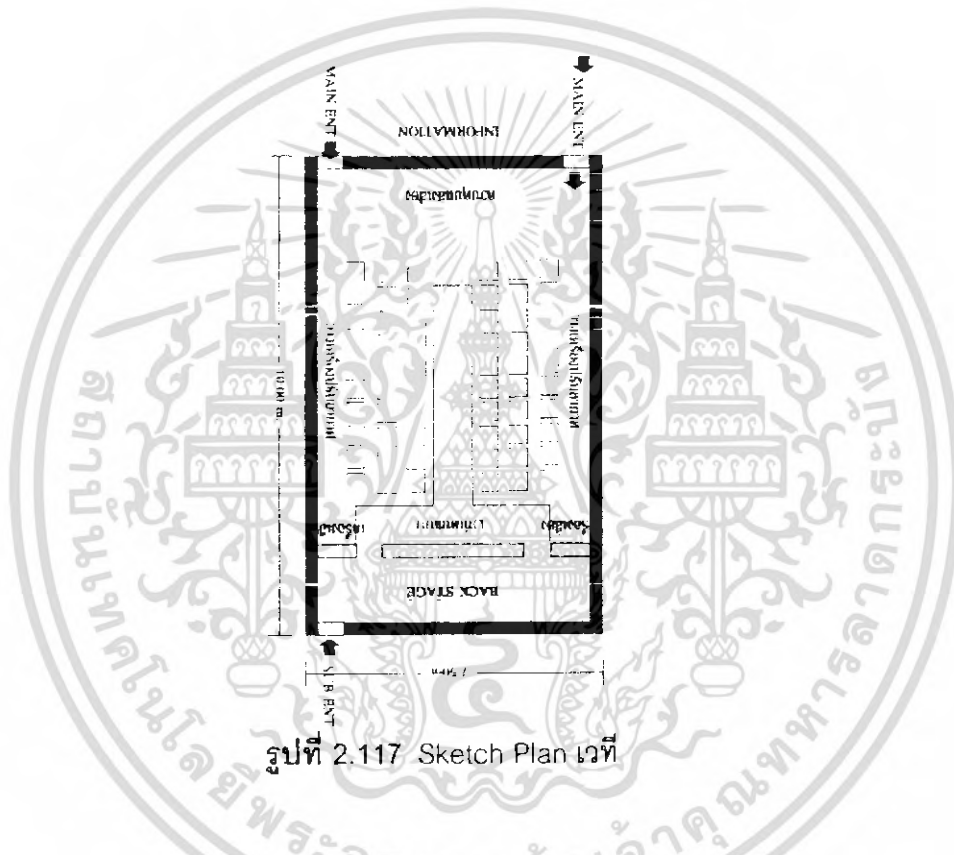
2.2.11.1 การจัดแสดงแฟชั่น Bangkok Weak ที่ลานสยามดิสคัฟเวอรี

งาน : แสดงแฟชั่นโชว์ Bangkok Weak ระหว่างวันที่ 25 – 27 มีนาคม 2547

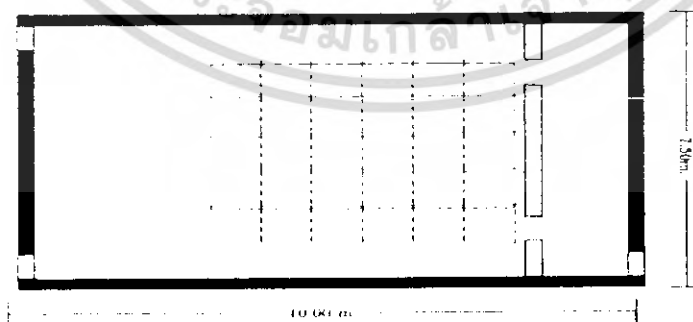
ที่ตั้ง : ลานกลางแจ้งระหว่างสยามดิสคัฟเวอรีและสยามเซ็นเตอร์

ลักษณะการจัด

มีการจัดเวทีเดินแบบอย่างง่ายไม่มีรูปแบบ Theme ชัดเจน บรรยากาศภายในงานเน้นการเปลี่ยนแปลงของแสงและสี

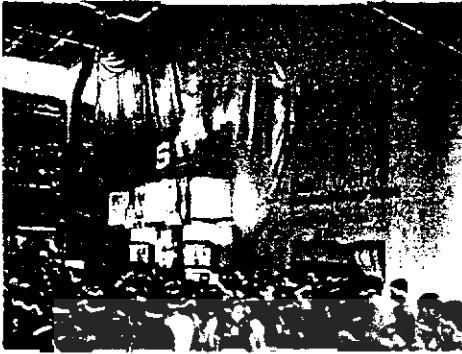


รูปที่ 2.117 Sketch Plan เวที



รูปที่ 2.118 Sketch Electric Plan

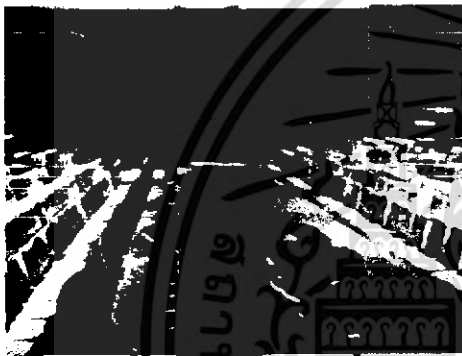
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



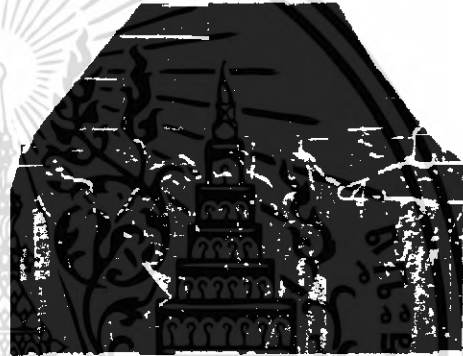
รูปที่ 2.119 บรรยากาศหน้างาน



รูปที่ 2.120 บรรยากาศหน้างาน



รูปที่ 2.121 บริเวณด้านหน้าเวที



รูปที่ 2.122 การจัดพื้นที่แสดงตัว

ข้อดี : เน้นการจัดงานบนพื้นที่ที่สามารถดึงดูดสนใจคนดูได้ง่าย

ข้อเสีย : การจัด Circulation ข้างหลังเวทีค่อนข้างคับแคบ

การนำมาใช้กับโครงการ

นำมาปรับเปลี่ยนให้เหมาะกับพื้นที่ของโครงการในส่วนที่เป็นลาน Promotion Way

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.212 สรุปลักษณะการดำเนินงานของโครงการกรุงเทพฯเมืองแฟชั่น โดยลักษณะการดำเนินงานภายในโครงการมีส่วนประกอบดังนี้

1. ส่วนศูนย์แฟชั่น (FASHION CENTER)

ลักษณะเป็น SHOPPING CENTER ที่ประกอบด้วยส่วนพื้นที่เช่าซื้อซึ่งเป็นส่วนร้านค้า ที่การกำหนดให้เป็นผลิตภัณฑ์แฟชั่นชั้นนำทั้งในและต่างประเทศ รวมถึงสินค้าและบริการอื่นๆที่มาเช่าซื้อพื้นที่ภายในโครงการ การให้บริการจะเป็นเช่นเดียวกับ SHOPPING CENTER ทั่วไป คือ เปิดให้

บริการทุกวันเวลา 10.00 น. -- 21.00 น. ส่วนประกอบของศูนย์แฟชั่นประกอบด้วย ส่วนร้านค้า
โถงกิจกรรม ศูนย์อาหาร COFFEE SHOP

2.โถงกิจกรรม (FASHION HALL)

เป็นจุดเด่นของศูนย์แฟชั่น โดยเป็นสถานที่จัด FASHION SHOW ตลอดจนกิจกรรมต่างๆเช่น
เปิดตัวสินค้า การแสดง การโฆษณา ฯลฯ มีลักษณะเป็น MULTI - PURPOSE HALL
(สართัดประโยชน์) โดย FASHION HALL น่าจะมีความพร้อมทางด้านอุปกรณ์ เครื่องเสียง
แสง

ห้องแต่งตัว ห้องควบคุม และองค์ประกอบอื่นๆตามความสมบูรณ์แบบในการประกอบกิจกรรม

3.ศูนย์อาหาร (FOOD COURT)

เป็นส่วนบริการภายในโครงการ โดยให้บริการในรูปแบบการแลกคูปองใช้แทนเงินสดและการ
บริการตนเองโดยพนักงานดูแลและจัดเก็บและรักษาความสะอาด ซึ่งจะเปิดบริการเวลาเดียวกับ
ศูนย์แฟชั่น

4. COFFEE SHOP

เป็นส่วนที่สามารถรองรับลูกค้าและผู้ที่จะเข้ามาในศูนย์ โดยมีเวลาเปิดบริการเวลาเดียวกับ
ศูนย์แฟชั่น

5. ส่วนสถาบันสอนออกแบบแฟชั่น (FASHION INSTITUTE OF ART & FASHION DESIGN)

เป็นสถาบันที่สอนเกี่ยวกับแฟชั่นโดยเฉพาะ โดยเปิดสอนในหลักสูตรสอนออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(FASHION DESIGN) การค้า (MERCHANDISING) การแต่งกาย (FASHION IMAGE) โดยเปิดสอนในวันธรรมดาเป็นช่วงเช้าและเย็น ส่วนเสาร์ - อาทิตย์ เปิดสอนเต็มวันโดยทุกหลักสูตรจะมีการสอบวัดผลและสำหรับนักเรียนที่จบหลักสูตร โดยผ่านการสอบจะได้รับประกาศนียบัตรจากทางสถาบัน ตามมาตรฐานของกระทรวงศึกษาธิการ ส่วนประกอบของสถาบันการออกแบบประกอบด้วย ส่วนห้องเรียนต่างๆ ห้องสมุด ร้านขายอุปกรณ์ และสำนักงาน

6. ส่วนห้องเรียน (CLASS ROOM)

ประกอบไปด้วยห้องเรียนรูปแบบต่างๆตามวิชาที่สอน เช่น ห้องบรรยาย ห้องเรียนออกแบบ ห้องตัดเย็บ ห้องเรียนคอมพิวเตอร์ ฯลฯ

7. ห้องสมุด (LIBRARY)

เป็นสถานที่ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลด้านแฟชั่นทั้งหมดได้แก่หนังสือ, สิ่งพิมพ์, บทความ, นิตยสาร, รูปภาพ, สไลด์ ฯลฯ และยังให้บริการด้านคอมพิวเตอร์คือ การสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต มีการดูข้อมูลและภาพจากแหล่งข้อมูลที่ทางห้องสมุดรวบรวมไว้ นอกจากนี้ยังมีตัวอย่างวัสดุ, สี, ข้อมูลบริษัทแฟชั่นรวมถึงข้อมูลข่าวสารต่างๆและยังมีการร่วมมือกับหน่วยงานอื่นเช่น พิพิธภัณฑ์ โรงเรียน สถาบัน บริษัทต่างๆทางด้านข้อมูลอีกด้วย

8. ร้านขายอุปกรณ์ (EQUIPMENT SHOP)

ให้บริการอุปกรณ์การเรียนทุกชนิด รวมถึงสินค้าอื่นๆ.เช่น หนังสือแฟชั่น, นิตยสารแฟชั่น ผ้าสำหรับตัดเย็บเสื้อผ้ารวมถึงเสื้อผ้าสำเร็จรูป ซึ่งเป็นผลจากการออกแบบและตัดเย็บของนักเรียนและอาจารย์ภายในสถาบัน สำหรับห้องสมุดและขายอุปกรณ์การเรียนนั้นจะเปิดให้บริการและนักเรียนและอาจารย์ภายในสถาบันรวมถึงบุคคลภายนอกที่สนใจ

9. สำนักงาน (OFFICE)

เป็นส่วนบริหารงานของโครงการโดยจะแบ่งเป็น 2 ส่วนหลัก คือส่วนสำนักงานที่ควบคุมบริหารในส่วนของคุณ์แฟชั่นอีกส่วนคือ สำนักงานฝ่ายการศึกษาที่ดูแลควบคุมสถาบันการออกแบบ โดยทั้ง 2 ส่วน จะทำงานค่อนข้างแยกจากกันเพื่อบริหารแต่ละส่วนให้ได้มาตรฐานและคุณภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รวม

7 อัตรา

1.2 ฝ่ายธุรการ ประกอบด้วย

หัวหน้าฝ่าย	หน้าที่ควบคุมการทำงาน	1 อัตรา
แผนกบัญชี	หน้าที่ตรวจสอบการเงิน จัดรายรับ-รายจ่าย	
	จัดทำงบประมาณ	4 อัตรา
แผนกทะเบียนสถิติ	หน้าที่ดูแลด้านทะเบียน และสถิติต่างๆ	2 อัตรา
แผนกสารบรรณ	หน้าที่รับส่งหนังสือ อำนวยความสะดวกแก่ผู้มาติดต่อ	2 อัตรา
	รวม	9 อัตรา

1.3 ฝ่ายอาคารและบริหาร ประกอบด้วย

หัวหน้าฝ่าย	หน้าที่ดูแลควบคุมการทำงาน	1 อัตรา
แผนกซ่อมบำรุง	หน้าที่ควบคุมอุปกรณ์ ระบบต่างๆ และงานซ่อมบำรุง	3 อัตรา
แผนกยานพาหนะ	หน้าที่ดูแลและบริการด้านยานพาหนะ	3 อัตรา
แผนกพัสดุ	หน้าที่ควบคุมการเบิกจ่าย ตลอดจนการสั่งซื้อวัสดุ อุปกรณ์ในการทำงานบำรุงซ่อมแซมทุกอย่งในห้างสรรพสินค้า	2 อัตรา
แผนกรักษาความปลอดภัย	หน้าที่ ดูแลความปลอดภัยและป้องกันเหตุร้ายต่างๆ	
	รวม	10 อัตรา

2. ฝ่ายการตลาด มีรองผู้จัดการฝ่ายการตลาดเป็นผู้ดูแลควบคุมแผนกและฝ่ายต่างๆที่อยู่ในความรับผิดชอบ

รองผู้จัดการฝ่ายการตลาด		1 อัตรา
2.1 ประชาสัมพันธ์ ประกอบด้วย		
หัวหน้าฝ่าย	หน้าที่ดูแลควบคุมการทำงาน	1 อัตรา
แผนกกิจกรรม	หน้าที่ควบคุมดูแลส่วนกิจกรรมและ	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผนกกิจกรรม	หน้าที่ควบคุมดูแลส่วนกิจกรรมและ การบริการต่างๆ	2 อัตรา
แผนกติดต่องานนอก	หน้าที่ติดต่อประสานงานกับหน่วยงาน บริษัทภายนอก	1 อัตรา
แผนกศิลปกรรม	หน้าที่ออกแบบงานศิลปกรรมทั้งหมด ในโครงการ	6 อัตรา
	รวม	13 อัตรา
2.2 ฝ่ายขาย ประกอบด้วย		
หัวหน้าฝ่าย	หน้าที่ดูแล และควบคุมการทำงาน	1 อัตรา
แผนกขายพื้นที่	หน้าที่ขายพื้นที่เช่าชื่อภายในโครงการ	2 อัตรา
แผนกควบคุมและตรวจสอบสินค้า	หน้าที่ตรวจเช็คคุณภาพสินค้า แต่ละประเภท	2 อัตรา
แผนกอาหาร	หน้าที่ดูแลส่วนของอาหารของโครงการ	1 อัตรา
แผนกจัดซื้อ	หน้าที่ติดต่อกับซัพพลายเออร์และทำการสั่งซื้อ สินค้า	2 อัตรา
	รวม	8 อัตรา
3. ฝ่ายวิชาการ มีรองผู้จัดการฝ่ายวิชาการซึ่งเป็นผู้อำนวยความสะดวกด้านการศึกษา ทั่วหน้าที่		
ควบคุมการทำงานของฝ่ายต่างๆภายในสถานบันการศึกษา		
	รองผู้จัดการฝ่ายวิชาการ	1 อัตรา
3.1 ฝ่ายการเงิน ประกอบด้วย		
	เจ้าหน้าที่ฝ่ายบัญชีและการเงิน	1 อัตรา
3.2 ฝ่ายบริหารการศึกษาคือ ประกอบด้วย		
หัวหน้าฝ่าย	หน้าที่ควบคุมดูแลการทำงาน	1 อัตรา
แผนกห้องสมุด	หน้าที่ควบคุมงานและดูแลห้องสมุด	2 อัตรา
แผนกกิจกรรม	เนิทรพการและนพชั่นโฮวี	
	หน้าที่ดูแลและกำหนด กิจกรรมต่างๆของสถาบัน	2 อัตรา
แผนกแนะแนว	หน้าที่แนะแนวให้ควมรู้ควมเข้าใจ	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 ประเภทผู้ใช้โครงการ

แบ่งผู้ใช้โครงการออกเป็น

ผู้รับบริการ

1. ผู้มาติดต่อธุรกิจกับทางโครงการ (CONTACT OFFICE)
2. ลูกค้าโครงการส่วนแพชั่น (COSTOMER)
3. นักเรียน นักศึกษาของสถาบันออกแบบ (STUDENT)
4. บุคคลที่มีความสนใจด้านแพชั่น

ผู้ให้บริการ

1. ครู อาจารย์ส่วนสถาบันการออกแบบ (TEACHER)
2. พนักงานและเจ้าหน้าที่ส่วนสำนักงาน (STAFF)
3. เจ้าหน้าที่ส่วนบริการต่างๆ เช่น สปอ. พนักงานทำความสะอาด (SERVICE)
4. อาจารย์และวิทยากรพิเศษของสถาบันการออกแบบ
5. พนักงานร้านค้าเช่าซื้อ (RETAIL STAFF)

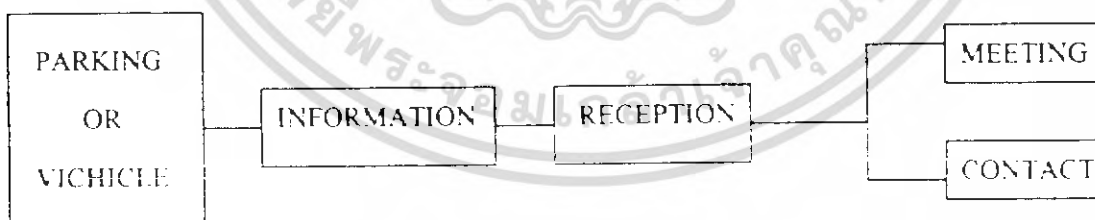
ผู้เข้ามาใช้บริการชั่วคราว

ได้แก่ ผู้ที่เข้ามาจัดงาน FASHION SHOW และผู้ที่เกี่ยวข้องต่างๆ หรือบุคคลที่เข้ามาจัดงานประเภทอื่นๆ

3.3 พฤติกรรมผู้ใช้โครงการ

3.3.1 ผู้รับบริการ

3.3.1.1 ผู้มาติดต่อธุรกิจกับทางโครงการ (CONTACT OFFICE)



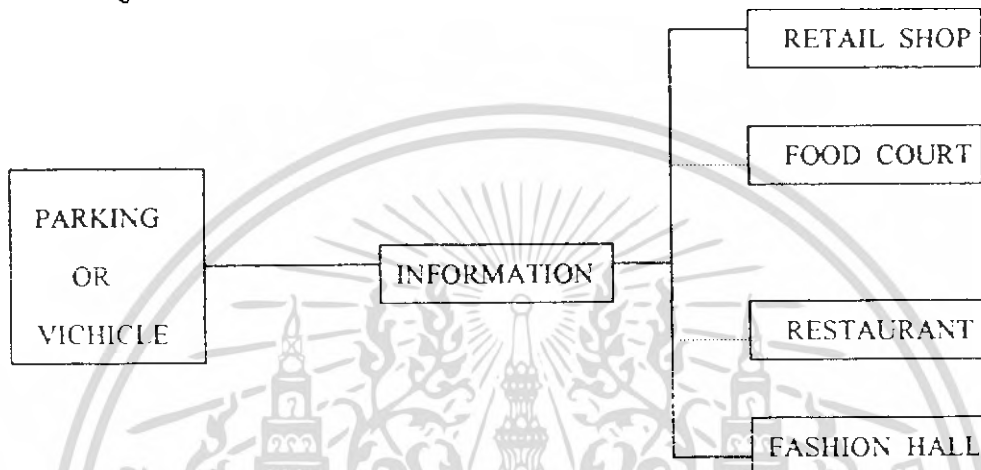
แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.1 แสดงความสัมพันธ์ของผู้มาติดต่อธุรกิจกับทางโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พฤติกรรม

เมื่อเดินทางเข้ามาในโครงการจะทำการติดต่อกับส่วน INFORMATION COUNTER ก่อนจากนั้นก็ขึ้นไปลิฟท์ไปยังส่วนสำนักงาน เมื่อขึ้นไปเสร็จก็ทำการติดต่อกับ RECEPTION แล้วทำการติดต่อกับส่วนต่างๆต่อไป

3.3.1.2 ลูกค้าโครงการส่วนแฟชั่น (CUSTOMER)



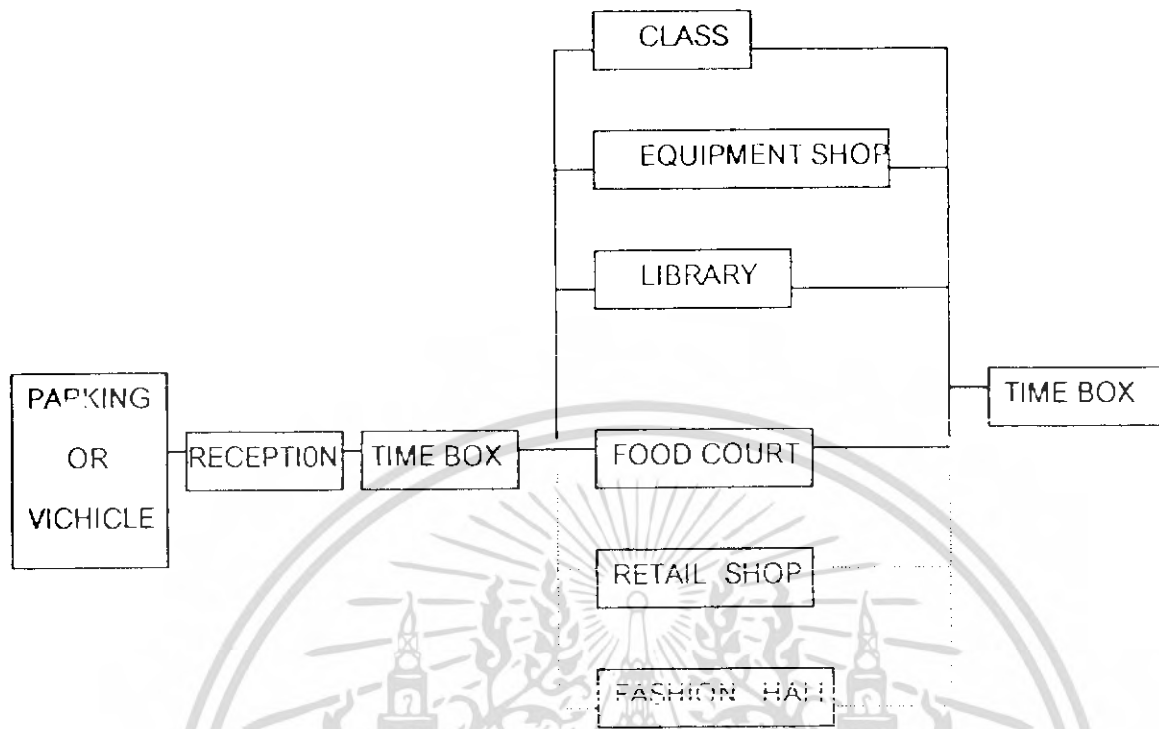
แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.2 แสดงความสัมพันธ์ของลูกค้าโครงการส่วนแฟชั่น

พฤติกรรม

เมื่อเข้ามาถึงโครงการจะสามารถใช้บริการในส่วนแฟชั่นได้ทั้งหมด เช่น ช้อรของรับประทานอาหาร ตลอดจนดู FASHION SHOW หรือ EXHIBITION ต่างๆที่ทางโครงการจัดขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.1.3 นักเรียน นักศึกษาของสถาบันการออกแบบ (STUDENT)



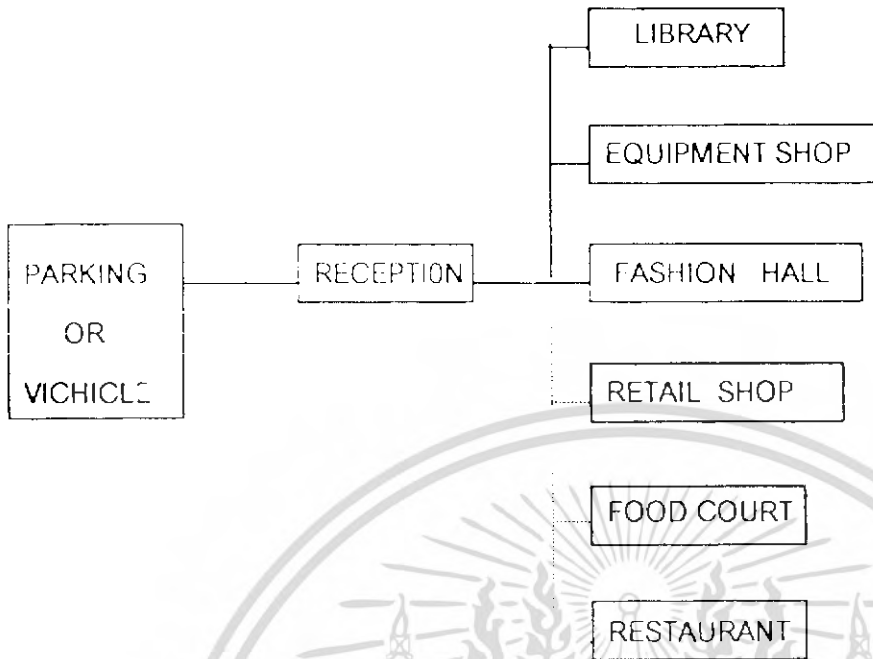
แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.3 แสดงความสัมพันธ์ของ นักเรียน นักศึกษาของสถาบันการออกแบบ

พฤติกรรม

ก่อนเข้าเรียนจะต้องลงทะเบียนและสมัครเรียนที่บริเวณ RECEPTION ก่อน จากนั้นจะได้บัตรประจำตัวเพื่อใช้ในการเช็คเวลาเรียน (ระบบเดียวกับพนักงาน) ก่อนเข้าเรียนวิชาต่างๆนอกจากนี้ยังสามารถใช้บริการต่างๆในโครงการได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.1.4 บุคคลทั่วไปที่มีความสนใจด้านแฟชั่น



แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.4 แสดงความสัมพันธ์ของบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจด้านแฟชั่น

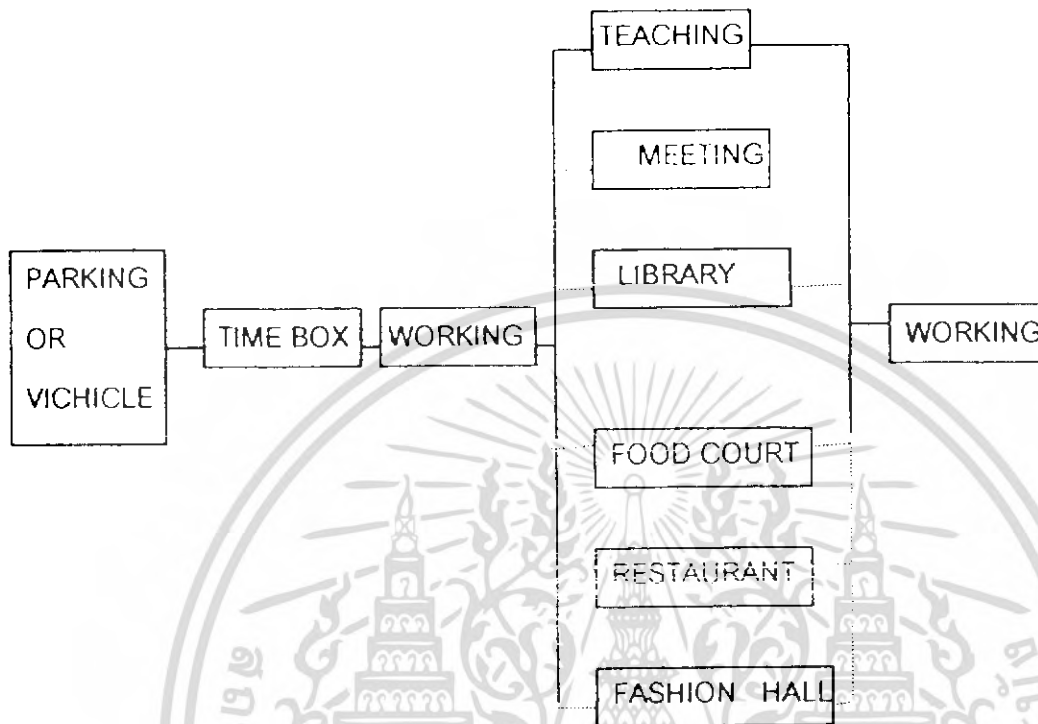
พฤติกรรม

เมื่อเข้ามาถึงโครงการและทำการติดต่อกับส่วน INFORMATION แล้วก็ขึ้นลิฟท์ มายังสถาบันการศึกษาโดยสามารถเข้าใช้บริการในส่วน LIBRARY, EQUIPMENT SHOP ตลอดจนเข้ามอกรเรียนการสอนได้ และนอกจากนี้ยังสามารถใช้บริการของศูนย์แฟชั่นได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2 ผู้ให้บริการ

3.3.2.1 อาจารย์ประจำสถาบันการออกแบบ (TEACHER)



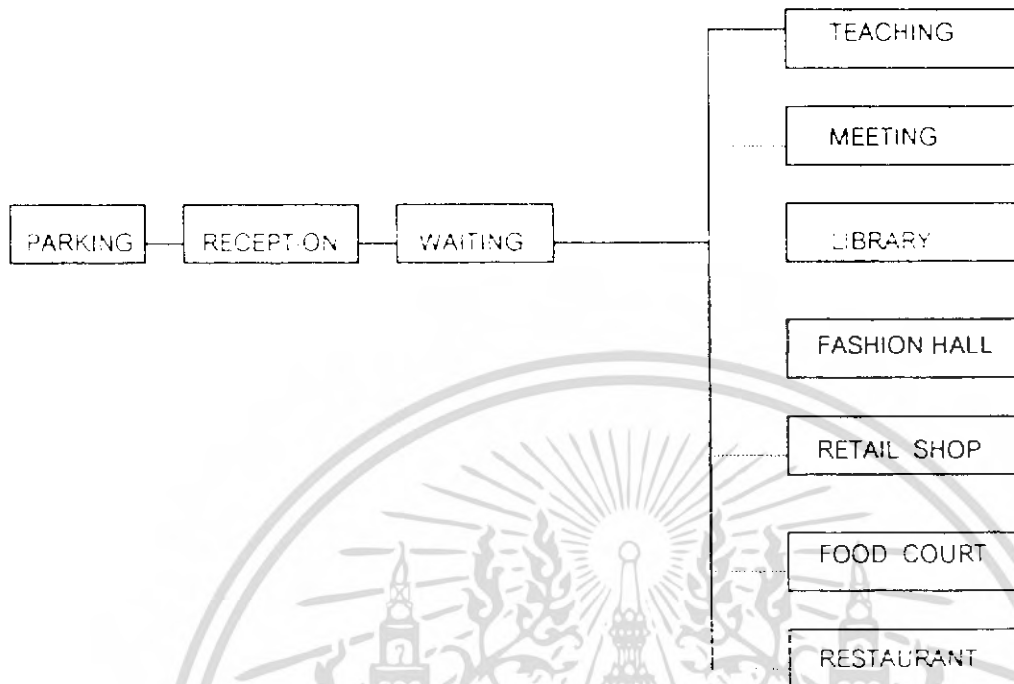
แผนผังความถี่สัมพันธ์ที่ 3.5 แสดงความถี่สัมพันธ์ของอาจารย์ประจำสถาบันการออกแบบ

พฤติกรรม

เมื่อเดินทางมาถึงสถาบัน เข้าสู่ส่วนสำนักงาน เมื่อทำการเช็คเวลาแล้วก็แยกย้ายไปทำงานต่างๆของตนเช่น การสอนที่โต๊ะทำงาน หรืออาจเข้ามาคุยทำการค้นคว้าเมื่อถึงเวลาพักก็ออกไปรับประทานอาหารที่ศูนย์อาหารหรือร้าน COFFEE SHOP จากนั้นก็กลับมาทำงานต่อจนเลิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2.2 อาจารย์และวิทยากรพิเศษ



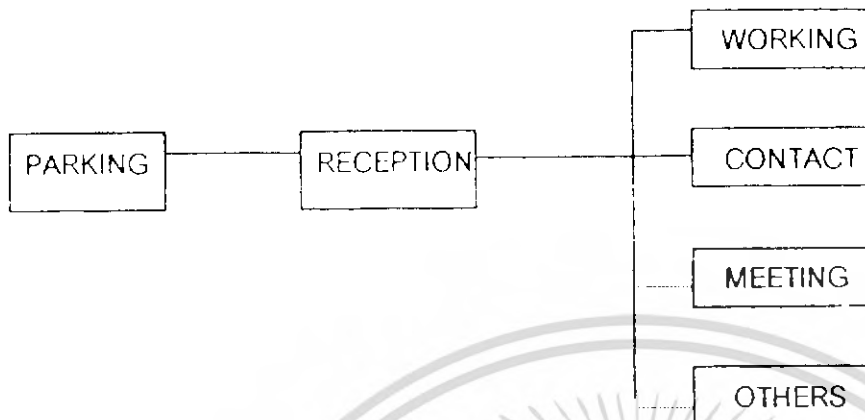
แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.6 แสดงความสัมพันธ์ของอาจารย์และวิทยากรพิเศษ

พฤติกรรม

เมื่อเดินทางมาถึงสถาบันจะเข้าทำการติดต่อกับ RECEPTION จากนั้นจึงไปยังห้องรับรองเพื่อรอเพื่อทำการสอนหรือการประชุมนอกจากนี้อาจเข้าใช้บริการในโครงการอีกด้วย ส่วนอาจารย์และวิทยากรพิเศษไม่ใช่พนักงานประจำ ทางสถาบันจะเชิญมาสอนเป็นกรณีพิเศษในเสาร์-อาทิตย์ อาจเป็นติวเตอร์และบุคคลพิเศษต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2.3 รองผู้จัดการฝ่ายวิชาการ (อาจารย์ใหญ่สถาบันการศึกษา)



แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.7 แสดงความสัมพันธ์ของรองผู้จัดการฝ่ายวิชาการ

พฤติกรรม

เมื่อเดินทางมาถึงก็จะทำการติดต่อกับ RECEPTION เรื่องงานแล้วก็เข้าทำงานในห้องเช่นเช่น เอกสาร ติดต่องานต่างๆ หรือเข้าประชุมนอกจากนี้ยังมีกิจกรรมอื่นเช่น ดู FASHION SHOW ฯลฯ อีกด้วย

3.3.2.4 พนักงานและเจ้าหน้าที่ส่วนสำนักงาน (OFFICE STAFF)



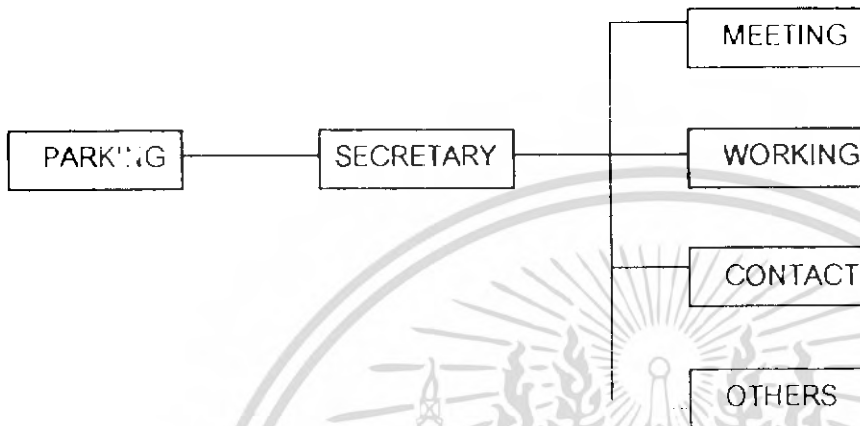
แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.8 แสดงความสัมพันธ์ของพนักงานและเจ้าหน้าที่ส่วนสำนักงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พฤติกรรม

เมื่อเข้าถึงสำนักงานต้องทำการเช็คเวลา จากนั้นจึงแยกย้ายไปทำงานตามส่วนต่างๆเมื่อถึงเวลาพักจึงออกไปรับประทานอาหารจากนั้นจึงกลับมาทำงานต่อแล้วจนเลิกแล้วจึงกลับ

3.3.2.5 กรรมการผู้จัดการ

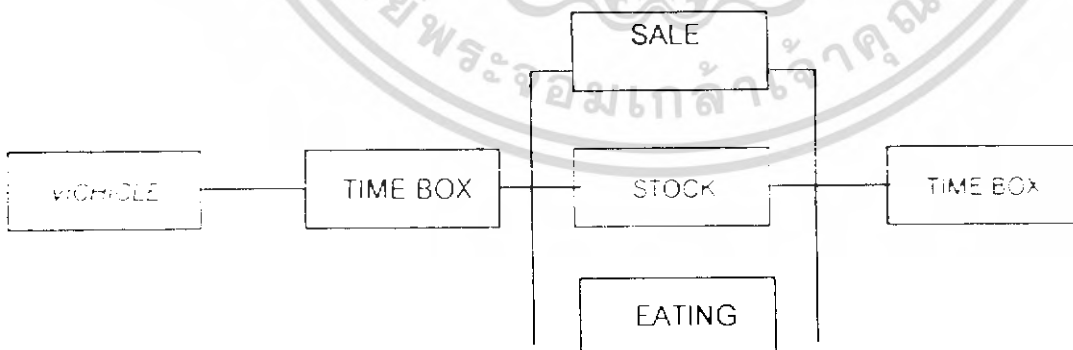


แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.9 แสดงความสัมพันธ์ของกรรมการผู้จัดการ

พฤติกรรม

เมื่อเข้าถึงสำนักงานจะติดต่อกับเลขานุการแล้วจึงเข้าทำงานที่ห้องเช่น เวิร์กสเตชัน หรือทำการประชุม รวมทั้งการติดต่องานต่างๆและอาจจะมีกิจกรรมอื่นนอกเหนือจากนี้ด้วย

3.3.2.6 พนักงานร้านค้า เข้าซื้อ (RETAIL STAFF)



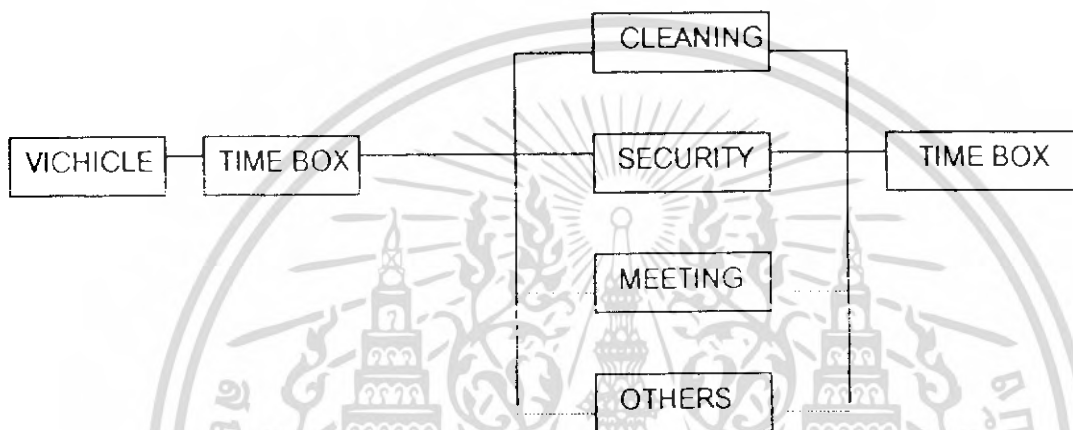
แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.10 แสดงความสัมพันธ์ของ พนักงานร้านค้า เข้าซื้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พฤติกรรม

เมื่อเดินทางมาถึงจะเข้าสู่โครงการโดย SERVICE ENT ด้านหลัง จากนั้นทำการเช็คเวลาแล้วจึงทำงานในหน้าที่เช่น ขายของ ทำสต็อก ฯลฯ เมื่อเลิกงานจึงเช็คเวลากลับ

3.3.2.7 พนักงานบริการ (SERVICE STAFF)



แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.11 แสดงความสัมพันธ์ของพนักงานบริการ

พฤติกรรม

เมื่อมาถึงโครงการจะเข้าสู่ภายในโครงการโดยใช้ SERVICE ENT ด้านหลัง จากนั้น จึงเช็คเวลาทำงานแล้วจึงแยกย้ายเข้าทำงานตามหน้าที่เช่น ปลูก, รักษาความสะอาด ฯลฯ เมื่อเลิกงานจึงเช็คเวลากลับ

3.3.3 ผู้ใช้อาคารชั่วคราว

ส่วน ACTIVITY HALL มีการเช่าใช้ของกลุ่มผู้จัดงาน FASHION SHOEW และผู้แสดงแบบ อาจจะมีโดยรถสวนสนามหรือรถประจำทางและพฤติกรรมตามลำดับดังนี้

1. การนำอุปกรณ์ประกอบการเข้ามา โดยทางเข้าด้านหลังของอาคารทางด้านห้องเก็บเสื้อผ้า ได้แก่กระเป๋า สัมภาระ เครื่องแต่งกาย เครื่องดนตรี ฯลฯ
2. ผู้แสดงแบบเข้ามายังห้องพักผ่อน แต่งหน้า ทำผมโดยช่างและนั่งพักผ่อน
3. BACK STAGE และเจ้าหน้าที่ SET เสื้อผ้า เครื่องประดับ จัดคิวการแสดงแบบ
4. ผู้แสดงแบบเช็คจุดของตนเอง ทำการซ้อมใหญ่ในบริเวณการแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.ผู้แสดงแบบเข้าห้องแต่งตัว เตรียมพร้อมสำหรับการแสดง

6.ระหว่างการแสดงแบบ มีการผลิตเปลี่ยนชุดในห้องแต่งตัวซึ่งจะมี BACK STAGE คอยช่วย
แต่งตัวและคุมคิวการแสดงซึ่งต้องกระทำด้วยความรวดเร็วเพียงประมาณ1-2นาทีต่อการ
เปลี่ยนชุด1ชุด

7. BACK STAGE เช็ควงเครื่องประดับ นำชุดไปยังห้องเก็บเสื้อผ้า เพื่อเตรียมส่งคืน ดีไซน์เนอร์

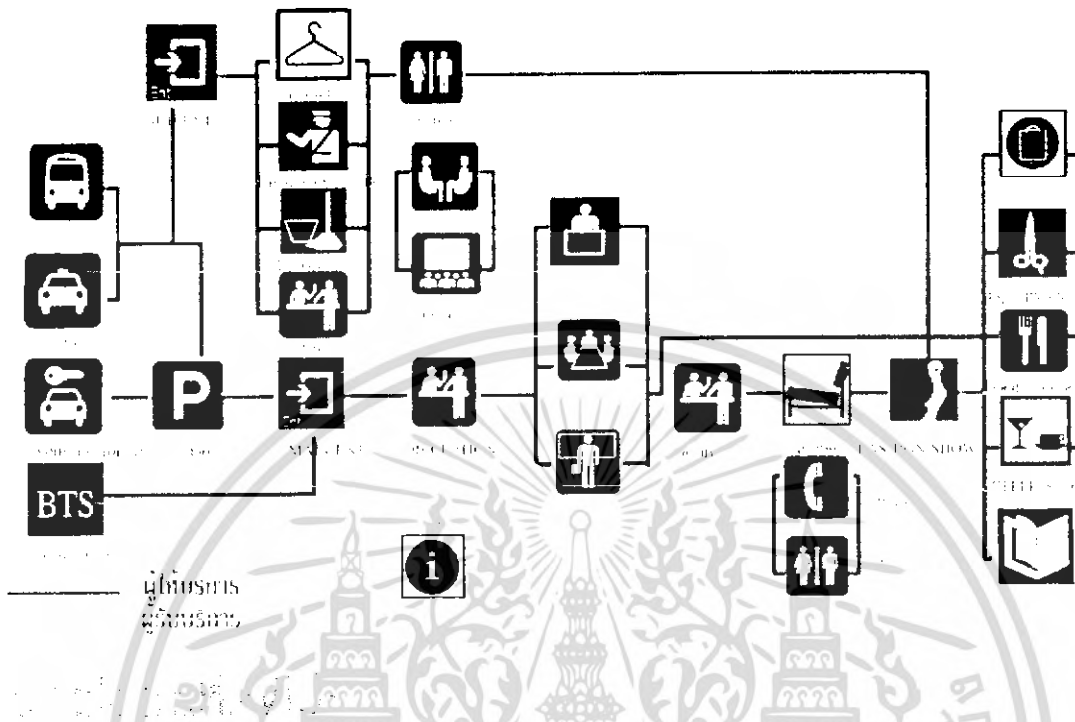
8.ผู้แสดงแบบกลับมารวมกันอีกที่ห้องพักนักแสดง เพื่อสรุปผลการแสดง และรอรับค่าจ้างก่อน
เดินทางกลับ

การเตรียมสถานที่ฉาก

ต้องมีการเตรียมสถานที่และฉากก่อนการแสดงแบบ การเข้าติดต่อเสร็จเรียบร้อยก่อนการแสดง
แบบจริง 1 วัน มีการนัดชื่อผู้แสดงแบบ 1 ครั้ง เพื่อเตรียมตัว จัดคิว และรายละเอียดต่างๆให้ลงตัว
โดย BACK STAGE ที่ทำหน้าที่คุมการแสดงทั้งหมด การจัดแสดงงาน FASHION SHOW แต่ละ
ครั้งกำหนดให้ม้งานในช่วงเวลา 14.00 - 22.00 น. เพื่อสะดวกต่อการควบคุมและการบริการโดย
เจ้าหน้าที่สถานที่

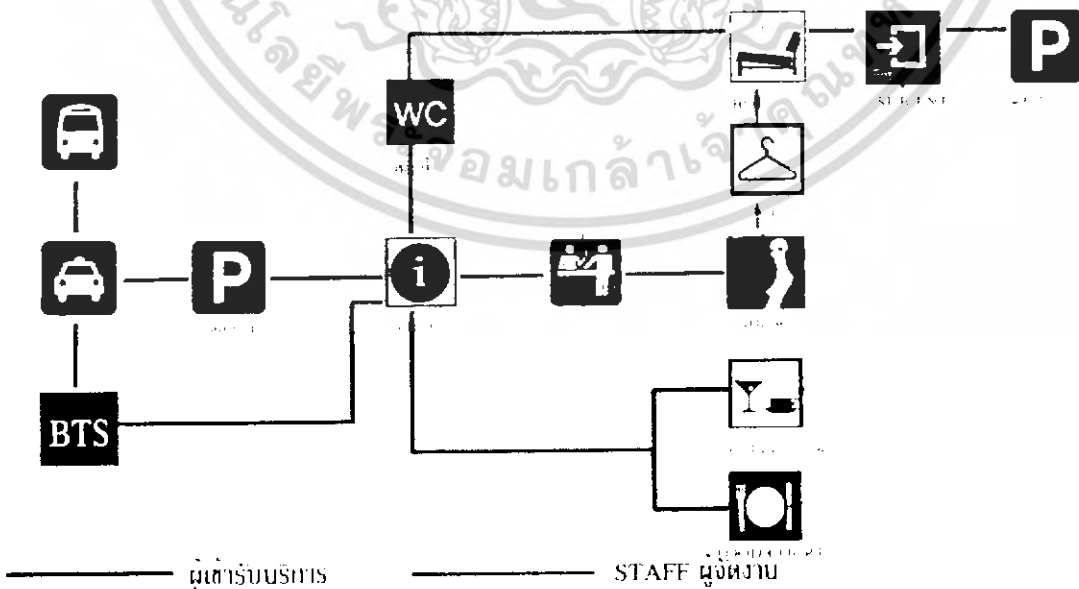
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่



แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.12 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่ภายในโครงการ

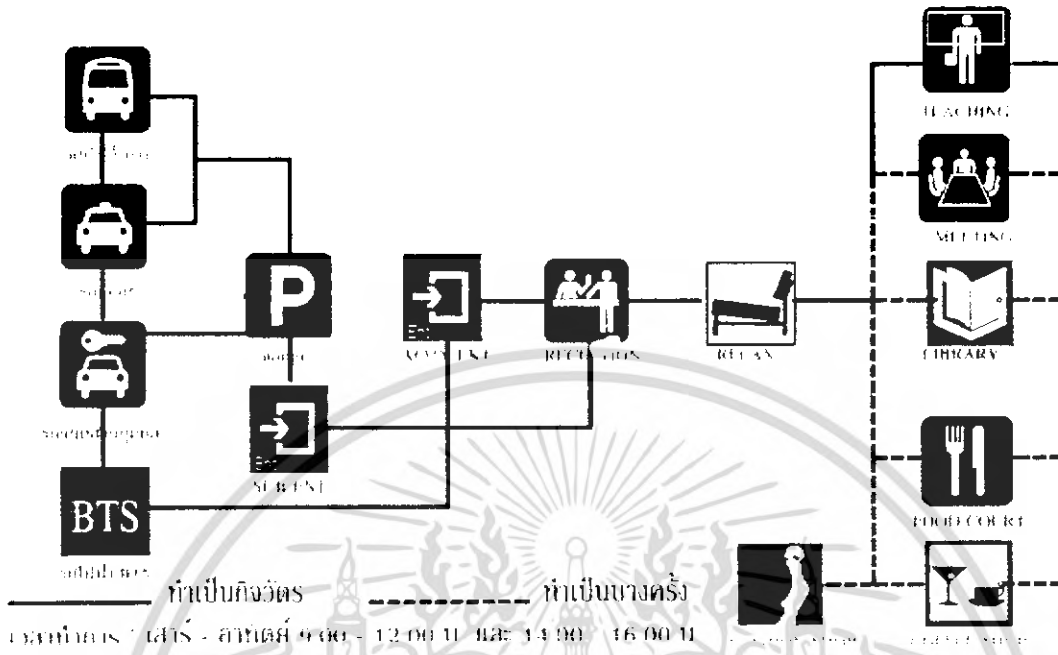
3.4.1 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณพื้นที่จอดรถ



แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.13 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณพื้นที่จอดรถ

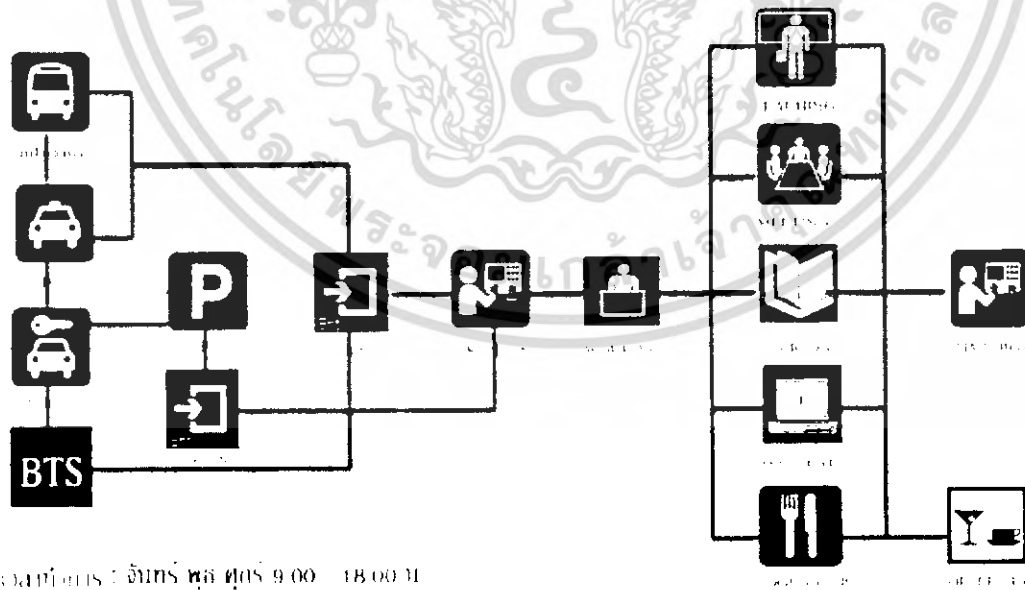
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

HEADLINE AREA PLAN



แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.14 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณสถาบันแพชชั่น

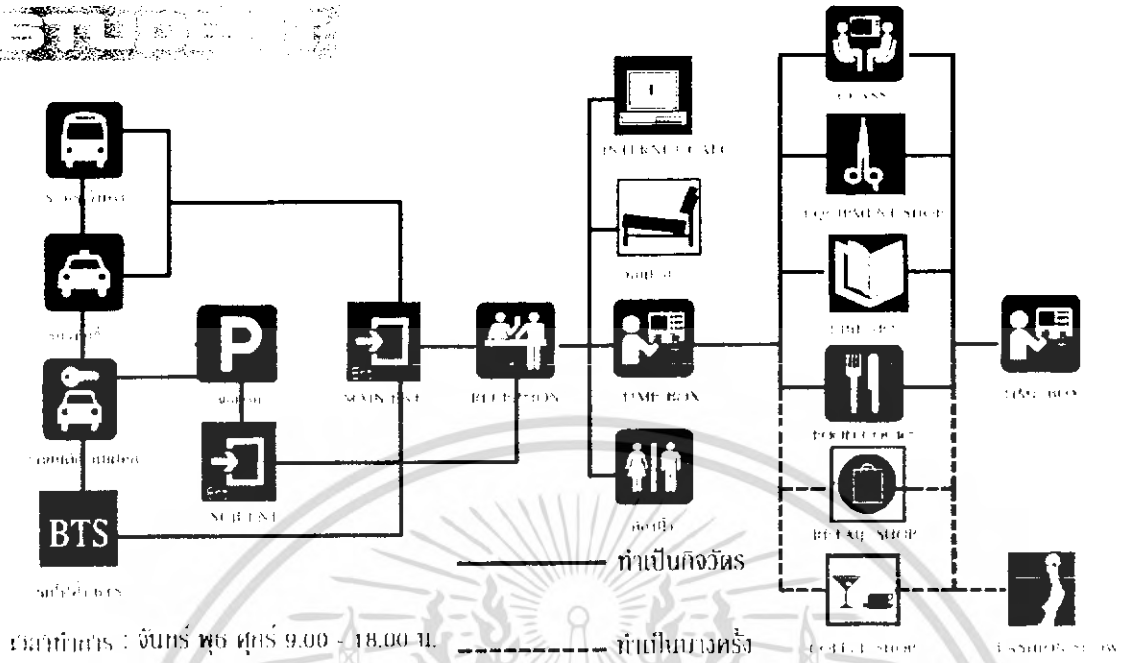
HEADLINE AREA PLAN



แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.15 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณสถาบันแพชชั่น

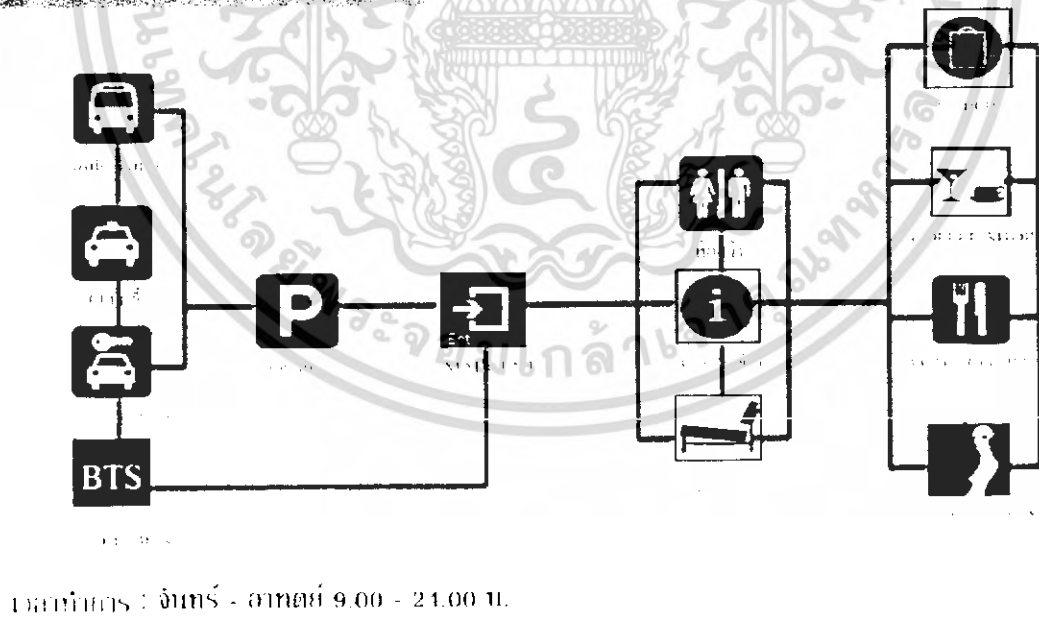
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.16 ชั้นเรียน



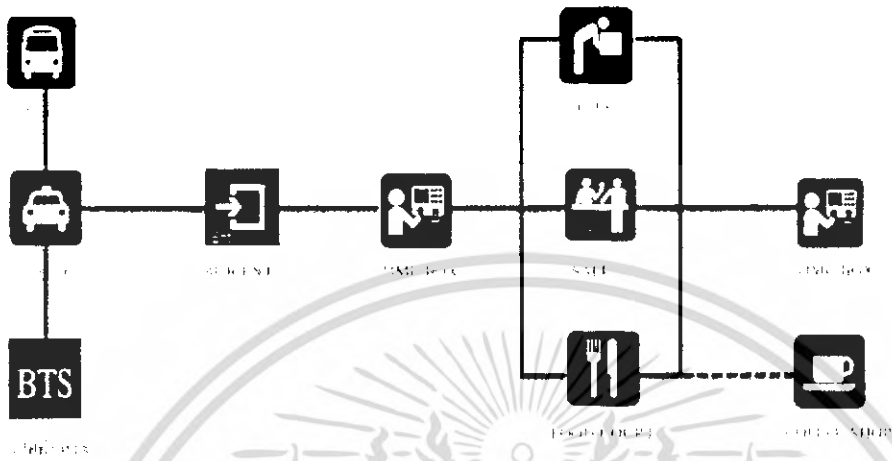
แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.16 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณสถาบันแพ้นั้น

3.17 ชั้นเรียน



แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.17 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณ SHOPPING MALL

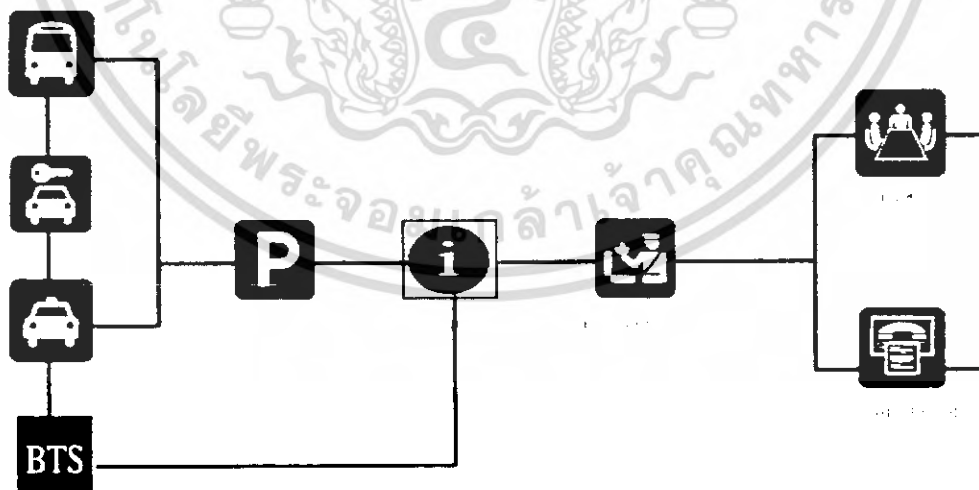
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เวลาเปิด : จันทร์ - อาทิตย์ 9.00 - 22.00 น. ทำเป็นห้องวีดีโอ ทำเป็นทางครึ่ง

แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.18 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณ SHOPPING MALL

ROBINFACTORY

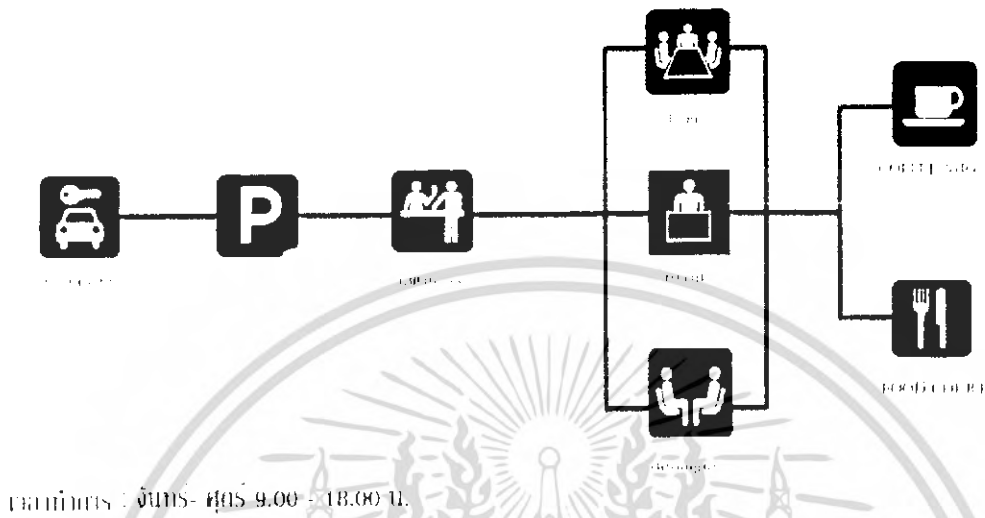


เวลาเปิด : จันทร์ - ศุกร์ 9.00 - 18.00 น.

แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.19 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณ OFFICE

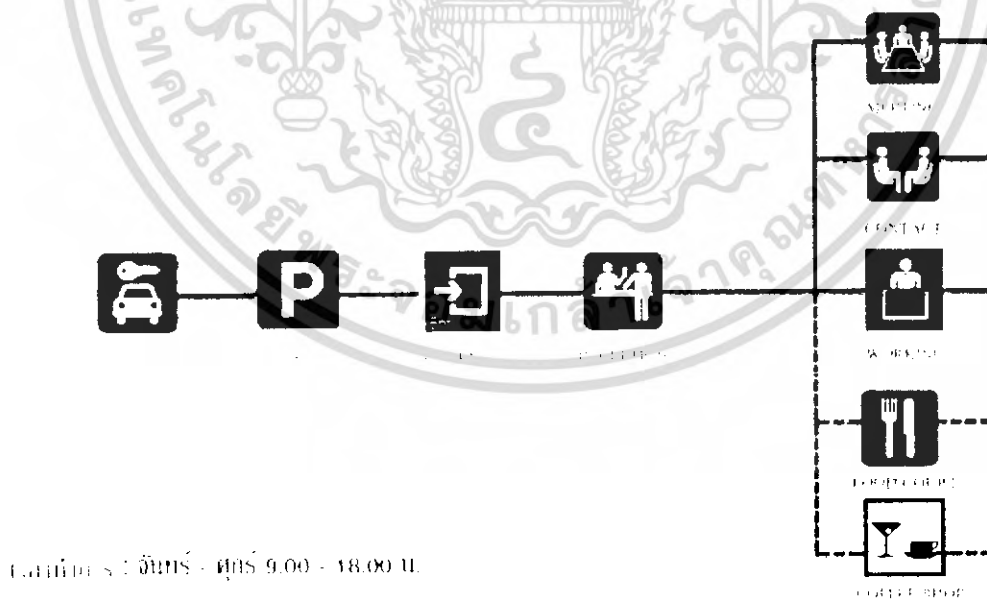
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.19 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณ OFFICE



แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.20 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณ OFFICE

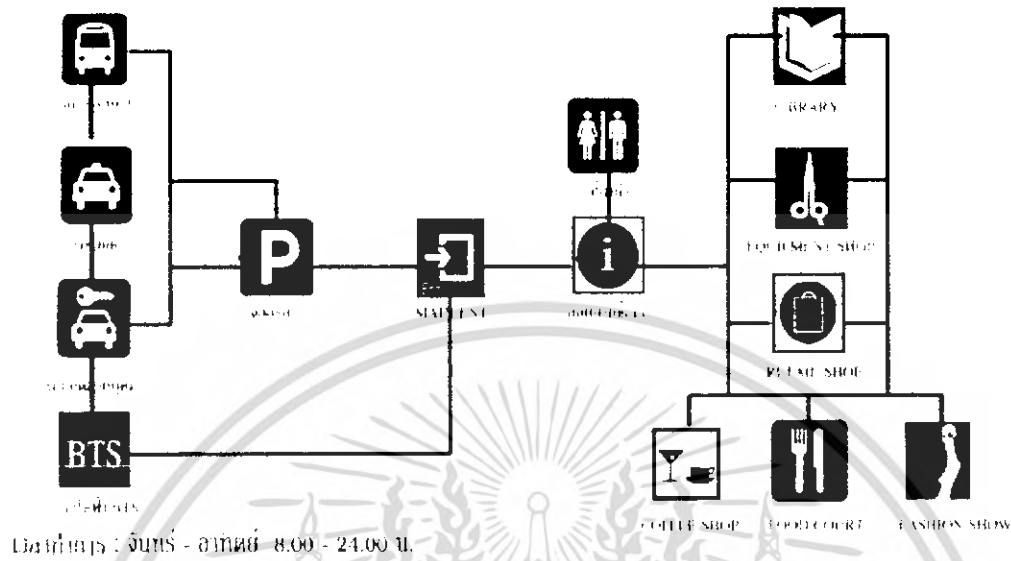
แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.21 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณ OFFICE



แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.21 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณ OFFICE

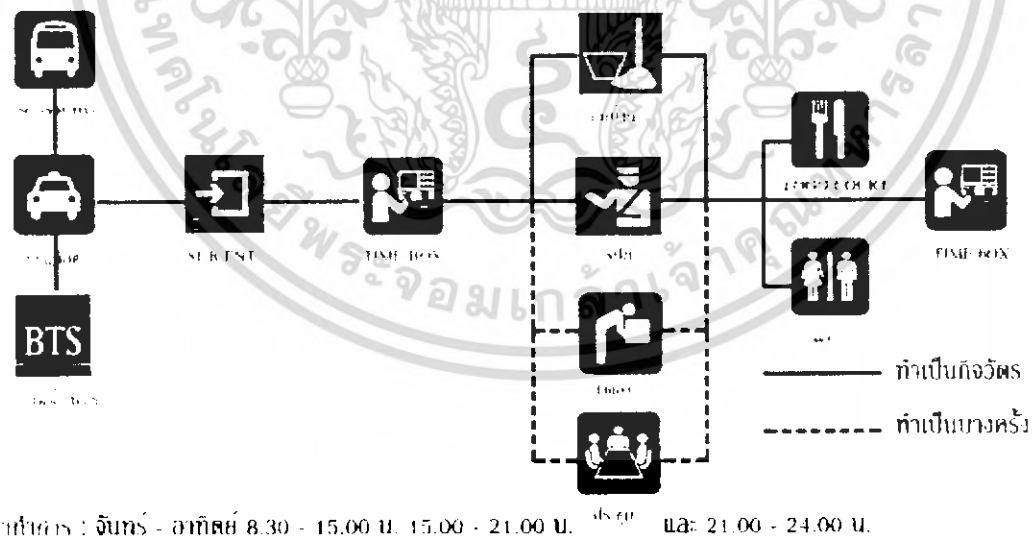
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

VENUE



แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.22 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณโครงการ

SERVICE STAFF



แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.23 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 วิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยของโครงการ

จากการศึกษาองค์ประกอบและการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้น นำมาวิเคราะห์หาขนาดของพื้นที่ใช้สอยขององค์ประกอบ สามารถคำนวณได้ดังนี้

ตารางที่ 3.1 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณแฟชั่นโชว์

FASHION SHOW HALL							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
ที่นั่งชมแฟชั่นโชว์		300	0.43	130.00		130.00	An
STAGE&CATWALK				288.0	1	288.00	C
CIRCULATION 30%				83.6	1	83.6	An
BACK STAGE AREA							
1. ห้องพักผ่อนนักแสดง		30	1.50	45.00	1	45.00	An
2. บริเวณแต่งหน้า		30	1.50	45.00	1	45.00	C
3. ห้องเก็บอุปกรณ์				25.00	1	25.00	C
4. ห้องแต่งตัว	5	30	1.5	52.5	1	52.5	C
5. W.C. ชาย				2.00	5	10.00	B
6. W.C. หญิง				2.00	5	10.00	B
7. CONTROL ROOM				20	1	20.00	C
8. CIRCULATION 20%				65.19	1	65.19	An
TOTAL AREA						783.79	

REFER

A = Architecture Data

B = กฎหมายอาคาร

C = Case Study

An = การวิเคราะห์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.2 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณศูนย์อาหาร

FOOD COURT							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
EATING AREA		200		2.25	50	112.50	C
FOOD SHOP	2			12.50	5	62.50	C
KITCHEN & SERVICE 50% ของส่วน BOOTH อาหาร						31.00	AN
CIRCULATION 20%						62.00	AN
BOOTH COUPON				3.00	1	3.00	C
TOTAL AREA						272.00	

ตารางที่ 3.3 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณร้านคอฟฟี่ช็อป

COFFEE SHOP							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
DINNING AREA		150	1.2	180		180	A
SERVICE STATION				3.0	1	3.0	C
CASHIER	1			21	1	21	C
BACKING SHOW				3.2	1	3.2	C
CIRCULATION 20%						37.66	A
KITCHEN 30%						67.78	A
TOTAL AREA						293.74	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.4 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณพักคอย

WAITING HALL							
AREA	TEACHER	STUDENT	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
WAING AREA		30	1.8		9	45.00	C
CIRCULATION 20%						9.00	C
TOTAL AREA						54.00	

ตารางที่ 3.5 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณส่วนต้อนรับ (สถาบันแพฯชั้น)

RECEPTION							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
LOWCOUNTER	1	2		0.72	1	0.72	H
HIGH COUNTER	1			3.60	1	3.60	H
WAITING AREA			1.8		6	10.8	C
CIRCULATION 20%						4.00	AN
TOTAL AREA						24.00	

ตารางที่ 3.6 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณส่วนสำนักงานและห้องทักครู (สถาบันแพฯชั้น)

ฝ่ายการศึกษา							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
ผู้อำนวยการสถาบัน	1			16.5	1	16.50	C
แผนกทะเบียน	1			5.85	1	5.85	C
อาจารย์ประจำ	10			5.85	1	58.50	C
อาจารย์พิเศษ	5			5.85	5	29.25	C
CIRCULATION 20%						22.02	C
W.C.				2.00	4	8.00	C
TOTAL AREA						140.12	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.7 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณส่วนห้องสมุด (สถาปนแพจัน)

LIBRARY							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
หนังสือทั่วไป		30	1.125	6.75	5	33.75	D
หนังสืออ้างอิง		10	0.80	.60	5	8.00	C
ส่วนคอมพิวเตอร์		5	1.2	1.2	1	6.0	C
ส่วนเก็บหนังสือ	คิดจาก 30 เล่ม / ผู้ใช้ 1 คน มีผู้ใช้ 44 คน ดังนั้นมีหนังสือ 1,320 เล่ม						
ทั่วไป 80 %	คิดเป็น 1056 เล่ม		150 / ตร.ม.	7.04	1	7.04	T
หนังสืออ้างอิง 20%	คิดเป็น 264 เล่ม		110 / ตร.ม.	2.40	1	2.40	T
นิตยสาร วารสาร	เดือน 30 รายการ		15 เล่ม / ตร.ม.	2.00	1	2.00	T
วารสารเย็บเล่ม 10 ปี	คิดเป็น 300 เล่ม		110 เล่ม / ตร.ม.	2.75	1	2.75	T
ส่วนพนักงาน	ประกอบด้วย บรรณารักษ์ 1 ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่ 2 ตำแหน่ง						
พื้นที่บรรณารักษ์	1		9.00	9.00	1	9.00	An
พื้นที่เจ้าหน้าที่ยืมคืน	2		6.00	12.0	1	12.00	An
ส่วนย่อยอื่นๆ							
ถ่ายเอกสาร	2	6.00	12.00	12.0	1	12.00	C
ตู้บัตรรายการ					1	2.5	C
CIRCULATION 20%						28.00	A
TOTAL AREA	5	45				128.00	

REFER

- A = Architecture Data B = กฎหมายอาคาร
C = Case Study An = การวิเคราะห์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.8 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณห้องบรรยาย (สถาปนัณฑ์)

LECTURE CLASS							
AREA	TEACHER	STUDENT	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
TEACHER AREA	1		1.70		1	1.70	A
LECTURE AREA		25		1.30	25	32.50	C
TEACHING AREA	1			7.50	1	7.50	C
CIRCULATION 30%						12.51	Aa
TOTAL AREA						54.21	
ตามหลักสูตรกำหนดให้มีห้องบรรยาย LECTURE CLASS จน. 2 ห้อง							
สาขาการออกแบบแพ้น				54.21	1	54.21	
สาขาการบริหารจัดการสินค้าแพ้น				54.21	1	54.21	
TOTAL AREA						108.3	

ตารางที่ 3.9 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณห้องเรียนออกแบบ (สถาปนัณฑ์)

DESIGN CLASS							
AREA	TEACHER	STUDENT	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
DRAWING AREA		25	0.86	5.20	5	26.00	C
TEACHING AREA	1			10.00	1	10.00	C
CIRCULATION 20%							C
TOTAL AREA							

REFER

A = Architecture Data

B = กฎหมายอาคาร

C = Case Study

Aa = การวิเคราะห์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.10 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณห้องเรียนโสตทัศน (สถาบันแพชั่น)

THEATRE CLASS							
AREA	TEACHER	STUDENT	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
ส่วนที่นั่ง		25	0.75	18.75	1	18.75	H
จอภาพ/อุปกรณ์สื่อ				6.00	1	6.00	An
ห้องควบคุม 30%	1			7.42	1	7.42	C
CIRCULATION 20%						6.44	
TOTAL AREA						38.61	

ตารางที่ 3.11 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณห้องเรียนคอมพิวเตอร์ (สถาบันแพชั่น)

COMPUTER CLASS							
AREA	TEACHER	STUDENT	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
COMPUTER SET		25		1.2	25	30.00	C
CIRCULATION 20%						6.00	An
TOTAL AREA						36.00	

ตารางที่ 3.12 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณห้องเรียนออกแบบตัดเย็บ (สถาบันแพชั่น)

PATTERN CLASS							
AREA	TEACHER	STUDENT	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
PATTERN AREA		25		2.25	25	56.25	C
ชั้นวางพทเทิร์นส์				1.5	4	6.00	C
TEACHING AREA	1			7.50	1	7.50	C
CIRCULATION 30%						21.00	C
TOTAL AREA						90.75	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.13 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณห้องเรียนปฏิบัติการ (สถาบันแฟชั่น)

SEWING CLASS							
AREA	TEACHER	STUDENT	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
SEWING AREA	1	25	1.80		30	54.00	C
FITTING AREA		2-3		5.40	3	16.20	C
STORAGE AREA		25		1.60	10	16.00	An
CIRCULATION 20%						17.25	An
TOTAL AREA						103.5	

ตารางที่ 3.14 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณร้านขายอุปกรณ์ (โครงการ)

EQUIPMENT SHOP							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
DISPLAY				20.00	2	40.00	H
CASHIER COUNTER	1			6	1	6.00	H
STOCK				40.00	1	40.00	H
FITTING ROOM				1.5	1	1.5	C
COSTUME MERCHANDISE				48	1	48.00	H
CASE				3.6	3	10.80	H
CIRCULATION 20%						30.00	A
TOTAL AREA						180.00	

REFER

A = Architecture Data

B = กฎหมายอาคาร

C = Case Study

An = การวิเคราะห์

H = Human Dimention

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.15 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานของโครงการ (OFFICE)

FINANCE& ACCOUNT DEPARTMENT							
AREA	TEACHER	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
หัวหน้า FINANCE & ACCOUNT	1			16.50	1	16.5	C
FINANCE & ACCOUNT	2			5.85	2	11.70	An
สารบรรณ	1			5.85	1	5.85	An
STATISTIC				5.85	1	11.70	An
CIRCULATION 20%						9.19	An
TOTAL AREA						55.14	

ตารางที่ 3.16 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานของโครงการ (OFFICE)

ฝ่ายประชาสัมพันธ์							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
หัวหน้าฝ่าย ประชาสัมพันธ์	1			10.75	1	10.75	An
แผนกเผยแพร่โฆษณา	2			5.85	2	11.70	An
แผนกกิจกรรม	2			5.85	2	11.70	An
แผนกติดต่องานนอก	1			5.85	1	5.85	An
แผนกศิลปกรรม	6			3.60	6	21.60	An
CIRCULATION 20%						12.33	An
TOTAL AREA						74.00	

REFER

A - Architecture Data

B - กฎหมายอาคาร

C - Case Study

An = การวิเคราะห์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.17 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานของโครงการ (OFFICE)

ADMINISTRATION SECTION							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
CHAIRMAN RM.	1			16.50	1	16.50	C
SECRETARY	1			10.75	1	10.75	C
ASS.DIRECTOR RM.	1			16.50	1	16.50	An
CONFERENCE RM.	20		2.50	50.00	1	50.00	H
HALL & WAITING AREA		6	1.80		1	10.80	An
W.C.				2.00	2	4.00	A
CIRCULATION 20%						21.71	An
TOTAL AREA						130.3	

ตารางที่ 3.18 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานของโครงการ (OFFICE)

MANAGEMENT SECTION							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
หัวหน้าฝ่าย MANAGEMENT	1			16.50	1	16.50	C
PERSONAL DEPARTMENT	2			5.85	2	11.70	An
DEVELOPMENT DEPARTMENT	2			5.85	2	11.70	An
สวัสดิการ DEPARTMENT	2			5.85	2	11.70	An
CIRCULATION 20%						10.32	An
TOTAL AREA						61.92	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.19 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานรองโครงการ (OFFICE)

ฝ่ายการขายสินค้า							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
หัวหน้าฝ่ายการขาย	1			10.75	1	10.75	An
แผนกขายพื้นที่	1			5.85	1	5.85	T
แผนกตรวจสอบสินค้า	2			5.85	2	11.70	An
แผนกจัดซื้อ	2			5.85	2	11.70	An
แผนกศูนย์อาหาร	2			5.85	2	11.70	An
CIRCULATION 20%						10.34	An
TOTAL AREA						62.04	

ตารางที่ 3.20 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานโครงการ (OFFICE)

ฝ่ายอาคารและบริการ							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
หัวหน้าฝ่ายอาคารและ บริการ	1			10.75	1	10.75	An
แผนกยาม & รักษา ความปลอดภัย	1			3.60	1	3.60	An
แผนกซ่อมบำรุง	3			3.60	3	10.80	An
แผนกทำความสะอาด	2			5.85	2	11.70	An
แผนกยานพาหนะ	2			5.85	2	11.70	An
แผนกพัสดุ ครุภัณฑ์	2			5.85	2	11.70	An
CIRCULATION 20%						14.21	An
TOTAL AREA						85.26	

REFER

A = Architecture Data

B = กฎหมายอาคาร

C = Case Study

An = การวิเคราะห์

T = Thesis

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.21 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานของโครงการ (OFFICE)

ฝ่ายบริการการศึกษา							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
หัวหน้าฝ่ายบริการ การศึกษา	1			10.75	1	10.75	An
แผนกห้องสมุดแยกอยู่ในส่วนบริการห้องสมุด							
แผนกนิทรรศการ	2			5.85	2	11.70	An
แผนกเอกสาร & การพิมพ์	2			6.00	1	6.00	An
แผนกแนะแนว	2			5.85	1	11.70	An
CIRCULATION 20%						8.03	An
TOTAL AREA						48.18	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ระบบสภาพแวดล้อมภายใน

4.1 ระบบไฟฟ้าและการให้แสงสว่างภายในอาคาร

การให้แสงในศูนย์การค้าควรคำนึงถึง:

1. ให้ทัศนวิสัยที่ดี
2. ให้บรรยากาศที่ดี
3. จุดกำเนิดของแสงเด่นน้อยกว่าสินค้าและส่วนโชว์อื่นๆ หลักสำคัญคือ การให้แสงเน้นตัว

สินค้า

การให้แสงภายในศูนย์การค้า เป็นปัญหาที่ต้องพิจารณาหลายด้าน เช่น การให้แสงที่พอเหมาะกับสายตาในทัศนวิสัยที่ถ่วงสลายบวกกับความน่าสนใจของแสงจ้าที่ส่องบนสินค้า ไม่ก่อให้เกิดเงาที่ตัดกันจนเข้มเกิน

บรรยากาศ

1. ทำให้เกิดความประทับใจเมื่อพบครั้งแรก
2. สร้างบรรยากาศให้น่าเชื่อ
3. ช่วยให้ลูกค้าสะดวกในการตัดสินใจ

ในการให้แสงมีข้อแตกต่างกันแล้วแต่ชนิดของสินค้า

แสงที่เลือกใช้ควรถูกควบคุมให้อยู่ในบริเวณที่พอเหมาะ ซึ่งแสงวิทยาศาสตร์สามารถควบคุมได้เหมาะสมกว่าแสงธรรมชาติอยู่แล้ว ดังนั้น ทัศนระของการให้แสงสว่างภายในศูนย์การค้า คือ "คุณภาพของการกระจายออก เพื่อให้เกิดความนุ่มนวล ซึ่งสำคัญกว่าปริมาณแสงที่ 'ได้' ทัศนระของการใช้แสงแบบนี้ จึงไม่ควรให้แสงอุปกรณ์ที่มีได้ปิดก่อนและลืออยู่กับบริเวณจำหน่ายสินค้า ทัศนวิสัยที่ดีขึ้นอยู่กับความเข้มที่ตัดกัน (ความสว่างที่ตัดกันของสินค้า) มากกวาเพราะถ้าบริเวณจำหน่ายมีแสงสว่างเท่ากันหมด จะทำให้วัตถุสินค้าหรือแม้แต DISPLAY จนขาดไม่มีการเน้นสินค้า ซึ่งยังเกี่ยวข้องกับสีและ TEXTURE ของสินค้า และ DISPLAY อีกด้วย

การติดตั้งอุปกรณ์ไฟฟ้าเพื่อเน้นสินค้า

1. อุปกรณ์ติดตั้งซ่อนอยู่ในตู้โชว์
2. ส่องตรงจากเพดาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้แสงควรใช้ควบคู่ไปทั้ง 2 วิธี ทั้งนี้เพื่อป้องกันการมองเห็นไม่ชัดเจนในขณะที่สินค้าอยู่ในตู้และนอกตู้ ในการให้แสงในข้อ 2 ควรใช้โคมหรือระบบส่องตรงในแนวตั้งเท่านั้น ทั้งนี้เพื่อป้องกันการเกิดแสงและเงา

ความเข้ม สี และทิศทางการให้แสงสว่างในห้างสรรพสินค้า

ขึ้นอยู่กับเนื้อที่และความจำเป็นบริเวณจัดจำหน่าย

ทางเดินทั่วไป	3-5	ฟุต	กำลังเทียน
เขตที่ตั้งสินค้า	20-30	ฟุต	กำลังเทียน
จุดที่ตั้ง	50-200	ฟุต	กำลังเทียน
พื้น เพดาน ผนัง	3-10	ฟุต	กำลังเทียน

แสงทุกจุดควรมาจากแหล่งกำเนิดแสงที่มีกระบอกกันแสง และมีตัวกลางกระจายแสงอยู่

ชนิดของหลอด

1. หลอดฟลูออเรสเซนต์
2. หลอดไส้ร้อน

หลอดไส้ร้อน เป็นที่นิยมเพราะสามารถประหยัดกว่าหลอดฟลูออเรสเซนต์ 1/2-1/3 เท่า และอายุการใช้งานมากกว่า 2-4 เท่าตัว แต่อุปกรณ์ของหลอดฟลูออเรสเซนต์ นั้นมีราคาแพงกว่า ดังนั้นเมื่อเปรียบเทียบค่าความสิ้นเปลืองในระยะแรก ค่าอุปกรณ์ทั้งสองชนิดจะเท่ากัน ผลดีของหลอดฟลูออเรสเซนต์ คือ ให้แสงที่เบากว่าหลอดไส้ร้อน คล้ายแสงธรรมชาติสามารถซ่อนในตู้โชว์ได้ แต่ให้แสงที่ไม่จริงตามธรรมชาติ สำหรับหลอดไส้ร้อน ให้บรรยากาศที่อบอุ่น แสงไฟส่งเสริมให้สินค้ามีสีสัน และบรรยากาศที่มีค่า แต่มีข้อเสียที่ทำให้เกิดความร้อน

ลักษณะการให้แสงในลักษณะต่าง ๆ ในห้างสรรพสินค้า 7 แบบ คือ

1. DIRECT GENERAL ILLUMINATION

เป็นการให้แสงโดยตรง

- ออกแบบให้มีความจําหน่ายที่พื้นผิวของหลอด
- ติดตั้งสูงจากระดับสายตาอย่างน้อย 45 องศา
- ต้องไม่เป็นจุดเด่นมากเกินไปเพราะจะดึงดูดความสนใจ
- ภาพที่ได้เป็นภาพ 2 มิติ

ประโยชน์คือสร้างถ่ายและประหยัด เช่น โคมระย้า โคม.ทางกลมฟลูออเรสเซนต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. INDIRECT ILLUMINATION

- เป็นโคมไฟแบบซ่อนไว้หรือเป็นราบบอบเพดานห้องมีหลอดกระจกฝ้าซ่อนไว้
- แสงที่ได้นุ่มนวล เพราะเป็นแสงสะท้อนจากแหล่งกำเนิดแสง
- ไม่ทำให้เกิดแสงรบกวนสายตา
- มีข้อเสีย คือ ความสว่างที่ผนังและเพดานมากกว่าตัวสินค้า
- ล้นเปลือง ถ้าหากต่อการดูแลรักษาราคาแพง

3. POINT TO POINT SOURCES

- เป็นการให้แสงสว่างโดยเน้นสินค้าโดยตรง
- แสงที่ได้มีความเข้มติดกันมาก

4. EXTENDED SOURCE

- ให้แสงคล้ายแสงธรรมชาติ
- อุปกรณ์การติดตั้งราคาแพง

5. DOWNLIGHTING

- ให้แสงจากแหล่งกำเนิดแสงบนเพดาน
- สาดตรงทางเดิน
- เป็นแบบเรียบง่ายและประหยัด
- ติดตั้งเหนือระดับสายตา

6. DIRECT DOWNLIGHT AND INDIRECT UPLIGHT

- แบบผสมโดยรวบรวมวิธีการติดตั้งของแบบ DIRECT ILLUMINATION เข้ากับแบบ DIRECT DOWNLIGHT เข้าด้วยกัน ทำให้เกิดผลดี คือ ได้บรรยากาศแสงที่นุ่มนวลและไม่รบกวนสายตาผู้ชมสินค้า

7. OVERALL CEILING GRID

- เป็นการปรับปรุงแบบ DOWN LIGHT ผสมกันระหว่าง CEILING ทุกแผ่นทาสีสี หรือไม่ระแนงแรวนเพื่อทำหน้าที่กระจายแสงบนเพดานใช้เฉพาะแผ่นที่ไม่มีตู้กระจกเฉพาะตู้กระจก อาจทำให้เกิดแสงสะท้อนได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.1 แสดงความสัมพันธ์ความสูงและกำลังไฟ

ความสูงของการติดตั้งห่างจากพื้นเป็น ฟุต	ขนาดของดวงไฟเป็น WATT
7-10	40
8-12	60
10-14	75
12-16	100
19-20	150
17-27	250
25-35	400
30-40	500

สูตรที่ใช้ในการคำนวณ

$$D = W/w$$

D = ระยะห่างระหว่างดวงไฟที่ติดตั้ง

N = กำลังเทียบเป็น WATT ของหลอดไฟฟ้าแต่ละดวง

W = WATT ต่อตารางฟุต

w = ความเข้มของการส่องสว่าง × ส.ป.ส. ของความเข้มกำลังส่องสว่าง

จำนวนการแผ่กระจายของแสงสว่างของหลอดไฟ (F) นี้จะหได้จากตาราง แล้วคูณนิคของ

หลอดไฟที่จะเลือกใช้

ตารางที่ 4.2 แสดงตารางความเข้มของแสงสว่าง

โคมไฟใช้ติดตั้ง	ตารางความเข้มของแสงสว่าง			
	ห้องขนาด 30" × 30" หรือใหญ่กว่า		พื้นที่น้อยกว่า 30" × 30"	
	เพดานสีอ่อน		เพดานสีอ่อน	
	ผนังอ่อน	ผนังสีแก่	ผนังอ่อน	ผนังสีแก่
1. โคมไฟแก้ว	0.40	0.27	0.30	0.53
2. โคมไฟสี (เข้ม)	0.40	0.21	0.26	0.29
3. โคมไฟสี (อ่อน)	0.24	0.27	0.34	0.37
4. กิ่งส่องสว่างทางอ้อม	0.29	0.35	0.43	0.53
5. ส่องสว่างโดย ทางอ้อมทั้งหมด	0.32	0.37	0.50	0.62

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อสรุปเกี่ยวกับการใช้แสง

คำนึงถึง

1. จุดประสงค์ของการใช้แสง
2. เพดานโครงสร้างของเพดาน ขนาดช่องเสา
3. การจัดตู้โชว์แผ่นก และอุปกรณ์การจำหน่าย
4. วิธีการป้องกันเสียงสะท้อน
5. แก้วใข้ปรับปรุงง่าย

รูปฝ้าเพดานต่างๆ ต้องสามารถถอดออก... เพื่อการซ่อมแซมปรับปรุง ข้อคำนึงถึงอีกอย่างหนึ่งคือ อุปกรณ์ไฟฟ้า โคมไฟ เป็นเพียงสิ่งตกแต่งให้แสงสว่างแก่สินค้า เป็นเครื่องช่วยเสริมสินค้าให้เด่นเท่านั้น ไม่ควรเป็นตัวเด่นชมสินค้า อีกประการหนึ่ง อุปกรณ์ไฟฟ้า บางจุดควรปรับให้มีความอ่อนตัวสามารถปรับปรุงให้เป็นไปตามเทศกาลได้

การออกแบบแสงสว่างส่วนโถงกิจกรรม

จะเห็นว่าการใช้พื้นที่ในส่วนนี้มีความต้องการพื้นที่ 2 ส่วนคือ

1. ส่วนเวที
2. ส่วนผู้ชม

และหลักการให้แสงสว่างบริเวณนี้ มีลักษณะใกล้เคียงกับการให้แสงสว่างภายในห้อง AUDITORIUM ซึ่งพอจะสรุปหลักการได้ดังนี้

การออกแบบแสงสว่างภายในแบ่งพื้นที่ออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. บริเวณที่นั่งผู้ชม ปกติจะเป็นที่นั่งจำนวนมาก ลักษณะเป็นชั้นบันได การให้แสงในลักษณะกระจายทั่วไป (DIFFUSE LIGHT) โดยส่องมาจากเพดานด้านบน อาจมีการให้ไฟเป็นจุดเพื่อการตกแต่งหรือเป็นการลบเงาที่เกิดขึ้นจากลักษณะอาคาร

ปริมาณความสว่างต้องการ 100 LUX โดยวัดที่ความสูงที่ให้นั่งผู้ชม แต่การออกแบบส่องกับจุดให้มีปริมาณความสว่าง 200 LUX เพื่อความยืดหยุ่นในการใช้งาน เพื่อสภาพแวดล้อมดังนี้

เพื่อสภาพแวดล้อมที่ส่องสว่างใช้สายตาตามาก เช่นการจจข้อความจากการบรรยาย

ในกรณีหลอดไฟบางดวงเกิดชำรุด จึงต้องมีการเผื่อไว้ 2 เท่า เพื่อเพิ่มกำลังความสว่างแก่หลอดไฟ

2. ส่วนเวที และด้านหลังเวที ปกติจะอยู่ในระดับสูงกว่าที่นั่งของผู้ชม เป็นจุดรวมสายตา มีการให้แสงที่พิเศษออกไป เพื่อผลทางด้านบรรยากาศของการแสดง ส่วนนี้ต้องการความยืดหยุ่นในการให้แสงมากโดยจำแนกได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 ปริมาณความสว่าง

- พื้นที่บริเวณด้านเวที มีความต้องการแสงอยู่ในช่วง 0-200 LUX ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการของบรรยากาศการแสดง
- พื้นที่บริเวณด้านหลังเวที มีความต้องการแสง 150 LUX เพื่อการเตรียมการแต่งตัว

2.2 สีของแสง

มีได้มากมาย ได้แก่ แดง เขียว เหลือง น้ำเงิน ชมพู เป็นการใช้หลอดไฟแบบ INCANDESCENT LAMP ประเภท SPOT LIGHT โดยลักษณะการติดตั้งชั่วคราว บริเวณเพดานหรือเวทีและบริเวณขอบเวที สามารถถอดประกอบชิ้นใหม่ได้ไปตามสภาพการใช้งาน

2.3 ทิศทางแสง แบ่งเป็น 2 ทิศทางหลัก ได้แก่

- ไฟจากห้อง COMPUTER CONTROL จัดเป็นไฟประธานเป็นไฟจุดสว่าง 7,500-10,000 LUMEN ส่องเป็นลำแสงมายังจุดที่ต้องการเน้นบนเวที

ไฟจากเครื่องมือที่นิ่งของผู้นั่งทั้ง 2 ซีก ช่วยเสริมการแต่งให้มีบรรยากาศที่ตื่นเต้น ช่วยในการลบเงาที่เกิดจากไฟประธาน ไฟประเภทนี้มักมีสีสรรต่างๆ มากมาย โดยการใส่แผ่น FILTER สีด้านหน้าดวงไฟ ผู้ควบคุมไฟจะทำหน้าที่สลับแผ่น FILTER ให้เป็นไปตามคิวการแสดง

การจัดดวงไฟด้านหน้าเวที

1. ดวงไฟบนฝ้าเพดานด้านหน้าเวที จุดประสงค์เพื่อส่องให้ความสว่างบนพื้นที่เวที เป็นแสงสีขาวต้องการความเข้มแสงประมาณ 350-500 LUX (35-50 แสงเทียน) ซึ่งสามารถปรับแต่งได้ ได้แก่ หลอดไฟประเภทกระจกสะท้อนรูปวงรี (ELLIPSODIAL REFLECTOR SPOTLIGHT) ซึ่งจะมีแผ่นซีตเตอร์อยู่ด้านหน้า

การวางตำแหน่งหลอดไฟที่ดีที่สุด คือช่องบนฝ้าเพดาน ซึ่งออกแบบเตรียมไว้เพื่อรับหลอดไฟการติดตั้งเรียงเป็นแถวแล้วเพดาน เป็นไฟกลมลงเป็นมุม 30° - 60° เป็นมุมเข้ทเวที ประมาณ 45°

2. ดวงไฟข้างผนังหน้าเวที

จุดประสงค์เพื่อส่องไปที่เวที เป็นหลอดไฟชนิดคล้ายคลึงกับด้านหน้าเวที ตำแหน่งการติดตั้งอยู่ภายในผนังด้านข้างเวที มุมหัวของหลอดไฟน้อยกว่าที่ติดบนฝ้าเพดาน

3. ดวงไฟด้านหน้าชั้นลอย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดประสงค์เพื่อช่วยลบเงาที่เกิดขึ้นบนใบหน้าของผู้แสดง เนื่องจากแสงจากหลอดที่ติดบนฝ้าเพดาน ชนิดของหลอดไฟแบบเดียวกันคือ ELLIPSODIAL REFLECTOR SPOTLIGHT ขนาด 500-3,000 Watt.

ตำแหน่งการติดตั้งอยู่ที่ชั้นลอยในระดับต่ำกว่าการติดตั้งไฟ 2 แบบแรก ทิศทางพุ่งเข้าหาเวที

4. ดวงไฟส่องเป็นจุด

จุดประสงค์เพื่อการให้แสงในจุดที่ต้องการเน้นบนเวที ใช้ในลักษณะ FOLLOW SPOT บังคับการเคลื่อนไหวด้วยคน ต้องการความสว่างมาก โดยระดับความสว่างต่ำสุดประมาณ 2,000 LUX (200 แรงเทียน) โดยมีวงรัศมีการส่องสว่าง 2.5 เมตร ปรับขนาดลำแสงได้โดยใช้ไดอะเฟรมร่วมกับการใช้เลนส์รวมแสง และอาจใช้ร่วมกับอุปกรณ์เพิ่มเติมได้ด้วย เช่น ใช้ FILTER สีลักษณะเป็นวงล้อช่วยให้แสงออกมาเป็นสี

หลอดไฟที่ใช้ในการ FOLLOW SPOT อาจใช้ชนิด INCANDESCENT, ARC หรือ COMPACT SOURCE METAL HALIDE

การจัดดวงไฟด้านหลังแนวเวที

1. ตำแหน่งดวงไฟเหนือศีรษะ

แขวนลอยอยู่บนแนวเวที ลักษณะเป็นหลอดไฟหลายดวงติดบนสะพานไฟ อาจเป็นหลอดแบบ SPOT LIGHT หรือแบบให้แสงเป็นอาณาจักรเขต PERSONNEL LENS SPOT ลักษณะแสงนุ่มนวลขึ้น เนื่องจากมีเลนส์กระจายแสง ติดตั้งไปตามความลึกของเวที โดยมีช่วงห่าง 2-2.5 เมตร

2. ดวงไฟให้แสงกระจายทั่วเวที (BORDER LIGHT)

แสงเหนือเวที ส่องตรงลงบนพื้นเวที ความสว่างไม่น้อยกว่า 250 LUX (29 แรงเทียน) เมื่อติดตั้งให้สูงจากพื้นเวที 1.8 เมตร

3. ดวงไฟส่องฉากเวที (CLYCORAMA LIGHTING)

ติดตั้งเหนือฉากหรือใต้ฉาก (CLYCORAMA FOOTLIGHT) เป็นแถวเรียงกันตามความกว้างของเวที เป็นดวงไฟส่องลงบนฉากเวทีให้เห็นความลึกของเวที อาจเป็นหลอดไฟสีที่ให้โทนสีในความรู้สึกนึก เช่น แดง เรียว น้ำเงิน

เทคนิคการให้แสงสว่าง

บริเวณของการให้แสงสว่าง แบ่งเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ส่วนเวที ตำแหน่งการติดตั้งดวงไฟขึ้นอยู่กับกิจกรรมต่างๆที่เปลี่ยนไป การใช้อุปกรณ์และความสว่างของเวทีจึงควรมีการปรับแต่งได้เสมอ

การออกแบบต้องกำหนดบริเวณติดตั้งดวงไฟให้ครอบคลุมเนื้อที่การแสดงมากที่สุด ซึ่งสามารถโยกย้ายให้แสงได้ตามต้องการ เพื่อให้จัดได้ตามความต้องการของฝ่ายออกแบบ กำกับการแสดง การให้แสงมาจากดวงไฟเพียงตำแหน่งเดียวหรือหลายตำแหน่งก็ได้ รวมทั้งต้องคำนึงถึงมุมของแสงที่ตกกระทบด้วย

นอกจากนี้การให้แสงส่องมายังนักแสดง ทำมุมกับแนวสายตามากกว่า 45° มักทำให้เกิดเงาบนใบหน้านักแสดง แก้ไขโดยใช้แสงจากจุดอื่นช่วยลบเงา อาจเป็นแสงจากด้านข้างผนังเวที

ถ้าแสงส่องมาทำมุมน้อยเกินไป ก็จะทำให้เงาของนักแสดง ทั้งทำให้ภาพกระด้างไม่นุ่มนวลด้วย

2. ส่วนที่นั่งชม การออกแบบแสงสว่าง ควรให้มีความสว่างเพียงพอต่ออาการมองเห็น และการจัดบันทึกโดยการกระจายแสงทั่วถึงความเข้มแสงเท่ากันทุกจุด อาจมีการเพิ่มดวงไฟเป็นจุดๆ ซึ่งสามารถปรับความสว่างได้ (DIMMER) ใช้ในการเฝ้าการจัดแสดงละครดนตรี ที่ต้องการความสว่างเพียงเล็กน้อยในส่วนที่นั่งชม

ชนิดของดวงไฟที่ใช้ในการแสดง

FLOODLIGHT	- มุมของแสงกว้าง ฉายภาพกวาดได้มากกว่า 100° บางทีอาจถึง
SPECIAL FLOODLIGHT	180°
REFLECTING SPOTLIGHT	- มุมของแสงน้อยกว่าแบบแรกใช้ฉายแสงให้สว่างทั่วไป - ใช้สะท้อนแสงจากโປ้ที่ครอบไว้ ปรับมุมของแสงได้โดยการปรับโປ้ที่ครอบไว้
SEALED BEAM LAMP	โປ้ที่ครอบไว้
LENS SPOTLIGHTS	- ให้แสงพุ่งเป็นแนวไม่กระจายออกควบคุมจุดสว่างเฉพาะจุด - เป็นดวงไฟที่มีเลนส์ปิดด้านหน้า มุมและลักษณะแสงที่เกิดจะขึ้นกับเลนส์ที่ปิดอยู่
PERSONNEL SPOTLIGHTS	- เลนส์ปิดด้านหน้าเป็นหยักให้แสงที่มีขอบนิ่มนวล
EFFECTS SPOTLIGHTS	- เป็นดวงไฟที่ฉายออกเป็นรูปภาพหรือลวดลายต่างๆ ได้โดยใช้แผ่นฟิล์ม
PROFILE SPOTLIGHTS	- ให้ขอบแสงคมชัด สามารถทำรูปร่างขอบของแสงเป็นรูปต่างๆได้
SPOTLIGHT	- ให้แสงนุ่มนวล ใช้ลบเงาบนเวที
BIFOCAL SPOTLIGHTS	- ดวงโคมที่ใส่ FILTER, DIAPHRAM หรือ FILM ได้หลายช่องไว้สลับเปลี่ยนหรือเคลี่ยนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุปกรณ์พิเศษอื่นๆ

1. LIGHTING BRIDGE

เป็นอุปกรณ์สำหรับเป็นที่ติดตั้งดวงไฟ ลักษณะเป็นแนวนหรือรางและมีช่องทางเดิน (CAT WAY) อยู่ด้านหลังสำหรับไขยึบควบคุมดวงไฟ และการขึ้นไปเปลี่ยนดวงไฟ ทางเดินนี้จะต้องปิดด้วยวัสดุที่ไม่เกิดเสียงรบกวนเวลาเดิน ซึ่งจะรบกวนการแสดงได้

2. WALL SLOTS

เป็นอุปกรณ์สำหรับติดตั้งดวงไฟ มีบริเวณสำหรับไขยึบควบคุมดวงไฟ มีช่องเปิดด้านหน้า เพื่อส่องมายังเวที ตำแหน่งการติดตั้งจะอยู่บริเวณผนัง ลักษณะเป็นกล่องสำหรับติดตั้ง เสาหรือรางเหล็กตามแนวตั้ง มี PLAT FORM สำหรับไขยึบควบคุมดวงไฟเป็นระยะๆ

3. ห้องควบคุมแสงสว่าง

ตำแหน่งห้องควบคุมแสงควรควบคุมแสงได้โดยสะดวก โดยระดับสายตาผู้ควบคุมแสงต้องพ้นศีรษะของผู้ชมที่ยืนขึ้น เนื่องจากห้องควบคุมแสงควรมีขนาดอย่างน้อย กว้าง 3 เมตร ลึก 2.40 เมตร ทั้งนี้ขึ้นกับขนาดของอุปกรณ์ที่ติดตั้ง

นอกจากนี้ทางเข้าห้องควบคุม แสงควรเป็นสัดส่วนแยกจากทางเข้าห้อง AUDITORIUM ของผู้เข้าชมกันบริเวณ โดยไม่ให้มีแสงหรือการรบกวนใดๆ ไปรบกวนพนักงานปรับแสง

4. DIMMER

เป็นอุปกรณ์ที่กำหนดความเข้มแสง ได้หลายระดับ ควบคุมแสงไฟ โดยมีการควบคุมการปิดเปิด ซึ่งอาจใช้ระบบ MEMORY SYSTEM บันทึกการปิดเปิดความเข้มระดับต่างๆ ได้

อุปกรณ์การให้แสงสว่าง

การให้แสงภายในโรงกิจกรรมเป็นการใช้แสงประดิษฐ์ จำแนกอุปกรณ์หลักๆ ได้ 2 ประเภทคือ

1. ดวงไฟ

2. อุปกรณ์ระบบควบคุม

ดวงไฟ การเลือกใช้ดวงไฟขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของเวที ดังนี้

- รูปทรง ขนาดดวงไฟ
- อายุการใช้งาน
- ลักษณะแสงสว่างที่ได้รับ
- การกันกระแสไฟฟ้า

จากองค์ประกอบดังกล่าว พบว่าหลอดไฟซึ่งนิยมใช้ในงานกิจกรรมบนเวทีมี 2 ลักษณะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. การทำงานเกิดจากความร้อนที่ไส้หลอดทำให้เกิดแสงสว่างได้แก่ หลอด INCANDESCENT นิยมใช้กันมาก เนื่องจากอายุการใช้งานนานประมาณ 1,000 ชม. ติดตั้งง่าย ราคาถูกให้แสงสว่าง 10-35 LUMEN/WATT ให้แสงสีส้มเหลืองมี 2 ชนิด คือ

1.1 TUNGSTEN FILAMENT LAMP

ไส้หลอดเป็น TUNGSTEN ภายในบรรจุก๊าซเฉื่อยไว้ มีขนาดที่ใช้กันทั่วไปในงาน AUDITORIUM 20, 40, 60, 100 WATT

จะให้แสงเป็นจุดฝังไว้บนเพดานบริเวณที่นั่ง เพื่อเสริมกับดวงไฟลูออเรสเซนต์ และเพื่อตกแต่งให้เกิดบรรยากาศ ลักษณะแสงเป็นจุดสว่าง มีลำแสงสวยงาม เมื่อกระทบกับส่วนประกอบอาคาร ทำให้เกิดความลึกขึ้น

1.2 TUNGSTEN GYLOGENT LAMP

มีขนาดตั้งแต่ 100, 500, 1,000 WATT มีการใช้เน้นในจุดที่สำคัญต่างๆ เช่น บริเวณเวที ให้แสงสีได้หลายสี มีความสว่างมากกว่าและใช้งานได้นานกว่าแบบแรก แต่หลอดไฟมีความร้อนมาก และราคาแพงกว่า

สรุป ลักษณะการใช้งานของ INCANDESCENT LAMP

1. ราคาอุปกรณ์รวมค่าติดตั้งแรกต่ำ
2. เหมาะกับการใช้งานที่มี ชม. การใช้งานน้อย/ปิดเปิดบ่อย
3. ส่วนประกอบง่ายๆ ไม่ยุ่งยาก
4. ให้แสงสว่างน้อยเมื่อเทียบกับจำนวน WATT ไม่ประหยัดกระแสไฟฟ้า
5. ขนาดหลอดเล็ก สามารถซ่อนสามเพดาน ผนังได้ง่าย การตรวจสอบทำได้ง่าย
6. หลอดมีความร้อนมาก ทำให้สิ้นเปลืองระบบปรับอากาศ

2. การเกิดแสง ซึ่งเกิดจากก๊าซเปล่งแสง โดยการใช้ความต่างศักย์ หลอดประเภทนี้ให้ความสว่างสูง มีความร้อนน้อย อายุการใช้งานนาน 1,500-15,000 ชม. ได้แก่ หลอดฟลูออเรสเซนต์ และ หลอด GAS DISCHARGE

2.1 FLUORESCENT

ให้แสงสีขาว เป็นหลอดที่มี COLOUR RENDERING ดีมาก คือ ใกล้เคียงแสงธรรมชาติ ลักษณะหลอดยาว มีอายุการใช้งาน 1,000-2,000 ชม. นิยมใช้กันทั่วไป

นำไปใช้ในส่วนผู้ชม ให้แสงแบบกระจายทั่วไป นิยมติดตั้งบังแสงหรือซ่อนในหลืบเพดานให้แสงนุ่มนวลขึ้น มี 2 แบบ คือ แบบกลม และแบบยาว มีขนาด 20, 30 (แบบกลม) 40, 60, 100 WATT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลอดแบบนี้ต้องอาศัยอุปกรณ์อื่นร่วมด้วย คือ บาลาสต์ และสตาร์ทเตอร์ ขนาดบาลาสต์มีจำนวนวัตต์เท่ากับหลอดไฟ

สรุป ลักษณะการใช้งานของหลอด FLUORESCENT

1. ราคาอุปกรณ์รวมติดตั้งแรกสูง
2. ใช้กับงานที่มี ชม. การใช้งานนานๆ หรือมีการปิดเปิดบ่อยครั้ง
3. ส่วนประกอบต้องมีอุปกรณ์บาลาสต์ และสตาร์ทเตอร์ร่วมด้วย
4. ให้แสงสว่างมาก สีของแสงดี ประหยัดกระแสไฟ
5. อายุการใช้งาน ประมาณ 1,000 ชม.
6. ขนาดหลอดใหญ่กะกะ การตรวจซ่อมลำบาก
7. ความร้อนจากหลอดมีน้อย ไม่สิ้นเปลืองระบบปรับอากาศ

2.2 หลอด GAS DISCHARGE

ตัวอย่างของหลอดไฟประเภทนี้ ได้แก่

หลอดเมอคิวรี ซึ่งมีมากมายสรุปได้ดังนี้

1. หลอดเมอคิวรีกระเปาะใส (CLEAR MERCURY) สีของแสงออกน้ำเงินเขียว ใช้ในโรงงานเหล็กกล้า ถนนไฟกลางแจ้ง
2. หลอดฟลูออเรสเซนต์-เมอคิวรี (FLUORESCENT MERCURY LAMP) สีของแสงขาวอมฟ้า อายุการใช้งานนานมีประสิทธิภาพสูง ใช้ในยิมเนเซียม, ธนาคาร, ร้านค้า, ห้องที่มีเพดานสูงๆ
3. หลอดเมอคิวรี-รีเฟลคเตอร์ (MERCURY REFLECTOR LAMP) ใช้ในโรงงานอุตสาหกรรม
4. หลอดใช้งานตามวัตถุประสงค์ (SPECIAL PURPOSE LAMP) ใช้ในการเตือนภัย บางครั้งใช้ในการตกแต่ง ตัวอย่างเช่น BACK LIGHT
5. หลอดเมอคิวรีชนิดใช้บัลลาสต์ในตัว (SELF-BALLAST LAMP) ติดตั้งสะดวก ต่อเข้ากับแหล่งจ่ายไฟโดยตรงได้

- หลอดโซเดียมความดันต่ำ (LOW PRESSURE SODIUM) สีของแสงเหลืองเข้ม ให้แสงสว่าง 200 LUMEN WATT อายุการใช้งาน 6,000 ชม. ใช้กับงานภายนอก เช่น สนามบิน ไฟถนน

สรุป หลักการเลือกอุปกรณ์ดวงไฟ

1. ความสว่าง (LUMINATION) หน่วยเป็น LUX ดวงไฟที่มีความสว่างมากจะใช้จำนวนดวงไฟน้อยลง
2. สีของแสง (COLOUR ARROGANCE) สีของแสงที่แสดงออกเมื่อกระทบวัตถุสีขาว มีดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- DAY LIGHT ชาวจำ คล้ายแสงอาทิตย์ใช้งานในห้อง/ห้องที่ต้องใช้สายตามาก
- UNIVERSAL WHITE ชาวเหลือง เช่น ไฟตามถนน
- WARM WHITE เหลืองส้ม ใช้ในการตกแต่ง
- DELUXE WARM WHITE คล้าย WARM WHITE แต่สว่างกว่าใช้กับงานภายใน

อาคาร

- COOL WHITE ชาวออกชมพูอมฟ้า ให้ความรู้สึกเย็นตา ใช้มากในงาน

AUDITORIUM เมืองร้อน

3. COLOUR RENDERING สีที่แสดงออกเมื่อวัตถุถูกแสง

แสงที่มี COLOUR RENDERING ไม่ดีสีจะเปลี่ยนไปจากความเป็นจริงมาก

จุดประสงค์การใช้งานในโรงกิจกรรม ต้องการบรรยากาศสบาย จึงไม่จำเป็นต้องมี

COLOUR RENDERING ที่ดีมาก

4. อายุการใช้งานเลือกให้เหมาะกับงาน เช่น บริเวณเพดาน การระดมสมอง ติดตั้งทำลำบาก เลือกใช้หลอดที่มีอายุการใช้งานสูง
5. การประหยัดพลังงาน

ระบบควบคุมแสงสว่าง (CONTROL SYSTEM)

มี 3 วิธีใหญ่ๆ ดังนี้

1. DIMMER-PER-OUTLET SYSTEM ติดระบบ DIMMER กับดวงไฟทุกดวง
2. POWER PROGRAMMING SYSTEM ติดระบบ DIMMER เฉพาะส่วนสำคัญ และควบคุมความสว่างของดวงอื่น โดยการตัดไฟและเปิดเปิดสลับดวงเว้นดวง แบบนี้นิยมกันมากเนื่องจากเสียค่าใช้จ่ายน้อยกว่า การควบคุมทำให้ง่ายกว่า แต่มีความยืดหยุ่นน้อยกว่าระบบแรก

4.2 ระบบเสียง

เสียง ประกอบด้วย เสียงที่พึงปรารถนา และเสียงที่ไม่พึงปรารถนา เราจะพูดถึงถึงเสียงที่ไม่พึงปรารถนา และสร้างสรรค์เสียงที่พึงปรารถนา เสียงรบกวนจากภายนอกเมื่อผ่านเข้ามาภายในจะเกิดการสะท้อน เพื่อกระทบกับผนังฝ้า เสียงสะท้อนจะมากหรือน้อยนั้นขึ้นอยู่กับเนื้อที่ผิวของห้อง ปริมาณของเสียงและระยะเวลาที่เสียงเดินทางมาเมื่อเกิดการสะท้อนเช่นนี้ ย่อมเท่ากับเป็นการเพิ่มปริมาณของเสียงขึ้นนั่นเอง การวัดสคูลกลืนเสียงที่ผิวของห้อง การคิดคำนวณที่ประตูหน้าต่าง ทำประตูหน้าต่าง กระจกกันเสียงเหล่านี้เป็นวิธีป้องกันเสียงรบกวนจากภายนอกได้อย่างดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสียงดนตรีภายในศูนย์การค้า ถ้าหากจัดให้มีขึ้นได้อย่างเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดให้กับพนักงาน ตลอดจนลูกค้าที่มาซื้อของในศูนย์การค้าได้ด้วย จะเห็นได้ว่าในบางประเทศ มีการทดลองค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องนี้ โดยการเปิดดนตรีเบาๆ เป็น BACK GROUND ในขณะที่คนงานกำลังทำงาน ปรากฏว่าประสิทธิภาพการทำงานของคนงานเพิ่มขึ้นทั้งด้านคุณภาพและปริมาณ

การควบคุมเสียงรบกวน

ปัญหาที่เกี่ยวกับเสียงในอาคารส่วนใหญ่จะหมายถึง เสียงสะท้อน การป้องกันเสียงสะท้อนมีความสำคัญต่อการควบคุมสภาพแวดล้อม ภายในอาคาร และจำเป็นมากกับห้องบางประเภท เช่น ห้องบรรยาย ห้องเรียน แต่ถึงอย่างไรก็ไม่ได้หมายความว่า เสียงสะท้อนจะเป็นเสียงที่ต้องขจัดออกเสมอไป ในบางโอกาสและบางสถานที่ การเกิดเสียงสะท้อนอย่างเหมาะสม ก็มีมีส่วนช่วยให้เกิดสภาวะแวดล้อมทางเสียงที่ดีได้

การจัดระบบป้องกันเสียงรบกวน

การป้องกันเสียงสะท้อนทางสถาปัตยกรรมนั้น มีความต้องการที่สำคัญ 2 ประการ คือ

ก. เพื่อที่จะให้วัตถุประสงคในสิ่งแวดล้อม ให้การป้องกันเสียงสะท้อนได้ผลเป็นที่น่าพอใจมากที่สุด

ข. เพื่อให้สภาวะการรับฟังชัดเจนยิ่งขึ้น

ก. สิ่งแวดล้อมในการป้องกันเสียงสะท้อน

1. ความเข้มและลักษณะของเสียงต่างๆที่เกิดขึ้นภายนอกห้อง
2. วิถีเสียงต่างๆ จะกระจายไปยังจุดต่างๆ มาถึงห้องสิ่งแวดล้อมต่างๆ ที่เกี่ยวกับระบบเสียงสะท้อน ขึ้นอยู่กับความมุ่งหมายของการใช้ห้องหรืออาคารนั้นๆ เป็นสำคัญ

ข. ภาวะการฟังเสียง

ภาวะการฟังเสียงในบ้่านจะได้รับการเป็นที่น่าพอใจนั้นต้องการส่วนต่างๆเหล่านี้

1. เสียงเบื้องหลัง (BACKGROUND NOISE) จะต้องมีระดับต่ำพอ
2. การขจัดเสียงสะท้อนกลับ ซึ่งต่อเนื่องกันหลายครั้งหลายหน
3. จัดการกระจายเสียงไปในที่ว่าง ในห้องให้เหมาะสม
4. ให้เสียงไปยังผู้ฟังชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มาตรฐานการป้องกันเสียงสะท้อน

มาตรฐานการป้องกันเสียงสะท้อน ขึ้นตรงต่อภาวะการฟังเสียงทั้ง 4 ข้อ ซึ่งได้รวมขึ้นเป็นสูตร และกฎเกณฑ์ต่างๆเพื่อประโยชน์ในการออกแบบให้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น

ปัญหาแรกซึ่งเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม และภาวะการฟังเสียงก็คือ การควบคุมเสียงเบี่ยงหลัง ระดับเสียงนี้เราอนุญาตให้มีในห้องต่างๆได้ไม่เท่ากัน

การควบคุมเสียงสะท้อนเบี่ยงหลังมีปัญหาคือ

การควบคุมเสียงต่อเนื่อง ได้แก่ การกั้นเสียงให้จางไป แม้ว่าจุดที่เปล่งเสียงจะหยุดแล้วก็ตาม ก็ยังมีเสียงสะท้อนต่อเนื่องอีกชั่วระยะหนึ่ง เรียกว่า “เวลาของเสียงสะท้อนต่อเนื่อง” ได้แก่ เวลาเป็นวินาที ซึ่งเสียงสะท้อนต่อเนื่องจะจางลงถึงหนึ่งในล้านของความเข้มของเสียงเดิม

สิ่งแวดล้อมของการป้องกันเสียงสะท้อนนั้น ต้องประกอบไปด้วยเวลาของเสียงสะท้อนต่อเนื่องโดยให้เวลาของเสียงสะท้อนต่อเนื่องอยู่ในเขตจำกัด ซึ่งอาจน้อยกว่าเสียงพูด ถ้าหากห้องนั้นตกแต่งด้วยวัสดุดูดซับเสียง ซึ่งจะทำให้เวลาของเสียงสะท้อนต่อเนื่อง ใกล้เคียงกับการฟังเสียงพูด ห้องนี้จะมีสภาพที่เหมาะสมที่สุด

การดูดเสียง

พลังงานของเสียงประกอบด้วย AIR PRESSURE ซึ่งเกิดจากการไหวตัวของมีซิมในรูปและขนาดที่คลื่นเสียงที่ปะทะหูรับได้ถ้ามีพลังงานของคลื่นเสียงมากพอ การทำให้มีซิมที่คลื่นเสียงไปกระทบคั้งไ้ เช่น ผนัง วัสดุที่มีพื้นผิวขรุขระ เมื่อเวลามีคลื่นเสียงมากระทบ แรงอัดในอากาศจะขยับเส้นใยของวัสดุนั้น พลังงานของมันจะหมดไป แต่ถ้าคลื่นเสียงกระทบกับวัสดุแข็ง ผิวหน้าเรียบ (SOUND ABSORBING MATERIALS) เช่น ไม้หนาๆ กำแพงคอนกรีต คลื่นเสียงจะสะท้อนกลับเป็นส่วนใหญ่

วัสดุดูดเสียง

ชนิดของวัสดุดูดเสียง

1. PREFABRICATED ACOUSTIC UNITS เป็นวัสดุดูดเสียงที่สำเร็จรูปรวมทั้ง ACOUSTIC ITEMS มักจะทำเป็นแผ่นๆ และเจาะรูพรุน
2. ACOUSTIC PLASTER AND SPRAYED ON MATERIAL เป็นวัสดุที่ประกอบด้วยรูพรุน (POROUS) และพวกพลาสติกหรือวัสดุที่มีเชื่อมกัน (BINDER AGENTS) ไล้พื้นด้วยกระบอกลีตหรือฉาบ
3. COUSTICAL BLANKETS เป็นวัสดุพวก BLANKET ส่วนใหญ่ทำด้วยเส้น MINERAL, WOOD, WOOL, GLASS, FIBER

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PREFABRICATOR ACOUSTICAL UNITS แบ่งออกเป็น 4 ประเภทคือ

ประเภทที่ 1 เป็นแผ่นสำเร็จรูป รูปทรงแปดเหลี่ยม หรือผืนผ้ารูปสี่เหลี่ยม แบ่งเป็น

- ก. ALL MATERIAL UNIT เป็นเม็ดเล็กๆ และใช้ยิปซัม หรือ LINES เป็นตัวใช้ยึด
- ข. ALL MATERIAL UNIT เป็นเม็ดเล็กๆ และใช้ PORTLAND CEMENT เป็นตัวใช้ยึด
- ค. MINERAL หรือใช้ไม้อ่อนๆ ผสมกับ MINERAL BINDER ซึ่งไม่ติดไฟ เช่น แผ่น SOFTENS

ประเภทที่ 2 เป็นแผ่นไม้สำเร็จรูปที่เจาะรูทรงแปดเหลี่ยมด้วยเครื่องจักร และมีรูปเป็น PATTERN มีระเบียบแบ่งเป็น

- ก. เป็นแผ่นที่มีผิวหน้าแข็งและแกร่ง เจาะรูทรงแปดเหลี่ยมใช้สำหรับเป็นแผ่นปิดหน้า หรือเป็นตัวยึดให้กับวัสดุดูดเสียงที่อ่อนตัว เช่นพวก BLANKET เป็นต้น แบบนี้ใช้สีที่ไม่อุดรูทรงแปดเหลี่ยมผิวหน้าก็ได้
- ข. เป็นแผ่นวัสดุที่มีผิวหน้าอ่อนนุ่มกว่าแบบแรก และเจาะรูทรงแปดเหลี่ยม สามารถที่จะทาสีได้โดยไม่ทำให้คุณสมบัติดูดเสียงลดลง
- ค. เป็นวัสดุแบบเดียวกัน แต่จะเจาะให้ทะลุเป็นทางยาว หรือทำเป็นร่อง ซึ่งสามารถดูดเสียงได้ดี

ประเภทที่ 3 เป็นแผ่นที่มีผิวหน้าหยาบ (FISSURED SURFACE) อาจทำได้จากวัสดุหลายชนิด เช่นพวก MINERAL UNIT ที่เป็นเม็ดเล็ก หรือพวก COCK มีคุณสมบัติดูดเสียงได้ดี เหมือนประเภทที่ 2 วัสดุนี้มีหน้าหยาบและหลุมเป็นบ่อมาก ทาสีได้

ประเภทที่ 4 เป็นแผ่นผิวหน้าเป็นใย POLYMER FIBER SURFACE แบ่งเป็น

- ก. เป็นแผ่นที่ทำด้วยไม้ลางๆ เช่น ชีบผสมกับ MINERAL BINDER ผิวหน้าที่ตั้งเรียบปานกลางและเรียบ
- ข. ทำด้วยใยไม้ชนิดอ่อน เช่น ใยไม้สน ใยไม้สน ใยไม้สน ฯลฯ วัสดุประเภทนี้ติดได้ง่ายแต่ราคาสูง ดูดเสียงได้ดี มักทำเป็นแผ่นสำเร็จรูปขนาดกว้าง 4 ฟุต ยาว 4, 10, 12 ฟุต ทาสีไม่ได้
- ค. ทำด้วยพวก MINERAL FIBERS ขนาดเล็ก ซึ่งทำเช่นเดียวกับจำพวก ACOUSTIC PLASTIC คุณสมบัติขึ้นอยู่กับวัสดุที่ใช้โดยเฉพาะเมื่อต้องการให้ดูดเสียงที่มีความถี่ต่างๆ จะมีความหนาพอเหมาะ และบะระยัดควรมี 1/2 นิ้ว

คุณสมบัติของ ACOUSTIC PLASTER จะดีหรือไม่ ขึ้นอยู่กับความแห้ง หรือ SET ตัวของวัสดุที่ใช้ปูนฉาบ จะต้องมีความชื้นในการดูดซึมไม่มากนัก และต้องมีความชื้นพอดีไม่เปียกมาก หรือแห้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มากเพราะถ้าเปียกมากการเกาะกินระหว่างผิวหนังกับปูนหรือวัสดุที่ฉาบจะไม่เกาะกันดี แต่ถ้าแห้งเกินไปมันจะดูดเอาความชื้นจากปูนทำให้เสื่อมคุณสมบัติและร่วน

การออกแบบห้องเพื่อป้องกันเสียงรบกวน

การได้ยินเสียงมีอยู่ 3 ลักษณะ คือ

1. เสียงจากแหล่งกำเนิดเสียงโดยตรง
2. เสียงสะท้อนจากเพดาน
3. เสียงสะท้อนจากฝาผนัง

ห้องที่มีการควบคุมเสียงที่ดีควรมีลักษณะ ดังนี้

1. ให้เสียงกระจายได้ทั่วไปและสม่ำเสมอ
2. ให้ระดับเสียงดังเพิ่มขึ้นสำหรับผู้ที่นั่งไกลออกไปจากต้นเสียง
3. ให้ระดับเสียงที่ถึงผู้ฟังโดยตรงกับระดับเสียงที่สะท้อนจากผนังต่างๆ ถึงผู้ฟังเป็นอัตราส่วนที่พอเหมาะ

อัตราส่วนที่พอเหมาะ

4. ให้วัสดุที่สะท้อนเสียงได้มาก ให้สะท้อนเข้าสู่หูของผู้ฟังต้องสั้นที่อยู่ข้างหลัง
5. ระยะทางของเสียงที่มาจากต้นเสียงโดยตรงถึงหูผู้ฟังต้องสั้นและตรงที่สุด
6. หากทางเพิ่มระดับเสียงให้ทั่วถึงกัน ห้องเล็กไม่จำเป็นต้องใช้เครื่องขยายเสียง
7. รูปร่าง และขนาดของห้อง

ก. พยายามหลีกเลี่ยงห้องสี่เหลี่ยมและกำแพงเว้า

ข. อัตราส่วนของความสูง กว้าง ยาว ของบห้อง เท่ากับ 2/3/5

ค. กำแพงหนา และเพดานโค้งเว้า ทำให้ระบบเสียงไม่ดี

ง. พื้นที่เป็นวงกลมหรือรี ควรจะใช้วัสดุผิวโค้งนูน กรุผนังเพื่อให้เสียงแผ่กระจายไปทั่วถึง

จ. กำแพงนูนช่วยทำให้กระจายเสียงดีขึ้น

ฉ. ระดับเก้าอี้ ความปกติคนมีสัมประสิทธิ์ของการดูดกลืนเสียงอยู่แล้ว ฉะนั้นระดับของพื้นหรือของเก้าอี้ควรให้สูงขึ้น ความระดับและระยะที่ห่างจากเวที เพื่อคนนั่งข้างหลังจะได้รับเสียงโดยตรงและมองเห็นได้ชัดเจน เก้าอี้แถวหน้า 1-3 แถวอาจจะอยู่ในแนวระดับแต่ระยะที่จะวางเก้าอี้ในแนวระดับไม่ควรเกิน 35 ฟุต ห้องประชุมควรใช้สูงกว่าแนวระดับไม่ควรน้อยกว่า 8 องศา

ช. เพดาน ไม่ควรให้สูงเกินไป คนที่อยู่แถวหลังควรจะได้รับเสียงที่สะท้อนเป็นพิเศษ

ซ. กำแพงด้านข้างอย่าให้มีเสียงสะท้อนไปมา (SOUND FLUTTEN) ควรจะให้มีเสียงกระจายออกไปทั่วถึง คือ กระจายโดยพื้นหยาบ

ด. หลีกเลี่ยงความชื้น สามารถดูดเสียงได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลักการจักระบบเสียงภายในห้อง นอกจากจะออกแบบรูปร่างของห้อง การจัดวางเฟอร์นิเจอร์และการเลือกใช้วัสดุก็มีส่วนสำคัญด้วย

การทาสีบนแผ่นวัสดุดูดเสียง

การพิจารณาอย่างรอบคอบก่อนทาสีบนแผ่นวัสดุดูดเสียง เป็นสิ่งจำเป็นมาก เพราะวัสดุบางส่วนเมื่อถูกทาสี คุณสมบัติที่ดีจะเปลี่ยนไป เช่น

- วัสดุที่เป็นแผ่นบางๆ ดูดเสียงด้วยการสั่นไหว และวัสดุที่รูพรุน ผิวหน้าเป็นรู ขรุขระ ถ้าการทาสีไม่ไปอุดรูบนผิว อาจใช้สีทุกชนิดไม่ได้

- วัสดุพวก ACOUSTIC PLASTER หรือ FIBER BOARD เมื่อทาสีแล้วสีจะไปเคลือบผิวให้คุณภาพดูดเสียงลดลงมาก จึงควรให้สีพวก AMILINE DYES อย่างน้อยๆ GASOLINE หรือ VERSENE หรือพ่นแลคเกอร์ ควรงดเว้นการพ่นสีสี ประเภทสีน้ำมัน สีน้ำ วานิช และ CALCIMINE DISTEMPER

การกั้นเสียงของพื้นและเพดาน

เสียงรบกวนที่ผ่านตามพื้นและเพดานหลายชนิด เช่น คลื่นเสียงต่างๆ ที่มีอากาศเป็นสื่อไม่ค่อยจะมีปัญหามากนัก เพราะส่วนมากพื้นจะกั้นเสียงได้ดีพอสมควร ช่วยกั้นเสียง AIR BORNED นี้ได้ ในโครงสร้างมักจะมีช่องอากาศช่วยกั้นเสียงได้ดี เสียงที่ผ่านไปตามโครงเป็นสื่อ STRUCTURE-BORNED SOUND เช่น เสียงที่ผ่านพื้นไปยังเบื้องล่าง เสียงเดิน ของตก เสียงเครื่องดนตรี เสียงเหล่านี้จะผ่านไปตามโครงสร้างที่ทำด้วยวัสดุจริงๆ ได้ดี

การแก้ไข ใช้วัสดุที่กั้นเสียงได้ เป็นผิวหน้าของพื้น เช่น กระเบื้อง ยาง พรม หรือวัสดุพวก FELT วัสดุเหล่านี้จะช่วยดูดเสียงกระทบต่างๆ ไว้ก่อนจะผ่านลงไปยังพื้นโดยตรง การรมผิวหน้าควรจะให้แน่นหนาพอ ส่วนเพดานที่มีช่องอากาศคั่นระหว่างพื้นนั้น จะช่วยกั้นการผ่านเสียงได้อย่างดี

การป้องกันเสียงก้อง

1. หลีกเลี่ยงการออกแบบผนังที่ขนานกันหรือผนังโค้ง เพราะเสียงจะสะท้อนไปกลับมา
2. จัดหาวัสดุดูดซับเสียงมาใช้
3. จัดทำให้ผนังคู่ขนานนั้นมีการเจาะทะลุ หรือเปลี่ยนลักษณะผิวของผนังได้ มีความลึกต่างกันในระดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การควบคุมเสียง

คุณลักษณะเนื่องจากประสิทธิภาพของผนังและกำแพง ในการดูดกลืน เสียงประเภทที่เคลื่อนมาพบอากาศ (AIR BORNE SOUND) เรียกกันว่าการสูญเสียการถ่ายน้ำเสียง (TRANSMISSION LOSS) ซึ่งต่างกันไปแล้วแต่ขนาดความถี่ของเสียง กำแพงควรมีคุณลักษณะเสียสภาวะถ่ายน้ำเสียงราวๆ 35

การสูญเสียการถ่ายน้ำเสียง ขึ้นอยู่กับน้ำหนักของกำแพงต่อเนื้อที่กำแพง คือ มีความหนักมาก ๆ ยิ่งดี กำแพงชนิดใช้วัสดุโปร่งพรุน มีคุณลักษณะการสูญเสียการถ่ายน้ำเสียงดี ควรใช้ความแข็งแรงของวัสดุก่อสร้างร่วมกับวิธีการก่อสร้าง เช่น ทำให้มีช่องว่างไม่ชิดกัน เมื่อนำกำแพง 2 ชั้น จะเพิ่มคุณสมบัติการสูญเสียการถ่ายน้ำเสียงดีขึ้น

การควบคุมการถ่ายน้ำเสียงมาทางพื้นเนื่องจากเสียงกระทบ (IMPACT SOUND) หรือเสียงเคลื่อนมาทางอากาศ (AIR BORNE SOUND) ทำได้โดยทำพื้นตันหนักขนาด 40-60 หรือนำฝ้าเพดานคอกแขวน จะเป็นฉนวนควบคุมเสียงได้ดีมาก ถ้ายิ่งหนูนตัวมากยิ่งขึ้น ทำพื้นลอยตัวอยู่เหนือโครงพื้นเดิมอีกชั้นหรือติดตัวสปริงเด็ง (STEEL SPRING) ก็ได้ ควรทำการแยกโครงชั้นและโครงฝ้าเพดานออกจากกัน หรือมีแผงแผ่นฉนวน (INSULATING BOARD) รองเสียงชั้นหนึ่งกำแพงภายนอก ถ้าไม่มีหน้าต่างเปิดแล้ว กำแพงหนา 0.22 เมตร เป็นฉนวนกันเสียงได้ 0-55%

การควบคุมเสียงในห้องโสตทัศนศึกษา

ECHOES เกิดจากคลื่นเสียงโดยตรงกับเสียงสะท้อนที่เกิดจุดต้นเสียงเดียวกันมายังหูของผู้ฟัง ในระยะเวลาต่างกัน 0.06 วินาที หรือเป็นระยะทางประมาณ 65 ฟุต การสะท้อนเสียงที่ช้าไปนี้ (DELAYED REFRACTION) จะทำให้เกิด ECHOES ได้ ระยะที่ต่างกันนี้อยู่ในระหว่าง 50-65 ฟุต จะทำให้เกิดเสียงซ้อนหรือเสียงพร่า (BLUR)

SOUND FOCI ห้องซึ่งมีผิวโค้งจะมี FOCUSING EFFECT หลายแห่ง เมื่อเสียงกระทบผนังหลังผนังที่เป็น CONJUGATE FOCI ทำให้เสียงสะท้อนไปรวมที่จุดๆ เดียวกัน และที่จุดๆ นี้จะไม่มีเสียงเลย

DEAD SPOT เป็นผลสืบเนื่องจาก SOUND FOCI เสียงที่ไปรวมกันที่จุดๆ หนึ่งไม่กระจายออกไปทั่วถึงภายในห้อง ทำให้ส่วนอื่นๆ ไร้อินเสียงไม่ชัดเจนพอเท่าที่ควร บริเวณเหล่านี้เรียกว่า DEAD SPOT และอาจเกิดขึ้นได้โดยเสียงพบกวนกันเอง เช่น เสียงที่รวมกันเป็นคลื่น จากต้นเสียงรวมกัน หรือปะทะกับคลื่นเสียงสะท้อนกลับ ทำให้เสียงจางไป ขาดความชัดเจน

ROOM FLUTTER เกิดจากผนังส่วนข้างระนาบกัน จะเห็นได้ชัดจากรูปสี่เหลี่ยมที่ผนังด้านตรงข้ามคู่หนึ่ง กับผนังเรียบ ใช้วัสดุสะท้อนเสียงไปมาระหว่างผนังที่สะท้อนเสียง ถ้าผนังคู่นี้ห่างกันตั้งแต่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

50 ฟุตขึ้นไป การ FLUTTER จะเป็นไปอย่างช้าๆ (LOW FREQUENCY) แล้วค่อยๆ จางหายไป แต่ถ้าผนังทั้งคู่อยู่ใกล้กัน การสะท้อนเสียงไปมาจะดีขึ้น ถ้าผนังห่างกัน 8-10 ฟุต เสียงจะหายไปโดยเร็ว

4.3 ระบบปรับอากาศ

ระบบนี้มีหลายระบบ แต่ที่นิยมใช้ทั่วไปมีดังนี้

1. ระบบทำความเย็นโดยตรง (DIRECT REFRIGERATION SYSTEM) เป็นระบบที่ใช้อากาศที่จะถูกนำไปใช้ในการทำความเย็น พัดผ่านหน่วยทำความเย็น (AIR COOLING UNIT) ของเครื่องปรับอากาศโดยตรง เช่น เครื่องปรับอากาศที่ติดตั้งในห้องที่มีขนาดเล็ก ซึ่งเรียกว่า "แบบหน้าต่าง"

2. ระบบทำความเย็นโดยทางอ้อม (INDIRECT REFRIGERATION SYSTEM) เป็นระบบมีหน่วยทำความเย็น ดูดความร้อนจากตัวกลาง ซึ่งอาจจะเป็นน้ำหรือน้ำเกลือ ทำให้ตัวกลางเย็นลงเสียก่อน แล้วจึงนำตัวกลางนี้ไปหมุนเวียนทำความเย็นให้อากาศที่ถูกนำไปใช้อีกทีหนึ่ง

ชนิดของเครื่องปรับอากาศ

เครื่องปรับอากาศที่นิยมใช้ในปัจจุบันมี 3 แบบ

1. แบบหน้าต่าง (WINDOW TYPE)
2. แบบแยกส่วน (SPLIT TYPE)
3. แบบศูนย์รวม (CENTRAL SYSTEM)

เครื่องปรับอากาศแบบหน้าต่าง

เป็นที่นิยมกันมากในปัจจุบัน สำหรับห้องหรือสถานที่ที่มีขนาดเล็ก เช่น บ้านพักอาศัย ส่วนประกอบของเครื่องปรับอากาศจะรวมอยู่ในกล่องเดียว สะดวกมากในการติดตั้ง

เครื่องปรับอากาศแบบแยกส่วน

มีขนาดใกล้เคียงกับแบบหน้าต่าง แบบนี้จะมีหน่วยทำความเย็นแยกต่างหากจากหน่วยทำความร้อน การติดตั้งสะดวกเช่นกัน

เครื่องปรับอากาศแบบศูนย์รวม

เครื่องปรับอากาศแบบนี้มีขนาดใหญ่มาก ใช้สำหรับสำนักงานหรืออาคารใหญ่ๆ ส่วนประกอบต่างๆ แต่ละอย่างจะตั้งอยู่โดดๆ และมีท่อต่อถึงบ้าน และอากาศที่ใช้ในการนำความร้อนขึ้น จะถูกส่งออกทางท่อไปยังส่วนต่างๆ ของสถานที่ตามระบบส่งจ่าย

อุปกรณ์ ระบบการทำงาน และความรู้เกี่ยวกับเครื่องปรับอากาศ

ก่อนที่จะทำความเข้าใจถึงหลักการของการทำงานความเย็นนั้น ก็ต้องทราบถึงคุณสมบัติทางธรรมชาติบางประการของของเหลวว่า ของเหลวนั้นมีความดันและจุดเดือดสูง เช่นเดียวกับที่จะมีเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความดันต่ำที่สุดเดือดต่ำ (จุดเดือดคือ อุณหภูมิที่ของเหลวจะเปลี่ยนสถานะกลายเป็นไอน้ำ) เรานำคุณสมบัติของของเหลวอันนี้ไปใช้ในการทำเครื่องปรับอากาศ ของเหลวที่ถูกนำไปใช้ในเครื่องปรับอากาศนี้เรียกว่า REFRIGERANT ส่วนของเหลวซึ่งในปัจจุบันนิยมใช้สารที่มีไอไม่เป็นพิษไม่ติดๆ คือ FREON เป็นส่วนมาก

ระบบการทำงานของเครื่องปรับอากาศ

คือ การทำให้น้ำยาที่มีความดันต่ำลงมากๆ ซึ่งที่ความดันต่ำมากนี้ก็จะมีจุดเดือดต่ำมากด้วย ทำให้ของเหลวกลายเป็นไอที่อุณหภูมิโดยรอบ การกลายเป็นไอของของเหลวนี้ จะดูดความร้อนจากบริเวณรอบๆ ทำให้อุณหภูมิของบริเวณนั้นเย็นลง

ต่อไปนี้จะแสดงวงจรง่าย ๆ และลักษณะการทำงานของเครื่องปรับอากาศ

อุปกรณ์สำคัญในเครื่องปรับอากาศ

- วาล์วลดความดัน (EXPANSION VALVE)
- ชุดท่อทำความเย็น (EVAPORATOR)
- เครื่องอัดความร้อน (COMPRESSOR)
- ชุดท่อระบายความร้อน (CONDENSOR)

จะเริ่มที่จุด

1. น้ำยาจะถูกส่งผ่านวาล์วลดความดัน เพื่อลดความดันให้ต่ำลงมาก แล้วไหลไปเข้าจุด
2. ซึ่งเป็นส่วนของชุดท่อทำความเย็นที่ชุดท่อนี้ น้ำยาที่มีความดันต่ำจะกลายเป็นไอ ดูดความร้อนจากตัวท่อและบริเวณข้างเคียง ทำให้ชุดท่อทำความเย็นเย็นลง ด้านหลังของชุดท่อเหล่านี้จะมีพัดลมเป่าให้ลมผ่าน อากาศที่ผ่านออกมาก็จะเย็นและถูกนำไปใช้งานต่อไป จากนั้นน้ำยาที่กลายเป็นไอก็จะผ่านจุด

3. เข้าเครื่องอัดความดัน เพื่ออัดให้มีความดันสูงให้มาก ไอก็จะเกิดการกลั่นตัว กลายเป็นของเหลวที่ชุดท่อระบายความร้อน (จุด 4-1) การกลั่นตัวจะคายความร้อนออกมา ซึ่งจะมีพัดลมเป่าระบายความร้อนให้ออกไปยังนอก จากชุดท่อระบายความร้อน น้ำยาที่กลั่นตัวแล้วก็จะผ่านไปเข้าวาล์วลดความดัน เพื่อลดความดันต่อไป วงจรของการทำงานของเครื่องปรับอากาศก็จะหมุนเวียนอยู่อย่างนี้ตลอดเวลา

สำหรับการเลือกอุปกรณ์ที่ใช้ในเครื่องปรับอากาศ เช่น วาล์วลดความดัน ชุดท่อระบายความร้อนและอื่นๆ นั้นจะต้องมีการคำนวณหาข้อมูลเพื่อกำหนดขนาดและความสามารถอีก ซึ่งเรื่องนี้เป็นหน้าที่ของวิศวกรที่จะต้องคำนวณ และกำหนดการใช้อุปกรณ์ต่างๆ ออกรมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเลือกใช้เครื่องปรับอากาศ

โดยทั่วไปต้องคำนึงถึงเรื่องราคา คุณภาพ อายุการใช้งาน ค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษา และความเหมาะสมสำหรับสภาพของสถานที่ที่จะใช้

ต่อไปนี้จะแสดงข้อดี ข้อเสีย ของเครื่องปรับอากาศทั้ง 3 แบบ

แบบศูนย์รวม

ข้อดี

1. มีท่ออากาศต่ออย่างทั่วถึงไปทั้งอาคาร ทำให้การกระจายอากาศเป็นไปอย่างสม่ำเสมอ สามารถควบคุมเย็นได้ตลอดทั้งอาคาร

2. มีขนาดใหญ่เหมาะสำหรับอาคารที่มีขนาดใหญ่

3. ไม่มีเสียงดัง

ข้อเสีย

1. ต้นทุน และค่าใช้จ่ายในการติดตั้งสูงมาก

2. มีความร้อนแทรกซึมเข้าไปตามท่อส่งอากาศได้ ทำให้ประสิทธิภาพการใช้งานลดลง

3. อาคารที่ติดตั้งเครื่องปรับอากาศแบบนี้ ต้องมีการออกแบบเป็นพิเศษสำหรับการเดินท่อ

ต่างๆ

4. ค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษาสูงมาก

แบบหน้าต่าง

ข้อดี

1. มีขนาดเล็กติดตั้งง่าย

2. มีราคาถูก เหมาะสมที่จะนำมาใช้ตามบ้านเรือนหรือสำนักงานที่มีขนาดเล็ก

3. การบำรุงรักษาทำได้ง่าย โดยการถอดเครื่องปรับอากาศลงมาจากเครื่อง

ข้อเสีย

1. ถูกจำกัดไว้ใช้กับห้องที่มีขนาดเล็กเท่านั้น

2. การติดตั้งเครื่องปรับอากาศจำเป็นต้องเจาะผนัง เพื่อการติดตั้งทำให้อาคารขาดความ

สวยงามไป และถ้าติดตั้งจำนวนมากก็จะทำให้อาคารขาดลักษณะเด่นของความสวยงาม

3. มีเสียงดังกลาวแบบอื่น เพราะอุปกรณ์ทุกอย่างรวมอยู่ในกล่องเดียวกันหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบแยกส่วน

ข้อดี

1. เครื่องเดินเงียบ เพราะอุปกรณ์บางส่วนอยู่นอกอาคาร
2. มีหลายขนาดตั้งแต่เล็กจนถึงใหญ่มาก
3. หน่วยทำความเย็นสามารถออกแบบให้สวยงาม เป็นอุปกรณ์ตกแต่งภายในได้

ข้อเสีย

1. มีท่อน้ำยาต่อระหว่างหน่วยทำความเย็นกับระบายความร้อน ทำให้ต้องเจาะผนังอาคาร
2. ความร้อนสามารถแทรกซึมเข้าไปตามท่อต่างๆได้ ทำให้ประสิทธิภาพลดลง
3. กระจายอากาศไม่ทั่วถึง

การเลือกใช้ระบบเครื่องปรับอากาศ

องค์ประกอบต่างๆ ในโครงการ จะมีลักษณะแตกต่างกันออกไป บางส่วนสามารถใช้การระบายอากาศตามธรรมชาติได้ แต่บางส่วนก็จำเป็นต้องมีการปรับอากาศ เนื่องจากลักษณะเฉพาะขององค์ประกอบนั้นๆ ที่จะต้องมีการควบคุมอุณหภูมิ ความชื้น และการระบายอากาศ จึงต้องมีระบบปรับอากาศที่เหมาะสมสำหรับองค์ประกอบเหล่านี้

การพิจารณาเลือกใช้เครื่องปรับอากาศ จะต้องคำนึงถึง

1. จุดมุ่งหมายในการใช้งาน เช่น ต้องการความเงียบเป็นพิเศษ หรือต้องการความเย็นมากกว่าปกติ
2. ลักษณะอาคาร เช่น
 - อาคารขนาดเล็ก อาจใช้แบบ WINDOW TYPE
 - ห้องขนาดใหญ่มากๆ ถ้าใช้แบบ WINDOW TYPE อาจกระจายลมได้ไม่ทั่วถึง ดังนั้นทำให้อาจพิจารณาใช้แบบ SPLIT TYPE แต่แบบ SPLIT TYPE ก็มีกำลังจำกัด 8-25 ตัน หรือถ้าท่อน้ำยาเกินไปก็ไม่เหมาะสม
 - อาคารหลายๆชั้น ควรใช้แบบ CENTRAL ถ้าใช้แบบ WINDOW TYPE หรือ SPLIT TYPE จะทำให้มีจำนวนเครื่องมาก ดูแลรักษายาก และทำลายความสวยงามของอาคาร
 - อาคารมีห้องหลายๆ ห้อง อาจใช้แบบ CENTRAL ซึ่งประหยัดและอายุการใช้งานยาวนานกว่า
3. เงื่อนไขเฉพาะของอาคาร เช่น อาคารบางแห่งเดินท่อน้ำยา จึงอาจต้องใช้แบบ WINDOW TYPE หรือ SPLIT TYPE แทนแบบ CENTRAL

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดังนั้น จึงสามารถสรุปพื้นที่ที่จะต้องมียระบบปรับอากาศ และลักษณะของระบบปรับอากาศได้ ดังนี้

ตารางที่ 4.3 แสดงตารางการใช้เครื่องปรับอากาศภายในโครงการ

องค์ประกอบ	ระบบปรับอากาศ		เหตุผล
1. ส่วนโถงกิจกรรม	CENTRAL WATER	CHILLED	- เป็นส่วนพื้นที่ขนาดปานกลางและใช้งานในช่วงเวลาเดียวกับส่วนร้านค้าให้เช่า
2. ส่วนสำนักงาน	CENTRAL WATER	CHILLED	- เป็นส่วนทำงานของเจ้าหน้าที่และพนักงานบริการต่างๆ ของโครงการ และใช้งานเวลาเดียวกันทั้งหมด การจัดวางออกแบบส่วนทำงานนี้ใช้ระบบเปิดทั้งหมด (ยกเว้นฝ่ายบริหารและห้องประชุม) จึงมีการใช้งานไม่แน่นอน แต่ต้องการความสงบเงียบพอสมควร จะให้ใช้การแยกท่อไปยังห้องทำงานจึงเครื่องควบคุมการเปิดปิดมีต่างหาก
3. ส่วนสถาบันการศึกษา	SPLIT TYPE		- มีการแบ่งส่วนเรียนเป็นห้องต่างๆ การเรียนการสอนจึงเป็นการสะดวกกว่าในการใช้งานแต่ละห้อง
4. PLAZA	CENTRAL WATER	CHILLED	- เป็นส่วนให้บริการแก่ผู้ใช้โครงการ ซึ่งมีจำนวนมาก มีการเดินทางเข้า-ออกทั้งวัน มีการสูญเสียความเย็นสูง จะต้องใช้ระบบที่ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 ระบบการสัญจรภายในศูนย์การค้า

การหมุนเวียนภายใน เป็นส่วนสำคัญของការวางแผน และเกี่ยวข้องกับทั้งผู้บริโภคและสินค้า ซึ่งจะมีทั้งเส้นทางสัญจรเข้าในแนวราบและแนวตั้ง

ระบบการสัญจรในแนวราบ

คือ ทางเดินที่ต้องสัมพันธ์ในทุกส่วน รวมทั้งทางสัญจรในแนวตั้งด้วย คือทางขึ้นลงด้วยลิฟท์บันไดเลื่อน และบันไดต้องอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม ที่จะทำให้นักค้าสามารถเดินเลือกสินค้าได้หลายจุด มีเส้นทางหลักที่ใหญ่ที่สุดที่จะต้องผ่านให้ได้แผนกมากที่สุดเท่าที่จะจัดให้ จากเส้นทางหลักที่จะแตกเข้าสู่เส้นทางสัญจรที่มีขนาดเล็กวงแจกจ่ายไปยังร้านต่างๆ ภายในแผนกนั้นๆ อย่างทั่วถึง ซึ่งขนาดของเส้นทางนั้นขึ้นอยู่กับขนาดของห้างและอื่นๆ เช่น ขนาดของวัสดุที่ใช้ในการปูพื้นห้าง เป็นต้น

ระบบทางสัญจรในแนวตั้ง

คือ ทางติดต่อแต่ชั้นสามารถแบ่งได้ 3 ชนิดคือ

1. บันได
2. ลิฟท์
3. บันไดเลื่อน

ซึ่งห้างฯ ขนาดใหญ่ควรมีระบบทางสัญจรดังกล่าวครบ และจัดอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม มีเหตุผล โดยปกติแล้วห้างฯ ที่มีเนื้อที่มากพอ มักเจาะช่องบันไดไว้ใหญ่มาก เพื่อให้ลูกค้าที่ขึ้นลงไปชั้นบน จะสามารถมองเห็นแผนกสินค้าต่างๆ ในชั้นถัดมาในมุมสูง ดังนั้น ช่องบันได จึงควรอยู่ในส่วนกลางของเนื้อที่ทั้งหมด เพื่อความสว่าง และยังมองเห็นแผนกต่างๆ ได้ชัดเจนอีกด้วย

ที่ตั้งของทางเข้าและการให้บริการทางเข้า

การจัดสร้างทางเข้าเกี่ยวกับการสัญจรภายนอก ควรเป็นทางเข้าพิเศษที่สะดวกและสัมพันธ์กับถนน ป้ายจอดรถ ทางต้องแยกให้ห่างจากบรรดาห้องโชว์สินค้าให้มากที่สุด การขนส่งสินค้าต้องคำนึงถึงทางเข้า (การบริการส่ง) ไปยังห้องรับสินค้าบางร้านอาจจากคลังสินค้าไปยังบริเวณที่ขายเลย สินค้าจะไปบรรจุหรือซื้อออกไปโดยลูกค้า สินค้าที่ไม่ต้องการจะส่งมีการเก็บจากร้านส่งไปยังที่เก็บสินค้า

ทางเข้าของพนักงานต้องแยกจากทางเข้าและออกของลูกค้า รวมทั้งเข้าห้องพักและห้องน้ำของพนักงานด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำแหน่งและขนาดของ LOBBY LIFT

ช่องลิฟท์และโถงลิฟท์เป็นพื้นที่ส่วนสำคัญที่สถาปนิกต้องคำนึงถึงด้วย โถงลิฟท์เป็นจุดที่มีความสำคัญ เนื่องจากใช้เป็นจุดในการกระจายคนจากส่วนโถงลิฟท์เขาไปยังส่วนอื่น ๆ และเป็นส่วนที่อยู่ซ้อนกันขึ้นเป็นชั้น ๆ ส่วนโถงลิฟท์ที่อยู่ล่างสุดจะต้องตั้งอยู่ในที่ที่ติดต่อกับทางเข้าใหญ่ ซึ่งสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวกสบายร่างกายที่สุด ส่วนบริเวณที่ติดต่อกันกับโถงลิฟท์นั้น ควรจัดให้มีบริเวณสำหรับจัดวางโทรศัพท์สาธารณะ BUILDING DIRECTORY ELEVATOR STARTER SERVICE ELEVATOR INDICATOR และแผงควบคุม

ขนาดของพื้นที่ที่ลอบบลิฟท์ ควรสามารถรองรับจำนวนคน จำนวนคนสูงสุดที่จะมารวมกันเพื่อใช้ลิฟท์ได้อย่างสะดวกสบาย และไม่ทำให้เกิดการติดขัดของการเข้าออกจากลิฟท์ โดยคิดจำนวนคนที่มาใช้ในช่วง RUSH HOUR (ในช่วงเวลา 15 - 20 นาทีสูงสุด) กำหนดขนาดของลอบบลิฟท์ที่ต้องการในแต่ละชั้น

โดยประมาณว่าการใช้พื้นที่ / คน มีค่าประมาณ 4 ตารางฟุต สำหรับคนที่จะมาขึ้นคอยขึ้นลิฟท์ที่จะมาถึง และนอกจากนี้ควรเดินเข้าคอยรหว่างลอบบี้ที่ใหญ่มากกับลอบบี้ลิฟท์นั้น จะให้การคำนวณจากการประมาณพื้นที่ / คน เป็น 4 ตารางฟุตเท่านั้น โดยขนาดพื้นที่นี้คิดรวมเอาพื้นที่การสัญจรของคน และการเข้าสู่บริเวณอื่น ๆ ที่เป็นส่วนประกอบของลิฟท์ด้วย

บันไดเลื่อน

ขนาดของบันไดเลื่อน

มุขของตัวบันไดไม่ควรเกิน 35 องศา กับพื้น และความสูงไม่ควรเกิน 6.00 เมตร ความเร็วของบันไดไปตามความเอียงของบันได ไม่มากกว่า 0.5 คนต่อวินาที โดยทั่วไปมุขของบันไดที่เหมาะสมไม่ควรเกิน 30 องศา ซึ่งเป็นมุขที่นิยมใช้กันทั่วไป แม้ว่าบางผู้ผลิตจะผลิตมุขที่ต่ำกว่านี้ ความกว้างของบันไดเลื่อนวัดส่วนในมีขนาดความกว้างที่เฉลี่ย มากกว่าที่สุด 1.50 เมตร น้อยที่สุด 0.6 เมตร

โครงสร้างของตัวบันไดเลื่อนเป็นโครงสร้างเหล็กของรับที่ บนและล่างของตัวบันได และโดยเฉพาะจุดกึ่งกลางเมื่อความสูงไม่เกิน 6 เมตร ชั้นบันไดจะถูกบรรทุกอยู่บน 2 ส่วนของภาชนะและส่วนที่ลากโดยโซ่หรือเคอร์ และตัวบันไดเลื่อนจะอยู่ภายในโครงสร้างข้างใต้บันได

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อดีของการเลือกใช้ระบบบันไดเลื่อน

- สามารถขนย้ายคนได้จำนวนมาก
- มีความปลอดภัยมากกว่าระบบลิฟท์
- ไม่ต้องเสียเวลารอคอยเหมือนลิฟท์

ข้อเสียหรือข้อจำกัดของการเลือกใช้ระบบบันไดเลื่อน

- ถ้าจำนวนชั้นมาก ๆ ก็ไม่สะดวกและเร็วเท่าลิฟท์ จึงมีข้อจำกัดว่าไม่ควรใช้กับอาคารที่สูงเกิน 5 ชั้น

การจัดวางตำแหน่งของบันไดเลื่อน (LOCATION ARRANGEMENT)

การจัดวางตำแหน่งของบันไดเลื่อน ควรจัดให้อยู่ในทิศทางที่เป็นแกนสัญจรหลักของอาคาร สำหรับการจัดวางตัวบันไดเลื่อน สามารถแยกพิจารณาได้ 2 ลักษณะ ดังนี้คือ

1. แบบสัญจรต่อเนื่อง
2. แบบสัญจรไม่ต่อเนื่อง

1. การจัดวางตัวบันไดเลื่อนแบบสัญจรต่อเนื่อง

ข้อดีของการจัดวางในลักษณะนี้ ก็คือคนที่จะขึ้นหรือลงบันไดเลื่อนต่อเนื่องกันไปยังชั้นอื่น ๆ ไม่จำเป็นต้องเดินอ้อม การจัดวางในลักษณะนี้บันไดเลื่อนในทิศทางขึ้นหรือลงจะถูกจัดให้อยู่ใกล้กับบันไดเลื่อนตัวที่มีทิศทางเดียวกัน ที่จะขึ้น - ลง ไปยังชั้นต่อไป ลักษณะการจัดวางแบบสัญจรต่อเนื่องสามารถจัดได้ 2 แบบ คือ

1. การจัดแบบไขว้กัน (CRISSCROSS)

เป็นวิธีที่ใช้กันทั่วไป เพราะราคาต้นทุนต่ำ ข้อกำหนดหรือข้อจำกัดของโครงสร้างตัวบันไดเลื่อนมีน้อย และเสียพื้นที่สำหรับตัวบันไดเลื่อนและบริเวณรอบ ๆ ในแต่ละชั้นอาคารน้อยกว่าแบบอื่น

2. การจัดแบบขนานกัน (PARALLEL)

เป็นการจัดวางบันไดเลื่อน 2 ตัว ที่มีทิศทางเดียวกันขนานกันเป็น แต่ข้อเสียของการจัดวางแบบนี้ก็คือ สะดวกน้อยกว่าแบบที่ 1 และมีราคาแพงกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 ระบบสี

การออกแบบสีภายในศูนย์การค้า นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงการออกแบบสีเส้น ให้ออกมาแล้วเกิดบรรยากาศประทับใจลูกค้าเมื่อแรกพบ และไม่รบกวนต่อส่วนหน้าร้ายค้าย่อย และยังต้องให้มีความสัมพันธ์กับส่วนต่าง ๆ เช่นพื้นผิว ผนังต่าง ๆ ของตัวภายในศูนย์การค้าด้วย การให้สีโดยมากของศูนย์การค้าทั่ว ๆ ไปในกรุงเทพฯ จะยึดตามแนว DESIGN CONCEPT ของศูนย์การค้านั้น ๆ เพื่อคงไว้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของศูนย์การค้า

อิทธิพลที่มีผลต่อการออกแบบภายใน SHOPPING CENTER สี (COLOR)

การออกแบบสีภายใน SHOPPING CENTER จะต้องคำนึงถึงอิทธิพลต่าง ๆ ที่มีผลต่อการสร้างบรรยากาศภายใน นอกจากลักษณะโดยรวมของหน้าร้านของแต่ละร้าน เนื้อที่สีฉูดฉาด ให้ความสว่าง วัสดุ พื้นผิวต่าง ๆ แล้ว การออกแบบสีนั้นยังมีความสำคัญมาก ให้ด้านการใช้ความรู้สึกมีบรรยากาศในการซื้อขาย สามารถตอบสนองความต้องการของลูกค้าและพนักงานได้เป็นอย่างดี

โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับสินค้าประเภทแฟชั่น จึงเป็นสินค้าหลักของโครงการ ที่ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงที่จะจัดความสัมพันธ์ให้เข้ากันได้ และตลอดทั่วบริเวณจำหน่ายสินค้า จะต้องสร้างบรรยากาศที่ก่อให้เกิดอารมณ์ในการซื้อ จะต้องเชื่อมโยงโดยให้ร้านต่าง ๆ ที่จำหน่ายสินค้าประเภทเดียวกันมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทำให้เกิดบรรยากาศในการซื้อ การได้เห็นหรือรับสื่อจากสินค้าที่ชักชวนในการซื้อ และสิ่งซึ่งให้ผลมากที่สุดแก่บรรยากาศเหล่านั้นก็คือ สีนั่นเอง การแก้ปัญหาจำทำร่วมกันระหว่างชนิดของสินค้า นโยบายการจัดจำหน่าย นอกจากนี้การเลือกใช้วัสดุจะต้องคำนึงถึงการป้องกันเสียงสะท้อน การให้แสงสว่างด้วย

การจัดบริเวณโชว์สินค้า นับว่าสลับซับซ้อนยิ่งกว่าการจัดแสงบนเวทีละครเสียอีก เนื่องจากละครเวทีมองจากมุมเดียว ผู้เข้าชมละครนั่งอยู่กับที่ มุ่งจุดสนใจออกไปที่จุดเดียวกันเท่านั้น ส่วนผู้ซื้อสินค้าเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา แล้วแต่ละบุคคลจะตัดสินใจเดินไปทางใดทางหนึ่ง จากหน้าร้านไปอยู่ทางเข้า มุ่งสู่เคาน์เตอร์จำหน่ายสินค้า คล้ายกับการดูละครหลายเวทีที่ซ้อนกัน ดังนั้นจุดสนใจจึงต้องต่อเนื่องกันตั้งแต่ทางเข้าเป็นต้นไป

ดังนั้น ผู้มีบทบาทมากที่สุดก็คือ ตัวสินค้านั่นเอง การประสานลงรอยกันของสินค้า ตลอดจนเส้นทางที่ผ่านไป จะต้องมีความสัมพันธ์กัน สำหรับปัจจุบันผู้สินค้าได้รับการพัฒนาจนวิจิตรสุด ที่จะใช้ตู้ชนิดโปร่งแสงที่สุดที่เห็นยวนำให้เกิดความสัมพันธ์ของสินค้าทั้งข้างหน้าและข้างหลัง จะต้องเป็นที่สะดุดสายตา และดึงดูดให้ลูกค้าสนใจในตัวสินค้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นแสง พื้นผิว และสีภายในและภายนอก จะต้องเลือกโดยใช้ควมระมัดระวังเป็นพิเศษ ไม่ว่าจะเป็นแสงสีแบบนุ่มนวล หรือแสงสีแบบแข็งกระด้าง มีดสลัวหรือสว่างจ้า อบอุ่นหรือหนาวเย็นก็ตาม. ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญที่เกี่ยวข้องกับสีทั้งนั้น

การศึกษาถึงลักษณะของสีที่เกี่ยวกับความรู้สึกที่มีต่อสีบางสีละเอียดกว่าเดิมเล็กน้อย ดังนี้

สีแดง - ให้ความรู้สึกมีพลังสมบูรณ์ ขบวนการลง การใช้สีกุหลาบแดงแก่เพียงแค่นิดน้อย จะทำให้เป็นตัวเด่นสำหรับภายในอาคาร สีแดงไม่เพียงแต่ให้ความรู้สึกเราใจได้เหมือนกัน นอกจากนี้ยังสามารถจะเป็นภัยทางด้านจิตวิทยาได้ เช่น ดวงไฟสีแดงที่ใช้ในการอัศจรรย์ และมีความรู้สึกที่ปวดศีรษะและตาลายได้ แม้ว่าจะใช้เพียงเล็กน้อย

ก็ตามที่

สีเหลือง - ให้ความรู้สึกร่าเริง สดใส สีเหลืองเข้มมากจะทำให้สมองเกิดความหงุดหงิดได้ สีเหลืองอ่อนจะให้ความรู้สึกของความสะอาด ความสว่าง สีเหลืองที่ใกล้ไปทางสีส้ม จะมองดูคล้ายขมขื่น และคล้ายกับของเล่นสมัยใหม่ที่รูดึงได้อย่างเรียบร้อย จะใช้ได้เพียงจำนวนน้อย เช่น บานประตู เสื้อผ้าของเด็ก ซึ่งผนังเป็นสีเทาอ่อน ๆ

สีเขียว - ไม่ทำให้เกิดความระคายเคือง จะไม่ใช้ใกล้กับสีแดงในจำนวนเท่ากัน สีเขียวให้ความรู้สึกสดชื่น กระชุ่มกระชวยและใช้พักสายตาได้ โยธธรรมาชาติจะใช้สีเขียวเป็น เช่น สีที่ลงเสริมทุก ๆ สีให้ดูสดใสขึ้น สีเขียวสมควรใช้ในการทำความหมายบางอย่างมาจากสวนต้นไม้ สีเทา สีมอ ๆ หรือสีเขียวแก่กันนั้นส่วนมากจะใช้ได้สีอย่างมากที่สุดในการเน้นสีพื้น ที่นิยมสำหรับเครื่องเรือนทำด้วยไม้เมเบิล หรือไม้สัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีน้ำเงิน - สีน้ำเงินเข้มให้ความรู้สึกสงบและลึกซึ้ง น้ำเงินอ่อน เช่นสีน้ำหรือสีฟ้า มีความสนใจของสีเขียวอยู่ด้วย แม้ว่าปราศจากสีเขียวก็ตาม สำหรับผนังและเฟอร์นิเจอร์ สีฟ้าและสีที่ใกล้เคียงกับน้ำ หรือสีน้ำเงินที่ใสมากเกินไป จะทำให้เกิดความไม่เบิกบาน สีน้ำเงิน สีน้ำเงินอมเขียว ให้ความรู้สึกตื่นเต้น เช่น แสงของโอดอปอล การแพนหางของนกยูง เป็นสีที่มีเสน่ห์งดงาม

สีกลุ่มดำ - เทา ขาว เรียกว่า สีเอกรงค์ ไม่สมควรใช้ร่วมกันระหว่างแม่สี (น้ำเงิน เหลือง แดง)

สีขาว - ให้ความรู้สึก สะอาด บริสุทธิ์ ระวังการใช้ห้องครัวที่เป็นสีขาวทั้งหมด หรือสีขาวทั้งหมดของห้องน้ำ

สีดำ - การใช้สีดำบ้าง ขาวบ้าง ในพื้นที่ร่วมกับสีอื่น ๆ จะทำให้เกิดความกระปรี้กระเปร่า และทำให้เกิดความมีชีวิตชีวา ร่าเริงแจ่มใส

เมื่อสีดำและขาวมีความตัดกัน นำมาใช้กับสีอื่น ๆ สีเทาสามารถทำให้ความกลมกลืนระหว่างสีอื่น ๆ

กรรมวิธีการให้สีกลาง

สีขาว - ติดกับสีอื่นได้เด่น เป็นกรอบได้ดี เช่น กรอบรูป หน้าต่าง กระดาษ เป็นต้น ตลอดจนจัดแบ่งผนังเป็นช่อง ใช้เป็นสีของฐานหรือส่วนที่อยู่ต่ำหรือลึก เพื่อเน้นให้เด่นเป็นตัวเสริมสีอ่อนให้เด่น และเป็นตัวสะท้อนความงามส่วนข้างเคียง

สีดำ - ใ้ในเนื้อที่เล็กน้อย หรือโครงสร้างที่บอบบาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีเทา - ใช้ได้ดีในเรื่องที่กล่าว: ลดความจำของสีขาวย และความทึบของสีดำ ทำให้ดูแล้วสบายตา

CONTRACT AND CAMOUFLAGE เมื่อวิเคราะห์สีของสีนํ้าแล้ว ในขั้นต่อไปก็เป็นการสร้างบรรยากาศโดยรอบสีนํ้านั้น หรือความตัดกันเป็นสิ่งสำคัญที่สุด แต่ต้องไม่ลืมว่าสีที่จะใช้ในส่วนของการจำหน่ายสีนํ้า นั้น จะต้องมีความสมดุลและเข้ากันได้ ถึงแม้ว่าจะมีสีบางสีที่ตัดกันและเด่นออกมาก็ตาม

ดังนั้น สีของผนังและเพดานที่เพิ่มเข้ามานั้น จึงเป็น BACK GROUND ให้แก่สีนํ้า และสีตัดกันบางสีก็สามารถสร้างความน่าสนใจให้แก่สีนํ้าบางกลุ่ม ดังนั้นเมื่อมองไปในส่วนจำหน่ายสีนํ้าทั้งหมด COLOR CONTRACT และ CAMOUFLAGE จึงมีบทบาทอย่างมากในการเพิ่มรสชาติให้แก่การซื้อสีนํ้าไม่ให้จืดชืด และไม่ให้อยู่เฉยจนเกินไป

ระบบการใช้สีแบบง่าย ๆ 5 แบบ

มีอยู่หลายด้านด้วยกันที่จะจัดสีของผนังให้อยู่ในสภาพที่งดงามในตัวของมันเอง แต่ไม่มาแข่งกับสีนํ้าที่ตั้งโชว์อยู่ การจัดการดังกล่าวมีถึง 5 วิธีคือ

1. ผนัง พื้น และเพดาน สามารถใช้สีที่แตกต่างกัน แต่สามารถเข้ากันได้
2. เพดาน ให้สีที่รุนแรง ส่วนผนังและพื้นให้สีเรียบง่าย
3. พื้นให้สีที่รุนแรง ส่วนผนังและเพดานให้สีเรียบง่าย
4. พื้น ผนัง และเพดาน ที่ไม่ใช่โชว์สีนํ้า ให้สีกลาง ๆ ส่วนผนังโชว์สีนํ้าให้สีที่รุนแรง
5. พื้น ผนัง และเพดาน ทั้งหมดให้สีคล้ายคลึงกัน แต่ตัดกับสีนํ้า

4.6 วิธีสีพื้น ผนัง เพดาน

พื้น พื้นในอาคารสาธารณะทั่วไป คำนึงถึงความทนทานถาวร และความสวยงามควบคู่กันไป แบ่งออกเป็นส่วนใหญ่ ๆ โดยเฉพาะศูนย์การค้าขนาดใหญ่ มักใช้พื้นกระเบื้องยาง โดยสั่งทำขนาดพิเศษ และพื้นหินขัด ในบางแผนกก็มีการออกแบบเป็นพิเศษ โดยต้องวางความหรูหรา ก็ใช้พื้นปูพรม เช่นภายในร้านกาแฟ ฯลฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผนัง ผนังในงานสถาปัตยกรรม แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ

ผนังหนัก (WALLS) หมายถึง ผนังอาคาร ซึ่งส่วนของสถาปัตยกรรมมีน้ำหนักมาก จำเป็นต้องมีคานรับ ผนังหนักทำหน้าที่เป็นกรอบของอาคาร เน้นแสดงรูปฟอร์มของอาคาร ภายนอก ความสำคัญในการใช้ผนังภายในส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับผนังเบา (PATENS) เป็นผนังภายในโครงสร้างเบา ไม่จำเป็นต้องมีคานมารับ ให้กันแบ่งส่วนต่าง ๆ ของห้องทำงาน ความต้องการของเนื้อที่ใช้สอย ส่วนใหญ่เป็นงานตกแต่งภายใน ซึ่งช่างไม้เป็นผู้ทำ แบ่งเป็น 2 ชนิด คือ

1. ผนังเบาโครงสร้างไม้ (PERMANENT PATTION WOOD FLAMING)
2. ผนังเบาโครงสร้างโลหะเฟลม (PERMANENT PATTION LIGHTWEITH METAL FRAMING) ซึ่งปูด้วยไม้อัด ยิปซัมบอร์ด หรือพลาสติกแผ่น ซึ่งลักษณะการใช้งาน แตกต่างกันไปตามความเหมาะสม

ตารางที่ 4.4 แสดงข้อดีและข้อเสียของโครงสร้างสร้างไม้และโครงสร้างโลหะเฟลม

ผนังเบาโครงสร้างไม้	ผนังเบาโครงสร้างโลหะเฟลม
1. น้ำหนักมาก	1. น้ำหนักเบา
2. ติดตั้งยาก	2. ติดตั้งง่าย รวดเร็ว
3. เหมาะสมกับงานขนาดเล็ก	3. เหมาะสมกับงานขนาดใหญ่
4. มีความอ่อนตัวในการเปลี่ยนแปลงน้อย	4. มีความอ่อนตัวในการเปลี่ยนแปลงมาก
5. เดินสายหรือท่อภายในโครงสร้างลำบาก	5. สามารถเดินสายหรือท่อภายในโครงสร้างได้ ดีกว่า เพราะมีรูตลอดทุกเฟลม
	6. ใช้กับอาคารที่ติดตั้งระบบป้องกันไฟ

พาดาน

ในปัจจุบันศูนย์การค้าที่ได้มาตรฐาน ได้รับการออกแบบติดตั้งวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่มีระบบกลไกที่ทันสมัย อาทิเช่น ระบบป้องกันไฟ ระบบป้องกันเสียงสะท้อน และระบบปรับอากาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพดานแขวนกริดอลูมิเนียมแบบ ACOUSTIC (SUSPENDED SUSCUSSTICAL CEILING) มีความสำคัญมากในงานดังกล่าว

ระบบการติดตั้งรูปตัวที แขนงกับพื้นอาคารด้วยเส้นลวด

1. MAIN TEES เป็นอลูมิเนียม รูปตัวที แขนงกับพื้นอาคารด้วยเส้นลวด
2. CROSS TEE เป็นตัวเสริมระหว่างแผ่นฝ้าเพดาน
3. WALL ANGLES ใช้สำหรับเป็นตัวประกอบเข้ามุมผนัง

นอกจากนี้ การติดตั้งเพดานที่มีความละเอียดรอบคอบมากขึ้นไปอีก ยังใช้ FLAY SPLIN (มีลักษณะเป็นไม้หรือโลหะอลูมิเนียมบาง ๆ เป็นตัวเชื่อมต่อของแผ่นฝ้าเพดาน โดยซ่อนไว้ระหว่างรอยต่อฝ้าเพดาน)

ตารางที่ 4.5 แสดงการเปรียบเทียบข้อดีข้อเสียของวัสดุที่ใช้งาน

วัสดุ	ข้อดี	ข้อเสีย
ไม้	เป็นวัสดุที่หาง่ายในเขตร้อน แข็งแรง สวยงาม นำความร้อนน้อย ลวดลายสวยงาม เหมาะในการใช้เฟอร์นิเจอร์ ราคาไม่แพงมาก	จะเสื่อมคุณภาพได้โดยน้ำ ความร้อน อากาศ แสงแดด ผู้พึงระวัง เนื่องจากเชื้อรา ปลวก มอด แมลงกัดไช ร่องหวาดวิธีป้องกัน
อิฐ	มีความคงทนต่อสภาพดินฟ้า อากาศ นำความร้อนต่ำ ทนต่อการเผาไหม้	ถ้ากรรมวิธีเผาไม่ได้มาตรฐาน จะทำให้เนื้อไม่แน่น น้ำซึมได้
หิน	สามารถนำมาใช้ได้ได้ในประเทศเขตร้อน แข็งแรง ทนทาน เหมาะกับการตกแต่ง ทำกำแพงกันดิน จัดสวน	ค่าขนส่งแพง และแตกง่ายได้
ซีเมนต์	ทนทานและเข้ากับสภาพภูมิประเทศต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี	มีความชื้น ดูดความร้อนได้ง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัสดุ	ข้อดี	ข้อเสีย
ไม้ไผ่	สะดวกต่อการตกแต่ง ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นธรรมชาติได้ง่าย ถ้าตัดแปลงโดยยึดเป็นแผ่น ลำเจียก	เก่า และผุพังเร็ว แมลงเจาะไชได้ง่าย
คอนกรีตบล็อก	ไม่แตกร้าวในเมืองร้อนแห้งแล้ง กรรมวิธีการผลิต และการก่อสร้างทำได้ง่าย และประหยัด ทนทานต่อการเผาไหม้ ทำผนังรับน้ำหนักได้ โดยไม่ต้องมีเสา หรือเหล็กเสริม	นำฝนและความชื้นซึมผ่านได้ นำความร้อนดี
ยิปซัม	สามารถคงคุณภาพที่ดีได้ดีในระยะเวลาสั้น แม้ในที่ที่มีอากาศร้อนจัด กันความร้อนได้ดี	เปราะ หลุดแตกง่าย
เซลโลกรีต	เป็นใยไม้ที่ผสมน้ำยาป้องกันปลวกเก็บเสียง ป้องกันความร้อนได้ดี ไม่บิดงอ ไม่ยุบ หรือผุพัง ทนแดดทนไฟ	ฉนวนแข็ง อาจแตกได้บ้าง และอาจเป็นรอยร้าวระหว่างรอยต่อของแผ่น
อลูมิเนียมและโลหะผสม อลูมิเนียม	แข็งแรง ทนทานต่ออากาศร้อน ไม่เป็นสนิม มีความสามารถในการสะท้อนความร้อนสูง นำหนักเบา สะดวกในการขนส่ง ไม่ก่อมลพิษหรือรังสีการแผ่รังสี ผลิตให้มีขนาดตามต้องการได้ง่าย	ราคาแพง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัสดุ	ข้อดี	ข้อเสีย
กระดาษ	กันน้ำ ฝุ่น ฝน ปลอดภัยจากเชื้อรา เหมาะสำหรับใช้ในที่ที่ต้องการแสงธรรมชาติ ถ้าเป็นกระดาษ 2 ชั้น จะกระจายแสงได้ดี และช่วยกรองความร้อน	แตง่าย โดยเฉพาะที่ทำเป็นแผ่นใหญ่ ๆ ไม่เหมาะกับสภาพที่มีพายุแรง เป็นตัวนำความร้อนที่ดี
กระดาษขานอ้อย	มีความนุ่ม สามารถเก็บเสียงได้พอสมควร มีขนาดแผ่นที่เท่ากัน ใช้กรูผนังได้	ติดไฟง่าย ถูกน้ำยุ่ยง่าย
เซฟวิงบอร์ด	มีความคงทนต่อสภาพดินฟ้าอากาศ ไม่ยืดหด ตอกตะปูไม่แตก มีลายไม้งดงามพอสมควร ตกแต่งวิธีเดียวกับไม้อัด	ไม่ทนน้ำ ทำให้ยุ่ยได้ มีความเปราะ ปลอดภัยกับคน สูดสี สิ่งขีดข่วน และน้ำยาต่าง ๆ
ทีโอบอร์ด	เป็นส่วนเคลือบน้ำยา และแบบฟอกแผ่น มีความแข็งแรง ไม่บิดงอ ผิวหน้ามีความทนทาน ผิวหน้าเรียบ	ทาสีไม่ได้ เพราะบังคับสีในตัว ไม่เหมาะสำหรับทำฝ้าเพดาน ราคาค่อนข้างแพง
กระดาษปิดผนัง	เป็นวัสดุที่ช่วยตกแต่งผนังให้เกิดความสวยงาม สะอาดตา มีคุณค่า	ราคาแพง ถูกน้ำและความชื้น จะยืดพอง ติดไฟง่าย และรักษา
กระดาษปิดผนัง	ยิ่งขึ้น เหมาะสมกับการตกแต่งเพื่อให้ความรู้สึกหรูหรา	ความสะอาดยาก
แผ่นอะคูสติค	เก็บเสียงได้ดี มีเนื้อนุ่ม ป้องกันความร้อน น้ำหนักเบา บุนนัง	มองเห็นรอยต่อ ถูกน้ำยุ่ย สูดสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัสดุ	ข้อดี	ข้อเสีย
พรม	ทาสีได้ มีความคงทน ไม่บิดงอ ดอกระบุไม่แตก เลื่อยได้ตาม ต้องการ ติดตั้งง่าย	ราคาแพง ทำความสะอาด ยาก ไม่ค่อยเหมาะกับ สภาพแวดล้อมที่มีฝุ่นมาก
พรม	ช่วยเก็บเสียงได้ดี แก้เสียง สะท้อนได้ดี มีความอ่อนนุ่มน่า สัมผัส ไม่ลื่น ส่งเสริมคุณค่า ของสถานที่ให้ดูสง่างาม ใช้เน้น จุดเฉพาะ มีสี และลวดลายให้ เลือกมากมาย	
พรม	ป้องกันความชื้น และเสียง สะท้อน สามารถลดความเข้ม ของแสงสว่างให้น้อยลงได้ เมื่อ ไม่ต้องการแสงสว่างมาก บาง ชนิดเป็นวัสดุทางวิทยาศาสตร์ก็ ใช้ได้ดี สามารถรับได้ตาม ต้องการ ถ่ายเทอากาศได้โดย การรูดม่าน	

4.7 ระบบป้องกันอัคคีภัย

ระบบท่อดับเพลิง

ปัจจุบันนิยมใช้ระบบท่อดับเพลิง พร้อมหัวฉีดน้ำแบบ และหัวฉีด เป็นเครื่องมือสำหรับดับเพลิงในระยะเริ่มแรก ปริมาณน้ำที่ต้องจ่ายจากหัวฉีดไม่ควรน้อยกว่า 5 แกลลอน / นาที และในการออกแบบ คำนวณ เพื่อประเมินใช้หัวฉีด 2 หัว พร้อม ๆ กัน หน่วยดับเพลิงหรืออังกฤษได้แนะนำว่า น้ำที่ใช้ในการดับเพลิงไม่ควรต่ำกว่า 100 แกลลอน / นาที ท่อดับเพลิงยื่นสำหรับอาคารสูงกว่า 75 ฟุต ให้ใช้ท่อขนาด 6 นิ้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ท่อดับเพลิงอาจเป็นแบบเปียก หรือ แบบแห้งก็ได้ โดยทั่วไประบบท่อแบบแห้งนี้จะใช้กับอาคารสูงกว่า 5 ชั้น แต่ไม่เกิน 200 ฟุต ควรใช้ท่อดับเพลิงแบบเปียก มีถังน้ำสำรองเพลิงเอง เพราะเครื่องสูบน้ำของระดับเพลิงมักจะไม่สามารถสูบน้ำสูงได้เกิน 200 ฟุต และมีถังเก็บน้ำสำรอง ซึ่งมักจะใช้ตรงส่วนล่างของถังเก็บน้ำ เพื่อใช้สำหรับบริโภค แล้วยังใช้สำหรับผจญเพลิง ระยะเริ่มแรกขนาดความจุ 7,500 แกลลอน ถ้าอยู่ระดับบนพื้นดิน หรือประมาณ 3,000 แกลลอน ถ้าเป็นถังบนชั้นสูงสุดของอาคาร มีเครื่องสูบน้ำที่เดินด้วยเครื่องยนต์ดีเซล หรือแก๊สโซลีน หรือมอเตอร์ไฟฟ้า ในกรณีที่มีเครื่องปั๊มกระแสไฟฉุกเฉิน และเครื่องสูบน้ำ ควรจะสามารถจ่ายน้ำได้ถึง 250 - 300 แกลลอน / นาที โดยที่มีความดันที่หัวฉีดสูงสุดประมาณ 65,175 ปอนด์ / ตารางนิ้ว

เครื่องสูบน้ำดับเพลิงดังกล่าวข้างต้น ต้องมีระบบการทำงานอัตโนมัติ อาจอาศัยสวิทช์ความดัน ซึ่งจะเปิดเพื่อที่กระแสไฟฟ้าจากหม้ออบตเตอร์จะผ่านไปยังสตาร์ท เพื่อเดินเครื่องสูบน้ำ เช่นเดียวกับระบบถังความดัน และยังมีอีกวิธีหนึ่งคือ การใช้ FLOW SWITCH ซึ่งอาศัยการเคลื่อนตัวของน้ำไปปิดสวิทช์เพื่อจ่ายกระแสไฟฟ้า

ระบบ SPRINKLERS

ระบบนี้ตั้งให้ทำงานโดยอัตโนมัติ เมื่ออุณหภูมิสูงถึง 57 - 71 องศาเซลเซียส (135 - 160 องศาฟาเรนไฮต์) โดยจัดระยะห่างระหว่างตัว SPRINKLERS ประมาณ 3.6 - 4.3 (12 - 14 ฟุต) ในสวนทางเดิน (CORRIDOR) PUBLIC ROOM

บันไดหนีไฟ

โดยทั่วไปของบันไดหนีไฟ จะต้องมีความมั่นคงและควรจะมีปิดล้อมโดยรอบด้วยผนังกันไฟ และมีประตูที่ปิดโดยอัตโนมัติ ประตูจะเข้าไปสู่ตัวบันไดได้จากทุกชั้น บานประตูแบบสวิง ต้องไม่มีช่องว่างการไหลของคนที่กำลังลงบันไดมาจากข้างบน บันไดจากชั้นบนต้องไม่ต่อเนื่อง และไม่มีความเกี่ยวข้องกับบันไดอื่นมาจากชั้นใต้ดิน บันไดต้องสามารถกันลมหรือแรงอัดอากาศขณะเกิดไฟไหม้ และสามารถระบายอากาศควันไฟออกไป ไม่ทำให้ผู้ที่ไต่บันไดล้าลวกควัน บริเวณชานพัก ของแต่ละชั้นควรจะมีหน้าต่างเปิด หรือมีประตูระบายอากาศและอื่น ไม่กีดขวางคนที่ลงบันไดมาจากชั้นบน ฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.8 อุปกรณ์พิเศษ

VDO WALL

VDO WALL เป็นวิดีโอจอยักษ์ ขนาด 4.4 x 7 เมตร ควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์ ติดตั้งอยู่บริเวณชั้น 1 ตรงกลางศูนย์การค้า โดดเด่นสะดุดตา และเป็นเอกลักษณ์ประการหนึ่งของศูนย์การค้า โดยจะเป็นจุดดึงดูดความสนใจ ซึ่งนอกจากจะให้ความบันเทิงแล้ว วิดีโอจอยักษ์นี้ยังจะเป็นศูนย์กลางข่าวสารข้อมูล สำหรับกิจกรรมส่งเสริมการขายของร้านค้าหรือรายการอื่น ๆ ที่จัดขึ้นเป็นพิเศษ

ระบบควบคุมและจอภาพ VDO WALL เป็นเทคโนโลยีของการนำเสนอบนจอภาพขนาดใหญ่ ควบคุมการทำงานด้วยระบบคอมพิวเตอร์ ทำให้ VDO WALL สามารถแสดงผลภาพได้ทั้งในรูปของ VIDEO และกราฟฟิก จากการผสมผสานระหว่างจอภาพโทรทัศน์ ซึ่งรับสัญญาณจากเครื่องเล่นวิดีโอ , เครื่องเล่นเลเซอร์ดีสก์ , สัญญาณดาวเทียม และสัญญาณทีวีกับจอภาพคอมพิวเตอร์ ซึ่งรับสัญญาณข้อมูลกราฟฟิกและข้อความ ในรูปสัญญาณดิจิทัลจากเครื่องคอมพิวเตอร์ นั่นคือสามารถรับสัญญาณจาก ANALOG และ DIGITAL ได้ และเป็นได้ทั้งจอคอมพิวเตอร์และจอทีวีในบอร์ดเดียวกัน

ระบบการแสดงผลภาพ VDO WALL เป็นการผสมผสานเทคโนโลยีระหว่างระบบการควบคุม ซึ่งทำงานด้วยคอมพิวเตอร์ และ VDO WALL ซึ่งเป็นเทคโนโลยีของหลอดภาพทีวี (CRT) ซึ่งในส่วนของบอร์ดจะประกอบด้วยหลอดภาพ CRT ขนาดเล็กจำนวนนับหมื่น ๆ หลอดภาพประสานการแสดงผลสีล้วน และประกอบกันเป็นภาพขนาดใหญ่ เมื่อได้รับสัญญาณควบคุมจากคอมพิวเตอร์

ประสิทธิภาพของ VDO WALL

- สามารถแสดงภาพ ข้อความ ตัวอักษรจากเครื่องคอมพิวเตอร์
- สามารถแสดงภาพจากเครื่องเล่นวิดีโอ , เครื่องเล่นเลเซอร์ดีสก์ , สัญญาณดาวเทียม และสัญญาณทีวี
- ผลงานเทคนิคการแสดงผลได้ทั้ง คอมพิวเตอร์ วิดีโอ ดาวเทียม และทีวีในคราวเดียว
- สามารถแสดงอักษรวิ่งได้ภาพวิดีโอที่ก๊อปปี้แสดงผล
- สามารถทำกราฟฟิกจากคอมพิวเตอร์
- สามารถทำ CHARACTER GENERATOR ข้อความประกอบการแสดงผลภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

WALL CUBES : PANASONIC PT – 43CBTGV2 CUBES

เป็นจอรุ่นใหม่ล่าสุดขนาด 34 นิ้ว ใช้เลนส์ HYBRID ชนิดพิเศษเพื่อปรับค่าของสีแดง และเขียว 20 "% ความคมชัดของภาพถึง 1,000 เส้น สามารถตั้งหน้าจอได้ด้วยรีโมทคอนโทรล กรอบจอมีขนาดเล็กเพียง 1 cm. เพื่อความต่อเนื่องของภาพ ฐานตั้งเป็นโครงสร้างอลูมิเนียม สามารถติดตั้งจอต่อเนื่องได้ถึง 10 จอ

VDO WALL อุปกรณ์หลักจะสามารถแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

1) VDO WALL DISPLAY : คือส่วนแสดงภาพ ซึ่งประกอบด้วยจอ MONITOR RGB ขนาด 28 นิ้ว MULTI – SYSTEM วางต่อกันในแนวตั้งและแนวนอน เพื่อให้ได้รูปแบบแบบ และขนาดที่ตามที่ต้องการ รูปแบบของ VDO WALL นั้นไม่จำเป็นต้องเป็นสี่เหลี่ยมเสมอไป สามารถจัดเรียงรูปแบบใดก็ได้ ตามวัตถุประสงค์ของการใช้งาน

จอ MONITOR แต่ละจอมีขนาดกว้าง 597 มม. สูง 400 มม. และหนา 400 มม. มีน้ำหนักประมาณ 30 กิโลกรัม

2) DIGITAL CONTROLLER : เป็นอุปกรณ์การทำงานทั้งหมดของ VDO WALL โดย CONTROLLER 1 ตัว จะสามารถควบคุมการทำงานของ MONITOR ได้ถึง 16 จอ นอกจากนั้นยังสามารถนำ CONTROLLER มาประกอบเข้าด้วยกันอย่างไม่มีข้อจำกัด เพื่อการควบคุม VDO WALL ทุกขนาดตามที่ต้องการ การควบคุมคุณภาพของภาพที่ปรากฏจะทำโดยระบบ AUTO – CHECKING ทุกครั้งที่มีการใช้งาน CONTROLLER จะทำการตรวจสอบการทำงานของหลอดภาพของ MONITOR และทำหน้าที่ปรับแต่งความเข้มของสี และแสงโดยอัตโนมัติ เพื่อให้มั่นใจว่าภาพที่ปรากฏจะมีความคมชัด สวยงามอยู่เสมอ

3) VIDEO SWITCHER เป็นอุปกรณ์ที่ใช้เลือกสัญญาณ VIDEO ที่ต้องการให้ปรากฏบน VDO WALL

4) EFFECT CONTROLLER เป็นอุปกรณ์ที่ทำหน้าที่ควบคุม DISPLAY EFFECT ของภาพที่ปรากฏบน VDO WALL

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การศึกษาพฤติกรรมและผู้ใช้โครงการ

5.1 วิเคราะห์ที่ตั้งของโครงการ

การเลือกย่านและอาคาร

ลักษณะการเลือกเป็นการปรับเปลี่ยนโครงการประกวดแบบหอศิลป์ร่วมสมัยกรุงเทพมหานครมาเป็นโครงการศูนย์กรุงเทพฯ เมืองแฟชั่นซึ่งโครงการจะมีลักษณะเป็นอาคารที่สร้างไว้เฉพาะพื้นที่บริเวณนี้แล้ว (แยกมูมถนพระราม 1 ตรงข้ามสยามดิสคัฟเวอร์รี่) ซึ่งตัวอาคารและที่ตั้งที่เลือกก็มีความเหมาะสมหลาย ๆ ด้านดังนี้

1. อาคารและที่ตั้งของโครงการนั้นอยู่ในแหล่งที่เป็นศูนย์กลางชุมชนเมืองที่รองรับกระแสแฟชั่นได้อย่างรวดเร็วทั้งในด้านธุรกิจและการศึกษา
2. อาคารและที่ตั้งสามารถรองรับการคมนาคมได้หลายทางทำให้ง่ายแก่การเข้าถึงโครงการ
3. โครงการเดิมเป็นโครงการเพื่อสร้างอาคารรองรับงานศิลปะตั้งนั้นอาคารนี้เหมาะสมที่จะนำมาปรับเปลี่ยนเพื่อเป็นอาคารที่รองรับงานแฟชั่น ซึ่งก็เป็นศิลปะอีกแขนงหนึ่งได้
4. รูปทรงของอาคารภายนอกที่รูปทรงที่เป็นปริมาตร (Volume) และดูมีการเคลื่อนไหว (Movement) มีลักษณะสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับแฟชั่นที่เป็นการเคลื่อนไหว
5. รูปลักษณ์ภายนอกโดดเด่นสะดุดตาดูมีเอกลักษณ์ในตนเอง จึงมีความเหมาะสมที่เลือกอาคารและที่ตั้งนี้เป็นอาคารและที่ตั้งของโครงการศูนย์กรุงเทพฯ เมืองแฟชั่น

ที่ตั้งของโครงการกรุงเทพฯ เมืองแฟชั่น

โครงการตั้งอยู่บนเนื้อที่จำนวน 2 ไร่ 3 งาน 10 ตารางวา โดยมีอาณาเขตติดต่อดังนี้

ทิศเหนือ	:	ติดอาคารสยามกมลการ
ทิศใต้	:	ติดห้างสรรพสินค้าสยามดิสคัฟเวอร์รี่
ทิศตะวันออก	:	ติดศูนย์บริการรถนิสสัน
ทิศตะวันตก	:	ห้างสรรพสินค้ามาบุญครองและถนนพระรามที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สภาพแวดล้อมของที่ตั้งโครงการศูนย์กรุงเทพฯ เมืองแพชั่น

ตั้งอยู่ในย่านเศรษฐกิจบริเวณแยกปทุมวันซึ่งย่านนี้จะประกอบไปด้วยห้างสรรพสินค้า สถานศึกษา สนามกีฬา และร้านค้าต่างๆ ซึ่งโดยรวมแล้วที่ตั้งนี้อยู่ในย่านที่มีลักษณะตื่นตัวและเป็นแหล่งที่มีการเคลื่อนไหวตลอดเวลา

การเข้าถึงอาคาร “ศูนย์กรุงเทพฯเมืองแพชั่น”

การเข้าถึงอาคารสามารถทำได้ 3 เส้นทาง คือ ทางถนน ทางน้ำ และทางรถไฟฟ้า BTS

เส้นทางถนนเข้าสู่โครงการ

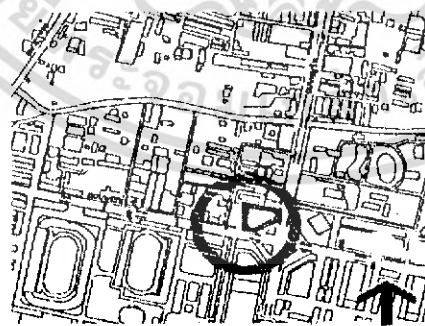
รถที่จะเข้าโครงการมาจากมาบุญครองกับสยามสแควร์จะวิ่งในถนนพระราม 1 แล้วไปเลี้ยวกลับ (U-turn) ที่บริเวณหน้าสนามกีฬาแล้วเลี้ยวซ้ายเข้าโครงการ จัดให้มีที่จอดรถรับจ้างและรถโค้ชอยู่ด้านหน้าโครงการ แต่ทั้งหมดสามารถปรับระบบทางเข้า-ออก โครงการได้เสมอขึ้นอยู่กับระยะทางจราจรในอนาคตตรงสี่แยกปทุมวัน

เส้นทางทางแม่น้ำ

ทางเข้าโครงการอีกทางหนึ่งคือ การจราจรทางน้ำ ปัจจุบันสถานีเรือโดยสารอยู่ที่สะพานช้างด้านถนนพญาไท ซึ่งอยู่ห่างจากโครงการประมาณ 300 เมตร เสนอให้ปรับสภาพวิถีของสถานีเรือโดยสารมายังโครงการ

ระบบรถไฟฟ้า BTS และขนส่งมวลชน Metro

ที่ตั้งของอาคารนี้อยู่ศูนย์กลางระบบรถไฟฟ้า BTS เชื่อมต่อกับระบบขนส่งมวลชน Metro ซึ่งโครงการจะมีการทำเชื่อมเป็นท่าสถานีที่บริเวณชั้น 2 ของอาคาร



100% 100%

แผนที่ที่ 5.1 แสดงที่ตั้งของโครงการที่ผลต่อสภาพแวดล้อม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

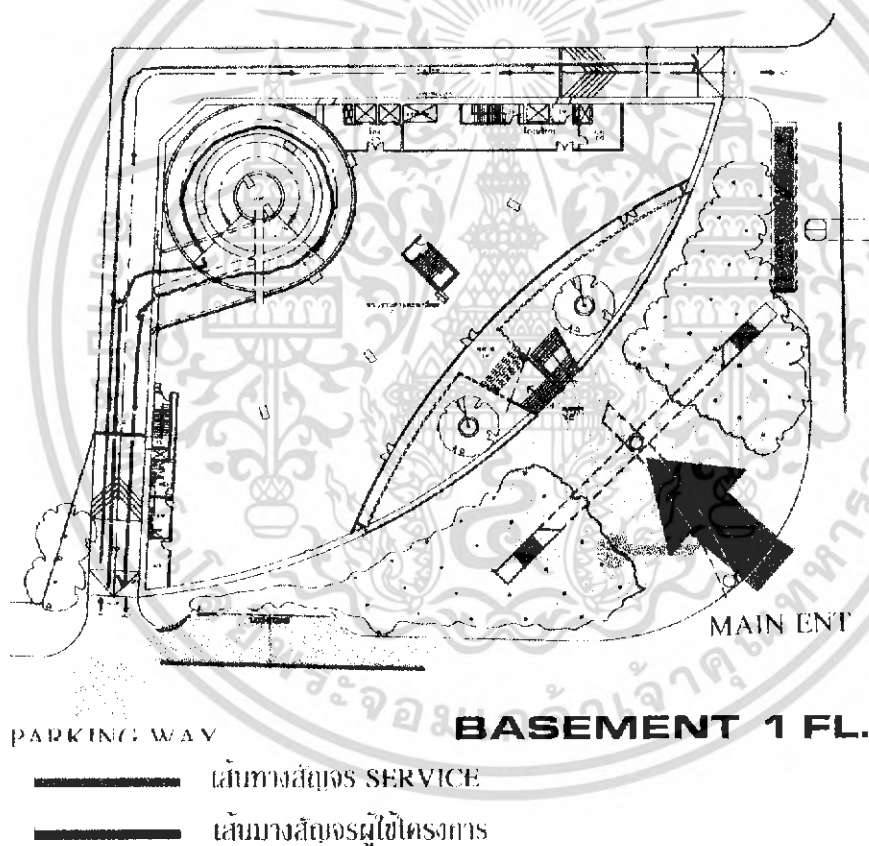
มลภาวะ

บริเวณด้านหน้าของโครงการถูกรบกวนจากฝุ่นละอองและเสียงจากการจราจรที่หนาแน่น โดยเฉพาะเวลาเร่งด่วนเช้า-เย็น บนเส้นทางถนนพระรามที่ 1

สรุป

ปริมาณลมที่เข้าสู่บริเวณโครงการจะค่อนข้างน้อยแต่ถ้าเปรียบเทียบกับทิศทางลมทางด้านทิศตะวันออกเฉียงเหนือและทิศตะวันตกเฉียงใต้นั้นปริมาณลมทิศตะวันตกเฉียงใต้จะได้ปริมาณลมมากกว่า

5.2 การวิเคราะห์อาคาร



รูปที่ 5.2 การวิเคราะห์อาคารชั้นใต้ดินที่ 1

ชั้นใต้ดินที่ 1

ระบบการสัญจร

การเดินทางภายในโครงการเป็น 2 ระบบคือ

1. รถที่เข้ามาในส่วนของ SERVICE จะเดินรถแบบทางเดียว

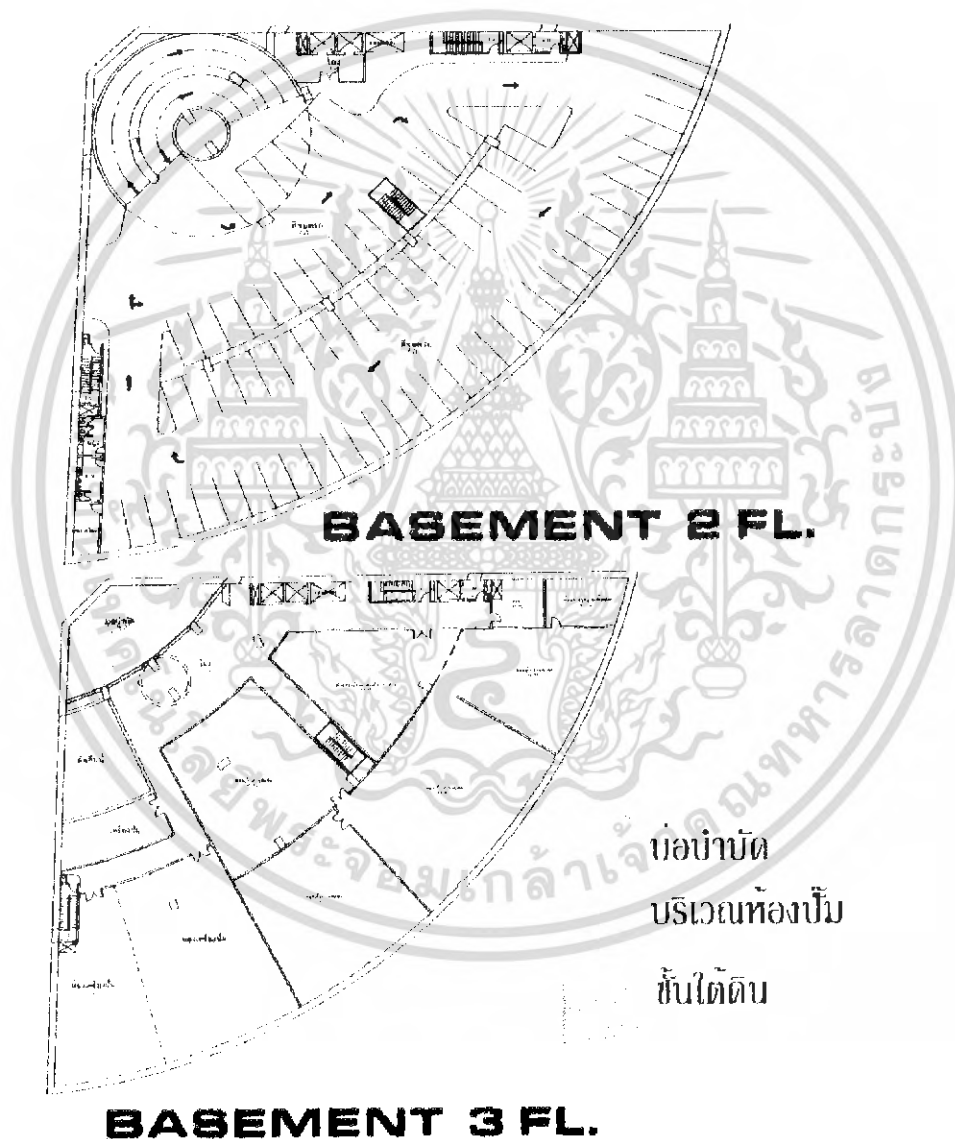
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. รถที่เข้ามาในโครงการมาวนรถไปจอดที่ลานจอดรถแล้ววนรถออกทางเดิม

ข้อดี

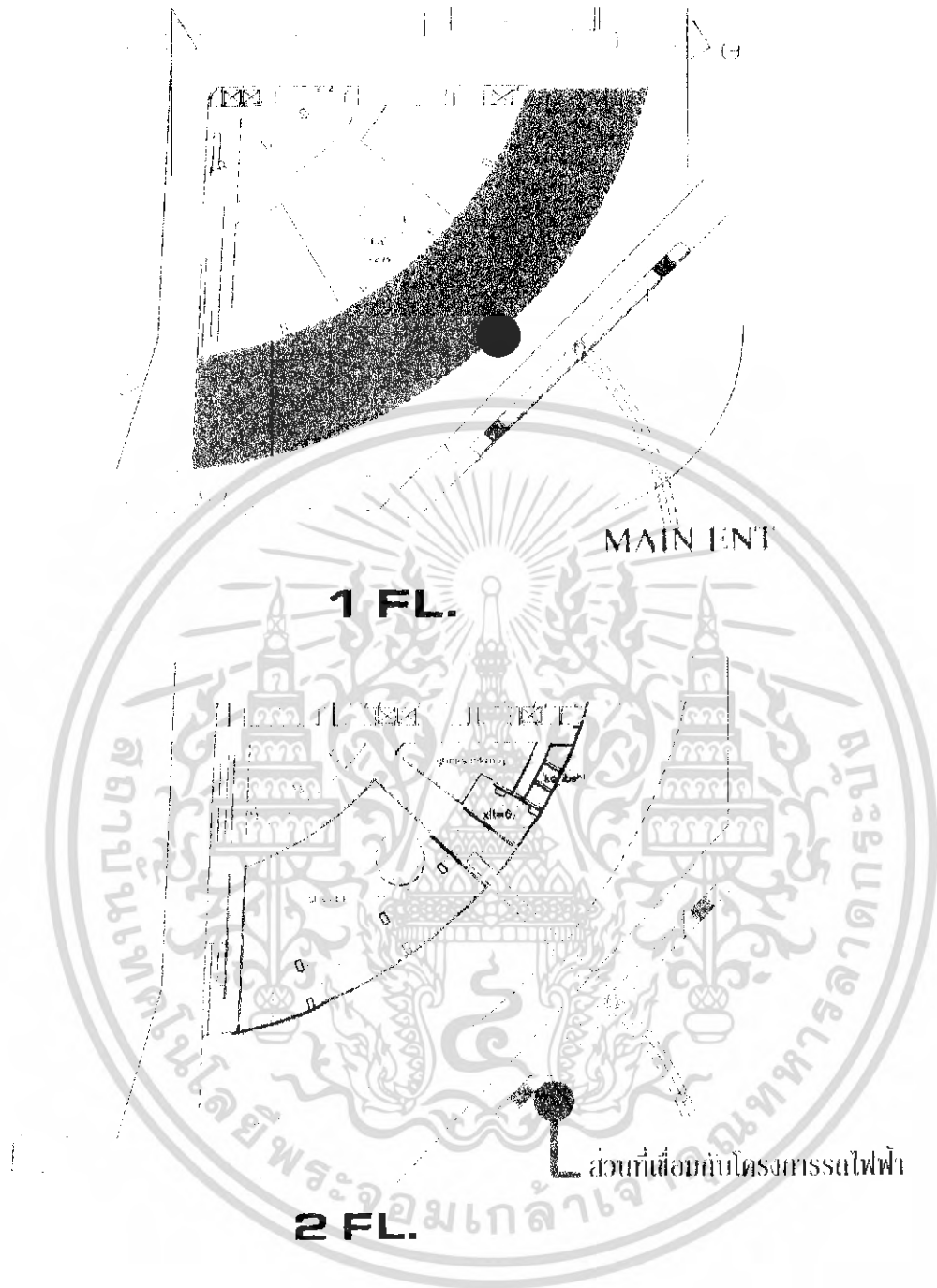
ทำให้ระบบการสัญจรการเดินรถไม่ซ้อนทับกันระหว่างรถในส่วนบริการและรถของโครงการ
การปรับเปลี่ยนเพื่อใช้ในโครงการ

ส่วนบริเวณของ MAIN ENT. จะมี COURT โถง สามารถปรับเปลี่ยนเป็นลานกิจกรรมแสดงแฟชั่น
โชว์กลางแจ้งได้




รูปที่ 5.3 การวิเคราะห์อาคารชั้นใต้ดินที่ 2 – 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.5 การวิเคราะห์อาคารแปลนพื้นที่ 1 - 2

แปลนพื้นที่ชั้นที่ 1

เป็นส่วนพื้นที่เข้าถึงโครงการได้ง่ายส่งผลให้บริเวณนี้ต้องมีกิจกรรมรองรับผู้ที่เข้ามาในโครงการได้อย่างเหมาะสมเช่นบริเวณ  สามารถปรับเปลี่ยนเป็นพื้นที่ PROMOTION WAY เพื่อส่งเสริมการขายได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แปลนพื้นที่ 2

มีทางเชื่อมกับสถานีรถไฟฟ้า ดังนั้นบริเวณนี้เป็นอีกจุดที่มีความคึกคักซึ่งควรมีกิจกรรมรองรับคนที่
จะเข้ามาในโครงการ

การปรับเปลี่ยนเพื่อใช้ในโครงการ

พื้นที่บริเวณ สามารถปรับเปลี่ยนเป็นส่วนแสดง WINDOW DISPLAY และส่วนร้านค้า
ประเภท RETAIL SHOP ได้



รูปที่ 5.6 การวิเคราะห์อาคารแปลนพื้นที่ 3 และพื้นที่นอกลอยที่3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แปลนพื้นที่ 3

บริเวณนี้เป็นส่วนที่อยู่ใกล้บริเวณ ที่เป็นทางสัญจรของบริเวณพื้นที่ 2 ดังนั้นในบริเวณสามารถปรับเปลี่ยนให้เป็นส่วนแสดงแพชชีนโชว์

พื้นที่ล้อยที่ 3

พื้นที่บริเวณนี้เริ่มจะห่างไกลกิจกรรมแต่โดยพื้นที่ยังไม่เป็น PRIVATE ซึ่งบริเวณ น่าจะปรับเปลี่ยนเป็นส่วน INTERNET ของสถาบัน



รูปที่ 5.7 การวิเคราะห์อาคารแปลนพื้นที่ 4 – 5

แปลนพื้นที่ 4

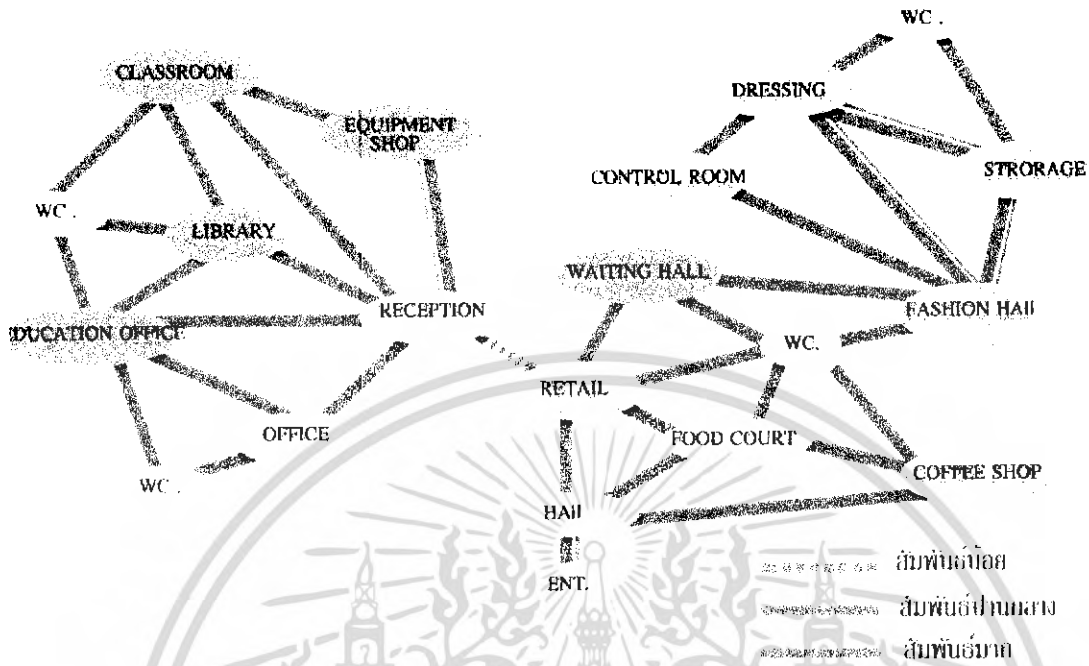
เป็นพื้นที่เป็น PRIVATE มากขึ้น การปรับเปลี่ยนพื้นที่น่าจะปรับเปลี่ยนเป็นส่วนของสถาบันสอน ออกแบบได้ในส่วนของ

แปลนพื้นที่ 5

เป็นพื้นที่เป็น PRIVATE ของโครงการซึ่งน่าจะปรับเปลี่ยนพื้นที่เป็น OFFICE ของโครงกา

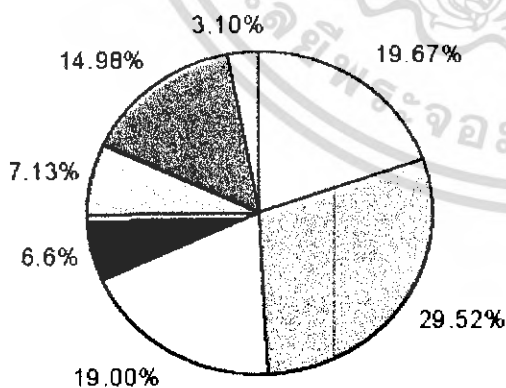
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 ค่าความสัมพันธ์แบบหน่วยงาน (Bubble Diagram)



แผนผังที่ 5.2 แสดงค่าความสัมพันธ์แบบหน่วยงาน (Bubble Diagram)

5.5 วิเคราะห์สัดส่วนของพื้นที่ (Pie Chart)

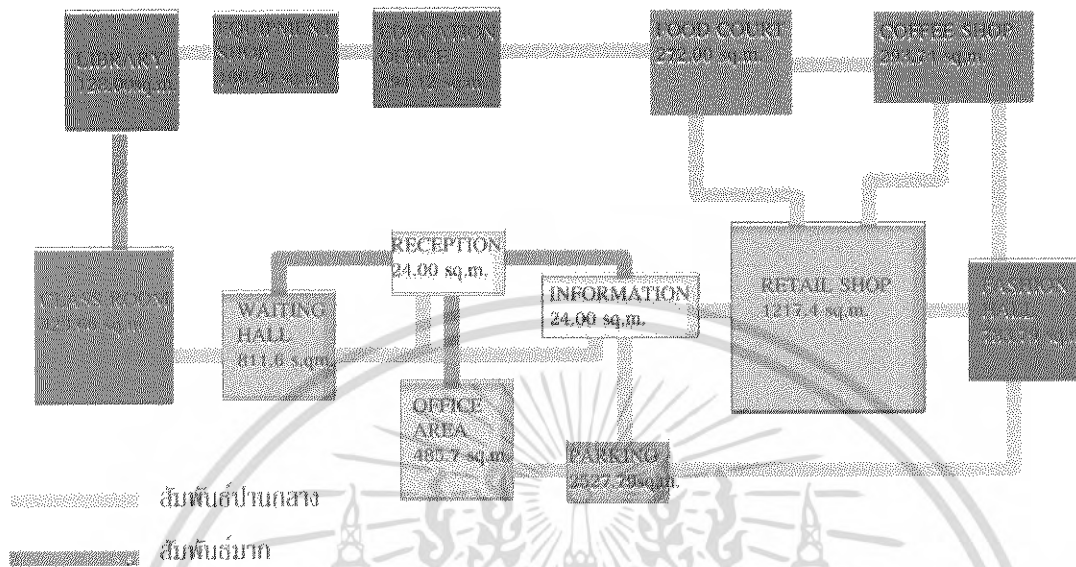


	ELEMENT	AREA _{SQM}	%
	MAIN HALL	814.6	19.67
	RETAIL SHOP	1217.4	29.52
	FASHION HALL	783.79	19.00
	FOOD COURT	272.00	6.60
	COFFEE SHOP	293.74	7.13
	FASHION INSTITUTE	617.98	14.98
	LIBRARY	128.00	3.10
	TOTAL	4125.00	100
OUT OF SCOPE	OFFICE	485.70	
	STORAGE + SYSTEM	VARY	VARY

แผนภูมิวงกลมที่ 5.1 การวิเคราะห์สัดส่วนของพื้นที่ ตารางที่ 5.2 การวิเคราะห์สัดส่วนของพื้นที่

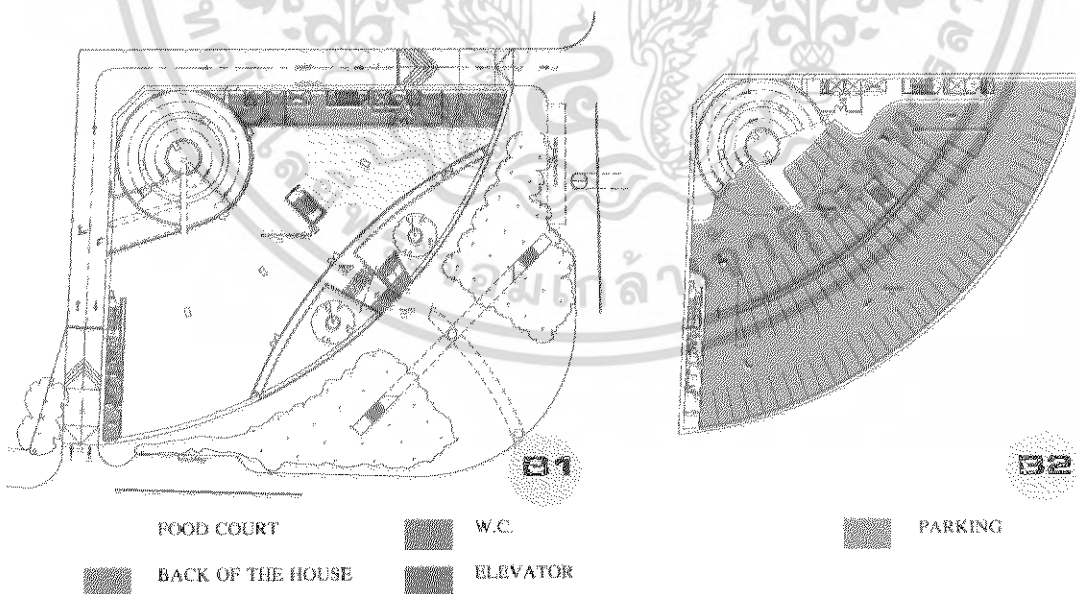
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.6 วิเคราะห์การติดต่อสัมพันธ์ (Functional Diagram)



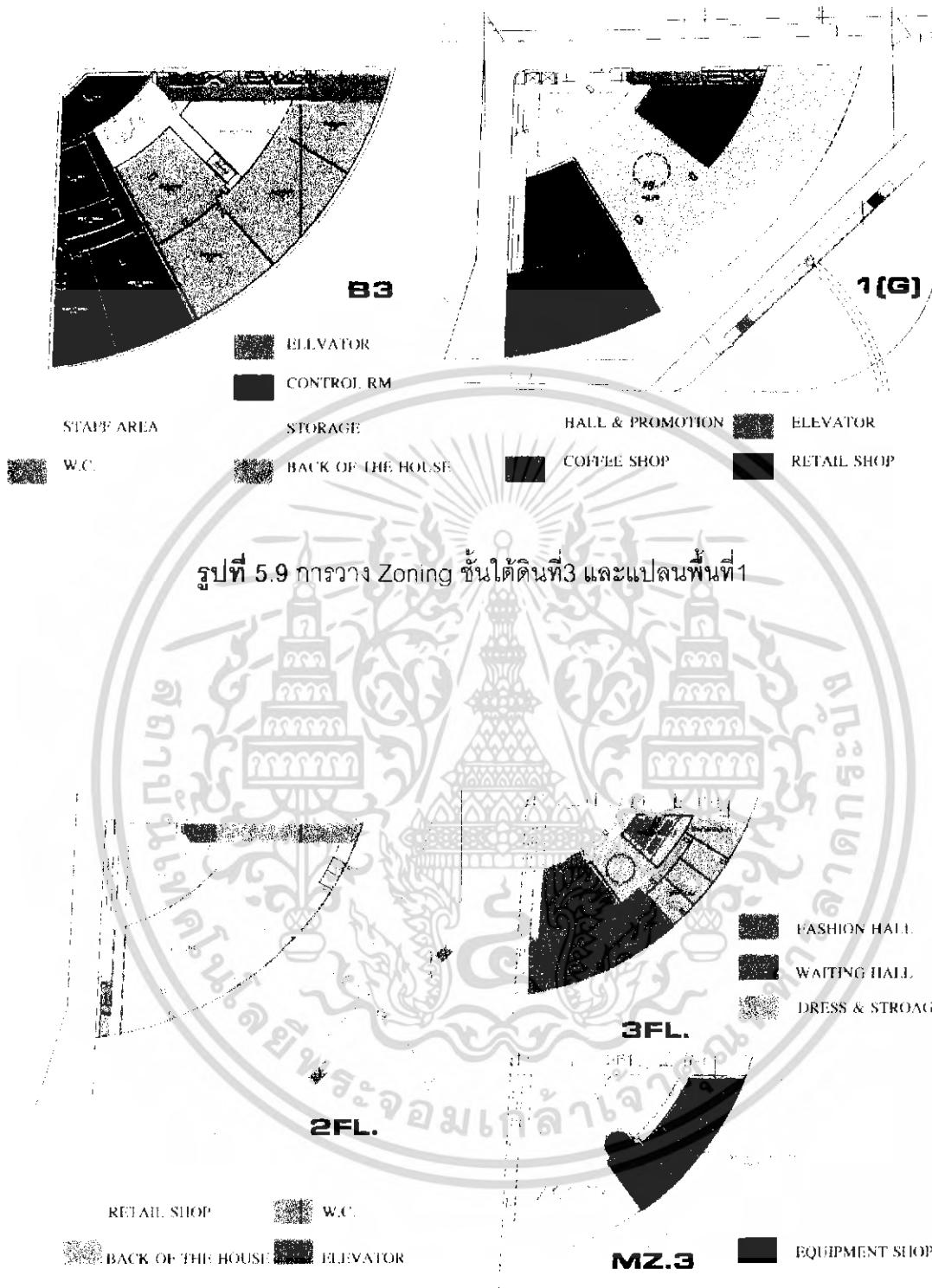
แผนผังที่ 5.3 แสดงการวิเคราะห์การติดต่อสัมพันธ์ (Functional Diagram)

5.8 การเลือกพื้นที่ในการวางผัง (Zoning)



รูปที่ 5.8 การวาง Zoning ชั้นใต้ดินที่ 1 - 2

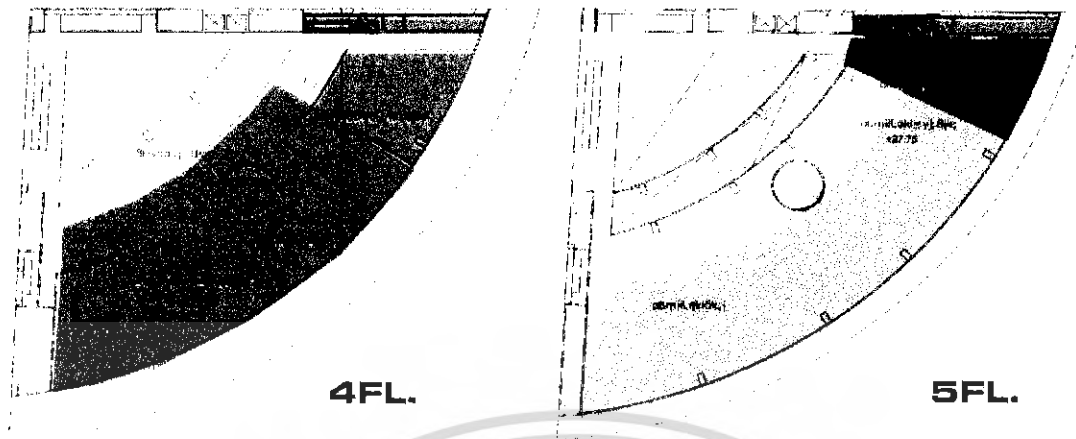
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.9 การวาง Zoning ชั้นใต้ดินที่3 และแปลนพื้นที่1

รูปที่ 5.10 การวาง Zoning แปลนพื้นที่ 2 - 3 และผังพื้นที่ชั้นลอยที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



- FASHION INSTITUTE
- BACK OF THE HOUSE
- OFFICE
- LIBRARY
- ELEVATOR
- RECEPTION OFFICE & HALL

รูปที่ 5.11 ตาราง Zoning แปลนพื้นที่ 4 - 5



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานการออกแบบ

6.1 แนวความคิดในการออกแบบ



รูปที่ 6.1.1 แสดงแนวความคิดการออกแบบ

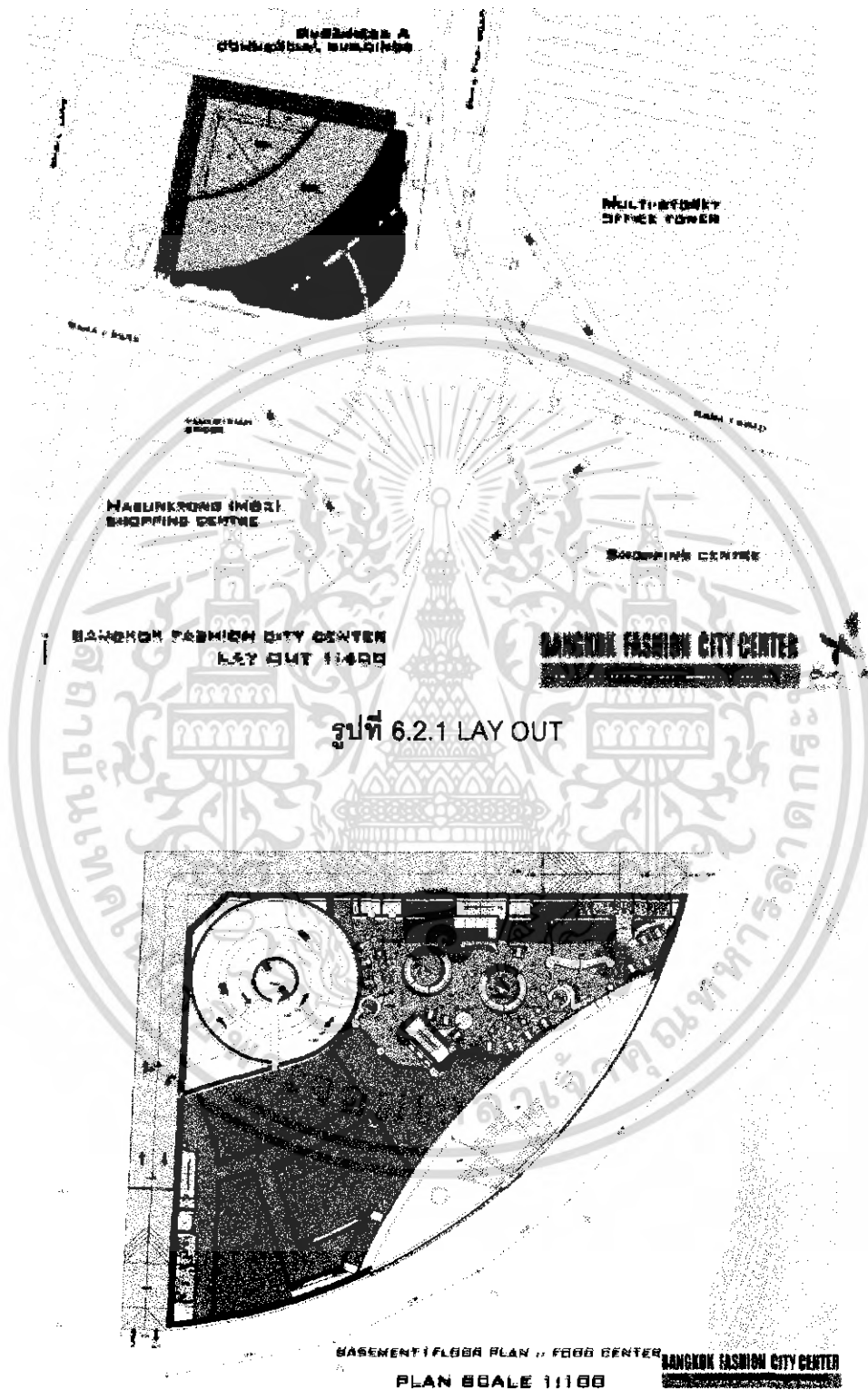
เป็นการคลี่คลายเนื้อหาความเป็นแฟชั่นประเภทเสื้อผ้า (ขอบเขตของโครงการ) ออกมา โดยใช้สิ่งพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับแฟชั่นประเภทนี้คือ " BODY & CLOTH" มาแปรเปลี่ยนเป็นงานออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน

"BODY" แทนค่า ภาพรวมของโครงการ โดยนำลักษณะสำคัญที่ได้จาก BODY เช่น สัดส่วน โค้งเว้า ความสั้นไหลของสรีระ สีเส้นของผิวหนัง (SKIN) มาเป็นแนวทางของการจัด PLANNING และกำหนดสกรีมสีโดยรวมของโครงการ

" CLOTH " แทนค่า สีเส้นและบรรยากาศจากการ DESIGN โดยนำลักษณะต่างๆ เช่น ความพลิ้วของผ้า การทับซ้อนของม้วนผ้า ลายผ้า รูปแบบการเย็บ มาเป็นแนวทางการDESIGN

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 ผลงานการออกแบบ



รูปที่ 6.2.1 LAY OUT

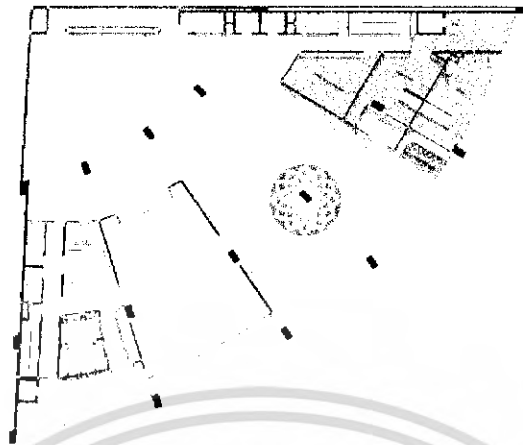
รูปที่ 6.2.2 BASMENT 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.2.4 2 FLOOR PLAN

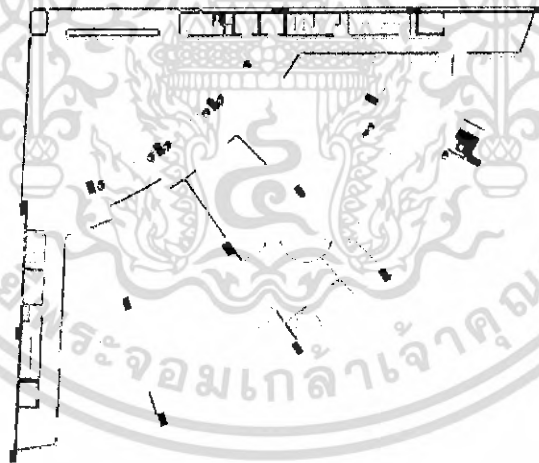
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



3 FLOOR PLAN (LAW LIBRARY)
PLAN SCALE 1:100

คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
1111, 1112, 1113, 1114, 1115, 1116, 1117, 1118, 1119, 1120, 1121, 1122, 1123, 1124, 1125, 1126, 1127, 1128, 1129, 1130, 1131, 1132, 1133, 1134, 1135, 1136, 1137, 1138, 1139, 1140, 1141, 1142, 1143, 1144, 1145, 1146, 1147, 1148, 1149, 1150, 1151, 1152, 1153, 1154, 1155, 1156, 1157, 1158, 1159, 1160, 1161, 1162, 1163, 1164, 1165, 1166, 1167, 1168, 1169, 1170, 1171, 1172, 1173, 1174, 1175, 1176, 1177, 1178, 1179, 1180, 1181, 1182, 1183, 1184, 1185, 1186, 1187, 1188, 1189, 1190, 1191, 1192, 1193, 1194, 1195, 1196, 1197, 1198, 1199, 1200

รูปที่ 6.2.5 3 FLOOR PLAN

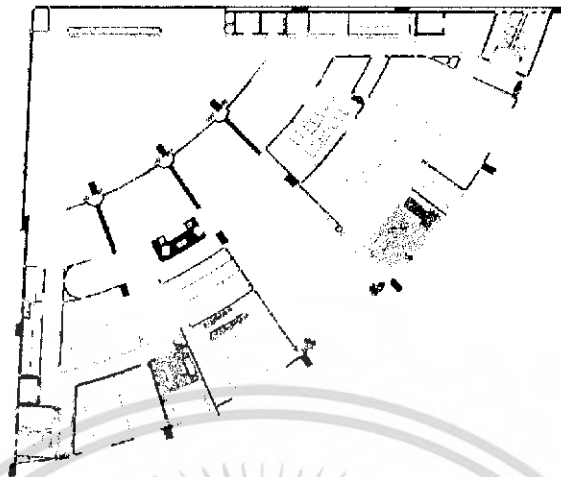


3.5 FLOOR PLAN (LAW LIBRARY)
PLAN SCALE 1:100

คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
1111, 1112, 1113, 1114, 1115, 1116, 1117, 1118, 1119, 1120, 1121, 1122, 1123, 1124, 1125, 1126, 1127, 1128, 1129, 1130, 1131, 1132, 1133, 1134, 1135, 1136, 1137, 1138, 1139, 1140, 1141, 1142, 1143, 1144, 1145, 1146, 1147, 1148, 1149, 1150, 1151, 1152, 1153, 1154, 1155, 1156, 1157, 1158, 1159, 1160, 1161, 1162, 1163, 1164, 1165, 1166, 1167, 1168, 1169, 1170, 1171, 1172, 1173, 1174, 1175, 1176, 1177, 1178, 1179, 1180, 1181, 1182, 1183, 1184, 1185, 1186, 1187, 1188, 1189, 1190, 1191, 1192, 1193, 1194, 1195, 1196, 1197, 1198, 1199, 1200

รูปที่ 6.2.6 3.5 FLOOR PLAN

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



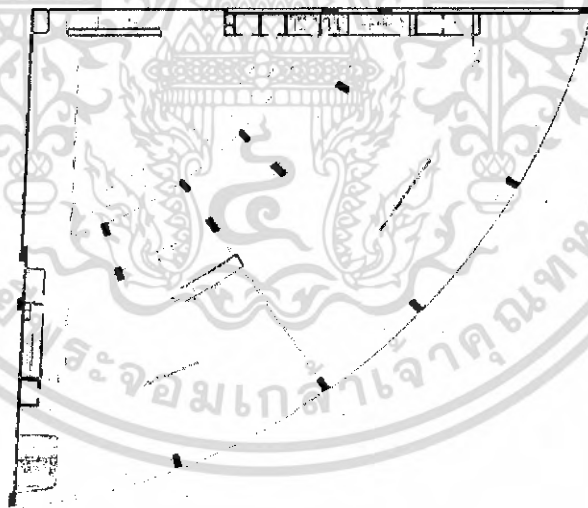
โครงการพัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐานด้านการศึกษา

PLAN SCALE 1:100

กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

รูปที่ 6.2.7 4 FLOOR PLAN



5 FLOOR PLAN ..OFFICE

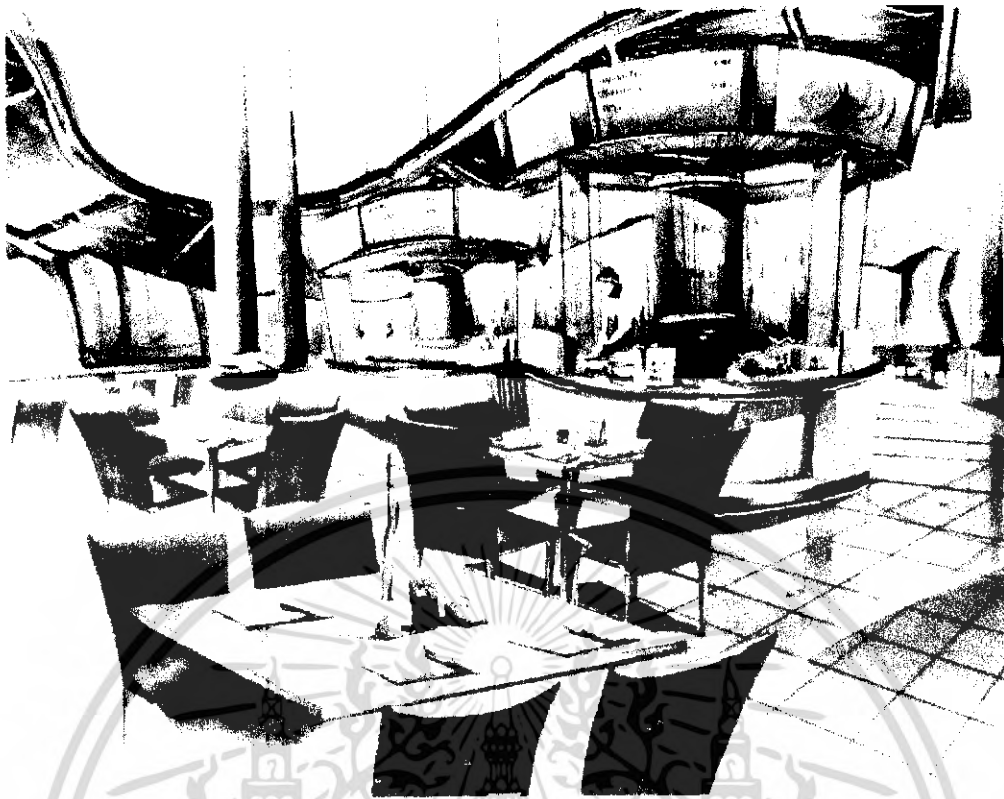
PLAN SCALE 1:100

กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

รูปที่ 6.2.8 5 FLOOR PLAN

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



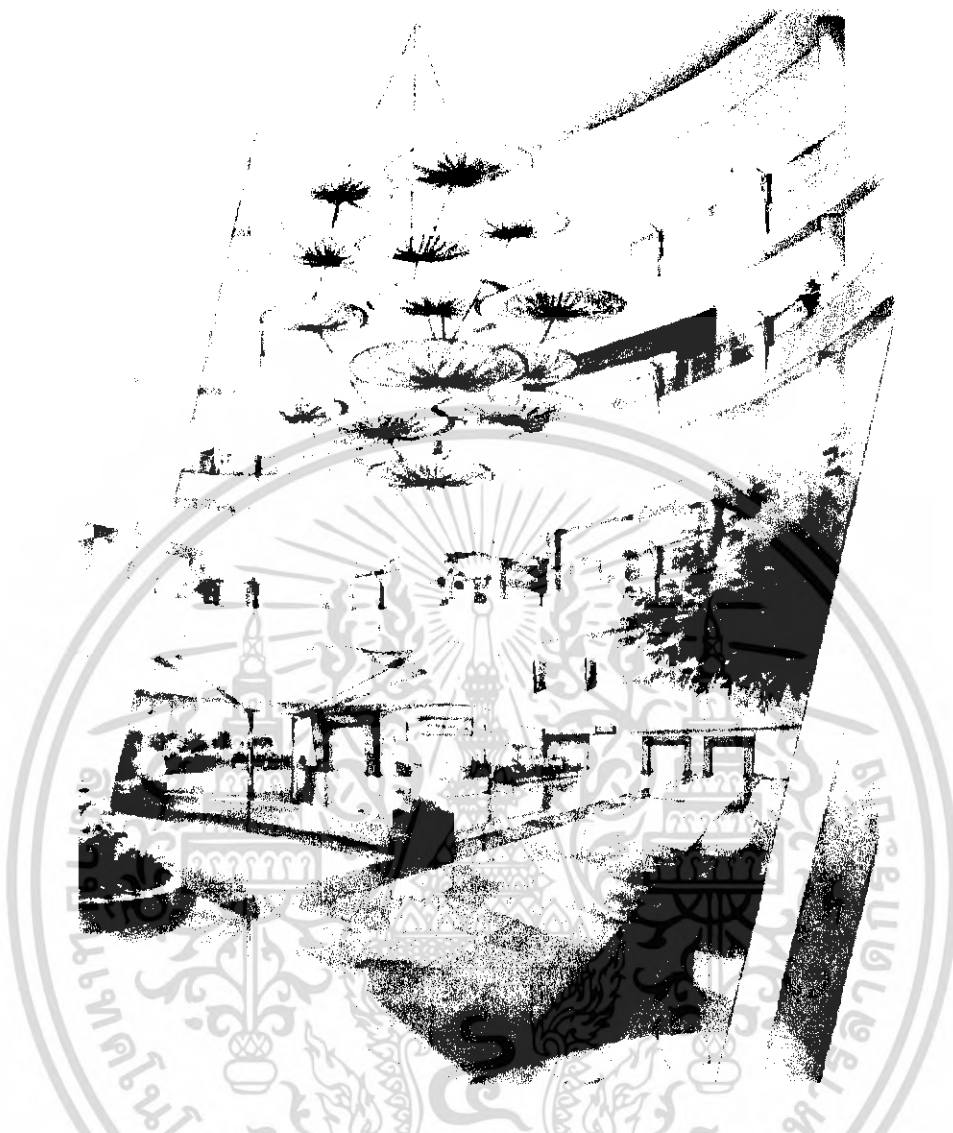
รูปที่ 6.2.11 FOOD COURT

โดยการนำลักษณะการคลี่คลายความพลิ้วไหวของม้วนผ้า กองผ้ามากเป็นแนวทางการDESIGN ซึ่งส่วนเฟอร์นิเจอร์ ชุ่มอาหาร จะเน้นสีล้วน แต่ส่วนที่เป็นBODYหลัก พื้นผนังและเพดาน จะเน้น สกริมสีน้ำตาลอ่อนอันเป็นสีหลักของ BODY SKIN



รูปที่ 6.2.12 IMAGE DEVELOP2

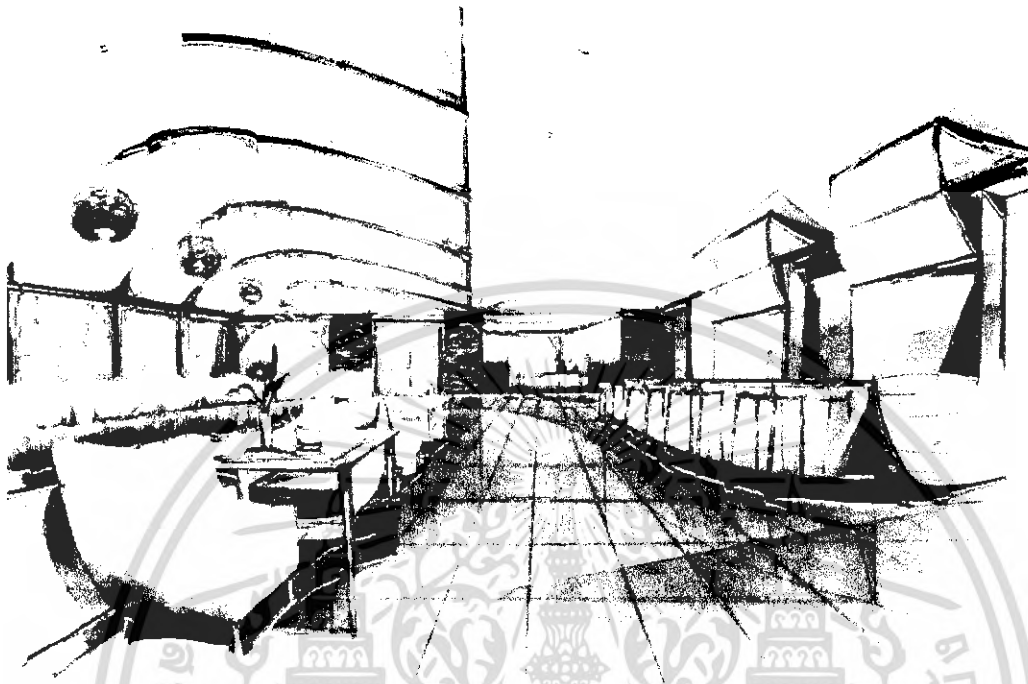
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.2.13 MAIN HALL

“ORIGIN CLOTH” เป็นจุดกำเนิดผ้า ธรรมชาตินำมาซึ่งเนื้อผ้าขนานาชนิด การDESIGN คล้คลายมาจากธรรมชาติทุ่งลินิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



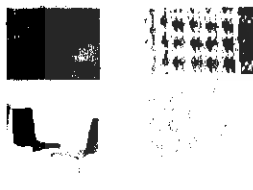
รูปที่ 6.2.14 COFFEE SHOP

"รังไหม COFFEE SHOP"..... "ORIGIN CLOTH" เป็นการนำบรรยากาศ
 ธรรมชาติของรังไหมมาเป็นแนวทางการDESIGN โดยใช้สี สัน รูปทรงของรังไหม
 และบรรยากาศของธรรมชาติของไหมอ่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.2.15 FASHION HALL



" FASHION HALL WITH BODY " เป็นการนำลักษณะแพชชั่นโชว์ คือ การเปลี่ยนชุดมาเป็นแนวความคิดการออกแบบโดยDESIGN ให้ "FASHION HALL" เป็น "BODY SPACE " ที่สามารถรองรับการจัดงานแพชชั่นในรูปแบบต่างๆได้โดนง่าย โดยการออกแบบให้ผนังทั้ง 2 ด้าน มีการติด FIN ที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามรูปแบบของงาน และส่วนพื้นก็ใช้สกรีมส์เดียวกับ SKIN(ผิวหนัง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะการ DESIGN เน้นรูปแบบ MODERNที่มีการผสมความเป็น INDUSTRIAL



โดยแนวทางการก็ยังมีแนวทางมาจาก " CLOTH " เป็นหลัก



รูปที่ 6.2.16 FASHION LIBRARY



รูปที่ 6.2.17 RECEPTION (FASHION INSTITUTE)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.2.18 WAITING AREA(FASHION INSTITUTE)

รูปที่ 6.2.19 THEATER ROOM (FASHION INSTITUTE)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.2.20 STUDY ROOM (FASHION INSTITUTE)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

โครงการกรุงเทพฯเมืองแพชั่นเป็นตัวอย่างของความร่วมมือที่ดีของภาครัฐบาลและเอกชน โดยเป็นความตั้งใจของรัฐบาลที่จะผลักดันให้กรุงเทพฯเป็นนครหลวงแห่งแพชั่น

โครงการกรุงเทพฯเมืองแพชั่นจะทำให้เมืองไทยค้นพบโอกาสใหม่ๆมีการออกแบบผลงานใหม่ๆและสามารถกำหนดแนวโน้มแฟชั่นไทยได้จึงเป็นเรื่องที่ดีสำหรับสินค้าไทยที่จะแข่งขันกันใน ตลาดโลกมากขึ้นที่สำคัญโครงการนี้จะประสบความสำเร็จได้ไม่เพียงเฉพาะส่งเสริมการขาย เท่านั้นแต่ยังมีการกำหนดทิศทางการพัฒนาทักษะและความรู้ของนักออกแบบรุ่นใหม่โดยมี โรงเรียนสอนแฟชั่นที่มีคุณภาพและมีเป้าหมายที่ภาคสิ่งทอและการตลาดเป็นด้านแรกนอกจากนี้ เราควรทำความเข้าใจถึงแฟชั่นไทย เพื่อที่จะได้เกิดมุมมองที่ดีกับแฟชั่นไทย

แม้ว่าโครงการกรุงเทพฯเมืองแพชั่นจะเพิ่งเริ่มต้น แต่ก็มีทิศทางการดำเนินไปอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนทางการตลาดและการศึกษาเพื่อพัฒนานักออกแบบไทย ทั้งนี้วิสัยทัศน์ในการทำให้ กรุงเทพฯเป็นศูนย์กลางแฟชั่นนานาชาติก็ไม่ใช่เรื่องไกลเกินเอื้อม

นส. ศรีลักษณ์สุฯ เสตะจันทร์ 43020089

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้