



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้  
วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต  
(สถาปัตยกรรมภายใน)

.....คนบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

(ผศ. นพปฎล สุวีจนวนนท์)

คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์

ผศ. ประสิทธิ์	สุไลมาน	กรรมการ
ดร. นิจสิรี	แววชาญ	กรรมการ
อ. อเส	สุชยางค์	กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา
อ. วุฒิชัย	มณีอินทร์	กรรมการ
อ. ติราญ	ชุมสาย ณ อยุธยา	กรรมการ

.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(อ. อเส สุชยางค์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	โครงการเสนอแนะเพื่อการออกแบบออกแบบสถาปัตยกรรม ภายในซี-สปอร์ต รีสอร์ท แอนด์ สปา Design Proposal of Interior Architectural Design of Sea-Sport Resort and Spa
ประเภทโครงการ	โครงการเสนอแนะ
นักศึกษา	นางสาวน้ำหวาน ศิริบุญ
รหัส	45020071
ภาควิชา	สถาปัตยกรรมภายใน
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ที่อยู่	27/30 ซ.พหลโยธิน60/1 ต.คูคต อ.ลำลูกกา จ.ปทุมธานี 12130
อาจารย์ที่ปรึกษา	อเส สุชยางค์

### บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์สำคัญของการศึกษาโครงการนี้คือ ทำการศึกษา ค้นคว้า โดยเน้นให้เห็นถึงบทบาทความสำคัญของการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน เพื่อนำความรู้มาใช้ในงานออกแบบเสนอแนะโครงการออกแบบสถาปัตยกรรม ภายในซี-สปอร์ต รีสอร์ท แอนด์ สปาให้เป็นโครงการที่สมบูรณ์ ซึ่งดำเนินการศึกษา วิเคราะห์ และออกแบบ โดยคำนึงถึงพฤติกรรมและความต้องการของทั้งผู้รับบริการและให้บริการเพื่อให้การออกแบบอยู่บนพื้นฐานความเป็นจริง ดังนั้น จึงเห็นสมควรที่จะดำเนินการศึกษาโครงการนี้ เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายดังกล่าว

### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อเสนอแนะรูปแบบรีสอร์ทที่ส่งเสริมกีฬาแล่นใบให้มีมาตรฐาน และเป็นที่ยอมรับระดับนานาชาติ
  2. เพื่อนำเสนอแนวทางการออกแบบที่ผสมผสานความกลมกลืนระหว่าง สถาปัตยกรรมภายใน สถาปัตยกรรม และภูมิสถาปัตย์
- แนวทางการออกแบบ
- นำวัสดุท้องถิ่นที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมริมทะเลมาผสมผสานกับโครงสร้างองค์ประกอบของเรือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วิธีการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลจากโครงการ ทั้งทางด้านนโยบายการบริหารและการบริการโรงแรม
2. ศึกษาพฤติกรรมและอัตรากำลังของบุคคลที่เกี่ยวข้อง
3. ศึกษาข้อมูลการท่องเที่ยวเกาะสมุย
4. ศึกษาข้อมูลทั้งหมดเกี่ยวกับการเล่นโบ
5. ศึกษาสภาพแวดล้อมและผลกระทบต่อที่ตั้งโครงการ

## สรุปการวิจัย

1. การออกแบบที่แสดงถึงเอกลักษณ์เฉพาะของรีสอร์ทเกี่ยวกับการเล่นโบ
2. ในการจัดการบริหารและอัตรากำลังในส่วนที่เป็นบริการที่ไม่ต้องอาศัยทักษะหรือความเชี่ยวชาญ สามารถเพิ่มเติมให้แผนกนั้นให้สมบูรณ์อาจอาศัยแรงงานในท้องถิ่นเป็นการส่งเสริมรายได้ทางอ้อม
3. หากทงในการปฏิบัติในทางกฎหมายการจัดการที่ดินสามารถดำเนินการได้สมบูรณ์ การแก้ปัญหาการก่อสร้างอาคารสาธารณะ อาคารชุมนุมที่พัก และสิ่งปลูกสร้างอื่นๆ จะช่วยลดปัญหาผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมอื่นๆ ได้เป็นอย่างมาก
4. การผสมผสานกลมกลืนกันของงานออกแบบภายในกับการปรับสภาพให้กลมกลืนกับสภาพแวดล้อมโดยรอบโดยนำวัสดุท้องถิ่นมาพัฒนาให้เหมาะสม หากพิจารณาถึงเงื่อนไขของผู้ใช้หรือความต้องการของนักท่องเที่ยว และการให้ความสำคัญต่อวัสดุท้องถิ่นแลดูเป็นที่ต้องการหากเข้าใจและพัฒนาต่อด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่นย่อมส่งเสริมคุณค่าและเอกลักษณ์ในตัวสถาปัตยกรรมได้

## ข้อเสนอแนะ

1. ความสัมพันธ์ในการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน สถาปัตยกรรมและภูมิสถาปัตยกรรมภายในโครงการในการแก้ปัญหาและความเหมาะสมปัจจัยต่างๆ ย่อมส่งผลกระทบต่อการออกแบบหากพิจารณาถึงสถาปัตยกรรมภายในก็ควรพิจารณาสถาปัตยกรรมไปพร้อมกัน ดังนั้นหากสถาปัตยกรรมภายในไม่สามารถแก้ปัญหาหรือเกิดปัญหาในการออกแบบสถาปัตยกรรมจึงเป็นอีกขั้นตอนของการแก้ปัญหาในตัวอีกระดับที่เกี่ยวเนื่องกัน
2. ในการสร้างสภาพแวดล้อมในสถาปัตยกรรมให้กลมกลืนกับธรรมชาติสิ่งแวดล้อมหากพิจารณาในการออกแบบย่อมส่งผลกระทบอย่างแน่นอนแต่ในการออกแบบ ควรตระหนักถึงการแก้ปัญหาที่ส่งผลกระทบให้น้อยที่สุดในระดับที่จะออกแบบให้สามารถสำนึกถึงผลกระทบกับสิ่งแวดล้อมทั้งนี้ ในการออกแบบยังรวมถึงวิธีการ ขั้นตอน การจัดการ การบริการ และกิจกรรม
3. การประสานงานออกแบบ ภูมิปัญญาชาวบ้านกับวัสดุพื้นดินร่วมกับแนวทางการออกแบบ

ใหม่สามารถเป็นแนวทางการออกแบบกระบวนการใหม่ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้ว่าห้ามเผยแพร่ในวงกว้างหรือใช้เพื่อวัตถุประสงค์อื่นโดยไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## คำนำ

อดีตกีฬาเล่นน้ำเป็นกีฬาที่นิยมกันเฉพาะกลุ่มไม่แพร่หลายเท่าที่ควร ซึ่งทุกเพศทุกวัยสามารถที่เล่นได้อย่างปลอดภัยเป็นกีฬาที่อาศัยการตัดสินใจใน สมรรถสูง ปัจจุบันนี้ความนิยมในการเล่นน้ำสูงขึ้น มีการจัดการแข่งขันระดับนานาชาติทั้งในและนอกประเทศ แม้กระทั่งระหว่างประเทศมากมาย อาทิเช่น HUA-HIN REGUTTA ,SAMUI-REGUTTA ซึ่งเป็นเหตุผลหนึ่งในการเลือกที่ตั้งของโครงการที่เกาะสมุยอันเป็นเกาะที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งในขณะที่หัวหิน จะมีจุดเด่นที่เทศกาลดนตรีแจ๊ซเป็นหลักในปัจจุบัน

ปัจจุบันนี้เกาะสมุยก็มีแหล่งที่พักตากอากาศและมีความเจริญค่อนข้างมาก จึงเห็นสมควรที่จะนำเสนอโครงการเสนอแนะขึ้นนี้เพื่อรองรับความเจริญทางธุรกิจการท่องเที่ยวและนักท่องเที่ยวที่ชื่นชอบการเล่นน้ำ รวมถึงรองรับนักกีฬาเล่นน้ำในโอกาสต่างๆอีกด้วย หากมีข้อผิดพลาดประการใดผู้จัดทำก็ต้องขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ขอขอบพระคุณ  
นางสาวน้ำหวาน ศิริบุญ  
ผู้จัดทำวิทยานิพนธ์

# สารบัญ

## บทคัดย่อ

## กิตติกรรมประกาศ

## คำนำ

## บทที่ 1

### บทนำ

1.1	ประวัติความเป็นมาของโครงการ	1
1.2	เหตุผลสนับสนุนโครงการ	1
1.3	กลุ่มเป้าหมาย	2
1.4	วิธีการศึกษา	2
1.5	วัตถุประสงค์โครงการ	2
1.6	ที่ตั้งโครงการ	2
1.7	ขอบข่ายและขอบเขตของโครงการ	4
1.8	ผลที่คาดว่าจะได้รับจากโครงการ	5

## บทที่ 2

### ข้อมูลประกอบโครงการ

2.1	ข้อมูลทั่วไป	
2.1.1	ความหมายและลักษณะโดยทั่วไปของรีสอร์ท	6
2.1.2	สายงานการบริหาร และอัตรากำลังของรีสอร์ท	12
2.2	ข้อมูลเฉพาะ	
2.2.1	ข้อมูลการท่องเที่ยวเกาะสมุย	13
2.2.2	ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับกีฬาเล่นโบ	14
2.3	ระบบสภาพแวดล้อมภายใน	
2.3.1	ระบบแสง และการควบคุม	24
2.3.2	ระบบระบายอากาศ และการควบคุม	29
2.3.3	ระบบรักษาความปลอดภัยและอัคคีภัย	30
2.4	การใช้สีในงานออกแบบภายใน	33
2.5	วัสดุที่ใช้ในงานออกแบบ	35

## บทที่ 3

### พฤติกรรมและพื้นที่ใช้สอยในโครงการ

3.1	กิจกรรมในโครงการ	39
3.2	พฤติกรรมผู้รับบริการและพื้นที่ใช้งาน	41
3.3	พฤติกรรมผู้ให้บริการและพื้นที่ใช้งาน	43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4	พฤติกรรมผู้ใช้อาคารส่วนบริการต่างๆ	44
3.5	สรุปพื้นที่ใช้สอยในโครงการ	55
<b>บทที่ 4</b>	<b>การศึกษาโครงการเปรียบเทียบเป็นกรณีศึกษา</b>	
4.1	ROYAL VARUNA YACHT CLUB :PATTAYA	61
4.2	ลีลาวดี สปา	62
4.3	วีรันดา สปา	62
4.4	Mandara Spa	63
4.5	Zeavola : PhiPhi	63
<b>บทที่ 5</b>	<b>วิเคราะห์และการออกแบบ</b>	
5.1	การวิเคราะห์ที่ตั้ง	64
5.2	การวิเคราะห์อาคาร	64
5.3	การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่ใช้สอย	65
5.4	แนวความคิดในการออกแบบ	67
5.5	แนวทางในการออกแบบส่วนต่างๆ	67
<b>บทที่ 6</b>	<b>บทสรุปและผลการออกแบบ</b>	71
<b>บรรณานุกรม</b>		
<b>ภาคผนวก</b>		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### บทนำ

ชื่อโครงการ SEA-SPORT RESORT & SPA

สถานที่ตั้งโครงการ 178/2 หมู่1 ตำบลปอผุด อำเภอเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี

#### 1.1 ความเป็นมาของโครงการ

ปัจจุบันนี้ด้วยสภาวะทางสังคมและสิ่งแวดล้อม เช่น ปัญหาการจราจรที่ติดขัดและความรีบเร่งของสังคม ปัญหาด้านหน้าที่การงาน อีกทั้งปัญหาทางด้านมลภาวะเหล่านี้ได้ก่อให้เกิดความกดดันทั้งทางร่างกายและจิตใจแก่มนุษย์ ส่งผลให้คนเราขาดการดูแลสุขภาพของตนเอง เกิดการเจ็บป่วย การได้ออกกำลังกายเป็นการป้องกันการเกิดโรคร้ายไข้เจ็บต่างๆ ส่งผลให้ร่างกายแข็งแรง

ธุรกิจการท่องเที่ยวได้สร้างรายได้ให้กับชาวสมุย และถือเป็นอาชีพหลักของชาวสมุยไปแล้วในปัจจุบัน เกาะสมุยมีแหล่งท่องเที่ยวมากมายทั้งปีนเขา นั่งช้าง ชนควาย พายคายัค ดำน้ำ โกล์ฟ ยิงปืน หรือแม้แต่สวนกอล์ฟ มีความสะดวกสบายทั้งโรงพยาบาล ห้างสรรพสินค้า โรงภาพยนตร์ ในขณะเดียวกันก็ยังคงหลงเหลือวัฒนธรรม และสถาปัตยกรรมเก่าแก่ให้ได้พบเห็นบ้าง นักท่องเที่ยวที่หลงใหลสีสันในยามค่ำคืนมักเลือกที่จะพักบริเวณหาดเฉวงเพราะเป็นศูนย์กลางการท่องเที่ยวของเกาะสมุย แต่ถ้าต้องการความสงบ อ่าวปอผุดถือเป็นสถานที่ที่นักท่องเที่ยวนิยม เพราะนอกจากลักษณะของหาดที่ทอดตัวโค้งสวยงามแล้ว ยังมีกิจกรรมมากมาย บริษัทนำเที่ยว ร้านดำน้ำ คาร์ทคลับ Surf Club มีท่าเรือไปยังเกาะพะงันและเกาะเต่า และยังมีหมู่บ้านชาวประมงให้ได้เห็น ในขณะเดียวกันทุกคืนข้างแรมของเดือนอ่าวปอผุดจะมีกิจกรรม Black Moon Party ซึ่งเว้นช่วงจาก Fool Moon Party ของเกาะพะงัน อ่าวปอผุดเป็นแหล่งรวมของกีฬาทางน้ำ และกีฬาผาดโผนบนเกาะสมุย เป็นแหล่งที่ตั้งของท่าเรือไปยังหมู่เกาะต่างๆของอ่าวไทยและยังมีความสะดวกสบายมีร้านค้า ร้านอาหารมากมายไม่แพ้หาดใดๆบนเกาะสมุย

จึงขอเสนอโครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายในซี-สปอร์ตรีสอร์ท แอนด์ สปา เพื่อเป็นรีสอร์ทที่สามารถส่งเสริมให้บุคคลทั่วไปหันมาสนใจกีฬาแล่นใบ และรองรับนักท่องเที่ยวที่ชื่นชอบกีฬาแล่นใบ

#### 1.2 เหตุผลสนับสนุนโครงการ

1. เพื่อตอบสนองนโยบายการพัฒนาการท่องเที่ยวของรัฐบาล
2. เพื่อส่งเสริมกิจกรรมกีฬาแล่นใบ
3. เพื่อรองรับนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างชาติที่มีความสนใจในกีฬาแล่นใบ
4. เพื่อเป็นแหล่งพัฒนาศักยภาพของผู้เล่นกีฬาแล่นใบ

#### 1.3 กลุ่มเป้าหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. นักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างประเทศ

2. นักกีฬาชาวไทยและต่างประเทศ

#### 1.4 วิธีการศึกษา

เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ของโครงการ และสอดคล้องกับพฤติกรรมความต้องการ ของผู้เข้าใช้โครงการ SEA-SPORT RESORT&SPA จึงได้ทำการศึกษารายละเอียดดังนี้

1. ศึกษาการบริหารการดำเนินงาน สถานที่พักในรูปแบบรีสอร์ท

2. ศึกษาพฤติกรรม ของผู้เข้าใช้อาคารทั้งผู้ให้และผู้รับบริการ

3. ศึกษาองค์ประกอบของโรงแรมรีสอร์ท และแนวทางการตกแต่งจากโครงการที่มีความใกล้เคียงกัน

4. ศึกษาสภาพแวดล้อมที่ตั้งโดยรวมของโครงการ ทั้งในอดีตและปัจจุบันเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ

5. ศึกษาข้อมูลของกีฬาเล่นในประเภทต่างๆที่เกี่ยวข้องกับโครงการ รวมทั้งรายการกีฬาต่างๆที่มีการจัดการ

แข่งขัน

6. ศึกษาการจัดการสาธารณูปโภค งานระบบสภาพแวดล้อมภายในและแนวทางการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

7. ศึกษาการเลือกใช้วัสดุการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในในเชิงอนุรักษ์

#### 1.5 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อเสนอแนะรูปแบบรีสอร์ทที่ส่งเสริมกีฬาเล่นใบให้มีมาตรฐาน และเป็นที่ยอมรับระดับนานาชาติ

2. เพื่อนำเสนอแนวทางการออกแบบที่ผสมความกลมกลืนระหว่าง สถาปัตยกรรมภายใน สถาปัตยกรรม และภูมิสถาปัตยกรรม

3. เพื่อนำเสนอแนวทางการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในที่ผสมผสานสภาพแวดล้อมโดยรอบเข้ามาในงานออกแบบ

4. เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้ที่เล่นกีฬาเล่นใบ

#### 1.6 ที่ตั้งโครงการ

178/2 หมู่1 ตำบลบ่อผุด อำเภอเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี 84320

ที่ตั้งตำบลบ่อผุด

ทิศเหนือ ติด จรด อ่าวไทย

ทิศใต้ ติด จรด ต.พุนาเมือง

ทิศตะวันออก ติด จรด อ่าวไทย

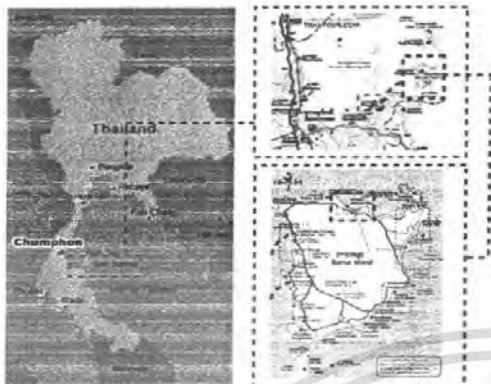
ทิศตะวันตก ติด จรด ต.แม่ห้า

### การเข้าสู่โครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

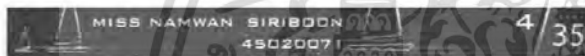


## SITE LOCATION



ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออก

### การเดินทางสู่โครงการ



## สภาพแวดล้อมโดยรวม

### 1. ลักษณะโดยรอบโครงการ



ด้านหน้า

### 2. ลักษณะโครงการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.7 ขอบข่ายและขอบเขตของโครงการ

### ขอบข่ายของโครงการ

<b>อาคาร A</b>	<b>6,551.60 ตารางเมตร</b>
-Main lobby	
-Coffee Shop	
-Retail Shop	
-Lobby Louge	
-Fitness center	
-Conference room	
-Retail Shop	
-ห้องพัก	
<b>อาคาร B</b>	<b>1,388.40 ตารางเมตร</b>
-ห้องพัก	
<b>อาคาร C</b>	<b>970 ตารางเมตร</b>
-ห้องพัก	
<b>อาคาร D</b>	<b>1,836.10 ตารางเมตร</b>
-ห้องพัก	
<b>อาคาร Villa</b>	<b>1,039.50 ตารางเมตร</b>
-ห้องพัก 28 หลัง	
<b>อาคารสปา</b>	<b>280 ตารางเมตร</b>
<b>อาคารพักอาศัยพนักงาน</b>	<b>1,858 ตารางเมตร</b>

### ขอบเขตของวิทยานิพนธ์

#### ส่วนต้อนรับ

- Main lobby
- Lobby Louge

#### ส่วนบริการอาหารและเครื่องดื่ม

- Coffee Shop
- Pool Bar
- Restaurant

#### ส่วนที่พัก

**5,235 ตารางเมตร**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ส่วนบันเทิงและนันทนาการ

-อาคารสปา

280 ตารางเมตร

-Sailing Center

### 1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากโครงการ

1. เกิดรีสอร์ทที่ส่งเสริมด้านกีฬาแล่นใบให้มีมาตรฐาน และเป็นที่ยอมรับระดับนานาชาติ
2. เกิดรีสอร์ทที่มีความกลมกลืนระหว่างสถาปัตยกรรมภายใน สถาปัตยกรรม และภูมิสถาปัตยกรรม
3. เกิดรีสอร์ทที่มีการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในที่ผสมผสานสภาพแวดล้อมโดยรอบเข้ามา

ในงานออกแบบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### ข้อมูลประกอบโครงการ

#### 2.1 ข้อมูลทั่วไป

##### 2.1.1 ลักษณะทั่วไปของรีสอร์ท

รีสอร์ทมักอยู่ในบริเวณที่ภูมิประเทศสวยงาม อากาศดี มุ่งบริการด้านพัก อาหารและบริการ ด้านพักผ่อนหย่อนใจแก่ผู้มาพัก อันได้แก่ นักท่องเที่ยวและผู้ที่มาพักผ่อนจริง ๆ เป็นสำคัญ ดังนั้นโรงแรมตากอากาศจะต้องมีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างจากโรงแรมประเภทอื่นๆ ในหัวข้อต่างๆ ดังต่อไปนี้

##### ลักษณะทำเลที่ตั้ง

1. โรงแรมตากอากาศจะตั้งอยู่ในทำเลที่มีภูมิประเทศที่เอื้ออำนวยต่อการพักผ่อน แวดล้อมด้วยธรรมชาติที่สวยงาม เช่น ภูเขา ทะเล แม่น้ำ ป่าไม้ ทะเลสาบ เป็นต้น
2. บรรยากาศของโรงแรมตากอากาศเป็นบรรยากาศบริสุทธิ์ ต้องไม่มีสิ่งรบกวน เช่น การจราจร ความแออัดของตึกกรม อาคาร อันก่อให้เกิดการรบกวนประสาทสัมผัส ทางด้านการมองเห็น และเสียง

##### สภาพแวดล้อม

1. ผู้มาพักจะต้องได้สัมผัสกับธรรมชาติให้มากที่สุด ไม่ว่าจะอากาศที่บริสุทธิ์ เช่น จากชายทะเล ป่าเขา สายลม แสงแดด ซึ่งเป็นที่พึงของผู้ที่มาพัก
2. กรณีของเสียงก็เช่นเดียวกัน ผนังของโรงแรมตากอากาศไม่จำเป็นต้องเป็นวัสดุกันเสียง เพราะผู้มาพักต้องการสัมผัสกับธรรมชาติอยู่แล้ว ไม่ว่าจะป็นกลิ่น ลม น้ำตก เสียงสัตว์ป่า ฯลฯ ยกเว้นบางห้องที่จำเป็น เช่น ไนต์คลับ หรือสถานเต้นรำ
3. ลักษณะของตัวอาคารต้องเข้ากับสภาพแวดล้อมไม่เป็นตัวทำลายธรรมชาติ เช่น โรงแรมชายทะเล ควรสร้างในแนวราบตามลักษณะของชายหาด หรือโรงแรมตามเชิงเขาควรมีการลดหลั่นของตัวอาคารให้เข้ากับความลาดของเชิงเขา
4. การเน้นด้านมุมมองของผู้มาพัก โรงแรมตากอากาศจะต้องเน้นถึงข้อนี้เป็นพิเศษ เช่น จัดให้มีระเบียงของห้องพักแขกเมื่อมาพักผ่อน และมีมุมมองทิวทัศน์ที่ดี รวมทั้งส่วนอื่นๆ ของโรงแรม เช่น ภัตตาคาร สระน้ำ ฯลฯ จะต้องกลมกลืนสัมพันธ์กับบรรยากาศที่เป็นธรรมชาติอย่างเต็มที่และเหมาะสมกับการใช้สอย เหมือนการพักผ่อนท่ามกลางธรรมชาติจริงๆ

##### วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้

1. การเลือกวัสดุในการตกแต่งภายในควรเป็นวัสดุที่ได้จากธรรมชาติและท้องถิ่นนั้น เพื่อเน้นถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัว สภาพแวดล้อม และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้นๆ

2. คำนี้ถึงผลกระทบต่อในการใช้วัสดุนั้น เช่น อากาศบริเวณทะเลจะทำปฏิกิริยากับเหล็กทำให้ผุกร่อน หรือปัญหาการพักพาเอากรวดทรายเข้ามาบริเวณโรงแรม ดังนั้นวัสดุปูพื้นก็ไม่ควรเป็นพรม เพราะทำความสะอาดยาก การเลือควัสดุที่ทำความสะอาดง่ายและทนทานเข้ากับสภาพแวดล้อม สภาวะเกี่ยวกับอากาศ ลม ฝน เชื้อรา ฯลฯ

3. ห้องน้ำ ในห้องน้ำควรมีระบบระบายอากาศได้ดี และมีการกรองกรวดทรายได้เพื่อป้องกันปัญหาการอุดตันของท่อน้ำ

#### **การอำนวยความสะดวกและกิจกรรมพิเศษ**

จัดให้มีกิจกรรมพิเศษเพื่อเสริมด้านนันทนาการ เพลิดเพลินในการพักผ่อนและมีประโยชน์ต่อการพักผ่อน เช่น กิจกรรมการพายเรือ ตกปลา การนวดด้วยสมุนไพร

ความต้องการพื้นฐานในโรงแรมตากอากาศ

นักธุรกิจโรงแรม สถาปนิก รวมทั้งมีนักวิชาการผู้ออกแบบโรงแรมจำเป็นอย่างยิ่ง ที่จะต้องวิเคราะห์ถึงความต้องการของลูกค้ากลุ่มเป้าหมายให้ต้องแท้เพื่อที่จะตอบสนองความต้องการนั้นๆ ได้ ถูกต้องและสมบูรณ์ อันหมายถึงความสำเร็จในการออกแบบธุรกิจโรงแรม ซึ่งผลของการวิเคราะห์ทำให้ทราบว่า ผู้เข้ามามีความต้องการทางด้านต่างๆ แบ่งเป็นหัวข้อดังต่อไปนี้ คือ

1. ความสะอาดสบาย เป็นอันดับแรกที่สุดที่ผู้เช่าทุกคนต้องการ อันหมายถึงความสะอาด ทางด้านการบริการทุกประเภท ความสะอาดทางด้านสถานที่พัก ตลอดจนความปลอดภัย ไร้กังวล
2. ความต้องการที่นอนอ่อนนุ่ม และสีล้นสวยงามสดชื่น
3. มีที่พักผ่อนหย่อนใจทั้งที่เป็นส่วนตัว คือ บริเวณห้องนอน ซึ่งตัวเองสามารถทำอะไรได้ตามสะดวก ที่ไม่เป็นส่วนตัว คือบริเวณภายนอกอับเป็นที่พบปะสังสรรค์
4. ต้องการห้องน้ำที่สะอาด อาบน้ำได้สะอาดสบายและบรรยากาศในห้องน้ำที่สดชื่นมีเครื่องสุขภัณฑ์ที่อำนวยความสะดวกอย่างพร้อมมูล
5. การติดต่อประชาสัมพันธ์ที่สะดวก พร้อมทั้งบริการอย่างดีของทางโรงแรม
6. ต้องการพักในราคาพอสมควร
7. อาหารไว้บริการพร้อม ต้องการความสะดวกในเรื่องอาหารการกินและเครื่องดื่ม และถ้าจะต้องการรับประทานอาหารในห้องพักก็สามารถเรียกบริการทางโทรศัพท์ได้ ทั้งอาหารและเครื่องดื่ม ถ้าต้องเปลี่ยนบรรยากาศนอกสถานที่พัก ทางโรงแรมก็ควรมี บริการด้วยรสชาติอาหารที่ถูกปาก และอนามัยเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด
8. ที่เก็บเสื้อผ้า สิ่งที่ต้องการแขวนเพื่อไม่ให้ยับ และเสื้อผ้าที่ต้องการพับเก็บให้มิดชิด เช่น เครื่องชั้นใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. ให้มีที่สำหรับเก็บรองเท้าและเครื่องกีฬา ตลอดจนเครื่องใช้ต่างๆ เช่น หมวก กระเป๋า รองเท้า ร่ม ฯลฯ

10. มีที่เก็บของมีค่า อาจเป็นโต๊ะหัวเตียง หรือโต๊ะแต่งตัวที่มีกุญแจ

มีเครื่องเสียงหรือเครื่องบันเทิงต่างๆ เช่น วิทยุ และโทรทัศน์ ตลอดจนหนังสือสำหรับอ่านเล่น มีไฟฟ้า หรือแสงสว่างในที่ต้องการและไม่รบกวนเวลานอน

### **การออกแบบสถานที่พักเพื่อการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์**

ปัจจุบันกระแสการท่องเที่ยวได้เปลี่ยนรูปแบบไปจากเดิม การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์หรือการท่องเที่ยวเพื่อรักษาสีงแวดล้อมถูกให้ความสำคัญมากขึ้น กล่าวได้ว่าส่วนหนึ่งเป็นเพราะผู้ประกอบการกิจกรรมการท่องเที่ยวมีแรงจูงใจด้านนันทนาการ หรือมีความต้องการในประสบการณ์นันทนาการที่เปลี่ยนไป อีกส่วนหนึ่งสืบเนื่องมาจากกระแสความตื่นตัวด้านการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่เพิ่มความดึงดูดใจให้กับพื้นที่ธรรมชาติ และผลักดันให้กิจกรรมด้านนันทนาการและการท่องเที่ยวให้ความสำคัญกับผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับพื้นที่ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมโดยรวมมากขึ้น การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยในฐานะหน่วยงานหลักที่ทำหน้าที่พัฒนาและกำกับดูแลนโยบายด้านการท่องเที่ยวของประเทศไทยมีแผนนโยบายที่ชัดเจนที่จะสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ และส่งเสริมให้การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวแบบการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์เป็นไปอย่างเหมาะสมถูกต้องตามหลักวิชาการ

ในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ นอกจากจะต้องให้ความสำคัญกับศักยภาพโดยรวมของพื้นที่ เพื่อที่จะกำหนดกิจกรรมที่เหมาะสมและกำหนดระดับในการพัฒนาที่จะช่วยรักษาคุณภาพของแหล่งท่องเที่ยวควบคู่กับการรักษาไว้ซึ่งประสบการณ์นันทนาการที่มีคุณภาพของนักท่องเที่ยวแล้ว หน่วยงาน/องค์กรที่รับผิดชอบยังจะต้องให้ความสำคัญกับรูปแบบที่เหมาะสมของสิ่งอำนวยความสะดวกที่จำเป็นต่อกิจกรรมการใช้ประโยชน์ลักษณะต่างๆภายในแหล่งท่องเที่ยว กรอบเงื่อนไขในการพัฒนาและออกแบบสิ่งอำนวยความสะดวกในแหล่งท่องเที่ยวแบบการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์มี 5 ประการ

1. สนับสนุนการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า และยั่งยืน
2. เน้นความกลมกลืนและไม่ทำลายสภาพแวดล้อมของแหล่งท่องเที่ยว
3. ท้องถิ่นมีส่วนร่วมในการดำเนินการจัดการ
4. ส่งเสริมการสร้างงาน สร้างอาชีพ และกระจายรายได้สู่ท้องถิ่น
5. ใช้อุปกรณ์หรือวัสดุท้องถิ่นเป็นส่วนประกอบในการดำเนินการพัฒนา

### **กระบวนการพัฒนาและออกแบบ**

1. ตรวจสอบประเภทแหล่งท่องเที่ยวกับนิยามและความหมายของแหล่งท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์
2. วิเคราะห์นโยบายที่เกี่ยวข้องกับการจัดการแหล่งท่องเที่ยวแบบการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์
3. กำหนดกลุ่มชั้นของแหล่งท่องเที่ยวและระดับการพัฒนาที่เหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. กำหนดขีดความสามารถในการรองรับของแหล่งท่องเที่ยว
  5. วิเคราะห์พื้นที่และความต้องการของผู้ใช้ประโยชน์
  6. กำหนดโปรแกรมในการพัฒนาที่สอดคล้องกับขีดความสามารถในการรองรับ
  7. ออกแบบผังบริเวณ ออกแบบสิ่งอำนวยความสะดวกและออกแบบตกแต่งภูมิทัศน์
  8. ดำเนินการพัฒนาตามผังบริเวณและแบบที่กำหนด
  9. เปิดให้บริการ ตรวจสอบติดตามผล และบำรุงรักษาสิ่งอำนวยความสะดวกอย่างต่อเนื่อง
- แนวคิดเกี่ยวกับสิ่งอำนวยความสะดวกในแหล่งท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์**

ควรสะท้อนถึงความเป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่ ที่ธรรมชาติหรือวัฒนธรรมท้องถิ่นได้สร้างสรรค์มา และควรมีบทบาทในการกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวได้ตระหนักถึงเจตนารมณ์ของการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ การพัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวกควรเป็นเหมือนการสร้างแบบอย่าง (Role Model) สำหรับนักท่องเที่ยว เช่น สถาปัตยกรรมของที่พักรักษาตัวควรให้อารมณ์และความรู้สึกที่กระตุ้นให้นักท่องเที่ยวได้ตระหนักว่าได้เข้ามาอยู่ใกล้ธรรมชาติ และมีพฤติกรรมคล้อยตามในการรักษาสภาพธรรมชาติ ช่วยป้องกันผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นและช่วยกันอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ กรมอุทยานแห่งชาติของสหรัฐอเมริกา ได้พยายามกำหนดกรอบของสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการท่องเที่ยวในพื้นที่เชิงอนุรักษ์ โดยสรุปได้ดังนี้

1. สิ่งอำนวยความสะดวกประเภทอาคาร ให้ความสำคัญเรื่องของแสงสว่าง การถ่ายเทอากาศ ทิศทางลม และความผสมกลมกลืนกับสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติของแหล่งท่องเที่ยว
2. ระบบคมนาคมและการหมุนเวียนภายในแหล่งท่องเที่ยว ให้ความสำคัญกับเส้นทางคมนาคมทางเลือกเช่น ทางจักรยาน ทางเดินเท้า ทางขี่ม้า ทางพายเรือ ควบคู่กับระบบถนน ลานจอดรถที่เป็นมาตรฐานและระบบป้าย สัญลักษณ์ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับทิศทางและที่ตั้งของแหล่งท่องเที่ยวอย่างชัดเจน
3. ระบบสาธารณูปโภค เน้นระบบที่ใช้พลังงานอย่างมีประสิทธิภาพ อนุรักษ์น้ำ กำจัดน้ำเสีย และของเสียอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการนำของเก่ากลับมาใช้ใหม่
4. การออกแบบโดยภาพรวม ให้ความสำคัญกับการลดผลกระทบสิ่งแวดล้อมจากการพัฒนาทั้งในและนอกแหล่งท่องเที่ยว และให้ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาอย่างยั่งยืนต่อผู้ใช้ประโยชน์สิ่งอำนวยความสะดวก/ผู้มาเยือนอย่างต่อเนื่อง

การพัฒนาและออกแบบสิ่งอำนวยความสะดวกทุกประเภทในแหล่งท่องเที่ยวแบบการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์จะอาศัยแนวความคิดในการออกแบบเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน ซึ่งสนับสนุนให้มีการใช้ทรัพยากรบนผืนโลกอย่างชาญฉลาด ให้เกิดการสูญเสียน้อยที่สุด และสามารถคงฐานทรัพยากรอยู่ได้อย่างยั่งยืนเป็นพื้นฐาน หลักการที่สำคัญของแนวคิดดังกล่าวสามารถสรุปได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1.ให้ความสำคัญกับสิทธิของมนุษย์และธรรมชาติอย่างเท่าเทียมกัน เพื่อให้องค์ประกอบทั้งสองส่วนอยู่ร่วมกันอย่างเกื้อหนุนและสามารถคงไว้ซึ่งความหลากหลายของกันและกันอย่างยั่งยืน
  - 2.ให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงภายในระหว่างองค์ประกอบทุกส่วนของระบบธรรมชาติ และผลกระทบจากการออกแบบต่อองค์ประกอบแต่ละส่วนในทุกระดับ
  - 3.เคารพในความสัมพันธ์ระหว่างจิตวิญญาณ /สิ่งที่มีคุณค่าทางจิตใจกับวัตถุ และพิจารณาองค์ประกอบทุกส่วนทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมภายในชุมชน /สังคมที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ
  - 4.คำนึงถึงผลทางตรงและทางอ้อมของการพัฒนาอันเป็นผลมาจากการออกแบบต่อความเป็นอยู่ที่ดีของมนุษย์และระบบธรรมชาติ
  - 5.สร้างสรรคสิ่งที่มีคุณค่าในระยะยาว และไม่สร้างปัญหา/ผลกระทบในการบำรุงรักษา การบริหารจัดการ ตลอดจนปัญหาด้านความปลอดภัยให้กับคนรุ่นหลังที่ต้องรับผิดชอบดูแล ให้ประโยชน์ตลอดจนยึดถือเป็นมาตรฐาน/แบบอย่าง
  - 6.สนับสนุนให้มีการใช้ทรัพยากรในการพัฒนาอย่างคุ้มค่าและไม่มีของเสีย
  - 7.ออกแบบเพื่อให้มีการใช้พลังงานอย่างประหยัดและคุ้มค่า
  - 8.ตระหนักเสมอว่าไม่มีสิ่งใดที่สร้างขึ้นโดยมนุษย์จะคงอยู่ได้อย่างยั่งยืน และการออกแบบไม่สามารถแก้ปัญหาได้ทุกเรื่อง ดังนั้นจึงไม่ควรที่จะออกแบบเพื่อที่จะเอาชนะ ควบคุมธรรมชาติ หากแต่ควรปล่อยธรรมชาติเป็นแม่แบบหรือผู้ชี้นำการออกแบบ
- ลักษณะของโรงแรมเชิงอนุรักษ์ (Green Hotel)**

#### LAND SCAPE

- ไม่มีการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิทัศน์ ที่จะทำให้เกิดการชะล้างพังทลายของดิน และการเปลี่ยนแปลงทางเดินน้ำ
- ไม่ปิดกั้นหรือ รุกล้ำทางน้ำและทางสาธารณะในขั้นตอนการออกแบบ ก่อสร้างและดำเนินธุรกิจโรงแรม
- ไม่รุกล้ำประโยชน์ใช้สอย หรือทำให้เกิดผลกระทบต่อพื้นที่อนุรักษ์ ไม่เข้าป่าสงวน เขตอุทยานแห่งชาติ
- ไม่นำปลา และสัตว์ร้ายมาปล่อยลงทางน้ำสาธารณะ หรือนำมาเลี้ยงในบริเวณที่ไม่ปลอดภัยต่อชุมชน
- ไม่นำเอาวัตถุโบราณ ก้อนหิน หรือทรัพยากรอื่นใดที่ทำให้เกิดผลกระทบต่อระบบนิเวศน์ของป่าไม้มาใช้
- มีการหมุนเวียนน้ำที่ผ่านการบำบัดแล้วมาใช้ใหม่
- มีการใช้เทคโนโลยีประสิทธิภาพน้ำ ในการบำรุงดูแลพรรณไม้เพื่อให้มีการใช้น้ำอย่างมีประสิทธิภาพ

#### ประสิทธิภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เลือกใช้เทคโนโลยีประสิทธิภาพพลังงานแสงสว่างโดยรอบอาคารและภูมิทัศน์
- การเลือกใช้พันธุ์ไม้ท้องถิ่น หรือสมุนไพรต่างๆ
- ไม่ประดับสวนหย่อมด้วยพรรณพืชหายาก และเป็นอาหารสัตว์ป่า
- ไม่ปลูกไม้ต่างถิ่นที่จำเป็นต้องมีการดูแลพิเศษ และมีการใช้สารเคมี สารเร่งการเติบโต และ

วัตถุมีพิษอื่นๆในการบำรุงดูแล

ไม่นำสัตว์ป่าทุกชนิดมาเลี้ยงเพื่อดึงดูดให้มีผู้มาใช้บริการโรงแรม

## EXTERIOR

- ไม่ประดับอาคารด้วยชิ้นส่วน หรือของจากสัตว์ป่า และสัตว์ทะเลทุกชนิด
- ไม่เพิ่มแรงกดดันต่อการเปลี่ยนแปลงของระบบนิเวศน์ในป่า ด้วยการใช้ไม้เนื้อแข็งในการก่อสร้าง และประดับตกแต่งอาคารภายนอก
- มีการออกแบบปลูกสร้าง และจัดการดูแลพรรณไม้ให้สอดคล้องกับลักษณะทางกายภาพและชีวภาพท้องถิ่น
- ไม่จัดให้มีการเดินสายไฟฟ้า และการระบายน้ำเสีย ที่จะทำให้เกิดผลกระทบต่อสมดุลของระบบนิเวศน์ในดินและน้ำในบริเวณที่ติดตั้งและดำเนินการธุรกิจการบริการของโรงแรม
- ไม่ปล่อยให้มีการถ่ายเทกากของเสีย ทั้งของเหลวและของแข็งที่จะมีผลกระทบต่อคุณภาพน้ำใต้ดินและผิวดิน
- จัดให้มีการกำจัดกากของเสียทั้งแข็งและเหลวอย่างเหมาะสม และไม่เป็นเหตุเดือดร้อนและรำคาญต่อผู้อื่น
- มีการออกแบบและก่อสร้างอาคารสถานประกอบการ ที่สอดคล้องและกลมกลืนกับสภาพสังคมและวัฒนธรรมท้องถิ่น
- มีการก่อสร้างที่ไม่ก่อให้เกิดกากของเสีย และผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและการใช้ทรัพยากรของชุมชน
- เลือกใช้วัสดุก่อสร้างที่ไม่เพิ่มภาระการใช้พลังงานในขั้นตอนการผลิตมากเกินไป

## INTERIOR

- ไม่ใช้โบราณวัตถุ และวัตถุมงคลที่เป็นที่เคารพนับถือของชุมชนและสังคม เป็นส่วนประดับของสถานที่
- ไม่อนุญาตให้มีการผลิตภัณฑ์ และของที่ระลึก ที่ทำมาจากชิ้นส่วนของสัตว์ป่าในสถานประกอบการ
- ไม่ติดตั้งหรือประดับสถานที่ทุกส่วนด้วยวัสดุที่ได้จากขบวนการผลิตที่จะทำให้เกิดมลพิษต่อสิ่งแวดล้อมในขั้นตอนการผลิต เช่น โฟม หรือวัสดุขึ้นโคที่มีการใช้เพียงครั้งเดียวแล้วทิ้งเลย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-เลือกใช้เทคโนโลยีประสิทธิภาพพลังงานแสงอาทิตย์ และน้ำในพื้นที่บริการและปฏิบัติงานของพนักงานทุกแห่ง

-มีการใช้แสงสว่างจากธรรมชาติ ในพื้นที่บริการต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพ

-จัดให้มีบริเวณสำหรับเด็กได้เรียนรู้ในสถานประกอบการ

-จัดห้องพักและสถานบริการปลอดบุหรี่แยกต่างหากจากผู้ให้บริการที่มีการสูบบุหรี่

-มีการติดตั้งและใช้เทคโนโลยีประสิทธิภาพในการทำความเย็นและการถ่ายเทอากาศอย่างเหมาะสม เช่นมีการใช้ที่เก็บน้ำแข็ง

-เลือกใช้ผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่น เช่น เสื้อ พรม ผ้าผืน วัสดุบุผนังและพื้น ซึ่งมีส่วนสะท้อนถึงประวัติความเป็นมาของวัฒนธรรมท้องถิ่น

-เลือกใช้ผ้าไม่ฝอยย้อม ในทุกส่วนของบริการ และปฏิบัติงานให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

### 2.1.1 สายงานการบริหาร และอัตรากำลังของรีสอร์ท

อัตรากำลังคนสามารถพิจารณาได้จาก

1.มาตรฐานโรงแรม

2.อัตราการเข้าพัก

มาตรฐานอัตรากำลังคนแบ่งออกได้เป็น

Typical Ratios	Staff: Room
Modern Luxury Resort	2.0:1
Convention Hotel	1.0:1
Large City Hotel	0.8:1
Resort Hotel (Medium Grade)	0.6:1
Minimum Service Hotel&Motel	0.25:1
Motel	0.1:1

มาตรฐานกำลังคนขงธุรกิจโรงแรมโดยทั่วไป แบ่งตามลักษณะของงานออกเป็น4ระดับ

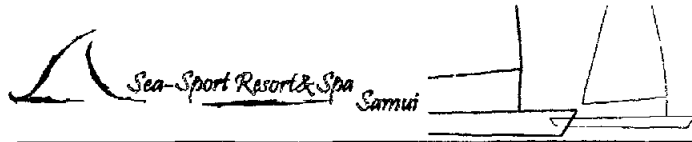
1.ระดับที่1 งานที่ไม่ต้องใช้เทคนิค ได้แก่พนักงานยกกระเป๋า พนักงานทำความสะอาด พนักงานโทรศัพท์ เสมียน ผู้ช่วยในครัว

2.ระดับที่2 งานที่ใช้เทคนิคปานกลาง ได้แก่พนักงานผสมเครื่องดื่ม หัวหน้าพนักงานรับใช้ เลขานุการ พนักงานบัญชี ผู้ช่วยแม่บ้าน

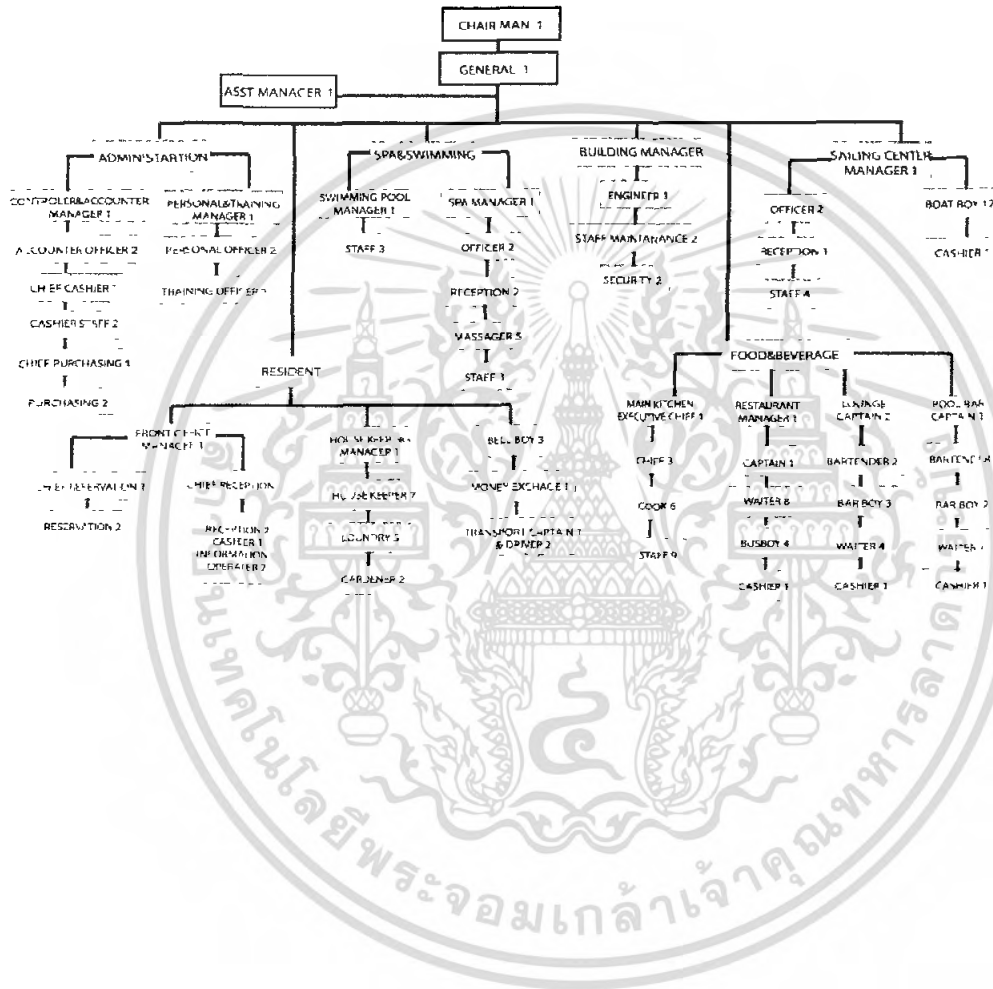
3.ระดับที่3 งานที่เหนือกว่าระดับเทคนิค ได้แก่ผู้จัดการแผนกอาหารและเครื่องดื่ม ผู้จัดการแผนกต้อนรับ หัวหน้าแผนกบัญชี ผู้จัดการแผนกบุคคล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.ระดับที่4 งานบริหาร ได้แก่ ผู้จัดการใหญ่ รองผู้จัดการใหญ่ รองผู้จัดการฝ่ายจัดการ รองผู้จัดการฝ่ายการเงิน ฝ่ายการตลาด



# ORGANIZATION



รวม 146 อัตรา



## 2.2 ข้อมูลเฉพาะ

### 2.2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับเกาะสมุย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกาะสมุยเป็นเกาะที่มีคนอาศัยอยู่มากที่สุดในจังหวัดสุราษฎร์ธานี เป็นเกาะที่มีพื้นที่มากที่สุดเป็นอันดับ 3 ของประเทศไทยคือ 247 ตร.กม. รองจากเกาะภูเก็ตและเกาะช้าง เกาะสมุยอยู่ห่างจากชายฝั่งสุราษฎร์ธานีราว 84 กม.

เกาะสมุยเป็นที่รู้จักกันในนาม “เกาะมะพร้าว” เพราะเป็นแหล่งเพาะปลูกมะพร้าวพันธุ์ดี จนปัจจุบันเกาะสมุยกลายเป็นเมืองท่องเที่ยวที่คึกคัก มีนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างชาติ มีความเจริญอย่างรวดเร็วมีสิ่งอำนวยความสะดวกครบครันบรรพบุรุษชาวเกาะสมุยบางส่วนอพยพมาจากท่าใหญ่ลำประเทศจีนและมาจากจังหวัดใกล้เคียงอย่าง สุราษฎร์ธานี ชุมพร และยังมีชาวมุสลิมมาจากปัตตานี โดยชาวมุสลิมนี้มีจำนวนถึงหนึ่งในสามของชาวเกาะสมุยทั้งหมด เกาะสมุยมีอาณาเขตติดต่อกับทะเลในเขตอำเภอใกล้เคียงดังนี้

**ทิศเหนือ** ติดต่อทะเลเขต อ.เกาะพะงัน จ.สุราษฎร์ธานี

**ทิศใต้** ติดต่อทะเลเขต อ.ชนอม จ.นครศรีธรรมราช อยู่ห่างจากเกาะสมุย 40 กม.

**ทิศตะวันออก** ติดต่อทะเลอ่าวไทย

**ทิศตะวันตก** ติดต่อทะเลเขต อ.ดอนสัก อ.กาญจนดิษฐ์ อ.เมือง อ.ท่าฉาง และอ.ไชยา จ.สุราษฎร์ธานี

#### **ภูมิประเทศ**

พื้นที่บนเกาะสมุยกว่าครึ่งเป็นภูเขาสูงและพื้นที่ลาดชัน ทอดตัวในแนวขวางจากด้านตะวันตกเฉียงเหนือผ่านกลางตัวเกาะและพื้นที่ด้านตะวันตกเฉียงใต้ ยอดเขาสูงสุดอยู่ที่เขาท้ายควายสูงจากระดับน้ำทะเลประมาณ 635 เมตร รอบเกาะเป็นที่ราบและหาดทรายชายฝั่งทะเลพื้นที่เขาส่วนใหญ่ปกคลุมด้วยป่าไม้และพื้นที่ทำสวนมะพร้าวและการเกษตร บริเวณภูเขาใหญ่ตอนกลางเกาะเป็นแหล่งกำเนิดต้นน้ำและลำธารหลายสายอันเป็นเส้นเลือดหล่อเลี้ยงชีวิตเกษตรกรชาวสมุย ลำธารบางสายไหลผ่านผาสูงกลายเป็นน้ำตกที่สวยงาม นอกจากนี้ยังมีแหล่งน้ำธรรมชาติที่เป็นหนองน้ำหรือพรุอีก 2 แห่งคือพรุน้ำเมืองและพรุเจงอ้นเป็นทั้งแหล่งเก็บน้ำสำคัญ และสถานที่พักผ่อนหย่อนใจของชาวสมุย

#### **ภูมิอากาศ**

สภาพอากาศโดยทั่วไปบนเกาะสมุยเป็นมรสุมเขตร้อน อบอุ่นสบายตลอดปี เนื่องจากเป็นเกาะกลางทะเลลักษณะอากาศจึงเปลี่ยนแปลงไปตามอิทธิพลของลมที่พัดเข้าหาเกาะเกือบตลอดทั้งปีมี 2 ฤดูคือ ฤดูร้อน (ก.พ.-พ.ค.) และฤดูฝน (มิ.ย.-ธ.ค.) โดยเดือน พ.ค.-ต.ค. ได้รับอิทธิพลลมมรสุมตะวันตกเฉียงใต้ส่วนเดือน พ.ย.-ม.ค. ได้รับอิทธิพลลมมรสุมตะวันออกเฉียงเหนือ บางปีมีฤดูหนาวเข้ามาแทรกเป็นระยะเวลาสั้นๆ ในช่วง พ.ย.-ม.ค. อุณหภูมิเฉลี่ยต่ำสุด 25 องศาเซลเซียส ในขณะที่ฤดูร้อนเฉลี่ยสูงสุดราว 37 องศาเซลเซียส

### **2.2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับกีฬาแล่นใบ**

#### **2.2.2.1 ประวัติความเป็นมาของกีฬาแล่นใบ**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรือใบ (Yachting) เป็นกีฬาที่มีต้นกำเนิดมาจากประเทศฮอลแลนด์ ได้ถูกแนะนำขึ้นในประเทศอังกฤษ โดยพระเจ้าชาร์ลส์ที่ 2 ประมาณปี พ.ศ. 2203 หลังจากที่พระองค์เสด็จกลับมาจากการถูกเนรเทศในประเทศฮอลแลนด์ สโมสรคอร์คฮาร์เบอร์ (Cork Harbor) ในไอร์แลนด์ (พ.ศ. 2263) เป็นสโมสรเรือใบแห่งแรก และมีสโมสรเรือใบที่เก่าแก่ที่สุดในสหรัฐอเมริกาคือ สโมสรเรือใบนิวยอร์ก (New York Yacht Club) ซึ่งตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2427 กล่าวได้ว่าการเล่นเรือใบในสมัยอียิปต์และโรมันนั้น เป็นการเล่นเรือเพื่อการตรวจตราการท่องเที่ยว การติดต่อ และเพื่อการสู้รบที่สืบทอดกันมาเป็นเวลาหลายศตวรรษแล้ว จะมีการแข่งขันกันบ้างก็เป็นเพียงครั้งคราวเท่านั้น การแข่งขันเรือใบแห่งชาติเริ่มมีขึ้นเป็นครั้งแรก ในปี พ.ศ. 2394 จากสหรัฐอเมริกาไปยังประเทศอังกฤษ สมาชิกของสโมสรเรือใบแห่งนิวยอร์กได้สร้างเรือใบซึ่งมีความยาวทั้งสิ้น 101 ฟุต เป็นเรือที่มชื่อเสียงมากของนิวยอร์กเพื่อส่งเข้าแข่งขัน และเป็นผู้ชนะเลิศได้ด้วยรางวัลที่ชื่อว่า ฮันเดรด กีนเนีย คัพ (Hundred Guinea Cup) หลังจากที่ได้มีการแข่งขันเรือใบแห่งชาติขึ้นแล้ว ประเทศต่างๆ ในทวีปยุโรปและสหรัฐอเมริกา ได้มีการแข่งขันเรือใบเพื่อชิงชนะเลิศด้วยถ้วยต่างๆ เช่น อเมริกาคัพ (America's Cup) แคนาดาคัพ (Canada's Cup) สแกนดิเนเวียนโกลด์คัพ (Scandinavian Gold Cup) การแข่งขันเรือใบจึงได้เริ่มตั้งแต่นั้นมา และได้บรรจุไว้ในการแข่งขันระหว่างชาติที่สำคัญๆ เช่น การแข่งขันกีฬาแหลมทอง (ซีเกมส์) เอเชียเกมส์และการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก

สำหรับประเทศไทยได้เข้าร่วมการแข่งขันเรือใบ เป็นครั้งแรกในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก ครั้งที่ 16 ที่ประเทศออสเตรเลีย และเข้าร่วมเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน

### ส่วนประกอบของเรือใบ

ส่วนประกอบหลักของเรือใบมี 3 อย่าง คือ ใบเรือ ตัวเรือ และแด็กเกอร์บอร์ด (dagger board) หรือเซ็นเตอร์บอร์ด (center board) ซึ่งอยู่บริเวณท้องเรือ

**ใบเรือ (Sail)** ทำหน้าที่รับลม จำเป็นอย่างยิ่งที่เราจะต้องปรับแต่งใบให้ถูกต้อง เพื่อให้เรือแล่นได้เร็ว ใบเรือเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เพราะใช้สำหรับรับลม เรือจะ ไปหรือไม่ไปก็ขึ้นอยู่กับใบเรือ

**ตัวเรือ (Body)** เปรียบเหมือนกับตัวถังรถยนต์ ส่วนแด็กเกอร์บอร์ด (Dagger board) หรือ กระดุกงูเลื่อน เป็นส่วนที่อยู่ใต้น้ำ มีไว้เพื่อกันเซด้านข้าง ซึ่งสำหรับแด็กเกอร์บอร์ดของเรือใบเลเซอร์นั้นสามารถดึงออกได้เพื่อประโยชน์ในการเล่นใบลักษณะต่างๆ และปรับระดับของการที่จะขึ้นลงได้แล้วแต่กรณีของการแล่นใบ

**เซ็นเตอร์บอร์ด (Center board)** เป็นอุปกรณ์กันเซ เช่นเดียวกัน แต่มักจะประกอบติดกับตัวเรือ ถอดออกไม่ได้ จะติดไว้ในเรือใบบางประเภท เช่น เรือใบคอนเซปต์ นอกเหนือจากส่วนหลักทั้งสามแล้ว ก็ยังมีส่วนประกอบย่อยซึ่งสำคัญไม่แพ้กัน คือ เพลา (boom) รอก เชือก ดึงใบ (main sheet) หางเสือ

**คันโยก (tiller)** เป็นต้น  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเภทของเรือใบแบ่งเป็น 3 ประเภท ใหญ่ ๆ คือ

### 1. ประเภท Dinghy

เรือใบ ประเภท Dinghy นี้ มักจะเป็น เรือใบ ขนาดเล็ก ที่สังเกตได้ง่าย คือ กระจุกกลาง หรือ Center board หรือ Dragger board ไม่ได้เป็น ขึ้นเดียว กับกระจุกเรือ (Keel) แต่สามารถ เลื่อนขึ้น - ลง ได้ เรือใบ Dinghy ที่มีในโครงการ

1.เรือใบ Fireball เป็นเรือ Dinghy ที่มีลูกเรือ 2 คน ที่ไม่แบ่งแยก อายุ หรือ เพศ สามารถเล่นได้แม้ อายุจะเกิน 40 ปี ในการแข่งขัน เรือใบ Fireball การแพ้นะ ไม่ได้ขึ้นอยู่กับว่า เป็นมือใหม่ หรือ มืออาชีพ ตัวเรือเป็นไม้อัด หรือ ไฟเบอร์กลาส เรือเก่า หรือ เรือใหม่ แต่ขึ้นอยู่กับ ศิลปะในการปรับแต่ง เรือ และการแล่นให้ดีกว่าความสามารถ เรือใบ Fireball เหมาะสำหรับแล่นในลมแรง ส่วนประกอบต่าง ๆ ของเรือ มีความแข็งแรง หากเรือล่ม เรือก็สามารถแล่นได้โดยไม่ต้องระบายน้ำ ออก ลูกเรือ ไม่เป็นต้องกังวลเกี่ยวกับ น้ำหนัก และความแข็งแรง นอกจาก การปรับแต่งเรือ การจัดการกับ อุปกรณ์ต่าง ๆ ต้องการทักษะ มากกว่า ความแข็งแรง

เรือใบ Fireball เป็นเรือชั้น International class มีการแล่นในส่วนต่าง ๆ ของโลก และมีสมาคมต่าง ๆ มากมาย


เรือ International Fireball ออกแบบได้ตรงกับความต้องการ ออกแบบโดย Peter Milne ชาวอังกฤษ ในปี ค.ศ. 1962 โดยมีแรงจูงใจ ในด้านมีความถูก สร้างได้ง่าย

สัญลักษณ์ของเรือ :



2.เรือใบ Laser เป็น เรือประเภท Dinghy ที่ มีผู้นิยมแล่น แพร์หลาย มากที่สุด เป็นเรือที่มี ส่วนประกอบ ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เหมาะสำหรับ นักแล่นใบมือใหม่ ทุกเพศ ทุกวัย แม้ผู้ที่มี น้ำหนัก น้อย หรือ มีน้ำหนักมาก มีสภาพ ทนทะเลสูง ตัวเรือมีน้ำหนักเบา จึงสามารถ จะบรรทุก ไว้บน หลังคารารถได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

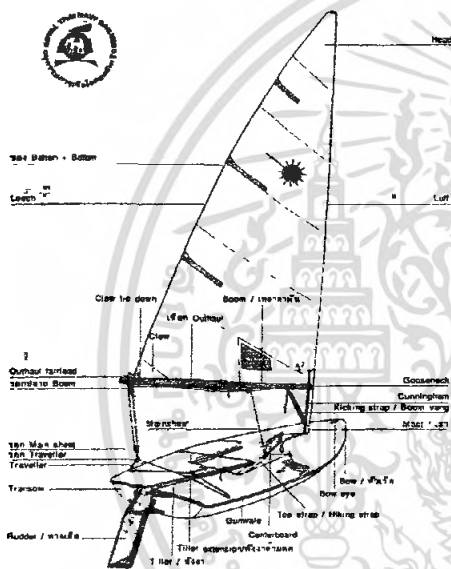
สัญลักษณ์ของเรือ : 

รุ่น / แบบ ของเรือใบ Laser เช่น

เรือใบ Laser Standard มีพื้นที่ใบ (Sail area) 7.06 ตารางเมตร เหมาะสำหรับผู้เล่นที่มีน้ำหนัก 60 กิโลกรัม ขึ้นไป

เรือใบ Laser Radial มีพื้นที่ใบ (Sail area) 5.76 ตารางเมตร เหมาะสำหรับผู้เล่นที่มีน้ำหนัก 55 - 70 กิโลกรัม

เรือใบ Laser 4.7 มีพื้นที่ใบ (Sail area) 4.7 ตารางเมตร เหมาะสำหรับผู้เล่นที่มีน้ำหนัก 35 - 55 กิโลกรัม



3.เรือใบ Optimist เป็นเรือใบ ประเภท Dinghy ที่แล่นง่าย แม้แต่ เด็กเล็ก ๆ ก็แล่นได้ เรือใบ Optimist ถูกออกแบบ มาสำหรับ เด็กโดยเฉพาะ เป็นเรือใบ ที่แล่น โดยไม่อันตราย สหพันธ์เรือใบนานาชาติ (ISAF) ให้การรับรองว่า เป็นเรือที่เหมาะสม สำหรับ เด็กที่มีอายุน้อยกว่า 16 ปี แต่ก็ยังปลอดภัย แม้แต่ เด็กที่มีอายุ 8 ขวบ แต่ก็สามารถ สร้างความ ตื่นเต้น ด้วยเทคนิคต่าง ๆ สำหรับ เด็กที่อายุ 15 ขวบ คาดว่า มีผู้คนเคยแล่นใบกับ Optimist มากกว่า 150,000 คน จากประเทศ มากกว่า 100 ประเทศ แซมปีโลก เรือใบ Olympic ส่วนแต่เคย แล่นใบกับ Optimist มาก่อน เนื่องจาก มีขนาดเล็ก น้ำหนักเบา จึงสามารถ ขนไปได้กับ รถยนต์ ประเภทต่าง ๆ



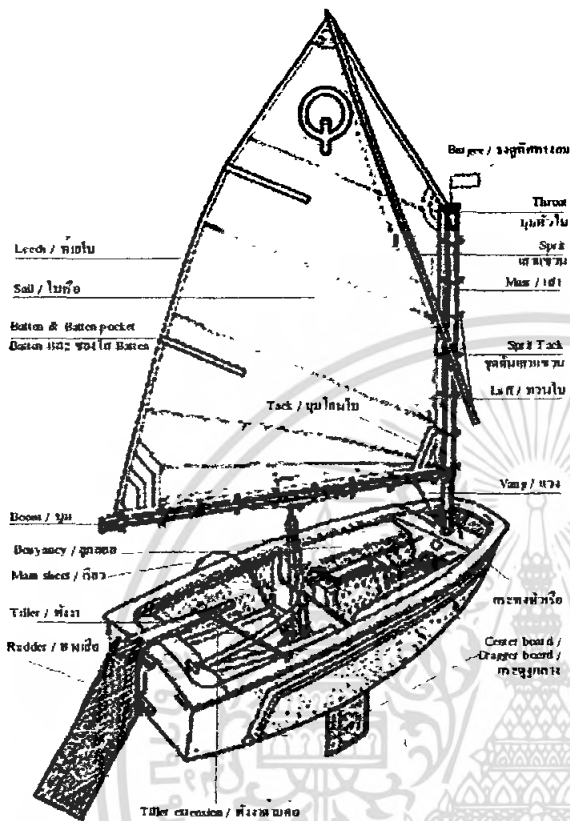
สัญลักษณ์ของเรือ :

78292

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## มิติของเรือใบ Optimist

ยาว 2.31 เมตร กว้าง 1.13 เมตรหนัก 35 กิโลกรัม



## 2. ประเภท Keel Boat

เรือใบ ประเภท Keel Boat นี้ สังเกตได้จาก กระดุกเรือ (Keel) จะยื่น ยาวลงไปได้แนวน้ำ และจะมีน้ำหนัก (Weight) ถ่วงเพื่อให้ เรือไม่ล้ม เมื่อถูก กระทำ จาก ลมที่ พัดปะทะใบ โดยจะคล้าย กับ ตุ๊กตาส้มลูก เป็นเรือที่เราเรียกว่า เรือ ยอร์ต (Yacht)

เรือใบ Keel Boat เช่นเรือใบ Platu

## 3. ประเภท Catamaran

เรือใบ ประเภท Catamaran เป็น เรือใบ ที่มีตัวเรือ (Hull) มากกว่า 1 ลำตัว หากมี 3 ลำตัว จะ เรียกว่า เรือ Trimaran

เรือใบ Catamaran ที่มีในโครงการ

## 1.HobbieCat 16/17/18 ฟุต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### การดูแลรักษาเรือ

1. ล้างเรือด้วยน้ำจืดทุกครั้งที่เขาเรือลงเล่น
2. ตรวจสอบเครื่องประกอบตัวเรือทุกชิ้น ทุกครั้งที่เล่น
3. ตรวจสอบเชือกเรืออย่าให้คลอน คลายเกลียว หรือเกลียวขาด ถ้าชำรุด ให้ซ่อม หรือเปลี่ยนใหม่
4. ตรวจสอบรอกทุกตัว ให้หมุนได้คล่อง
5. ล้างน้ำจืดอย่างสม่ำเสมอ
6. เมื่อต้องการเก็บเรือไว้นาน ๆ ให้ทำความสะอาดเป็นพิเศษ ถอดเครื่อง ประกอบ ตัวเรือ ทุกชิ้น ที่ถอดได้เก็บ
7. คว่ำเรือ ในที่เก็บ อย่างเก็บไว้ บนพื้น
8. คลุมผ้า แต่ต้องให้มี ทางอากาศ ถ่ายเทได้ โดยทำโครงผ้าคลุม

### พื้นฐานของการแล่นเรือใบ

ในการแล่นเรือใบ ต้องเข้าใจคำศัพท์ หรือชื่อที่ต้องใช้บ่อยๆ ไม่ว่าจะเป็น Beating คือ แล่นทวนลม Reaching คือ แล่นขวางลม Running คือ การแล่นตามลม รวมถึง Tacking การกลับใบทวนลม และ Gybing การกลับใบตามลม ซึ่งทั้งหมดเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการแล่นเรือใบทุกประเภทโดยในการเรียกชื่อทุกอย่างเป็นภาษาอังกฤษเพราะจะตรงกับความต้องการของนักแล่นเรือใบคนอื่น ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญเตเห็นหน้าใบใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### การแล่นใบมีด้วยกัน 3 วิธี คือ

1. แล่นใบทวนลมหรือแล่นก้ำว (beating) มีหลักการสำคัญ คือ ตัวเรือต้องทำมุม 45 องศากับลม ดิ่งใบเข้ามาถึงมุกกราบท้ายเรือด้านใดลม นิ่งให้ชิดไปด้านหน้าหรือตรงกลางลำเรือ เอาเด็กเกอรับอร์ดีลงให้หมด ตาควโบ ถ้าใบสะบัดให้ดิ่งหางเสือเข้าหาตัวเล็กน้อย จนกระทั่งใบหายสะบัด
2. แล่นใบขวางลม (reaching) มีหลักการสำคัญ คือ ตัวเรือทำมุม 90 องศากับลม ปล่อยใบออกไปทำมุมประมาณ 45 องศากับตัวเรือ เอาเด็กเกอรับอร์ดีขึ้นประมาณครึ่งหนึ่ง ตั้งหัวเรือไปทางจุดหมาย แล้วปล่อยใบออก เมื่อใบสะบัดให้ดิ่งใบเข้าจนใบหายสะบัด การแล่นใบแบบนี้สามารถทำความเร็วได้มากที่สุด
3. แล่นใบตามลม (running) มีหลักการสำคัญ คือ ปล่อยใบออกไปจนทำมุม 90 องศากับตัวเรือ เอาเด็กเกอรับอร์ดีขึ้นเกือบหมด เอียงเรือมาด้านตัวเองเล็กน้อย นิ่งไปทางด้านหน้าเรือ การแล่นใบแบบนี้ทำความเร็วได้น้อยที่สุด การเลือกว่าจะใช้วิธีแล่นใบแบบไหนขึ้นอยู่กับทิศทางของลม ดังนั้นเพื่อจะไปให้ถึงจุดหมาย นักแล่นใบจึงต้องดูทิศทางลมและเลือกใช้วิธีแล่นใบให้ถูก รวมถึงต้องทำการกลับใบเรือเพื่อรับลมด้วย

### ในการกลับใบมี 2 ลักษณะ คือ

1. กลับใบทวนลม (tacking) ทำเมื่อจะเปลี่ยนการวิ่งอีกด้านหนึ่งไปอีกด้านหนึ่งหันหางเสือออกจากตัวซ้ำๆ จนหัวเรือเข้าหาลม ใบเริ่มสะบัด ให้ดิ่งเรือเข้าหาตัวและก้มหลบพลา (boom) เมื่อพลา (boom) ผ่านหัวไปแล้วให้ย้ายตัวไปนั่งอีกข้าง พร้อมกับเปลี่ยนมือที่ถือหางเสือกับเชือกดิ่งใบ
2. กลับใบตามลม (gybing) ทำโดยดิ่งหางเสือเข้าหาตัวซ้ำๆ จนเรือเริ่มหมุน ให้ดิ่งใบเข้ามาเล็กน้อย เมื่อพลา (boom) ผ่านหัวแล้ว ให้ย้ายตัวไปนั่งอีกข้าง พร้อมกับเปลี่ยนมือที่ถือหางเสือกับเชือกดิ่งใบ

### หลักการนั่งแล่นเรือใบ การถือหางเสือ และเชือกดิ่งใบ

- นั่งขาแบบชิด ตัวตรง
- นิ่งตรงกลางลำเรือเสมอ
- นิ่งตรงข้ามกับใบเสมอ
- มือที่อยู่ด้านท้ายเรือถือหางเสือ
- มือที่อยู่ด้านหน้าเรือถือเชือก ดิ่งใบโดยดิ่งใบผ่านรอก

### เทคนิคการเรียนรู้จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ

เริ่มแรกของการเรียน หลังจากเข้าใจในทฤษฎีแล้ว จะเป็นการฝึกการแล่นเรือกลับไปกลับมา

ระหว่างทวน 2 ทวน ซึ่งตั้งขวางลมห่างกัน ผู้แล่นต้องไม่ลืมที่จะนั่งขาแบบชิดติดกัน หลังตรง อยู่บนกราบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรือฝั่งตรงข้ามกับใบเรือ มือข้างหนึ่งคว้า จับเชือกดึงใบผ่านไต้รอก อีกข้างหนึ่ง คว้ากำคันชักหางเสือเรือ

การแล่นใบขวางลม (reaching) และการกลับใบทวนลม (tacking) เป็นเรื่องง่ายสุดในการฝึก โดยจะมีผู้ช่วยครูฝึกลงไปในเรื่องด้วยในครั้งแรกชนิดตัวต่อตัว และมีเรือยางของครูฝึกคอยดูแลอยู่ไม่ห่าง พร้อมกับให้คำแนะนำและแก้ไขวิธีแล่นเรือใบ

เมื่อมีลมสิ่งที่สำคัญคือการดึงใบเรือรับลม ดึงหางเสือเข้าหาตัว ในขณะที่ต้องรีบดึงใบให้ตึง เพื่อทำให้เรือแล่นไปได้ แต่เมื่อเริ่มรู้สึกว่ใบชักจะตึงเกินไป ด้วยลมจะโถมใส่ใบจนเรือเอียง ผู้เล่นจะต้องค่อยๆ ผ่อนใบ และทิ้งตัวเพื่อสู้แรงลม

ในการ 'แท็ก' หรือ กลับใบทวนลม เริ่มจากการดึงใบพร้อมกับค่อยๆ ผลักหางเสือออก เพลลา (boom) จะย้ายกลับมาอีกฝั่ง ผู้เล่นต้องรีบก้มหัวหลบเพลลา (boom) แล้วย้ายไปนั่งฝั่งตรงข้ามอย่างรวดเร็ว มือทั้งคู่จะจับอยู่ด้านหลัง มีการสลับมือจับหางเสือและเชือกดึงใบ พร้อมกับคืนหางเสือ เพื่อให้เรือแล่นไปยัง ทิศข้างหน้าได้อย่างราบรื่น

หากลมแรงจนเรือพลิกคว่ำ การดึงเรือขึ้นต้อง ขึ้นฝั่งตรงข้ามกับใบ เริ่มจากการจับแด็กเกอร์บอร์ด กดลงมาและขึ้นไปยืน มือจับกาบเรือไว้ ทิ้งน้ำหนักลงไปที่แด็กเกอร์บอร์ด แล้วเรือก็ค่อยๆ พลิกกลับขึ้นมา การ 'ไจบ์' หรือกลับใบตามลม (gybing) เป็นท่าที่ยากขึ้น เพราะเมื่อเรือโถมทวนแล้ว ต้องดึงหางเสือเรือเข้าหาตัวพร้อมๆ กับดึงใบเข้ามานั้น เรือจะเอียงมาทางตัวอย่างรวดเร็ว ผู้เล่นต้องรีบย้ายไปนั่งอีกฝั่งให้ทัน ดังนั้น การไจบ์จึงยากกว่า แท็ก

ในการแล่นใบทวนลมเพื่อขึ้นไปยังทุ่นที่อยู่เหนือลมโดยตรงนั้นทำไม่ได้ จึงต้องมีการแล่นซิกแซกขึ้นไป และต้องทำการกลับใบอยู่เป็นระยะตามความพอใจของคนเล่น จนไปอ้อมทุ่น จึงปล่อยใบรับลมออกไปให้หมด แล้วเอาแด็กเกอร์บอร์ดขึ้นเพื่อลดแรงกดได้น้ำ ซึ่งเป็นวิธีแล่นใบตามลมที่หลายคนคิดว่า จะทำให้เรือแล่นเร็วที่สุด แต่ความจริงแล้วกลับเป็นวิธีที่เรือแล่นช้าที่สุดเมื่อเทียบกับแล่นขวางลมและแล่นทวนลม เพราะใบเรือได้รับแรงกดเข้าไปเต็มๆ ขณะที่อีก 2 วิธีนั้นลมจะเข้าทางหน้าใบและพัดเฉียดออกทางท้ายใบ

**เรือใบกับสมาธิ**

ในการฝึกเรือใบนั้น คุณสมบัติที่สำคัญคือ ความสามารถในการว่ายน้ำพื้นฐาน ซึ่งก่อนการฝึกอบรมจะต้องมีการทดสอบการว่ายน้ำไปกลับในระยะทาง 50 เมตร เพื่อให้แน่ใจว่าผู้เล่นมีความแข็งแรงและสามารถช่วยเหลือตัวเองได้หากเรือพลิกคว่ำในระหว่างการฝึก

นอกจากนี้ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อก็มีส่วนสำคัญ เนื่องจากเมื่ออยู่ในเรือ การบังคับเรือ การดึงใบ ซึ่งต้องใช้กำลังของกล้ามเนื้อ โดยผู้เล่นจะต้องหมั่น ออกกำลังกาย การบริหารกล้ามเนื้อแขน ข้อมือ หัวไหล่ อยู่เสมอเพื่อให้เกิดความยืดหยุ่นและไม่มีอาการบาดเจ็บเมื่อลงฝึกปฏิบัติจริง รวมไปถึงอุปกรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสื้อผ้าที่สวมใส่ก็ต้องเน้นเพื่อความคล่องตัวและความปลอดภัยเป็นสำคัญ อาทิ เสื้อแขนยาว และกางเกงขายาวที่แนบลำตัว และเป็นผ้าที่ไม่ชุ่มน้ำ สำหรับผู้ชายก็อาจจะเป็นเสื้อกล้าม กางเกงขาสั้น รวมไปถึงถุงมือ ซึ่งบางคนที่เล่นบ่อยๆ จะมีปัญหาของผิวหนังที่โดนน้ำทะเลกัด ทำให้ผิวหนังและบางครั้งดังนั้นในการฝึกก็ควรจะมีถุงมือเพื่อป้องกัน หรือแม้ครีมกันแดด ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับปกป้องผิวไม่ให้ เป็นรอยไหม้ได้

ในการเล่นเรือใบนอกเหนือจากความแข็งแรงของสุขภาพโดยการได้ออกมาปะทะสายลม แสงแดด สุนัขตื่นเต้นกับกีฬาเอาท์ดอร์ที่ทำหาย การได้เรียนรู้และ สัมผัสกับธรรมชาติแล้ว สิ่งสำคัญเมื่อเล่นเรือออกไป การได้เป็นตัวของตัวเอง การให้สติและสมาธิ รวมไปถึงไหวพริบ สมถะ ที่จะสามารถบังคับและเล่นเรือไปใน ทิศทางที่กำหนด รวมทั้งการไตร่ตรอง การตัดสินใจ และความรับผิดชอบต่อตนเอง คือสิ่ง ที่ผู้เล่นเรือใบทุกคนจะได้รับและฝึกฝนและเป็นประโยชน์ในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้เช่นเดียวกัน

### 2.2.2.2 Wind Surf

ความเป็นมาของกีฬา Wind Surf วินด์เซิร์ฟ จัดเป็นกีฬาที่สนุกและน่าตื่นเต้น โดยอาศัยธรรมชาติ ซึ่งกีฬาประเภทนี้ถูกพัฒนาขึ้นก่อนปี ค.ศ. 1968 โดย นักเล่นเรือใบและ นักเล่นกระดานโต้คลื่น ชาวแคลิฟอร์เนียริได้ คือ Mr. Jim Drake และ Mr. Hoyle Schweitzer โดยนำมาต่อกับบอร์ด โดยข้อต่อที่หมุนได้รอบทิศทาง(universal joint) และอาศัยใบนี้ในการบังคับทิศทาง ในปี ค.ศ. 1970 Schweitzer ได้ผลิต วินด์เซิร์ฟ ขึ้นมาเป็นจำนวนมากโดยบอร์ดที่ทำจากวัสดุ Polyethylene และ นักวินด์เซิร์ฟ จำนวนมากมายในยุคต้นๆก็เริ่มฝึกหัดโดยใช้บอร์ดประเภทนี้

ในกลางยุค 70 ซึ่งเป็นยุคที่ วินด์เซิร์ฟ แพร่หลายมากในทวีปยุโรป มีการจัดได้ทีมแข่งขันมากมาย เพื่อเข้าร่วมการแข่งขัน World Cup รวมถึงการพัฒนาอุปกรณ์ เพื่อใช้ในการแข่งขัน ต่อมาในปี ค.ศ. 1984 กีฬา วินด์เซิร์ฟ ได้ถูกบรรจุเข้าในการแข่งขัน Olympic ที่ Los Angeles , ในกลางยุค 80 ได้มีการบันทึกสถิติ ความเร็วของ วินด์เซิร์ฟ ที่ความเร็วประมาณ 36 knot ต่อจากนั้นเป็นต้นมาได้มีการพัฒนา อุปกรณ์ และรูปแบบการเล่นอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบัน กีฬา วินด์เซิร์ฟ ได้มีการขยายตัวเพิ่มมากขึ้นทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย และ ด้วยเหตุนี้เอง วินด์เซิร์ฟจึงได้ถูกขนานนามว่า " The best sport on the water "

ประเภทของกีฬา Wind Surf กีฬาวินด์เซิร์ฟ แบ่งออกตามลักษณะการเล่นที่ไม่เหมือนกัน ที่มีจัดการแข่งขันในระดับสากล แบ่งได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

#### 1.ประเภท Course Racing

เป็นประเภทที่ได้รับความนิยม มากที่สุด โดยจะมีลักษณะการเล่นที่เหมือนกีฬาเรือใบ โดยผู้เล่นจะต้องอาศัยเทคนิค และ ไหวพริบในการเล่น อย่างสูง รวมถึงความแข็งแรงของร่างกาย โดยการเล่นประเภทนี้ได้ถูกบรรจุให้มีการแข่งขันในทุกๆระดับ เช่น กีฬาซีเกมส์, เอเชียเกมส์, โอลิมปิกเกมส์ รวมถึงเอ็กสตรีมเป็นนอกสปรตที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้เข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการแข่งขันในระดับ ซึ่งแชมป์โลกไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีเหตุเปลี่ยนแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. ประเภท Slalom

เป็นประเภทที่มีความเร็วสูงมาก โดยผู้เล่นจะต้องใช้เทคนิคขั้นสูงในการบังคับเรือให้แล่นด้วยความเร็วสูง โดยการแข่งขันจะแบ่งเป็น ฮีท ในแต่ละ ฮีทจะมี 8 คน ไม่จำกัดเวลา แต่จำกัดระยะทาง ผู้เข้าถึงเส้นชัย 4 อันดับแรกจะมีสิทธิ์เข้ารอบต่อไป

## 3. ประเภท Formula

เป็นประเภทที่กำลังได้รับความนิยม ในปัจจุบันโดยจะมีลักษณะการเล่นที่เหมือนกับประเภท Course Race แต่มีความเร็วเหมือนกับประเภท Slalom

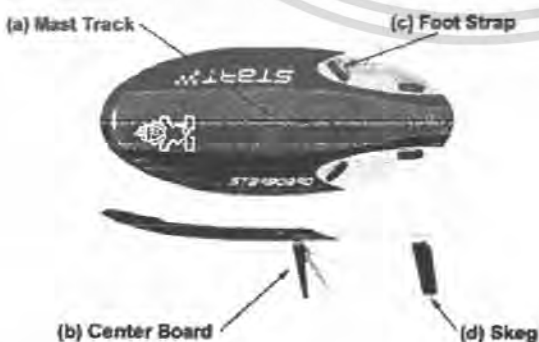
## 4. ประเภท Wave Performance

ประเภทนี้มีถิ่นกำเนิดอยู่ที่ ฮาวาย เป็นการผสมผสานกันระหว่าง การเล่นกระดานโต้คลื่น และ วินด์เซิร์ฟ โดยผู้เล่นจะต้องอาศัยเทคนิคในการบังคับแบบผาดโผน เช่น การกระโดด, การไต่ยอดคลื่น ซึ่งจะมีกรรมการ ให้คะแนนตามความยากง่าย และ ความสวยงามของท่าเล่น

### ส่วนประกอบของวินด์เซิร์ฟ

กระดาน ( Board ) โดยทั่วไปทำจากไฟเบอร์กลาส บู๊จางในด้วยโฟมเพื่อช่วยในการลอยตัว และมีน้ำหนักเบา ด้านบนจะเคลือบด้วยวัสดุกันสนิม

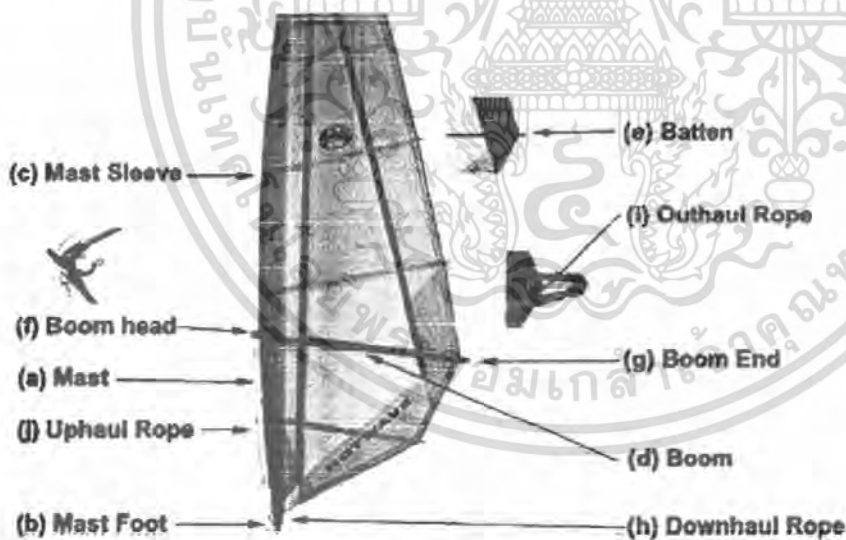
- รางเลื่อน ( Mast Track ) คือ รางที่ใช้ปรับตำแหน่งของเสา เพื่อกำหนดตำแหน่งของใบ สำหรับการแล่นในทิศทางลมที่ต่างกัน
- ครีบกกลาง ( Center Board ) คือ มีหน้าที่ช่วยในการทรงตัว และ การแล่นขึ้นลม
- ช่องเสียบเท้า ( Foot strap ) คือ ช่องสำหรับสอดเท้าเพื่อให้ การทรงตัวได้ดีขึ้น ( ในกรณีที่กระแสนลมแรง ) และ ช่วยให้บังคับกระดานได้ง่ายขึ้น
- หางปลา ( Fin, Skeg ) คือ ครีบท้ายกระดาน ซึ่งมีหน้าที่ช่วยให้การควบคุมทิศทางการเล่นให้คงที่ ( เป็นเส้นตรง )



ใบ ( Sail ) โดยทั่วไป ใบจะทำจากผ้า Darron และ Mono Filmไฟเบอร์กลาส ส่วนเสา ทำจาก Carbon Fiber

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- a) เสา (mast) ทำหน้าที่เป็นแกนของใบ เพื่อ ยึดใบ (ในแนวตั้ง)
- b) โคนเสา ( Mast Foot ) ใช้สำหรับ ปรับระยะของเสาตามขนาดใบ, ยึดเชือกขึงใบ และ เป็นจุดต่อระหว่าง จอยส์ กับ เสา
- c) ช่องเสา ( Mast Sleeve ) เป็นช่องที่ใช้ยึดเสากับใบ
- d) บูม (Boom) คือ ใช้เป็นโครงของใบ เพื่อให้เข้ารูปทรง (ยึดใบในแนวนอน) และ ใช้ในการบังคับทิศทางของใบ
- e) ก้านใบ (Battens) เพื่อรักษารูปร่างของใบ
- f) หัวบูม ( Boom Head ) เป็นตัวเชื่อมระหว่างเสากับบูม
- g) ท้ายบูม ( Boom End ) ใช้สำหรับยึดใบด้านนอก
- h) เชือกขึงใบด้านล่าง (Downhaul Rope) คือ เชือกที่ใช้สำหรับ ขึงใบบริเวณด้านล่าง กับ โคนเสา
- i) เชือกขึงใบด้านท้าย ( Outhaul Rope ) คือ เชือกที่ใช้สำหรับ ขึงใบบริเวณด้านท้าย กับ บูม
- j) เชือกดึงใบ ( Uphaul Rope ) คือ เชือกที่ใช้สำหรับ ดึงใบขึ้นจากน้ำ
- k) เชือกโหน ( Harness Line ) คือ เชือกที่ใช้สำหรับ โหนโดยใช้น้ำหนักตัวผู้เล่นเพื่อผ่อนแรงในการเล่น ( ในกรณีที่กระแสลมแรง )



## 2.3 ระบบสภาพแวดล้อมภายใน

### 2.3.1 ระบบแสงและการควบคุม

แสงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในงานตกแต่งภายใน แสงไฟนอกจากจะให้ความสว่างในอาคาร จะต้องคำนึงถึง

- คุณภาพ หรือความสว่างของไฟสามารถเปลี่ยนแปลงได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- คุณสมบัติในการสะท้อนของวัสดุไม่เท่ากัน
- ตำแหน่งที่ตั้งของดวงไฟ
- สี เงา และบริเวณโดยรอบ

แสงประดิษฐ์นับเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการตกแต่งภายใน เกือบจะเรียกว่าเป็นเครื่องมือกลไกในงานสถาปัตยกรรม (TOOL OF ARCHITECT) แสงประดิษฐ์เป็นสิ่งที่มีความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ช่วยกันสร้างสรรค์ขึ้นมา จนในปัจจุบันแทบทุกมุมของโลกใช้แสงประดิษฐ์และไม่เพียงแต่จะใช้เพื่อเพื่อความสว่างเท่านั้น ยังประโยชน์ถึงความสวยงามและผลพลอยได้ในทางอื่น เช่น การใช้ไฟช่วยจัด DISPLAY อันเป็นประโยชน์ต่อยอดขาย เป็นต้น

#### การใช้แสงสว่างภายในโรงแรม

1. ต้องเข้าใจพฤติกรรมของผู้มาใช้บริการและผู้ให้บริการเป็นหลัก
2. ต้องศึกษากิจกรรมของสถานที่แต่ละแห่ง
3. ทำความเข้าใจคุณลักษณะและคุณสมบัติของดวงไฟแต่ละชนิด
4. การใช้ไฟที่ดีต้องไม่ทำลายจุดประสงค์ ความงาม และความโดดเด่นของส่วนที่ใช้หรือบริเวณใกล้เคียง แต่ต้องช่วยให้หุ่นส่วนต่างๆ ตรงจุดมุ่งหมายที่ต้องการ
5. การใช้แสงไฟที่ดี ต้องไม่ใช่ดวงไฟหลายๆ หรือรูปแบบที่วิจิตรพิสดารเท่านั้น
6. การใช้แสงไฟที่ดี ต้องไม่ใช่สลักแต่ติดตั้งเข้าไป ยังต้องมีกรอบป้องกันหรือระวางสิ่งที่ไม่ดีอันเกิดจากดวงไฟ เช่น ตำแหน่ง (สูง ต่ำ โกล้ โกล)

#### ปัจจัยในการติดตั้ง (เบื้องต้น)

1. ความกว้างของห้อง ห้องที่กว้างมากต้องการแสงสว่างมาก เพื่อจัดความมืดและเงา แสงสว่างจะต้องมีความเข้มสม่ำเสมอและเท่าๆ กัน โดยต้องมีจุดกำเนิดไฟที่มากกว่า 2 ตำแหน่งขึ้นไป ถ้าจะให้เสมอกันควรแบ่งพื้นที่ทั้งหมด (เพดาน เป็นตารางสี่เหลี่ยม เรียกว่า จินตภาพตาราง)

2. การแบ่งพื้นที่ยอมขึ้นอยู่กับความสูงของเพดาน พื้นที่ของจินตภาพเพดานต้องมีขนาดเท่ากับหรือเกือบเท่ากับ ความสูงของเพดาน สำหรับที่ทำงานที่ไม่มีไฟเฉพาะตามโต๊ะทำงานความกว้างของจินตภาพตารางต้องแคบลงไป 3/4 ของความสูงเพดาน

3. ระยะห่างระหว่างดวงไฟ สำหรับการส่องสว่างโดยตรง การพิจารณาขึ้นอยู่กับความสูงของเพดาน ความกว้างของห้องและการส่องสว่างโดยตรงหรือทางอ้อมสำหรับการปฏิบัติระยะห่างดวงไฟจะใกล้เคียงกับความสูงของเพดาน

สำหรับรายละเอียดของสิ่งแวดล้อมกับตัวกำเนิดไฟจะแยกออกเป็นการพิจารณาเป็นหมวดหมู่ ดังนี้

#### ข้อพิจารณาแวดล้อมกับการติดตั้งดวงไฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. หลีกเลี่ยงการมองที่มาของแสงโดยตรง
2. หลีกเลี่ยงการสะท้อนกลับของวัตถุผิวเงา
3. หลีกเลี่ยงการสะท้อนกลับของกระจกที่ไม่ได้อยู่กับที่ (เช่น หน้าต่างเมื่อปิดเข้า)
4. กำหนดให้มีส่วนที่ยังมีแสงสว่างและเงาให้พอเหมาะ เพื่อการมองเห็นได้ชัดเจน การที่มีเงาสะท้อนของแสงจะทำให้มีปัญหาในการมอง
5. พิจารณาปริมาณของแสงสว่างที่เป็นแสง – สี

#### **ลักษณะวิธีการติดตั้งแหล่งกำเนิดแสง**

1. CEILING MOUNTED FITING คือ ชนิดติดใต้เพดาน (ฝ้าเพดาน)
2. CEILING RECESSED UNITS คือ ชนิดฝังในเพดาน (ฝ้าเพดาน)
3. SUSPENDED FITINGS คือ ชนิดแขวนหรือห้อยจากเพดาน
4. WALL BRACKETS คือ ชนิดติดผนังหรือเรียกว่าไฟกิ่ง
5. PORTABLE FITINGS คือ ชนิดเคลื่อนย้ายได้

#### **การติดตั้งไฟจากเพดาน**

1. ติดตั้งสล็อตไลท์ ให้สองตรงจุดที่ต้องการเน้นหรือโหว้
2. ให้แสงสว่างโคมไฟผ่านวัสดุกรองแสงเสียก่อน เพื่อจะได้ไม่เกิดเงาเข้มเพราะความถี่ของแสงไฟสูง
3. ช่องแสงไฟใต้เพดานหลายดวง จะทำให้ไม่เกิดเงาเข้มและให้ความสว่างทั่วถึง
4. ให้แสงสะท้อนเพดานกระจายลงมา ช่วยลดความจ้าของแสงและให้ความสว่างได้ทั่วถึงด้วย
5. ในกรณีที่ติดตั้งดวงไฟใต้เพดาน ควรจะมีแผงพลาสติก การออกแบบติดตั้ง ควรจะระวังแสงเข้าตา อาจทำได้โดยมีแผ่นไม้กัน

#### **โถงพักคอย (LOBBY)**

ส่วนบริการที่ต้อนรับผู้ให้บริการ (ทั้งผู้ที่จะมาอาศัยและผู้ที่มาให้บริการด้านอื่นๆ) และเป็น ที่รวมผู้ให้บริการสำหรับการย้ายออกไปทัศนจรหรือเพิ่งจะมาพักโรงแรม ส่วนบริการที่มีอยู่คือ แผนก สอบถา แผนกต้อนรับ บริเวณโทรทัศน์ ห้องน้ำ อาจจะมีดนตรีและจำหน่ายเครื่องดื่ม โถงพักคอยถือเป็นส่วนแนะนำตัวของโรงแรมว่า โรงแรมนี้มีบริการระดับไหน หรือเป็นโรงแรมระดับไหน และหรูหราทั้ง รูปแบบและวัสดุ จะมี 2 ส่วน คือ ส่วนพักคอยธรรมดา คือมีโซฟาสำหรับนั่งคอย และส่วนนั่งพักคอยที่มี บริการเสียงเพลงและเครื่องดื่มเป็นการหารายได้ให้แก่โรงแรมทางหนึ่งและเป็นนัดพบของแขกที่หนึ่ง

การใช้แสงไฟควรจะสว่างพอสมควร ไม่จ้าเกินไป เพราะจะทำให้ผู้ที่มานั่งอยู่ได้ไม่นาน ถ้ามืดเกินไปก็จะมีใครกล้ามานั่งเพราะรู้สึกเหมือนสถานที่ขอมบารุง ห้ามเข้า ยังไม่เรียบร้อยหรือบกพรอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไป เพราะเป็นส่วนด้านหน้าโรงแรม และเปิดบริการทั้งกลางวันและกลางคืน สำหรับกลางวันถ้าใช้แสงธรรมชาติช่วยได้จะเป็นการดีและประหยัด ทั้งยังสวยงามตามธรรมชาติ

การใช้แสงไฟประดิษฐ์ในบริเวณ LOBBY งานพอสมควรเพราะใช้ได้กับดวงไฟเกือบทุกประเภท เนื่องจากเหตุผลของการแยกเป็นวงๆ ดังนี้

### 1. ส่วนประชาสัมพันธ์ หรือแผนกลงทะเบียนของโรงแรม

ลักษณะเฟอร์นิเจอร์มักจะเป็น COUNTER ดวงไฟจึงเป็นแบบติดเพดานหรือห้อยจากเพดาน ให้ลำแสงลาดลงต่ำ เพื่อให้ความสว่างหน้าเคาน์เตอร์ และแสงจะต้องไม่พุ่งเข้าสายตาคอน

### 2. ส่วนพักคอย

ลักษณะการตกแต่งจะมีโชนไฟและโต๊ะกลาง การใช้ไฟมีทั้งแบบโคมไฟให้คอบ โคมไฟตั้งโต๊ะ ไฟผนังเพดาน และไฟติดผนัง ลักษณะโคมไฟควรกระจายแสงทั้งสองขึ้นลง กระจายออกรอบด้าน สำหรับโคมไฟตั้งโต๊ะระวังอย่าให้แสงกระจายออกรอบข้างมาเข้าตาคอน ที่นั่งโชนไฟแสงไฟควรจะต้องขึ้นและลงเท่านั้น

### 3. บริเวณโทรศัพท์ และทางเดินเข้าห้องน้ำ

ควรใช้ไฟแต่น้อยเพียงเพื่อให้เห็นทางเท่านั้นก็พอ เพราะคนที่ใช้โทรศัพท์ขอความเป็นส่วนตัว และการที่คนจะเข้าออกห้องน้ำก็ไม่ชอบที่มีแสงสว่างจ้า ทำให้รู้สึกเซ็งทั้งตอนเดินเข้าและเดินออกมา

โดยสรุปแล้วบริเวณ LOBBY เป็นบริเวณที่ใช้ไฟได้หลายประเภท จากที่กล่าวมาแล้วจะเห็นว่าบริเวณ LOBBY มีส่วนปลีกย่อยหลายส่วน การใช้ไฟก็มีหลายประเภทที่เหมาะสมกัน แต่ที่สำคัญและน่าสังวรไว้ คือ ถ้าใช้ดวงไฟหลายดวง แต่ว่าแต่ละดวงมีกำลังส่องสว่างน้อย คือ อย่ายำให้ผู้ที่มาใช้บริการรู้สึกว่าดวงไฟมากเกินไปทำให้รู้สึกร้อนและน่ากลัว ทำให้ไม่อยากเข้าใกล้และที่สำคัญอีกข้อหนึ่งต้องไม่ห้อยโคมไฟให้ต่ำมากนักในกรณีที่เพดานต่ำจะทำให้ไม่รู้สึกสะดวกสบายนักทำให้ LOBBY ชาติผู้มาใช้บริการ

## โถงพักดื่ม (LOBBY LOUNGE)

เป็นส่วนสำคัญที่ทำรายได้ให้กับโรงแรม ต่อเนื่องกับส่วน LOBBY เป็นที่นั่งพักรอ ดื่ม พบปะ พูดคุยสังสรรค์ นั่งพักผ่อน บรรยากาศควรเป็นแบบสบายๆ เป็นกันเอง การให้แสงสว่างจึงต้องให้ดูอ่อนนุ่ม ควรมีแสงสว่างปานกลาง ในส่วนที่ต้องการให้ดูเด่นอาจใช้แสงสว่างมากกว่าปกติ เพื่อดึงดูดความสนใจจากลูกค้า การให้แสงสว่างในส่วนบริการนี้จ้ำมากเกินไป จะทำให้ผู้มาใช้บริการเกิดอาการเกร็ง ไม่รู้สึกว่าร่าเริง ไม่รู้สึกว่าร่าเริง ขณะเดียวกันก็ไม่ควรให้มีคสลับเกินไป เพราะจะทำให้ดูแล้วไม่เชื่อเชิญขาดความน่าสนใจ จะทำให้ผู้มาใช้บริการไม่มีเท่าที่ควร การให้แสงสว่างสามารถทำได้โดยการใส่ไฟโคมห้อยจากเพดาน ไฟกึ่ง และโคมไฟตั้งโต๊ะ แต่ที่ระวังไม่ให้แสงจากโคมไฟส่องรบกวนสายตาคอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## COFFEE SHOP

เป็นส่วนบริการอาหารที่มีบรรยากาศกันเอง แบบสบายๆ เน้นความรวดเร็วในการบริการ การตกแต่งแบบปานกลาง ไม่หรูหราเกินไปการให้แสงสว่างปานกลาง มีความสว่างทั้งบริเวณ การเลือกใช้หลอดไฟ อาจใช้หลอดมีไส้ (INCANDESCENT) ร่วมกับหลอดนีออน (FLUORESCENT) ก็ได้ การใช้แสงไฟไม่ว่าจะเป็นชนิดใด ต้องระวังไม่ให้แสงสะท้อนเข้าตาผู้นั่งทานอาหาร

## ภัตตาคาร (RESTAURANT)

ภัตตาคาร เป็นส่วนจำหน่ายอาหารและเครื่องดื่มเป็นเวลาเฉพาะ การใช้แสงไฟก็ขึ้นอยู่กับรูปลักษณะของการออกแบบว่าเป็นภัตตาคารแบบไหน หรือจำหน่ายอาหารประเภทใด

แสงที่ใช้ในภัตตาคารควรเป็นส่วนที่ช่วยในการสร้างบรรยากาศ ใช้ในการเน้นจุดที่สำคัญการเลือกใช้หลอดไฟฟ้าในภัตตาคารนิยมใช้หลอดชนิดมีไส้ (INCANDESCENT) เนื่องจากหลอดไฟชนิดนี้จะให้แสงค่อนข้างไปทางสีแดงซึ่งสามารถให้ความรู้สึกที่อบอุ่นเป็นกันเอง และหรูหรากว่าหลอดไฟนีออน หรือฟลูออเรสเซนต์ ซึ่งเหมาะที่จะนำไปใช้กับส่วนบริการส่วนหลังเคาน์เตอร์การใช้แสงภายในภัตตาคารมักมีแสงหลายๆ ชนิดปะปนกันแล้วแต่ลักษณะการออกแบบและประโยชน์ใช้สอย การให้แสงเฉพาะที่บนโต๊ะอาหาร สามารถสร้างความรู้สึกเป็นส่วนตัวได้ นอกจากนี้การติดตั้งวงจรไฟฟ้าแบบพิเศษ เช่น สวิตช์สำหรับหรี่แสงมีประโยชน์ต่อการให้แสงในภัตตาคารมากจะปรับให้สว่างหรือสลัวก็ได้ และการให้แสงจัดตรงบริเวณที่ต้องการเน้นหรือจุดที่น่าสนใจ จะทำให้ภัตตาคารสวยงามขึ้น

## ห้องพัก

หมายถึง ห้องพักอาศัยที่เช่าจากโรงแรม มีหลายแบบและขนาดให้เลือก อีกทั้งราคาก็ต่างกันด้วย สิ่งที่มีภายในห้อง คือ เตียงนอน จะเป็นเตียงเดี่ยวหรือเตียงคู่ ตู้เสื้อผ้า โต๊ะเครื่องแป้ง เก้าอี้ พักผ่อน ห้องน้ำ ห้องส้วม อาจจะมีสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ เช่น ตู้เย็น วิทยุ โทรทัศน์ การใช้แสงไฟในห้องสามารถใช้ได้หลายแบบ เช่น ไฟโคมห้อยเพดาน ไฟฝังเพดาน ไฟกิ่งติดผนังหรือไฟโคมตั้งเคลื่อนที่ได้ แต่ระวังอย่าให้แสงไฟกลางเพดาน เพราะจะเป็นการรบกวนเวลานอน

ความสำคัญของแสงสว่างในห้องพัก คือ ช่วยสร้างบรรยากาศที่น่านอนแบบต้องการและทำให้แขกรู้สึกว่าเป็นห้องที่ดี สิ่งเหล่านี้จำเป็นมากสำหรับโรงแรมในเมือง มีการจัดวางตำแหน่งไฟที่โต๊ะเขียนหนังสือ ไฟหัวเตียงซึ่งมีที่บัง เพื่อว่าคนใช้ไฟคนหนึ่งจะไม่รบกวนอีกคนในเตียงเดียวกัน ควรติดตั้งสวิตช์สามทาง เพื่อสะดวกในการดับไฟ ห้องรับแขกต้องแสงสว่างเพียงพอ ใต้ไม่มากเกินไป ควรติดตั้งไฟลงในตู้เสื้อผ้าด้วย

**ตัวสวิตช์เปิด - ปิด** ควรอยู่ใกล้ประตูทางเข้าและมีตัวควบคุมความสว่างจำของแสงสำหรับภายในห้องควรใช้หลอดไฟ และในห้องน้ำควรใช้หลอดฟลูออเรสเซนต์เป็นหลัก อาจมีโคมหลอด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สวยงาม บริเวณโต๊ะเครื่องแป้งควรจะสว่างมาก ตำแหน่งของดวงไฟที่เหมาะสมภายในห้อง คือ บริเวณ ใกล้กับหัวเตียง บริเวณตรงกลางห้อง (ต้องสว่างมาก) บริเวณโต๊ะเครื่องแป้งต้องสว่าง บริเวณ ทางเข้าออกใกล้ประตูภายในห้องน้ำ (ต้องสว่างมาก) หน้ากระจกในห้องน้ำ (ต้องสว่างมาก) นอกจากนั้นแล้วแต่ความหรูหราของห้องและราคา

### 2.3.2 ระบบระบายอากาศและการควบคุม

ระบบปรับอากาศมีความจำเป็นมากต่อบริการ เพื่อความสะดวกสบายของผู้ใช้อาคารโดยเฉพาะ อาคารขนาดใหญ่ เช่น โรงแรม ระบบปรับอากาศมีบทบาทในการควบคุมอุณหภูมิให้คงที่อยู่ในระดับ สบายของผู้ใช้อาคาร ช่วยควบคุมความชื้นในอากาศให้อยู่ในสภาพปกติ ควบคุมการไหลเวียนของ อากาศ ทั้งยังช่วยป้องกันเสียงจากภายนอกและภายในอาคารได้ด้วย ขณะเดียวกัน ระบบหมุนเวียน อากาศก็จำเป็นในการช่วยให้ระบบการจ่ายลมเย็นสามารถทำงานได้สะดวก

ในการเลือกให้ระบบปรับอากาศและระบบหมุนเวียนอากาศภายในโครงการนั้นจะต้อง คอบสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอย และลักษณะความต้องการอื่น พร้อมทั้งความเหมาะสม ในการออกแบบมาเป็นเกณฑ์พิจารณา ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

#### 1. ระบบปรับอากาศและการจ่ายลมเย็น

ส่วนห้องพัก (GUEST ROOM) ใช้ระบบปรับอากาศ CENTRAL UNIT แบบ ALL-WATER SYSTEM จ่ายความเย็นโดยใช้ FAN COIL UNIT เป่าลมเย็นเข้าสู่ห้องพักโดยตรง

ส่วนที่สาธารณะ เช่น ห้องโถงโรงแรม ห้องประชุม – จัดเลี้ยง ภัตตาคาร ใช้ระบบปรับอากาศ CENTRAL UNIT แบบ AIR HANDING UNIT คือ จ่ายความเย็นโดยใช้ AIR HANDING UNIT เป่าลม เย็นไปตามท่อในส่วนต่างๆ ที่ต้องการปรับอากาศ

รายละเอียดระบบ CENTRAL UNIT ที่ใช้ระบบ ALL-WATER SYSTEM ระบบที่ใช้ FAN COIL UNIT และ AIR HANDING UNIT ดังต่อไปนี้

CENTRAL UNIT เป็นระบบปรับอากาศขนาดใหญ่ แยกการทำงาน 3 ส่วน

- CENTRIFUGAL MAGHINE จ่ายความร้อนและความเย็นให้กับระบบการทำงานส่วน  
อื่น
- AIR HANDING UNIT
  1. AIR HANDING ใช้เป่าลมผ่าน COIL เย็น นำอากาศเข้าสู่ห้องโดยตรง
  2. AIR HANDING จะเป่าลมผ่าน COIL เย็น และนำลมเย็นผ่านสู่ช่องท่อนแล้วกระจายไปยัง  
ส่วนต่างๆ ของอาคารที่ต้องการปรับอากาศ
- COOLING TOWER OR CONDENSING UNIT เป็นตัวถ่ายเทความร้อนและส่งความเย็น

ให้กับ CENTRIFUGAL MAGHINE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ALL-WATER SYSTEM เป็นระบบจ่ายความเย็นและระบบระบายความร้อนโดยใช้น้ำโดยมาเป็น CENTRAL UNIT น้ำเย็นจะถูกส่งไปตามท่อซึ่งเดินท่อเป็นวงจะจ่ายห้องต่างๆ ซึ่งแต่ละห้องจะมี FAN COIL UNIT สำหรับพัฒนาความเย็นเข้าไปภายในห้อง ห้องใดที่ไม่ใช้งานก็สามารถเปิด FAN COIL ได้เป็นส่วนๆ ลักษณะนี้ทำให้ควบคุมความเย็นได้เป็นขั้นๆ และแต่ละชั้นยังควบคุมความเย็นได้เป็นห้องๆ อีกด้วย

#### การพิจารณาความเย็น

- ต้องกระจายลมหรือความเย็นให้สม่ำเสมอทั่วทั้งห้องความเย็นของลมจะต้องสม่ำเสมอ
- ต้องไม่มีลมที่มีลักษณะเป่าเป็นจุด

#### ลักษณะของตัวจ่ายลม ที่ใช้ในโครงการ แบ่งออกเป็น 2 แบบ

การจ่ายลมจากเพดาน (CEILING DIFFUSER) ส่วนใหญ่จะมีลักษณะเป็นวงกลม สีเหลี่ยมจัตุรัส หรือสี่เหลี่ยมผืนผ้า

ข้อดี สามารถกระจายความเย็นได้ทั่วถึง

ข้อเสีย เปลืองช่องว่าง (SPACE) เหนือเพดาน

การจ่ายลมจากผนัง (WALL DIFFUSER) การจ่ายลมในแนวผนัง หัวจ่าย เรียกว่า "GRILL" ลักษณะการจ่ายลมจะจ่ายจากด้านในของอาคารออกสู่ภายนอก เพื่อความร้อนจากภายนอกจะเข้ามาได้น้อย

ข้อดี สามารถทำให้เพดานห้องสูงได้ เพราะไม่มี DUCT CEILING

ข้อเสีย การจ่ายความเย็นอาจถูกรบกวนจาก SOLAR HEAT GAIN

สรุป ลักษณะการจ่ายลมเย็นภายในห้องพักแขก (GUEST ROOM) จะใช้แบบ WALL DIFFUSER และในส่วนที่เป็น PUBLIC หรือในส่วนของห้องจัดประชุมจะใช้แบบ WALL DIFFUSER และแบบ CEILING DIFFUSER อย่างใดอย่างหนึ่งหรือทั้ง 2 อย่างร่วมกัน แล้วแต่ความเหมาะสมและการออกแบบ

## 2. ระบบดูดอากาศกลับ ระบบหมุนเวียนอากาศ

ส่วนห้องพัก ใช้ระบบจ่ายความเย็นโดยใช้ FAN COIL UNIT เป่าลมเย็นเข้าสู่ห้องพัก ระบบหมุนเวียนอากาศ กระทำโดยการดูดอากาศภายในห้องเข้าสู่ FAN COIL UNIT โดยตรง

ส่วนที่สาธารณะ เช่น โถงโรงแรม ห้องประชุม – จัดเลี้ยง ภัตตาคาร ที่ใช้ AIR HANDING UNIT เป่าลมเย็นไปตามท่อ จะใช้ระบบหมุนเวียนอากาศแบบใช้ท่อดูดอากาศกลับซึ่งเป็นระบบที่มีประสิทธิภาพมากและสามารถติดตั้งไว้ภายในห้องน้ำและดูดกลิ่นของห้องน้ำออกไปด้วย

### 2.3.3 ระบบรักษาความปลอดภัยและอัคคีภัย

#### ระบบแจ้งเหตุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ระบบท่อน้ำแรงดัน และสายสูบล ในส่วนของโถงทางเดิน ห้องพัก ห้องพักแขกและบริเวณอื่นๆ โดยทั่วไป
2. ระบบสปริงเกอร์ ใช้ระบบสปริงเกอร์ แบบ WET PIPE (คือระบบท่อน้ำที่น้ำมีแรงดันอยู่ตลอดเวลาเมื่อเกิดเพลิงไหม้ ความร้อนจะกระตุ้นให้กลไกที่หัวสปริงเกอร์เปิดและน้ำที่มีแรงดันสูงจะพุ่งกระจายออกมา) ติดตั้งในส่วนบริเวณหลักของโรงแรม (BACK OF THE HOUSE) เช่น ครัว ห้องซักผ้า หรือบริเวณที่มีการเสี่ยงต่อการเกิดเพลิงไหม้
3. ระบบก๊าซ ใช้ระบบก๊าซแอลอน 1301 (คุณสมบัติของก๊าซแอลอน 1301 คือ สามารถหยุดปฏิกิริยาถูกไฟไหม้ของระบบเผาไหม้จากโมเลกุลหนึ่งภายใน 10 วินาที ลักษณะของก๊าซเป็นก๊าซเหลวไม่เป็นอันตรายต่อคน และมีประสิทธิภาพมาก เหมาะกับห้องที่ไม่สามารถดับไฟได้โดยการใช้น้ำ เช่น ในห้องที่มีระบบอิเล็กทรอนิกส์ ห้องควบคุมอาหาร ควบคุมระบบโทรศัพท์)
4. เครื่องมือผจญเพลิง ดับไฟที่เคลื่อนที่ได้ ติดตั้งอยู่เป็นชุดรวมกันกับสายสูบลและท่อน้ำระบบท่อน้ำแรงดันรวมเป็น 1 หน่วย (HOUSE CABINET WALL) ทุกระยะ 20 เมตร เช่น ในส่วนของโถงทางเดินไปยังห้องพักแขก

#### ระบบการติดต่อสื่อสารภายในและภายนอกทางอิเล็กทรอนิกส์

1. ระบบโทรศัพท์ของโครงการ ระบบโทรศัพท์ของโครงการการเลือกให้แบบ PABX (PRIVATE AUTOMATIC BRANCH EXCHANGE) เพราะเป็นระบบที่ติดต่อระหว่างภายนอกและภายใน หรือภายในกับภายใน โดยผ่านเครื่องอัตโนมัติหรือพนักงานต่อสาย ซึ่งสามารถติดต่อได้มากกว่า 50 คู่สาย ทำให้เหมาะกับธุรกิจในโรงแรมมากกว่าระบบอื่นๆ ซึ่งแบ่งออกเป็นส่วนๆ คือ

1. ส่วนที่พักแขก
  - ส่วนบริหาร
  - ส่วนบริการ

และอาจมีการเพิ่มโทรศัพท์สายภายใน เพื่อความสะดวกในเหตุการณ์ฉุกเฉินหรือการซ่อมบำรุงในบริเวณดังนี้

ลิฟท์

ห้องเครื่องลิฟท์

ห้องวิศวกรเครื่องกล

ครัว ภัตตาคาร บาร์ ห้องเก็บของ

ห้องควบคุมระบบวิทยุ – โทรทัศน์

ส่วนโทรศัพท์สาธารณะ จะติดตามตำแหน่งต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ห้องโถงใหญ่

ส่วนพักผ่อนที่เป็นสาธารณะ

ห้องพนักงาน

2. ระบบโทรพิมพ์ (TELEX) และอุปกรณ์ติดต่ออื่นๆ ระบบโทรพิมพ์เป็นอุปกรณ์การพิมพ์ซึ่งสามารถติดต่อได้โดยตรง จากผู้ส่งถึงผู้รับเป็นอุปกรณ์การพิมพ์ ซึ่งรวมเป็นอุปกรณ์ซึ่งติดตั้งเพื่อใช้ในระบบการรักษาความปลอดภัย ในการนำไปใช้อาจมีขีดจำกัด ในเรื่องความสว่าง การใช้แสงและมาสามารถทนต่อที่ที่มีอุณหภูมิสูงได้ การให้แสงสว่างจะต้องมีการป้องกัน เช่น แสงที่ฉายถูกตัวกล้องโดยตรง

### อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ

1. ระบบการประชาสัมพันธ์ และการบริการเพลงตามสาย (BACKGROUND MUSIC & PAGING SYSTEM) ประกอบด้วยตัวกระจายเสียง เครื่องรับวิทยุ เครื่องเล่นแผ่นเสียง เทป และลำโพง ซึ่งจะติดตั้งตามส่วนต่างๆ ที่กำหนดขึ้นภายในโรงแรม และระบบนี้ยังมีวงจรของไมโครโฟนติดอยู่เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ ในการทำงานของระบบประชาสัมพันธ์ แบ่งออกเป็น

ก. การทำงานโดยทั่วไป

กระทำโดยการทำงานครอบคลุมส่วนของผู้เข้าพัก ส่วนของพนักงาน

ข. การทำงานเฉพาะเขต

การทำโดยเฉพาะเจาะจงส่วนที่ต้องการจะให้มีการประชาสัมพันธ์ เช่น ห้องสัมมนา ห้องจัดเลี้ยง ห้องนิทรรศการ และอื่นๆ

ระบบ	ส่วนผู้พัก	ส่วนพนักงาน
ทั่วไป	ห้องโถง ล็อบบี้ เลานจ์ บาร์ โถงลิฟท์ ภัตตาคาร	ห้องพนักงาน ส่วนบริหาร ส่วนทำงานอื่นๆ
เฉพาะส่วน	ห้องจัดเลี้ยง ส่วนพักผ่อน ห้อง จัดนิทรรศการ สระว่ายน้ำ	

ลำโพงอาจติดตั้งไว้ในตู้ลำโพง เสา หรือเพดาน ซึ่งสามารถทำให้กลมกลืนกับการตกแต่งได้

### ระบบโทรทัศน์และวิทยุ

การรับและการแพร่ภาพขึ้นอยู่กับสภาพพื้นที่ การจัด และการติดตั้งอุปกรณ์โดยทั่วไป จะประกอบด้วยระบบสายอากาศหลัก (TELEVISION SYSTEM) เครื่องขยายสัญญาณ และเครื่องเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระจายสัญญาณไปตามเครื่องรับแต่ละเครื่อง โทรทัศน์วงจรเปิดและเชื่อมต่อเข้ากับเครื่องรับโดยใช้ระบบ VHF ระบบสายอากาศที่นำมาใช้ภายในอาคาร

#### ระบบส่งเอกสาร

เครื่องมือที่ถูกติดตั้งเพื่อใช้ในการส่งเอกสาร บัญชี ใบสั่ง หรือจดหมายติดต่อบริการ ส่วนงานหรืออื่นๆ มีแนวโน้มที่จะใช้อุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์อย่างมากเนื่องจากมีความเร็วและแน่นอนในการเชื่อมโยงของข้อมูล และการแจ้งข่าวสาร

#### ระบบคอมพิวเตอร์

เป็นการส่งข้อมูลโดยผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ประกอบด้วยแท่นพิมพ์อักษรและจอภาพสามารถป้อนข้อมูลส่งไปยังแหล่งเก็บข้อมูลและเรียกข้อมูลที่บันทึกเอาไว้มาได้ตลอดเวลา การส่งข้อมูลด้วยวิธีนี้จะแน่นอนและรวดเร็ว ในการแจ้งข่าวสารมากกว่าระบบอื่นๆ

### อุปกรณ์พิเศษเพื่อช่วยในการประหยัดพลังงาน (ENERGY SAVING DEVICE)

#### 1. อุปกรณ์ติดตั้งภายในห้องรับแขก

เป็นอุปกรณ์สำคัญสำหรับควบคุมการทำงานของระบบไฟฟ้าภายใน ห้องรับแขกให้เปิดหรือปิด โดยแขกผู้มาพักเป็นผู้ควบคุมเอง การทำงานของระบบนี้เริ่มต้นจากกล่องสำหรับเสียบกุญแจ ทำจาก ARCRYLIC ภายในประกอบด้วย ไมโครสวิทช์ และหลอดไฟแสงสว่าง 1-3 วัตต์ 1 หลอด (ในระบบควบคุมนี้ ใช้กระแสไฟฟ้าเคลื่อนต่ำเพียง 12 โวลท์) เมื่อแขกผู้มาพักจะเข้าห้อง ต้องนำกุญแจห้องซึ่งอาจทำเป็นบัตรก็ได้ มาเสียบที่เพิ่มให้กระแสไฟฟ้าภายในห้องทำงานตามปกติ เมื่อผู้พักออกไปนอกห้องพัก ก็จะดึงกุญแจออกจากกล่องเสียบกุญแจ ภายในประมาณเวลา 1-3 นาที ดวงไฟฟ้า และอุปกรณ์ไฟฟ้าอื่นๆ จะไม่มีกระแสไฟฟ้าจ่ายเข้าไปภายในวงจร ยกเว้นตู้เย็น และเครื่องปรับอากาศ

#### 2. อุปกรณ์ควบคุมการทำงานของเครื่องปรับอากาศ

ติดตั้งเพื่อช่วยควบคุมการทำงานของเครื่องให้เหมาะสมกับสภาพอากาศ อุณหภูมิความชื้น โดยรอบเครื่องปรับอากาศ ทำงานภายใต้การควบคุมของ MICROPROCESSOR โดยมี CAROLIC COMPUTER เป็นตัววัดปริมาณน้ำเย็นที่ใช้ภายในระบบและวัดความแตกต่างอุณหภูมิของน้ำเย็นในระบบ และส่งผ่านไปที่ PARAMATRIX SEQUENCE CONTROLLER ซึ่งจะเป็นตัวกำหนด CHILLER ให้ทำงานเหมาะสมกับความต้องการของระบบ นอกจากนี้ภายในห้องพักแขกยังมีระบบสำหรับปรับอุณหภูมิของลมที่ออกจาก FAN COIL UNIT ให้เหมาะสมกับอุณหภูมิภายนอกเป็นการช่วยประหยัดพลังงานอีกส่วนหนึ่งด้วย

## 2.4 การใช้สีในงานออกแบบภายใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีต่างๆ มีอิทธิพลแรงกล้าต่อจิตใจมนุษย์ เป็นเหตุให้เกิดอารมณ์เปลี่ยนแปลงได้หลายอารมณ์ ทั้งร้อนแรง อบอุ่น และชุ่มชื้น เยือกเย็น กระป๋องกระเป่า เป็นต้น สำหรับในด้านการตกแต่งภายใน จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องรู้ซึ่งถึงจิตวิทยาของสีว่าสีใด ให้ความรู้สึกอย่างไร เพราะการใช้สีให้คล้อยตาม ไปกับหน้าที่ ประโยชน์ใช้สอยของสถานที่นั้นๆ ทำให้เกิดการใช้สีมีประสิทธิภาพดีขึ้น และในบางเวลา ก็ช่วยแก้ความรู้สึกบกพร่องต่างๆ ได้ด้วย เช่น การใช้สีให้ความรู้สึกสนุกสนานตื่นเต้น ประดับประดา บริเวณนอกบ้านหรือห้องที่ร้อนอบอ้าว อาจแก้ด้วยสีที่ความรู้สึก เย็นสบาย ทำให้ลดความร้อนไปได้

อันที่จริงแล้วอิทธิพลของสีที่กระทบจิตใจของจะไม่รู้สึกเหมือนกันทุกคน ทั้งนี้เพราะความพอใจ ในสีนั้นๆ ไม่เท่ากัน ข้อนี้อาจเป็นผลมาจากแต่ละเหตุที่แตกต่างกันออกไป เพราะฉะนั้นในการตกแต่ง ภายในควรคำนึงถึงคุณลักษณะและความรู้สึกถึงเรื่องสีด้วย เช่น

- สีสามารถสร้างความรู้สึกว่าสามารถใกล้หรือห่างออกไป คือ สีอุ่น ดูแล้วรู้สึกเข้ามาใกล้ตัว แต่สีเย็นดูแล้วออกห่างจากตัว
  - สีบางสีอาจไม่น่าดูเมื่อใช้กับพื้นที่มากๆ แต่เสริมสร้างนาดูแก่สีอื่นๆ เมื่อใช้พื้นที่เล็ก เช่น สี ส้มสด บนพื้นที่สีเขียว
  - เมื่อใช้สีเข้มจับคู่สีอ่อนจัด จะดูเด่น มีชีวิตชีวาว่าการใช้สีที่มีความเข้มใกล้เคียงกันได้ ด้วยกัน
  - ความเด่นของสี จะเกิดขึ้นเมื่อใช้สีต่างๆ กัน ในเนื้อที่ปริมาณไม่เท่ากัน เพราะการใช้สีแต่ละสี ในปริมาณเท่ากันหมด หรือเนื้อที่เท่าๆ กันหมด จะเกิดความน่าเบื่อหรือการตัดกันอย่างรุนแรง
- จิตวิทยาการใช้สี**

สีมีปฏิกิริยาต่อความรู้สึกของมนุษย์โดยตรง เช่น

- สีเทา ให้ความรู้สึกเข้มขรึม สุขภาพ ผู้ดี เรียบร้อย เงียบสงัด
- สีดำ ให้ความรู้สึกลึกลับ มืด ทุกข์โศก น่ากลัว ให้ความเข้มแข็ง มีพลัง
- สีขาว ให้ความรู้สึกสะอาด บริสุทธิ์ ปราศจากมลทิน เปิดเผย
- สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกตื่นเต้น ระวัง สนุก อันตราย เบิกบาน ต้อนรับ รบกวน ไม่สบายใจแทรก อยู่
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกเปรี้ยว ร่าเริง ดีใจ มีอำนาจ ชักจูง ความมั่งคั่ง
- สีแดง ให้ความรู้สึกมั่นคง สมบูรณ์ ความสวย ความสุข คือรัก ทำทนาย กระตุ้นความหวาน ความอบอุ่น กระตือรือร้น ร้อน คุร้าย แรงกล้า
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสุขภาพ ถ่อมตน หนักแน่น เยือกเย็น สุขุม คงสภาพ มีฐานะนครศักดิ์ ลึกลับ มั่นคง
- สีเขียว ให้ความรู้สึกร่าเริง สดชื่น กระชุ่มกระชวย สุขุม เยือกเย็น สันติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การศึกษาลักษณะของสีเกี่ยวกับความรู้สึก ที่มีบางสีละเอียดกว่าสีเดิมเล็กน้อย

**สีแดง** ให้ความรู้สึกมีพลังสมบูรณ์ ขบวนการของสีแดงแต่เพียงเล็กน้อยจะทำให้เป็นตัวเด่น สำหรับภายในอาคาร สีแดงไม่เพียงแต่ให้ความรู้สึกตื่นเต้นเท่านั้น แต่ให้ความรู้สึกเข้าใจได้เหมือนกัน นอกจากนี้ยังสามารถจะเป็นภัยทางด้านจิตวิทยาได้ เช่น ดวงไฟสีแดงที่ใช้ในการจัดรูป จะมีความรู้สึกว่าปวดศีรษะและทำลายได้แม้ว่าจะใช้อย่างถูกต้องและใช้เพียงเล็กน้อยก็ตามที่

**สีเหลือง** ให้ความรู้สึกไร้แรงกดดัน สีเหลืองอ่อนให้ความรู้สึกของความสะอาด ความสว่าง สีเหลืองเข้มมาก จะทำให้มองเกิดความหงุดหงิดได้ สีเหลืองที่ใกล้ไปทางสีส้ม จะดูคล้ายของเทียมและคล้ายของเล่นสมัยใหม่ที่ตกแต่งเสื้อผ้าของเด็ก ผมนั่งเป็นสีเทาอ่อนๆ สีเหลืองเนยทำให้ห้องมืดดูสว่างขึ้น สีเหลือง – เขียว ช่วยในด้านความเย็น

**สีเขียว** ไม่ให้ดวงตาเวลาดานอน ไม่ใช้ใกล้กับสีแดงในจำนวนที่เท่ากัน สีเขียวให้ความสดชื่น กระชุ่มกระชวยเสมอ และใช้หักสายตาได้ โดยธรรมชาติจะใช้สีเขียวเป็นสีส่งเสริมทุกๆ สีให้ดูสดชื่นขึ้น สีเขียวสมควรใช้ในการนำความหมายบางอย่างจากสวนต้นไม้ สีเทา สีมอๆ หรือสีเขียวแก่ๆ นั้น ส่วนมากจะใช้ได้อย่างดีมากที่สุดในการเน้นสีพื้น ที่นิยมสำหรับเครื่องเรือนทำด้วยไม้เมเปิลหรือไม้สัก สีเขียวสดให้ความสดชื่น

**สีน้ำเงิน** สีน้ำเงินเข้ม ให้ความรู้สึกเข้มและลึกซึ้ง น้ำเงินอ่อน เช่น ฟ้ำ มีความสดใสรของสีเขียวอยู่ด้วย แม้ว่าจะปราศจากตัวสีเขียวก็ตามสำหรับผนัง และเฟอร์นิเจอร์ สีฟ้าและสีที่ใกล้เคียงกับน้ำหรือสีน้ำเงิน ที่ใช้มากเกินไปจะทำให้ไม่เกิดความเบิกบาน สีน้ำเงินอมเขียวให้ความรู้สึกตื่นเต้น เช่น แสงโอบอวลแพนหางของนกยูงเป็นสิ่งที่มีความสดชื่น

**สีกลุ่มดำ** เทา ขาว เรียกว่าสีเอกณรงค์ ไม่ควรใช้ร่วมกันระหว่างแม่สี (น้ำเงิน เหลือง แดง)

**สีขาว** ให้ความรู้สึกสะอาด บริสุทธิ์ ระบุงการใช้น้ำที่ห้องน้ำที่เป็นสีขาวทั้งหมด สีขาวนี้จะใช้ในโครงการระบายสีของความเรียบร้อยสดชื่น

## 2.5 วัสดุที่ใช้ในงานออกแบบ

การใช้วัสดุตกแต่งภายในห้องของอาคารของอาคารพักอาศัยและส่วนอื่นๆ ซึ่งบางชนิดไม่เหมาะสมและไม่สามารถนำมาใช้ได้ เกิดปัญหาจากอากาศบริเวณชายทะเลที่มีปฏิกิริยาต่อวัสดุต่างๆ จากการวิเคราะห์โดยวัสดุที่จะใช้นั้นจะต้องทนต่อสภาพดินฟ้าอากาศแถบชายทะเล และง่ายต่อการดูแลรักษา ทำความสะอาด และน้ำทะเลไม่มีปฏิกิริยาต่อวัสดุเหล่านั้น ส่วนใหญ่ก็จะเป็นวัสดุจากธรรมชาติ และจากการประดิษฐ์โดยทั่วไป ไม้ทุกชนิดเช่น ไม้สัก หวาย ไม้ไผ่ ไม้ฉำฉา

**งานพื้น**

พื้นเป็นองค์ประกอบที่บ่งบอกได้ถึงแนวคิดในการออกแบบ เพราะความรู้สึกจากการสัมผัสวัสดุก็สามารถอธิบายได้ถึงบรรยากาศโดยรวมของสถานที่ได้ไม่ยาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1. พื้นไม้

ก็จะได้บรรยากาศที่อบอุ่นเป็นกันเอง อาจใช้วิธีการออกแบบชั้นสูงเพื่อเพิ่มลูกเล่นให้กับพื้นไม้ โดยผสมผสานไม้แต่ละชนิดเข้าไปในชั้นตอนของการออกแบบลวดลายต่างๆ

-พื้นไม้จริง (Solid Wood Flooring) เป็นวัสดุปูพื้นธรรมชาติที่แปรรูปมาจากไม้ท่อนหรือไม้ซุงผผ่านการอบไล่ความชื้นและอบน้ำยา มีหลายขนาด เช่น 4,6,8 นิ้วโดยทั่วไปมีความหนา 0.5-1 นิ้ว การติดตั้งจะใช้ระบบรางดิน ทำให้การต่อระหว่างแผ่นแนบสนิทกัน ไม้ธรรมชาติที่นิยมปูพื้นคือ ไม้สัก ไม้แดง ไม้มะค่า ไม้เรียดอีก ไม้ไผ่ท้อ

ในอดีตพื้นไม้มักติดตั้งบนตงและคาน แต่ปัจจุบันใช้วิธีวางบนพื้นคอนกรีตเพื่อป้องกันความชื้นจากพื้นดิน แต่มักพบปัญหาพื้นไม้มักบิดตัวและโก่งงอ สามารถแก้ไขได้โดยวางระแนงไม้ห่างจากผิวหน้าพื้นคอนกรีตประมาณ 2-3 เซนติเมตร

-พื้นไม้สำเร็จรูป แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ พื้นไม้จริงทำสำเร็จรูปและพื้นไม้ปิดผิวสำเร็จรูป สำหรับพื้นไม้ปิดผิวจะใช้แผ่นไม้อัดเป็นโครงพื้นแล้วปิดหน้าด้วยวัสดุที่มีลวดลายสวยงามวัสดุที่นิยมใช้ได้แก่

แผ่นวีเนียร์ ใช้กาวยาพิเศษยึดติดระหว่างแผ่นไม้อัดกับวีเนียร์ให้แน่น จึงทนต่อการกดทับ และช่วยลดปัญหาการยืดหดตัวของเนื้อไม้

ลามิเนต ทนต่อรอยขีดข่วน โดยเคลือบผิวหน้าด้วยอคริลิกเรซินเพื่อความคงทน

## 2. พื้นหินธรรมชาติ

-หินอ่อน เป็นหินเนื้ออ่อน เมื่อโดนกระแทกหรือขีดข่วนเป็นรอยได้ง่ายแต่ความสวยงามจะอยู่ที่เนื้อและสีสันทของหิน นิยมใช้กับพื้นที่ภายใน การดูแลรักษายาก

-หินแกรนิต มีคุณสมบัติแข็งแรงและทนทาน มีลวดลายและสีสันทงดงาม สามารถทำให้ผิวมันวาวได้ด้วยการขัดมัน หรือหากนำไปตกแต่งภายนอกจะให้การทนไฟที่ผิวหน้าเพื่อกันลื่น มาตรฐานมีขนาด 30x60 เซนติเมตร ดูแลรักษาง่าย

-หินทราย เป็นหินที่มีผิวเหมือนทรายอัดแน่น จึงไม่เหมาะกับพื้นที่โดนน้ำตลอดเวลา ดูแลรักษาโดยล้างด้วยน้ำสะอาดลงแปรงขัดเบาๆ

-หินกาบ สามารถนำมาตัดแต่งให้เป็นแผ่นขนาดต่างๆ โดยมากนิยมปูพื้น กรุผนังห้องน้ำ ความแข็งแรงทนทานต่ำ

## 3. พื้นกระเบื้อง

-กระเบื้องเซรามิก มีลวดลายและสีสันทให้เลือกมากมาย มีคุณสมบัติแข็งแรงและกันน้ำ

-กระเบื้องโมเสก มีขนาด 1x1 และ 2x2 นิ้ว

-กระเบื้องดินเผา มีอัตราการซึมน้ำมากกว่ากระเบื้องชนิดอื่นๆ มีสีสันทไม่เท่ากันขึ้นกับชนิดของดินและความร้อนในการเผา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-กระเบื้องแกรนิต เป็นการนำหินธรรมชาติหลายชนิดมาบดรวมกัน และขึ้นรูปเป็นแผ่น จึงมีความแข็งแรงกว่าหินธรรมชาติโดยทั่วไป คงทนต่อกรดต่างได้ดี

#### 4. พื้นหินขัด

เป็นการใช้เกล็ดหินขนาดเล็กหลากหลายสีสันมาผสมรวมกับผงซีเมนต์ขาวและสีฝุ่น ข้อดีคือมีสีสันให้เลือกมากมาย เหมาะกับบริเวณโถงโถ่ง สามารถสร้างลวดลายในแบบเฉพาะได้แต่จะใช้เวลาค่อนข้างนานกว่าวัสดุชนิดอื่น จึงเหมาะแก่พื้นที่ภายในเพราะผิวหน้าสัมผัสเรียบ แต่อาจลื่นล้าง่ายหากเปียกน้ำ

#### 5. พื้นหินล้าง กรวดล้าง ทราชล้าง

เป็นวัสดุติดตั้งหน้างานเช่นเดียวกับหินขัด มีความทนต่อสภาพดินฟ้าอากาศ จึงนิยมใช้กับพื้นที่ภายนอกหรือภายในได้หลังคาโปร่งแสง หากใช้เป็นพื้นห้องน้ำต้องมีการถ่ายเทของอากาศและแสงสว่างที่ดีพอ เพราะหากพื้นเปียกตลอดเวลาอาจเกิดตะไคร่น้ำขึ้นได้

#### 1. ผนังยิปซัม เป็นวัสดุแผ่นที่ใช้เฉพาะงานตกแต่งภายใน มีความสะดวกรวดเร็วในการติดตั้ง

-แผ่นยิปซัมบุจนวนกันเสียง เหมาะสำหรับห้องที่ต้องการกันพื้นที่ให้เป็นสัดส่วน ป้องกันเสียงทั้งจากภายนอกและภายใน

-แผ่นยิปซัมทนความชื้น เหมาะสำหรับห้องที่มีความชื้นสูง เช่น ห้องน้ำ แต่ไม่ควรใช้กับพื้นที่ที่ต้องโดนน้ำตลอดเวลา

-แผ่นยิปซัมทนไฟ เหมาะสำหรับทางเดินภายในอาคาร ปัจจุบันมีการผลิตแผ่นยิปซัมชนิดดัดโค้ง มีความบางกว่าเดิม

สำหรับการปิดผิวผนังยิปซัม

1.1 ทาสี

1.2 การใช้สีเท็กเจอร์

1.3 วอลเปเปอร์

1.4 Textile Wall Covering/Natural Textile Wall Covering

#### 2. ผนังก่ออิฐฉาบปูน

สามารถตกแต่งหรือปิดผิวหน้าเพื่อความสวยงาม

2.1 กระเบื้อง ทั้งกระเบื้องโมเสก เซรามิก ดินเผา

2.2 หินธรรมชาติ ไม่ควรใช้ในปริมาณมากเกินไป เหมาะแก่การตกแต่งผนังเป็นบางส่วนเท่านั้น

2.3 กระจกเงา

2.4 แผ่นไม้ตกแต่ง

#### 3. กระจก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สามารถแบ่งกระจกเทมเปอร์ตามคุณสมบัติได้ดังนี้

3.1 Clear เป็นกระจกใสสามารถมองผ่านทะลุได้

3.2 Laminated เป็นกระจกสองแผ่นประกบกันโดยมีแผ่นฟิล์มซ้อนอยู่ด้านใน แผ่นฟิล์ม

สามารถเลือกได้หลายสีสัน

4.ผนังไม้

5.ผ้าม่าน

- ผ้าไหม ให้ความรู้สึกเป็นทางการ สง่างาม เป็นระเบียบ
- ผ้ากำมะหยี่ ให้ความรู้สึกหรูหรา ภูมิฐาน นุ่มนวล
- ผ้าฝ้าย ให้ความรู้สึกเป็นกันเอง
- ผ้าป่าน ให้ความรู้สึกเบา โปร่งสบาย
- ผ้าลูกไม้ ให้ความรู้สึกเบา นุ่มนวลโรแมนติก
- ม่านไม้ไผ่ ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ โปร่งสบาย

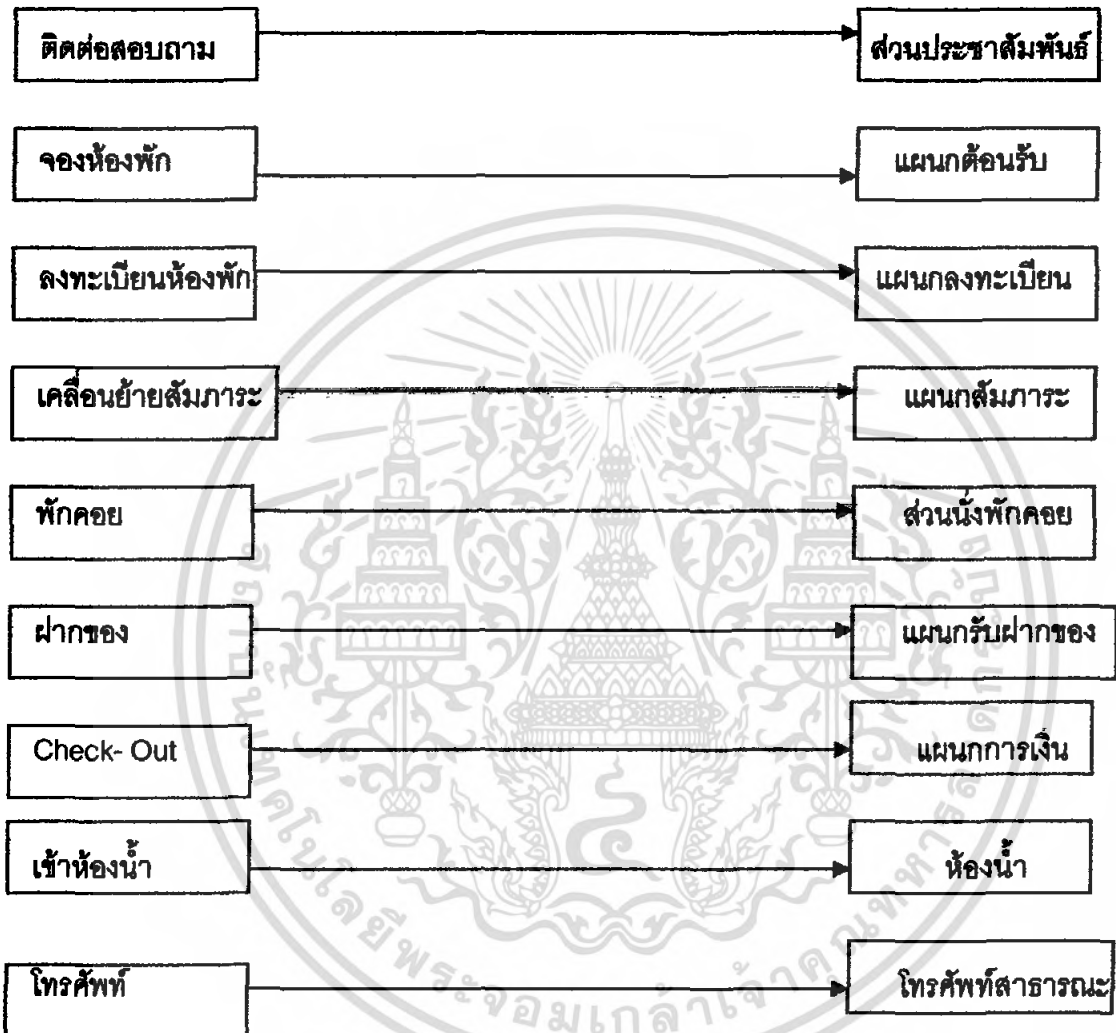


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

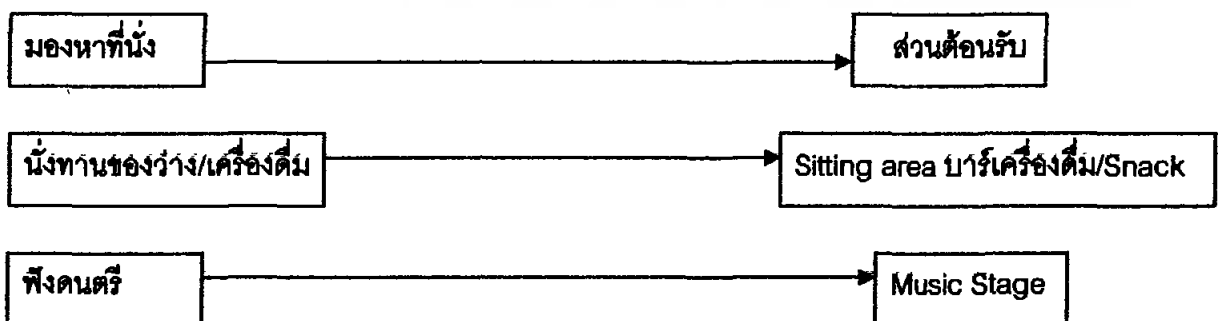
## บทที่ 3 พฤติกรรมและพื้นที่ให้สอยในโครงการ

### 3.1 กิจกรรมในโครงการ

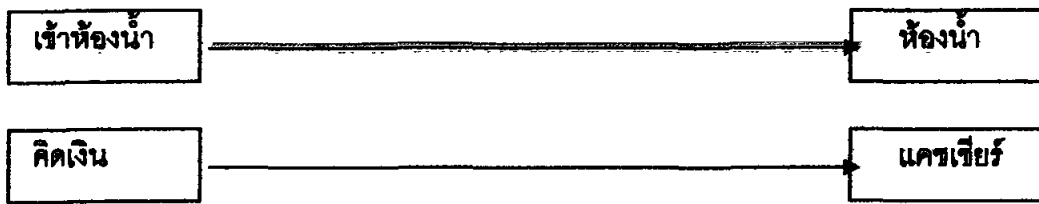
#### 1. กิจกรรมในส่วน Lobby & Front Desk



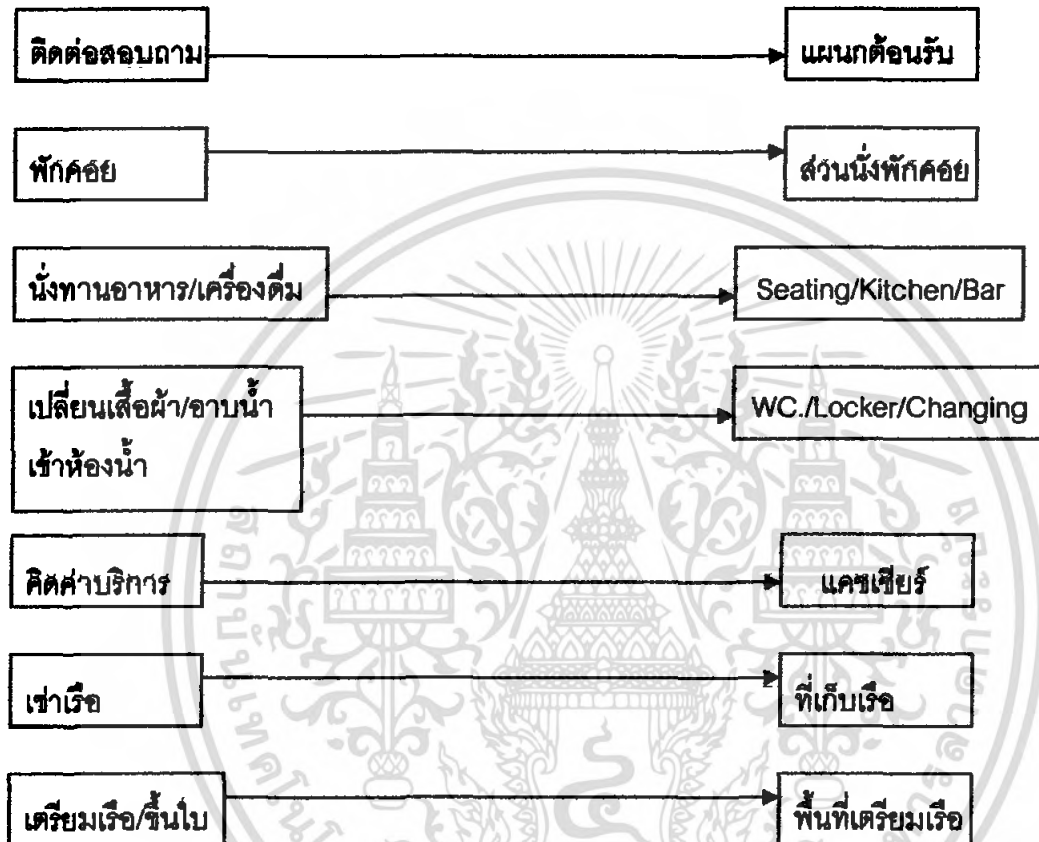
#### 2. กิจกรรมส่วน Lounge



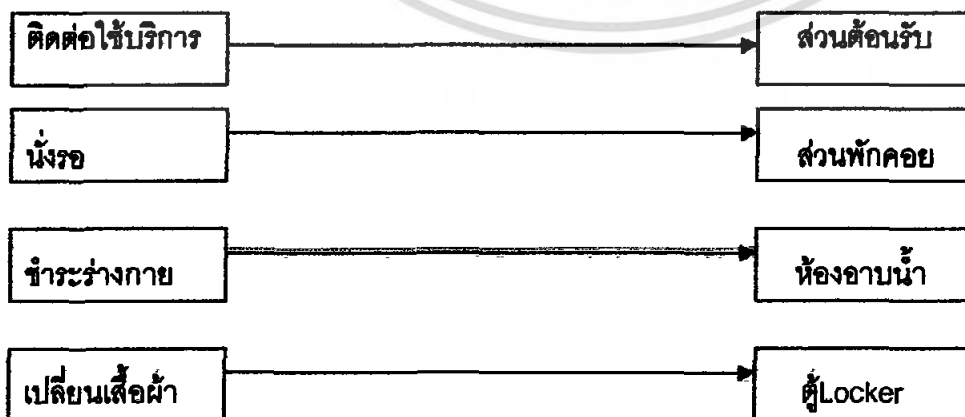
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



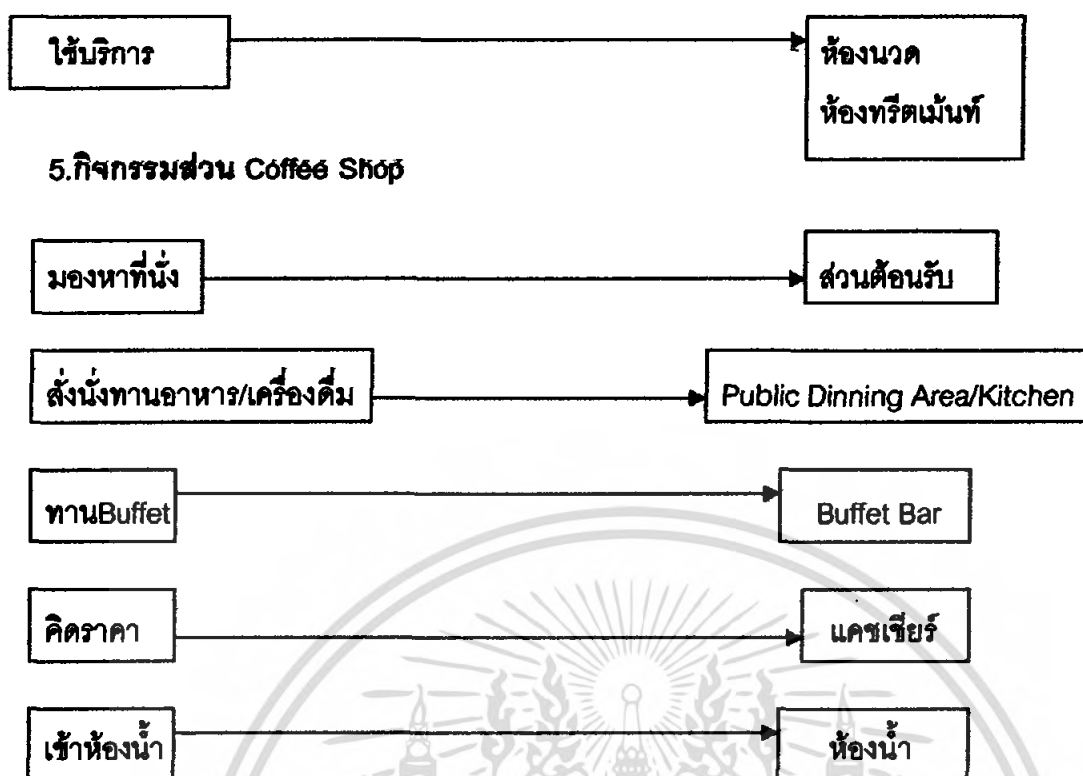
### 3.SAILING CENTER



### 4.กิจกรรมสวนสปา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### 3.2 พฤติกรรมผู้รับบริการ

#### ประเภทของผู้เข้าใช้โครงการ

ผู้ใช้อำลาคารโรงแรม แบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ 2 ประเภท คือ

1. ผู้ให้บริการ ได้แก่ เจ้าพนักงานอำนวยความสะดวกต่างๆ ภายในอาคารโรงแรม
2. ผู้รับบริการ ได้แก่ ผู้ที่เข้ามาในอาคารโรงแรม เพื่อเข้ามาใช้บริการทั้งในด้านการเข้าพักอาศัย หรือมาใช้บริการภายในโรงแรม

ผู้ให้บริการ สามารถแยกได้เป็น 3 ประเภทดังนี้

1. ฝ่ายบริหาร คือ บุคคลที่ทำงานในระดับบริหาร หรือระดับชั้นมองของโรงแรม เช่น ผู้จัดการหรือผู้ช่วยผู้จัดการแผนกต่างๆ
2. เจ้าหน้าที่ คือ บุคคลที่ทำงานภายในโรงแรม แต่มีตำแหน่งเจ้าหน้าที่ประจำของโรงแรม เช่น เจ้าที่ประชาสัมพันธ์ ฝ่ายแคชเชียร์ ฝ่ายลงทะเบียนห้องพักแรกเป็นต้น เจ้าที่เหล่านี้ทำงานอยู่ใน FRONT OF THE HOUSE ซึ่งต้องพบปะติดต่อแขกอยู่เสมอ
3. พนักงานทั่วๆ ไป คือ พนักงานครัว พนักงานช่าง พนักงานทำความสะอาด พนักงานขนของ เป็นต้น พนักงานส่วนนี้อยู่ในส่วน BACK OF THE HOUSE

ผู้รับบริการ สามารถแยกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ผู้มาพักโรงแรม
2. ผู้มาใช้บริการร่วม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ผู้มาพักโรงแรม หมายถึง ผู้มาใช้บริการห้องพักของโรงแรมอาจเป็น นักท่องเที่ยว นักธุรกิจ หรือผู้มาพักผ่อนเป็นครอบครัว โดยทั่วไปแบ่งแยกต่างประเทศออกเป็น

1.1 F.I.T. (FREE LANCE INDIVIDUAL TRAVELLER)

โดยมากจะมาเป็นส่วนตัว โดยทำ RESERVATION ผ่านมาทาง TOUR AGENCY หรือมาพักเอง โดยตัวเองเป็นผู้เลือกมาทางโรงแรมนี้เอง

1.2 GROUP TOUR

เป็นประเภทที่มาเป็นกลุ่มเองประมาณ 15-30 คน โดยผ่าน TOUR AGENCY

1.3 G.I.T. (GROUP INDIVIDUAL TRAVELLER)

หมายถึงพวกที่จัดเป็นกลุ่มเอง ประมาณ 7-15 คน โดยมากแล้วเป็นนักท่องเที่ยว

1.4 COMMERCIAL

เป็นแขกประเภทที่มาทำธุรกิจ หรือมาประชุม สัมมนาต่างๆ

2. ผู้มาใช้บริการร่วม จะเป็นแขกในประเทศได้แก่

2.1 ผู้มาใช้บริการประชุมสัมมนาต่างๆ วางหมายกำหนดการเป็นทางการ

2.2 ผู้มาใช้บริการจัดเลี้ยงต่างๆ เช่น งานประชาสัมพันธ์ผ้าไหมไทย

2.3 บุคคลทั่วไประดับต่างๆ ซึ่งสามารถเข้ามาจับจ่าย รับประทานอาหารในโรงแรมได้ หรือมาพักผ่อนหย่อนใจ เช่น มานั่งฟังเพลง ซ็องของ เป็นต้น

2.4 ผู้มาติดต่อธุระกับแขกที่โรงแรม

พฤติกรรมของผู้รับบริการนั้น ก็แตกต่างกันตามประเภทและความประสงค์ของการเข้าใช้อาคาร โดยรายละเอียดดังนี้

1. แขกที่มาพัก ซึ่งเป็นประเภทต่างๆ ดังที่กล่าวมาแล้วคือ

- F.I.T. เป็นแขกที่เดินทางมาเองหรือมาเป็นครอบครัว หรือเป็นนักธุรกิจที่มาติดต่อธุรกิจในบริเวณนั้นๆ

เวลาที่เข้ามาใช้ ส่วนใหญ่ไม่มีกำหนดตายตัว อาจขึ้นอยู่กับเวลาของเครื่องบินหรือพาหนะอื่นๆ

การเดินทาง

รถของโรงแรมที่ไปคอยรับคนจากสนามบินเข้าสู่โรงแรมหรือมาทางรถหรือรถไฟ

พฤติกรรม

เมื่อเดินทางมาถึง จะลงจากรถ เดินสู่ LOBBY เพื่อติดต่อห้องพัก ซึ่งจะมีการจองล่วงหน้าไว้แล้วอาจจะนั่งพักผ่อนบริเวณนั้นสักครู่ก่อนแล้วจึงจะขึ้นไปห้องพัก ต่อจากนั้นก็

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะออกจากห้องพักมาใช้บริการในส่วนต่างๆ ของโรงแรม เช่น รับประทานอาหาร ฟังเพลง ฯลฯ และพักผ่อนในห้องพักของโรงแรม

## 2. ผู้มาใช้บริการ อาจเป็นบุคคลคนเดียวหรือเป็นกลุ่มก็ได้ แบ่งเป็น

- ผู้บริการชื่อของ รับประทานอาหาร พักผ่อนหย่อนใจ

การเดินทางเข้าสู่โรงแรม โดยรถส่วนตัว รถรับจ้าง

พฤติกรรม

การเดินทางมาถึงโรงแรมแล้วเข้าสู่บริการต่างๆ ตามความต้องการ เช่น ร้านขายของที่ระลึก ภัตตาคาร COFFE SHOP , LOUNGE เป็นต้น และเมื่อเสร็จสิ้นภารกิจแล้วเดินทางกลับ

- ผู้ที่มาติดต่อแขกที่มาพักภายในโรงแรม

การเดินทางเข้าสู่โรงแรม โดยรถส่วนตัว รถรับจ้าง

พฤติกรรม

บุคคลที่เข้ามาติดต่อกับแขกที่มาพักโรงแรม อาจจะใช้โทรศัพท์โทรไปหาแขกที่ห้องพักและรอที่ BAR , TERRANCE ภายในโรงแรม มีการปรึกษาพูดคุยธุรกิจและสิ่งเครื่องดื่ม นั่งพักผ่อนแล้วจึงกลับ

## 3.3 พฤติกรรมผู้ให้บริการ

พฤติกรรมของผู้ให้บริการของโรงแรม จะแตกต่างกันไปตามประเภทของบุคคลที่ทำงาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

### 1. ฝ่ายบริหารหรือเจ้าหน้าที่ระดับสูง

เวลาทำงาน

08.00 น. – 21.00 น.

12.00 น. – 13.00 น.

และ 18.00 น. – 18.30 น.

พฤติกรรม

เดินทางมาถึงโรงแรม จอดรถในที่ๆ จอดไว้เฉพาะตรงไปห้องตอกบัตรเพื่อลงเวลาเข้าทำงาน ต่อจากนั้นตรงที่ส่วนปฏิบัติหน้าที่และปฏิบัติหน้าที่ของตนจนหมดเวลาทำงานไปตอกบัตรเพื่อลงเวลากลับแล้วจึงเดินทางกลับ

### 2. เจ้าหน้าที่

เวลาทำงาน

แบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ

- แบ่งทำงานเป็นผลัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	เวลา 08.00 น. – 16.00 น.
	16.00 น. – 24.00 น.
	24.00 น. – 08.00 น.
	- ทำงานไม่เป็นผลัด
เวลาพัก	เวลา 08.00 น. – 17.00 น.
พฤติกรรม	ผลัดกันไปพัก ไม่เกิน 30 นาที เมื่อเดินมาถึงจะต้องไปลงเวลาที่ TIME KEEPER ไปยังห้อง แต่งตัวเพื่อเปลี่ยนเสื้อผ้าเป็นแบบฟอร์มของโรงแรม ตรงไป ยังส่วนที่ปฏิบัติหน้าที่โดยทางบันไดเจ้าหน้าที่เฉพาะ ปฏิบัติ หน้าที่จนหมดเวลาทำงาน ไปตอกบัตรเพื่อลงเวลาเลิกงาน เพื่อเดินทางกลับ

### 3. ลูกจ้างหรือพนักงานบริการ

เวลาทำงาน	แบ่งการทำงานเป็นผลัด และปฏิบัติงานตามเวลาบริการของ ส่วนที่ตนทำงานอยู่
พฤติกรรม	เช่นเดียวกับเจ้าหน้าที่

## 3.4 พฤติกรรมผู้ใช้อาคารในส่วนการบริการ

### การศึกษาพฤติกรรมภายในส่วน LOBBY

#### ก. ผู้ให้บริการ

ผู้ให้บริการบริเวณ FRONT DESK มีการทำงาน 3 ผลัด

ผลัดที่ 1 08.00 น. – 16.00 น.

ผลัดที่ 2 16.00 น. – 24.00 น.

ผลัดที่ 3 24.00 น. – 08.00 น.

#### 1. แผนกทะเบียน (REGISTRATION)

หน้าที่	ลงทะเบียนการเข้าพักของแขก CHECK IN – CHECK OUT
บทบาท	1. ยืนประจำตำแหน่งในส่วน FRONT DESK 2. ลงทะเบียนการเข้าพักของแขกแต่ละคน 3. หาห้องพักให้แก่แขก 4. ทำสถิติการเข้าพักของโรงแรม 5. ต้อนรับแขก

#### พฤติกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ก. กล่าวต้อนรับและแจ้งชนิดห้องพักแก่แขก เช็คนำชื่อที่แขกลงทะเบียนเข้าพัก ไว้ โดยตรวจดูจาก COMPUTER ที่ COUNTER
- ข. ทำการ CHECK IN ให้แก่แขก โดยให้แขกเซ็นชื่อ ที่อยู่ วัน เดือน ปีเกิด สัญชาติ อาชีพ การทำงาน ใบสำคัญประจำตัวต่างดาว บัตรประจำตัวประชาชน ลงในใบกรอก เรียกว่า บัตรจดนามผู้เข้าพัก ระยะเวลาและการเลิกพักในเวลาใด วันใด
- ค. เมื่อแขกเซ็นชื่อแล้ว พนักงานจะทำการกรอกตัวเลขที่แยกไม่ได้กรอกของใบสำคัญ เช่น PASSPORT หรือ บัตรประชาชนเพื่อให้ถูกต้อง
- ง. จากนั้นหยิบ ROOM CARD ให้แก่แขก แล้วพนักงานจะนำไปยังห้องพัก
- จ. เมื่อทำการ CHECK IN เรียบร้อยแล้วจะนำไปบันทึก COMPUTER การบันทึกนี้เพื่อทำสถิติ และนำไปเช็คนับกองตรวจคนเข้าเมือง จากนั้นออกบิลล์ ห้องพักแขก และนำไปส่ง CASHIER เพื่อคิดจำนวนเงินอีกที่
- ฉ. ทำการลงรายวันประจำวัน ว่ามีแขกมาพักจำนวนเท่าใด
- ช. โทรศัพท์ไปทางแผนกแม่บ้าน เพื่อติดต่อว่าแขกเข้าห้องไหนจะได้จัดเตรียมพร้อมเรื่องเครื่องดื่ม และของตกแต่งจำพวกดอกไม้ และต่อสายโทรศัพท์ให้เรียบร้อย เพื่อบริการแก่แขกอย่างเทียบพร้อม
- ซ. ในกรณีที่แขกจะย้ายห้อง ทำการเช็คว่าห้องไหนว่าง จากนั้นรับกุญแจคืน และให้ ROOM CARD ใหม่แก่แขก และทำการป้อนข้อมูลเข้า COMPUTER จากนั้นนำไปเปลี่ยนห้องให้แก่ CASHIER และแผนกแม่บ้าน แผนก OPERATOR จะได้ทำการต่อสายโทรศัพท์และตกแต่งห้องใหม่
- ณ. ทำการตอบข้อซักถามและคอยต้อนรับ
- ญ. กรณีที่อุปการณ์บริเวณ FRONT DESK เสียหาย ติดต่อแผนกช่างให้ทำการซ่อมแซม
- ฎ. เนื่องจากโรงแรมขนาดเล็กจึงทำหน้าที่ BELL CAPTAIN และ RESERVATION ไปด้วย

## 1. INFORMATION

- |         |   |
|---------|---|
| หน้าที่ | ให้เอกสารและตอบคำถามแก่แขก  |
| บทบาท   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ต้อนรับแขกและเข้ามาให้บริการในโรงแรม</li> <li>2. ตอบข้อซักถาม และให้คำแนะนำแก่แขก</li> <li>3. แจกเอกสารแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวภายในจังหวัดเชียงใหม่และบริเวณใกล้เคียง รวมทั้งแนะนำการซื้อสินค้า ของที่ระลึกต่างๆ ตามความเหมาะสม</li> </ol> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4. บริการด้านไปรษณีย์และโทรเลข หรือ TELEX ด้วย

##### พฤติกรรม

- ก. เมื่อแขกเข้ามาตามปัญหาหรือต้องการทราบข้อมูลการท่องเที่ยวก็จะตอบตอบในตำแหน่ง COUNTER ที่ยืนอยู่ คอยแจกเอกสารแนะนำจังหวัดเชียงใหม่หรือแนะนำสถานที่ชื่อของ หรือแผนที่ต่างๆ
- ข. เมื่อมีผู้มาติดต่อกับแขกที่มาพักโรงแรม ก็จะแจ้งชื่อนามสกุลให้แก่พนักงาน แล้วพนักงานไปตรวจเช็คที่ INFORMATION ซึ่งจะใส่ชื่อแขก เรียงตามตัวอักษรและหมายเลขห้องพัก
- ค. มีตารางราคาห้องพัก BROCHURE ต่างๆ คอบบริการแก่แขกที่ต้องการทราบรายละเอียด
- ง. โทรศัทพ์ติดต่อแผนกต่างๆ พนักงานจะรับข้อความที่มาถึงแขกแล้วแจ้งไปยังแขกรับจดหมายจากบุรุษไปรษณีย์ ทำการแยกชื่อห้องแล้วนำไปเสียบไว้ที่ KEY RACK ตรงบริเวณลงทะเบียนพนักงาน
- จ. พนักงานจะรับข้อความแขกต้องการส่งเทเลแกรมไปส่งยังห้อง TELEX และรับข้อความส่งมาโดย TELEX ให้แก่ทางช่อง KEY RACK ฝ่ายทะเบียนจะเป็นผู้นำไปให้แก่แขก เมื่อแขกมารับกุญแจ
- ฉ. เนื่องจากโรงแรมเป็นโรงแรมขนาดเล็ก INFORMATION จึงทำหน้าที่ส่วน FRONT CASHIER และ SAFE DEPOSIT ด้วย

#### 2. FRONT CASHIER

หน้าที่ เก็บค่าบริการต่างๆ ของแขกที่มาเข้าพักในโรงแรม และแลกเปลี่ยนเงินแก่แขก

- บทบาท
1. รับบิลจากแผนกทะเบียนมาจัดเก็บเข้าแฟ้ม
  2. คิดเงินค่าห้องของแขกทุกวัน ขณะที่แขกยังพักอยู่ในโรงแรม
  3. เช็คไปยังแผนกต่างๆ ว่าแขกได้เข้าไปใช้บริการอะไรบ้างเป็นจำนวนเงินเท่าใด
  4. CHECK OUT ให้แขก
  5. แลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ

##### พฤติกรรม

- ก. รับ BILL จากแผนกทะเบียนเมื่อแขก CHECK IN แล้วนำมาจัดเข้าแฟ้มซึ่งจะจัดเรียงตามลำดับตามรายชื่อห้อง

ข. พนักงาน CASHIER จะนำ BILL ดังกล่าวของทุกห้องเข้าเช็คทุกวันเป็นการคิดเงินค่าห้องพักแขกประจำวัน เมื่อแขกมา CHECK OUT พนักงาน CASHIER จะโทรถาม MAID ที่อยู่ตามส่วนที่แขกพักห้องนี้ชื่อนี้ ได้สั่งอาหารและเครื่องดื่มอะไรบ้าง จะทำการออก BILL และโทรไปถาม OPERATIR ว่าแขกห้องนี้โทรศัพท์กี่ครั้งและโทรไปที่คนหน่วยงานบริการอื่นๆ ว่าแขกใช้บริการอะไรบ้าง โดยนำ BILL ที่ฝ่ายทะเบียนให้นำเข้าเครื่องรวมจำนวนเงินที่แขกใช้ทั้งหมด

ค. รับเงินค่าบริการแก่แขก

ง. เช็คยอดเงินที่ได้รับไปยังแผนกบัญชี

จ. ถ้าแขกที่มาใช้บริการ มีความต้องการแลกเปลี่ยนเงินตราในสกุลต่างๆ มาเป็นเงินไทย ก็จะต้องทำการแลกเปลี่ยนให้ในอัตราสากล มี BOARD แสดงอัตราแลกเปลี่ยนเงินติดไว้ให้แขกดู

ฉ. จะต้องมีที่เก็บเงิน จำแนกสกุลต่างๆ อย่างเป็นทางการและเป็นสกุลด้วย

### 3. SAFE DEPOSIT

หน้าที่ เก็บของมีค่าของแขก

บทบาท 1. อยู่ในตำแหน่ง COUNTER

2. รับฝากของมีค่าแก่แขก

พฤติกรรม

ก. รับของมีค่าจากแขก เมื่อแขกนำมาฝาก

ข. เก็บของมีค่าอย่างระมัดระวัง

ค. คืนของแก่แขกเมื่อแขกมารับคืน

ปัญหาที่เกิดขึ้น ควรมีที่เก็บของอย่างเพียงพอ และบางทีไม่อาจจะรับของที่มีขนาดใหญ่ได้ เนื่องจากความไม่สะดวกในการเก็บ

### 4. BELL CAPTIAN

หน้าที่ ควบคุมดูแลการทำงานของ BELL BOY

บทบาท 1. ควบคุมการทำงานของ BELL BOY ให้มีประสิทธิภาพ

2. ถ้าแขกมาต้องช่วย BELL BOY

3. รับโทรศัพท์ที่มาถึงแขกและสั่งให้ BELL BOY ไปเชิญแขกมารับโทรศัพท์

พฤติกรรม

ก. นั่งทำงานบริเวณ COUNTER

ข. ควบคุมการทำงานของ BELL BOY กรณีที่แขกมามาก อาจจะต้องช่วยขนของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ค. กรณีที่แขก CHECK OUT แล้วมีจุดประสงค์จะฝากของไว้ พนักงานจะต้องออกตัวให้แก่แขก และเช็คว่าแขกมี BILL CHECK OUT เรียบร้อยแล้วหรือยัง จากนั้นนำกระเป๋าไปเก็บยัง BAGGAGE ROOM
- ง. คอยรับโทรศัพท์บริเวณ COUNTER เมื่อแขกต้องการให้คนขึ้นไปบนกระเปาะบนห้องพัก เพื่อจะ CHECK OUT จะออกคำสั่งให้ BELL BOY ไปตามตัวแขกมารับโทรศัพท์

#### 5. BELL BOY

หน้าที่ บริการขนกระเป๋าเดินทางและสัมภาระให้แก่แขก

- บทบาท
1. ขนกระเป๋าเดินทางที่ CHECK IN แล้วไปยังห้องพักแขก
  2. ขนกระเป๋าเดินทางของแขกที่ CHECK OUT ไปยังรถของแขก
  3. ตามแขกรับโทรศัพท์ที่มาถึงแขก

พฤติกรรม

- ก. อยู่ประจำบริเวณประตูทางเข้า
- ข. คอยออกไปรับกระเป๋าเพื่อนำมายัง COUNTER เพื่อ CHECK IN
- ค. นำกระเป๋าไปยังห้องพักแขก
- ง. รับคำสั่งจาก BELL CAPTIAN ว่าห้องไหน CHECK OUT แล้วขึ้นไปบนกระเปาะและสัมภาระของแขกลงมา
- จ. เมื่อแขก CHECK OUT แล้วส่งของสัมภาระไปยังรถของแขก
- ฉ. กรณีแขกฝากกระเป๋าจะไปไว้ใน BAGGAGE ROOM และนำบัตรให้เพื่อแสดงความสะดวกในการรับคืน
- ช. ถ้ามีโทรศัพท์มาถึงแขก จะต้องเป็นผู้ไปตามแขกให้มารับโทรศัพท์

#### 6. RESERVATION

หน้าที่ รับจองห้อง

บทบาท คอยรับความประสงค์แขกว่าต้องการห้องพักจำนวนเท่าใด แบบไหน

พฤติกรรม

- ก. คอยรับโทรศัพท์ของแขกที่โทรมาติดต่อหรือติดต่อด้วยตนเองเพื่อทราบความต้องการขนาดของห้องและจำนวนห้อง
- ข. ตรวจเช็คกับฝ่ายทะเบียนแล้วแจ้งแก่ผู้จองว่ามีห้องหรือไม่
- ค. เมื่อตกลงเรียบร้อยแล้ว จะทำบัตรจองห้องให้แก่แขกและมีสำรองอีกก็จะส่งไปยังฝ่ายทะเบียนเพื่อรอรับการมาของแขกอีก

#### ข. ผู้รับบริการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้เข้ารับบริการใน LOBBY แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แรกที่เข้ามาพักในโรงแรม
2. บุคคลภายนอกที่เข้ามาใช้บริการของโรงแรม

1. แรกที่มาพักในโรงแรม

ประเภทของผู้เข้ามาพักมีหลายเชื้อชาติ ได้แก่ JAPAN , SINGAPORE , HONGKONG , FRANCE , AMERICA , EUROPE AND THAI โดยส่วนใหญ่จะเป็นนักท่องเที่ยว

หน้าที่ เป็นแขกของโรงแรม

บทบาท ปฏิบัติตามกฎหมายที่โรงแรมวางไว้

พฤติกรรม

- ก. แรกลงจากรถเข้าสู่ LOBBY ติดต่อลงทะเบียนห้องพักการจองล่วงหน้า แรกสามารถขึ้นห้องได้เลย หรืออาจจะนั่งพักบริการ BAR สักครู่ก่อนแล้วจึงขึ้นห้องพัก โดยจะลงทะเบียนได้บนห้องพัก
- ข. กรณีที่มาหลายคน อาจจะนั่งพัก บางที่อาจจะรอบริเวณ BAR
- ค. แรกอาจจะใช้บริการ BAR เป็นที่ประชุมพบปะกันเป็นทวีที่มาด้วยกัน

2. บุคคลภายนอกที่เข้ามาใช้บริการภายในโรงแรม

หน้าที่ แรกที่เข้ามาใช้บริการของโรงแรม

- บทบาท
1. เข้ามาในบริเวณ LOBBY , BAR เพื่อนั่งรอพบแขกของโรงแรม
  2. ปฏิบัติตามกฎหมายหรือระเบียบที่โรงแรมวางไว้

พฤติกรรม

- ก. บุคคลภายนอกที่เข้าพบแขกที่พักที่โรงแรม หลังจากโทรศัพท์ขึ้นไปยังห้องพักโรงแรมแล้วก็นั่งรออยู่ในบริเวณ BAR
- ข. บุคคลภายนอกที่มารับประทานอาหารในโรงแรมจะตรงเข้าไปยังห้องอาหารเลยหรืออาจจะนั่งรอในบริเวณใดก็ได้

## การศึกษาพฤติกรรมภายในส่วน BAR & LOUNGE

บริการอาหารว่างและเครื่องดื่มทุกชนิด

- ก. ผู้ให้บริการ ทำงาน 3 ผลัดๆ ละ 4 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลัดแรก	เวลา 06.00 – 19.00 น.
ผลัดสอง	เวลา 14.00 – 22.00 น.
ผลัดสาม	เวลา 22.00 – 06.00 น.

### 1. BARTENDER

หน้าที่	ผสมเครื่องดื่ม และจัดอาหารว่าง
บทบาท	1. ตอบรับรายการจากพนักงานบริการ 2. ผสมเครื่องดื่มหรือจัดอาหารว่าง

#### พฤติกรรม

- ก. รับรายการจากพนักงานบริการแล้วนำไปเสียบไว้ที่ COUNTER
- ข. จัดรายการตามที่สั่ง
- ค. วางไว้บน COUNTER พนักงานจะนำไปส่งให้แก่แขก
- ง. พนักงานจะนำ BILL วางไว้ 1 ใบ เก็บไว้ที่ CASHISER

### 2. พนักงานบริการ

หน้าที่	ให้บริการแก่แขกที่มานั่งใน BAR
บทบาท	1. ให้บริการแก่แขกและดูแลความเรียบร้อยใน BAR

#### พฤติกรรม

- ก. คอยยืนอยู่ในบริเวณ BAR เพื่อแขกจะได้สั่งบริการอย่างสะดวก
- ข. นำรายการอาหารไปยัง COUNTER ผสมเครื่องดื่ม
- ค. นำเครื่องดื่มไปให้แก่แขกและคิดเงินเมื่อแขกจะกลับ

### 3. CASHIER

หน้าที่	คิดค่าบริการและเก็บเงิน
บทบาท	1. รับรายการจากพนักงาน 2. คิดเงินและเก็บเงิน 3. ทำบัญชีส่งฝ่ายบัญชีของโรงแรมวันต่อวัน

#### พฤติกรรม

- ก. นั่งบริการ CASHISER COUNTER
- ข. รับรายการจากพนักงาน
- ค. คิดเงินและเก็บเงิน ทอนเงิน ทำบัญชี
- ง. ควบคุมตรวจสอบบัญชีใน COUNTER ในกรณีที่แขกใช้ ROOM CARD จ่ายเงิน
- ข. ผู้รับบริการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- มี 2 ประเภท คือ
1. แขนงภายในโรงแรม
  2. บุคคลภายนอก
- หน้าที่            รับบริการเครื่องดื่ม
- บทบาท            1. แต่งกายสุภาพ
2. นั่งพูดคุยกันอย่างสุภาพ ไม่ส่งเสียงรบกวนผู้อื่น

#### พฤติกรรม

- ก. เข้ามาในบริเวณ BAR
- ข. สั่งอาหารว่างและเครื่องดื่ม
- ค. สนทนา
- ง. เมื่อจะกลับเรียกพนักงานมาเก็บเงินหรือใช้ ROOM CARD
- จ. รับเงินทอนและออกไป

#### การศึกษาพฤติกรรมใน LOUNGE

เปิดบริการเวลา 07.00 น. – 01.30 น.

บริการเครื่องดื่มและอาหารว่างในช่วงบ่าย และมีบริการอาหารเป็นเทศกาลไปตามฤดูกาล

ท่องเที่ยว

ผู้ให้บริการและผู้มาติดต่อกับแขกในโรงแรมทั้งบุคคลทั่วไป

ก. ผู้ให้บริการ            ทำงาน 2 ผลัดๆ ละ 10 คน

ตั้งแต่เวลา            08.00 -16.00 น.

16.00 – 24.00 น.

#### 1. MANAGER

หน้าที่            ควบคุมดูแลความเรียบร้อยภายใน TERRACE

- บทบาท
1. รับคำสั่งจากฝ่ายบริหาร และนำมาประสานงานกับพนักงานในความรับผิดชอบ
  2. ตรวจสอบดูแลความเรียบร้อย
  3. ให้คำแนะนำแก่ใคร่ปรับปรุงบริการอยู่เสมอ

#### พฤติกรรม

- ก. คอยต้อนรับและแนะนำแขก
  - ข. ดูแลและความเรียบร้อยกับกับต้น
2. CAPTIAN    จำนวน 1 คน

หน้าที่            ดูแลการปฏิบัติงานภายในห้องที่รับผิดชอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- บทบาท
1. ต้อนรับแขก พาแขกไปนั่ง
  2. ช่วยเรียกพนักงานบริการ
  3. นำ BILL มาให้แขกเมื่อเรียกเก็บเงิน
  4. ดูแลความเรียบร้อยก่อนเปิดและปิดทุกครั้ง

### 3. CASHIER

หน้าที่ **ดูแลเกี่ยวกับการเงินในห้องอาหาร**

- บทบาท
1. เช็คยอดเงินแต่ละโต๊ะ
  2. รับเงินเข้าบัญชี ทอนเงิน
  3. ทำบัญชียอดขายในแต่ละวัน

พฤติกรรม

- ก. พนักงานบริการจะนำใบสั่งของแขกมาเสียบหน้าโต๊ะ CASHISER COUNTER และ CASHISER จะนำมาคิดเงินส่ง BILL ให้พนักงานไปเก็บเงิน
- ข. ถ้าเป็นแขกที่มาพักในโรงแรม ซึ่งสามารถจะใช้ ROOM CARD ได้ พนักงานจะนำ ROOM CARD มาให้ CASHISER เพื่อรูดบัตรลงบัญชีใน COMPUTER เพื่อส่งต่อในฝ่ายบัญชี
- ค. เมื่อห้องอาหารปิด รวмыอดเงินให้ตรงกับใบเสร็จ
- ง. นำบัญชี เสนอผู้จัดการและแผนกบัญชี

### 4. BARTENDER

หน้าที่ **ผสมเครื่องดื่มและจัดอาหารว่าง**

- บทบาท
1. คอยรับบริการจากพนักงานบริการ
  2. ผสมเครื่องดื่มและจัดอาหารว่าง

พฤติกรรม

- ก. รับรายการจากพนักงานบริการ แล้วนำไปเสียบไว้ที่ CASHISER COUNTER
- ข. จัดอาหารตามสั่ง
- ค. วางไว้บน COUNTER
- ง. พนักงานจะนำ BILL มาไว้ 1 ใบเก็บไว้ที่ CASHISER

### 5. พนักงานบริการ จำนวน 5 คน

หน้าที่ **บริการเสิร์ฟอาหารให้แก่ผู้ใช้บริการ**

- บทบาท
1. เข้าทำงานก่อนเปิดบริการ 30 นาที
  2. สวมเครื่องแบบที่สะอาดเรียบร้อย
  3. ตรวจตราอุปกรณ์ภายใน SERVICE STATION
  4. เก็บโต๊ะ เช็ดโต๊ะ จัดโต๊ะให้เรียบร้อยอย่างรวดเร็ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### พฤติกรรม

- ก. เข้าประจำหน้าที่ก่อนเวลา จัดเตรียมอุปกรณ์ต่างๆ จัดโต๊ะให้อยู่ในสภาพเรียบร้อยพร้อม จะใช้ได้ทันที
- ข. คอยรับคำสั่งจาก MANAGER AND ASSISTANT
- ค. เรียนรู้รายการอาหาร
- ง. เมื่อแขกเข้ามา คอยบริการกล่าวทักทายแขก ช่วยเลื่อนเก้าอี้ให้แขก
- จ. ถามแขกว่าต้องการเครื่องดื่มก่อนหรือไม่ ถ้าต้องการจะเขียนใบสั่งไปให้ BARTENDER เมื่อเสิร์ฟเรียบร้อย ยื่นคอยรับคำสั่งอาหารจากแขกโดยรอจนแขกพร้อม
- ฉ. รับคำสั่งและทบทวน เขียนใบสั่งไปที่ครัว PANTRY ซึ่งจะมีพนักงานส่งมาให้ที่ STATION นำไปส่งให้แขก
- ช. คอยเครื่องดื่ม เก็บจานอาหาร คอยถามแขกว่า ต้องการสิ่งใดเพิ่ม โดยให้บริการอย่าง สุภาพ ตลอดเวลา
- ซ. เก็บโต๊ะเมื่อแขกทานอาหารเรียบร้อยแล้ว ส่งไปยัง PANTRY แล้วถามแขกว่าต้องการ อะไรเพิ่มเติมอีกหลังอาหารเสนอรายการของหวาน
- ณ. เมื่อคิดเงินนำ BILL จาก CASHISER มาให้ ในกรณีที่แขกใช้ ROOM CARD นำ ROOM CARD ไปให้ CASHISER เพื่อคิดเงินแล้วนำมาคืนแก่แขก

### ข. ผู้รับบริการ

1. แขกที่มาพักภายในโรงแรม เข้ามาใช้บริการเป็นกลุ่มเล็กๆ
  2. บุคคลที่เข้ามาใช้บริการ ได้แก่ บุคคลทั่วไป
- หน้าที่                    เข้ามารับประทานอาหาร
- บทบาท                1. แต่งกายสุภาพ
2. เข้ามาเลือกที่นั่ง
3. หยิบเมนู สั่งเครื่องดื่มและอาหารกับพนักงานบริการ
4. รับประทานอาหาร สนทนา
5. จ่ายค่าบริการ

### พฤติกรรม

- ก. เมื่อเข้ามาในห้องอาหาร พนักงานจะนำไปนั่งโต๊ะตามจำนวนคน
- ข. สั่งเครื่องดื่ม
- ค. สั่งอาหารรับประทาน ตามลำดับจากพนักงานบริการ
- ง. จ่ายเงินตาม BILL

ในกรณีที่แขกที่มาพักสามารถใช้ ROOM CARD ลงบัญชีไว้ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การศึกษาพฤติกรรมในสปา

เปิดบริการ 09.00-19.00 น.

ให้บริการทั้งภายในโครงการและภายนอกโครงการ

### ก. ผู้ให้บริการไม่เปลี่ยนผลัด

#### 1.Spa Manager

- บทบาท
- 1.รับคำสั่งจากฝ่ายบริหารและมาประสานงานกับพนักงาน
  - 2.ตรวจตราดูแลความเรียบร้อย
  - 3.ให้คำแนะนำแก้ไขปรับปรุงบริการอยู่เสมอ

- พฤติกรรม
- 1.คอยต้อนรับและแนะนำแขก
  - 2.ดูแลความเรียบร้อยภายใน

#### 2.Spa Reception

- บทบาท
- 1.ต้อนรับแขกที่มาลงทะเบียน
  - 2.จัดการขั้นตอนการเข้ามาใช้บริการในส่วนต่างๆ
  - 3.ดูแลการเงิน

- พฤติกรรม
- 1.คอยต้อนรับแขกให้ลงทะเบียนตรวจสอบข้อมูลประวัติของแขก แนะนำโปรแกรมที่เหมาะสมแก่แขก
  - 2.เชิญแขกเข้าไปใช้บริการภายใน
  - 3.ออกใบเสร็จ

#### 3.พนักงานนวด

- บทบาท
- 1.ต้อนรับแขกที่มาใช้บริการ
  - 2.รับผิดชอบและจัดการวัตถุดิบอุปกรณ์ที่ใช้บำบัด
  - 3.ติดต่อประสานงานกับประชาสัมพันธ์

- กิจกรรม
- 1.ต้อนรับแขกไปยังห้องบริการ
  - 2.ให้บริการแก่แขก
  - 3.ส่งแขกไปยังส่วนประชาสัมพันธ์

### ข. ผู้รับบริการ

- บทบาท
- 1.รับบริการนวดภายในสปา
  - 2.จ่ายค่าบริการ (สำหรับแขกที่ไม่ได้พัก)
  - 3.ติดต่อประชาสัมพันธ์

- กิจกรรม
- 1.ลงทะเบียนที่ประชาสัมพันธ์
  - 2.เดินไปยังห้องบริการ เปลี่ยนเสื้อผ้า อาบน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 3.รับบริการ
- 4.เปลี่ยนเสื้อผ้า
- 5.ออกไปจ่ายค่าบริการ

### 3.5 รูปพื้นที่ใช้สอยในโครงการ

#### HOTEL ENTRANCE

##### Main Entrance

เป็นทางเข้าหลักของผู้มาใช้บริการ ควรมีลักษณะที่เด่นเห็นได้ชัดเจนและแสดงออกถึงการต้อนรับ รวมถึงบรรยากาศที่ดีสามารถเข้าถึงที่จอดรถ และตรงไปส่วนต้อนรับ Reception ได้สะดวก สำหรับทางเข้าที่ยกระดับขึ้นเพื่อเน้นความสำคัญ สำหรับทางลาดที่เหมาะสม 1:10 หรือ 1:20

##### Secondary Entrance /Sub Entrance

เป็นทางเข้าสำหรับบุคคลภายนอกที่ไม่ได้เข้าพักในโรงแรมแต่เข้ามาใช้บริการโรงแรม เช่น ติดต่องาน

#### PUBLIC AREA

##### Lobby

เป็นส่วนที่อยู่ติดกับทางเข้าโรงแรมใช้เป็นส่วนศูนย์กลางของอาคารสามารถเชื่อมเข้ากับส่วนต่างๆ อาทิ Lounge ,Coffee Shop เนื้อที่

Main Lobby	0.8-1.ตร.ม/จำนวนห้องพัก
Combine Lobby/Luggage Area	0.9-1.2ตร.ม/จำนวนห้องพัก

ในส่วนLobby ใกล้กับFront Office มีแผนก Bell Boy ทำหน้าที่เกี่ยวกับการขนสัมภาระให้กับแขกที่มาพัก ตำแหน่งที่ทำการใกล้กับพนักงานต้อนรับ ส่วนนี้จะติดต่อบaggage Storage 0.02-0.05 ตร.ม/ห้องพัก นอกจากนี้ยังมีโทรศัพท์สาธารณะ โทรศัพท์ภายใน ห้องน้ำบริการสำหรับแขก

เครื่องสุขภัณฑ์	สำหรับผู้ชาย	สำหรับผู้หญิง
โถส้วม	1:100 คน	1: 50คน
โถปัสสาวะ	1:25 คน	
อ่างล้างหน้า		1: 1-25 คน 2: 25-35คน 3: 36-65คน 4: 56-100คน 5: มากกว่า100คน

#### ขนาดพื้นที่ห้องน้ำรวมเส้นทางสัญจร

สุขภัณฑ์	ตารางเมตร
----------	-----------

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โถงลิฟต์	3.0
โถงบันได	1.3
อ่างล้างหน้า	1.5

#### Food and Beverage Space

ขนาดของห้องอาหารคิดเป็น 30-40% ของจำนวนแขกที่เข้าพักเต็มอัตรา คือ 0.6 ที่นั่ง/1 ห้องพัก โดยพื้นที่ 1.1 ตร.ม./1ที่นั่ง

#### Lobby Lounge

0.8 ที่นั่ง/ห้องพัก พื้นที่ 0.455 ตร.ม./ที่นั่ง

ตารางแสดงจำนวนสุขภัณฑ์ ต่อปริมาณผู้ใช้ในส่วน Food and Beverage

จำนวนเก้าอี้บริการ	จำนวนชุด
10-24	2
25-49	3
50-74	4
75-100	5

ส่วนเกิน 100คิดจำนวน1ชุด /30ที่นั่ง

หมายเหตุ 1ชุด : ห้องน้ำชาย ประกอบด้วย 1โถงลิฟต์ 1อ่างล้างหน้า 1โถงบันได

ห้องน้ำหญิง ประกอบด้วย 1โถงลิฟต์ 1อ่างล้างหน้า

#### ADMINISTRATION DEPARTMENT

Front Desk and Front Office

ประกอบไปด้วยกิจกรรม ดังนี้

- ส่วนต้อนรับและลงทะเบียน
- ส่วนไปรษณีย์ และเก็บกุญแจ
- ส่วนเก็บเงิน
- ส่วนการสำรองห้องพัก
- ส่วนแลกเปลี่ยนเงินตรา
- ส่วนโทรศัพท์

ตารางแสดงส่วนประกอบและอุปกรณ์ต่างๆในส่วนFront Desk

EQUIPMENT	FUNCTION
ROOM RACK	เบอร์ด์แสดงการจองห้องพัก เพื่อแสดงว่าห้องใดว่างหรือแขกจองไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

INFORMATION RACK	แผ่นรื้อแขกประจำห้องตามลำดับอักษรให้อยู่คู่กับใบ Reservation Slip
SALE TICKET BOX	กล่องใส่ Code สีของห้องพักเพื่อแสดงว่าห้องหมายเลขไหนถูกจองแล้ว
ROOM STATUS RANEL	บอร์ดแสดงว่าห้องไหนทำความสะอาดเรียบร้อยแล้วพร้อมที่จะให้แขกเข้าพัก
MAIL&KEYS	ช่องใช้จดหมาย โฉนด ข่าวสาร และรับฝากกุญแจเมื่อแขกไปข้างนอก
KEY DEPOSITORY	กล่องทำขึ้นเฉพาะใส่กุญแจที่แขกนำมาฝากไว้
FILLING CABINET	ตู้สำหรับใส่แบบฟอร์มต่างๆ
BROCHURE RACK	ช่องใส่เอกสาร แนะนำโรงแรม สถานที่ท่องเที่ยว

เนื้อที่บริเวณ Front Office 0.093 ตร.ม/ห้องพักขนาดความยาวCounter คิดดังนี้  
ตารางแสดงความยาวCounter Front

ROOM	DESK LENGH		STATION	AREA	
	m	ft		m	ft
50	3	10	1-2	9.3	100
100	4.5	15	2-3	14.0	150
200	7.5	25	3-4	23.2	250
400	10.5	35	4-5	32.5	350

#### EXECUTIVE OFFICE

AREA/ROOM	OFFICE	LOCATION
EXECUTIVE OFFICE	RECEPTION AREA	
	GENERAL MANAGER	ACCESSIBLE TO FRONT OFFIC BUT MAY BE SITED ON DIFFERENT FLOOR
	FOOB AND BEVERAGE MANAGER	

ที่มา : FRED LAWSON,(1995) HOTEL AND RESORT : PLANNING DESIGN AND

REFURBISHMENT P207

#### SALE AND CATERING

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

AREA/ROOM	OFFICE	LOCATION
SALE AND CATERING	RECEOTION AREA,SECRETARIES	
	SALES OFFICE	
	SALES AND MARKETING MANAGER INTEVIEW-MEETING ROOM	PREFERABLY ACCESSIBLE TO THE BANQUET- CONFERENCE AREA

ที่มา : FRED LAWSON,(1995) HOTEL AND RESORT : PLANNING DESIGN AND  
REFURBISHMENT P209

### FOOD PREPARATION

พื้นที่ใช้สอย 0.7/seat ประกอบด้วยส่วนสำคัญดังนี้

ส่วนเตรียมอาหาร	% ของพื้นที่ครัว
ส่วนเนื้อสัตว์และการเตรียม	4
ส่วนผักสด และการเตรียม	7
ส่วนอาหารแช่เย็น	10
<b>ส่วนเก็บอาหาร</b>	
Dry food storage	30
Refrigerated food storage	25
Frozen food storage	10
Beverage storage	15
Refrigerated beverage storage	5
Non storage	15

### ส่วนปรุงอาหาร

-ครัวร้อน

-ครัวเย็น

### Food controller

เป็นส่วนพนักงานตรวจเช็คอาหารออกจาก storage

### Washing area

เป็นส่วนล้างภาชนะถ้วย ชาม และในส่วนนี้ยังรวมแผนกส้วมด้วย แผนกรักษาความสะอาด  
ภายในครัวต่างๆได้แก่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- หัวหน้าสจ๊วต
- พนักงานล้างจาน ซาม
- พนักงานทำความสะอาดเครื่องต้มต่างๆ
- พนักงานทำความสะอาดครัว

#### Dispenser Bay

เป็นส่วนตรวจเช็คอาหารก่อนไปเสิร์ฟ เป็นส่วนหน้าสุดของครัว

#### Chef Office

เป็นส่วนทำงานของหัวหน้าพ่อครัวชำนาญด้านอาหารและเครื่องต้ม มีหัวหน้าคนครัวคอยควบคุมกิจการภายในทั้งหมด

#### Bake Shop

สามารถจัดอยู่ในส่วนหนึ่งของครัว หรือแยกต่างหาก อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบไปด้วย เครื่องอบขึ้นเก็บขนมปัง เครื่องบด เครื่องตีไข่ เครื่องผสม โต๊ะทำงาน อ่างล้าง พร้อมตู้และห้องเย็นสำหรับเก็บอาหารสำเร็จรูป

#### GENERAL SERVICE AREA

ประกอบไปด้วย

- Receiving and Storage
- Employee Area
- Laundry and House keeping
- Engineering and Maintenance work shop
- Mechanical Area

#### Receiving and Storage

เป็นทางเข้าด้านหลังโครงการ ควรมีจุดเดียว เพื่อสะดวกในการควบคุมแบ่งเป็น 2 ส่วน

-ทางพนักงาน พนักงานทุกคนจะต้องเข้าออกทางนี้โดยมียามรักษาการเป็นผู้ควบคุม

-ทางเข้าสิ่งของที่โครงการสั่งซื้อโดยมีการควบคุมเช่นกัน

ที่จอดรถสินค้า 4-6ล้อ เช่น รถขยะ รถขนอาหาร เนื้อที่ 50 ตร.ม/คัน

ชานรับส่งของ เป็นบริเวณขนถ่ายสิ่งของ โดยเป็นชานสูง 0.90-1.20 ม. เพื่อความสะดวกในการขนย้าย ต้องติดกับ Receiving Area ได้โดยตรง เพื่อทำการตรวจเช็คสิ่งของเข้าออกได้สะดวก พื้นที่ 20-30 ตร.ม

บริเวณรับของ (Receiving Area) เพื่อรอการตรวจเช็คก่อนจะส่งไปยังแผนกต่างๆ เนื้อที่ 0.148/ ห้องพัก

#### Employee Area

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นส่วนบริการเจ้าหน้าที่และพนักงานในเรื่องสวัสดิการไม่รวมเจ้าหน้าที่ระดับชั้นบริหารชั้นสูง แบ่งเป็น 2 ส่วนคือ

1. ส่วนบุคคล ใช้พื้นที่ 0.20-0.25 ตร.ม./ ห้อง

-งานควบคุมและเช็คเวลา จัดร่วมกับแผนกตรวจสอบ ทำหน้าที่ตรวจสอบบุคคลที่เข้าออก และตรวจสอบเวลาทำงานพนักงาน

-ยามรักษาการ

-Personal Department

2. ส่วนบริการพนักงาน

Typical Areas	/Employee	/Guest room
Locker and Changing room	0.6	0.6
WCs and Washing Room	0.4	0.6
Staff Feeding	0.9/seat	0.2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

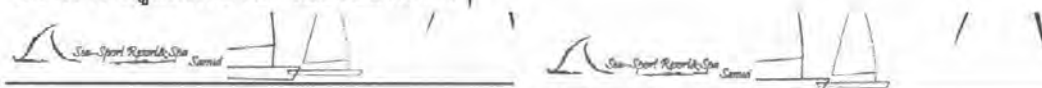
## บทที่ 4 กรณีศึกษา

### 4.1 ROYAL VARUNA YACHT CLUB :PATTAYA

การนำผลที่ได้จากการศึกษาไปใช้

-อัตรากำลัง การบริหารงาน ส่วนของSailing Center

-ขนาด การดูแลรักษาเรือใบประเภทต่างๆ



#### CASE STUDY

"Royal Varuna Yacht Club: Pattaya"

**FACILITY**

- ORGANISED RACING
- SAFETY BOATS
- BOAT BOY
- BOAT STORAGE
- BOAT REPAIR
- BOATS FOR RENT
- SAILING INSTRUCTION
- SWIMMING POOL
- BOAT BOOKING
- ACCOMMODATION 19ห้อง
- EAT&DRINKING

250บาท/เดือน

อัตราค่าจ้างทั้งหมด 35คน

- Boat Boy 12คน
- เด็กเรือ 1คน
- ครัว 9คน
- Office 7คน
- Bar 1คน

BOAT	จำนวน	RATE/DAY
LASERS	8	1,000
HOBIE 16	6	1,500
HOBIE 17	1	1,500
HOBIE 18	1	1,500
PRINDLE 19	1	1,500
TOPPER	1	600
OPTIMISTS	10	250

ข้อมูลที่น่าสนใจ  
-ขนาดเรือ ที่เก็บด้วย และใบ  
-มีตอลโฮเทลและ  
-อัตราค่าเช่าเรือ

#### CASE STUDY

"Royal Varuna Yacht Club: Pattaya"

**FACILITY**

- Boat Shed
- Repair
- Safe
- Club House
- Parking
- Locker Shed
- Bar
- Staff
- Toilet&Changing
- Kid's Club
- Optimist Shed

**FACILITY**

- Organised racing
- Safety boats
- Boat handling
- Boat storage
- Boat repair & maintenance
- Club boats for rent
- Sailing instruction
- Cruise 10 days
- 10,000 ลคนเล่นเรือ
- 5,000 ลคนเก็บกุงงัดคน
- 1,000 ลคนเล่นวัน
- 19 motel-style rooms
- Bar



#### CASE STUDY



1. ผานการอบรม      2. ขึ้นใบเรือ      3. ประกอบเขากับตัวเรือ

4. ขนย้ายสู่ทะเล      5. ออกทะเล

6. ติดหางเสือ      7. ขึ้นฝั่ง ล้างเรือด้วยน้ำเปล่า ผึ่งไหมแห้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ขอสงวนสิทธิ์ในสิ่งที่ปรากฏ และขอสงวนสิทธิ์ในสิ่งที่ปรากฏ



### 4.2 ลีลาวดี สปา

การนำผลที่ได้จากการศึกษาไปใช้

- Facilities
- zoning

**CASE STUDY**  
"LEELAWADEE SPA"

**Facilities**

- ห้องโถง 1 ห้อง
- ห้องพรีเทคแคร์เตียงคู่ 2 ห้อง
- ห้องพรีเทคแคร์ 5 เตียง 2 ห้อง
- ห้องอบสมุนไพร 1 ห้อง
- ห้องนวดเก้าอี้ 1 ห้อง

**Concept**

สปาใจกลางเมืองที่ผสมผสานธรรมชาติ  
ศาสตร์แห่งการสันทนาการและ  
วิถีการบำบัดด้วยหินร้อนอินทนิล  
แบบธรรมชาติแบบไทยๆ

Oil massage  
Foot massage  
Foot cleaning  
Changing Rm.  
Pantry&storage  
Office  
Sauna  
Waiting

main entrance  
Thai massage

นางสาวนาหวาน สิริบุญ รหัส:45020071

ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

### 4.3 วีริ้นดา สปา

การนำผลที่ได้จากการศึกษาไปใช้

- Zoning
- Facilities

**CASE STUDY**  
"VERANDA SPA"

**Concept**

**Hip&Cool**

แนวความคิดตั้งบนชื่อ เพราะกับ  
ผู้ใช้งานคนรุ่นใหม่  
ไว้ดึงดูดและน่าสนใจ  
วิถีธรรมชาติที่ให้ความผ่อนคลาย  
โม + วัสดุไม้ในอาคารกระเบื้องไม้เสกเกอร์  
+ กระเบื้อง + ไม้ขัด

**Facilities**

- ห้องนวดมาตรฐาน เตียงคู่ 2 ห้อง
- ห้องพรีเทคแคร์โถงคู่ 2 ห้อง
- พรีเทคแคร์นวด
- ห้องพรีเทคแคร์โถงคู่ 2 ห้อง
- พรีเทคแคร์นวด
- ห้องนวดเก้าอี้มาตรฐาน

Main ent. 7

staff  
sauna  
toilet  
Main ent.  
Lobby bar  
Message rm.  
staff  
VIP treatment  
waiting & reception  
Fitness

การนำข้อมูลไปใช้ประกอบโครงการ  
-การจัดโซนของบริการประเภทต่างๆ  
-เส้นทางการสัญจร

### 4.4 Mandara Spa

การนำผลที่ได้จากการศึกษาไปใช้  
-การจัดพื้นที่ภายในห้องให้บริการ

**CASE STUDY**  
“MANDARA SPA”

ห้องอาบน้ำที่กว้างและผ่อนคลาย  
มีบริการนวดตัวที่ดูจากธรรมชาติ  
การนำของดีมาใช้ประกอบโครงการ  
-รูปแบบห้อง treatment ที่มีส่วน outdoor  
-การสร้างความเป็นส่วนตัว  
-รูปแบบการใช้วัสดุที่ให้ความกลมกลืนกับธรรมชาติ

**MANDARA SPA** =  
สถานที่รวมรวมส่วนงาน  
ที่เกี่ยวกับบำบัดด้วยสปาหลากหลาย  
ประเภทในภูมิภาคและเริ่ม  
เป็นแหล่งทำงานและต้อนรับ

นางสาวภัทราพร ศิริบุญ รหัส 45020071  
ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

### 4.5 Zeavola : PhiPhi

การนำผลที่ได้จากการศึกษาไปใช้  
-การจัดพื้นที่ภายในส่วนที่พักแบบวิลล่า

**CASE STUDY**  
“Zeavola : Phi Phi”

**Garden Suite** ขนาด 60 ตารางเมตร  
Living area  
Bath room

**Beachfront Suite** ขนาด 60 ตารางเมตร

**Village Suite** ขนาด 40 ตารางเมตร

ส่วนอาคารที่พักทั้งหมด 52 หลัง  
เป็นอาคารไม้มีการตกแต่งโดยดึง  
ใช้วัสดุความเป็นอยู่ของคนไทย  
เช่น การนำของใช้ได้ทั้งประโยชน์  
ใช้สอยและเป็นภาคกลมกลืนไปด้วย

นางสาวภัทราพร ศิริบุญ รหัส 45020071  
ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

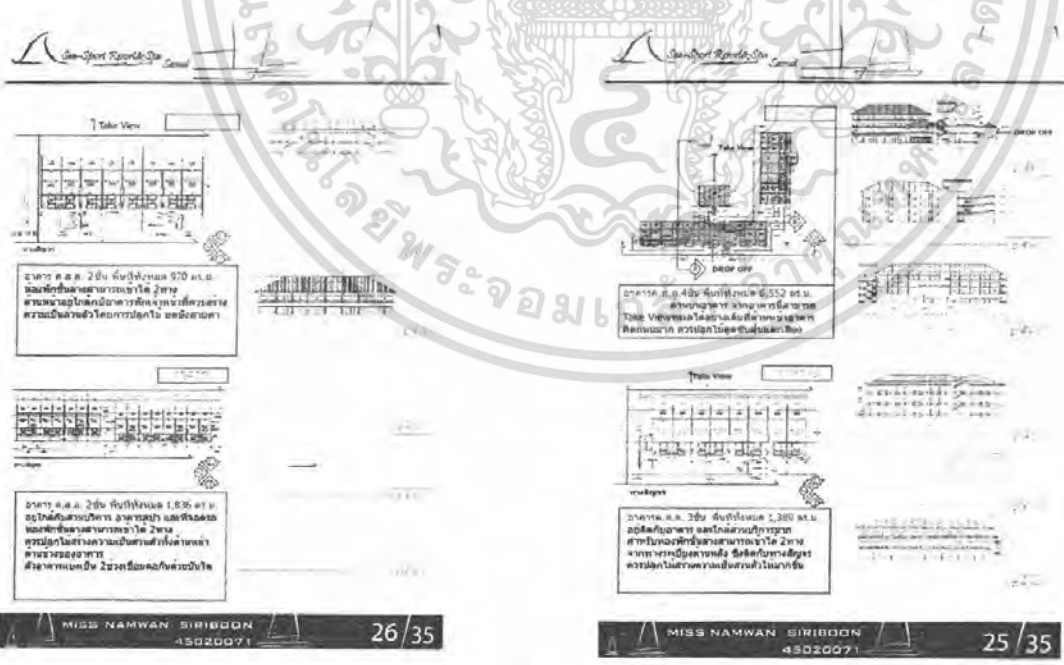
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 5 วิเคราะห์และการออกแบบ

## 5.1 วิเคราะห์ที่ตั้ง



## 5.2 วิเคราะห์อาคาร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้







lock กันของพื้นที่เพื่อ take view และเกิดการไหลเข้าออกของ space ส่วนต่างๆภายในห้องพักไหลถึงกันได้ โดยอาศัยโครงสร้างส่วนต่างๆของเรือมาเป็นองค์ประกอบในการดีไซน์

### Material Concept

ใช้วัสดุธรรมชาติท้องถิ่นที่เหมาะสมกับลักษณะภูมิอากาศ สภาพแวดล้อมริมทะเลและสะท้อนถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่นไม้ไผ่สาน หวายสาน ไม้มะพร้าว

### Main Lobby

<b>Concept</b>	การเดินทางทางเรือบนท้องทะเล
<b>Space</b>	เป็นโถงสูง 3ชั้นด้านข้างเปิดข้างเปิดโล่งเห็นทัศนียภาพโดยรวมของโครงการทั้งหมด ใช้กระดุกงเรือมาดีไซน์
<b>Planning</b>	จัดวางยาวตามลักษณะอาคาร โดยเปิดพื้นที่บริเวณตรงกลาง เพื่อไม่เป็นการบดบังทัศนียภาพ โดยเล่นดีไซน์ที่ pattern พื้นแทนโดยใช้ลักษณะของเข็มทิศเดินเรือ
<b>Color Scheme</b>	ใช้สีน้ำทะเล และขาว แสดงถึงลมและฟองคลื่น
<b>Material</b>	พื้นหินธรรมชาติ ไม้ เฟอร์นิเจอร์ไม้ผสมกับกกสาน

### Lobby Lounge

<b>Concept</b>	การเดินทางทางเรือบนท้องทะเล
<b>Space</b>	เป็นส่วนที่ยื่นออกมาจากLobby hall ล้อมรอบด้วยสระน้ำ เปิดspace ให้โล่งทั้ง 3ด้านเพื่อสามารถ take view ได้กว้างทั่วทั้งโครงการ
<b>Planning</b>	จัดวางยาวตามลักษณะอาคาร โดยเปิดพื้นที่บริเวณตรงกลาง เพื่อไม่เป็นการบดบังทัศนียภาพ
<b>Color Scheme</b>	ใช้สีน้ำทะเล และขาว แสดงถึงลมและฟองคลื่น
<b>Material</b>	พื้นไม้ เฟอร์นิเจอร์ไม้ผสมกับกกสาน

### Coffee Shop

<b>Concept</b>	ท้องเรือ
<b>Space</b>	เป็นส่วนชั้นล่างของLobby Lounge เพดานค่อนข้างเตี้ยมีทั้งส่วน indoor และ outdoor
<b>Planning</b>	จัดวางตามลักษณะอาคาร โดยเปิดพื้นที่บริเวณตรงกลาง เพื่อไม่เป็นการบดบังทัศนียภาพ
<b>Color Scheme</b>	ใช้สีน้ำทะเล และสีไม้ธรรมชาติ
<b>Material</b>	พื้นหินธรรมชาติ ไม้ เฟอร์นิเจอร์ไม้ผสมกับกกสาน

### Mod Room

**Concept** การเดินทางทางเรือมดบนท้องทะเล  
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Space	เล่นSpace ให้ไหลออกสู่ภายนอกและเชื่อมโยงกันในทุกๆส่วน
Planning	จัดให้ทุกๆส่วนของห้องพักมีความเชื่อมโยงไหลลื่นถึงกัน
Color Scheme	ใช้สีแดงสัญลักษณ์ของเรือมด และสีไม้ธรรมชาติ
Material	พื้นหินธรรมชาติ ไม้ เฟอร์นิเจอร์ไม้ผสมกับกกสาน
<b>Platu Room</b>	
Concept	การเดินทางทางเรือปลาทุบนท้องทะเล
Space	เล่นSpace ให้ไหลออกสู่ภายนอกและเชื่อมโยงกันในทุกๆส่วน
Planning	จัดให้ทุกๆส่วนของห้องพักมีความเชื่อมโยงไหลลื่นถึงกันแต่ยังคงมีความส่วนตัวใน ส่วนของPrivacy area
Color Scheme	ใช้สีเขียวสัญลักษณ์ของเรือปลาทุ และสีไม้ธรรมชาติ
Material	พื้นหินธรรมชาติ ไม้ เฟอร์นิเจอร์ไม้ผสมกับกกสาน
<b>Vega Villa</b>	
Concept	การเดินทางทางเรือเวคาบนท้องทะเล
Space	เล่นSpace ให้ไหลออกสู่ภายนอกและเชื่อมโยงกันในทุกๆส่วน เพดานค่อนข้างสูง โชว์โครงสร้างอาคาร
Planning	จัดให้ทุกๆส่วนของห้องพักมีความเชื่อมโยงไหลลื่นถึงกันโดยเน้น ฟังก์ชันการใช้งานที่ครบถ้วน
Color Scheme	ใช้สีขาวแดงถึงดวงดาวและสีไม้ธรรมชาติ
Material	พื้นหินธรรมชาติ ไม้ เฟอร์นิเจอร์ไม้ผสมกับกกสาน
<b>Spa</b>	
Concept	เนื่องจากเป็นส่วนที่แตกแยกออกมาจากกลุ่มอาคารอื่นๆ และอยู่ส่วนหน้าสุดของ โครงการจึงใช้concept Coconut Island เป็นการสื่อถึงเกาะสมุย
Space	เล่นSpace ให้ไหลออกสู่ภายนอกและเชื่อมโยงกันในทุกๆส่วน มีทั้งส่วน indoor และ outdoor
Planning	จัดให้ทุกๆส่วนของห้องพักมีความเชื่อมโยงไหลลื่นถึงกันโดยเน้น ฟังก์ชันการใช้งานที่ครบถ้วนภายใน 1 ห้อง
Color Scheme	ใช้สีเขียว และน้ำตาล
Material	พื้นหินธรรมชาติ ไม้ เฟอร์นิเจอร์ไม้ผสมกับกกสาน
<b>Sailing Center &amp; Restaurant</b>	
Concept	การเดินทางทางเรือโจรสลัดบนท้องทะเล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Space	เล่นSpace ให้ไหลออกสู่ภายนอกและเชื่อมโยงกันในทุกๆส่วน เพดานค่อนข้างสูง โชนีโครงสร้างอาคารที่มีที่มาจากส่วนต่างๆของเรือมีน้ำล้อมรอบ
Planning	ให้จุดศูนย์อยู่บริเวณ Reception ที่เป็นคลื่นกระจายออกเป็นวงกลม
Color Scheme	แดง ดำ เขียวน้ำทะเล และสีไม้ธรรมชาติ
Material	พื้นหินธรรมชาติ ไม้ เฟอร์นิเจอร์ไม้ผสมกับกกสาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

### บทสรุป และผลการออกแบบ



## INTRODUCTION

### INTRODUCTION



SEA-SPORT  
RESORT  
& SPA

WIND WAVE SAND

## เหตุผลสนับสนุนโครงการ



1. ดอนสมองนโยบายการพัฒนาการท่องเที่ยวของรัฐบาล
2. รองรับนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างชาติที่มีความสนใจในกีฬาแล่นใบ
3. ส่งเสริมกิจกรรมกีฬาทางน้ำ
4. เพื่อเป็นแหล่งพัฒนาศักยภาพของผู้เล่นกีฬาแล่นใบ

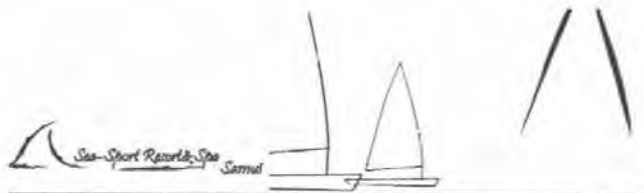
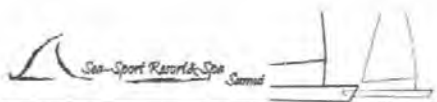


### กลุ่มเป้าหมาย

1. นักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างประเทศ
2. นักกีฬาแล่นใบชาวไทยและต่างประเทศ



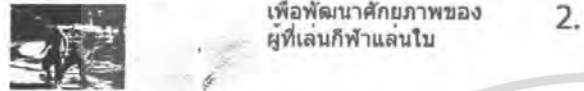
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## วัตถุประสงค์ของโครงการ



1. เพื่อนำเสนอแนวทางการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในที่ผสมผสานสภาพแวดล้อมโดยรอบเข้ามาในงานออกแบบ



2. เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้ที่เล่นกีฬาแล่นใบ

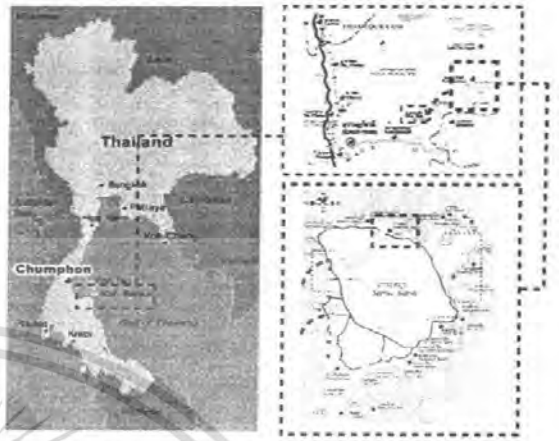


3. เพื่อเสนอแนะรูปแบบวิสัยทัศน์ที่ส่งเสริมกีฬาแล่นใบใหม่มีมาตรฐานและเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ



4. ARCHITECTURE LANDSCAPE INTERIOR

## SITE LOCATION



หาดนอหมุด เกาะสมุย จ.สุราษฎร์ธานี

### การเดินทางสู่โครงการ



## ขอบเขตของโครงการ

## ORGANIZATION

sea  
beach

■ ส่วนต้อนรับ  
-Main Lobby 176 ตารางเมตร  
-Lobby Lounge 108 ตารางเมตร

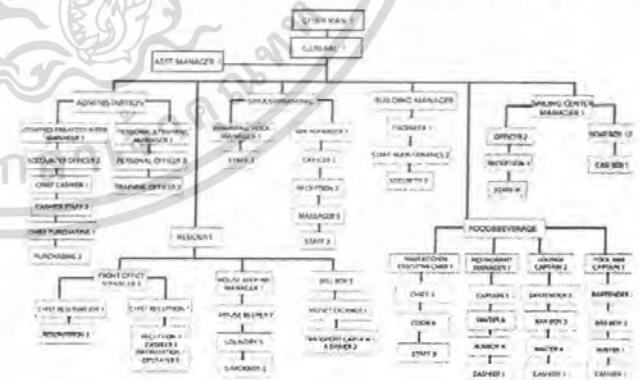
ส่วนบริการอาหารและเครื่องดื่ม  
-Coffee Shop  
-Beach Restaurant  
-Pool Bar

ส่วนบั้นเทิงและนันทนาการ  
-Spa 280 ตารางเมตร  
-Sailing Center  
-Beach Bar  
-Swimming Pool

■ ส่วนที่พัก  
ประมาณ 5,235 ตารางเมตร  
-The junk Pool Villa 8 หลัง  
-Mod Room 30 ห้อง  
-Platu Room 22 ห้อง

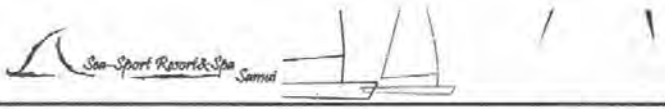


parking



รวม 146 อัตรา

ไมวารณิดจฯ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## USER BEHAVIOR

### TYPE OF USER



### EXECUTIVE



## USER BEHAVIOR

### LOBBY



### VISITOR



### STAFF



MISS NAMWAN SIRIBOOD 45020071 7/35

MISS NAMWAN SIRIBOOD 45020071 8/35



## USER BEHAVIOR

### OFFICER & EMPLOYEE



## TIME TABLE

NO.	TIME	07.00	08.00	09.00	10.00	11.00	12.00	13.00	14.00	15.00	16.00	17.00	18.00	19.00	20.00	21.00	22.00
1	LOBBY																
2	FRONT OFFICE																
3	LOBBY LOUNGE																
4	RESTAURANT																
5	POOL BAR																
6	BEACH BAR																
7	SAILING CENTER																
8	SPA																
9	SECURITY																
10	HOUSE KEEPING																
11	LIBRARY																
12	COFFE SHOP																

— SERVICE PART 1    — SERVICE PART 2    — SERVICE PART 3    — GUEST SERVICE NOT PART

## USER BEHAVIOR

### RESTAURANT



### STAFF



เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่ควรตีพิมพ์หรือเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต หากมีการนำเอกสารนี้ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ผู้ใช้จะรับผิดชอบต่อความเสียหายที่เกิดขึ้น

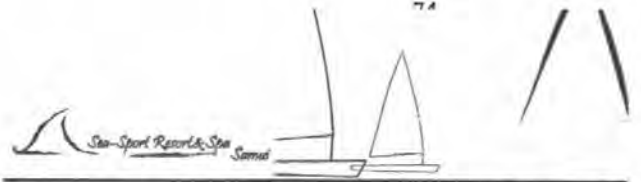
MISS NAMWAN SIRIBOOD 45020071 9/35

MISS NAMWAN SIRIBOOD 45020071 10/35



## AREA REQUIREMENT

SPA				
ELEMENT	ALEA/UNIT	CAPACITY	AREA REQUIREMENT	REMARK
SPA LOBBY	-	-	18	CASE
DISPLAY	-	-	0.9	CASE
STAFF AREA	-	-	8	CASE
COUNTER	-	-	6	CASE
RELAXING	-	-	30	CASE
SALUNA	-	-	12	CASE
STEAM	-	-	12	CASE
LAVATORY	1	6	6	CASE
BATHTUB	-	-	6	CASE
W.C.	1.4	7	9.8	CASE
LOCKER	-	-	25.2	10% USER
MASSAGE	9	2	18	
TOTAL			217.35	+Circulation 30%



## AREA REQUIREMENT

FITNESS				
ELEMENT	ALEA/UNIT	CAPACITY	AREA REQUIREMENT	REMARK
Bicycle exercise	0.60	3	1.88	0.60x1.10
Arrow jockey	1.48	2	2.96	0.80x1.85
Step climber	0.45	2	0.90	0.55x0.90
Rowing machine	1.08	2	2.16	0.60x1.80
Weight transfer	16.00	1	16.00	4.00x4.00
เครื่องบริหารกล้ามเนื้อหน้าอก	2.00	1	2.00	2.00x1.00
เครื่องบริหารกล้ามเนื้อ	0.23	1	0.23	0.50x1.45
เครื่องบริหารกล้ามเนื้อแขน	1.30	1	1.30	1.00x1.30
วางมั่ง GYM	0.39	2	0.78	0.30x1.30
พื้นสนามกีฬา	1.50	1	1.50	1.00x1.50
สร้าง Dumbells	0.30	2	0.60	0.45x1.50
TOTAL			39.55	+Circulation 30%



## AREA REQUIREMENT

MAIN LOBBY				
ELEMENT	ALEA/UNIT	CAPACITY	AREA REQUIREMENT	REMARK
Lobby hall	2	32	64	จำนวนที่นั่งรวมกับไทย
Bell Service Counter	2.25	1	2.25	-
Luggage	0.30	30	9.6	กระบะใบไม้ : 10บ
Information	2.88	1	2.88	-
Front Desk	11.04	1	11.04	-
Tour Service	2.88	1	2.88	-
Waiting Area(4seats)	7.84	8	62.7	จำนวนที่นั่งรวมกับไทย
Public Telephone	0.74	2	2.96	100 ห้อง : 1เครื่อง
Total			203.20	+Circulation 30%

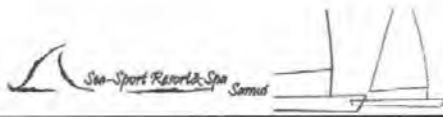
LOBBY LOUNGE				
ELEMENT	ALEA/UNIT	CAPACITY	AREA REQUIREMENT	REMARK
Seating Area (4seats)	3.16	10	31.60	-
Seating Area (2seats)	1.425	5	7.125	-
Bar	24	1	24	-
Total			81.45	+Circulation 30%



## AREA REQUIREMENT

COFFEE SHOP				
ELEMENT	ALEA/UNIT	CAPACITY	AREA REQUIREMENT	REMARK
Seating Area (4seats)	3.16	15	47.40	-
Seating Area (2seats)	1.425	5	7.125	-
Buffet	3.42	2	6.84	-
Service Station	1.20	4	4.80	-
Reception Counter	2.24	1	2.24	-
Total			88.67	+Circulation 30%

SAILING CENTER				
ELEMENT	ALEA/UNIT	CAPACITY	AREA REQUIREMENT	REMARK
Seating Area (4seats)	3.16	15	47.4	Case Study
Counter Bar			12	Case Study
Kitchen			24	Case Study
Reception			3	Case Study
Waiting Area			6	Case Study
Office			15	Case Study
Changing/Toilet			20	Case Study
Locker			12	Case Study
Boat Storage			25	Case Study
Total			215	+Circulation 30%



## AREA REQUIREMENT

OFFICE				
ELEMENT	ALEA/UNIT	CAPACITY	AREA REQUIREMENT	REMARK
Executive	35	1	35	-
General Manager	35	1	35	-
ASST. Manager	20	1	20	-
Controlling/Account chief	20	1	20	-
Officer	9	2	18	-
CHIEF CASHIER	20	1	20	-
CASHER STAFF	9	2	18	-
CHIEF PURCHASING	20	1	20	-
PURCHASING	9	2	18	-
PERSONAL MANAGER	30	1	30	-
PERSONAL OFFICER	9	2	18	-
TRAINING OFFICER	9	2	18	-
BUILDING MANAGER	30	1	30	-
MAIN KITCHEN EXECUTIVE CHEF	30	1	30	-
FRONT OFFICE MANAGER	10	1	10	-
CHIEF RESERVATION	20	1	20	-
CHIEF RECEPTION	20	1	20	-
TOTAL			520	+Circulation 30%

## BOAT STORAGE

ประเภทเรือ	ชนิด	จำนวน (ลำ)	พื้นที่ใบ (ตร.ม.)	ความยาวเรือ (ม.)	ความกว้างเรือ (ม.)
DINGHY	LASER	8	7.06	3.2	1.56
	OPTIMIST	10	5.09	2.31	1.12
CATAMARAN	HOBIE 16	6	10.9	4.8	0.55x2
	HOBIE 17	1	11.2	5.1	0.58x2
	HOBIE 18	1	11.9	5.4	0.61x2
	HOBIE 19	1	12.5	5.7	0.64x2
KEEL BOAT	PLATU	1	MAIN 20 12.43 47	7.50	2.55
TOTAL				34.01	9.99
				339.75 M <sup>2</sup>	

MISS NAMWAN SIRIBOON  
45020071

17 / 35

MISS NAMWAN SIRIBOON  
45020071

18 / 35



## AREA REQUIREMENT

LIBRARY				
ELEMENT	ALEA/UNIT	CAPACITY	AREA REQUIREMENT	REMARK
Reading table	3.20	2	6.40	-
พื้นที่นั่งหนังสือ	47	1	47	-
Counter	6	1	6	-
TOTAL			59.40	+Circulation 30%

### CONFERENCE & BANQUET

ELEMENT	ALEA/UNIT	CAPACITY	AREA REQUIREMENT	REMARK
Conference room1	0.70	180	126	-
Conference room2	0.70	120	84	-
TOTAL			273	+Circulation 30%

### PARKING

ELEMENT	ALEA/UNIT	CAPACITY	AREA REQUIREMENT	REMARK
Car parking	25	17	425	-
Bus parking	96	2	192	-
TOTAL			802	+Circulation 30%

## AREA REQUIREMENT

### POOL VILLA

ELEMENT	ALEA/UNIT	CAPACITY	AREA REQUIREMENT	REMARK
Sleeping Area	-	-	12.0	-
w.c	-	-	11.20	-
Dressing	-	-	2.00	-
Living Area	-	-	4.25	-
Working Area	-	-	1.32	-
Dinning Area	-	-	1.425	-
Outdoor Shower	-	-	1.44	-
Outdoor Bathtub	-	-	2.00	-
Pool	-	-	12.50	-
TOTAL			147.84	+Circulation 30%

### GUEST ROOM

ELEMENT	ALEA/UNIT	CAPACITY	AREA REQUIREMENT	REMARK
Sleeping Area	-	-	12.0	-
WC Dressing	-	-	11.20	-
Living Area	-	-	4.25	-
Working Area	-	-	1.32	-
TOTAL			37.50	+Circulation 30%

MISS NAMWAN SIRIBOON  
45020071

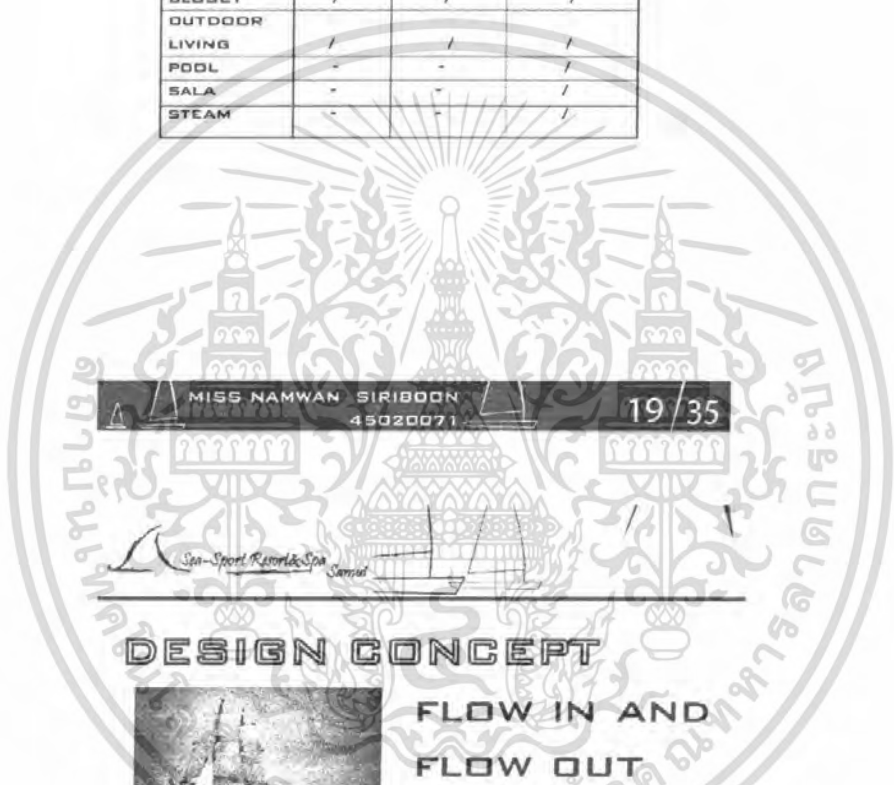
15 / 35

MISS NAMWAN SIRIBOON  
45020071

16 / 35



	ROOM		
	MOD (SUPERIOR)	PLATU (DELUX)	VEGA (POOL VILLA)
BED	1 KING SIZE	2 QUEEN SIZE	1 KING SIZE
LIVING	/	/	/
DINING	-	/	/
WORKING	-	-	/
MINIBAR	/	/	/
W.C.	/	/	/
PANTRY	-	-	/
OUTDOOR			
SHOWER	-	-	/
JACUZZI	/	/	/
CLOSET	/	/	/
OUTDOOR			
LIVING	/	/	/
POOL	-	-	/
SALA	-	-	/
STEAM	-	-	/



MISS NAMWAN SIRIBOON 45020071 19 / 35



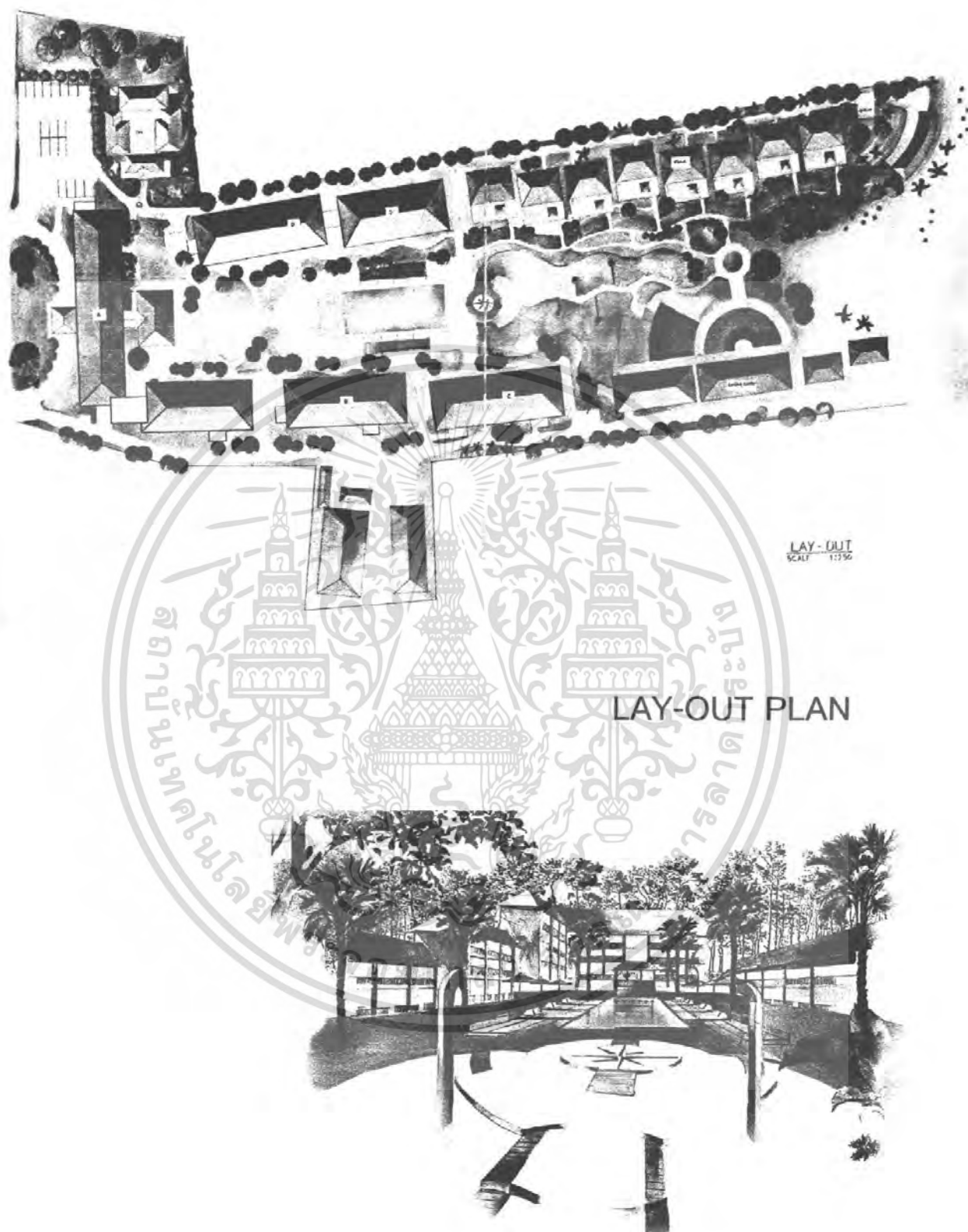
## DESIGN CONCEPT



### FLOW IN AND FLOW OUT

ออกแบบให้Space ภายในเชื่อมโยงสู่ภายนอก โดยมี Landscape ช่วยทำให้เกิดความหลื่นไหลตามลักษณะการเคลื่อนของเรือและภายในอาคารตกแต่งโดยใช้โครงสร้างส่วนต่างๆที่เป็นเอกลักษณ์ของเรือเป็นหลักผสมผสานกับวัสดุท้องถิ่น





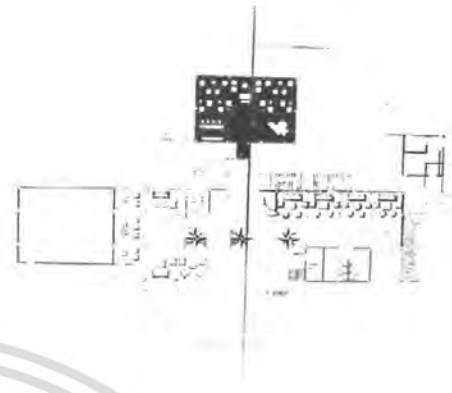
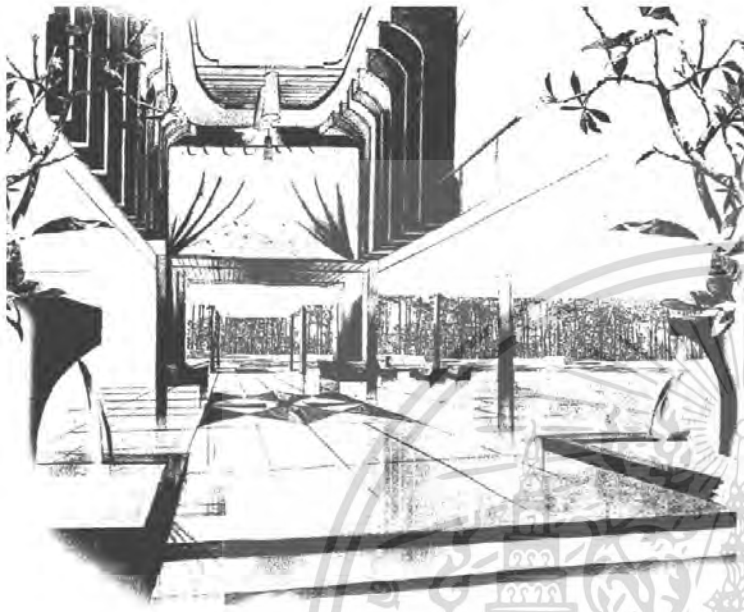
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## BUILDING A



## COFFEE SHOP

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

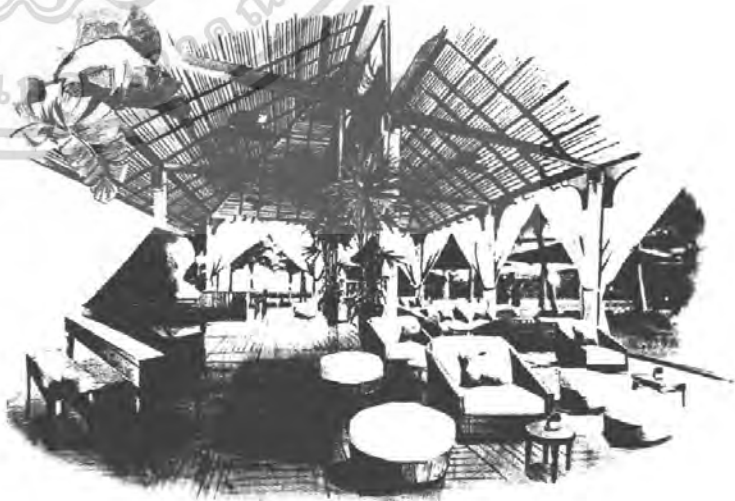


LOBBY HALL

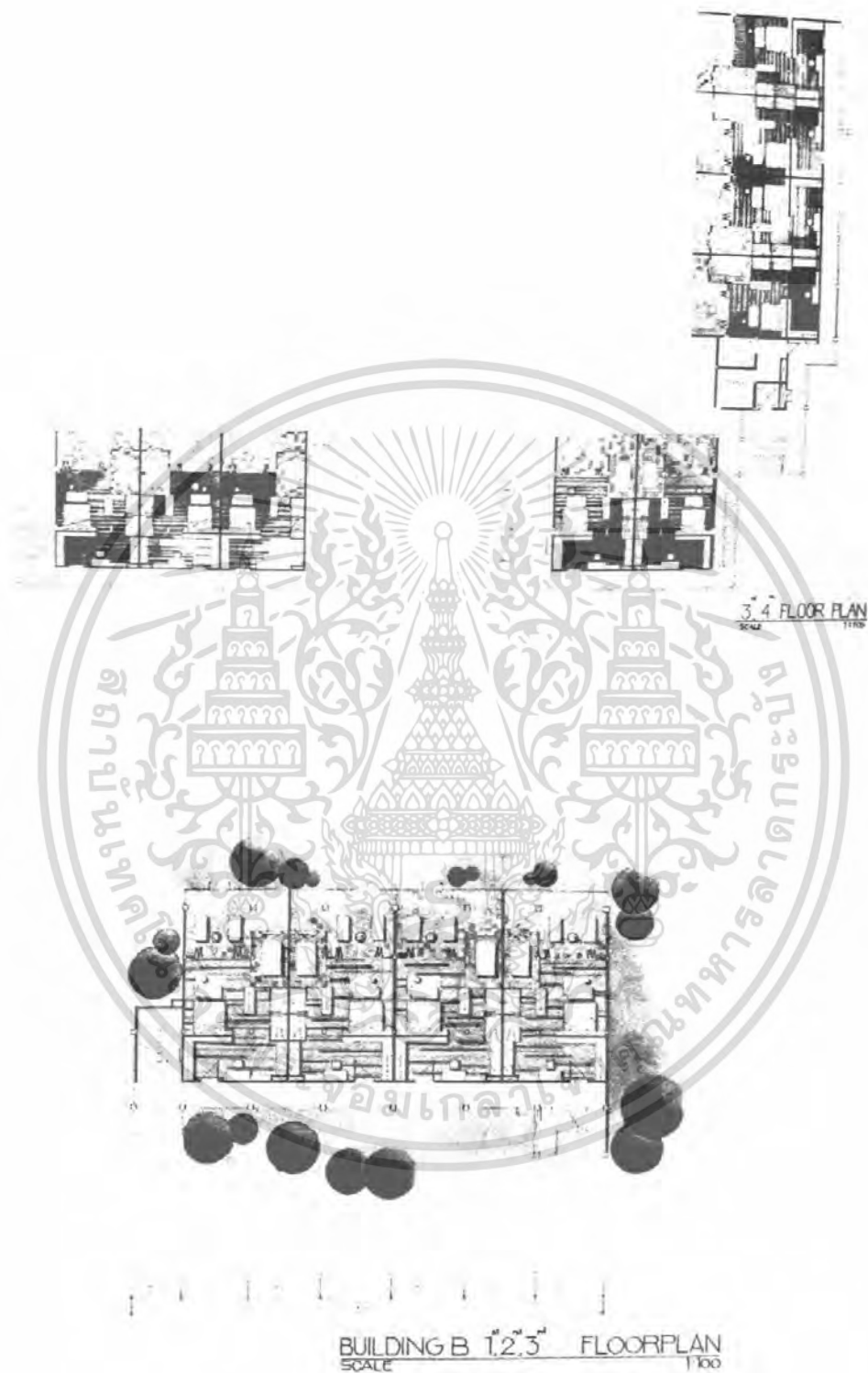


LOBBY

LOBBY LOUNGE

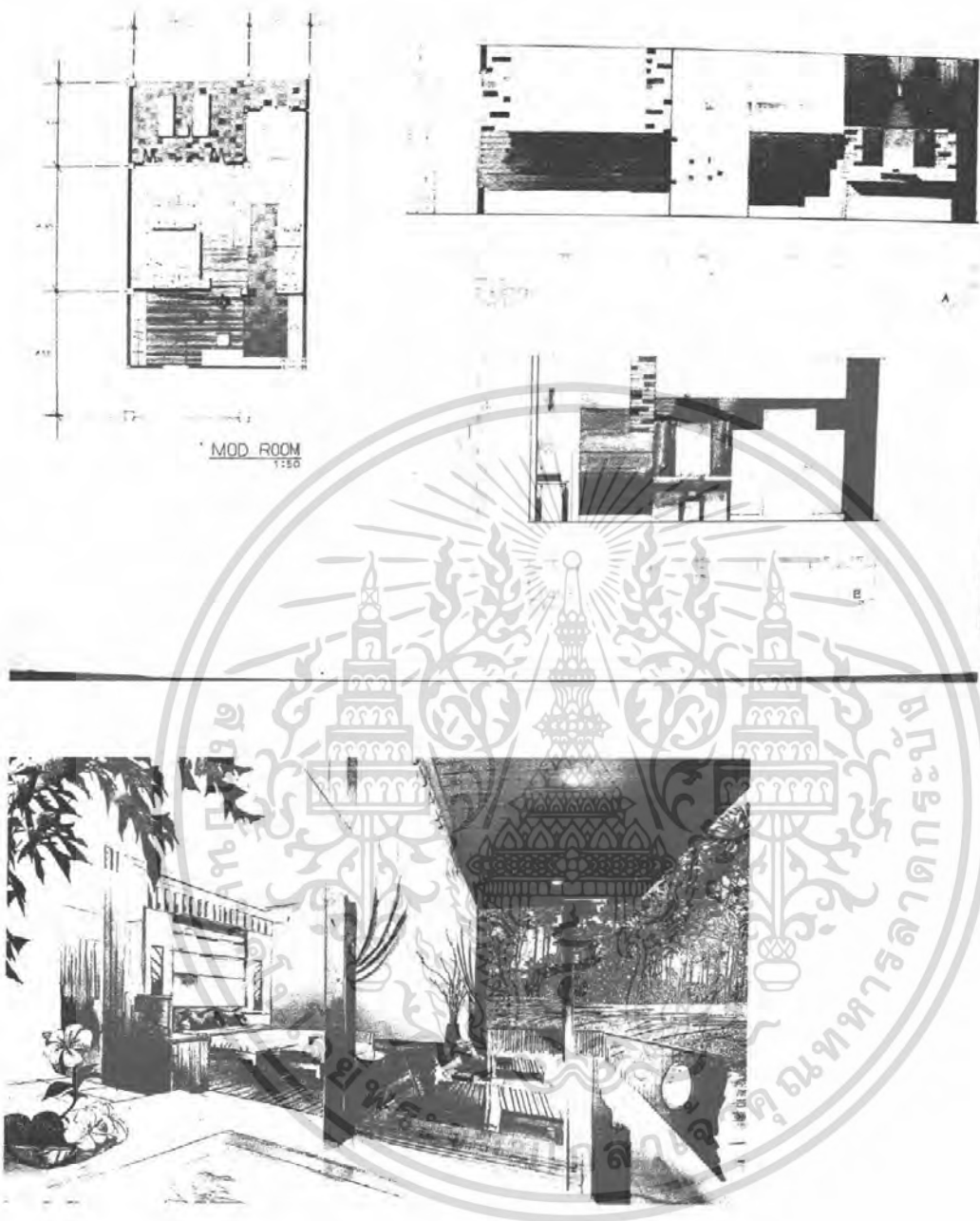


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



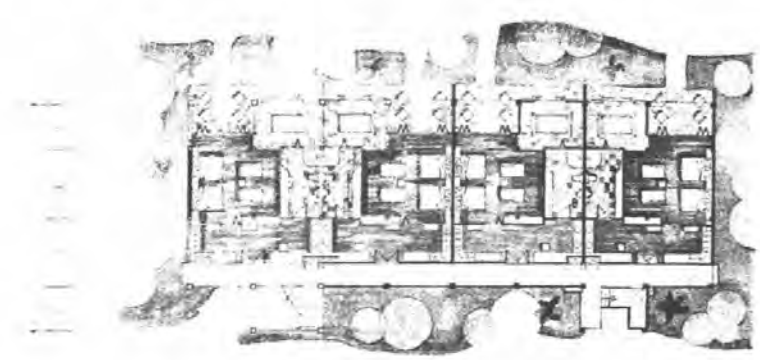
## BUILDING B

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Mod room

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



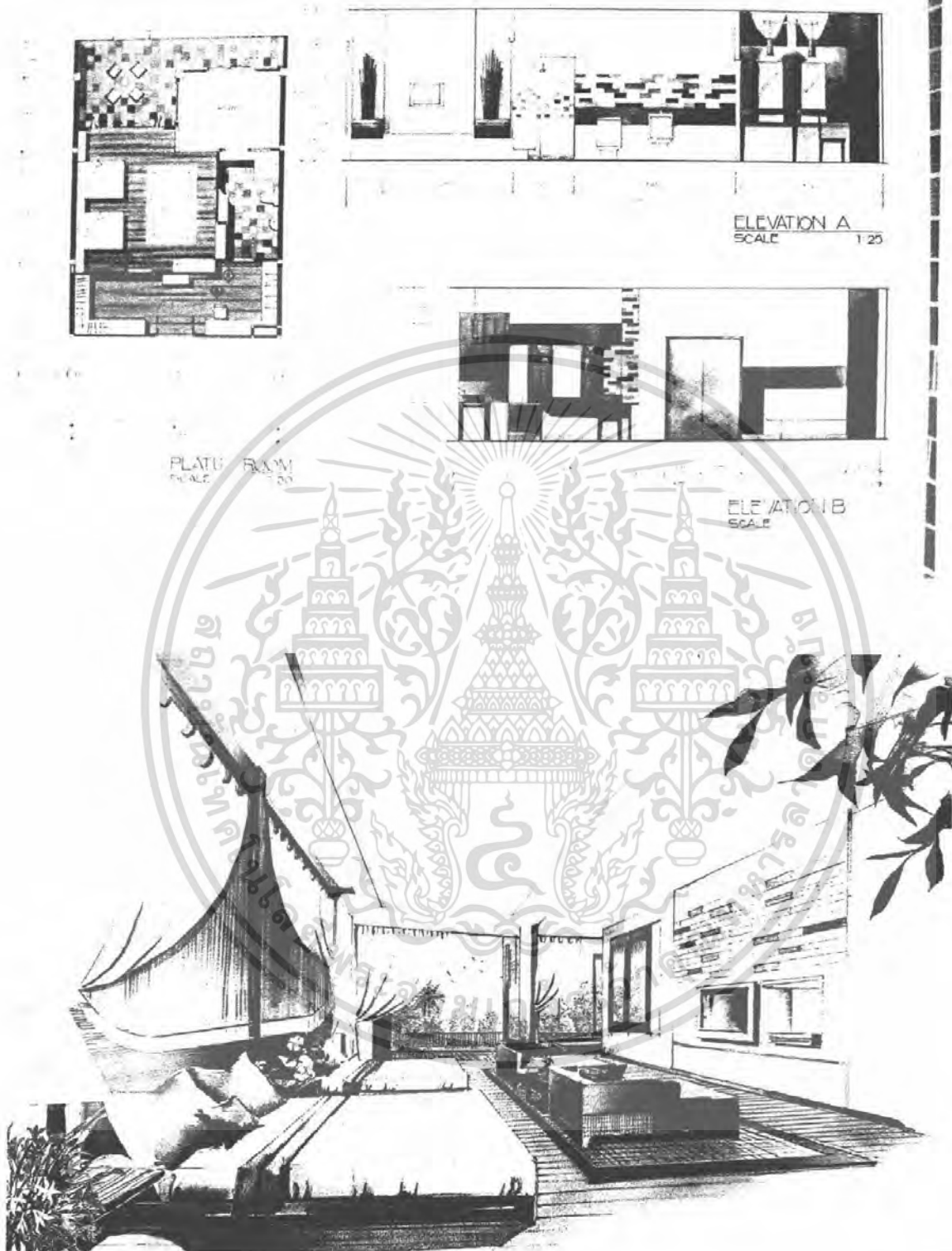
BUILDING C, 1/2" FLOOR PLAN  
SCALE 1/100



BUILDING D, 1/2" FLOOR PLAN  
SCALE 1/100

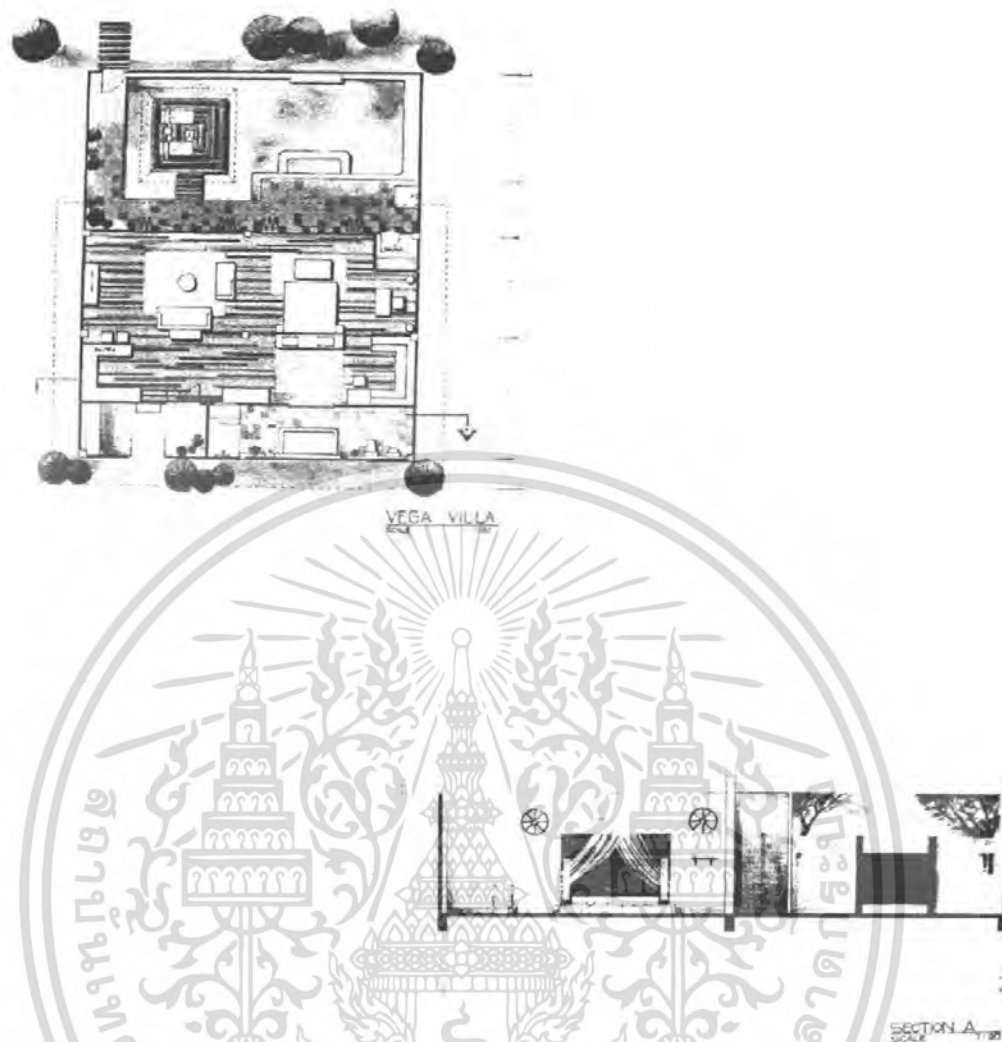
# BUILDING D

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



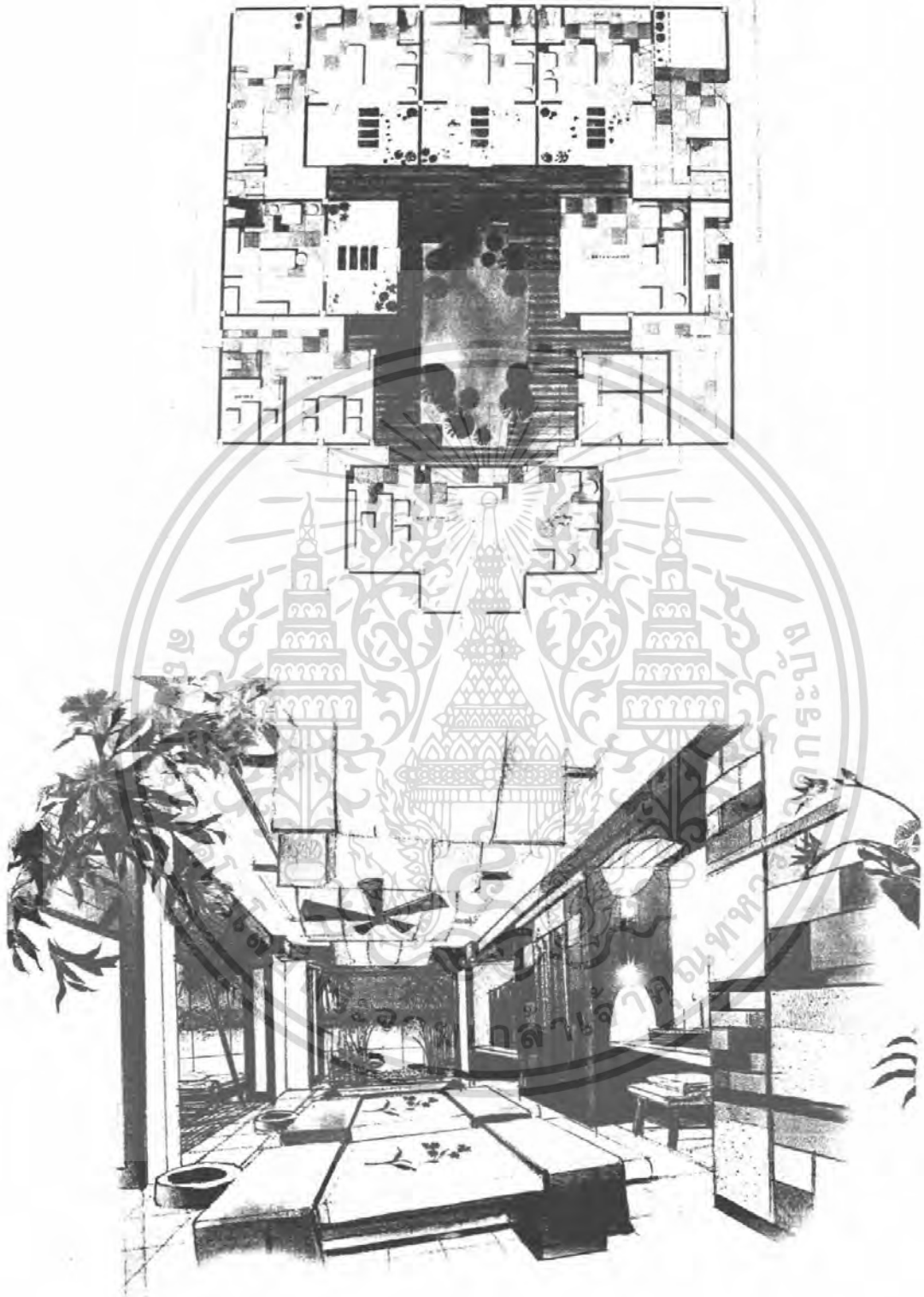
## PLATU ROOM

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



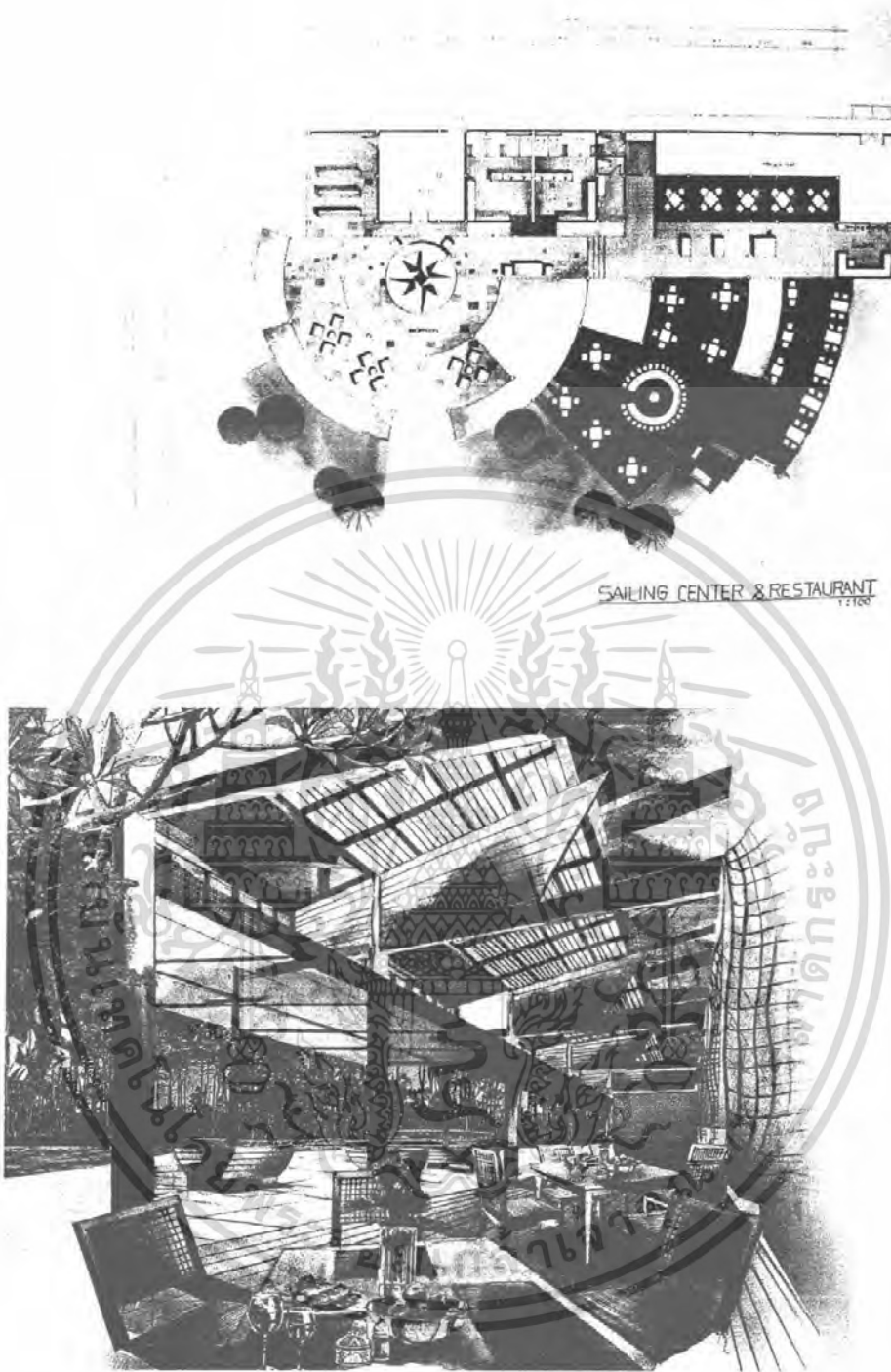
## VEGA VILLA

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## SPA

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## SAILING CENTER & RESTAURANT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

สวัสดิ์เกาะสมุย เกาะพะงัน เกาะเต่า : ปีที่2 เล่มที่ 5 มีนาคม-พฤษภาคม 2549

[www.navy.mi.th/sailing](http://www.navy.mi.th/sailing)

[www.rcthal.net](http://www.rcthal.net)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้