

โครงการเสนอแนะสถาบันศึกษาระดับมัธยมศึกษาภายใน
สัปดาห์เชียงใหม่ แบ็คแพ็คเกอร์ โฮเทล
จังหวัดเชียงใหม่

นาย ฐิติ จิระอมรนิมิต

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
สถาบันศึกษาระดับมัธยมศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ภายในและการวางแผน
คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2555 - 2556

โครงการเสนอแนะสถาปัตยกรรมภายในฮักเจียงใหม่ แบ็คแพ็คเกอร์
โฮสเทล
จังหวัดเชียงใหม่
Interior Architecture Renovation of Hug Chiangmai Backpacker Hostel
Chiang-mai

นายณัฐ จิระอมรนิมิต

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน.....
วัน,เดือน,ปี.....

.b.....12639783.....
.i.....

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรมภายใน
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปี การศึกษา 2555 – 2556

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง
อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์
บัณฑิต(สถาปัตยกรรมภายใน)

.....คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
(รองศาสตราจารย์บุญสนอง รัตนสมุทรากุล)

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

ร.ศ.บุญสนอง	รัตนสมุทรากุล	ประธาน
ผศ.นพปฎล	สุวิจันานนท์	กรรมการ
ดร.พิยะรัตน์	นันทะ	กรรมการ
ดร.ชุมพร	มูรพันธุ์	เลขานุการกลุ่ม

กรรมการและเลขานุการกลุ่ม

.....*Chumpr Muanrue*.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ดร.ชุมพร มูรพันธุ์)

หัวข้อวิทยานิพนธ์ โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ
ฮักเจียงใหม่ แบ็คแพ็คเกอร์ โฮสเทล
(Hug Chiang mai Backpacker Hostel)

นักศึกษา นายณัฐ จิระอมรนิมิต
รหัสประจำตัว 51020098
ปริญญา สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต
กลุ่มวิชา สถาปัตยกรรมภายใน
สาขาวิชา สถาปัตยกรรมและการวางแผน
พ.ศ. 2555
อาจารย์ที่ปรึกษา ดร.ชุมพร มูรพันธุ์

บทคัดย่อ

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ ฮักเจียงใหม่ แบ็คแพ็คเกอร์ โฮสเทล (Hug Chiang mai Backpacker Hostel)” นี้ มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญคือ เพื่อศึกษาถึงปัญหา และการให้ความสำคัญ การแก้ปัญหา และหาแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ทางสถาปัตยกรรมภายใน เพื่อให้มีลักษณะและบรรยากาศสอดคล้องเข้ากับรูปแบบสถาปัตยกรรม และสภาพแวดล้อม ตามหลักวิชาการและแนวคิดที่ตั้งไว้ โดยดำเนินการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ ออกแบบ โดยคำนึงถึงพฤติกรรม และความต้องการของผู้ใช้อาคารเพื่อให้งานศึกษาค้นคว้า อยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง ความเป็นไปได้ของโครงการ และศึกษาข้อมูลจากโครงการใกล้เคียงในเรื่องนโยบายเพื่อที่จะบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ได้วางเอาไว้

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อเป็นสถานที่พักแบบประหยัดและมีคุณภาพดี ของนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ
2. เพื่อเป็นสถานที่ที่เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลการท่องเที่ยวสำหรับนักเดินทางแบบ Back Packer
3. เพื่อเป็นสถานที่พักที่มีเอกลักษณ์ที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของเชียงใหม่

แนวทางการออกแบบ

มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญเพื่อศึกษาการนำเสนอ การหาแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ทางสถาปัตยกรรมภายใน เพื่อให้มีลักษณะและบรรยากาศสอดคล้องเข้ากับรูปแบบสถาปัตยกรรมและสภาพแวดล้อม นำลักษณะความเป็นพื้นถิ่นกับรูปแบบสมัยใหม่มาผสมผสานให้เกิดความร่วมมือ โดยนำเรื่องราวของธรรมชาติ ของสภาพแวดล้อมมาใช้ในการออกแบบ และตกแต่ง ให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสบรรยากาศธรรมชาติและวัฒนธรรม

วิธีการวิจัย

1. ค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโครงการ
 - 1.1 ศึกษาสภาพความเป็นอยู่ของโครงการและโรงแรมบริเวณอำเภอเมืองเชียงใหม่
 - 1.2 ศึกษาโครงการที่มีลักษณะใกล้เคียง เพื่อนำมาปรับใช้กับงาน ออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน
2. ศึกษาพฤติกรรมและอัตราการกำลังของบุคคลที่เกี่ยวข้อง
3. ศึกษาข้อมูลลักษณะชีวิตความเป็นอยู่แบบชาวสวน และองค์ประกอบต่างๆ
4. ศึกษาองค์ประกอบและแนวทางการออกแบบตกแต่งของโรงแรมที่ใกล้เคียงกัน
5. ศึกษาสภาพแวดล้อมของสถานที่ตั้งโครงการ
6. ศึกษารูปแบบสถาปัตยกรรมและแนวทางการตกแต่ง การเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสม

สรุปผลการวิจัย

1. สถานที่ตั้งมีความเหมาะสมกับสภาพของโครงการ ลักษณะที่ดินมีขนาดยาว การวางอาคารจึงต้องคำนึงถึงความเชื่อมโยงในแต่ละส่วนเป็นสำคัญ

2. การจัดวางอาคารมีผลมาจากพฤติกรรมการใช้อาคารเป็นหลัก และทัศนียภาพที่แต่ละพื้นที่ต้องการ
3. การใช้งานทั้งภายในและภายนอกมีความสัมพันธ์ต่อเนื้องกัน
4. งานระบบต้องมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับความต้องการ
5. วัสดุอุปกรณ์และพนักงานที่ดีจะทำให้โครงการมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ที่ตั้งและตัวอาคารมีความเหมาะสมกัน ในเรื่องของขนาด และการวางตำแหน่ง เพราะจะช่วยในเรื่องความสวยงามและใช้ประโยชน์ได้อย่างเต็มที่
2. การศึกษาโครงการที่มีลักษณะใกล้เคียง จะช่วยให้ทราบข้อดี-ข้อเสีย เพื่อมาปรับใช้ในโครงการได้อย่างเหมาะสม
3. ต้องคำนึงถึงสภาพแวดล้อมให้มาก เช่น การไม่ทำลายสภาพแวดล้อม ควรสร้างให้มีความกลมกลืนกับธรรมชาติมากที่สุด
4. การประสานการออกแบบ ภูมิปัญญาชาวบ้าน สถาปัตยกรรมพื้นถิ่น หากลงลึกและสามารถนำแนวคิด หรือสร้างสรรค์พัฒนาต่อไปย่อมสามารถเป็นแนวทางการออกแบบกระบวนการใหม่

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ศึกษาแนวทางและมาตรฐานการออกแบบของรีสอร์ทแบบบูทีค ระบบการจัดการภายใน เพื่อการนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบให้อยู่ในพื้นฐานของความเป็นจริง
2. ได้รับความรู้ข้อมูลในด้านวิถีชีวิตชาวบ้าน การประยุกต์แนวความคิดให้เข้ากับสภาพแวดล้อมภูมิปัญญาเก่า ให้เข้ากับยุคสมัยใหม่
3. ได้รับความรู้และทำความเข้าใจงานสถาปัตยกรรมและงานสถาปัตยกรรมภายในสัมพันธ์กับตัวสถาปัตยกรรมและสภาพแวดล้อมโดยรอบ

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าวิจัย ตลอดจนการรวบรวมข้อมูลต่างๆ ในการทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อการตกแต่ง ภายในโครงการ ฮัก เจียงใหม่ แบ็คแพ็คเกอร์ ไฮสเทจ นี้ได้รับความอนุเคราะห์และความร่วมมือช่วยเหลือ เป็นอย่างดีในการเอื้อเฟื้อข้อมูล และเอกสารต่างๆ และขอคิดเห็นอันเป็นประโยชน์รวมทั้งแรงกาย แรงใจ จากบุคคลต่อไปนี้

- ขอบคุณป้า แม่ ครอบครัววิระอมรมนิมิต และครอบครัววชิระติกุล ที่เข้าใจให้หน้ทำสิ่งที่รัก คอยเป็นห่วงน้ทเสมอ แม้ช่วงหลังจะไม่ค่อยได้กลับบ้าน ก็ยังเป็นห่วงโทรมาเรื่อยๆ ขอบคุณน้องฝนในวันตรุษจีนที่ก๊อนน้ไม่ได้กลับไปรับอั่งเปา ก็ยังอุสารับแทน พี่ซึ่งจับใจ
- ขอบคุณอาจารย์เบงค์ที่ให้คำปรึกษาและชี้แนะให้ได้ทำโครงการที่เรารัก คอยติดตามงานเสมอ อาจารย์ดาวและอาจารย์โตะที่ให้ข้อเสนอดีๆ เกิดไอเดียและมุมมองใหม่ๆ ขอบคุณอาจารย์ต้นที่คอยเป็นห่วงและเอาขนมมาฝาก
- ขอบคุณน้องแม็กที่ทำแปลนไฟ แปลนผ้า และอีกหลายอย่าง
- ขอบคุณน้องเงินที่เป็นหัวหลักในการทำโมเดลที่สวยงามสุดยอด
- ขอบคุณน้องเงินที่เอาขนมอร่อยๆมาฝากเสมอ และช่วยเหลือต่างๆ ขนมปังกรอบอร่อยมาก
- ขอบคุณน้องหยีที่เข้ามาช่วยทำโม เม้าท์มอยสนุกสนาน และชวนเพื่อนคนอื่นๆให้เข้ามาช่วย
- ขอบคุณน้องฟางที่เสิร์ฟขนมตลอดๆ ขอบคุณน้องบิ่งคนเก่งที่เอารูปไปสแกนให้เสมอๆ
- ขอบคุณน้องยลที่เขียนการ์ตูนให้ น่ารักมาก ชอบสุดๆ
- ขอบคุณพี่ไต้สูงสุดหล่อที่คอยให้คำปรึกษาเรื่องคอนสตัคชั่น ภัททอดKFCที่พี่เหลือในวันนั้น ช่วยชีวิตน้คินน้เลย
- พี่โบพี่รหัสสุดสวยที่ดูเรื่องข่าวต เรียบเรียงและแก้ไขให้ถูกต้อง เป็นห่วงตลอด คอยถามไถ่เสมอ
- ขอบคุณพี่รหัสและพี่ปีเก่าๆทุกคนที่แวะเวียนมาให้คำปรึกษา

- ขอขอบคุณพี่อ๊อบที่เป็นห่วงทั้งเรื่องทีลิสและเรื่องอื่นๆ พี่อ๊อบน่ารัก ใจดี ผมรักพี่
- ขอขอบคุณพี่ป๊องที่ให้โอเคเดียวในการทำเพจเป็นภาษาไทย นัทว่ามันเยี่ยมไปเลย
- ขอขอบคุณพี่กานต์ พี่จ๊ิบ พี่ยู่ยู่ที่มาให้คำแนะนำและคติคติๆ ที่เกือบเสียหัวอยู่แล้วจริงๆ
- ขอขอบคุณไอบอสที่คอยกวนทุกขั้นตอนขอการทำทีลิส ตั้งแต่แปลน รูปด้าน ดีฟ จนกระทั่งถึงเพจ ทำให้ผมคลายความตึงเครียดไปได้
- ขอขอบคุณบอมที่อยู่เป็นเพื่อนคุยในวันที่เครียดสุดๆ
- ขอขอบคุณไมโครเวฟนานา ที่ช่วยเหลืออาหารม้อดติก
- ขอขอบคุณไอ้ออด ไออนพ ไอเบสที่คอยแบ่งปันและเป็นเพื่อนยามพักผ่อน
- ขอขอบคุณอาจารย์เต๋ยที่อนุญาตให้ได้อยู่ทำงานที่คณะ
- ขอขอบคุณแม่ทรายที่ขับรถพาไปอัดเพจ และยังเลี้ยงข้าวให้อิ่มทุกมื้อ
- ขอขอบคุณไอโต้้ง ไอฮิล สน.3 แก๊งเทพเจ้าหินเนอร์ใส่น้ำแข็ง
- ขอขอบคุณแก๊ง เพื่อนรักแอดไวซี ที่สนุกสนานทุกครั้งเวลาพูดถึงมัน
- ขอขอบคุณพี่โอม พี่เจียน พี่วิน พี่โบ๊ท ที่มาฮา
- ขอขอบคุณไอเบ้ง ไอปาล์ม ไอดิวิ ไอแคนทีแวะเวียนมาหาตลอด แยกทีนอนไม่ให้กูนอนอีก
- ขอขอบคุณไอปอมที่มาหาเรื่อยๆ เอาสเก็ตมาให้เล่น
- ขอขอบคุณพี่ๆน้องๆทุกคนที่คอยไถ่ถาม เป็นห่วง และช่วยเหลือ
- ขอขอบคุณเพื่อนๆ สน.5 ทุกคนที่เดินมาด้วยกันตลอดเวลา5ปีนี่ เป็นหนึ่งในความทรงจำที่ดีตลอดมา
- ขอขอบคุณอาจารย์จิว อาจารย์ปฐุม อาจารย์ไก่อ อาจารย์ฉัตร อาจารย์แบงค์ และอีกหลายๆท่าน ที่พาไปทริป ให้ความรู้ จนเป็นแรงบันดาลใจในการทำทีลิสครั้งนี้

- ขอบคุณ Facebook ที่เป็นเพื่อนยามเหงา
- ขอบคุณน้ำทิพย์ที่คอยช่วยเหลือตลอดเวลา 5 ปีที่ผ่านมา เป็นหนึ่งในความทรงจำที่ดีมากๆ
- ขอบคุณคณะนี้ที่ให้บรรยากาศดีๆในการทำทีลิส และพื้นที่ความทรงจำ
- ขอบคุณตัวเองที่เลือกเรียนในคณะนี้ ดีใจมาก เลือกได้ไม่ผิดเลย
- ขอบคุณมอเตอร์ไซด์น้ำทิพย์ที่คอยพาไปให้ทุกๆที่
- ขอบคุณทุกๆคนที่สร้าง ความทรงจำร่วมกัน ขอบคุณที่เราพยายามได้จนถึงวันนี้ เย่ ^^

คำนำ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นบทสรุปของกระบวนการศึกษาทั้งหมดในการ
ออกแบบฮักเจียงใหม่ แบ็คแพ็คเกอร์ โฮสเทล ในปัจจุบันแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงใหม่พัฒนา
มากขึ้น นักท่องเที่ยวเดินทางเข้ามามากขึ้น แต่โฮสเทลที่รองรับนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้ยังไม่เพียงพอ
ดังนั้นโครงการนี้จึงเกิดขึ้นเพื่อปรับปรุงที่พักในลักษณะโฮสเทลให้มีภาพลักษณ์ใหม่ที่ดี มี
เอกลักษณ์ท้องถิ่น

ผู้จัดทำหวังว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ค้นคว้าและสนใจที่พักใน
ลักษณะโฮสเทลซึ่งผสมผสานเอกลักษณ์ท้องถิ่นซึ่งเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตชาวล้านนา ควรค่าแก่การ
เข้าใจ ซึ่ง ในแต่ละส่วนล้วนมีเอกลักษณ์สะท้อนภาพของของความเป็นไทย

สุดท้ายนี้หากมีส่วนหนึ่งส่วนใดผิดพลาดไป ผู้จัดทำใคร่ขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

นายณัฐ จิระอมรนิมิต

51020098

สารบัญ

บทคัดย่อ

กิตติกรรมประกาศ

คำนำ

สารบัญ

บทที่ 1 บทนำ	หน้า
1.1 ความเป็นมาของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 วิเคราะห์ที่ตั้งโครงการ	
1.3.1 ลักษณะที่ตั้งของโครงการ	3
1.3.2 การเข้าถึงโครงการ	5
1.3.3 สภาพแวดล้อมโดยรอบและภายในโครงการ	6
1.4 ขอบเขตและขอบข่ายของโครงการ	9
บทที่ 2 ข้อมูลทั่วไปและโครงการเปรียบเทียบ	
2.1 ข้อมูลทั่วไป	
2.1.1 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับโรงแรม	12
2.1.2 ประเภทและขนาดของโรงแรม	12
2.1.3 พระราชบัญญัติโรงแรม	16
2.1.4 องค์ประกอบของโรงแรม	16
2.2 ข้อมูลเฉพาะเพื่อการออกแบบโครงการ	
2.2.1 ลักษณะและคำจำกัดความของ BOUTIQUE HOTEL และ HOSTEL	30

2.2.2	ลักษณะและประเภทของกลุ่มนักท่องเที่ยว (BACKPACKERS)	31
2.2.3	ลักษณะทำเลที่ตั้ง	33
2.2.4	ลักษณะการออกแบบห้องและการวางตำแหน่งห้องพัก	33
2.2.5	การบริการ	34
2.2.6	วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้	34
2.3	ข้อมูลส่วนการให้บริการแก่นักท่องเที่ยว	
2.3.1	องค์ประกอบของส่วนการให้บริการแก่นักท่องเที่ยว	34
2.3.2	การบริการ	35
2.4	การศึกษาโครงการเปรียบเทียบ	
2.4.1	โรงแรมหลับดี สีลม	36
2.4.2	โรงแรมหลับดี สยามสแควร์	37
2.4.3	โรงแรมเฮช คิว สีลม	38
2.4.4	โรงแรมดีใจ แบ็คแพ็คเกอร์	38
2.4.5	สรุปข้อมูลที่น่าสนใจ	39
บทที่ 3 พฤติกรรมและพื้นที่ที่ต้องการใช้		
3.1	การศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้บริการในส่วนอาคารบริการต่าง ๆ	40
บทที่ 4 ระบบสภาพแวดล้อมภายใน		
4.1	ลักษณะวัสดุและการใช้สีในการตกแต่งภายใน	
4.1.1	วัสดุที่ใช้ในการตกแต่งโรงแรมประเภท HOSTEL	46
4.1.2	การใช้แสงในการออกแบบภายใน	49
4.1.3	การใช้สีในการออกแบบภายใน	51
4.2	ระบบเสียง การป้องกันเสียงรบกวน และการควบคุม	52
4.3	ระบบปรับอากาศ	59

4.4 ระบบรักษาความปลอดภัยและอัคคีภัย	61
-------------------------------------	----

บทที่ 5 การวิเคราะห์โครงการ

5.1 การวิเคราะห์ที่ตั้ง	
5.1.1 การวิเคราะห์ที่ตั้งโครงการและสภาพแวดล้อมของโครงการ	66
5.1.2 การวิเคราะห์อาคาร	67
5.1.3 การวิเคราะห์ตารางค่าความสัมพันธ์และความสัมพันธ์วงกลม	67
5.1.4 การวิเคราะห์พื้นที่	70
5.1.5 การวิเคราะห์ประโยชน์ใช้สอยของอาคาร	74
5.1.6 การแบ่งเขตพื้นที่	74
5.1.7 แนวความคิดในการออกแบบ	75
5.2 รายละเอียดผลงานการออกแบบ	
5.2.1 แผนแสดงผังบริเวณ	76
5.2.2 รูปตัด	79
5.2.3 ทักษะภาพ	80

บรรณานุกรม

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของโครงการ

ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีรายได้จากการท่องเที่ยวเป็นอันดับหนึ่ง¹ ซึ่งแสดงถึงอนาคตที่ดีของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวภายในประเทศ เนื่องจากประเทศไทยมีแหล่งท่องเที่ยวทางด้านวัฒนธรรมที่หลากหลาย และเก่าแก่อีกทั้งคนไทยยังมีอัธยาศัยที่ดี และค่าใช้จ่ายมีราคาที่ไม่สูงเมื่อเทียบกับในประเทศอื่นๆ ในภูมิภาคเดียวกัน

ปัจจุบันประเทศไทยมีการขยายตัวทางด้านธุรกิจการท่องเที่ยว มีการเดินทางเข้ามาของชาวต่างชาติเป็นจำนวนมาก แหล่งท่องเที่ยวต่างๆ กระจายอยู่ในภูมิภาคต่างๆ ของประเทศ แต่หากกล่าวถึงแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมนั้น จังหวัดเชียงใหม่ถือเป็นจุดสำคัญของการท่องเที่ยวนี้ เนื่องจากมีอายุยาวนานต่อเนื่องมากกว่า 700 ปี ทั้งยังตั้งอยู่เป็นศูนย์กลางของการท่องเที่ยวในภาคเหนือ และเชื่อมต่อกับเส้นทางเดินทางของนักท่องเที่ยวในประเทศข้างเคียง

สาเหตุนี้เอง ที่ทำให้นักท่องเที่ยวเดินทางมายังจังหวัดเชียงใหม่อย่างมากมาย ทำให้ส่งผลกระทบต่อปัจจัยในการให้บริการด้านห้องพักมาก ดังนั้นการที่จะส่งเสริมให้นโยบายดังกล่าวนี้ให้ประสบผลสำเร็จจำเป็นต้องพัฒนาองค์ประกอบสภาพแวดล้อมต่างๆ ให้สอดคล้องกับความต้องการดังกล่าวโดยเฉพาะธุรกิจด้านโรงแรม

ปัจจุบันโรงแรมกลายเป็นสถานที่สำคัญแห่งหนึ่งในสังคม และเป็นการทำเพื่อให้เกิดการดำเนินธุรกิจอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันทำให้โรงแรมต้องคอยเจาะกลุ่มลูกค้าโดยตรง เพราะกลุ่มลูกค้าจำนวนมาก เป็อกับการให้บริการที่จำเจ ไม่เฉพาะไปในแต่ละกลุ่มอย่างชัดเจน จึงลัวน

¹ ข้อมูลอ้างอิงจาก <http://th.wikipedia.org/wiki/การท่องเที่ยวในประเทศไทย>

แสวงหาความแปลกใหม่จากส่วนต่างๆ ของโรงแรมที่นำเสนอมุมมองใหม่ๆของการให้บริการ รวมไปถึงการออกแบบเช่นกัน

จากความเป็นมาข้างต้นจึงเกิดโครงการนี้ขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว อีกทั้งยังเป็นการพัฒนาที่ดินเพื่อประโยชน์ในทางธุรกิจการท่องเที่ยวของจังหวัดเชียงใหม่มากยิ่งขึ้น ซึ่งโครงการนี้เป็นสถานที่หลักที่นักท่องเที่ยวจะเข้ามาพักเพื่อเตรียมตัวเดินทางท่องเที่ยวภายในตัวเมือง หรือ เตรียมตัวก่อนที่จะเดินทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยวในเขตนอกตัวเมืองต่อไป เป็นโครงการที่มีความพร้อมในด้านความสะดวกสบาย พบปะกันทำกิจกรรมหรือแลกเปลี่ยนข้อมูลกันในหมู่นักท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี

สภาพของโฮสเทลในจังหวัดเชียงใหม่ปัจจุบันนี้ มีสภาพที่เสื่อมโทรมเนื่องด้วยอัตราค่าบริการที่ถูก การพัฒนา หรือ ปรับปรุงจึงมีน้อย จึงมีแนวคิดที่จะปรับปรุงที่พักราคาประหยัดในลักษณะ Hostel ขึ้นให้มีภาพลักษณ์ใหม่ที่ดี มีเอกลักษณ์ท้องถิ่น เคียงคู่กับความทันสมัย

1.2 จุดประสงค์

1. เพื่อเป็นสถานที่พักแบบประหยัดและมีคุณภาพดี ของนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ ที่มีความสะอาด สะดวกสบาย และราคาเหมาะสม
2. เพื่อเป็นสถานที่พักที่เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลสำหรับนักท่องเที่ยว ในจังหวัดเชียงใหม่ และพื้นที่ใกล้เคียง
3. เพื่อเป็นสถานที่พักที่มีเอกลักษณ์ที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของเชียงใหม่

1.3 กลุ่มเป้าหมาย

1. กลุ่มนักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศ(BACKPACKER)เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของโรงแรม โดยนักเดินทางกลุ่มนี้ ส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่ม PIONEER-BACKERS เป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวสะพายเป้ ที่เดินทางเพื่อค้นหาสถานที่ท่องเที่ยวใหม่ๆ ด้วยตัวเอง จะไม่ใช้คู่มือเดินทางท่องเที่ยว(GIDE BOOK) ในการเดินทาง ไม่มีการเตรียมข้อมูลก่อนการเดินทาง และไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและงบประมาณ อันดับรองลงมาจะเป็นกลุ่มที่ถูกเรียกว่า PREPARED BACKPACKER เป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เดินทางด้วยตนเอง ไม่

พึ่งพาบริษัทนำเที่ยว มักมีการเตรียมแผนการเดินทางล่วงหน้า และมีระยะเวลาเดินทาง จำกัด 2-3 สัปดาห์ ไม่ได้มีงบประมาณมากนัก แต่ก็มีมากกว่า BACKPACKER โดยทั่วไป

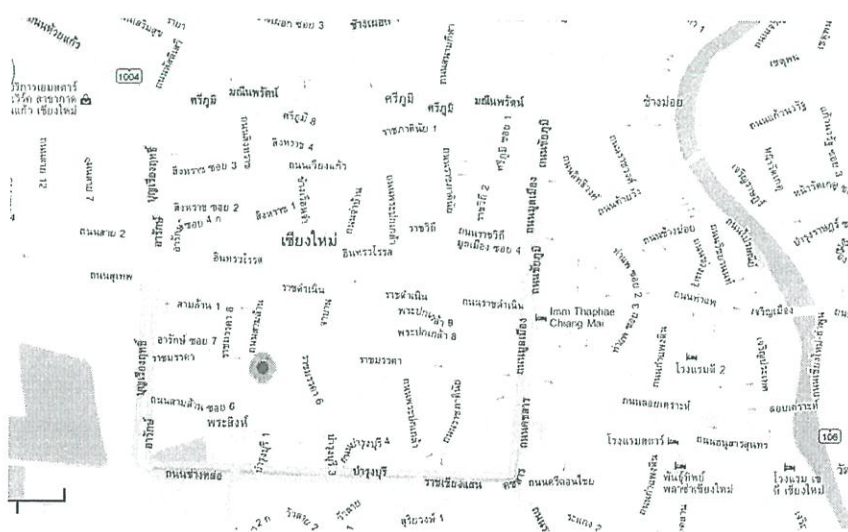
2. กลุ่มของนักเดินทางชาวไทย (THAI BACKPACKER) ประมาณ 10%

1.4 เหตุผลสนับสนุนโครงการ

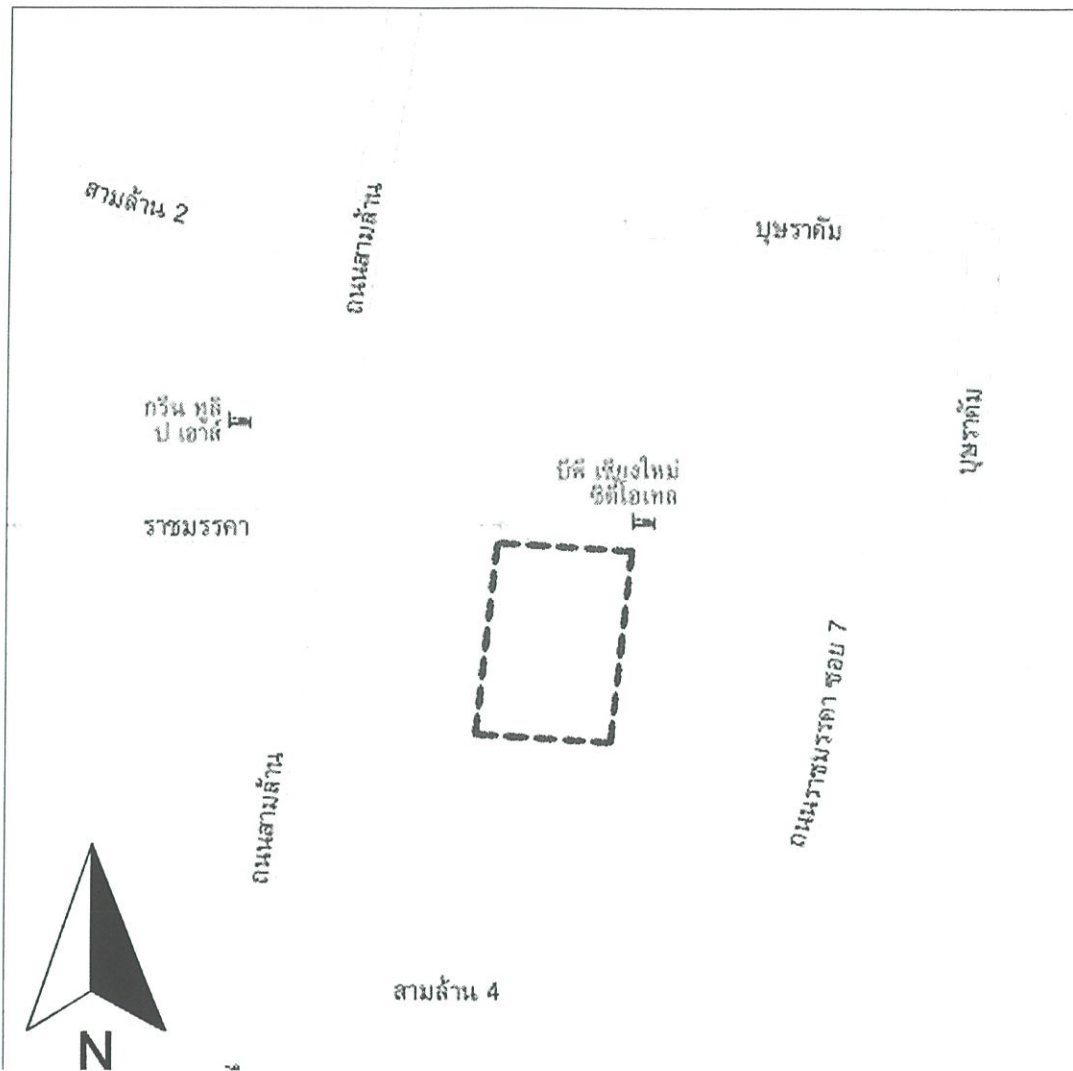
1. เป็นโครงการที่แสดงถึงเอกลักษณ์ท้องถิ่นของเมืองเชียงใหม่ ช่วยเผยแพร่และอนุรักษ์ เอกลักษณ์นี้ไปสู่นักท่องเที่ยวให้เป็นที่จดจำสืบไป
2. โครงการนี้ทำให้เกิดการลงทุนทางเศรษฐกิจและการจ้างงาน เป็นการกระจายรายได้ และนำความเจริญสู่จังหวัด
3. ส่งเสริมการอนุรักษ์และพัฒนาทรัพยากรการท่องเที่ยวในทิศทางที่ยั่งยืน ให้สามารถรองรับจำนวนนักท่องเที่ยวในระยะยาว

1.5 รายละเอียดที่ตั้งโครงการ

ที่ตั้งโครงการ ถนนราชมรรคา อ.เมือง จ.เชียงใหม่



รูป 1.1 แสดงที่ตั้งโครงการ



รูป 1.2 รูปแสดงผังบริเวณโดยรอบ

ที่ตั้งโครงการอยู่บนถนนราชมรรคา บริเวณนี้เป็นพื้นที่ว่างสำหรับจอดรถ และมีอาคารขนาดเล็กเปิดกิจการร้านอาหาร และ ล้างรถยนต์ เป็นพื้นที่ชุมชน เจียบสงบ ห่างไกลจากวัด และ โรงเรียน อยู่ในบริเวณเขตเมืองเก่า ใกล้แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมากมาย สามารถเดินไปถนนคนเดิน ใช้เวลาเพียง 10 นาที เป็นจุดที่ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวกลุ่มเป้าหมายมาเป็นระยะเวลานาน ทางโครงการจึงได้เสนอแนะแนวทางการปรับปรุงพื้นที่เดิมเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวที่ต้องการที่พักที่สะอาด สะดวกสบาย และมีราคาที่เหมาะสม ตอบสนองกับความต้องการของนักท่องเที่ยว การเข้าถึงโครงการแห่งนี้ เป็นจุดที่เข้าถึงได้ง่าย เนื่องจากตั้งอยู่ใจกลางเมือง และใกล้กับแหล่งท่องเที่ยวสำคัญๆต่างๆ

1.6 การเข้าถึงโครงการ

- 1.6.1 **ทางรถยนต์** จากกรุงเทพฯใช้ทางหลวงหมายเลข 1 (พหลโยธิน)แล้วเข้าทางหลวงหมายเลข 32(สายเอเชีย)ผ่านอยุธยา อ่างทอง นครสวรรค์ แล้วใช้ทางหลวงหมายเลข 117 ไปยังพิษณุโลก แล้วต่อด้วยทางหลวงหมายเลข 11 ผ่านลำปาง ลำพูน ถึงเชียงใหม่ ระยะทางประมาณ 695 กิโลเมตร อีกทางหนึ่งคือจากนครสวรรค์ไปตามทางหลวงหมายเลข 1 ผ่านกำแพงเพชร ตาก และลำปาง ถึงเชียงใหม่ ระยะทางประมาณ 696 กิโลเมตร
- 1.6.2 **ทางรถโดยสารประจำทาง** มีรถประจำทางปรับอากาศสายกรุงเทพฯ-เชียงใหม่ ออกจากสถานีขนส่งสายเหนือ(หมอชิต) ถนนกำแพงเพชร 2 ทุกวันๆ ละหลายเที่ยว ใช้เวลาเดินทางประมาณ 10 ชั่วโมง
- 1.6.3 **การเดินทางภายในตัวเมือง** เมื่อถึงเชียงใหม่แล้ว สามารถใช้บริการรถพหนะในตัวเมืองไปเที่ยวสถานที่ต่างๆได้
- รถสองแถวเล็ก รถแดง หรือ สองแถวแดง เป็นพาหนะที่ใช้เดินทางหลักๆในเขตเมืองเชียงใหม่ รถแดงส่วนใหญ่ไม่วิ่งประจำสาย แต่จะวิ่งรับผู้โดยสารไปเรื่อยๆ โดยมีท่ารถใหญ่ๆกระจายอยู่ตามย่านต่างๆ เช่น สถานีขนส่งอาเขตขนส่งช้างเผือก ประตูเชียงใหม่ หน้าไนท์บาร์ซ่า สถานีรถไฟ นักท่องเที่ยวสามารถเรียกรถแดงที่วิ่งอยู่ทั่วไป จากนั้นต้องบอกคนขับว่าจะไปที่ใดถ้าอยู่ไกลจากเส้นทางที่รถจะไปส่งผู้โดยสารรายอื่นๆคนขับจะปฏิเสธหรือเรียกค่าโดยสารเพิ่ม ค่าโดยสารรถแดงมีราคาค่อนข้างสูง โดยเฉพาะกับนักท่องเที่ยว และยังไม่มีความการควบคุม กำหนดราคาให้เป็นมาตรฐาน ปกติหากเป็นระยะทางใกล้ๆภายในเมือง ไม่เกิน 1 กม.จะคิด 15 บาท แต่หากเลยไกลออกไป จะคิด 20-30 บาท ควรตกลงราคากับคนขับก่อน
 - รถสามล้อถีบ จอดบริการอยู่ตามจุดต่างๆในเมือง อัตราค่าบริการจะคิดตามระยะทาง เส้นทางใกล้ๆ ราคาอยู่ที่ 20 -30 บาท ปัจจุบันมีจำนวนน้อย
 - รถสามล้อเครื่อง จอดบริการอยู่ตามจุดต่างๆโดยรอบตัว อ.เมือง อัตราค่าโดยสารคิดตามระยะทาง นักท่องเที่ยวสามารถ เช่าเหมาไปที่เที่ยวภายในจังหวัดเชียงใหม่ได้ แต่ต้องตกลงกันเรื่องราคา

- **รถเช่า** เชียงใหม่เป็นแหล่งท่องเที่ยวใหญ่ มีนักท่องเที่ยวต่างชาติเข้ามาท่องเที่ยวจำนวนมาก จึงมีบริการให้เช่ารถอยู่หลายแห่งซึ่งมีบริการตั้งแต่ จักรยานธรรมดา มอเตอร์ไซด์ รถยนต์ รถตู้ ทั้งมีคนขับและไม่มีคนขับให้

-**รถจักรยาน** ค่าเช่า 60-150 บาทต่อวัน ค่ามัดจำ 1000 บาท ส่วนใหญ่นักท่องเที่ยวต่างชาตินิยมขี่จักรยานมากกว่าชาวไทย จักรยานเหมาะกับการท่องเที่ยวในตัวเมือง เนื่องจากสถานที่ท่องเที่ยวแต่ละแห่งอยู่ไม่ห่างกันนัก

-**รถมอเตอร์ไซด์** ค่าเช่า 150-250 บาทต่อวัน ค่ามัดจำ 2000 บาท พร้อมบัตรประชาชน

-**รถยนต์** ค่าเช่า 800-1500 บาทต่อวัน ค่ามัดจำรถ 3000 บาท พร้อมบัตรประชาชน ติดต่อเช่ารถได้บริเวณท่าแพ ถ.มูลเมือง ถ.ลอยเคราะห์ ฯลฯหรืออาจใช้บริการตามโรงแรม

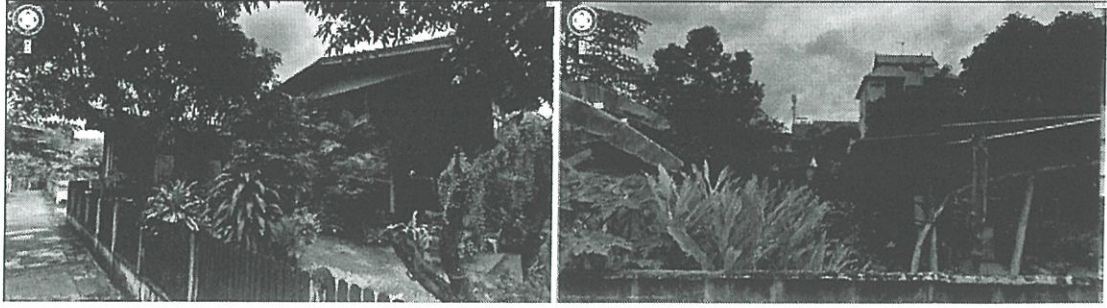
1.7 สภาพแวดล้อมโดยรอบ

1.7.1 ทิศที่ตั้งโดยรอบ

ทิศเหนือ	ติดกับถนนราชมรรคา ตรงข้ามเป็นอาคารพาณิชย์
ทิศใต้	ติดกับย่านชุมชน
ทิศตะวันออก	ติดกับราชมรรคาฟอรั่แฮาส์
ทิศตะวันตก	ติดกับร้านอาหาร และ ร้านนวดแผนโบราณ



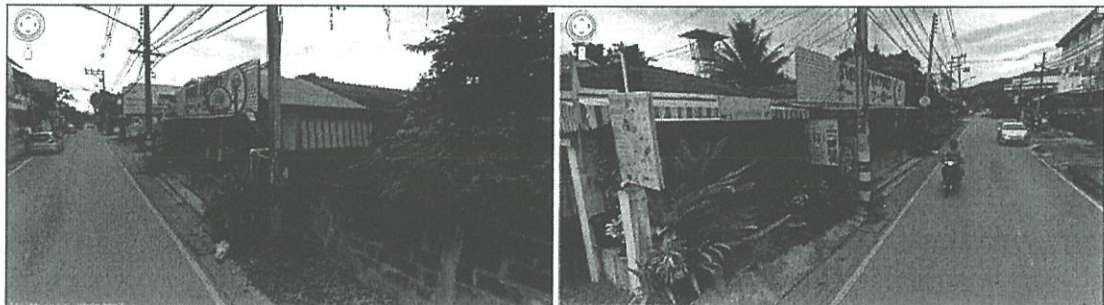
รูป1.3-1.4 รูปแสดงด้านหน้าโครงการในทิศเหนือ ตรงข้ามอาคารพาณิชย์ และ โรงแรมบีพี เชียงใหม่



รูป1.5-1.6 รูปแสดงหลังโครงการในทิศใต้ ติดกับย่านชุมชน



รูป1.7-1.8 รูปแสดงขวาโครงการในทิศตะวันออก ติดกับเชียงใหม่ ฟอรั่แฮร์ส



รูป1.9-2.0 รูปแสดงซ้ายโครงการในทิศตะวันตก ติดกับร้านนวดแผนโบราณ และ ร้านอาหาร

1.8 องค์ประกอบของโครงการ

องค์ประกอบของโครงการ : พิจารณาจากวัตถุประสงค์ของโครงการ

วัตถุประสงค์โครงการ	กิจกรรม	องค์ประกอบโครงการ
<p>- เพื่อเป็นสถานที่รองรับนักท่องเที่ยวที่เข้ามาท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงใหม่ และจังหวัดใกล้เคียง</p>	<ul style="list-style-type: none"> - check in - ทานอาหาร - พักผ่อน - พบปะพูดคุย - ผ่อนคลาย 	<ul style="list-style-type: none"> - โถงทางเข้า - ล็อบบี้ - ที่นั่งพักคอย - ห้องอาหาร - ห้องพัก - ห้องน้ำรวม(แยก ญ/ช) - พื้นที่กิจกรรมส่วนรวม - บาร์ -locker room
<p>- เพื่อเป็นสถานที่ให้นักท่องเที่ยวได้พบเจอพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับเพื่อนใหม่ที่เข้ามาพักใน Hostel</p>	<ul style="list-style-type: none"> - แลกเปลี่ยนความคิด - กิจกรรมส่วนรวม - พบปะพูดคุย - ดูภาพยนตร์ สารคดี - การผ่อนคลาย - อ่านหนังสือ - เล่นอินเทอร์เน็ต 	<ul style="list-style-type: none"> - พื้นที่กิจกรรมส่วนรวมสำหรับพูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในกลุ่มนักเดินทาง - มุมหนังสือ - มุมอินเทอร์เน็ต - ห้องดูภาพยนตร์ - พื้นที่นั่งทานอาหาร - outdoor zone

<p>- เพื่อบริการข้อมูลที่มีต่อนักท่องเที่ยวและช่วยประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการท่องเที่ยวในประเทศไทย</p>	<p>- การบริการด้านข้อมูล</p> <ul style="list-style-type: none"> - สอบถาม - ให้คำแนะนำ - อินเทอร์เน็ต 	<p>- ส่วนบริการข้อมูลสำหรับนักท่องเที่ยว</p> <ul style="list-style-type: none"> - พื้นที่แนะนำสถานที่ท่องเที่ยว
--	---	--

1.9 ขอบข่ายโครงการ และ ขอบเขตโครงการ

1. FRONT OF THE HOUSE

- LOBBY INFORMATION AND WAITING AREA
- RESTAURANT
- LIBRARY
- THEATER
- OUTDOOR
 - พื้นที่สำหรับ BBQ. และรอบกองไฟ
 - พื้นที่นั่งเล่น
 - BAR
- GUEST ROOM ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ
 - PRIVATE ROOM
 - DORMITORY

2. BACK OF THE HOUSE

- ส่วนบริหาร
 - ฝ่ายบริหาร
 - ฝ่ายการเงิน
 - ฝ่ายบริการ
 - ฝ่ายอาหาร
 - ฝ่ายบุคคล
- ส่วนบริการ

- SERVICE ENTRANCE
- STAFF FACILITY
- ROOM SERVICE
- HOUSE KEEPING AND STORAGE
- LAUNDRY AREA
- MAINTENANCE
- ENGINEERING SERVICE

- FOOD PREPARATION SERVICE

1.10 ขอบเขตของโครงการ

จัดทำ PLANNING AND DESIGN โดยละเอียดในส่วนของ FRONT OF THE HOUSE ทั้งหมด และจัดวาง ZONING AND DESIGN CIRCULATION ในส่วนของ BACK OF THE HOUSE

1. ส่วนของ FRONT OF THE HOUSE ที่อยู่ในขอบเขตของโครงการ คือ

ส่วนต้อนรับและบริการ (LOBBY)

- โถงทางเข้าและส่วนพักคอย
- ส่วนต้อนรับและประชาสัมพันธ์
- ห้องน้ำ

พื้นที่กิจกรรมร่วม (COMMON AREA)

- ส่วนพักผ่อน
- พื้นที่อินเทอร์เน็ต
- พื้นที่กิจกรรมนันทนาการ
- ส่วนอ่านหนังสือ
- ส่วนดูภาพยนตร์
- พื้นที่ทำอาหาร
- BBQ. PARTY & BONFIRE PARTY

ส่วนบริการข้อมูลและให้ความรู้แก่นักท่องเที่ยว

- ส่วนบริการข้อมูลและสอบถาม

ส่วนบริการอาหารและเครื่องดื่ม

- MAIN RESTAURANT ประกอบด้วย
 - BAR & LOUNGE
 - DINING AREA
- MAIN KITCHEN
 - PREPARATON (เตรียมอาหารก่อนปรุง)
 - COOKING AREA
 - STORAGE
 - WASHING AREA

ส่วนที่พัก

- DORMITORY TYPE
- LADIE”S DORMITORY TYPE
- TWIN BED TYPE
- DELUX TYPE

1.11 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เข้าใจถึงแนวทางการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในที่เหมาะสมและการบริการในรูปแบบ Hostel เพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มนักท่องเที่ยว Backpacker
2. เข้าใจการออกแบบการใช้พื้นที่ให้มีความสัมพันธ์ของแต่ละส่วนได้อย่างเหมาะสม
3. เป็นการสร้างจุดพบปะแลกเปลี่ยนความคิดของหมู่นักเดินทาง
4. ยกกระดับมาตรฐานของโรงแรมประเภท HOSTEL ภายในเชียงใหม่ให้สูงขึ้น ทั้งด้านการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน และการบริการ

บทที่ 2

การศึกษาข้อมูลพื้นฐานโครงการ

2.1 ข้อมูลทั่วไป

2.1.1 ข้อมูลทั่วไปของโรงแรม

โรงแรม คือ สถานที่ประกอบการที่ก่อตั้งขึ้นเพื่อบริการผู้เดินทางในเรื่องที่พักอาศัย อาคารและบริการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพักอาศัยและเดินทาง เพื่อความสะดวกของผู้ที่มาเข้าพัก

ลักษณะสำคัญของโรงแรมพอสรุปได้ดังนี้

1. โรงแรมเป็นสถานที่เคลื่อนย้ายจากแหล่งที่ตั้งไม่ได้
2. ทุกคนมีสิทธิที่จะเข้าไปพักได้เว้นแต่ผู้เยาว์หรือเด็กซึ่งไม่มีผู้ดูแลมาพักอยู่ด้วย
3. โรงแรมเป็นวิสาหกิจที่ขายสินค้าและบริการ
4. โรงแรมควรจัดให้บริการตั้งแต่เอกชนแต่ละคน หรือครอบครัว หรือกลุ่มเอกชน
5. โรงแรมจะต้องจัดให้มีการบริการเอกรูปครบถ้วนสำหรับสนองความต้องการของผู้ใช้บริการเป็นอย่างดี

2.1.2 ประเภทและขนาดของโรงแรม

การศึกษาประเภทของโรงแรม เป็นการศึกษาในลักษณะวิเคราะห์ประเภทของโรงแรม การแบ่งชนิดของโรงแรม มีการแบ่งออกได้ 6 วิธีดังนี้ คือ

2.1.3.1 แบ่งตามลักษณะที่ตั้ง

- โรงแรมในเมือง คือ โรงแรมตามเมืองใหญ่ ที่มีความสำคัญทางธุรกิจ การค้า การทูต การกีฬา และการท่องเที่ยว ที่มีสถานที่ท่องเที่ยวในลักษณะสถาปัตยกรรมของเมือง หรือ การดำเนินชีวิตที่แตกต่างจากสถานที่อื่น

- โรงแรมในเมืองเล็ก คือ โรงแรมที่อยู่ในเมืองที่ห่างจากชุมชนใหญ่หรืออยู่ในชุมชนที่มีแหล่งท่องเที่ยวที่มีลักษณะเป็นสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์

- โรงแรมตากอากาศ คือ โรงแรมที่อยู่ตามสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ เช่น ชายทะเลภูเขาในป่าบนยอดเขา เป็นต้น

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ ฮักเจียงใหม่ บีคแพ็คเกอร์ โฮสเทล
จัดอยู่ในโรงแรมประเภทโรงแรมในเมือง

2.1.2.2 แบ่งชนิดตามมาตรฐานของโรงแรม

- โรงแรมชั้นพิเศษ (Luxury hotel) มีส่วนบริการให้บริการพิเศษ
- โรงแรมชั้นหนึ่ง (First class hotel) มีส่วนให้ความสะดวกสบายที่ครบครัน มีการจัดบริการที่ดี
- โรงแรมชั้นสอง (Second class hotel) มีส่วนให้ความสะดวกสบายต่างๆ เท่ากับโรงแรมชั้นหนึ่ง
- โรงแรมชั้นสาม (Third class hotel) มีส่วนบริการน้อย
- โรงแรมชั้นสี่ (Forth class hotel) โรงแรมราคาถูกให้บริการเฉพาะค้างคืนหรือเพียงนอนเท่านั้น

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ ฮักเจียงใหม่ บีคแพ็คเกอร์ โฮสเทล
จัดอยู่ในประเภทโรงแรมชั้นสาม

2.1.2.3 แบ่งชนิดตามเวลาพัก

- Transition hotel เป็นการพักแรมในระยะสั้น เพียงวันเดียวหรือ 2 วัน โดยไม่มีการจองล่วงหน้า
- Resident hotel เป็นการพักแรมระยะยาว อาจเป็นเดือนหรือเป็นปี
- Resort hotel เป็นการพักผ่อนหรือพักผ่อน อาจเป็นช่วงระยะสั้นหรือยาวแล้วแต่ลักษณะความต้องการของแขก

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ ฮักเจียงใหม่ บีคแพ็คเกอร์ โฮสเทล
จัดอยู่ในโรงแรมประเภท Transition Hotel

2.1.2.4 การแบ่งตามลักษณะการดำเนินงาน

โดยถือจำนวนห้องพักเป็นเกณฑ์พิจารณา

- โรงแรมขนาดใหญ่ มีจำนวนห้องพักตั้งแต่ 300 ห้อง เป็นโรงแรมที่จัดอยู่ในระดับมาตรฐานสากล มีการดำเนินกิจการที่สลับซับซ้อนส่วนใหญ่จะเป็นโรงแรมที่มีเครือข่ายของการดำเนินการขยายขอบเขตไปตามเมืองหรือประเทศต่างๆ

- โรงแรมขนาดกลาง มีจำนวนห้องพักไม่เกิน 300 ห้อง เป็นโรงแรมที่จัดให้มีการบริหารที่ได้มาตรฐาน มีการดำเนินการกิจการไม่กว้างขวางมากนัก คงจำกัดอยู่เพียงภายในสถานที่ซึ่งเป็นที่ตั้งของโรงแรมเหล่านั้น

- โรงแรมขนาดเล็ก มีจำนวนห้องพักไม่เกิน 100 ห้อง โรงแรมประเภทนี้ ส่วนใหญ่จะเป็นการดำเนินงานโดยสมาชิกภายในครอบครัวหรือโดยเจ้าของสถานที่ตั้งโรงแรมนั้นเอง ดำเนินการเป็นธุรกิจขนาดเล็ก ส่วนใหญ่จะเป็นโรงแรมในท้องถิ่นชนบท

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ ฮักเจียงใหม่ บีคแพ็คเกอร์ โฮสเทล จัดอยู่ในประเภทโรงแรมขนาดเล็ก

2.1.2.5 การแบ่งตามขนาดของโรงแรม

- ลักษณะแบบอเมริกัน (American Plan Hotel) คือ โรงแรมที่คิดอัตราห้องพัก รวมกับค่าอาหารด้วย ซึ่งอาจเป็น 2 – 3 มื้อ ไม่ยกเว้นในกรณีที่แขกไม่รับบริการอาหาร

- ลักษณะแบบยุโรป (Europe Plan Hotel) คือ โรงแรมที่ตั้งเพียงอัตราค่าห้องพักไว้เท่านั้น ส่วนค่าอาหารถ้าแขกจะรับบริการต้องเสียค่าอาหารเพิ่มอีก

- ลักษณะแบบผสม (Dual Plan Hotel) คือ โรงแรมที่จัดบริการไว้ทั้ง 2 อย่าง โดยจะให้แขกที่เข้าพักเป็นผู้เลือกรับบริการ

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ ฮักเจียงใหม่ บีคแพ็คเกอร์ โฮสเทล จัดอยู่ในประเภทลักษณะแบบยุโรป (Europe Plan Hotel)

2.1.2.6 การแบ่งตามลักษณะของแขกผู้มาพัก

- โรงแรมสำหรับนักธุรกิจ (Business Hotel) โดยมุ่งบริการด้านที่พัก อาหาร และบริการเกี่ยวกับธุรกิจต่างๆ เช่น มีห้องประชุม อุปกรณ์ในการประกอบธุรกิจ มีบริการเลขานุการ และพนักงานพิมพ์ หากต้องมีการสื่อสารจะมีการบริการเช่น ไปรษณีย์ โทรศัพท์ โทรเลข ลักษณะ

การให้บริการในโรงแรมสำหรับนักธุรกิจจะมีการให้บริการเพิ่มเติมจากการให้บริการของโรงแรม โดยทั่วไปดังนี้

1. ห้องพัก จะมีการให้บริการในด้านเครื่องคอมพิวเตอร์และเครื่องโทรสาร โดยอาจเป็นลักษณะที่จัดให้มีอยู่ในทุกห้องพัก หรือจัดให้เมื่อแขกผู้เข้าพักต้องการใช้บริการในส่วนนี้

2. ห้องประชุม ต้องมีส่วน Business Center ซึ่งจะให้บริการในด้านการจัดการประชุมโดยจะต้องประกอบไปด้วยอุปกรณ์อำนวยความสะดวกที่ครบครัน เช่น Computer, Video, Projector, Slide, Multivision ฯลฯ รวมถึงการจัดบุคลากรที่จะให้บริการในระหว่างการประชุมเช่น เลขานุการผู้แปลภาษา

3. ห้องชุดพิเศษ เป็นส่วนที่แขกสามารถเข้า Check-in ได้ใน Lobby ส่วนตัว ซึ่งแยกต่างหากจาก Main Lobby อาจมีส่วนของ Lounge ซึ่งสามารถใช้พักผ่อนและพบปะพูดคุยธุรกิจเป็นส่วนตัว และมีห้องประชุมซึ่งสามารถจัดประชุมย่อยๆ หรือการจัดประชุมอย่างไม่เป็นทางการได้

- โรงแรมสำหรับนักท่องเที่ยว (Tourist Hotel) โดยบริการอาหาร ที่พัก และอำนวยความสะดวกเรื่องการท่องเที่ยวสำหรับนักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศ ปกติแล้วโรงแรมประเภทนี้พร้อมที่จะรับนักธุรกิจด้วย

- โรงแรมระหว่างทาง (Motel Hotel) บริการผู้ที่เดินทางผ่านมาโดยวันรุ่งขึ้นจะเดินทางต่อด้วยรถยนต์ มีบริการที่พักและอาหาร สถานที่ตั้งของโรงแรมจึงอยู่ระหว่างทางจากเมืองหนึ่งไปอีกเมืองหนึ่ง มีบริการที่จอดรถผู้พักอย่างสะดวกสบาย

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ ฮักเจียงใหม่ แบ็คแพ็คเกอร์ โฮสเทล จัดอยู่ในประเภทโรงแรมสำหรับนักท่องเที่ยว (Tourist Hotel)

2.1.3 พระราชบัญญัติโรงแรม

ว่าด้วยข้อกำหนดการจัดตั้งโรงแรม โดยที่นี้จะคัดเอามาตราที่เกี่ยวข้องกับโครงการมา แสดงมีใจความได้แก่

พระราชบัญญัติ

โรงแรม พุทธศักราช 2478

มาตราที่ 3 ในพระราชบัญญัตินี้

“โรงแรม” หมายความว่า บรรดาสถานที่ทุกชนิดที่จัดตั้งขึ้นเพื่อรับสินจ้างสำหรับคนเดินทาง หรือบุคคลที่ประสงค์จะหาที่อยู่ หรือที่พักชั่วคราว

“ผู้พัก” หมายความว่า คนเดินทาง หรือบุคคลอื่นใด ซึ่งเจ้าสำนักจัดให้พักอาศัยในโรงแรมเพื่ออยู่ หรือพักชั่วคราว โดยจะเสียเงินหรือสินจ้างหรือไม่ก็ตาม

“เจ้าสำนัก” หมายความว่า บุคคลควบคุมและจัดการโรงแรม

มาตราที่ 26 สถานที่ใดจัดตั้งให้บุคคลพักอาศัยชั่วคราวเพื่อประโยชน์แก่ราชการการกุศล การศึกษา หรือเพื่อประโยชน์อย่างอื่นอันซ้ำหลวงประจำจังหวัดเห็นสมควร ซ้ำหลวงประจำจังหวัดมีอำนาจให้ความยกเว้นหรือผ่อนผันหน้าที่ปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้ได้ตามความแต่กรณี แต่ในจังหวัดพระนครและธนบุรี อำนาจเช่นว่านี้ให้เป็นของอธิบดีกรมตำรวจ

ประกาศในราชกิจจานุเบกษา เล่ม 52 ตอนที่ 45 วันที่ 13 ตุลาคม พุทธศักราช 2478

หมายเหตุ เงื่อนไขทางกฎหมายดังกล่าว เป็นการคัดลอกเอาเฉพาะส่วนที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบโครงการมาแสดง ซึ่งสามารถหาฉบับเต็มจากหนังสือ กฎหมายอาคาร

2.1.4 องค์ประกอบของโรงแรมทั่วไป

ศึกษาชนิด รูปแบบ และลักษณะพึงประสงค์ขององค์ประกอบ (FACILITIES) ของโรงแรมทั่วไป ลักษณะส่วนบริการอันพึงมีในโรงแรม มีดังนี้

2.1.4.1 โถงพักคอย (LOBBY) เป็นส่วนแรกของผู้มาใช้บริการจะต้องพบเห็น เพื่อทำการลงทะเบียนเข้าพักหรืออื่นๆเป็นศูนย์รวมที่จะแยกไปยังส่วนต่างๆต่อไป ส่วนประกอบสำคัญในการออกแบบ LOBBY ได้แก่

1. ใกล้เคียงบริเวณจอดรถ หรือทางสัญจรหลัก

นี้

2. มีระบบป้องกันไฟที่แน่นอนและปลอดภัย
3. ห้องฝากเสื้อผ้าและห้องพัก-ห้องส้วม
4. เป็นส่วนพักผ่อนก่อนเข้าสู่ห้องจัดเลี้ยง บางครั้งอาจมีการจัดเครื่องดื่มในส่วนนี้
5. มีวิธีการกันแบ่งห้องที่ดี และมีมาตรฐานเกี่ยวกับวัสดุกันเสียง
6. มีทางเข้าสวนสาธารณะหลายทาง เพื่อความเป็นส่วนตัวและมีความสะดวกสบายในแต่ละส่วน
7. มีทางเข้า-ออก เฉพาะพนักงานหรือส่วนบริการ
8. มีห้องเก็บเฟอร์นิเจอร์ พรม และอุปกรณ์พิเศษบางอย่าง
9. เครื่องสำหรับติดต่อ เช่น โทรศัพท์
10. เครื่องอำนวยความสะดวกอื่นๆ เช่น เครื่องฉาย เครื่องกระจายเสียง
11. ที่เปลี่ยนเสื้อผ้า เวทีนักแสดง

ขนาดของห้องโถง (SIZE OF LOBBY) ขึ้นอยู่กับชนิดและขนาดของโรงแรมนั้นๆ รวมถึงจำนวนของร้านค้าที่ให้เราทำกิจการบริเวณนี้อีกด้วย ห้องโถงควรรวมบริเวณนั่งพักผ่อนยื่นไปสู่ทางเดิน เพื่อลดอัตราสวนของพื้นที่ที่ไม่มีรายได้ลงในการออกแบบ ห้องโถงนี้ต่อคำนึงถึงบริเวณนี้ด้วย รวมไปถึงควรจะทำให้ความรู้สึกและมีความเหมาะสมในขณะที่แขกนั่งพักรออยู่ในโรงแรมใหญ่ๆ ห้องโถงจัดให้มีการออกแบบเป็นที่รวบรวมบริการทั้งหลายที่ลูกค้าต้องการ สำหรับในโรงแรมประเภท Hostel ห้องโถงควรเป็นส่วนที่แขกจะมาใช้ร่วมกันในตอนเย็นหรือเวลาอื่นๆ เพื่อทำกิจกรรมต่างๆร่วมกัน โถงจึงควรมีขนาดใหญ่พอประมาณ เพื่อความสะดวกสบายในการรองรับผู้ให้บริการ หรือเพื่อสร้างความประทับใจ

การออกแบบห้องโถง (LOBBY DESIGN) ควรออกแบบเพื่อเน้นความสำคัญของห้องโถง ดังนั้นการตกแต่งจึงต้องทำให้ดูเด่นและมีสง่า ทั้งนี้เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศกำหนดจุดที่ตั้งของกลุ่มพักคอย จะไม่เป็นการสร้างปัญหาการสัญจรที่ไม่สะดวก อีกทั้งต้องเน้นในส่วนนี้ให้ดูเด่น สะดุดตาขึ้น จึงอาจจะต้องมีการจัดให้มีการปูพรมรองใต้ส่วนพักคอยนี้ โดยเฉพาะในการตกแต่งบริเวณห้องโถง ต้องมีการเลือกวัสดุพื้นผิว และเครื่องตกแต่งอื่นๆ เช่น พื้นผนัง ประตู เคนันเตอร์ และเฟอร์นิเจอร์ควรเป็นชนิดที่แข็งแรงทนทานและสวยงามด้วย

2.1.4.2 WAITING AREA เป็นส่วนสำหรับให้ผู้มาใช้บริการนั่งพักรอลงทะเบียน หรือนั่งรอบุคคลอื่น สำหรับปัจจุบันการจัด WAITING AREA ของโรงแรมชั้นหนึ่งจะมีมากขึ้นอยู่กับแต่ละโรงแรม บางโรงแรมจัดที่ไว้น้อยเพราะต้องการเผื่อที่สำหรับจัด LOBBY BAR หรือ LOBBY LOUNGE มีดนตรีเบาๆฟัง สำหรับโรงแรมในโครงการจะจัดแยกเฉพาะบริเวณนี้ให้ขาดจากกันเพื่อป้องกันความสับสนวุ่นวายโดยจัดให้มี

- WAITING AREA ทั่วไป สำหรับผู้มาใช้บริการ ทั้งที่มาพักในโรงแรม และผู้ที่ใช้บริการทั่วไป โดยจัดให้เป็นบริเวณขนาดใหญ่ เพื่อบริการในกรณีที่มีคนมาเป็นกลุ่ม ทั้งนี้ยังมีดนตรีเบาๆจากเครื่องเสียงที่กระจายทั่วโรงแรมในส่วนนี้ร่วมด้วย

- WAITING AREA สำหรับนั่งรอลงทะเบียน เป็นลักษณะของพักคอย โดยเฉพาะสำหรับผู้มาใช้บริการที่มาเป็นทัวร์กรุ๊ปลง หรือการลงทะเบียนเฉพาะเท่านั้น

2.1.4.3 LOBBY BAR, LOBBY LOUNGE เป็นการจัดให้เป็น BAR ลักษณะง่ายๆ ในแต่ละลักษณะการออกแบบ และจัดส่วนจะแยกออกจากบริเวณ WAITING AREA โดยทั่วไปจะเป็นการนั่งพักคอยบุคคลอื่น หรือไม่รอก็ตาม มีดนตรีบรรเลงขับกล่อม

2.1.4.4 ส่วนบริการส่วนหน้า (FRONT DESK) เป็นพื้นที่อยู่ในบริเวณ LOBBY มีความสำคัญกับ LOBBY มาก เพราะเป็นส่วนติดต่อกับบุคคลภายนอกที่เป็นทั้งผู้ใช้บริการและผู้ให้บริการ อาจจะแยกหน้าที่ได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ

- ติดต่อสอบถาม จะมีพนักงานประชาสัมพันธ์ให้ข้อมูลเกี่ยวกับส่วนบริการของโรงแรม เป็นคนที่บอกทิศทางไปยังส่วนต่างๆได้ และช่วยเหลือด้านอื่นๆได้

- แผนกทะเบียน จะมีพนักงานรับลงทะเบียนและแนะนำชนิดของห้องพักทั้งเป็นแผนกคิดเงินเมื่อผู้มาพักห้องต้องการจะลงทะเบียนออก

- เก็บกุญแจเป็นที่ฝากและขอกุญแจห้องสำหรับผู้มาพัก ทั้งยังเป็นที่เก็บจดหมายและข้อความที่คนอื่นฝากไว้ให้

อุปกรณ์และเครื่องมือที่ติดตั้งในส่วนต่างๆของส่วนบริการส่วนหน้า เพื่อการประกอบการออกแบบตัวเคาน์เตอร์ สามารถจัดเป็นส่วนได้ดังนี้

- เครื่องโทรพิมพ์ (TELE WRITER) ใช้ในการรับส่งข้อมูลข่าวสาร เก็บบันทึกโทรศัพท์ทางไกล นำเรื่องจากเคาน์เตอร์ส่วนหน้าส่งต่อไปยังแผนกอื่น ๆ เพื่อรวบรวมบัญชี
- TRAVELING BRANCH CONVEYS มีไว้เพื่อการติดต่อส่งข่าวระหว่างหน่วยงานภายใน
- TELEX เป็นเครื่องมือที่ติดตั้งไว้สำหรับการสื่อสารภายนอกประเทศหรือทั่วโลก
- TELEPHONE OPERATOR ใช้สำหรับติดต่อโดยตรงกับทุก ๆ ส่วนของทางโรงแรม รวมถึงการติดต่อภายนอกด้วย
- SOUND AND MESSAGE RELAYS ให้บริการด้านเสียงเพลงเพื่อเพิ่มบรรยากาศและเรียกแขกหรือใช้สำหรับประกาศต่างๆภายในโรงแรม
- PNEUMATIC TUBE SYSTEM ใช้ส่งใบเสร็จจากภัตตาคาร บาร์ และที่จอดรถไปยังแผนกคิดเงิน (CASHIER)

2.1.4.4.3 ส่วน CASHIER แบ่งออกได้เป็นส่วนต่างๆได้แก่

- เครื่องคิดเลข (CALCULATOR) ใช้สำหรับการคิดเงินรวมและค่าใช้จ่ายต่างๆเกี่ยวกับแขก ถ้าเป็นโรงแรมใหญ่จะใช้เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์แทน
- ที่เก็บเงินของช่องเก็บบัญชี CASHIER (CASHIER'S CABINET) เป็นลิ้นชักสำหรับใส่เงินและเอกสารสำคัญอื่นๆ เช่น ใบบันทึกใบสั่งต่างๆของแขก แยกตามเลขที่ห้องเพื่อความสะดวกในการอ้างอิง
- มาตรวัดโทรศัพท์ (TELEPHONE METERS) มีไว้เพื่อคิดเงินรวมลงในบัญชี
- ช่องฝากของมีค่า (SAFE DEPOSIT BOX) เป็นช่องไว้สำหรับการรับฝากของมีค่าของแขก
- ห้องนิรภัย (SAFE) เป็นห้องนิรภัยขนาดใหญ่ เพื่อเก็บบัญชีประจำวัน ภายในจะมีบริเวณสำหรับตรวจสอบบัญชีแยกต่างหากจากส่วนสำนักงาน
- อุปกรณ์เบ็ดเตล็ดอื่นๆ (MISCELLANEOUS) เช่น เครื่องบิ๊มเวลา เครื่องบิ๊มชื่อในบัตรเครดิต และอื่นๆ

2.1.4.5 FOOD SERVICE หมายถึงการให้บริการด้านอาหารการกิน ทั้งนี้รวมไปถึง NIGHT CLUB, DISCO, THEQE, COCKTAIL LOUNGE โดยส่วนนี้แบ่งออกเป็นส่วนใหญ่ๆได้แก่

2.1.4.5.1 ภัตตาคาร หรือ ห้องอาหาร (RESTAURANT) มักจะเปิดบริการแก่บุคคลภายนอก ในโรงแรมชั้นหนึ่งที่ได้มาตรฐาน ส่วนมากจะมีห้องอาหารหลายห้องซึ่งแยกตามลักษณะและขนาดของโรงแรม โดยปกติจำแนกห้องอาหารได้เป็น 3 แบบ ได้แก่

- ห้องอาหารใหญ่ จัดอาหารแบบสากล หรืออาหารพิเศษ
- ห้องอาหารต่างชาติ จัดบริการอาหารต่างประเทศ หรือลักษณะพิเศษเฉพาะ
- ห้องอาหารไทย ส่วนใหญ่โรงแรมชั้นหนึ่งจะตกแต่งห้องอาหารไทยโดยเน้นให้มีบรรยากาศแบบไทยๆ ทั้งนี้เพื่อแสดงให้เห็นศิลปะ และวัฒนธรรมไทย

นอกจากนี้บางแห่งยังมีภัตตาคารลอยฟ้าที่ชั้นบนสุดของอาคาร โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อบริการอาหารและเครื่องดื่มแก่แขกและเป็นที่ชมทิวทัศน์โดยรอบได้ด้วย

การจัดห้องอาหารส่วนใหญ่แล้ว มี 2 แบบ คือ

- แบบนั่งรวม (MAIN DINING ROOM) จะมีการนั่งรับประทานอาหารในห้องใหญ่ๆร่วมกับบุคคลอื่น ภายในห้องจะมีโต๊ะอาหารมากมายทั้งแบบ 2 ที่ 4 ที่ และมากกว่า 4 ที่ขึ้นไป

- แบบห้องส่วนตัว (PRIVATE DINING ROOM) การกำหนดพื้นที่ใช้สอยส่วนนี้สำหรับแขกที่ต้องการความเป็นส่วนตัว ไม่ว่าจะจัดงานเลี้ยง งานประชุม งานพบปะกัน ทางห้องอาหารจะต้องมีห้องเฉพาะแยกส่วนจากคนอื่น ๆ อาจมีอุปกรณ์อื่นเพิ่มให้ เช่น เฟอร์นิเจอร์พักผ่อน เวที ลำโพง โต๊ะ เก้าอี้ เคาน์เตอร์เครื่องดื่มพิเศษ แต่ถ้ามีขนาดใหญ่มากจะแยกออกมาข้างนอก สำหรับเช่าจัดเลี้ยงเฉพาะกลุ่ม ที่เรียกว่า FUNCTION ROOM หรือห้องจัดเลี้ยง อาจมีชื่อเฉพาะตามแต่ละห้องซึ่งขึ้นอยู่กับทางโรงแรม แต่ห้องจัดเลี้ยงดังกล่าวนี้จะไม่ใหญ่เท่าโถงจัดเลี้ยง (BALL ROOM)

โดยทั่วไป DINING ROOM จะตกแต่งในลักษณะที่เป็นแบบของประเภทอาหารที่จะบริการ จึงการตกแต่งแทบทุกส่วนไม่ว่าจะเป็นพื้น ผนัง เพดาน ตลอดจนเฟอร์นิเจอร์ที่เข้ากับลักษณะของอาหารและชื่อห้องอาหาร

สำหรับเครื่องเรือน (FURNITURE) มีให้เลือกใช้ตั้งแต่แบบที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ จนถึงแบบ BUILT IN ซึ่งออกแบบโดยเฉพาะสำหรับขนาดและลักษณะของห้อง การจัดโต๊ะมักมีผ้าปู 2 ชั้น ผืนล่างคลุมยาวลงไป โดยมากมักจะเป็นผ้าสีอ่อน ผืนบนคลุมส่วนหน้าโต๊ะ ใช้ผ้าสีเข้ม เพื่อป้องกันการสกปรกเลอะเทอะของน้ำและเศษอาหาร ผ้าคลุมนี้ต้องเปลี่ยนทุกครั้งที่แขกรับประทานอาหารเสร็จ สิ่งที่ต้องคำนึงถึงสำหรับการออกแบบหรือการเลือกใช้เครื่องเรือนในห้องอาหารสามารถจำแนกได้ตามวัตถุประสงค์ดังนี้

- ขนาดของเครื่องเรือน ควรคำนึงถึง ขนาดโต๊ะแบบต่างๆ ในขนาดและรูปร่างเพื่อสนองตอบต่อกลุ่มคนขนาดต่างๆ ความสูงของเก้าอี้ รูปร่างเคาน์เตอร์ควรดัดแปลงได้

- พื้นที่ ควรคำนึงถึงการจัดวาง การเคลื่อนย้าย การบริการที่มุมเวียนและสำหรับการประกอบอาหารบนโต๊ะเข็นอาหาร ต้องมีพื้นที่ไว้เพียงพอ

- การดัดแปลง ควรคำนึงถึงวัสดุที่สามารถเคลื่อนย้ายได้น้ำหนัก โดยไม่ทำให้พื้นเกิดความเสียหาย

- อายุการใช้งาน ควรคำนึงถึงเรื่องของความแข็งแรงของงานกรอบ รวมทั้ง STOOL ผ้าปูโต๊ะ รอยเปื้อน รอยถู รอยไหม้ สามารถทำความสะอาดได้ง่าย รวมทั้งเปลี่ยนแปลงหรือซ่อมแซมได้ง่าย

- ความปลอดภัย ควรคำนึงถึงเหลี่ยมโต๊ะ ความแหลม ความหยวบผิว งานที่ไม่เรียบร้อย เห็นรอยต่อและมุมที่โผล่ออกมา ความแข็งแรงของโครงสร้าง ความสมดุลย์ และปฏิกิริยาต่อเพลิงไหม้

- รูปร่างภายนอก ควรคำนึงถึงความเหมาะสมเมื่อไปอยู่ในภัตตาคาร อาจจะดูแตกต่างและต้องสมดุลย์กัน รวมทั้งบรรยากาศและรูปแบบ

- ความสบาย ควรคำนึงถึงระยะเวลาที่แขกนั่งทานอาหาร รวมทั้งขนาดของที่นั่ง บริเวณเคาน์เตอร์บริการ และช่องทางเดิน

2.1.4.5.2 COFFEE SHOP เป็นส่วนที่เปิดบริการในลักษณะเป็นกันเอง สดชื่น ไม่มีพิธีตรองมาก อาหารในรายการไม่มากนัก ง่ายในการบริโภคและทำครัว ลักษณะของการนั่งมีหลายแบบ ทั้งนั่งที่เป็นเก้าอี้เป็นตัว กับโต๊ะอย่างห้องอาหาร หรือนั่งบนเก้าอี้สูงกับเคาน์เตอร์บาร์อย่างในไนท์คลับ หรือนั่งในโซฟาที่หัวหน้าชนกันที่เรียกว่า BOOTH มีทั้งแบบมีด

มาก มีดสลับๆ จนสว่างสดใส มักเปิดให้บริการทั้งวัน เป็นที่บริการอาหารและเครื่องดื่ม ซึ่งโดยปกติมักเปิดบริการ 24 ชั่วโมง มีลักษณะการตกแต่งภายในให้มีบรรยากาศแบบสนุกสนานเป็นกันเอง

COFFEE SHOP ส่วนใหญ่มักมีเคาน์เตอร์บริการเสมือ และอาหารในนี้ นับว่าถูกที่สุดในโรงแรม จึงเป็นส่วนที่ตกแต่งปานกลาง ไม่ต้องหรูหราจนเกินไป เป็นสถานที่ที่ไม่ต้องการพิธีรีตรอง จึงปรากฏว่ามีบุคคลหลายประเภทสามารถใช้บริการได้ตลอดเวลา โดยปกติแล้ว COFFEE SHOP มักมีส่วนโต๊ะอาหารมากกว่าส่วนเคาน์เตอร์ และมีครัวต่างหากเป็นครัวขนาดเล็ก (AUXILIARY KITCHEN) ที่ไว้ใช้ในการปรุงอาหารเบาๆ และทำหน้าที่ปรุงอาหารเมื่อครัวใหญ่เปิดให้บริการ

สิ่งที่ควรคำนึงถึงในการจัดแต่ง COFFEE SHOP มีดังนี้

- การจัดความสัมพันธ์ระหว่างโต๊ะอาหาร เคาน์เตอร์เสิร์ฟ และเนื้อที่ใช้สอยอื่นๆ
- ตำแหน่งทางเข้าออกของลูกค้าและพนักงานต้องไม่ปะปนกัน
- ชนิดของวัสดุที่ใช้ในการตกแต่ง สีที่ใช้ และต้องเป็นการป้องกันเสียงรบกวนจากบริเวณข้างเคียง เช่น ครัว
- การเลือกปูพื้น
- ควรหารเฉลี่ยให้แสงกระจายทั่วไป ควรใช้ DIMMER ความสว่างตั้งแต่ 0-320 ลักซ์ ส่วนบริเวณเคาน์เตอร์ควรติดตั้งแสงสว่างที่ให้ความนุ่มนวลและรู้สึกอบอุ่น
- การออกแบบ วิธีการจัดโต๊ะ เก้าอี้ โต๊ะบริการ และเครื่องเรือนอื่นๆ
- ระบบถ่ายเทอากาศ

การตกแต่งภายในของ COFFEE SHOP มักจะเน้นหนักในด้านการบริการที่สะดวกสบาย ทางเข้า 2 ทาง คือ สามารถเข้าได้จาก LOBBY LOUNGE และ LIFT LOBBY การจัดภายในแบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนนอกให้บริการแขกที่มาทานอาหารทั่วไป ไม่ใช่อาหารหนัก ใช้เวลาในการทานเล็กน้อย ส่วนในจะให้บริการอาหารที่หนักใช้เวลานานกว่า ระหว่าง 2 ส่วนนี้จะถูกแบ่งแยกไว้โดยตั้งใจ คือ จะเห็นได้ชัดว่าส่วนไหนบริการอย่างไร

เครื่องเรือนใน COFFEE SHOP มีส่วนประกอบดังต่อไปนี้

- เคาน์เตอร์ สามารถจัดได้หลายวิธีแล้วแต่ขนาดและรูปร่างของเนื้อที่ห้อง คือ แบบตรง แบบรูปตัวยู และแบบรูปตัวยู หลายตัวประกอบกัน

- สตูลเคาน์เตอร์ แบ่งออกเป็น สตูลชนิดตายตัว มีพนักพิงหรือไม่มีก็ได้ (จะต้องมีความห่างจากทางเดิน 0.55 ถึง 0.65 เมตร) สตูลลอยตัวชนิดมีพนักพิงและสตูลลอยตัวชนิดไม่มีพนักพิง

- โต๊ะติดตาย การจัดจะคล้ายกับการจัด BOOTH ต่างกันตรงที่ที่นั่ง ซึ่งอาจจะนั่งได้ 2-3 ด้านโต๊ะที่มีที่นั่งเป็นแถวประกอบโต๊ะนั้น เป็นแบบที่เหมาะสมกับที่นั่งที่มีด้านหนึ่งอยู่ติดผนัง บางครั้งอาจทำให้การเข้าออกลำบาก วิธีแก้คือ จัดให้ฐานโต๊ะติดตายกับพื้น แต่หน้าโต๊ะสามารถเลื่อนเข้าออกได้ เพื่อความสะดวกในการเข้าออก

- BOOTH ตกปกติโต๊ะควรมีขนาดเล็ก เพื่อประหยัดเนื้อที่ แต่ควรมีขนาดที่ผู้มารับประทานอาหารจะไม่ชนกัน ซึ่งอย่างต่ำต้องกว้าง 0.06 เมตร และตามปกติความกว้างของโต๊ะจะมีขนาด 0.75 เมตร ส่วนความยาวขึ้นอยู่กับขนาดของไหล่ผู้ที่นั่ง

- โต๊ะอาหาร ขนาดปกติมีขนาดใหญ่มาก ควรมี 4 ขา แต่ถ้าใหญ่มากอาจมีขาเกิน 4 ขาก็ได้ วัสดุที่ใช้ทำโต๊ะอาจเป็นไม้ เหล็ก หรือพลาสติก พื้นผิวของโต๊ะนั้นต้องเรียบ ไม่ว่าด้านบนหรือด้านล่าง

- เก้าอี้อาหาร ขนาดของที่นั่งเฉลี่ย แล้วแต่ความเหมาะสม แต่ควรถูก 0.43-0.45 เมตร ความเอียงของพนักพิงประมาณ 3-5 องศา (ไม่นับความหนาของเบาะ) ความสูงของที่นั่ง 0.43 เมตร ควรใช้กับสูง 0.70 เมตร

2.1.4.6 ROOM SERVICE เป็นแผนกบริการอาหารและเครื่องดื่มของโรงแรม เพื่อให้ความสะดวกสบายแก่แขกที่มาพัก และต้องการที่จะรับประทานอาหารในห้องพัก ซึ่งการบริการแผนกนี้จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

2.1.4.6.1 ส่วนที่ประจำอยู่ในครัวใหญ่ ซึ่งเรียกว่า ROOM SERVICE ลักษณะเป็นห้องทำงาน ส่วนประกอบที่สำคัญสำหรับส่วนนี้ คือ แผงไฟแสดงหมายเลขห้องพักแต่ละชั้น โทรศัพท์ติดต่อกับห้องพักแขก ส่วนเก็บเงิน เครื่องมือสำหรับไว้ส่งบิล โต๊ะทำงาน เคาน์เตอร์และจ่ายบิล เป็นต้น

2.1.4.6.2 ส่วนที่ประจำอยู่ในส่วนห้องพักแขก ซึ่งเรียกว่า SERVICE ROOM ซึ่งเป็นส่วนที่ติดต่อกับแขก โดยตรวจในแต่ละชั้น โดยจะมีพนักงานประจำ เรียกว่า BELL

BOY ซึ่งในการออกแบบจะต้องคำนึงถึงการติดต่อกับส่วนแม่บ้านกับ ROOM SERVICE แผนก ซ่อม และที่สำคัญที่สุด คือ ต้องไม่ไปรบกวนส่วนห้องพักแขก

2.1.4.7 BAR การบริการแบบบาร์เป็นที่นิยมกันมากเพราะให้กำไรสูง จัดบรรยากาศภายในให้น่ารื่นรมย์ เช่น ดนตรี แสง สี เป็นต้น โดยปกติมักจัดไว้ในบริเวณสระว่ายน้ำ

2.1.4.8 COCKTAIL LOUNGE เป็นการบริการเครื่องดื่ม พวกเหล้าและเบียร์ และอาจมีอาหารว่างที่เตรียมง่าย ๆ เช่น แซนวิช โดยปกติมักจะจัดอยู่ในส่วนโถงนั่งเล่น จัดบรรยากาศเย็นๆ มีเสียงดนตรีหรืออาจจะจัดนำเปียโนมาเล่นเพลงให้ฟัง

2.1.4.9 NIGHT CLUB เป็นสถานที่ให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เป็นบริการ แก่แขกในตอนกลางคืน มีลีลาศเต้นรำ รับประทานอาหารและเครื่องดื่ม บรรยากาศจะค่อนข้าง มีดมัวและสว่างเป็นบางจุด

2.1.4.10 CONCESSION SPACE คือ ส่วนบริการที่ทางโรงแรมจัดขึ้นเพื่อขาย บริการต่างๆ ให้กับแขกผู้มาพักและบุคคลภายนอกที่มาใช้บริการ ส่วนมากผู้มาใช้บริการในส่วนนี้ มีดังนี้

2.1.4.10.1 BARBER SHOP เป็นส่วนที่จัดให้บริการแขกในการตัด-สระผม โกนหนวด ฯลฯ

2.1.4.10.2 CIGAR AND NEWS STAND เป็นส่วนบริการขายบุหรี่และ หนังสือพิมพ์ ปกตินิยมจำหน่ายโดยพนักงานเคาน์เตอร์ โดยมีพนักงานประจำ 1 คน ส่วนโรงแรม ขนาดใหญ่มักตั้งร้านขายอยู่ในส่วนโถงต้อนรับ (LOBBY) ตรงกันข้ามกับ FRONT DESK

2.1.4.10.3 VALET SHOP เป็นส่วนบริการซักรีดเสื้อผ้าสำหรับแขก ควร อยู่ใกล้ห้องซักรีด ในส่วนนี้จะไม่มีเครื่องซักรีด แต่จะใช้เป็นสถานที่ในการรับและส่งเสื้อผ้าเท่านั้น

2.1.4.10.4 TELEGRAPH OFFICE เป็นส่วนบริการด้านโทรเลข ทั่วไป มักจะไม่ค่อยมีบริการนี้ นอกจากโรงแรมใหญ่ๆ เท่านั้น

2.1.4.10.5 SUBRENTAL เป็นส่วนที่ไม่อยู่ภายใต้การดำเนินการของ โรงแรม มักดำเนินการโดยบริษัท หรือเอกชนทั่วไป โดยเสียค่าเช่าเป็นรายเดือนไป ได้แก่ ร้านค้า ทั่วไป ตัวแทนบริษัทท่องเที่ยว ทักษนาจร สำนักงานและอื่นๆ

2.1.4.10.6 RENTED STORES หรือ RENTAL SHOP เป็นร้านค้าที่มาเปิดให้บริการ ไม่ขึ้นกับจำนวนห้องพักโรงแรม แต่ขึ้นกับสภาพแวดล้อมและความเหมาะสม

ร้านค้าควรจะเข้าได้โดยตรงจากถนนและสามารถเข้าได้จากโถงพักคอยของโรงแรมนั้นด้วย เฉลี่ยพื้นที่ของร้านค้าประมาณ 20-30 ตารางฟุตต่อห้องพักแขก

2.1.4.11 ห้องพักแขก (GUEST ROOM SPATIAL) เป็นส่วนที่สร้างความสุขสบายแก่แขกมากที่สุดในการบริการทุกอย่างของโรงแรม จึงต้องมีการพิจารณาความต้องการของแขก และดูว่าแขกจะใช้ห้องพักอย่างไร แล้วจึงจัดสิ่งของที่แขกต้องการลงในการออกแบบ

การออกแบบห้องพัก มีหลายแบบ ห้องที่มีความต้องการมาก คือ การออกแบบบลิของห้องพัก ควรเลือกใช้เพียงสีเดียว ส่วนห้องชุดนั้นต้องมีลักษณะเด่นออกไป

ส่วนประกอบของห้องพักแขกโดยทั่วไป ได้แก่

2.1.4.11.1 เตียงนอน โดยมากใช้แบบเตียงแฝด นอกจากนี้เนื้อที่ไม่อำนวย จึงอาจใช้เป็นเตียงเดี่ยวหรือเตียงคู่ (DOUBLE BED)

ขนาดห้องนอนต่อขนาดของเตียงสามารถแบ่งได้ดังนี้

ลักษณะของห้อง	ขนาดของเตียง	เนื้อที่ห้องพัก
SINGLE BED	1.00 x 2.00 m ²	7.0 m หรือ 65 Ft
DOUBLE BED	1.50 x 2.00 m ²	8.4 m หรือ 90 Ft
TWIN BED	1.00 x 2.00 m ²	10.2 m หรือ 100 Ft

ขนาดของเตียงนอนแบบยุโรปแบ่งได้ดังนี้

ลักษณะของเตียง	ขนาดความกว้าง	ขนาดความยาว
TWIN BED	9.50	1.90
DOUBLE BED	1.37	2.03
QUEEN BED	1.52	2.10

KING SIZE	1.83	2.10
-----------	------	------

ขนาดความสูงของเตียง (BED HEIGHT)

ข้อพิจารณาในการเลือกใช้	มม.	นิ้ว
ก) ใช้กันทั่วไป	4.00 - 4.50	16 - 18
ข) ใช้สำหรับคนแก่ (ขึ้นลงลำบาก)	700	28
ค) คำนึงถึงความสะดวกในการจัดเตียง	500 - 600	22 - 24

ข้อกำหนดสำหรับเตียงโรงแรม

- ขนาดเหมาะสมทั้งความกว้าง ความยาว ความสูง ต่อขนาด

ของห้อง

- ให้ความรู้สึกสบาย คุณสมบัติของฟูกที่นอนและตัวรองที่นอน
- มีความทนทาน ประกอบด้วยส้นแข็งแรง
- ไม่มีเสียงรบกวนเวลาพลิกตัว
- เคลื่อนย้ายและถอดเก็บง่าย (สำหรับการซ่อมแซม เปลี่ยน

สถานที่ หรือการจัดเก็บ)

2.1.4.11.2 แผงหัวเตียง (HEAD BOARDS AND END BOARDS) แผง

หัวเตียงเป็นจุดสำคัญ เพื่อใช้เป็นนั่งอ่านหนังสือ กั้นและรักษาหมอน แผงนี้เป็นส่วนหนึ่งของเตียง ติดกับเตียง หรือเป็นเบาะกันกระแทกผนัง ความสูงทั่วไปประมาณ 90 เซนติเมตร

2.1.4.11.3 ส่วนรางแขวน (HANGING SPACE-IN CLOSET) โดย

ปกติใช้เป็นผู้เสื่อผ้าที่ติดตายไว้ตรงทางเข้าห้องพัก และใช้เป็นตัวเก็บของสัมภาระเพื่อให้แขกได้สำรวจสิ่งของก่อนจะออกจากโรงแรมว่าไม่ลืมอะไรทิ้งไว้ ความกว้างที่สุดของก่อนของตู้ประมาณ 56-60 เซนติเมตร ความสูงประมาณ 145-150 เซนติเมตร และรางควรอยู่ต่ำจากเพดานตู้ 5-7 เซนติเมตร เพื่อความสะดวกในการแขวนไม้แขวนเสื้อ

2.1.4.11.4 ชั้นวางของ (SHELVES IN CLOSET) ถ้าตู้มีเนื้อที่พอ มักจะมีชั้นวางของอยู่ด้วยภายในตู้เสื้อผ้า เพื่อวางของ ถ้าเป็นโรงแรมที่ใช้พักระยะสั้นๆควรเป็นชนิดเปิดโล่ง

2.1.4.11.5 ลินชัก สำหรับโรงแรม ควรจัดลินชักเฉพาะสำหรับโต๊ะแต่งตัว หรือโต๊ะเขียนหนังสือ ลินชักมีความสำคัญต่อแขกมาก เพื่อเก็บของจุ๊กจิกเล็กน้อย เครื่องสำอางและเครื่องประดับ

ข้อกำหนดต่ออุปกรณ์ชนิดต่างๆในโรงแรม

- รางแขวนยาว แบ่งเป็น

SINGLE 0.50 ม. (โรงแรมขนาดกลาง)

DOUBLE 0.90 ม. (โรงแรมขนาดกลาง)

SINGLE 0.90 ม. (โรงแรมชั้นนำ)

DOUBLE 1.20 ม. (โรงแรมชั้นนำ)

- ตู้เก็บของชั้นวางของ

SINGLE 0.70 ม. (โรงแรมขนาดกลาง)

DOUBLE 1.10 ม. (โรงแรมขนาดกลาง)

SINGLE 1.10 ม. (โรงแรมชั้นนำ)

DOUBLE 1.50 ม. (โรงแรมชั้นนำ)

- โต๊ะเขียนหนังสือ โต๊ะแต่งตัว (เนื้อที่รวม)

แบบรวม 7.50 ม.

แบบแยก 1.00 ม.

2.1.4.11.6 โต๊ะข้างเตียง (BESIDE TABLE & NIGHT TABLE) ขึ้นอยู่กับลักษณะของห้องพัก คือ อาจอยู่ระหว่างเตียงแฝด (TWIN BED) หรืออยู่ 2 ข้างของเตียงใหญ่ ส่วนมากจัดเป็นจุดรวมสวิทช์ไฟฟ้า โทรศัพท์วิทยุ และใช้วางโทรทัศน์ได้เหมือนกัน ขนาดความสูงของโต๊ะไม่ควรแตกต่างจากความสูงของเตียงมากนัก คืออย่าให้สูงกว่า 60 – 70 เซนติเมตร โต๊ะข้างเตียงควรเคลื่อนย้ายได้ เพื่อความสะดวกในการทำความสะดวก ความกว้างถ้าเป็นโต๊ะที่ขนาดข้างเตียงใช้ขนาด 37 – 45 เซนติเมตร ถ้าอยู่ระหว่างสองเตียงใช้ขนาด 60 เซนติเมตร

2.1.4.11.7 ที่ตั้งกระเป๋าเดินทาง (LUGGAGE RACK) ควรมีความยาวประมาณ 75 – 90 เซนติเมตร ควรอยู่ติดกับโต๊ะแต่งตัวและโต๊ะเขียนหนังสือ สูงจากพื้นประมาณ 45 เซนติเมตร สำหรับห้องนอนคู่ควรมีบริการไว้ 2 ที่

2.1.4.11.8 โต๊ะเขียนหนังสือ (WRITING DESK AND DRESSING TABLE) ความกว้างควรกว้างประมาณ 40 – 45 เซนติเมตร ควรเป็นแบบติดตาย สูงประมาณ 30 – 75 เซนติเมตร ความสูงของเก้าอี้ประมาณ 43 – 45 เซนติเมตร สำหรับข้อเปรียบเทียบโต๊ะเขียนหนังสือและโต๊ะแต่งตัว พบว่า ถ้าเป็นแบบเคลื่อนย้ายได้ จะใช้ต้นทุนการผลิตค่อนข้างสูง แต่ถ้าเป็นแบบติดตาย จะใช้ต้นทุนในการผลิตปานกลาง

2.1.4.11.9 เครื่องเรือนที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ ในที่นี้ได้แก่

- เก้าอี้แต่งตัว (PRESS CHAIR or STOOL)
- เก้าอี้นั่งพักผ่อนต่อ 1 คน (EASY CHAIR)
- โต๊ะตั้งโคมไฟ (STANDARD of TABLE LAMP)
- โต๊ะกลาง (COFFEE TABLE)
- ตะกร้าทิ้งขยะ (WASTE BASKET)
- ที่เขี่ยบุหรี่ (ASH TRAYS)

2.1.4.11.10 สิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ (OTHER FACILITIES) ได้แก่ โทรทัศน์ โทรทัศน์ วิทยุ กริ่งกดเรียกพนักงานบริการ แผ่นประกาศบอกอัตราค่าห้องพักแบบฟอร์ม 1 แผ่นใช้ประกาศกฎข้อบังคับของโรงแรม

2.1.4.11.11 ห้องน้ำแชก มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- ผนังห้องน้ำ ผนังด้านอ่างอาบน้ำปูกระเบื้องเคลือบจานขอบอ่านถึงเพดาน

- พื้นห้องน้ำ พื้นที่อาบน้ำต้องใช้กระเบื้องเซรามิค บริเวณที่อาบน้ำการปูกระเบื้องต้องลาดเอียงให้น้ำไหลลงท่อน้ำทิ้งได้สะดวก

- อ่างอาบน้ำที่มีฝักบัว ขนาดอย่างน้อยที่สุด 1.50 เมตร ถึง 1.70 เมตร x 0.70 เมตร

- อุปกรณ์ในห้องน้ำชนิดทองเหลือง ควรแข็งแรงทนทาน โดยเฉพาะหัวก๊อกน้ำร้อน-เย็น มีตัวตัดของก๊อกน้ำร้อน-เย็น โดยเฉพาะ

- โถส้วม ควรเป็นแบบยาวหรือกลม เปิดข้างหน้าที่นั่งเป็นพลาสติกแข็ง สามารถยกตั้งขึ้นได้โดยไม่ล้ม
- น้ำร้อน ที่ใช้สำหรับห้องพักควรมีเครื่องปั๊มติดไว้ โดยเฉพาะเมื่อเปิดน้ำร้อน จะออกมาทันที
- ที่แต่งตัวและที่อาบน้ำ ต้องมีกระดาษเช็ดหน้า กระดาษม้วน รวมทั้งที่ยึดกระดาษสำหรับห้องส้วม ราวแขวนผ้าเช็ดตัวแบบขึง หรือวางซ้อนรวมกัน ที่แขวนเสื้อแบบคู่ ราวจับโครเมียมขนาด 60 เซนติเมตร อยู่เหนืออ่างน้ำ ที่วางสบู่กระป๋องแบบมีที่จับ พรหมยางปูภายในอ่าง
- อ่างล้างหน้า-ล้างมือ พร้อมทั้งวางอยู่
- กระจกเงา ขนาดไม่น้อยกว่า 0.50 – 1.00 เมตร ติดอยู่เหนืออ่างล้างหน้า
- เคาน์เตอร์ล้างหน้า TOP และที่กั้นน้ำกระเซ็นด้านหลังต้องใช้ PLASTIC LARMINATE ตัวโครงสร้างต้องใช้ไม้อัดขนาดประมาณ 10 มิลลิเมตร
- เครื่องหมาย ควรคำนึงถึงเครื่องหมายของหัวก๊อกน้ำ ใช้เครื่องหมายที่คนเข้าใจได้ง่าย

2.2 ข้อมูลเฉพาะเพื่อการออกแบบโครงการ

2.2.1 ลักษณะและคำจำกัดความของ BOUTIQUE HOTEL และ HOSTEL

ข้อมูลเกี่ยวกับโรงแรมบูติก

คำว่า Boutique (n.) มีรากศัพท์มาจากภาษาฝรั่งเศส แปลว่า ร้านเล็กๆหรือแผงหนึ่งในห้างสรรพสินค้าที่ขายเสื้อผ้าเครื่องแต่งตัวที่ค่อนข้างทันสมัย โดยอเมริกาเป็นชาติแรกที่เอาคำนี้เป็นคุณศัพท์มาอธิบายของลักษณะของโรงแรมขนาดเล็กที่ต่างจากโรงแรมเชน ดังนั้น นัยของโรงแรมประเภทบูติกโฮเต็ล (BOUTIQUE HOTEL) น่าจะหมายถึงโรงแรมขนาดเล็กที่มีความทันสมัยหรือ ร่วมสมัย

Boutique Hotel (บูติกโฮเต็ล) : คือโรงแรมขนาดกะทัดรัดมักมีจำนวนไม่เกิน 100 ห้อง แต่ละห้องอาจมีขนาดไม่ใหญ่ เรียกว่าใช้พื้นที่แบบ “the best out of small spaces” เดิมโรงแรมประเภทนี้ไม่เน้นตอบสนองความต้องการและไลฟ์สไตล์ของนักเดินทางแบบ Business Traveler

หลายแห่งจึงไม่มีห้องประชุมและสิ่งอำนวยความสะดวกในการทำธุรกิจ แต่เมื่อแนวโน้มของนักธุรกิจที่นิยมเข้าพักในโรงแรมบูติกมากขึ้น โรงแรมเหล่านี้ก็ให้ความสำคัญกับบริการและความสะดวกในจุดนี้มากขึ้น

โรงแรมบูติกมักมีดีไซน์ที่แตกต่างและโดดเด่น หรืออาจมีธีมของการสร้างโรงแรมที่มีความน่าสนใจ

HOSTEL คือ ที่พักที่มีลักษณะคล้ายโรงแรมแต่ไม่มีการจัดเตรียมบริการต่างๆไว้ให้ ยกเว้นที่พัก (มักจะใช้ห้องน้ำส่วนกลางร่วมกัน) และอาจมีอาหารเช้าให้ด้วย ที่พักประเภทนี้จะมีราคาถูก หรืออีกความหมายหนึ่ง คือ ที่พักราคาประหยัดสำหรับนักท่องเที่ยวที่ต้องการเพียงสิ่งอำนวยความสะดวกขั้นพื้นฐาน คือ เตียงนอน, ห้องน้ำ, และที่เก็บของที่ปลอดภัยเท่านั้น ราคาของ Hostel จะถูกกว่าโรงแรมมาก และบางแห่งต้องแชร์ห้องพักกับนักเดินทางท่านอื่น ซึ่งทำให้เราได้เพื่อนใหม่และเปิดโลกของเราให้กว้างขึ้นด้วย

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะฮักเจียงใหม่ แบ็คแพ็คเกอร์ โฮสเทล จึงมีการผสมผสานระหว่างความเป็นบูติกโฮเต็ลและโฮสเทล เพื่อตอบสนองต่อกลุ่มเป้าหมายนั่นก็คือ กลุ่มของนักเดินทาง (BACKPACKERS) มีจำนวนที่เพิ่มมากขึ้นอย่างมาก กลุ่มโฮสเทลขนาดเล็ก เน้นเรื่องของการออกแบบที่แปลกใหม่โดดเด่นไม่เหมือนใครและราคาที่ไม่แพงมาก เพื่อตอบรับกระแสของนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้ เป็นการเติมช่องว่างระหว่างเกสเฮาส์ราคาถูกกับโรงแรมบูติกได้อย่างเหมาะสม

2.2.2 ลักษณะและประเภทของกลุ่มนักเดินทาง (BACKPACKERS)

นักท่องเที่ยวกลุ่มนี้ ไม่ต้องการความสะดวกสบายมากนัก แต่ใช้เวลาพักในแต่ละประเทศยาวนาน อยู่ในช่วง 1 เดือนถึง 1 ปี ซึ่งต่างจากนักท่องเที่ยวทั่วไป (Tourist) ที่ต้องการความสะดวกสบาย และสิ่งอำนวยความสะดวกในการเดินทางและมีวันพักอยู่ในช่วง 1-2 สัปดาห์ซึ่งหากมองถึงค่าใช้จ่ายรวม กลุ่มนักท่องเที่ยวสะพายเป้จะสูงกว่านักท่องเที่ยวทั่วไป 2 เท่า และสูงเป็น 3 เท่า เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มอื่นๆ แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ตามลักษณะพฤติกรรม ดังนี้

1. Pioneer-backpackers : เป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวสะพายเป้ ที่เดินทางเพื่อค้นหาสถานที่ท่องเที่ยวใหม่ๆ ด้วยตนเอง จะไม่ใช้คู่มือเดินทางท่องเที่ยว (Guide Book) ในการเดินทางไม่มีการเตรียมข้อมูลก่อนการเดินทาง และไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและงบประมาณเพราะจะทำงานระหว่างเดินทาง เพื่อนำเงินมาใช้ใน การท่องเที่ยว

2. Lonely-planter : เป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวสะพายเป้ที่เดินทาง โดยยึดคู่มือเดินทางท่องเที่ยวเป็นหลัก มีการศึกษาข้อมูลแต่ละประเทศล่วงหน้า เลือกท่องเที่ยวไปยังสถานที่ที่มีชื่อเสียงให้ได้มากที่สุด มีข้อจำกัดด้านงบประมาณ และเวลาโดยสามารถเดินทางได้ไม่เกิน 3 เดือน หรือ 1 ปี

3. Prepared-backpackers : เป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวทั่วไปที่เดินทางด้วยตนเอง ไม่พึ่งพาบริษัทนำเที่ยว มักมีการเตรียมแผนการเดินทางล่วงหน้า และมีระยะเวลาเดินทางจำกัด 2-3 สัปดาห์

ความแตกต่างของนักเดินทางสะพายเป้ (BACKPACKERS) กับนักท่องเที่ยวทั่วไป แบ่งเป็นข้อได้ดังนี้

1. คิดวางแผนทำอะไรหรือเดินทางท่องเที่ยวด้วยตัวเองเริ่มตั้งแต่คิดสถานที่เที่ยว กำหนดแผนการเดินทาง จองตั๋วเครื่องบิน จองล่วงหน้า หรือเดินท่อมๆ หาที่พักเมื่อถึงจุดหมาย จัดการกำจัดความหิวในแต่ละมื้อ เดินทางไปที่เที่ยวต่างๆ อาจรวมถึงการต้องต่อคิวซื้อตั๋ว ต่อคิวเข้าชมจุดท่องเที่ยววนั้นด้วย เวลา 1 ชม. ที่ยืนเข้าคิวไม่ทำให้เบื่อ เท่ากับการนั่งรถชมวิว 2 ชม. แต่เก็บภาพสถานที่ตามรูปโปรสการ์ดเมืองนั้นๆ ได้อย่างครบครัน

2. คำนิยามที่สั้นที่สุดคำเดียวคือ "เบา" กระเป๋าเดินทางต้องเบา สนนราคาค่าเดินทางต้องเบา ค่าที่พักขอเบาๆ ซึ่ง "เบา" ในที่นี้ไม่เกี่ยวกับตัวเลขในบัญชี ที่แม้ว่าจะมีตัวเลขหลักหกหลักเจ็ด ก็เป็น "BACKPACKERS" ได้ เพราะ BACKPACKER คือรู้แบบที่คนเดินทาง เลือกที่จะเดินทางในราคาประหยัด แบกของอย่างเบาๆ และพักในที่พักราคากันเอง ที่มาพร้อมกับความเป็นกันเองของเจ้าบ้าน

3. มักเดินทางด้วยพาหนะสาธารณะ รวมถึงพาหนะส่วนตัวอย่าง สองเท้า ที่ต้องเดินโดยเฉพาะเดินหาที่พัก หรือวิ่งขึ้นรถไฟที่กำลังเคลื่อนขบวน จึงจำเป็นต้องแพ็คกระเป๋าเดินทางให้เบาที่สุด เอาไปเฉพาะที่จำเป็น เลือผ่าน้อยชิ้น แต่มาครั้งในการซัก เพื่อให้เดินทางคล่องตัวที่สุดไม่สนุกแน่ ถ้าต้องแบกน้ำหนักกระเป๋า 20 กก. เดินทางไปไหนต่อไหน

4. มักแบกเป้สะพายหลัง จึงกลายเป็นที่มาของคำว่า BACKPACKER อันแปลตรงตัวว่า ผู้ที่เดินทางด้วย BACKPACK หรือเป้สะพายหลัง

5. นอนค้างแรมในโฮสเทล หรือเกสเฮาส์ จ่ายเงินไม่มาก ได้อาหารเช้าฟรี มีเพื่อนร่วมห้อง (ตั้งแต่ 2-10 คนขึ้นไปอยู่กับห้องและความแออัดของเตียง) แคมได้เพื่อนร่วมโฮสเทลที่มักยินดีพบ

เพื่อนใหม่ต่างภาษาต่างวัฒนธรรม มีการแลกเปลี่ยนความคิดที่แตกต่างซึ่งกันและกัน นิยมทำ
ปฏิสัมพันธ์ต่อเพื่อนร่วมอุดมการณ์เดียวกัน ไม่ว่าจะชนชาติใด

6. ประหยัดเงิน ประหยัดของ แต่ฟุ่มเฟือยเวลา สู้รุ่มร่าวยไปกับการนึกคิด แสวงหา และ
ปฏิสัมพันธ์กับความเป็นท้องถิ่น ดำรงชีวิตขณะท่องเที่ยวอย่างเรียบง่าย ชอบสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดี
ต่อคนรอบข้างที่ได้พบเจอ

7. ให้ความสนใจกับการเข้าถึงความเป็นเมืองนั้นๆ อยากรู้ อยากรู้เห็นถึงรูปแบบ ความคิด
และการใช้ชีวิตซึ่งแห่งหนนั้นอย่างที่มีนัยเป็น ไม่ใช่ประสบการณ์ความเคยคุ้นเหมือนอยู่บ้าน ทั้งๆ
ที่บ้านตัวเองอยู่อีกซีกโลก หากสนใจในความแตกต่างของ ชาติ ภาษา วัฒนธรรม ประเพณี
อาหารการกิน เพื่อเรียนรู้ในความแตกต่างที่เหมือนกันและอยู่ร่วมกันได้ของมนุษย์โลก

2.2.3 ลักษณะทำเลที่ตั้ง

โดยทั่วไปโรงแรมประเภทนี้จะตั้งอยู่ใจกลางเมือง จึงทำให้ในบางครั้งจะสับสนกับ HIP
HOTEL แต่จริงๆแล้ว จำนวนห้องพักจะแตกต่างกัน นิยมตั้งในเมืองหลวง ด้วยเหตุผลที่ว่า
ต้องการนำบรรยากาศรอบๆ โครงการมาเสริมจุดแข็งของโรงแรมให้เกิดความน่าสนใจ และ
บริเวณในเมืองหลวง เอื้ออำนวยความสะดวกในการเดินทางที่จะไปเที่ยวในตัวจังหวัดต่อไป ทำ
ให้โรงแรมประเภทนี้ เป็นโรงแรมที่จัดตั้งในเขตชุมชน หรือสถานที่สำคัญในเมืองหลวง เดินทางไป
มาได้สะดวก มีการคมนาคมหลายรูปแบบ และมีสภาพ ENVIRONMENTAL CONDITION ที่มี
เอกลักษณ์เป็นของตนเอง

2.2.4 ลักษณะการออกแบบห้องและการวางตำแหน่งห้องพัก

การออกแบบห้องพักให้ได้บรรยากาศ ถือเป็นจุดแข็งของ BOUTIQUE HOSTEL เพราะ
เป็นจุดที่ทำให้แตกต่างจากโรงแรมในแบบทั่วไป การตกแต่งภายในมีความสำคัญ เพราะเป็นการ
นำเอาเอกลักษณ์และบรรยากาศรอบๆ มาเปลี่ยนให้เป็นสามมิติ ห้องพักจะสะท้อนแนวความคิด
ทางด้านการตกแต่งในหลายๆ รูปแบบ รวมทั้ง FUNCTION และประโยชน์ใช้สอยต่างๆ ลดความ
ซ้ำซากของห้องพักและเพิ่มตัวเลือกให้กับนักท่องเที่ยว

เมื่อมีการแสดงเอกลักษณ์ค่อนข้างมาก มีผลทำให้ FUNCTION มีการพลิกแพลง
เปลี่ยนไปแต่ยังคงสอดคล้องกับ HUMAN SCALE และ BEHAVIOR อยู่ เช่น การอาบน้ำ ที่ต้องใช้
ห้องรวมกัน เน้นการอาบน้ำที่เรียบง่าย โดยแบ่งเป็นห้องๆ ซึ่งแยกออกจากห้องพักเป็นห้องน้ำรวม

สำหรับ BACKPACKER การออกแบบห้องพัก จะคำนึงถึงประเภทของห้องพักด้วย เช่น ถ้าเป็นห้องพักรวมแบบDORMITORY ความส่วนตัวในการใช้ห้องจะหายไป พฤติกรรมทุกอย่างล้วนขึ้นกับส่วนรวม แยกที่เข้าพักจะได้รับการปฏิสัมพันธ์ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อกัน ส่วนห้องแบบ EN-SUITE ก็แยกออกมาเป็นห้อง มีความเป็นส่วนตัวและสะดวกสบายมากขึ้น เน้นความ PRIVACY ของแขกผู้เข้าพัก ซึ่งจะตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายกับนักท่องเที่ยวที่เน้นความเป็นส่วนตัวเป็นส่วนใหญ่ที่เป็นพื้นฐาน เช่น กิน นอน พักผ่อน อาบน้ำ นำมาจัดเข้า CONCEPT DESIGN ให้ห้องพักแตกต่างกันในรูปแบบ แต่จะอยู่ภายใต้พฤติกรรมของผู้ใช้เป็นสำคัญ เป็นต้น

2.2.5 การบริการ

โรงแรมมักมีขนาดเล็กด้วยจำนวนห้องที่น้อยกว่า 150 ห้อง ช่วยให้พนักงานสามารถจดจำชื่อของผู้ใช้บริการได้ทำให้นักเดินทางมีความรู้สึกใกล้ชิดและเป็นกันเอง ลักษณะประเภทนี้ทำให้โรงแรมมีจุดขายที่แตกต่าง

2.2.6 วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้

1. การเลือกวัสดุในการตกแต่งภายในควรเป็นวัสดุที่ได้จากธรรมชาติและท้องถิ่น เพื่อเน้นเอกลักษณ์เฉพาะตัว สภาพแวดล้อมและศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้นๆ
2. เป็นวัสดุที่สามารถหาได้ง่ายในพื้นที่หรือบริเวณใกล้เคียง และสามารถดูแลรักษาได้ด้วยคนในพื้นที่

2.3 ข้อมูลส่วนการให้บริการแก่นักท่องเที่ยว

2.3.1 องค์ประกอบของส่วนการให้บริการแก่นักท่องเที่ยว

1. ส่วนเคาน์เตอร์บริการข้อมูลการท่องเที่ยว
2. เคาน์เตอร์แจกเอกสาร แผ่นพับ
3. เคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์
4. ส่วนเคาน์เตอร์บริการข้อมูลการท่องเที่ยวทางโทรศัพท์
5. บอร์ดติดข่าวสาร
6. ส่วนที่นั่งพักผ่อน อ่านเอกสารและแผ่นพับ

7. คอมพิวเตอร์บริการข้อมูลด้วยตัวนักท่องเที่ยวเอง

8. พื้นที่แสดงแผนที่กรุงเทพมหานครและจังหวัดอื่นๆ

2.3.2 การบริการ

1. เคาน์เตอร์บริการข้อมูลข่าวสารการท่องเที่ยว จะมีเจ้าหน้าที่คอยดูแล ให้ข้อมูลประกอบกับแผ่นพับ โดยนักท่องเที่ยวสามารถนั่งคุยสอบถามข้อมูลจากเจ้าหน้าที่ได้

2. เคาน์เตอร์แจกเอกสารและแผ่นพับ นักท่องเที่ยวสามารถหยิบเอกสาร แผ่นพับเกี่ยวกับการท่องเที่ยวได้ด้วยตนเอง

3. เคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์ เป็นการให้บริการแบบรวดเร็ว นักท่องเที่ยวอาจจะต้องการเอกสารโดยขอจากเจ้าหน้าที่ได้โดยตรงและได้รับข้อมูลเพิ่มเติมจากเจ้าหน้าที่

4. ส่วนเคาน์เตอร์บริการข้อมูลการท่องเที่ยวทางโทรศัพท์ เจ้าหน้าที่ให้ข้อมูลแก่นักท่องเที่ยวทางโทรศัพท์ ซึ่งเจ้าหน้าที่สามารถให้บริการแก่นักท่องเที่ยวที่เข้ามาสอบถามโดยตรงได้เช่นกัน


5. บอร์ดติดข่าวสาร ใช้ติดข่าวสารกิจกรรมการท่องเที่ยว ทั้งของทางศูนย์เอง และกิจกรรมจากภายนอก ที่ต้องการการประชาสัมพันธ์

6. บริเวณที่นั่งพักผ่อน อ่านเอกสารและแผ่นพับ นักท่องเที่ยวบางคนหรือบางกลุ่มที่มาติดต่อสอบถามอาจจะยังต้องการเวลานั่งอ่านข้อมูลเพื่อทำความเข้าใจเพิ่มเติม สามารถใช้สอยบริเวณนี้ได้ รวมทั้งเจ้าหน้าที่อาจจะใช้พื้นที่ส่วนนี้ในการพูดคุยกับนักท่องเที่ยว

7. คอมพิวเตอร์บริการข้อมูลด้วยตนเอง นักท่องเที่ยวที่ได้รับข้อมูลบางส่วนจากเจ้าหน้าที่อาจจำเป็นต้องใช้คอมพิวเตอร์ในการค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยอีกทางหนึ่ง

2.4 การศึกษาโครงการเปรียบเทียบ (CASE STUDY)

2.4.1 โรงแรมหลับดี สีลม







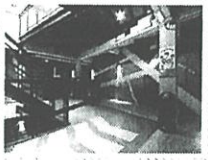

CASE STUDY


LUP-D HOSTEL@SILOM
 4 decho rd.,suriwong,bangrak,bangkok.

คอนเซ็ปการออกแบบ
 นวัตกรรมโดยอิงจุดเด่น
 และความสนุกของกรุงเทพมหานคร
 อย่างลงตัวไม่ว่าจะเป็นสวดลาบ
 การฝึกที่ลึกแปลกจากห้องนอน

ลักษณะห้องทั้งหมด 4 Type
 เป็นห้อง Dormitory
 Lady dormitory
 railway twin
 Double bed


ราคา 420 - 1800 บาท



Mr.Nuth Jiraamonnimit S1020099
 King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture,Department of Interior Architecture

10/50



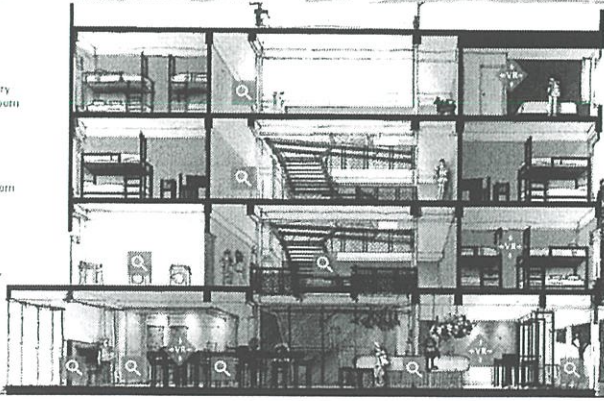
CASE STUDY

4F
 Ladies' Dormitory
 Lub d Double room

3F
 Railway Twin room

2F
 Lub d Dormitory

1F
 Reception
 Common area



"Enjoy your beer at our front porch under Bangkok's heat or join in our large common area, it's a perfect place to meet friends and share your experiences."


องค์ประกอบโครงการ

ชั้น1 เป็นพื้นที่ส่วนบริการต่างๆ ล็อบบี้ ประชาสัมพันธ์ ชั้นที่บริการส่งจดหมาย

ชั้น2 ห้องTHEATER ห้องซักรีด และห้องน้กประเท DORMITORY

ชั้น3 ห้องน้กประเท RAILWAY TWIN ROOM

ชั้น4 ห้องน้กประเท LADIES' DORMITORY และ DOUBLE DOM



Mr.Nuth Jiraamonnimit S1020099
 King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture,Department of Interior Architecture

12/50

2.4.2 โรงแรมหลับดี สยามสแควร์



CASE STUDY

LUP-D HOSTEL@SIAMAGUARD

925/9 Rama 1 rd., Wangmai, Patumwan, Bangkok

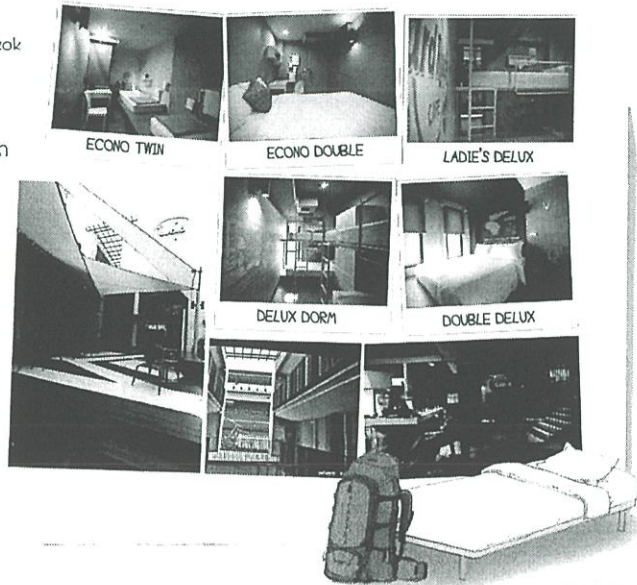
คอนเซ็ปการออกแบบ

สาขาสยามสแควร์ออกแบบให้สนุกสนาน
ด้วยการใช้สีสันที่สดใสและลวดลายกราฟิก
ร้านอาหาร แหล่งท่องเที่ยว แหล่งช้อปปิ้ง

ลักษณะห้องทั้งหมด 4 Type

- เป็นห้อง Dormitory
- Ladies' dormitory
- Econo twin
- Econo double
- Double delux

ราคา 550-1900 บาท



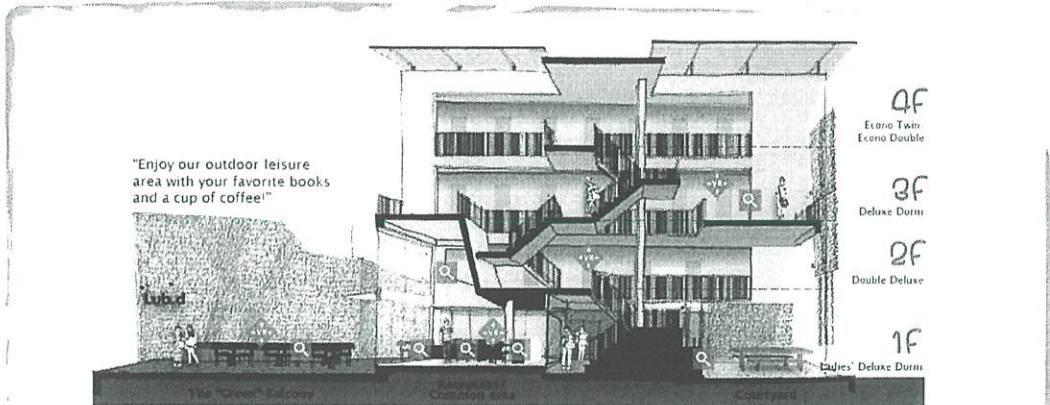
Mr.Nuth Jiraamonnimit 51020099

King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture

11/50

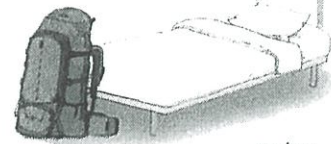


CASE STUDY



องค์ประกอบโครงการ

- ชั้น1 เป็นพื้นที่ส่วนบริการต่างๆ คือบิ๊ พระชาสัมพันธ์ เป็นที่บริการส่วนกลาง ห้องนั่งเล่น LADIES DORM
- ชั้น2 ห้อง THEATER และห้องนั่งเล่น DELUX
- ชั้น3 ห้องนั่งเล่น MIX DORM ห้องน้ำรวมแบกชาย หญิง
- ชั้น4 ห้องนั่งเล่น ECONO TWIN ห้องน้ำรวมแบกชาย หญิง




Mr.Nuth Jiraamonnimit 51020099

King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture

12/50

2.4.3 โรงแรม HQ HOSTEL



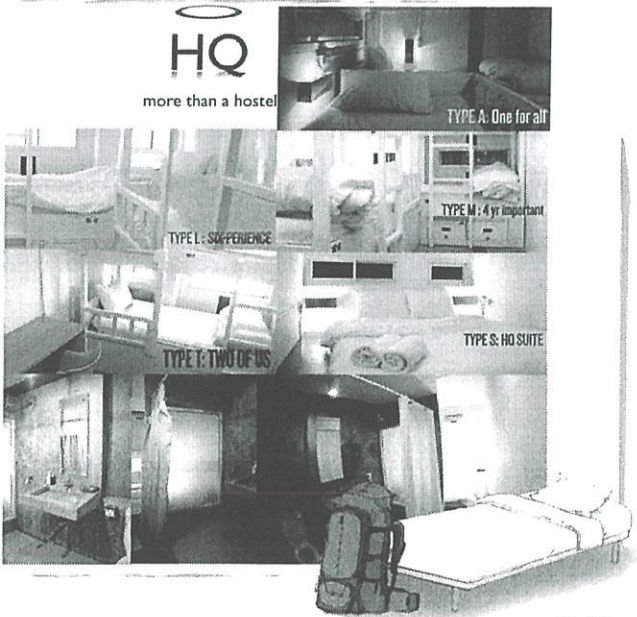
CASE STUDY


HQ Hostel
 5/3-4, Silom Soi 3, Silom Road,
 Bangkok, Bangkok,

คอนเซ็ปการออกแบบ
 ใช้สีส้มที่สดใส เป็นแรงบันดาลใจ
 การเดินทาง การผสมผสานวัสดุ
 อย่างมีและซีเมนต์ทำให้เกิดความรู้สึก
 ที่แปลกใหม่

ลักษณะห้องทั้งหมด 5 Type
 เป็นห้อง Dorm 3 Type
 2 Bunk beds 1 type
 Delux 1 Type

ราคา 390 - 1,200 บาท






Mr.Nuth Jiraamonnimit S1020099
 King Mongkut's Institute of Teohnology Ladkrabang Faculty of Architecture,Department of Interior Architecture

13/50

2.4.4 โรงแรมดีใจ แม็คแพ็คเกอร์



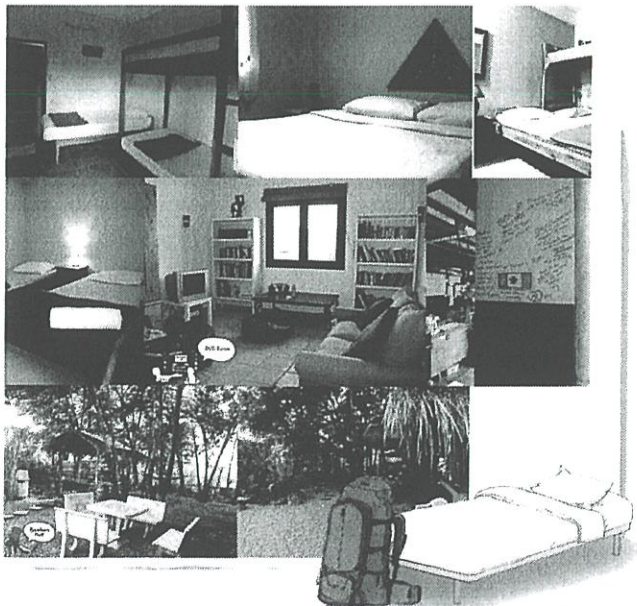
CASE STUDY


DEEJAI BACKPACKER
 193/1-2 Datohamunka Rd., Phasing,
 Chiang Mai, Thailand

คอนเซ็ปการออกแบบ
 คัดแปลงมาจากห้องพัก เน้นความเป็นกันเอง
 เหมือนครอบครัว การออกแบบเรียบง่าย
 เน้นพื้นที่ใช้สอยเป็นหลัก

ลักษณะห้องทั้งหมด 3 Type
 แบ่งเป็น
 Mix Dorm
 -Fan Dormitory
 -Air-con Dormitory
 Ladie's Dorm
 Private Fan
 Private Air-con

ราคา 100-450 บาท





Mr.Nuth Jiraamonnimit S1020099
 King Mongkut's Institute of Teohnology Ladkrabang Faculty of Architecture,Department of Interior Architecture

14/50

2.4.5 สรุปข้อมูลที่น่าสนใจ

CASE STUDY

ชื่อ	โลโก้	ข้อดี	สิ่งที่นำมาใช้
1.Lub-d silom		1.มีการตกแต่งสวยงาม ถึงเอา ความสนุกของกรุงเทพมหานครมาใช้ได้ดี 2.บรรยากาศสงบ เป็นกันเอง 3.อยู่ใจกลางเมือง 4.ห้องพักมีความหลากหลาย	1.ลักษณะกลุ่ม Target group 2.Faillity ห้องนั่ง 3.มีการสื่อแนวคิดที่ชัดเจน
2.Lub-d siamesquare		1.การจัดพื้นที่โดยคำนึงถึงการ ระบบปะ เป็นอินใหม่ฯ 2.การตกแต่งสวยงามทั้งในห้อง นอนและส่วนอื่นๆของโรงแรม 3.มีระบบการจัดการที่ดี 4.สามารถบริการนักท่องเที่ยว ด้วยความเป็นกันเอง 5.อยู่ใจกลางเมืองเดินทางสะดวก	1.ลักษณะการให้และรับบริการ 2.การจัดห้องนอน 3.ประเภทของห้องนอน 4.Faillity ต่างๆภายในโรงแรม 4.ระบบการจัดการ

Mr.Nuth Jiraamonnimit S1020099
 King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture,Department of Interior Architecture

17/50

CASE STUDY

ชื่อ	โลโก้	ข้อดี	สิ่งที่นำมาใช้
2.HQ silom		1.มีการตกแต่งสวยงาม 2.การใช้วัสดุที่มีความผสมผสาน 3.ห้องพักมีความหลากหลาย 4.จัดการกับพื้นที่แคบได้ดี	1.การจัดห้องในลักษณะ Mix dorm 2.การออกแบบจัดการกับพื้นที่จำกัด 3.การใช้เฟอร์นิเจอร์ที่ปรับได้ตาม การใช้งาน 4.การเลือกใช้วัสดุที่ผสมผสาน
4.Deejai Paokpaoker		1.สามารถบริการนักท่องเที่ยว ด้วยความเป็นกันเอง 2.มีราคาถูก 3.มีพื้นที่พักผ่อนกลางแจ้ง 4.มีความร่มรื่น 5.มีกิจกรรมรอบดองไป และ BBQ party	1.การออกแบบพื้นที่ บริเวณ outdoor 2.การเลือกใช้วัสดุท้องถิ่น

Mr.Nuth Jiraamonnimit S1020099
 King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture,Department of Interior Architecture

17/50

บทที่ 3

การศึกษาพฤติกรรมและพื้นที่ที่ต้องการ

3.1 การศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้บริการในส่วนอาคารบริการต่าง ๆ

3.1.1 การศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้บริการภายในส่วนต้อนรับ (LOBBY)

ก. ผู้ให้บริการ ผู้ให้บริการบริเวณจุดลงทะเบียน แบ่งเวลาการทำงานออกเป็น 3 ช่วงเวลาดังต่อไปนี้

ช่วงที่ 1	06.00 น. - 14.00 น.
ช่วงที่ 2	14.00 น. - 22.00 น.
ช่วงที่ 3	22.00 น. - 06.00 น.

ประกอบด้วยแผนกดังต่อไปนี้

1. แผนกทะเบียน (REGISTRATION)

หน้าที่ ลงทะเบียนการเข้าพักของผู้ใช้บริการ CHECK IN – CHECK OUT

บทบาทและพฤติกรรม

1. อยู่ประจำตำแหน่งในส่วนเคาท์เตอร์บริการส่วนหน้า กล่าวต้อนรับและแจ้งชนิดห้องพักแก่ผู้ใช้บริการ
2. ทำการลงทะเบียนเข้าพัก (CHECK IN) ให้ผู้ใช้บริการโดยให้ผู้ใช้บริการกรอกข้อมูลพื้นฐาน ได้แก่ ชื่อ-นามสกุล, ที่อยู่, วัน เดือน ปีเกิด, สัญชาติ, อาชีพ, การทำงาน, ใบสำคัญประจำตัวต่างดาว, บัตรประจำตัวประชาชนลงในใบกรอก เรียกว่า "บัตรจดนามผู้เข้าพัก" ระยะเวลาและการเลิกพักในเวลาใด วันใด
3. เมื่อผู้ใช้บริการกรอกข้อมูลครบถ้วนแล้ว ผู้ให้บริการจะทำการตรวจสอบตัวเลขของใบสำคัญ เช่น PASSPORT หรือบัตรประจำตัวประชาชนเพื่อความถูกต้อง

4. หลังจากกรอกข้อมูลครบถ้วน ผู้ให้บริการหยิบกุญแจห้องและKEYCARD ให้แก่ผู้ให้บริการ พร้อมกับบอกข้อมูลไปยังตำแหน่งห้องพักและการบริการพื้นที่ส่วนกลาง

5. ในกรณีที่ผู้ให้บริการได้ลงทะเบียนทางอินเทอร์เน็ตไว้แล้ว ผู้ให้บริการจะตรวจเช็คฐานข้อมูลจากคอมพิวเตอร์ จากนั้นให้บัตรจดนามผู้เข้าพักกับผู้ให้บริการ กรอกข้อความทบทวนกับคอมพิวเตอร์อีกครั้งเพื่อป้องกันการผิดพลาด ผู้ให้บริการ หยิบกุญแจห้องให้แก่ผู้ให้บริการ พร้อมกับบอกข้อมูลไปยังตำแหน่งห้องพัก

6. เมื่อทำการลงทะเบียนเข้าพัก (CHECK IN) เรียบร้อยแล้วจะนำข้อมูลไปบันทึกในคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นการบันทึกสถิติการเข้าใช้งานของผู้ใช้บริการของทางโรงแรม และนำข้อมูลนี้ไปตรวจสอบกับกองตรวจคนเข้าเมือง จากผู้ให้บริการจะ ออกใบเสร็จห้องพักและนำไปส่งยังฝ่ายการเงินเพื่อคำนวณค่าบริการอีกทีหนึ่ง

7. ในกรณีที่ผู้ให้บริการมีความประสงค์จะย้ายห้องพัก แผนกลงทะเบียนจะตรวจสอบว่ามีห้องพักไหนที่ว่างอยู่ จากนั้นรับกุญแจคืนจากผู้ให้บริการและให้กุญแจห้องใหม่แก่ผู้ให้บริการ แล้วทำการกรอกข้อมูลเข้าคอมพิวเตอร์ จากนั้นนำข้อมูลที่เปลี่ยนแปลงส่งต่อไปให้แก่แผนกการเงิน

8. ทำการตอบข้อซักถาม คอยต้อนรับผู้ให้บริการที่มาติดต่อและบุคคลทั่วไป

9. กรณีที่อุปกรณ์บริเวณส่วนลงทะเบียนเกิดการเสียหายต้องทำการติดต่อแผนกช่างให้ทำการซ่อมแซม

10. เมื่อมีบุคคลภายนอกมาติดต่อ ทางแผนกประชาสัมพันธ์มีหน้าที่ขอชื่อและนามสกุลของผู้ที่ต้องการติดต่อ

11. เมื่อผู้ให้บริการออกไปข้างนอก จะเอากุญแจมาฝากไว้ที่เคาท์เตอร์บริการ ผู้ให้บริการจะนำกุญแจไปใส่ในช่องเสียบกุญแจ KEY RACK เมื่อผู้ให้บริการกลับมาสามารถขอกุญแจคืนได้

2. แผนกการเงิน (FRONT CASHIER)

หน้าที่ เก็บค่าบริการต่างๆของผู้ใช้บริการที่เข้ามาพักในโรงแรมและแลกเปลี่ยนเงินแก่ผู้ให้บริการ

บทบาทและพฤติกรรม

1. รับใบเสร็จจากแผนกทะเบียนเมื่อแขก CHECK IN แล้วนำมาจัดเข้าแฟ้มซึ่งจะจัดเรียงตามลำดับตามรายชื่อห้อง
2. ผู้ให้บริการจะนำใบเสร็จดังกล่าวของทุกห้องเข้าทำการเช็คทุกวันเป็นการคิดเงินค่าห้องพักแขกประจำวัน เมื่อผู้ใช้บริการมา CHECK OUT ผู้ให้บริการจะนำใบเสร็จที่ฝ่ายทะเบียนให้นำเข้าเครื่องรวมจำนวนเงินที่แขกใช้ทั้งหมด
3. รับเงินค่าบริการจากผู้ใช้บริการ
4. เช็คยอดเงินที่ได้รับไปยังแผนกบัญชี
5. ถ้าแขกที่มาใช้บริการมีความต้องการแลกเปลี่ยนเงินตราในสกุลต่างๆ มาเป็นเงินไทยจะต้องทำการแลกเปลี่ยนให้ในอัตราสากล มี BOARD แสดงอัตราแลกเปลี่ยนเงินติดไว้ให้ผู้ใช้บริการดู

3. แผนกรับฝากของ (SAFE DEPOSIT)

หน้าที่ เก็บของ-สัมภาระของผู้ใช้บริการ

บทบาทและพฤติกรรม

1. รับของ-สัมภาระจากแขก เมื่อแขกนำมาฝาก
2. เก็บของ-สัมภาระอย่างระมัดระวัง
3. คืนของ-สัมภาระแก่แขกเมื่อแขกมารับคืน

ข. ผู้รับบริการ ผู้เข้ารับบริการในโถงต้อนรับแขกที่เข้ามาพักในโรงแรมทั้งที่มาเดี่ยว มาเป็นคู่ และมาเป็นกลุ่ม

หน้าที่ เป็นผู้เข้าใช้บริการในโรงแรม

บทบาทและพฤติกรรม

1. แขกลงจากรถเข้าสู่ LOBBY ติดต่อลงทะเบียนห้องพักการจองล่วงหน้าแขกสามารถขึ้นห้องพักได้เลย หรืออาจจะนั่งพักบริเวณโถงพักคอยสักครู่ก่อนแล้วจึงขึ้นห้องพัก
2. กรณีที่มาหลายคน อาจมีการหยุดรอนั่งพักในบริเวณโดยรอบ WAITING AREA หรือส่วนพักคอยของ LOBBY

3.1.2 การศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้บริการภายในส่วน INFORMATION CENTRE

เปิดบริการตั้งแต่เวลา 09.00 - 19.00 น.

ก. ผู้ให้บริการ มีเวลาการทำงานผลัดเดียว

1. แผนกประชาสัมพันธ์ (INFORMATION)

หน้าที่ ให้ข่าวสารและตอบคำถามแก่ผู้ใช้บริการ

บทบาทและพฤติกรรม

1. เมื่อมีผู้ใช้บริการเข้ามาถามปัญหาหรือต้องการทราบข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวแผนกประชาสัมพันธ์มีหน้าที่คอยตอบข้อซักถามต่างๆ คอยแจกเอกสารแนะนำการท่องเที่ยวหรือแนะนำสถานที่ที่มีชื่อเสียง สถานที่ที่ซื้อของที่ฝาก ของที่ระลึกต่างๆ หรือแผนที่ต่างๆ
2. ผู้ให้บริการประจำแผนกจะมีตารางราคาห้องพัก ไปโฆษณาต่างๆคอยบริการแก่ผู้ใช้บริการที่ต้องการทราบรายละเอียดของกิจกรรมต่างๆ

ข. ผู้รับบริการ ผู้เข้ารับบริการในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับรายละเอียดแหล่งท่องเที่ยวต่างๆ

หน้าที่ เป็นผู้สอบถามรายละเอียดเกี่ยวกับการท่องเที่ยว

บทบาทและพฤติกรรม

1. เข้ามารับการบริการเรื่องข้อมูลต่างๆ ของแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ
2. ติดต่อประสานงานกับประชาสัมพันธ์

3.1.3 การศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้บริการภายในส่วนร้านอาหาร (RESTAURANT)

เปิดบริการตั้งแต่เวลา 07.00 น. - 23.00 น.

ก. ผู้ให้บริการ แบ่งเวลาการทำงานออกเป็น2ช่วงเวลาด้วยกัน

ช่วงที่ 1 06.00 น. - 15.00 น.

ช่วงที่ 2 15.00 น. - 23.00 น.

ประกอบด้วยหน้าที่ดังต่อไปนี้

1. FOOD & BEVERAGE MANAGER

หน้าที่ ควบคุมความเรียบร้อยภายในร้านอาหาร

บทบาทและพฤติกรรม

1. ดูแลความเรียบร้อยภายในร้านอาหาร
2. ให้คำแนะนำแก้ไขและปรับปรุงบริการอยู่เสมอ

2. WAITER/WAITRESS

หน้าที่ ดูแลเกี่ยวกับการเงินและความเรียบร้อยภายในร้านอาหาร

บทบาทและพฤติกรรม

1. เตรียมอุปกรณ์ต่างๆ จัดโต๊ะให้อยู่ในสภาพที่เรียบร้อย พร้อมทั้งจะใช้งานได้ทันที
2. รับรายการอาหารจากผู้ให้บริการและคิดราคาค่าอาหาร เมื่อผู้ให้บริการทำการจ่ายเงินเรียบร้อย ผู้ให้บริการจะเก็บเงินไว้ที่เครื่องเพื่อรวมยอดเงินที่ได้
3. รับคำสั่งและทบทวนรายการอาหาร เขียนรายการอาหารไปที่ครัวเพื่อให้ทางแผนกครัวทำอาหารตามที่ได้สั่งไว้
4. เมื่อห้องอาหารปิด รวมยอดเงินให้ตรงกับใบเสร็จ
5. นำบัญชีเสนอผู้จัดการ และแผนกบัญชี

ข. ผู้รับบริการ ผู้เข้ารับบริการในร้านอาหารแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ ผู้ใช้บริการห้องพักภายในโรงแรม และ บุคคลทั่วไป

หน้าที่ เป็นผู้เข้าใช้บริการในร้านอาหาร รับประทานอาหาร ของว่างและเครื่องดื่ม

บทบาทและพฤติกรรม

1. เลือกที่นั่งรับประทานอาหาร
2. หยิบรายการอาหารเพื่อสั่งอาหารและเครื่องดื่มกับผู้ให้บริการบริเวณเคาท์เตอร์
3. นั่งรออาหารที่สั่งมาเสิร์ฟและรับประทาน
4. เดินไปจ่ายเงินค่าอาหารบริเวณเคาท์เตอร์

5. เนื่องจากโรงแรมเป็นโรงแรมขนาดเล็ก WAITER/WAITRESS จึงทำหน้าที่ในส่วนที่เป็น CASHIER และ WAITER ด้วย

3.1.4 การศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้บริการภายในส่วน COFFEE CORNER

เปิดบริการตั้งแต่เวลา 08.00 น. - 22.00 น.

ก. ผู้ให้บริการ ผู้ให้บริการบริเวณเคาท์เตอร์ แบ่งเวลาการทำงานออกเป็น 2 ช่วงเวลาด้วยกัน

ช่วงที่ 1 07.00 น. - 15.00 น.

ช่วงที่ 2 15.00 น. - 23.00 น.

1. BARISTA

หน้าที่ ผสมเครื่องดื่มและดูแลความเรียบร้อยของบริเวณ COFFEE CORNER

บทบาทและพฤติกรรม

1. รับออเดอร์เครื่องดื่มและขนมจากผู้รับบริการ
2. ผสมเครื่องดื่มตามที่ผู้รับบริการได้สั่งไว้
3. เสิร์ฟฟอดเดอร์ที่สั่งให้กับผู้รับบริการ
4. คิดเงินค่าเครื่องดื่มและขนม
5. ทำความสะอาดและตรวจดูความเรียบร้อยของบริเวณ COFFEE CORNER
6. เนื่องจากโรงแรมเป็นโรงแรมขนาดเล็ก BARISTA จึงทำหน้าที่ในส่วนที่เป็น

CASHIER ด้วย

ข. ผู้รับบริการ เฉพาะผู้ที่เข้าใช้บริการห้องพักของโรงแรมเท่านั้น

หน้าที่ เป็นผู้เข้าใช้บริการในบริเวณ COFFEE CORNER

บทบาทและพฤติกรรม

1. เดินไปที่เคาท์เตอร์ เลือกเมนูเครื่องดื่มและขนม
2. นั่งรอรายการอาหารที่สั่งบริเวณที่นั่ง
3. รับรายการอาหารและจ่ายเงิน
3. รับประทานขนมและเครื่องดื่ม

บทที่ 4

ระบบสภาพแวดล้อมภายใน

4.1 ลักษณะวัสดุและการใช้สีในการตกแต่งภายใน

4.1.1 วัสดุที่ใช้ในการตกแต่งโรงแรมประเภท HOSTEL

การใช้วัสดุตกแต่งภายในห้องของอาคารพักอาศัยในโรงแรมประเภท HOSTEL และส่วนอื่นๆ ซึ่งบางชนิดไม่เหมาะสมต่อวัสดุอื่นๆ และต้องเพิ่มการบำรุงรักษา อันเป็นการเสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์ จากการวิเคราะห์ถึงวัสดุที่นำมาใช้นั้นจะต้องทนต่อสภาพแวดล้อม ง่ายต่อการรักษา ทำความสะอาด ส่วนใหญ่ที่ใช้กันอยู่ก็จะเป็นวัสดุที่แข็งแรงทนทานต่อการใช้งาน ได้แก่ ปูน ปะเก็น ไม้ทุกชนิด หิน กระจกและอื่นๆ ซึ่งความจริงในส่วนของพื้นก็ไม่จำเป็นต้องปูพรมเพราะยากแก่การทำทำความสะอาด เพราะผู้ที่มาพักจะไปท่องเที่ยวตั้งแต่เช้าจนเย็น เจอสภาพแวดล้อมต่างๆ มากมาย ซึ่งการที่เข้ามาพักผ่อน นั้นต้องการความสบาย เพื่อที่จะเก็บแรงไว้ไปท่องเที่ยวในวันต่อไป โดยไม่จำเป็นต้องคอยระวังรักษาหรือใช้โดยอึดอัดไม่สะดวก พื้นที่ส่วนที่เป็นสาธารณะ โดยทั่วไปควรใช้พื้นปูน กระเบื้อง หรือวัสดุที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและดูแลรักษาได้ง่าย ทำความสะอาดง่ายและคงทนถาวร

4.1.1.1 วัสดุประเภทปูนหรือคอนกรีตขัดมัน

วัสดุประเภทคอนกรีตขัดมัน สำหรับพื้นภายในและภายนอกของอาคาร นับว่าเหมาะสมสามารถทนต่อดินฟ้าอากาศหรือใช้กันผนังและพื้นที่ใช้งานหนัก ตลอดจนพื้นที่ที่คนพลุกพล่าน เพราะคอนกรีตทนต่อการสัมผัส และทำความสะอาดง่าย สามารถทำพื้นให้มีทั้งผิวหยาบและผิวมันได้ตามต้องการ

4.1.1.2 วัสดุประเภทดินเผา

วัสดุประเภทดินเผา เช่น อิฐ กระเบื้อง และเซรามิค สามารถใช้กรุพื้นและผนัง ราคาถูกกว่าหิน ทนทานดินฟ้าอากาศ ทนต่อการสีกร่อน รักษาง่าย ตลอดจนมีลวดลายให้เลือกได้มากกว่า

- อิฐ สามารถนำมาใช้ได้โดยธรรมชาติของมัน หรือทาสีทับ สีธรรมชาติมี สีแดง สีแสด สีเหลือง ราคาถูกกว่าหิน คงทนและง่ายต่อการรักษา

- กระเบื้อง เป็นวัสดุที่สามารถปูได้ทั้งพื้นและผนัง ใช้ในทุกห้องได้ตามต้องการ เหมาะสมกับสภาพดินฟ้าอากาศ มีหลากหลายแบบ หลายขนาด หลากสีให้เลือกได้ตามความต้องการ

4.1.1.3 วัสดุประเภทไม้

เป็นวัสดุที่เหมาะสมกับการตกแต่งภายในที่ต้องการความเป็นธรรมชาติ เพราะหาได้ง่าย ทนต่อสภาพดินฟ้าอากาศ และมีความกลมกลืนกับสภาพแวดล้อม ไม้มีหลายชนิด เช่น

- ไม้สัก เป็นไม้เนื้อปานกลางระหว่างไม้เนื้อแข็งกับไม้เนื้ออ่อน ใช้กับงาน ประณีตได้ดี รวมทั้งมีสีสวยและลวดลายสวยงาม เหมาะแก่การทำเครื่องเรือน ในส่วนที่ต้องการ ความสวยงามและคงทน การนำมาใช้ควรขัดผิวให้เรียบเนียน อาจย้อมสีให้เข้มขึ้นเล็กน้อยก็จะสวยงาม

- ไม้อัดสัก เป็นไม้สักที่แปรรูปให้เป็นแผ่นบางอัดทับกับไม้เนื้อแข็ง เพื่อให้มีความแข็งแรงไม่บิดงอหรือหัก ใช้กรุเครื่องเรือน จะดูแลรักษาดีกว่าเครื่องเรือนที่ทำผิวด้วยไม้ สัก

- ไม้อัดยาง เป็นไม้อัดเช่นเดียวกับไม้อัดสัก มีความแข็งแรงทนทานพอๆกัน แต่มีเนื้อสีไม้และลวดลายน้อยกว่ามาก นิยมพ่นสีหรือกรูวัสดุอื่นทับผิวหน้าอีกที ราคาถูก แต่การใช้ไม้อัดยางพ่นสีทำผิวเครื่องเรือน จะดูแลรักษาดีกว่าเครื่องเรือนที่ทำผิวด้วยไม้ สัก

- ไม้อัดมะปิ่น เป็นไม้อัดที่มีคุณภาพและราคาปานกลาง มีเนื้ออ่อนและทำผิวได้ดีโดยไม่ต้องย้อมสี

- ไม้อัดมหิน ลักษณะคล้ายไม้อัดสัก แต่มีลวดลายแปลกกว่า คือไม่เป็นระเบียบเรียบร้อย เหมือนลายของไม้ สัก แต่มีการผลิตน้อยจึงหายาก ราคาไม่แน่นอน มีความคงทนมาก

- ไม้สน หรือ ไม้จำจา เป็นไม้เนื้ออ่อน ไม่นิยมใช้ทำเครื่องเรือนมากนัก แต่มีใช้ประกอบหรือใช้ตกแต่งบางส่วนของเครื่องเรือนให้ดูสวยงามมากขึ้น ปัจจุบันมีการนำไปใช้ทำเครื่องเรือนทั้งตัว เพราะมีความสวยงาม แต่ไม่ค่อยแข็งแรง จึงใช้กับเครื่องเรือนที่มีขนาดเล็ก ไม่ต้องรับน้ำหนักมากนัก หรือใช้ประดับบนโครงสร้างไม้เนื้อแข็งแทน ก็จะได้ผลดีเพราะมีความสวยงาม และราคาที่ย่อมเยา

- ไม้จำปา เป็นไม้เนื้ออ่อน ใช้กับงานที่มีความประณีต ไม่นิยมย้อมสี

- ไม้ประสานสัก เป็นไม้ชิ้นเล็กที่นำมาต่อกันเป็นแผ่น เพื่อทำเครื่องเรือน ไม่ทนทานเท่าไม้สัก แต่ราคาถูก

นอกจากนี้ยังมีผลิตภัณฑ์ ที่อัดแปรรูปแล้วใช้ทำเครื่องเรือนได้อีก มีความแข็งแรงเท่าเทียมกับไม้ แต่ราคาถูกกว่า เรียกว่า "ยิปซัมบอร์ด" จะใช้วัสดุกรุทับผิวหน้าหรือไม้ใช้ก็ได้

4.1.1.4 กระจก

กระจกเป็นวัสดุที่สำคัญต่อการตกแต่งภายในเป็นอย่างมาก เพราะมีความสวยงามในตัวเอง สามารถใช้ร่วมกับวัสดุอื่นๆได้เป็นอย่างดี มีความโปร่งแสง ทนไฟ และกระจกเงาก็มีความสำคัญในการเพิ่มความ โปร่ง โฉม มีคุณค่า หรูหรา ให้กับสถานที่ กระจกมีหลายแบบ สามารถเลือกใช้ได้ตามความต้องการ เช่น กระจกดูดความร้อน กระจก 2 ชั้น ช่วยกระจายแสง และกรองความร้อน กระจกบานเกล็ด รับลมได้ดี กระจกมีข้อดีคือ สามารถกันน้ำ กันฝน กันลมได้ ปลอดภัยจากเชื้อราและสามารถป้องกันเสียงได้อีกด้วย แต่มีข้อเสียคือ มีขนาดใหญ่ไม่มาก (ถ้าต้องการขนาดใหญ่พิเศษ ต้องสั่งจากต่างประเทศ และมีราคาสูงมาก) ยากต่อการขนส่ง ผิวหน้ามักจะเป็นรอยขีดข่วน

4.1.1.5 ผ้าผ่าน

ผ้าผ่านเป็นวัสดุที่สำคัญในการตกแต่งภายใน ที่มีความจำเป็นต่อ ประตู หน้าต่าง และ กระจก บางครั้งอาจนำมาใช้ในลักษณะการปิดกั้นอื่นๆได้ ผ้าที่นำมาทำผ้าผ่านมีหลายชนิดด้วยกัน เช่น

- ผ้าไหม เป็นผ้าที่มีคุณค่ามาก ให้ความรู้สึกเป็นทางการ สง่างาม เป็นระเบียบ

- ผ้ากำมะหยี่ ให้ความรู้สึก หรูหราฟุ่มเฟือย ภูมิฐาน นุ่มนวล มีราคา

- ผ้าฝ้าย ให้ความรู้สึกสบาย เป็นกันเอง

2. การแบ่งพื้นที่ต้องขึ้นอยู่กับความสูงของเพดาน พื้นที่ของจินตภาพเพดานต้องมีขนาดเท่ากัน หรือเกือบเท่ากับความสูงของเพดาน สำหรับที่ทำงานที่ไม่มีไฟเฉพาะตามโต๊ะทำงาน ความกว้างของจินตภาพตารางต้องแคบลงไปตามความสูงของเพดาน

3. ระยะห่างระหว่างดวงไฟ สำหรับการส่องสว่างโดยตรง การพิจารณาขึ้นอยู่กับความสูงของเพดาน ความกว้างของวงห้อง และการส่องสว่างโดยทางตรงหรือทางอ้อมสำหรับทางปฏิบัติ ระยะห่างของดวงไฟจะใกล้เคียงกับความสูงของเพดาน

4. ข้อพิจารณาสิ่งแวดล้อมกับการติดตั้งดวงไฟ

- หลีกเลี่ยงการมองเห็นที่มาของแสงโดยตรง
- หลีกเลี่ยงการสะท้อนกลับของวัตถุผิวเงา
- หลีกเลี่ยงการสะท้อนกลับของกระจก
- กำหนดให้มีส่วนที่มีแสงสว่างและเงาพอเหมาะ เพื่อการมองเห็นได้ชัดเจน

การที่มีเงาสะท้อนของแสง จะทำให้มีปัญหาในการมองเห็น

- พิจารณาปริมาณของแสง ที่จะนำมาใช้ในแต่ละบริเวณ

5. ลักษณะและวิธีการติดตั้งแหล่งกำเนิดแสง

- CEILING MOUNTED FITTING คือ ชนิดติดใต้ฝ้าเพดาน
- CEILING RECESSED UNITS คือ ชนิดฝังในฝ้าเพดาน
- SESPENDED FITTING คือ ชนิดแขวนหรือห้อยจากฝ้าเพดาน
- WALL BRACKETS คือ ชนิดติดผนัง หรือที่เรียกว่า ไฟกึ่ง
- PORTABLE FITTING คือ ชนิดที่เคลื่อนย้ายได้

6. การติดตั้งไฟจากเพดาน

- ติดตั้งสปอตไลท์ ให้ส่องตรงจุด ที่ต้องการเน้นหรือโชว์
- ให้แสงจากโคมไฟผ่านวัสดุกรองแสงเสียก่อน เพื่อจะได้ไม่เกิดเงาเข้ม เพราะ

ความถี่ของแสงไฟมีสูง

- ซ่อนไฟใต้เพดานหลายดวงจะทำให้ไม่เกิดเงาเข้มและให้ความสว่างทั่วถึง
- ให้แสงสะท้อนจากเพดานกระจายลงมา ช่วยลดความจ้าของแสง
- ในกรณีที่ติดตั้งไฟใต้เพดาน การออกแบบติดตั้งควรจะมี แผ่นไม้ หรือวัสดุที่

ไม่ให้แสงเข้าตาโดยตรง

4.1.3 การใช้สีในการออกแบบภายใน

สีต่างๆมีอิทธิพลอย่างแรงกล้าต่อจิตใจมนุษย์ เป็นเหตุให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ได้หลายอย่าง ทั้งร้อนแรง อบอุ่น ชุ่มชื้น เยือกเย็น และกระปรี้กระเปร่า เป็นต้น สำหรับในด้านการตกแต่งภายในมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องรู้ถึงจิตวิทยาของสีว่าสีใดให้ความรู้สึกอย่างไร เพราะการใช้สีให้คล้อยตามกับหน้าที่ กิจกรรม และประโยชน์ใช้สอยของสถานที่นั้นๆ ทำให้การใช้สีมีประสิทธิภาพดีขึ้น เช่นในบางพื้นที่ที่ความรู้สึกอับอ้าว อาจแก้ด้วยสีที่เย็นสบาย ทำให้รู้สึกคลายร้อนไปได้บ้าง

อันที่จริงอิทธิพลของสีที่กระทบจิตใจของเราจะรู้สึกไม่เหมือนกันทุกคน ทั้งนี้เพราะในการตกแต่งภายใน ควรจะคำนึงถึงคุณลักษณะและความรู้สึกในเรื่องสีด้วย เช่น

- สีสามารถสร้างความรู้สึกว่าเข้าใกล้ หรือห่างออกไป คือ สีอุ่นดูแล้วรู้สึกเข้าใกล้ตัว แต่สีเย็นดูแล้วออกห่างจากตัว

- สีบางสีอาจไม่น่าดูเมื่อใช้กับพื้นที่มากๆ แต่เมื่อใช้เป็นจุดเด่นหรือในพื้นที่เล็กๆ ได้เหมาะสม เช่น สีส้มสด

- เมื่อใช้สีเข้มจัดคู่กับสีอ่อนจัด จะดูเด่นมีชีวิตชีวาว่าการใช้สีที่มีความเข้มใกล้เคียงกันไว้ด้วยกัน

- ความเด่นของสีจะเกิดขึ้นเมื่อใช้สีต่างกัน ในปริมาณที่ไม่เท่ากัน เพราะการใช้สีแต่ละสีในปริมาณที่เท่ากันหมด หรือเนื้อที่ที่เท่ากันทั้งหมด จะเกิดความน่าเบื่อ

สำหรับการใช้สี มีหลักการทางด้านจิตวิทยาการใช้สี โดยอธิบายความหมายของสีในแต่ละสีว่ามีปฏิกิริยาต่อความรู้สึกโดยตรงที่แตกต่างกัน เช่น

- สีเทา ให้ความรู้สึกเคร่งขรึม สุขภาพ ผู้ดี เรียบร้อย เจ็บปวด

- สีดำ ให้ความรู้สึกลึกลับ มีด ทุกข์โศก น่ากลัว ให้ความแข็งแกร่ง มีพลัง

- สีขาว ให้ความรู้สึกสะอาด บริสุทธิ์ ปราศจากมลทิน เปิดเผย

- สีแสด ให้ความรู้สึกตื่นเต้น ร่าเริง สนุก อันตราย เบิกบาน ต้อนรับ รบรวน

- สีเหลือง ให้ความรู้สึกเบรี้ยว ร่าเริง ดีใจ มีอำนาจ ชักจูง ความมั่งคั่ง

- สีแดง ให้ความรู้สึกมั่งคั่ง สมบูรณ์ ความสวย ความสุข ตี้อร้น ทำทนาย

กระตุ้น ความหวาน ความอบอุ่น กระตือรือร้น ร้อน ดูร้าย แรงกล้า

- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสุขภาพ ถ่อมตน หนักแน่น เยือกเย็น สุขุม มั่นคง

- สีเขียว ให้ความรู้สึกร่าเริง สดชื่น กระชุ่มกระชวย สุขุม เยือกเย็น สันติ

4.2 ระบบเสียง การป้องกันเสียงรบกวน และการควบคุม

การออกแบบเพื่อให้มีระบบเสียงที่ดี ต้องคำนึงถึงการสะท้อนของเสียง การดูดกลืนเสียง และการกระจายของเสียง ทั้งมีความเกี่ยวข้องกับ การเลือกใช้วัสดุ การออกแบบรูปร่างของห้อง และ การจัดเครื่องเรือน

4.2.1 ระบบอุปกรณ์พิเศษ มีรายละเอียดตามหัวข้อหลักดังนี้

4.2.1.1 ระบบการติดต่อสื่อสารภายในและภายนอกทางอิเล็กทรอนิกส์

- ระบบโทรศัพท์ของโครงการ เลือกใช้แบบ PABX (Private Automatic Branch Exchange) เพราะเป็นระบบที่ติดต่อระหว่างภายนอกกับภายใน หรือ ภายในกับภายใน โดยผ่านเครื่องอัตโนมัติ หรือ พนักงานต่อสาย ซึ่งสามารถติดต่อได้มากกว่า 50 คู่สาย ทำให้เหมาะกับธุรกิจโรงแรมมากกว่าระบบอื่นๆ ซึ่งจะแบ่งออกเป็นส่วนๆ คือ ส่วนที่พักแขก ส่วนบริหาร และส่วนบริการ

- โทรทัศน์วงจรปิด เป็นอุปกรณ์ซึ่งติดต่อเพื่อใช้ในการรักษาความปลอดภัย ในการนำไปใช้อาจมีขีดจำกัดในเรื่องความสว่าง การใช้แสง และไม่สามารถทนต่อที่ที่มีอุณหภูมิสูงได้ การให้แสงสว่างจะต้องมีการป้องกัน เช่น แสงที่ฉายถูกตัวกล้องโดยตรง

4.2.1.2 อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ

ระบบการประชาสัมพันธ์และการบริการเพลงตามสบาย (Background Music & Paging System) ประกอบด้วยตัวกระจายเสียง เครื่องรับวิทยุ เครื่องเล่นแผ่นเสียง เทป และ ลำโพง ซึ่งจะติดตั้งอยู่ตามส่วนต่างๆที่กำหนดขึ้นภายในโรงแรม และระบบนี้ยังมีวงจรมอง ไมโครโฟนติดอยู่ เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ ในการทำงานระบบประชาสัมพันธ์ แบ่งออกเป็น

- การทำงานโดยทั่วไป กระทำโดยการทำงานครอบคลุมส่วนของผู้เข้าพัก ส่วนของพนักงาน

- การทำงานเฉพาะเขต กระทำโดยการเจาะจงส่วนที่ต้องการจะให้มีการประชาสัมพันธ์

ตารางที่ 4.1 อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์

ระบบ	ส่วนผู้พัก	ส่วนสำนักงาน
ทั่วไป	ห้องโถง , ลิอบบี้ เลาจน์ , ภัตตาคาร , บาร์	ห้องพักพนักงาน ส่วนบริหาร และส่วนทำงานอื่นๆ
เฉพาะส่วน	ส่วนพักผ่อน	

4.2.1.3 ระบบโทรทัศน์และวิทยุ

การรับและการแพร่ภาพขึ้นอยู่กับสภาพสถานที่ การจัด และการติดตั้งอุปกรณ์ ซึ่งโดยทั่วไปจะประกอบด้วยระบบเสาอากาศหลัก (Television System) เครื่องขยายสัญญาณ และเครื่องกระจายสัญญาณไปตามเครื่องรับแต่ละเครื่อง โทรทัศน์วงจรปิด และเชื่อมต่อกับเครื่องรับได้โดยใช้ระบบ VHF

4.2.1.4 ระบบคอมพิวเตอร์

เครื่องมือที่ถูกติดตั้งเพื่อใช้ในการส่งเอกสาร บัญชี ใบส่งของ หรือจดหมายติดต่อระหว่างส่วนบริการ ส่วนทำงานต่างๆ หรืออื่นๆ มีแนวโน้มที่จะใช้อุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์อย่างมาก เนื่องจากมีความรวดเร็วและแน่นอนในการเชื่อมโยงข้อมูล และการแจ้งข่าวสารต่างๆ

ระบบคอมพิวเตอร์ เป็นการส่งข้อมูลโดยผ่านอุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ ประกอบด้วยแท่นพิมพ์อักษรและจอภาพ สามารถป้อนข้อมูลส่งไปยังแหล่งเก็บข้อมูลและเรียกข้อมูลที่บันทึก

4.2.1.5 อุปกรณ์พิเศษเพื่อช่วยในการประหยัดพลังงาน (Energy Saving Device)

- อุปกรณ์ติดตั้งภายในห้องพักแขก เป็นอุปกรณ์ที่สำคัญสำหรับควบคุมการทำงานของระบบไฟฟ้าภายในห้องพักแขก ให้เปิดหรือปิด โดยแขกผู้เข้าพักเป็นผู้ควบคุมเอง การทำงานของระบบนี้เริ่มต้นจากกล่องสำหรับเสียบกุญแจ ทำจากอะคริลิก ภายในประกอบด้วย ไมโคร สวิตช์ เมื่อแขกที่จะเข้าพักในห้องจะต้องนำกุญแจห้อง ซึ่งอาจทำเป็นการ์ด มาเสียบที่กล่องนี้

เพื่อให้กระแสไฟฟ้าภายในห้องพักทำงานตามปกติ เมื่อแขกที่เข้าพักออกนอกห้องพักก็จะดึงกุญแจออก และภายในเวลา 1-3 นาทีที่ดวงโคมและอุปกรณ์ไฟฟ้าอื่นๆ จะไม่มีกระแสไฟฟ้าจ่ายเข้าไปในวงจร ยกเว้นตู้เย็น

- อุปกรณ์ควบคุมการทำงานของเครื่องปรับอากาศ ติดตั้งเพื่อช่วยควบคุมการทำงานของเครื่องให้เหมาะสมกับสภาพอากาศ อุณหภูมิ ความชื้นโดยรวม เครื่องปรับอากาศจะทำงานภายใต้การควบคุมของ Microprocessor โดยมี Carolic Computer เป็นตัววัดปริมาณน้ำเย็นที่ใช้ในระบบ และส่งผลไปที่ Paramatrix Sequence Controller ซึ่งเป็นตัวกำหนดให้ซิลิเลอร์ทำงานเหมาะสมกับความต้องการของระบบ

4.2.1.6 วัสดุที่มีคุณสมบัติในการดูดกลืนเสียง (Sound Absorbing Material)

คุณสมบัติในการดูดกลืนเสียงขึ้นอยู่กับลักษณะของผิว ความหนาและความแน่นของวัสดุ วัสดุที่เก็บเสียงที่ทำขายมี 3 ประเภทคือ

- ประเภทแผ่นสำเร็จรูป ซึ่งรวมทั้ง Acoustical เช่นพวก เซฟวิงบอร์ด เป็นวัสดุที่ทำเป็นรูปพรมและมีวัสดุเก็บเสียงอยู่ด้านหลัง

- พวกฉาบหรือพ่น เป็นพลาสติกและมีวัสดุที่เป็นรูปพรม Fiber ต่างๆ ใช้ฉาบหรือพ่นบนผนังฝ้าเพดาน

- ชนิดเป็นผืนยืดหยุ่นได้ เช่น วัสดุจากจำพวก Mineral Wood , Wood Wool , Glass Fiber , Kapok Bates and Hair Felt

วัสดุต่างๆที่ใช้กันอยู่ทั่วไป มีสัมประสิทธิ์ของการดูดกลืนเสียงที่มีความถี่ 512 Hz. ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2 วัสดุต่างๆที่ใช้

วัสดุ	ความถี่
พรม	1.20
ผ้าม่านหนา	0.4 - 0.6

Plaster	0.25
คน (ผู้ใหญ่)	0.44
กระจกหรือแก้ว	0.025
Celotex	0.36
Hair Felt หนา 1 นิ้ว	0.78
ไม้ที่ทาน้ำมันวานิช	0.03
เก้าอี้ที่บุ	0.30

4.2.1.7 การออกแบบรูปร่างของห้อง

สิ่งที่ระวังเกี่ยวกับรูปร่างของห้องในเรื่องการป้องกันเสียงต่างๆ มีดังนี้

- เสียงอุโฆษเกิดขึ้นได้จากเสียงสะท้อน ถ้าเสียงที่ตรงมาถึงผู้ฟังต่างกับเสียงสะท้อนซึ่งเสียงสะท้อนจากกำแพงหรือฝ้าผนัง เป็นระยะทางมากกว่า 65 ฟุต คิดเป็นเวลาจะได้เวลาที่แตกต่างกัน 0.06 วินาที ผู้ฟังจะได้ยินเสียงเดินนั้นได้ 2 ครั้ง แต่ถ้าระยะทางระหว่างเสียงที่มาถึงผู้ฟังโดยตรงกับเสียงสะท้อนน้อยกว่า 65 ฟุต แต่มากกว่า 50 ฟุต ผลเสียงจะมีมากกว่าคือเสียงสะท้อนจะมากวนเสียงที่มาโดยตรง ทำให้ได้ยินไม่ถนัด

- เสียงสะท้อนที่มารวมกัน เกิดจากพื้นเว้าเป็นเสียงที่ตั้งเกือบเท่าเสียงเดิม จุดที่มารวมกันจะได้เสียงมาก ในเวลาเดียวกัน จุดอื่นๆ ที่อยู่รอบๆ เกือบจะไม่มีเสียงเลย จึงเกิดเสียงดังพร้อมกันไปด้วย เมื่อคนๆ หนึ่งที่นั่งอยู่ได้ยินเสียงดัง คนที่นั่งใกล้ๆ บางที่จะไม่ได้ยินเสียงเลย พื้นเว้าจึงเป็นพื้นที่ที่จะต้องระมัดระวังมาก ถ้าไม่มีได้ในห้องยิ่งดี

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

- เสียงวิ่งไปวิ่งมาในห้อง (Room Flutter) มักเกิดจากห้องที่มีผนัง 2 ด้านขนานกัน ทำให้เกิดเป็นเสียงอุโฆษได้ วิธีแก้ อาจทำให้กำแพงไม่ขนานกันได้ โดยการแขวนรูปมีหิ้ง

วางหนังสือ หรือหิ้งของอื่นๆ การทำประตูหน้าต่างก็ช่วยแก้ไขไปในตัว วัสดุที่ขรุขระ ตู้ โต๊ะที่มีผิวหน้าเป็นริ้วๆ จะช่วยให้ Room Flutter หายไป

ห้องที่มีเสียงดีควรมีคุณสมบัติดังนี้

- ให้เสียงกระจายโดยทั่วไปและสม่ำเสมอ
- ให้ระดับเสียงดังเพิ่มขึ้นสำหรับผู้ที่อยู่ไกลจากต้นเสียง
- ให้ระดับเสียงที่ถึงผู้ฟังโดยตรง กับระดับเสียงที่สะท้อนจากผนังต่างๆ ถึงผู้ฟัง เป็นอัตราที่เหมาะสม ใช้วัสดุที่สะท้อนได้ มาให้เสียงสะท้อนเข้าถึงหูผู้ฟังที่อยู่ข้างหลัง ส่วนผู้ฟังที่นั่งข้างหน้าไม่จำเป็นต้องใช้ การใช้วัสดุที่ขรุขระก็ช่วยในการที่จะทำให้เสียงกระจายโดยทั่วห้อง

- การคำนวณ Reverberation Time พลังเสียงที่ทำให้คลื่นเสียงภายในห้องสะท้อนลดลง $1/1000000$ ของ Original energy ของห้อง ควรจะคำนึงถึงความถี่ของเสียงด้วย เพราะวัสดุบางอย่างมีประสิทธิภาพของการดูดกลืนแตกต่างกันออกไปมาก สำหรับเสียงสูงและเสียงต่ำ Reverberation Time จึงแตกต่างกันไป

- หาทางเพิ่มระดับเสียงให้ทั่วถึงกัน ห้องเล็กไม่จำเป็นต้องใช้เครื่องขยายเสียง
- Floor Plan พยายามหลีกเลี่ยงห้องสี่เหลี่ยมและกำแพงแก้ว ที่นั่งของผู้ฟังควรจะจัดให้ได้ยินเสียงและเห็นทั่วถึง เพราะเสียงออกไปทางข้างหน้านั้น คนพูดได้ยินชัดกว่าข้างๆ ห้องสี่เหลี่ยม อัตราส่วนระหว่างความยาวกับความกว้าง ควรจะอยู่ระหว่าง 2:3:5 ถึง 1:2:1 จัดที่นั่งให้เรียงแถวไปทางด้านยาวและเพื่อให้เสียงตรงไปมากที่สุด สัดส่วนที่ดีที่ระหว่างสูง : กว้าง : ยาว = 2:3:5 Interfere คือ เสียงที่มาพบกันนั้น เสียงหนึ่งเป็นเสียงตอน Reification อีกเสียงหนึ่งเป็นเสียงตอน Condensation ซึ่งหักลบกลบกันพอดี ถ้าคลื่นของทั้งสองมีความถี่และแอมพลิจูดเท่ากัน พื้นที่วงกลมหรือรูปวงรี มี Sound Foci จึงควรดัดแปลงใช้วัสดุรูปโค้งนูนๆ เพื่อให้เสียงแพร่หรือกระจายไปทั่วถึง เสียงจะดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด เพื่อให้ทุกคนหลายๆ ห้องสี่เหลี่ยมอาจจะออกแบบให้ตอแนวที่แคบและขยายกว้างออกไป แต่ต้องระวังอย่าให้มีเสียงอูโฆะ

- ระดับเก้าอี้ ตามปกติคนที่นั่งคนที่นั่งฟังสัมประสิทธิ์ของการดูดเสียงอยู่แล้ว ฉะนั้น ระดับของพื้นหรือเก้าอี้ควรให้สูงขึ้นตามระดับจากเวที เพื่อคนนั่งข้างหลังจะได้รับเสียงโดยตรงและมองเห็นได้ชัด เก้าอี้แถวหน้า 2 – 3 แถว อาจอยู่ในระดับเดียวกันก็ได้ แต่ระยะที่

อาจจะวางเก้าอี้ได้ในแนวระดับไม่เกิน 35 ฟุต ห้องประชุมมุมที่สูงกว่าแนวระดับไม่ควรน้อยกว่า 8 องศา ถ้าเป็นห้องปาฐกถาซึ่งมีการสาธิต หรือการทดลองแสดงด้วยมุมที่สูงกว่าแนวระดับควรมีประมาณ 15 องศา

- เพดาน เพดานไม่ควรสูงเกินไป คนที่อยู่แถวหลังๆ ควรจะได้รับเสียงที่สะท้อนห้องเป็นพิเศษ

- กำแพงข้างๆ ย่อมเป็นไปตาม Floor Plan แต่อาจจะตัดแปลงได้ อย่างให้มี Sound Flutter และให้เสียงกระจายให้ทั่วถึง คือ กรูโดยพื้นหยาบ หรือเป็นร่อง หรือใช้มันเป็นริ้วๆ ตามความเหมาะสม สำหรับห้องที่มี Balcony ความลึกของ Balcony ต้องใหญ่กว่า 3 เท่าของความสูงของ Balcony ตรงแถวหน้าสุด (ความยาวของ Balcony ต้องไม่มากกว่า 3 เท่า)

- กำแพงหลัง (Rear Wall) ไม่ควรเป็นพื้นแก้ว สถาปนิกจึงมักจะทำกำแพงหลังให้เป็นรูปโค้งเว้าด้วย ถ้าต้องการให้เป็นพื้นโค้งเว้าจริงๆ ก็ควรจะใช้วัสดุที่ดูดกลืนเสียง หรือกำแพงเป็นร่องๆ

ผลของลมต่อการเดินของเสียง เสียงที่ด้านหลังจะมีทิศทางของเสียงขึ้นข้างบน ส่วนเสียงที่ตามลมจะมีทิศทางลงข้างล่างและกระจายออกไป โดยกระทบพื้นแล้วสะท้อนต่อไปอีกที่เป็นดังนั้นก็เพราะที่ใกล้ๆ พื้น ลมจะมีความเร็วต่ำเสมอไป แต่ความเร็วจะเพิ่มขึ้นไประยะสูง เสียงที่กระจายไปตอนบนถ้าตามลมก็จะกระจายไปโดยรวดเร็ว ถ้าทวนลมก็กลับทางโดยเร็วเหมือนกัน

4.2.1.8 เสียงรบกวน (Noise)

คือ เสียงที่ดังเกิน 100 เดซิเบลขึ้นไป เป็นเสียงที่เราต้องการ เสียงรบกวนนี้ทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานลดลง ทำให้ประสาทหูเสื่อมลง อาจทำให้เป็นผลเสียทางด้านอารมณ์ ทำให้เป็นโรคเส้นประสาทได้

ต้นเสียง (Sources of Noise) แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. เสียงภายนอก ได้แก่ เสียงจากรถยนต์ เครื่องบิน เครื่องยนต์จากโรงงานอุตสาหกรรม เป็นต้น เราได้ยินเสียงได้เพราะมีอากาศเป็นสื่อ (Media) เสียงที่แผ่ไปรอบๆ ดังเท่ากัน แต่จะได้ยินเสียงที่ Direction ดังมากเป็นพิเศษ กว่าทิศทางอื่นๆ

วิธีแก้ปัญหาสำหรับเสียงภายนอก มีดังนี้

- ไม่ควรอยู่ใกล้ถนนสายใหญ่ ทางรถไฟ สนามบิน โรงงาน

- การวางผังอาคาร ควรให้ที่ตั้งอาคารอยู่ลึกเข้าไป โดยการให้อยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดเสียงให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ ตรวจสอบว่าทั้งกลางวัน – กลางคืนจะมีเสียงรบกวนแค่ไหน แยกเขตอาคาร โซนสำนักงานที่อยู่ในย่านจอยแจควรรใช้กระจกปิด กระจก 2 ชั้น แล้วใช้เครื่องปรับอากาศ

- ใช้โครงสร้างที่มั่นคงแข็งแรงแต่ยืดหยุ่นได้ ผนังหนา เช่น ผนังก่ออิฐคอนกรีต

- ทำสนามหญ้า ปูลูกต้นไม้เป็นกลุ่มเป็นแถว Green Belt เพื่อช่วยดูดกลืนเสียง

- ทำ Screen กัน เป็นต้นว่าอาคารที่ไม่ต้องการความเงียบ เช่น โรงรถให้ไว้ข้างหน้า หรือทำเป็น Bunker ดินให้ถนนอยู่ต่ำกว่า

2. เสียงภายใน (Inside Noise) คือ เสียงรบกวนที่เกิดขึ้นภายในอาคาร ซึ่งอาจมาจากห้องเหล่านี้ คือ ห้องลิฟท์ ห้องครัว ห้องดนตรี ห้องทำงานที่ใช้เครื่องจักรและเครื่องมือต่างๆ เช่น จักรเย็บผ้า พัดลมดูดอากาศ เครื่องปรับอากาศ ฯลฯ

วิธีแก้ปัญหาสำหรับเสียงภายใน มีดังนี้

- ที่ตั้งของห้อง แยกห้องที่ต้องการความเงียบให้ห่างจากห้องที่มีเสียงรบกวน เช่น ห้องนอนห่างจากห้องลิฟท์ ห้องน้ำ หรือแยกออกไป (สำหรับหอพัก) สำหรับห้องที่เกิดเสียงแลความสั่นสะเทือน อาจให้อยู่ Basement บนหลังคา หรือแยกออกไป ใช้แทนยาง ไม้คอร์ก รองรับเครื่องเพื่อลดความสั่นสะเทือน

- วัสดุที่ดูดกลืนเสียง ทำหน้าต่างกระจก 2 ชั้น ห้องกันเสียงที่แทรกผ่านตรงรอยต่อของประตูและรอยกุกญแจ โดยใช้วัสดุพวก สักหลาด ยางปิดส่วนที่เป็นช่องโหว่

- โครงสร้างของพื้น เช่น การปูพื้นไม้บนพื้นคอนกรีต การทำ Finished บนพื้นคอนกรีต เช่น Cork Board กระเบื้องยาง พรม

- การทำฝ้าเพดาน ฝ้าเพดานชนิดแขวน Suspended Ceiling ให้มีจุดแขวนน้อยที่สุดและยืดหยุ่น (Flexible) ได้ เช่น เหล็กเส้น ลวด เพื่อไม่ให้เป็นสื่อถ่ายทอดความสั่นสะเทือนมาสู่เพดาน

- ทำ Sound Lock โดยเป็นห้องที่อยู่ระหว่างประตู 2 บาน เพื่อลดเสียงในเวลาเปิดประตู

- ป้องกันเสียงทางหลังคา โดยทำหลังให้สูง มี Air Space ตรงกลางระหว่างหลังคา กับเพดาน หรือทำหลังคา 2 ชั้น หลังคาคอนกรีตสามารถป้องกันเสียงได้ถึง 40-50 เดซิเบล หลังคามุงกระเบื้องและฝ้าเพดานป้องกันเสียงได้ 25-40 เดซิเบล กระเบื้องแผ่นเล็กกันเสียงได้ดีกว่ากระเบื้องแผ่นโต

4.3 ระบบปรับอากาศ

การปรับอากาศหมายถึงการควบคุมอุณหภูมิ ความชื้น การเคลื่อนไหวและความบริสุทธิ์ของบรรยากาศ ในเนื้อที่จำกัดที่ใดที่หนึ่ง ในปัจจุบันการควบคุมสภาพอากาศภายในอาคารสามารถแบ่งออกได้ตามขนาดของเครื่องปรับอากาศ และแบ่งตามระบบจ่ายความเย็นและระบายความร้อน ซึ่งอธิบายได้ดังนี้

4.3.1 แบ่งตามขนาดของเครื่องปรับอากาศ

1. UNIT TYPE, PACKAGE TYPE คือระบบจะอยู่ในเครื่องเดียวกัน โดยมีขนาดเล็กสะดวกในการติดตั้ง แต่ไม่เหมาะสมกับอาคารขนาดใหญ่ เนื่องจากมีเสียงรบกวน มีขีดจำกัดในการทำงาน อายุในการใช้งานสั้น และไม่มีการถ่ายเทอากาศภายในและภายนอกอาคาร

2. SPLIT TYPE เป็นเครื่องปรับอากาศขนาดกลาง ยกเครื่องออกเป็น 2 ส่วน ส่วนหนึ่งอยู่ภายในห้องเรียก FAN COIL UNIT และส่วนภายนอกอาคารเรียก CONDENSING UNIT เนื่องจากมีข้อจำกัดในด้านประสิทธิภาพการทำงาน ระยะห่างระหว่างสองส่วนนี้จะไม่เกิน 15-25 เมตร ในระดับไม่เกิน 3 ชั้น และไม่เหมาะสมกับอาคารขนาดใหญ่

3. CENTRAL UNIT เป็นระบบปรับอากาศขนาดใหญ่ แยกการทำงานเป็น 3 ส่วน คือ

- CENTRIFUGAL MACHINE ประกอบด้วยส่วนทำงานที่เป็นตัวกลางในการจ่ายความร้อนและความเย็นให้กับระบบในการทำงานส่วนอื่น

- AIR HANDING แบ่งได้เป็น 2 แบบคือ AIR HANDING ใช้เป่าลมผ่าน COIL เย็น นำอากาศเข้าสู่ห้องโดยตรง และ AIR HANDING ใช้เป่าลมผ่าน COIL เย็น แล้วนำลมเย็นผ่านเข้าช่องท่อ และกระจายไปยังส่วนต่างๆของอาคารที่ต้องการปรับอากาศ

- COOLING TOWER UNIT หรือ CONDENSING UNIT เป็นตัวถ่ายเทความร้อนและสงลมเย็นให้กับ CENTRIFUGAL MACHINE

4.3.2 เปรียบเทียบแอร์ระบบสปริงกับซิลเลอร์

สำหรับงานที่มีพื้นที่ขนาดเล็ก นิยมใช้แอร์สปริงมากกว่า เพราะติดตั้งง่าย ราคาถูกกว่า แต่จะมีข้อจำกัดที่ความยาวของท่อน้ำยาแอร์(ยาวที่สุดได้ประมาณ 6 เมตร) เนื่องจากปัญหาเรื่องกำลังของคอมเพรสเซอร์ และปัญหาที่เกิดจากการที่น้ำมันหล่อลื่นที่ปนไปกับน้ำยาซึ่งวิ่งไปแล้ว ตกค้างอยู่อาจทำให้คอมเพรสเซอร์ไหม้ได้ นอกจากนี้เครื่องระบายความร้อนเครื่องหนึ่งไม่ควรโยงกับเครื่องสงลมเย็นหลายๆตัวเพราะจะมีปัญหาการกระจายน้ำไปยังเครื่องสงลมเย็นแต่ละตัว เครื่องสงลมเย็นทุกตัวที่ต่อโยงกันนี้จะต้องใช้พร้อมกัน แต่การควบคุมอุณหภูมิทำได้เพียงจุดเดียว การที่จำเป็นต้องใช้ท่อน้ำยาแอร์ยาว ทำให้ต้องใช้เทคนิคการเดินท่อ ราคาท่อ และน้ำยาแอร์ที่แพง โอกาสที่จะรั่วซึมก็มีมากขึ้น

ในการหลีกเลี่ยงการใช้ท่อน้ำยาแอร์ยาวๆนี้อาจทำได้โดยการติดตั้งเครื่องสงลมเย็นไว้ไม่ห่างจากเครื่องระบายความร้อนจนเห็นว่าอันตราย แล้วจึงต่อท่อลมจากเครื่องสงลมเย็นนี้ไปยังบริเวณที่ต้องการปรับอากาศ ท่อลมมีความยาวตั้งแต่ 10 เมตร ถึง 40 เมตร แล้วแต่กำลังพัดลมเครื่อง ท่อสงลมยิ่งยาวก็ต้องใช้มอเตอร์ที่มีแรงม้ามากยิ่งขึ้น ปัญหาใหญ่ในการเดินท่อลมนี้คือการที่ท่อลมมีขนาดใหญ่ (ประมาณ 0.05เมตร/ตัน สำหรับท่อลมส่งและท่อลมกลับ) ทำให้การเดินท่อลมลำบากเพราะต้องเจาะสิ่งกีดขวางหลายอย่าง

สำหรับระบบซิลเลอร์ ซึ่งเป็นระบบที่ทำน้ำให้เย็นแล้วจึงส่งน้ำเย็นไปยังที่เครื่องสงลมเย็นต่างๆ ระยะห่างระหว่างเครื่องซิลเลอร์จะเป็นเท่าไรก็ได้ ถ้าไกลมากก็ใช้ปั๊มที่มีแรงดันสูงขึ้น และเพิ่มขนาดของท่อน้ำ ถึงจะมีราคาแพงขึ้นแต่ไม่มีผลกระทบที่จะทำให้เครื่องเสียได้ เครื่องซิลเลอร์เครื่องหนึ่งๆสามารถจ่ายน้ำเย็นไปยังเครื่องสงลมเย็นได้หลายๆตัว โดยขึ้นอยู่กับขนาดของเครื่อง นอกจากนี้เครื่องสงลมเย็นแต่ละเครื่องยังสามารถควบคุมอุณหภูมิโดยอิสระ แยกจากตัวอื่นๆได้อีกด้วยการเดินท่อน้ำก็ไม่ต้องพื้พืดกันเหมือนอย่างเดินท่อน้ำยา ถ้าท่อรั่วออกมา ก็คือน้ำ ไม่ใช่ น้ำยา จึงไม่เป็นอันตราย

4.3.3 สรุประบบปรับอากาศที่ใช้ในโครงการ

ใช้ระบบซิลเลอร์แบบ WATER COOLED CHILLED WATER SYSTEM โดยใช้แบบ CEILING DIFFUSER เนื่องจากมีการตีฝ้าเพดาน ไม่ได้ใช้วิธีโครงสร้างหลังคา

4.4 ระบบรักษาความปลอดภัยและอัคคีภัย

4.4.1 ระบบแจ้งเหตุ

4.4.1.1 ระบบกดปุ่มแจ้งเหตุ มีสัญญาณเตือนบริเวณโถงทั่วไป

4.4.1.2 ระบบ Heat & Smoke Detector ในบริเวณห้องโถงทั่วไป โถงทางเดิน ห้องพัก และส่วนที่อาจเป็นต้นเหตุเพลิงไหม้

4.4.2 ระบบดับเพลิง

4.4.2.1 ระบบท่อน้ำและแรงดันและสายสูบ ในส่วนของโถงทางเดิน ห้องพัก และบริเวณอื่นๆโดยทั่วไป

4.4.2.2 ระบบสปริงเกอร์ ใช้ระบบสปริงเกอร์แบบ Wet Pipe (คือ ระบบท่อน้ำที่ น้ำมีแรงดันอยู่ตลอดเวลา เมื่อเกิดเพลิงไหม้ความร้อนจะกระตุ้นให้กลไกที่หัวสปริงเกอร์เปิดและ น้ำที่มีแรงสูงจะพ่นกระจายออกมา) ติดตั้งในส่วนบริการหลักของโรงแรม (Back of the House) เช่น ห้องครัว ห้องซักกรีด หรือบริเวณที่มีการเสี่ยงภัยต่อการเกิดเพลิงไหม้

4.4.2.3 ระบบก๊าซ ใช้ระบบก๊าซฮาโลน 1301 (คุณสมบัติของก๊าซฮาโลน 1031 คือ สามารถหยุดปฏิกิริยาลูกโซ่ของระบบเผาไหม้จากโมเลกุลหนึ่งภายใน 10 วินาที ลักษณะของ ก๊าซ เป็นก๊าซเหลว ไม่เป็นอันตรายต่อคน และมีประสิทธิภาพมาก) เหมาะกับห้องที่ไม่สามารถดับไฟโดยการใช้น้ำได้ เช่น ในห้องที่มีระบบอิเล็กทรอนิกส์ ห้องควบคุมอาคาร ห้องควบคุมระบบโทรศัพท์

4.4.2.4 เครื่องมือผจญเพลิง ดับไฟที่สามารถเคลื่อนที่ได้ ติดตั้งเป็นชุดอยู่รวมกับสายสูบ และท่อน้ำระบบท่อน้ำแรงดันรวมเป็น 1 หน่วย (House Cabinet Wall) ทุกระยะ 20 เมตร เช่น ในส่วนของโถงทางเดินไปยังห้องพักแขก

4.4.3 ระบบน้ำดับเพลิง

ใช้น้ำจากระบบน้ำใช้ โดยมีการสำรองระดับน้ำเอาไว้ใช้เพื่อการดับเพลิง นอกจากนี้ยังมีมีม น้ำฉุกเฉินที่สามารถทำงานได้โดยใช้ไฟฟ้าและน้ำมันดีเซล เพื่อให้สามารถทำงานได้ในกรณีที่ ต้องการนำน้ำจากแหล่งอื่นมาใช้ เช่น รถขนน้ำของกรมตำรวจดับเพลิง

4.5 ระบบแสงและการควบคุม

การให้แสงสว่างภายในโรงแรมประเภท HOSTEL ต้องเข้าใจพฤติกรรมของผู้ใช้บริการและผู้ให้บริการเป็นหลัก โดยจะต้องศึกษากิจกรรมของพื้นที่แต่ละพื้นที่ว่ามีอะไรบ้าง รวมถึงทำความเข้าใจคุณลักษณะ และคุณสมบัติของไฟแต่ละชนิดด้วย เพื่อให้การติดตั้งและออกแบบส่งผลให้เกิดความงามและความโดดเด่นในบริเวณที่ต้องการ

4.5.1 การใช้แสงไฟประดิษฐ์ในส่วนโถงรับรอง(LOBBY)

เป็นส่วนบริการที่ใช้ต้อนรับผู้ให้บริการ ส่วนบริการที่มีอยู่คือ แผนกสอบถาม แผนกต้อนรับ ที่โทรศัพท์ ห้องน้ำ ส่วนนั่งพักคอย อาจมีดนตรี หรือจำหน่ายเครื่องดื่ม โถงพักคอยถือเป็นส่วนแนะนำตัวของโรงแรมว่า โรงแรมนี้อยู่ในระดับใด การใช้แสงสว่างในส่วนนี้ ควรจะสว่างพอสมควร ไม่จ้าเกินไป เพราะจะทำให้ผู้ที่มาอยู่ไม่ได้นาน ถ้ามืดเกินไปก็จะมีใครกล้านั่ง เพราะรู้สึกเหมือนสถานที่กำลังซ่อมบำรุง ห้ามเข้า ยังไม่เรียบร้อย หรือบอกพร้อมไป การใช้แสงสำหรับบริเวณโถงพักคอย ใช้ได้ทั้งแสงประดิษฐ์และแสงธรรมชาติ เพราะเป็นส่วนที่อยู่ด้านหน้าของโรงแรม และเปิดบริการทั้งวันทั้งคืน สำหรับกลางวันถ้าใช้แสงธรรมชาติช่วยก็จะเป็นการดี และประหยัด ทั้งยังมีความสวยงามตามธรรมชาติ การใช้แสงไฟประดิษฐ์กับส่วนโถงรับรองนี้ใช้ได้กับไฟเกือบทุกประเภท โดยแยกเป็นส่วนต่างๆดังนี้

4.5.1.1 ส่วนประชาสัมพันธ์ ลักษณะเฟอร์นิเจอร์ มักจะเป็นเคาน์เตอร์ ดวงไฟจึงเป็นแบบติดเพดานหรือห้อยเพดานให้ลำแสงสาดลงด้านล่างเพื่อให้ความสว่างหน้าเคาน์เตอร์ และแสงจะต้องไม่พุ่งเข้าสายตาคอน

4.5.1.2 ส่วนพักคอย ลักษณะการตกแต่งจะมีโซฟาและโต๊ะกลาง การใช้แสงมีทั้งแบบโคมไฟห้อย โคมตั้งโต๊ะ ไฟติดผนัง และไฟเพดาน ลักษณะโคมไฟควรจะกระจายแสง ทั้งส่องขึ้น และลง กระจายออกรอบด้าน สำหรับไฟตั้งโต๊ะระวังอย่าให้แสงกระจายออกรอบข้างมาเข้าตา ตรงที่นั่งโซฟาควรจะส่องขึ้นและลงเท่านั้น

4.5.1.3 บริเวณโทรศัพท์ และทางเดินเข้าห้องน้ำ ควรใช้แสงไฟปานกลาง เพื่อให้เห็นทางเท่านั้นพอ เพราะคนที่โทรศัพท์ชอบความเป็นส่วนตัว และพฤติกรรมของคน que เข้าออกห้องน้ำก็ไม่ชอบให้มีแสงสว่างจ้า ทำให้รู้สึกเขิน

โดยสรุปแล้ว ส่วนโถงรับรองนี้ เป็นบริเวณที่ใช้ไฟได้หลายประเภท เพราะเป็นส่วนที่มี ปลีกย่อยหลายส่วน การใช้ไฟมีหลายประเภทที่เหมาะสมกัน คือ การใช้ไฟหลายดวงแต่ว่าแต่ละ ดวงมีกำลังส่องสว่างน้อย แต่เมื่อรวมกันแล้วได้ความสว่างที่เหมาะสม สวยงาม แต่ที่ต้องระวังคือ อย่าให้ผู้ที่มาใช้บริการรู้สึกว่าการไฟมากเกินไป จะทำให้รู้สึกร้อน หรือน่ากลัว ไม่อยากเข้าใกล้ ต้องไม่ห้อยโคมไฟให้ต่ำนัก ในกรณีที่เพดานต่ำจะทำให้รู้สึกไม่สบายตา

4.5.2 การใช้แสงไฟประดิษฐ์ในส่วนภัตตาคาร (RESTAURANT)

ภัตตาคารเป็นส่วนจำหน่ายอาหารและเครื่องดื่มเป็นเวลาเฉพาะ การให้แสงไฟในส่วนนี้จะขึ้นกับลักษณะของการออกแบบว่าเป็นภัตตาคารประเภทใด ให้บริการอาหารประเภทใด และมี แนวความคิดในการออกแบบอย่างไร โดยภัตตาคารภายในโครงการนี้จะให้ความสำคัญกับการ ให้บริการอาหารในมื้อค่ำค่อนข้างมาก ฉะนั้นการให้แสงสว่างในส่วนนี้จึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง

แสงที่ใช้ภายในภัตตาคารเป็นตัวที่ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศ ใช้ในการเน้นจุดที่สำคัญ การเลือกไฟในภัตตาคารนิยมหลอดไฟชนิดมีไส้ (INCANDESCENT) เนื่องจากหลอดไฟชนิดนี้ ให้แสงสว่างที่ค่อนข้างนุ่มนวล-เหลือง ซึ่งส่งผลให้เกิดความรู้สึกอบอุ่นเป็นกันเอง ส่งเสริมให้ อาหารน่ารับประทานมากขึ้น มากกว่าหลอดไฟนีออน การให้แสงสว่างภายในภัตตาคารมักจะใช้ แสงหลายๆชนิดรวมกัน แล้วแต่ลักษณะของการออกแบบและ ประโยชน์ใช้สอย การให้แสงสว่าง เฉพาะโต๊ะอาหารทำให้รู้สึกเป็นส่วนตัวได้ นอกจากนี้การติดตั้งวงจรไฟฟ้าแบบพิเศษ เช่น สวิตช์ สำหรับหรี่แสงนั้น มีประโยชน์ในการให้แสงสว่างกับภัตตาคารเป็นอย่างมาก เพราะจะปรับให้ สว่างหรือสลัวลงได้ และการจัดแสงในบริเวณที่ต้องการเน้นให้มีความสว่างเหมาะสม ก็จะทำให้ ภัตตาคารดูโดดเด่น และสวยงามขึ้น

4.5.3 การใช้แสงไฟประดิษฐ์ในส่วน LOUNGE

เป็นส่วนให้บริการอาหารอย่างเป็นกันเอง ส่วนนี้เปิดให้บริการอาหารเกือบตลอด 24 ชั่วโมง เน้นการให้บริการอาหารแบบรวดเร็ว บรรยากาศโดยรวมจึงควรสบายๆเป็นกันเอง ไม่ควร หูหราเกินไปนักการให้แสงสว่างในส่วนนี้ควรให้แสงสว่างปานกลาง มีความสว่างทั่วทั้งบริเวณ ไม่ควรเล่นแสงไฟเป็นจุดๆให้มากนัก หากเป็นไปได้ ควรดึงแสงสว่างจากธรรมชาติเข้ามาใช้ในส่วนนี้มากๆ ก็จะเป็นผลดีทั้งในเรื่องของความประหยัด และยังช่วยให้บรรยากาศโดยรวมดูสบาย

ขึ้นอีกด้วย การเลือกใช้หลอดไฟนั้นอาจเลือกใช้ทั้งหลอดไฟแบบมีไส้ (INCANDESCENT) ร่วมกับหลอดฟลูออเรสเซนต์ (FLUORESCENT) ไม่ว่าจะใช้ไฟแบบใดก็ตาม สิ่งที่ต้องคำนึงถึงก็คือ ระวังการติดตั้งไฟที่จะสะท้อนเข้าตาผู้มารับประทานอาหาร

4.5.4 การใช้แสงไฟประดิษฐ์ในส่วนพื้นที่ที่ใช้ร่วมกัน (COMMON AREA)


เป็นส่วนที่ผู้เข้าพักมาใช้พื้นที่ร่วมกันเพื่อพบปะเพื่อนใหม่หรือแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการท่องเที่ยว ให้แสงสว่างปานกลาง มีความสว่างทั่วทั้งบริเวณ การใช้แสงมีทั้งแบบโคมไฟห้อย โคมตั้งโต๊ะ ไฟติดผนัง และไฟเพดาน ลักษณะโคมไฟควรจะกระจายแสง ทั้งส่องขึ้น และลง กระจายออกรอบด้าน สำหรับไฟตั้งโต๊ะระวังอย่าให้แสงกระจายออกรอบข้างมาเข้าตา ตรงที่นั่งโซฟาควรจะส่องขึ้นและลงเท่านั้น

4.5.5 การใช้แสงไฟประดิษฐ์ในส่วนห้องพัก (GUEST ROOM)

ใช้แสงประดิษฐ์ในเวลากลางคืนเพื่อช่วยให้เกิดแสงเงาและมีบรรยากาศที่สวยงาม และแสงธรรมชาติในเวลากลางวัน

บทที่ 5

5.1 การวิเคราะห์ที่ตั้ง



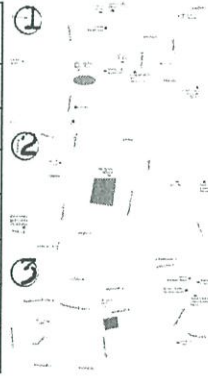
HUG CHIANGMAI BACKPACKER HOSTEL, CHIANGMAI, THAILAND

SITE ANALYSIS

วิเคราะห์สถานที่ตั้ง

ชนิดวิเคราะห์	สถานที่	①	②	③
การคมนาคม		๑	๑	๑
สามารถส่งเสียงดังได้		๑	๑	๑
ชนบทเป็นที่		1	๑	๑
พื้นที่อยู่ใจกลางเมือง		๑	๑	๑
เป็นที่รู้จักของคนหมู่มาก		๐	๐	๐
อยู่ใกล้กลุ่มเป้าหมาย		๐	๐	๑
รวม		17	19	17

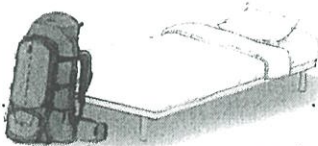
4 = มีความเหมาะสมมากที่สุด จากตารางพิจารณาข้างต้น จึงได้เลือกที่ตั้งที่ พื้นที่จตุรรมณ
 3 = มีความเหมาะสมมาก ถนนราชมรรคา โรงฮามโรงนมรมบี. ที. เชียงใหม่ กล้วยเหคุยอที่ มีพื้นที่
 2 = มีความเหมาะสมปานกลาง ที่กว้าง เป็นที่ตั้งของกลุ่มเป้าหมาย อยู่ใจกลางเมือง
 1 = มีความเหมาะสมน้อย




อาคารพาณิชย์
 ครัวรามวิศพระสิงห์

พื้นที่จตุรรม
 ถนนราชมรรคา

พื้นที่จตุรรม
 ครัวรามวิศก่อนชรัอย





Mr.Nuth Jiraamonnimit 51020098
 King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture

05/50

5.1.1 การวิเคราะห์ที่ตั้งโครงการและสภาพแวดล้อมของโครงการ

HUG CHIANGMAI BACKPACKER HOSTEL, CHIANGMAI, THAILAND

LOCATION

ที่ตั้งโครงการ

บริเวณที่อยู่ในแหล่งวัฒนธรรม ซึ่งเป็นจุดที่กลุ่มเป้าหมายนิยม จึงได้เลือกเป็นที่ตั้งโครงการ

A บริเวณค่าน้ำ ทิศเหนือติดกับอาคารพาณิชย์

B บริเวณค่าน้ำ ทิศตะวันตกติดกับ ร้านอาหาร และ ร้านขายขนมโบราณ

C บริเวณค่าน้ำ ทิศตะวันออก ติดกับ วิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

D บริเวณค่าน้ำ ทิศใต้ติดกับบ้านชุมชน

บริเวณที่มีพระบรมราชานุสาวรีย์

ถนนสายเชียงใหม่-เวียงจันทน์

วัดเจดีย์หลวง

Mr.Nuth Jiraamonnimit 51020098
King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture

06/50

HUG CHIANGMAI BACKPACKER HOSTEL, CHIANGMAI, THAILAND

SITE ANALYSIS

วิเคราะห์สภาพภูมิอากาศ

อากาศช่วงหน้าร้อน ก่อนร้อนจัด แดดช่วงฤดูหนาว และ ฤดูฝน อากาศค่อนข้างเย็น

ลมส่วนใหญ่พัดมาจากทิศใต้

ได้รับลมจากฤดูฝน เนื่องจากค่าน้ำวางไม่มีสิ่งกีดขวาง

ลมมรสุมตะวันออกเฉียงเหนือ

ทางค่าน้ำตะวันออกเฉียงเหนือของอาคาร จะได้รับลมฤดูหนาว

ช่วงเช้า ค่าน้ำอาคารมีทิศทางบริเวณโดยรอบชายฝั่งแคบ

Mr.Nuth Jiraamonnimit 51020098
King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture

08/50

5.1.2 การวิเคราะห์อาคาร

HUG CHIANGMAI BACKPACKER HOSTEL, CHIANGMAI, THAILAND

BUILDING ANALYSIS

ชั้น 1
พื้นที่ชั้นหนึ่งเป็นทางเข้าหลักของโครงการจึงเหมาะที่จะเป็นโถงรอคอยของแขกที่เข้ามาได้
พื้นที่ส่วนนี้จึงจัดให้เป็น พื้นที่ Public

ชั้น 2
พื้นที่ชั้นสองมีส่วนที่เชื่อมต่อกับอาคารด้านหน้า มีพื้นที่กว้างขวาง เหมาะกับพื้นที่สำหรับนั่งทานอาหาร จึงจัดให้เป็น พื้นที่ semi-public

ชั้น 3
พื้นที่ชั้นที่สามจัดให้เป็นส่วน private เพราะกับเป็นพื้นที่ส่วนที่ของห้องพักต่างๆ

ชั้น 4
พื้นที่ชั้นที่สี่จัดให้เป็นส่วน private เพราะกับเป็นพื้นที่ส่วนที่ของห้องพักต่างๆ

อาคารมีระบบโครงสร้างและคาน สูง 4 ชั้น ความสูงจากพื้นถึงฝ้า อยู่ระดับ 5.70 ม. ความกว้างเสา ประมาณ 4.5-5 เมตร

Mr. Nuth Jiraamonnimit 51020098
King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture

09/50

5.1.3 การวิเคราะห์ตารางค่าความสัมพันธ์และความสัมพันธ์วงกลม

HUG CHIANGMAI BACKPACKER HOSTEL, CHIANGMAI, THAILAND

BUBBLE DIAGRAM

LOBBY

●	HALL
●	WAITING AREA
●	FRONT DESK
●	BAGGAGE STORAGE
●	FRONT OFFICE
●	PUBLIC RESTROOM
●	ACTIVITY BOARD
●	TRAVELING DESK

● MOST RELATION (thick line)
 ○ RELATION (medium line)
 ○ LOW RELATION (dashed line)

Mr. Nuth Jiraamonnimit 51020098
King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture

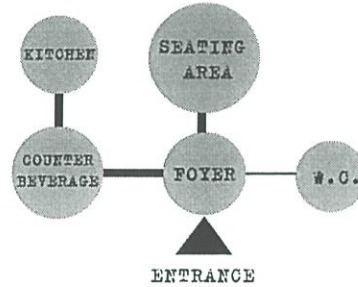
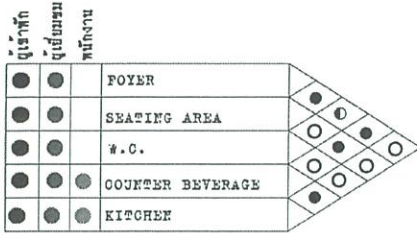
33/50



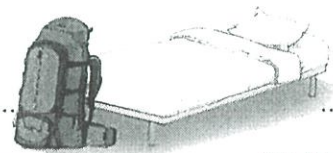
HUG CHIANGMAI BACKPACKER HOSTEL, CHIANGMAI, THAILAND

BUBBLE DIAGRAM

COFFEE CAFE'



- MOST RELATION ————
- ◐ RELATION ————
- LOW RELATION - - - - -



Mr.Nuth Jiraamonnimit 51020098

King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture

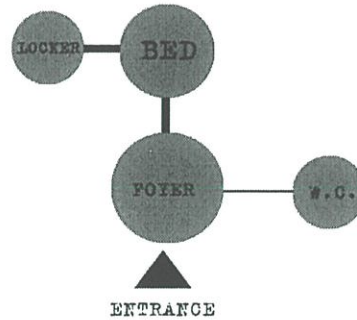
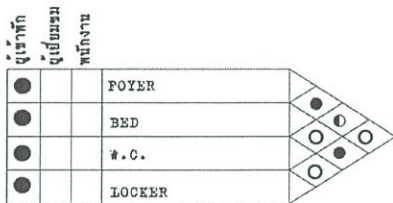
34/50



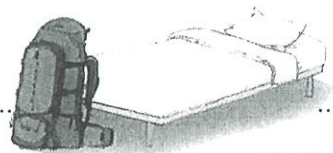
HUG CHIANGMAI BACKPACKER HOSTEL, CHIANGMAI, THAILAND

BUBBLE DIAGRAM

GEST ROOM



- MOST RELATION ————
- ◐ RELATION ————
- LOW RELATION - - - - -



Mr.Nuth Jiraamonnimit 51020098

King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture

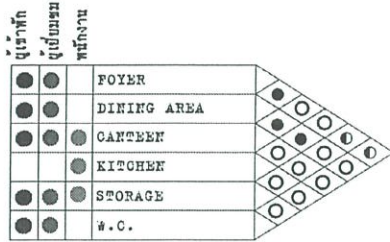
35/50



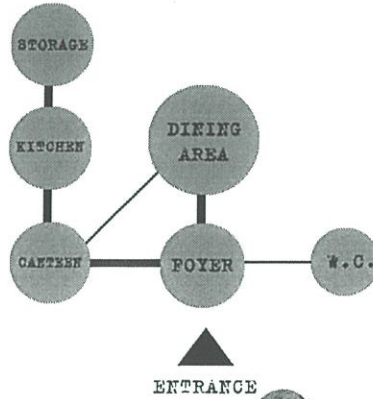
HUG CHIANGMAI BACKPACKER HOSTEL, CHIANGMAI, THAILAND

BUBBLE DIAGRAM

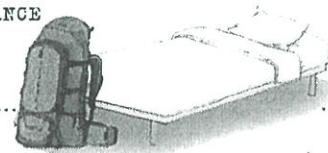
CANTEEN



- MOST RELATION ————
- RELATION ————
- LOW RELATION - - - - -



ENTRANCE



Mr.Nuth Jiraamonnimit 51020098

King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture

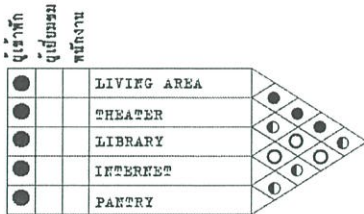
36/50



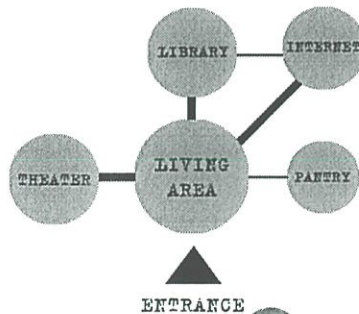
HUG CHIANGMAI BACKPACKER HOSTEL, CHIANGMAI, THAILAND

BUBBLE DIAGRAM

COMMON AREA



- MOST RELATION ————
- RELATION ————
- LOW RELATION - - - - -



ENTRANCE




Mr.Nuth Jiraamonnimit 51020098

King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture

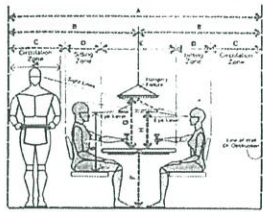
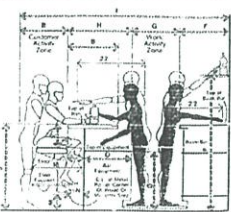
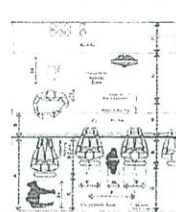
37/50

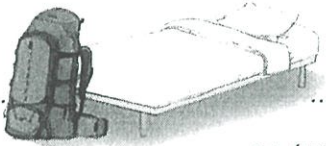
5.1.4 การวิเคราะห์พื้นที่



HUG CHIANGMAI BACKPACKER HOSTEL, CHIANGMAI, THAILAND
AREA REQUIREMENT


CANTEEN

ELEMENT	AREA/UNIT (sq.m.)	UNIT	AREA REQUIREMENT (sq.m.)	REMARK
FOYER			8.83	10% OF DINING AREA
DINING AREA	1.80	20	36.00	HUMAN DIMENSION
CANTEEN	10.00	5	50.00	CASE STUDY
WATER STORE	2.35	1	2.35	HUMAN DIMENSION
SUBTITLE			97.18	
CIRCULATION			29.15	30% OF AREA
TOTAL AREA			252.49	

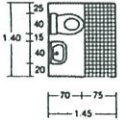
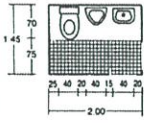
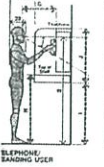
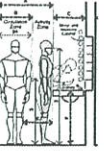
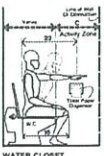
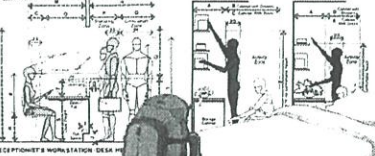


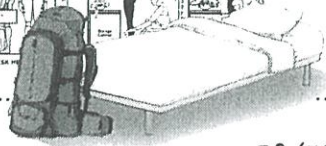

Mr.Nuth Jiraamonnimit 51020098
 King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture
 39/50



HUG CHIANGMAI BACKPACKER HOSTEL, CHIANGMAI, THAILAND
AREA REQUIREMENT

LOBBY

ELEMENT	AREA/UNIT (sq.m.)	UNIT	AREA REQUIREMENT (sq.m.)	REMARK
WAITING	0.80	22	17.6	case study
FRONT DESK	2.20	5	11	case study
INTERNET	0.80	8	6.4	HUMAN DIMENSION
PUBLIC RESTROOM(M)	1.50	2	3	HUMAN DIMENSION
URINAL	0.80	3	2.4	HUMAN DIMENSION
WASH BASIN(M)	0.72	3	2.16	HUMAN DIMENSION
PUBLIC RESTROOM(F)	1.50	4	6	HUMAN DIMENSION
WASH BASIN(F)	0.72	4	2.88	HUMAN DIMENSION
SUBTITLE			51.44	
CIRCULATION			15.43	30% OF AREA
TOTAL AREA			66.87	




Mr.Nuth Jiraamonnimit 51020098
 King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture
 38/50

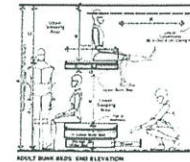
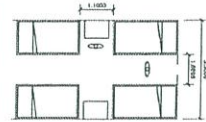


HUG CHIANGMAI BACKPACKER HOSTEL, CHIANGMAI, THAILAND

AREA REQUIREMENT

DORMITORY 8 PERSON

ELEMENT	AREA/UNIT (sq.m.)	UNIT	AREA REQUIREMENT (sq.m.)	REMARK
SLEEP AREA	2.40	4	9.60	HUMAN DIMENSION
STORAGE LOCKER	0.78	4	3.12	HUMAN DIMENSION
SUBTITLE			12.72	
CIRCULATION			3.82	30% OF AREA
TOTAL AREA			16.54	



DORMITORY 4 PERSON

ELEMENT	AREA/UNIT (sq.m.)	UNIT	AREA REQUIREMENT (sq.m.)	REMARK
SLEEP AREA	2.40	2	4.80	HUMAN DIMENSION
STORAGE LOCKER	0.78	2	1.56	HUMAN DIMENSION
SUBTITLE			6.36	
CIRCULATION			1.91	30% OF AREA
TOTAL AREA			8.27	



Mr.Nuth Jiraamonnimit 51020098

King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture

40/50

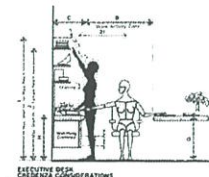
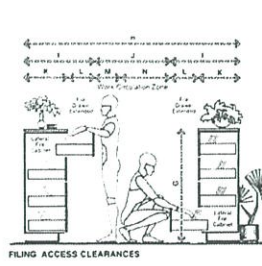
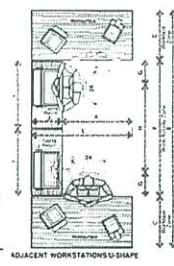
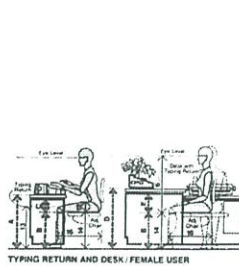


HUG CHIANGMAI BACKPACKER HOSTEL, CHIANGMAI, THAILAND

AREA REQUIREMENT

FRONT OFFICE

ELEMENT	AREA/UNIT	UNIT	AREAREQUIREMENT	REMARK
MANAGER	10.70	2	21.40	HUMAN DIMENSION
STAFF	5.85	6	35.1	HUMAN DIMENSION
PANTRY	2.80	1	2.80	HUMAN DIMENSION
MEETING	9.61	1	9.61	HUMAN DIMENSION
SUBTITLE			68.91	
CIRCULATION			20.67	30% OF AREA
TOTAL AREA			89.64	



Mr.Nuth Jiraamonnimit 51020098

King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture

41/50

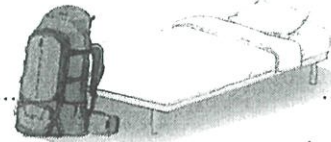
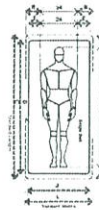
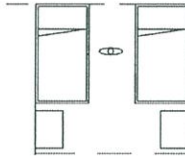
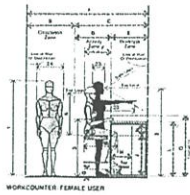


HUG CHIANGMAI BACKPACKER HOSTEL, CHIANGMAI, THAILAND

AREA REQUIREMENT

SUPERIOR TYPE 1

ELEMENT	AREA/UNIT (sq.m.)	UNIT	AREA REQUIREMENT (sq.m.)	REMARK
SLEEP AREA	2.40	2	4.80	HUMAN DIMENSION
STORAGE LOCKER	1.50	2	3.00	CASE STUDY
STUDY AREA	1.44	2	2.16	HUMAN DIMENSION
WARDROBE	1.50	1	1.44	HUMAN DIMENSION
SUBTITLE			11.40	
CIRCULATION			3.42	30% OF AREA
TOTAL AREA			14.82	



Mr.Nuth Jiraamonnimit 51020098

King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture

42/50

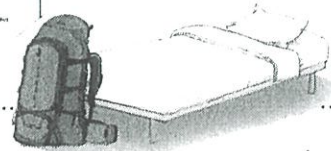
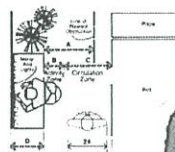
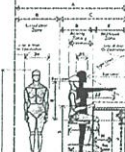
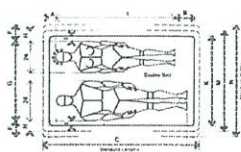


HUG CHIANGMAI BACKPACKER HOSTEL, CHIANGMAI, THAILAND

AREA REQUIREMENT

SUPERIOR TYPE 2

ELEMENT	AREA/UNIT (sq.m.)	UNIT	AREA REQUIREMENT (sq.m.)	REMARK
SLEEP AREA	3.60	1	3.60	HUMAN DIMENSION
STORAGE LOCKER	0.78	2	1.56	CASE STUDY
STUDY AREA	1.44	1	1.44	HUMAN DIMENSION
WARDROBE	1.50	1	1.50	HUMAN DIMENSION
RESTROM	1.50	1	1.50	HUMAN DIMENSION
WASH BASIN	0.72	1	0.72	HUMAN DIMENSION
SHOWER	0.81	1	0.81	HUMAN DIMENSION
DRESSING TABLE	1.20	1	1.20	HUMAN DIMENSION
SUBTITLE			12.33	
CIRCULATION			3.69	30% OF AREA
TOTAL AREA			16.02	



Mr.Nuth Jiraamonnimit 51020098

King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture

43/50

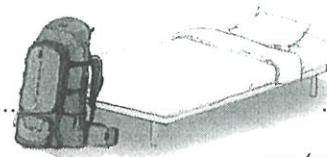


HUG CHIANGMAI BACKPACKER HOSTEL, CHIANGMAI, THAILAND

AREA REQUIREMENT

GUEST ROOM

ELEMENT	AREA/UNIT (sq.m.)	UNIT	AREA REQUIREMENT (sq.m.)	REMARK
DORMITORY(8 PERSON)	16.54	16	264.64	HUMAN DIMENSION
DORMITORY(4 PERSON)	8.27	14	115.78	HUMAN DIMENSION
PUBLIC RESTROM(MALE)	49.92	3	149.76	HUMAN DIMENSION
PUBLIC RESTROM(FEMALE)	58.11	3	174.33	HUMAN DIMENSION
SUPERIOR TYPE 1	14.82	13	192.66	HUMAN DIMENSION
SUPERIOR TYPE 2	16.02	10	160.20	HUMAN DIMENSION
SUBTITLE			1057.37	
CIRCULATION			317.21	30% OF AREA
TOTAL AREA			1374.58	



Mr.Nuth Jiraamonnimit 51020098

King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture

45/50

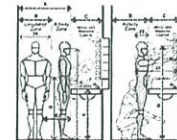
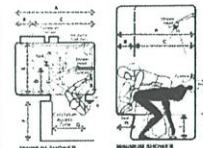


HUG CHIANGMAI BACKPACKER HOSTEL, CHIANGMAI, THAILAND

AREA REQUIREMENT

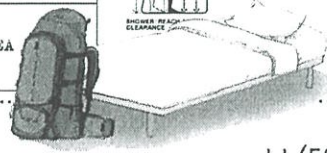
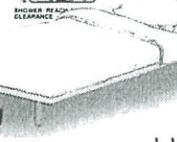
PUBLIC RESTROOM(MALE)

ELEMENT	AREA/UNIT (sq.m.)	UNIT	AREA REQUIREMENT (sq.m.)	REMARK
MALE RESTROOM	1.50	10	15.00	HUMAN DIMENSION
URINAL	0.81	10	8.10	HUMAN DIMENSION
SHOWER	0.81	10	8.10	HUMAN DIMENSION
WASH BASIN	0.72	10	7.20	HUMAN DIMENSION
SUBTITLE			38.40	
CIRCULATION			11.52	30% OF AREA
TOTAL AREA			49.92	



PUBLIC RESTROOM(FEMALE)

ELEMENT	AREA/UNIT (sq.m.)	UNIT	AREA REQUIREMENT (sq.m.)	REMARK
FEMALE RESTROOM	1.50	10	15.00	HUMAN DIMENSION
SHOWER	0.81	10	8.10	HUMAN DIMENSION
WASH BASIN	0.72	10	7.20	HUMAN DIMENSION
DRESSING TABLE	1.44	10	14.40	HUMAN DIMENSION
SUBTITLE			44.7	
CIRCULATION			13.41	30% OF AREA
TOTAL AREA			58.11	

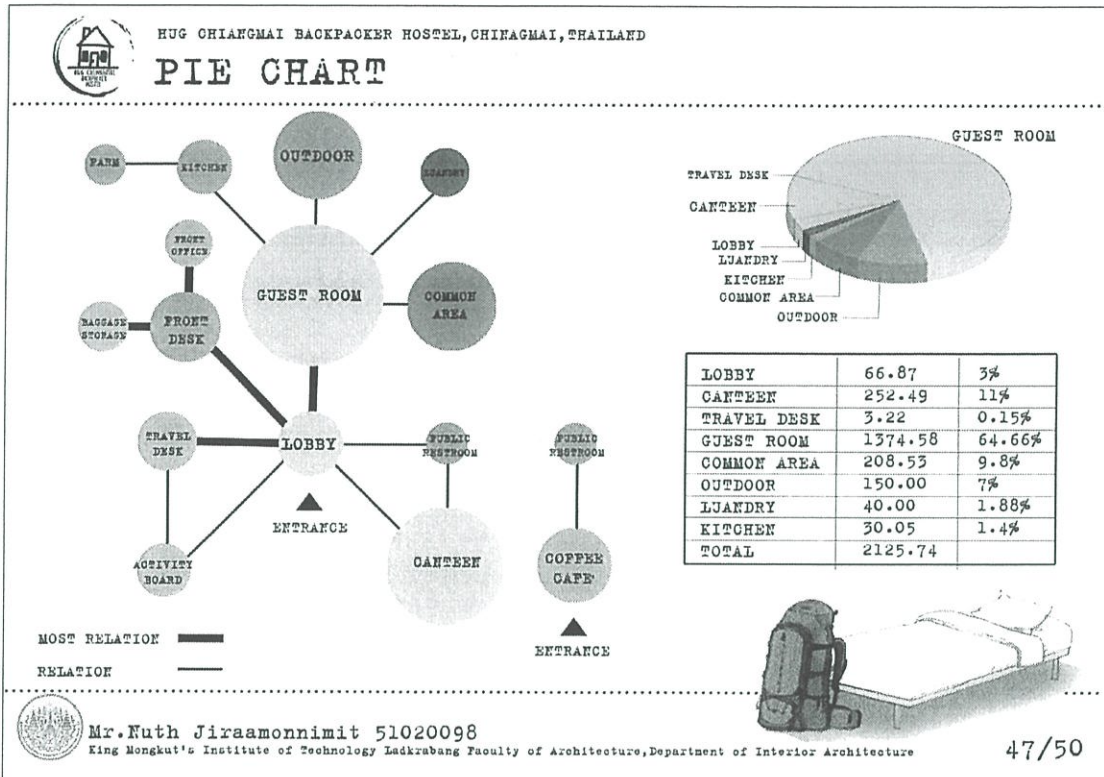


Mr.Nuth Jiraamonnimit 51020098

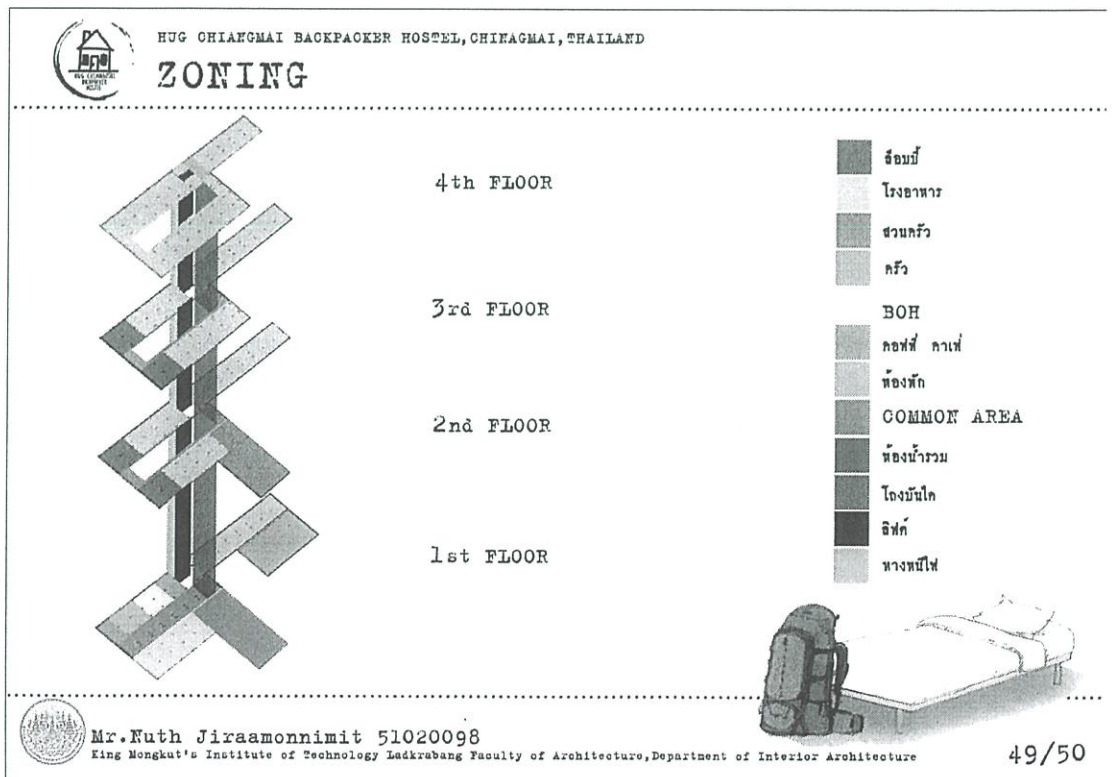
King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture

44/50

5.1.5 การวิเคราะห์ประโยชน์ใช้สอยของอาคาร



5.1.6 การแบ่งเขตพื้นที่



5.1.7 แนวความคิดในการออกแบบ

 HUG CHIANGMAI BACKPACKER HOSTEL, CHIANGMAI, THAILAND
CONCEPT DESIGN

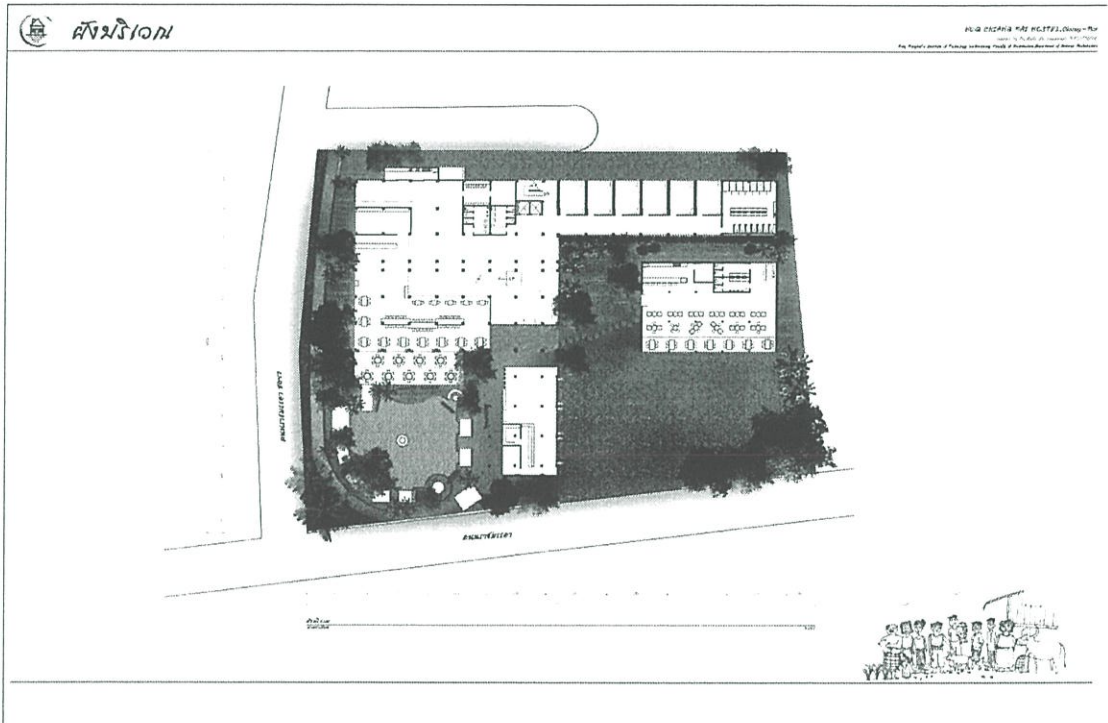
• วิถีชีวิตชุมชนชาวจีนบ้านนา •

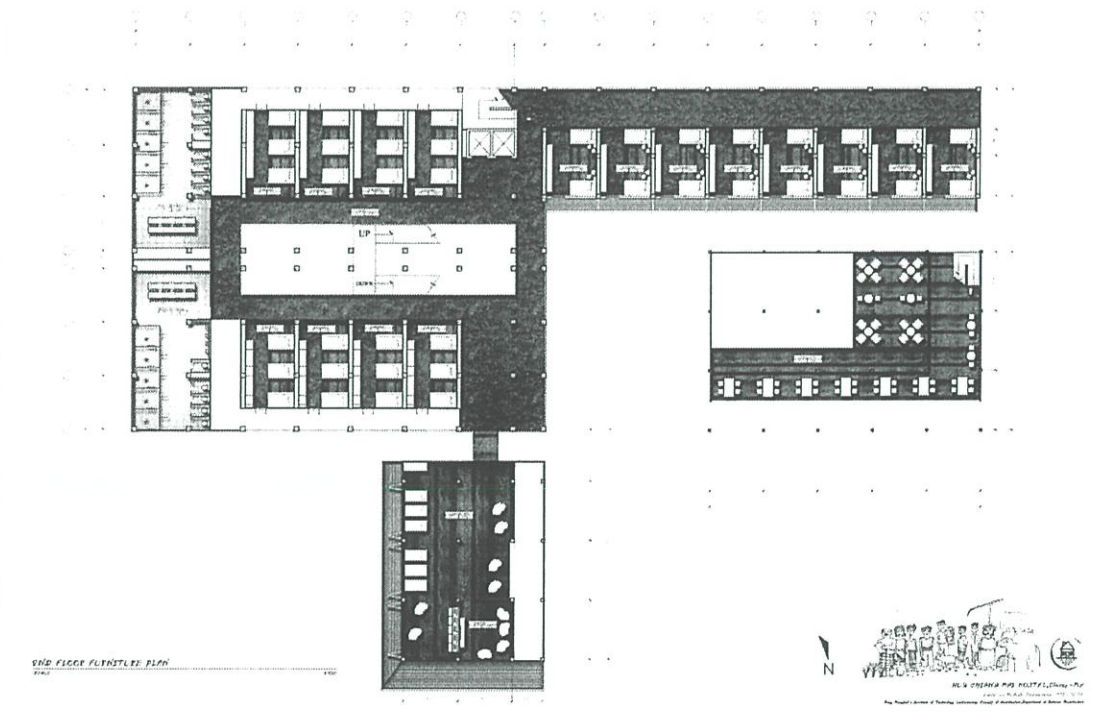
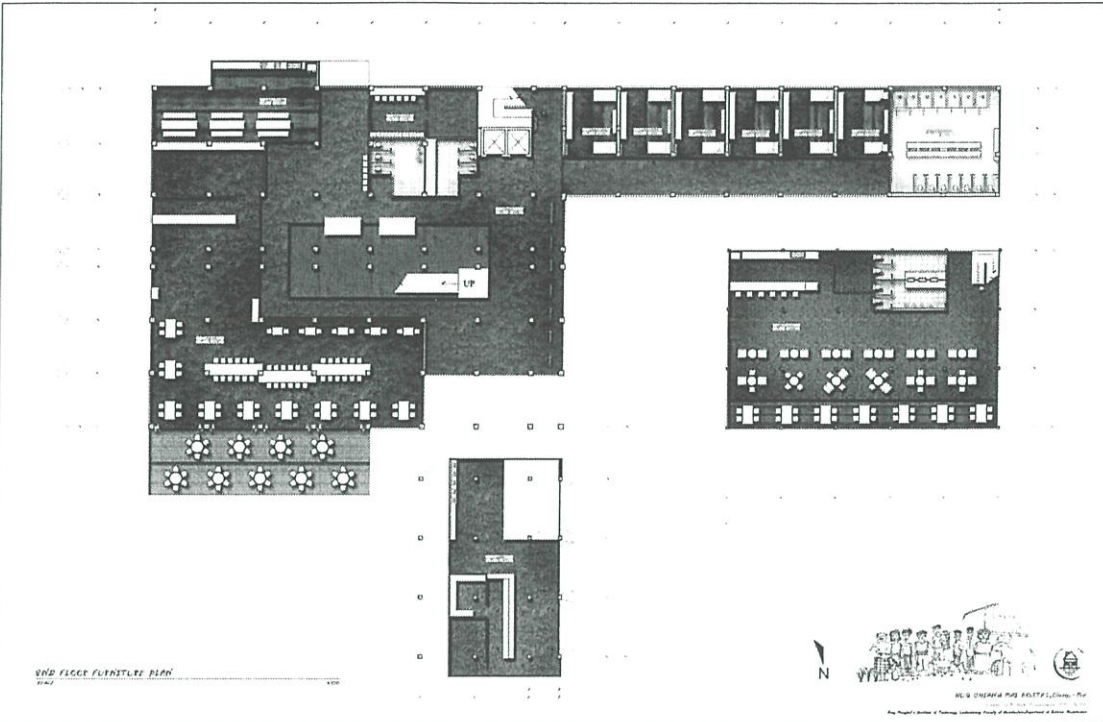


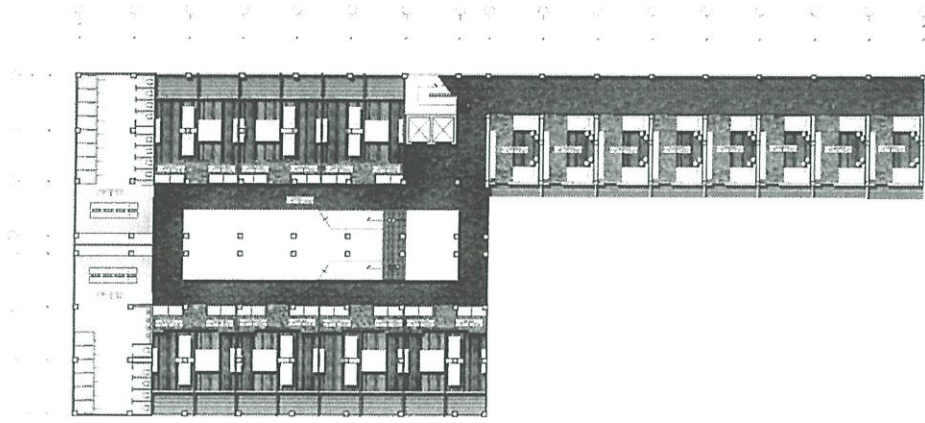
 Mr. Ruth Jiraamonnimit 51020098
King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture

50/50

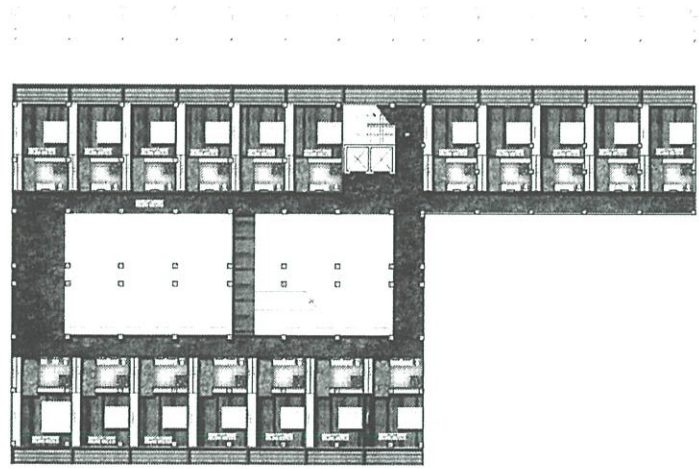
บทที่ 6







5TH FLOOR FURNITURE PLAN
 5/10/2012



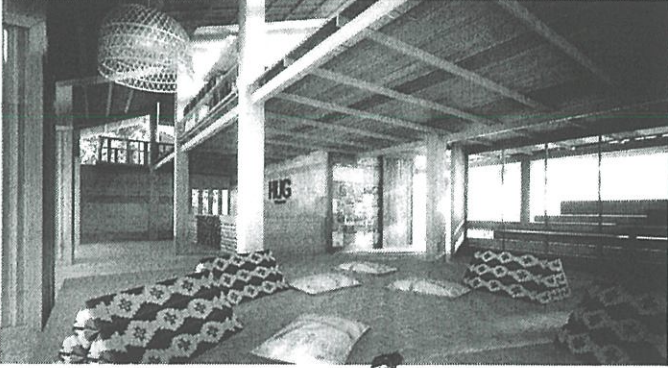
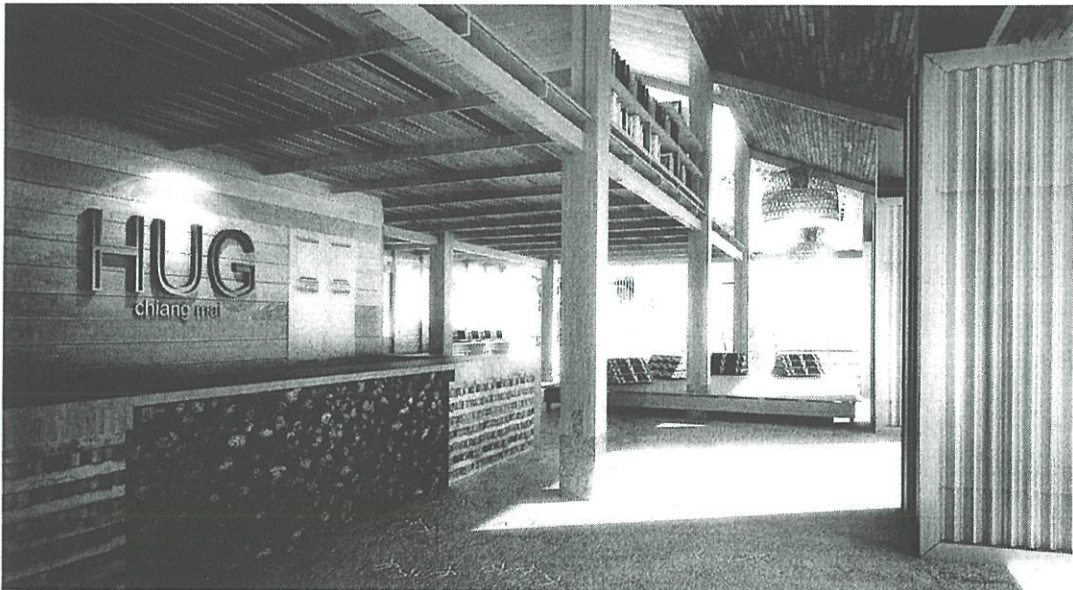
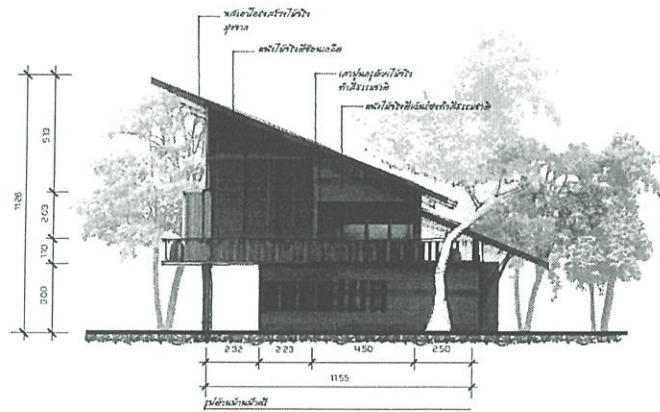
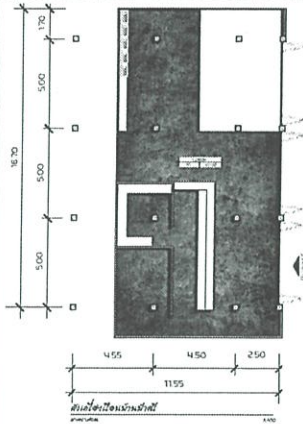
4TH FLOOR FURNITURE PLAN
 5/10/2012





LOBBY “ผ้าศรีม่ก”

HUG CHIANG MAE HOSTEL, Chiang - Mai
Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture
King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang, Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture



แนวคิดของงาน
 “ตู้ถั่วม่ก” เป็นที่ต้อนรับแขก
 ที่มาพักผ่อนที่เชียงใหม่ เชียงใหม่
 และพักผ่อนของครอบครัว
 อาคารที่ทันสมัยที่เน้นใช้วัสดุธรรมชาติ
 และเน้นกลิ่นอาย ไม้ท่อนไม้ที่นำมาใช้
 ทำให้เกิดความอบอุ่น

เนื้อเรื่อง
 การที่คนเชียงใหม่อยากมาพัก
 จากเมืองที่ร้อนๆ ที่เชียงใหม่
 มีบรรยากาศที่ร่มรื่น
 และสวยงาม

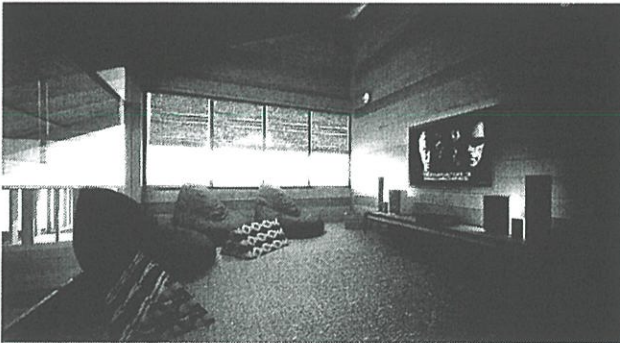
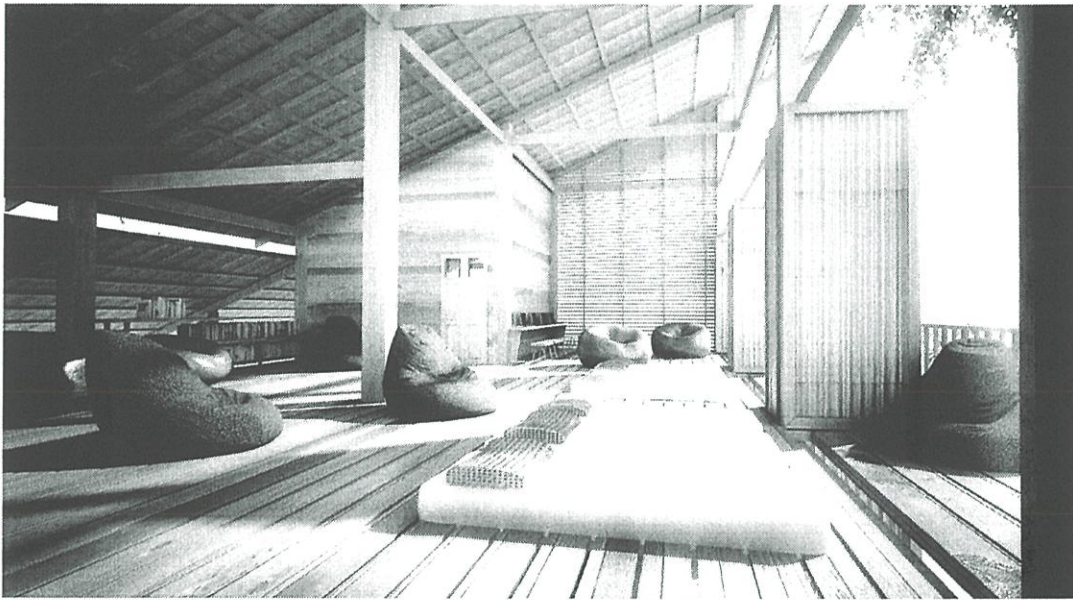
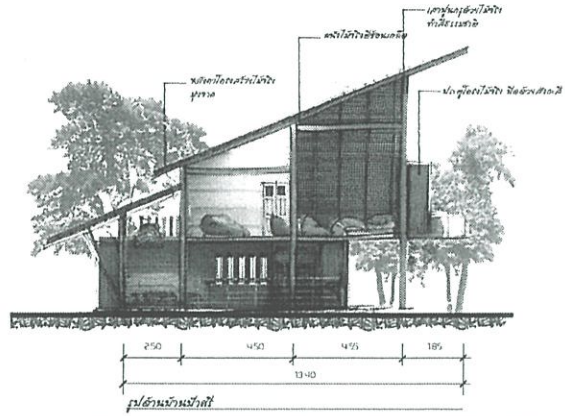
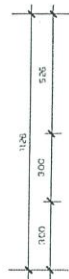
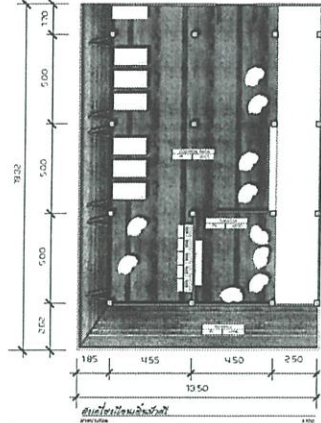
วัสดุ
 ไม้ท่อนไม้จากธรรมชาติ และวัสดุ
 ที่หาได้ในท้องถิ่น เพื่อการที่วัสดุ
 จะเกิดความแข็งแรง



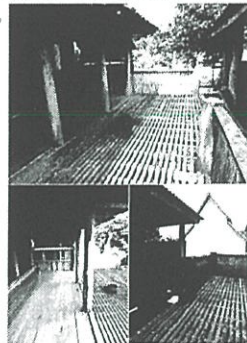


COMMON AREA "ไอ้ขี้เมา" (The Drunkard)

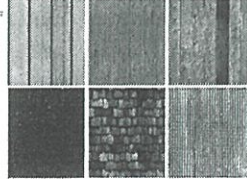
HUA CHIANG MAS HOSTEL, Clong - Plat
Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture



พื้นที่ใช้สอยระดับใต้ดิน
พื้นที่ใช้สอยระดับพื้น
พื้นที่ใช้สอยระดับชั้นบน



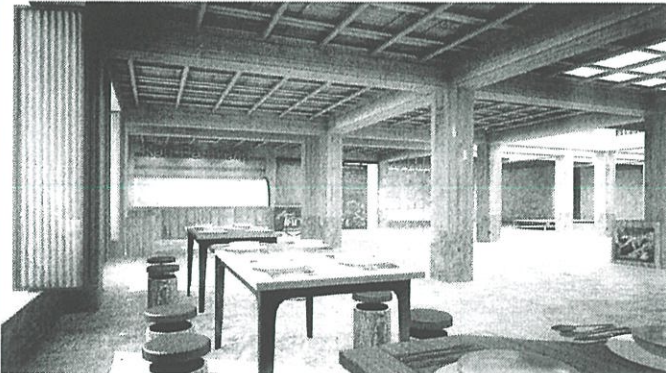
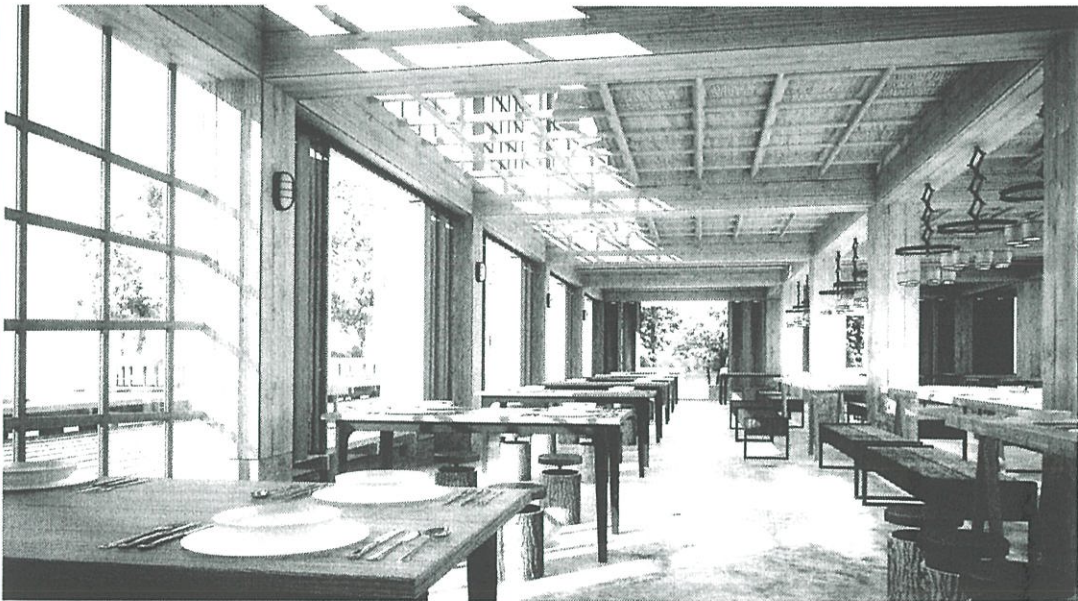
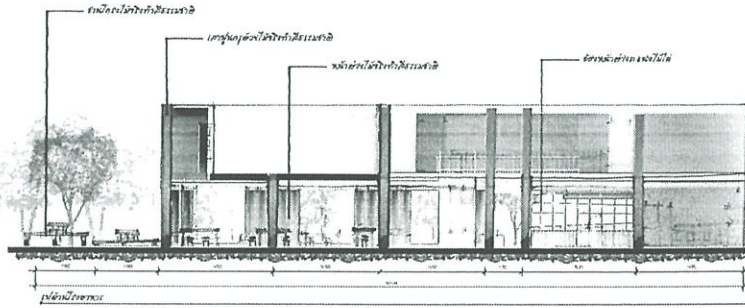
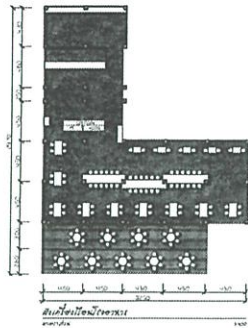
วัสดุที่ใช้คือ ไม้ที่นำมาจากสวนแม่จาง และ ภูมิปัญญาชาวบ้าน





CANTEEN "กาตงว้าเม้ง"

BUK CHANGKAS MAS HOSTEL, Chong - Kai
Completed by P. Kiat, 2000/2001
Prof. Praphat, Bureau of Voluntas, Institute of Architecture, Department of Interior Architecture



แนวความคิดของพื้นที่

"กาตงว้าเม้ง" ภาวะก่อน
ภาพวิถีชีวิตความเรียบง่ายของ
ชาวม้งอันต้องจัดจากธรรมชาติ
และวิถีชุมชนที่เรียบง่าย
ในชุมชน มีอาคารแบบต่างๆ
มาตลอด เริ่มมาใหม่ให้เรียบง่าย

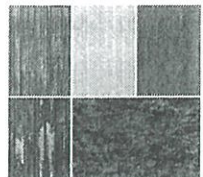
เครื่องใช้

โต๊ะไม้ที่ได้อาจากถัดบริเวณนี้
ซึ่งมีอาคารและสิ่งของ
และวิถีชีวิตที่เรียบง่าย
นำมาประยุกต์ใช้กับอาคาร
ที่ทันสมัย



วัสดุ

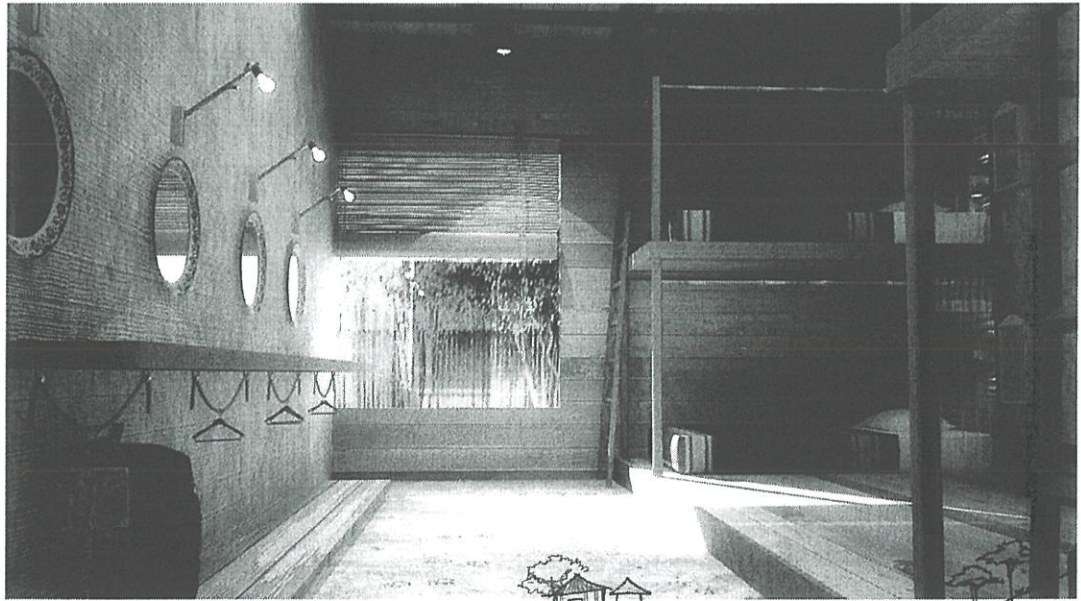
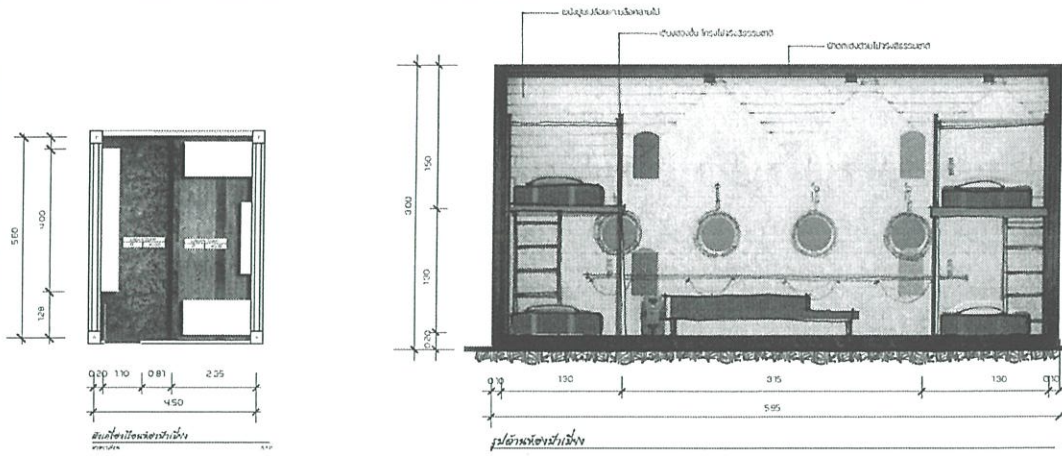
ใช้วัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น
และมีราคาถูกกว่าวัสดุ
ที่นำเข้า





LADIES DORM "บ้านแม่ขงแม่ขมา"

HUG CHANQA NAF HOSTEL, Chiang - Mai
Faculty of Architecture, Department of Architecture
Prasanna Engineering, Faculty of Architecture, Department of Architecture



ขั้นตอนความดีของชุมชน

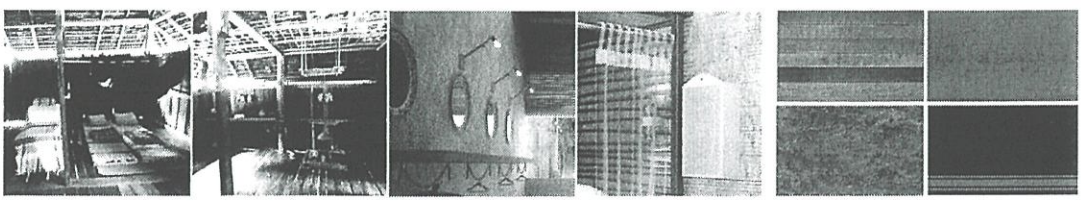
"ห้อง" ในอาคารใช้ประโยชน์ร่วมกัน หรือ ห้อง ที่สามารถใช้งานได้ร่วมกัน โดยมีการแบ่งพื้นที่กันตามส่วน ส่วนนี้ใช้เพื่อความสะดวก อีกส่วนนี้ใช้เพื่อ

เครื่องเรือน

อุปกรณ์เครื่องเรือนที่จำเป็นใช้จัดระเบียบห้องนอนให้เป็นระเบียบเรียบร้อยและสวยงามตามสไตล์ที่ และ จัดเก็บจากชุมชน

วัสดุ

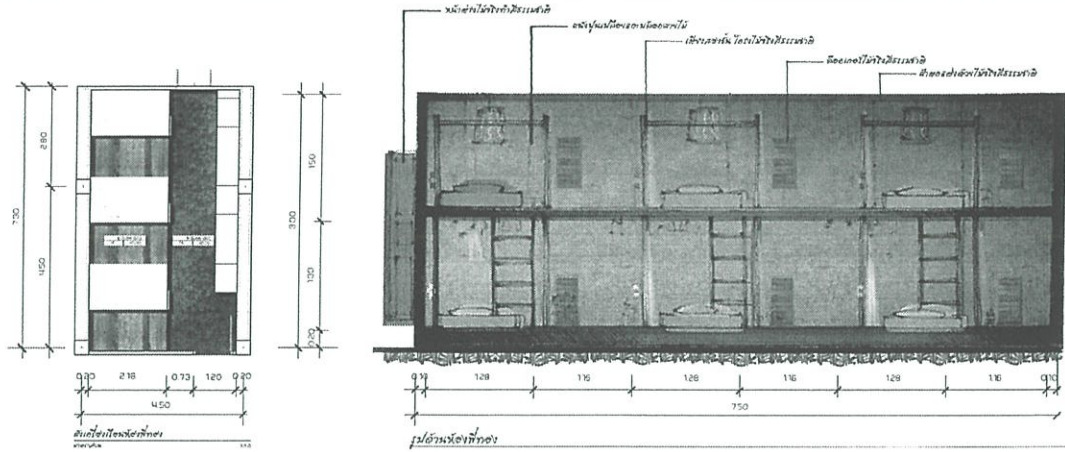
เน้นการใช้วัสดุจากธรรมชาติ และวัสดุที่หาได้ในชุมชน ซึ่งเป็นการใช้วัสดุที่เกิดความยั่งยืน





6 BUNK BED "กะหล่ำปลีมีหาง"

HUA CHANQA MAE HOSTEL, Chiang - Mai
Faculty of Technology, Chiang Mai University, 50100 Chiang Mai, Thailand



แนวคิดความดีของผี

"ห้อง" ในกาไรศตวรรษถัดมา หรือ ห้องมีโรงที่ซ่อนซ่อนทำนุ
โดยมีเกาะแห่งหนึ่งเป็นสองส่วน ส่วนนี้ใช้เป็นที่นอน อีกส่วนไว้ใช้สอย

เครื่องเรือน

อุปกรณ์เครื่องใช้ภายในใช้วัสดุระจิวหรือไม้จากถนน
เป็นเครื่องเรือนที่วางมาจากทางสถาปัตย์ และ ผลิตจากวัสดุเป็นแบบ

วัสดุ

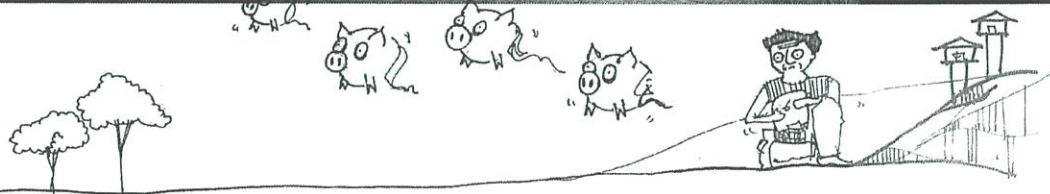
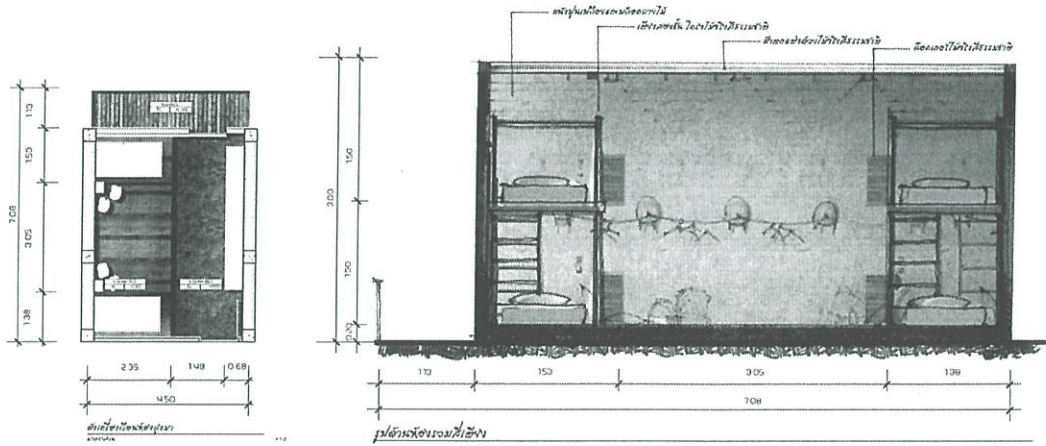
ใช้วัสดุจากธรรมชาติ และวัสดุที่หาได้ง่าย
ในชุมชน ใช้งานวิธีผลิตที่เน้นความสามัคคี





4 BUNK BED "ลุงมาลีหอย"

HUQ CHIANQI MAI HOSTEL, Qingy - Mai
Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture



แนวคิดความดีของลุง

"ห้อง" ในกรณีโครงการลุงมาลีหอย คือ ห้องที่มีไว้เพื่อคนทำงาน โดยมีการแบ่งพื้นที่เป็นสองส่วน ส่วนนี้ไว้ใช้เก็บของ อีกส่วนไว้ใช้พักผ่อน

เครื่องเรือน

เมะรังคิงมูฟ - ล็อคเกอร์วางอาหาร พวงศอกและรูปวาด จากศิลปินในช่วงของลุงมาลีหอย มาจัดแบ่งเก็บเป็นสองโซนไว้เก็บของ และพักผ่อนของลุงมาลีหอย

วัสดุ

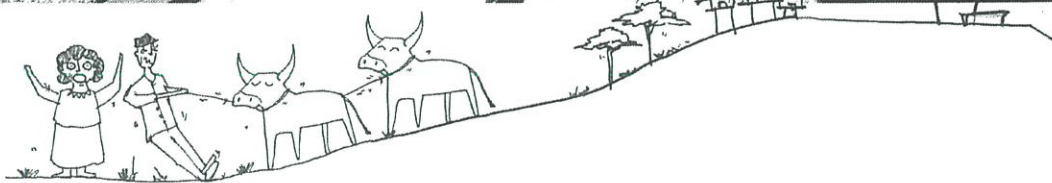
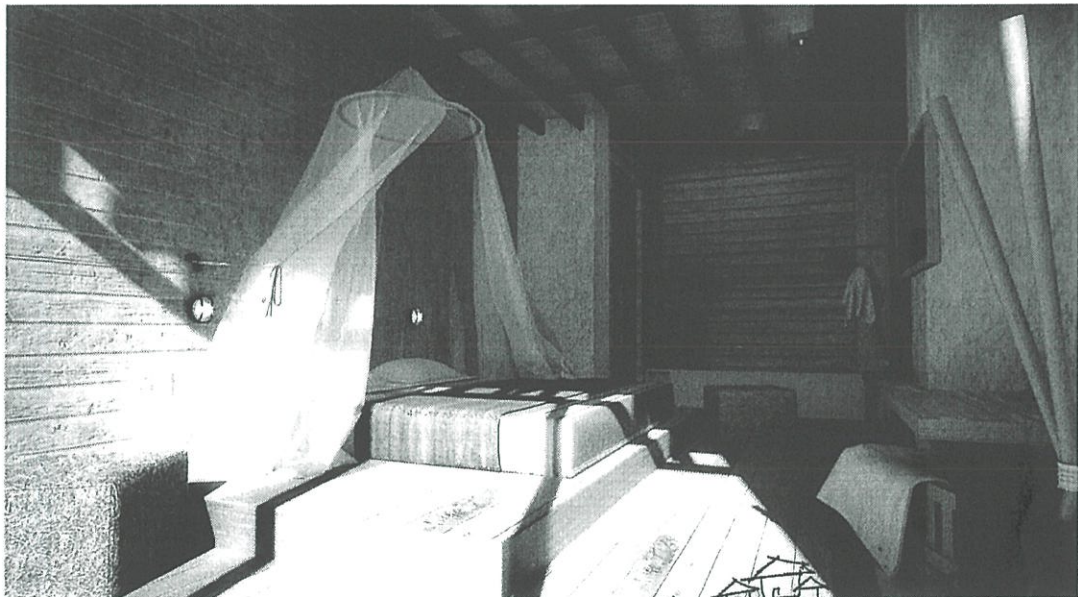
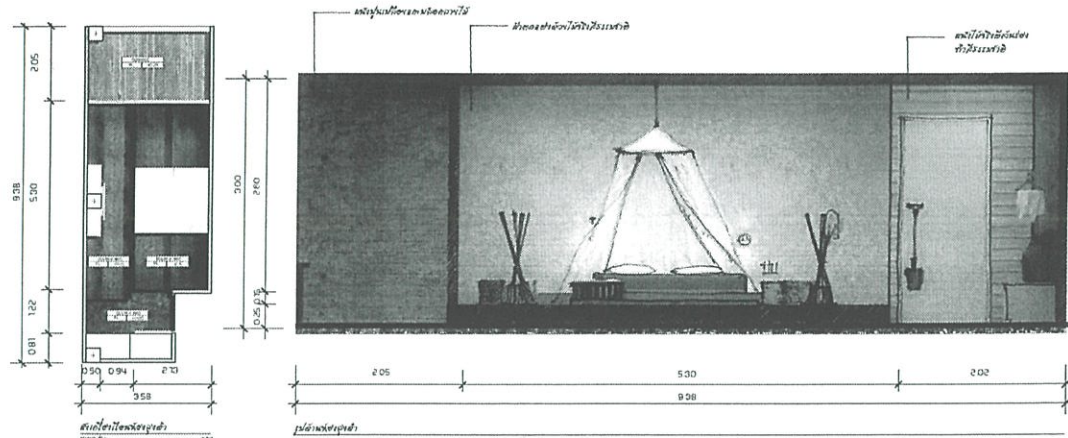
ใช้วัสดุจากธรรมชาติ และวัสดุที่หาได้ง่าย ในชุมชน เพื่อเป็นการใช้วัสดุที่ถนอมความสามัคคี





DOUBLE BED “ลุงดำ กะ มาหมา”

HUQ CHANQU MAI HOSTEL, Chiang - Mai
Created by Mr. Pichit Srisawatwong 5/10/2009
Prof. Prapichai's Bureau of Technology, Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture



แนวคิดความคิดของชิ้น

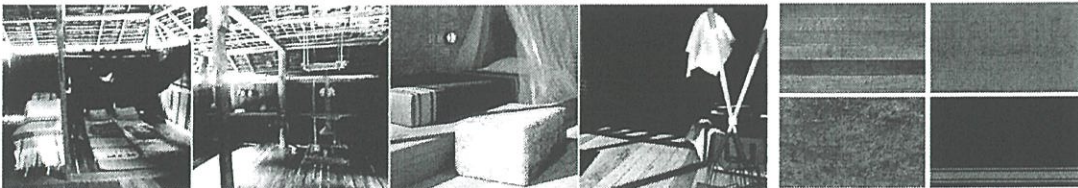
“ห้อง” ในกาไรของเรารวมกันมา หรือ คือ ห้องที่มีไว้เพื่อนอนเท่านั้น
โดยมีโต๊ะวางที่นอนเป็นของส่วน ส่วนนี้ใช้กินของ อีกส่วนไว้ใช้ของ

เนื้อเรื่อง

เก้าอี้กึ่งพวง-กราบไม้แขวน ไม้แขวนสายกีตาร์คอกุญแจ
กระดาษ ในนิยาม-ข้าวเหนียวข้าวเหนียว

วัสดุ

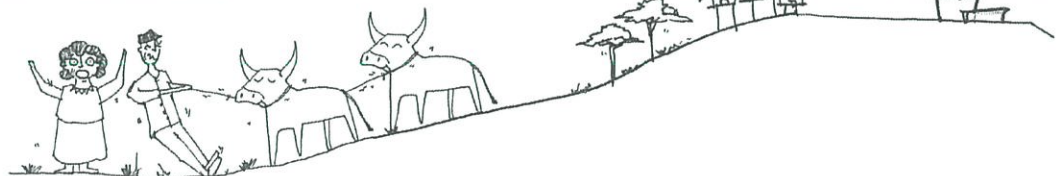
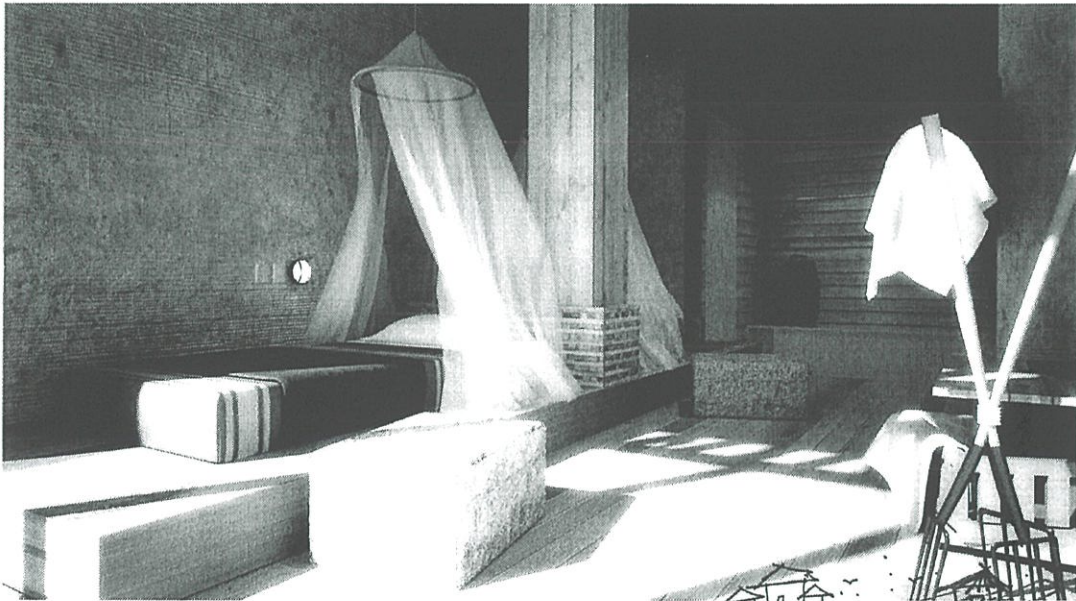
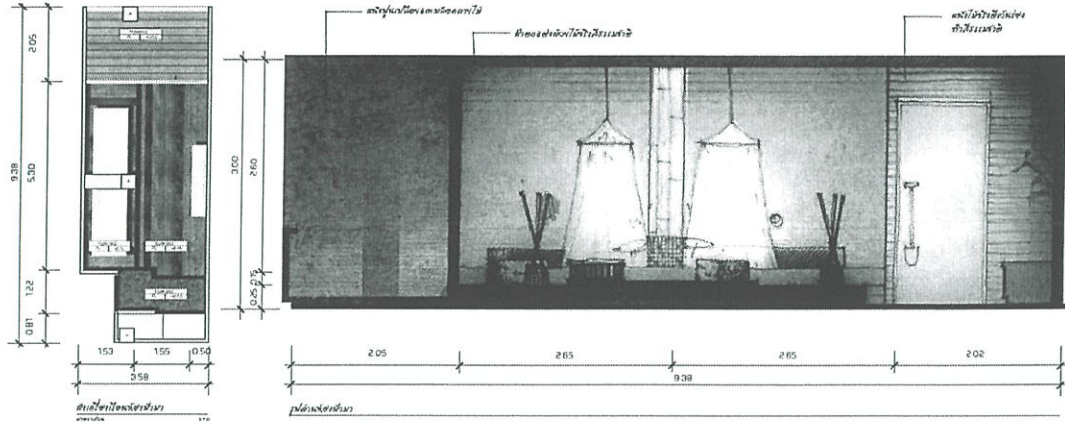
ใช้วัสดุจากธรรมชาติ และวัสดุที่หาได้ในพื้นที่
ในชุมชน ถึงงการใช้วัสดุที่เกินความจำเป็น





TWIN BED "ลุงดำ กะ มา้วมา"

HUJ CHANAG MAE HOSTEL, Chiang - Mai
Project by P. Nish, 2010/2011
King Prajulek's Bureau of Technical Education, Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture



แนวคิดความดีของพื้นที่

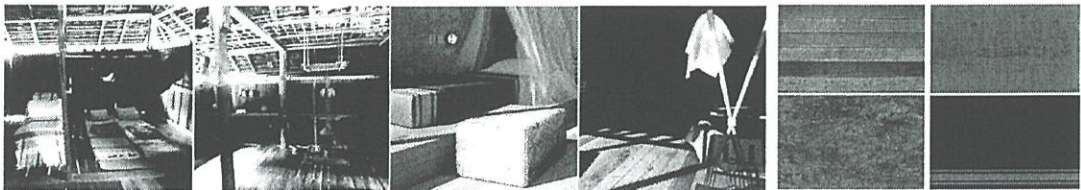
"ห้อง" ในกรณีนี้คือของลุงดำมา หรือ ห้องที่มีไว้เพื่อคนทำพื้นที่ โดยมีการแบ่งพื้นที่เป็นสองส่วน ส่วนหนึ่งไว้ใช้กินของ อีกส่วนไว้ใช้พักผ่อน

เครื่องใช้

เก้าอี้ก่องฟาง - กระจาดไม้แขวนผ้า ใช้แรงบันดาลใจจากอุปกรณ์การเกษตร ในชีวิตประจำวันของชาวบ้าน

วัสดุ

วัสดุจากธรรมชาติ และวัสดุที่หาได้ในพื้นที่นั้น เลือกงานใช้วัสดุที่ทนทานค่าาเป็น

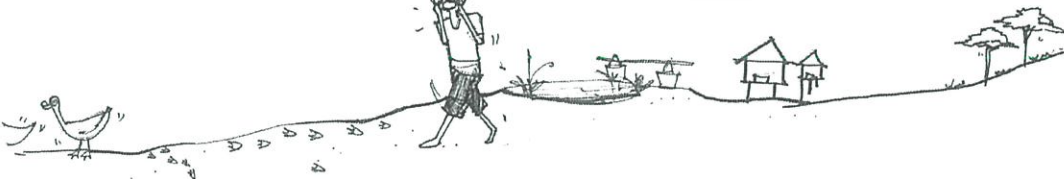
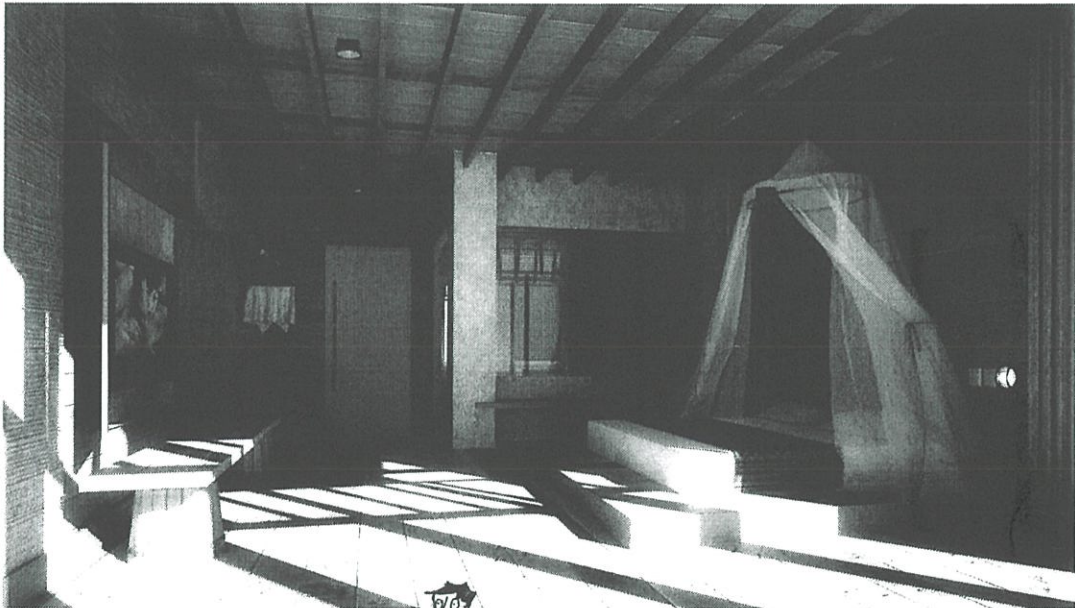
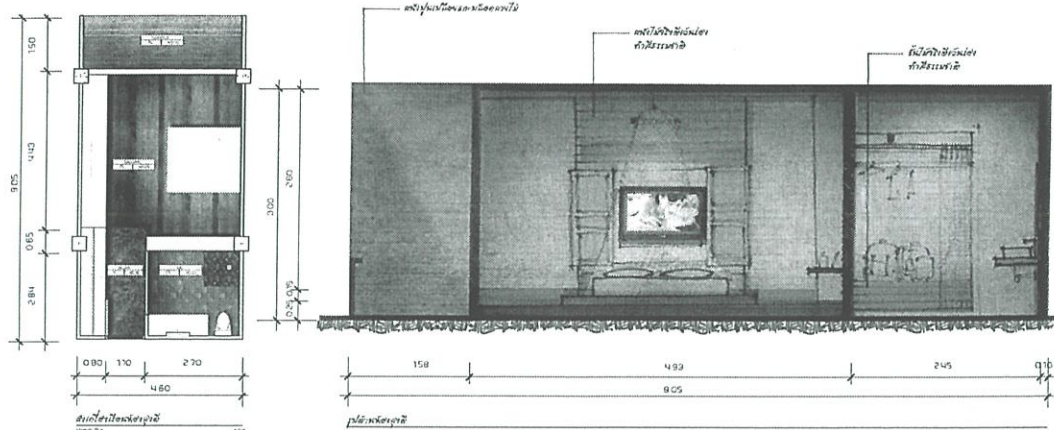




DELUXE "ลุงดีมีเมื่อดี"

HUA CHANG MAE HOSTEL, Chiang - Mai

Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture



แนวคิดความดีของหมื่น

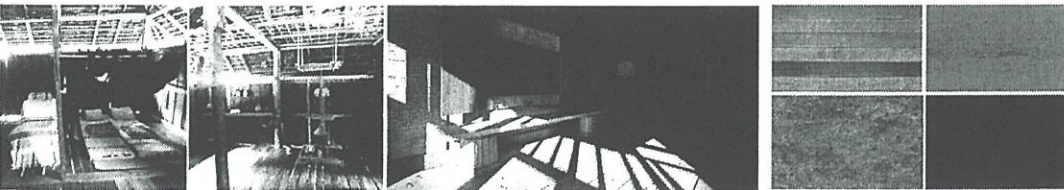
"หมื่น" ในภาษาไทยอาจหมายถึง หนึ่ง หมื่น หรือ หนึ่งร้อย เพื่อมอบค่าหมื่น โดยมีการแบ่งพื้นที่เป็นสองส่วน ส่วนหนึ่งใช้เก็บของ อีกส่วนไว้ใช้ของ

เตียงไม้

เตียงวางพองจากถังไม้ ตามแต่ใช้วางพองด้านข้างของเตียงไว้ ในบริเวณที่วางพองของรถจักรยาน เก็บของ

โต๊ะ

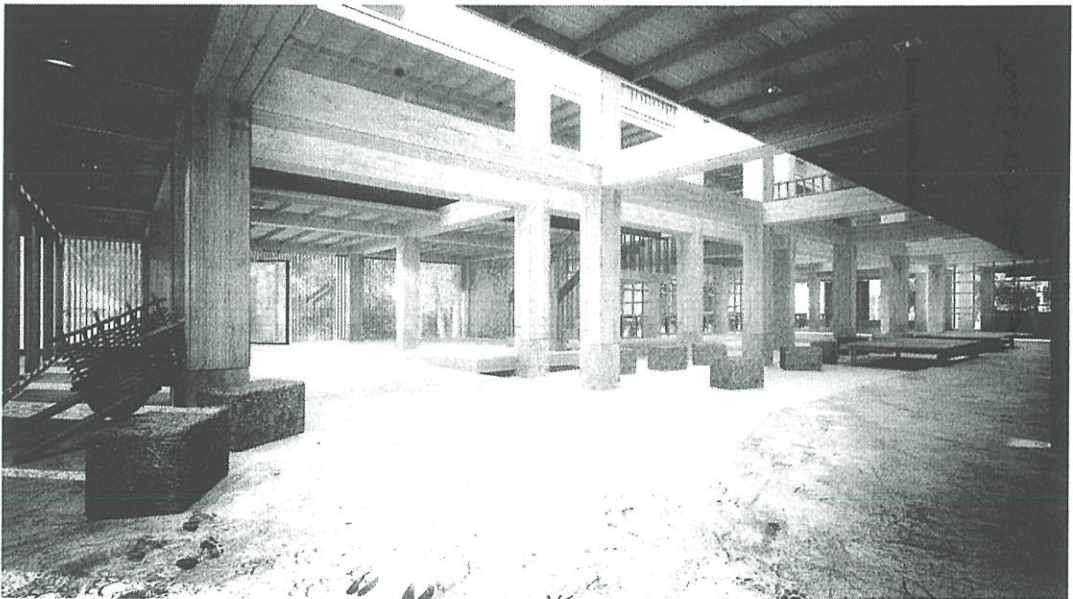
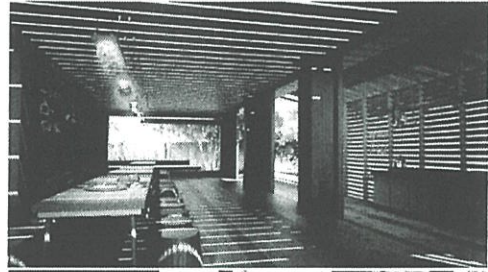
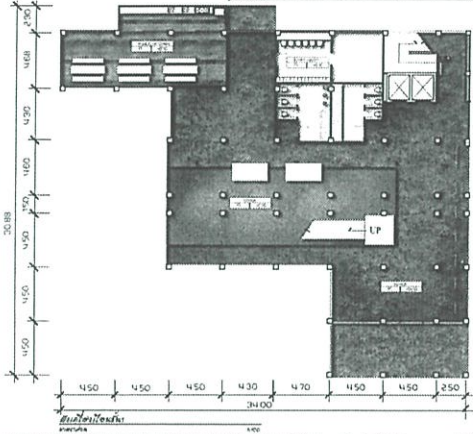
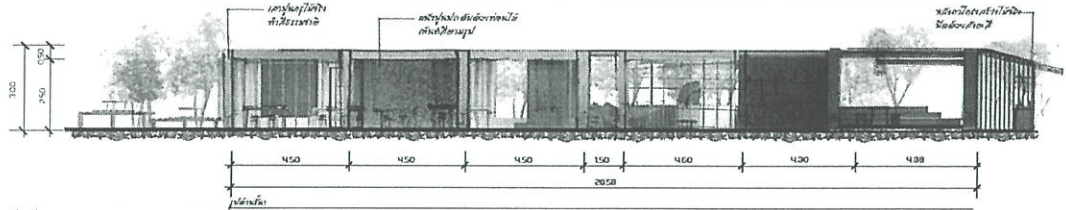
เน้นการใช้วัสดุจากธรรมชาติ และวัสดุที่หาได้ง่าย ในชุมชน เพื่อการใช้วัสดุที่ทนทานและคุ้มค่า





FOYER "๑๖๓๖"

HUA CHANG MAI HOSTEL, Chong-Mai
Faculty of Architecture, Chulalongkornrajavidyalaya University



ผลของความถี่ของคาน

"๑๖๓๖" คือระบบคานที่ไม่จำเป็นต้องใช้เสา ความถี่ของคานของอาคารนี้มีความถี่ของคานแบบ ๑-๒ ช่วงคาน เป็นที่ที่คานคั่นคาน มีเสาคั่น



โครงสร้างคาน

"เก้าอี้สองทาง" การเชื่อมต่อกันระหว่างคานสองคานด้วยวิธีผูกคานแบบคานคั่นคาน ความถี่ของคานคั่นคาน



วัสดุ

