

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน  
เสนอแนะ ดิตเต็ล วัลด์ เบาใหญ่  
วีตอร์ท แอนด์ แอกเวนเจอร์

นางสาว ชุตากรณ์ ฉายศรีศิริ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรมภายในและการวางแผน  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2556 - 2557

โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน เสนอแนะ  
ลิตเติ้ล ไวลด์ เขาใหญ่ รีสอร์ท แอนด์ แอดเวนเจอร์  
(Interior Architectural Design Proposal for Little Wild Khao Yai Resort &  
Adventure)

นางสาวชุตากรณ์ ฉายศรีศิริ

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

b. 12648954  
i.....

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต  
กลุ่มวิชาสถาปัตยกรรมภายใน สาขาวิชาสถาปัตยกรรมและการวางแผน  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2556 – 2557

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัย  
ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต(สถาปัตยกรรมภายใน)

.....คณบดีสถาปัตยกรรมศาสตร์

( ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชฐ โสวิทยสกุล )

คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชฐ โสวิทยสกุล	ประธานกรรมการ
รศ.กฤษฎา	กรรมการ
รศ.ประสิทธิ์	กรรมการ
อ.ชาลี	กรรมการและเลขานุการกลุ่ม



..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(รศ.ประสิทธิ์

สุไลมาน)

หัวข้อวิทยานิพนธ์	โครงการเสนอแนะ ลิตเติ้ล ไวลด์ เขาใหญ่ รีสอร์ท แอนด์ แอดเวนเจอร์ Interior Architectural Design for Little Wild Khao Yai Resort & Adventure
ประเภทโครงการ	โครงการเสนอแนะ
ชื่อนักศึกษา	นางสาวชุตานภรณ์ ฉายศรีศิริ
รหัส	52020099
สาขาวิชา	สถาปัตยกรรมภายใน
กลุ่มวิชา	สถาปัตยกรรมและการวางแผน
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบัน	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา	2556
ที่อยู่	94 ถ. หทัยราษฎร์ แขวง มีนบุรี เขต มีนบุรี กรุงเทพฯ 10510
โทรศัพท์	087-678-2747
E-mail	chudaporn.c@gmail.com
อาจารย์ที่ปรึกษา	รศ.ประสิทธิ์ สุไลมาน

## บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์สำคัญของโครงการนี้คือเพื่อทำการค้นคว้าวิจัย โดยเน้นให้เห็นถึงบทบาทความสำคัญของการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน และความสัมพันธ์ของสถาปัตยกรรมภายในกับสภาพแวดล้อม เพื่อนำความรู้มาใช้ในการออกแบบโครงการเสนอแนะ ลิตเติ้ล วิลด์ เขาใหญ่ รีสอร์ท แอนด์ แอดเวนเจอร์ ให้เป็นโครงการที่สมบูรณ์แบบ โดยทำการศึกษาวิเคราะห์ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ โดยคำนึงถึงพฤติกรรมและความต้องการของผู้ใช้อาคาร และสภาพความเป็นไปได้ในพื้นที่โครงการปัจจุบัน เพื่อให้การออกแบบอยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง ดังนั้นจึงเห็นสมควรที่จะทำการศึกษาโครงการนี้ เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายดังกล่าว

### วัตถุประสงค์

#### ด้านการศึกษาและการออกแบบ

1. เพื่อให้เกิดแนวทางการออกแบบรีสอร์ทที่เหมาะสมกับพฤติกรรมและตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวผจญภัย
2. เพื่อคิดออกแบบการใช้พื้นที่ให้มีความสัมพันธ์กันในแต่ละส่วนภายในรีสอร์ท
3. เพื่อศึกษาวิธีการออกแบบและการแก้ปัญหาในการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในให้มีความสัมพันธ์กับสถาปัตยกรรมและสภาพแวดล้อมรอบๆพื้นที่
4. เพื่อให้เกิดแนวทางการออกแบบรีสอร์ทให้มีเอกลักษณ์แตกต่างออกไปจากเดิมในพื้นที่บริเวณนั้น

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อเสนอแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวในอำเภอ ปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา
2. เพื่อเป็นสถานที่ จัดกิจกรรมผจญภัยและกีฬา extreme ซึ่งรองรับนักท่องเที่ยวที่มากขึ้น เพื่อออกกำลังและการพักผ่อนอย่างเต็มที่ เพราะเนื่องจากความจำเจ เบื่อหน่ายในการทำงาน
3. เพื่อเสนอแนวทางการออกแบบรีสอร์ท สำหรับนักท่องเที่ยวที่ต้องการการพักผ่อนและเล่นกีฬาชนิดนี้ที่มีมากขึ้นให้กับนักท่องเที่ยว
4. เพื่อส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว และตอบสนองนโยบายของรัฐ

### วิธีการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลจากโครงการ ทั้งทางด้านนโยบายการบริหารและการบริการ
2. ศึกษาพฤติกรรมและอัตราการกำลังของบุคคลที่เกี่ยวข้อง
3. ศึกษาความต้องการพื้นฐานทางกายภาพของรีสอร์ท
4. ศึกษาสภาพแวดล้อมและผลกระทบต่ที่ตั้งโครงการ

## สรุปผลการวิจัย

1. ทำเลที่ตั้งและสภาพแวดล้อมของโครงการมีผลต่อกิจการของลิตเติ้ล ไวลด์ เขาใหญ่ รีสอร์ท แอนด์ แอดเวนเจอร์
2. ผู้เข้าใช้อาคารเป็นตัวกำหนดรูปแบบการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในของโครงการ
3. การกำหนดรูปแบบการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริงและกฎข้อบังคับต่างๆรวมทั้งความต้องการของผู้ใช้อาคาร โดยคำนึงถึงความงาม ประโยชน์ใช้สอย โครงสร้างของอาคาร และสภาพแวดล้อมอาคาร ระบบวิศวกรรมต่างๆ บรรยากาศที่ทำให้เกิดความประทับใจและดึงดูดผู้ใช้บริการ

## ข้อเสนอแนะ

1. ความสัมพันธ์ของการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในกับสภาพแวดล้อมภายในโครงการ การแก้ปัญหาและความเหมาะสมในปัจจัยต่างๆ ย่อมส่งผลกระทบต่อารออกแบบ หากพิจารณาถึงสถาปัตยกรรมภายในก็ควรพิจารณาสถาปัตยกรรมไปด้วยพร้อมกัน
2. พฤติกรรมของผู้เข้าใช้อาคารเป็นตัวกำหนดการจัดวางผังการใช้สอยส่วนต่างๆของอาคาร
3. ในการสร้างสภาพแวดล้อมในสถาปัตยกรรมให้กลมกลืนกับสภาพแวดล้อม ควรตระหนักถึงการแก้ปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อให้น้อยที่สุดในระดับขั้นต้น และตระหนักขึ้นไปอีกระดับที่จะออกแบบให้สามารถสำนึกถึงผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้ในการออกแบบยังรวมถึงวิธีการ ขั้นตอน การจัดการ การบริการ และกิจกรรม

## ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เข้าใจถึงแนวทางการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในที่เหมาะสม เพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มนักท่องเที่ยวเชิงผจญภัย
2. เข้าใจการออกแบบการใช้พื้นที่ให้มีความสัมพันธ์ของแต่ละส่วนได้อย่างเหมาะสม
3. นักท่องเที่ยวที่เข้ามาใช้บริการจะได้สัมผัสบรรยากาศการพักผ่อนในรูปแบบที่แตกต่างจากโรงแรมอื่นๆ ในพื้นที่เขาใหญ่ พร้อมสิ่งอำนวยความสะดวกและกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการได้อย่างลงตัว

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ดี ด้วยความกรุณาและเมตตาจากอาจารย์ที่ปรึกษา รศ. ประสิทธิ์ สุไลมาน ผู้ที่มีความตั้งใจให้ความรู้ ประสบการณ์และโอกาสที่สำคัญ

ขอขอบพระคุณคณาจารย์คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายในทุกท่าน ที่ทุ่มเทถ่ายทอดความรู้และความเข้าใจอันเป็นประโยชน์ต่ออนาคต ทั้งการทำงานและการใช้ชีวิตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีต่อไป

ขอขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ และทุกคนในครอบครัวที่คอยให้กำลังใจ ช่วยดูแลเอาใจใส่ เป็นแรงสนับสนุน ในทุก ๆ ด้านจนประสบความสำเร็จได้ทุกวันนี้

ขอขอบคุณเพื่อนๆ สน.5 ทุกคน ที่คอยประกาศข่าวสารการทำงานและคอยช่วยเหลือ ให้กำลังใจ และเป็นเพื่อนที่ดีต่อกันตลอดระยะเวลา 5 ปี ที่ใช้ชีวิตร่วมกัน ณ พระจอมเกล้าลาดกระบังแห่งนี้

ขอขอบคุณพี่น้องสายรหัสที่น่ารักทุกคน น้องแมลงปอ น้องเซอร์รี่ โมเดลน่ารักมากๆ น้องแอร์ที่แม่จะยุ่งมากๆ ก็ยังมาช่วยงานตลอด น้องมิกิสำหรับงานที่สวयงามไม่มีที่ติ แม้พี่จะหลับไปแล้ว ก็ยังนั่งทำงานให้จนเช้า ขอขอบคุณพี่ออมคอยถามไถ่และคอยช่วยเหลือทุกอย่าง จนได้ตีบงาม ๆ มา พี่ปุยสำหรับหนังสือเล่มนี้ ที่สมบูรณ์มาก พี่อิค พี่บอยถึงจะงานยุ่งก็ยังมาหาและคอยโทรมาถามตลอด และน้อง ๆ โครห์สทุกคน ขอขอบคุณนะคะ

ขอบคุณน้องกวาง น้องสาวที่น่ารักที่คอยมาช่วยงาน และยังส่งข้าวส่งน้ำไม่ได้ขาด ขอคุณยาย่า ถึงจะเหนื่อยงานมาแล้ว แต่แค่เวลานิดเดียวก็ช่วยทำให้งานเพิ่มขึ้นได้ และสุดท้าย ขอขอบคุณลูกจี้ สำหรับกำลังใจ น้ำขนม และสละเวลา ช่วยงานทุกอย่างที่ทำได้ ตลอดจนงานเสร็จ

สำหรับคุณประโยชน์และคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้บิดามารดา ผู้เป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูบาอาจารย์ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ข้าพเจ้ามาจนตลอดทุกวันนี้

## คำนำ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นบทสรุปของกระบวนการศึกษาทั้งหมดโดยผู้จัดทำได้เลือกการจัดทำในหัวข้อ “โรงแรมและรีสอร์ท” เนื่องจากเป็นหัวข้อที่มีความน่าสนใจในการจัดการบนพื้นที่ว่างเปล่าเหล่านี้ ซึ่งทำให้เรานำความรู้ทางด้านกรออกแบบมาผสมผสานกับกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่กำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงในปัจจุบัน จนก่อให้เกิดกลายเป็นประสบการณ์ใหม่ของนักท่องเที่ยว เพื่อเป็นการสะท้อนแนวความคิดที่จะให้การออกแบบมีความสัมพันธ์กับยุคสมัย ทำความเข้าใจถึงลักษณะการออกแบบและนำมาประยุกต์ให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยจุดประกายให้นักท่องเที่ยวสร้างแนวคิดในการท่องเที่ยวมากขึ้นโดยลักษณะเด่นที่เป็น “แก่น” ของ “การท่องเที่ยวเชิงแนวคิด” นั่นก็คือว่า จะต้องเป็นการท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวสามารถ “เลือก” ได้จริงๆ มิใช่ การท่องเที่ยวตามกระแสนิยมอีกทั้งยังได้มีการพัฒนาและปรับกิจกรรมให้เหมาะกับนักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่มหรือบุคคล ให้สามารถเลือกประเภทกิจกรรมตามความต้องการ

ผู้จัดทำหวังว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ค้นคว้าและสนใจในการหาข้อมูลต่างๆ โดยใช้ประสบการณ์การหาข้อมูลด้วยตัวเอง การนำกระบวนการเรียนรู้ที่ผ่านมานำไปใช้และการดึงเอาจุดเด่นที่เป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่ที่พบเห็นแล้วนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับการออกแบบเพื่อสร้างงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวซึ่งผสมผสานให้เข้ากับยุคสมัยได้

สุดท้ายนี้ หากมีส่วนหนึ่งส่วนใดผิดพลาด ผู้จัดทำขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

นางสาวชุตากรณ์ ฉายศรีศิริ

รหัส 52020099

# สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	
กิตติกรรมประกาศ	
คำนำ	
สารบัญ	
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาของโครงการ	1
1.2 เหตุผลในการเลือกโครงการ	2
1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.4 กลุ่มเป้าหมาย	3
1.5 องค์ประกอบของโครงการ	3
1.6 รายละเอียดที่ตั้งโครงการ	4
1.6.1 ตำแหน่งที่ตั้งโครงการ	4
1.6.2 อาณาเขตติดต่อของโครงการ	4
1.6.3 การเข้าถึงโครงการ	4
1.7 ขอบข่ายและขอบเขตของโครงการ	6
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
บทที่ 2 การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโครงการ	
2.1 ข้อมูลทั่วไป	9
2.1.1 ประวัติความเป็นมาของโรงแรม	12
2.1.2 การแบ่งประเภทของโรงแรม	15
2.1.3 ประเภทและชนิดของกีฬาเอ็กซ์ตรีม (Extreme Sport)	21
2.2 การจัดองค์กรและสายบริหาร	37
2.3 หลักในการออกแบบตกแต่งภายในรีสอร์ท	45
2.4 การศึกษาโครงการเปรียบเทียบ	56
2.4.1 กรณีศึกษา Kirimaya Golf resort and spa	56
2.4.2 กรณีศึกษา Veranda Chiang Mai the high resort	62
2.4.3 กรณีศึกษา Thongsomboon Club	65
บทที่ 3 การศึกษาพฤติกรรมและพื้นที่ที่ต้องการใช้	
3.1 ประเภทของผู้ใช้โครงการ	71
3.1.1 พฤติกรรมผู้รับบริการ และขนาดพื้นที่	71
3.1.2 พฤติกรรมผู้ให้บริการและขนาดพื้นที่	73
3.1.3 พฤติกรรมผู้มาติดต่อ	74

<b>บทที่ 4 ระบบสภาพแวดล้อมภายใน</b>	
4.1 งานระบบภายในอาคาร	88
4.1.1 ระบบแสงสว่าง	88
4.1.2 ระบบเสียง	91
4.1.3 ระบบปรับอากาศ	95
4.1.4 ระบบรักษาความปลอดภัยและการป้องกันอัคคีภัย	97
4.2 การใช้สีภายในอาคาร	98
4.3 วัสดุที่ใช้ภายในอาคาร	99
4.4 ระบบอุปกรณ์พิเศษ	106
<b>บทที่ 5 การวิเคราะห์และแนวทางการออกแบบ</b>	
5.1 การวิเคราะห์ที่ตั้งของโครงการ (SITE ANALYSIS)	108
5.2 การวิเคราะห์อาคารของโครงการ (BUILDING ANALYSIS)	108
5.3 การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้งาน (USER BEHAVIOR)	110
5.4 สัดส่วนและขนาดพื้นที่จากกิจกรรม (AREA REQUIREMENT)	113
5.5 แผนภูมิวงกลมแสดงพื้นที่รวมของโครงการ (PIE CHART)	115
5.6 ความสัมพันธ์ของขนาดพื้นที่และเส้นทางสัญจร (FUNCTIONAL DIAGRAM)	116
5.7 การกำหนดบริเวณ (ZONING)	116
5.8 แนวความคิดในการออกแบบ (DESIGN CONCEPT)	117
<b>บทที่ 6 รายละเอียดการออกแบบ</b>	
6.1 รูปแบบการจัดวางผังโครงการ	118
6.2 รูปด้าน, รูปตัด และ ทศนิยมภาพ	119
6.3 รายละเอียดประกอบแบบ	125
6.4 แบบจำลอง	131
6.5 ตัวอย่างการใช้วัสดุ	133
<b>บรรณานุกรม</b>	<b>136</b>

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาของโครงการ

เมื่อนึกภาพย้อนในวัยเด็ก การเล่นโลดโผนต่าง ๆ เป็นสิ่งที่ทุกคนได้เคยสัมผัสมาแล้วทั้งนั้น ทั้งการตีลังกาผกโผนในอากาศ วิ่งลงจากเนินเขา หรือการเล่นกระโดดข้ามตึกเหมือนในภาพยนตร์ตำรวจจับขโมย แม้เราจะโตขึ้น แต่ความสนุกต่าง ๆ ยังอยู่ในตัวของทุก ๆ คน ทำให้กีฬาทำทายเป็นอันตรายต่าง ๆ หรือที่เรียกว่า extreme sports กำลังมีความนิยมมากขึ้นในปัจจุบัน โดยจากการสำรวจของ New Research for Sport England (หน่วยงานให้บริการและเงินทุนเพื่อสนับสนุนกีฬาของอังกฤษ) พบว่า หนึ่งในเจ็ดของผู้ใหญ่ที่เคยเล่นกีฬาผจญภัยและเสี่ยงภัยอันตราย สัดส่วนของผู้ใหญ่ที่เล่นกีฬาลักษณะนี้อย่างน้อยหนึ่งอย่างเป็นประจำเพิ่มขึ้นหนึ่งเท่าตัว และนับเป็นส่วนร้อยละ 5 ของการเล่นกีฬาทั้งหมด

ในอดีตจะเห็นได้ว่าการเดินทางท่องเที่ยวจะเป็นรูปแบบของการท่องเที่ยวแบบ "มวลชน" (Mass Tourism) เป็นการเดินทางท่องเที่ยวตามกระแสความนิยมของนักท่องเที่ยวโดยการให้ความสำคัญกับแหล่งท่องเที่ยวยอดนิยม จึงก่อให้เกิดการไหลเข้าของนักท่องเที่ยวเป็นจำนวนมาก ในขณะที่ทรัพยากรด้านการท่องเที่ยวหรือตัวแหล่งท่องเที่ยวมีความสามารถในการรองรับอยู่อย่างจำกัด จนทำให้การท่องเที่ยวในรูปแบบดังกล่าวก่อให้เกิดปัญหาทั้งในด้านการทำลายสภาวะแวดล้อมและวิถีชีวิตของชุมชนท้องถิ่นเป็นอย่างมาก

รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงแนวคิดนั้น ก็ได้เกิดขึ้น โดยเป็นอีกรูปแบบการท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวสามารถที่จะจัดรูปแบบการท่องเที่ยวได้หลายหลากขึ้นอยู่กับความพึงพอใจและความสนใจในแต่ละบุคคลเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับนักท่องเที่ยวและแหล่งท่องเที่ยว จุดประกายให้นักท่องเที่ยวสร้างแนวคิดในการท่องเที่ยวมากขึ้นโดยลักษณะเด่นที่เป็น "แก่น" ของ "การท่องเที่ยวเชิงแนวคิด" (Thematic Tourism) นั่นก็คือว่า จะต้องเป็นการท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวสามารถ "เลือก" ได้จริงๆ มิใช่ การท่องเที่ยวตามกระแสนิยม ซึ่ง ณ การเลือกตั้งกล่าวควรมี Concept หรือ Theme ที่สอดคล้องหรือเกี่ยวข้องกันไม่ว่าจะเลือกในเรื่องของสถานที่ท่องเที่ยว ประเภทของที่พักรวมถึงการจัดการและการควบคุมกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวแบบผจญภัย(Adventure Travel) เป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่เกิดขึ้น คือ การเดินทางท่องเที่ยวไปยังแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่มีลักษณะพิเศษที่นักท่องเที่ยวแต่ละคนเข้าไปเที่ยวแล้วได้รับความสนุกสนานตื่นเต้น หวาดเสียว ผจญภัย มีความทรงจำ ความปลอดภัย และได้ประสบการณ์ใหม่ แต่ ณ ปัจจุบันยังมีหลายรูปแบบ เช่น Extreme Tourism (or shock tourism) คือรูปแบบการท่องเที่ยวอีกรูปแบบหนึ่งที่เน้นการท่องเที่ยวในสถานที่อันตราย เช่น ภูเขา ป่า ทะเลทราย ถ้ำ หรือเหตุการณ์ที่อันตราย ในบางครั้ง Extreme Tourism คล้ายกับรูปแบบ Extreme sport เนื่องจากรูปแบบทั้งสอง เน้นที่ “adrenaline rush”

ที่ผ่านมาการท่องเที่ยวเชิงผจญภัยในประเทศไทยอาจจะดึงดูดนักท่องเที่ยวได้เฉพาะกลุ่มเท่านั้น เนื่องจากเน้นไปที่กิจกรรมหนักๆ กลางแจ้ง ส่วนการเดินทางและสถานที่พักก็อาจไม่สะดวกสบายเท่าที่ควร จึงไม่ค่อยเหมาะกับผู้ที่ไม่ชอบความสมบุก สมบัน ห่วงสบายเท่าไรนัก แต่ปัจจุบันกระแส “การท่องเที่ยวเชิงผจญภัย” กำลังได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ทั้งจากนักท่องเที่ยวภายในและ ต่างประเทศ เพราะมีการพัฒนาและปรับกิจกรรมให้เหมาะกับนักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่มหรือบุคคล ให้สามารถเลือกประเภทกิจกรรมตามความต้องการ นอกจากนี้การมีโรงแรม ที่พัก และการเดินทางที่สะดวกสบาย ทำให้คนหันมาสนใจการท่องเที่ยวในรูปแบบนี้มากขึ้น โครงการนี้จึงเกิดขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการและเป็นทางเลือกใหม่ของการท่องเที่ยว

## 1.2 เหตุผลในการเลือกโครงการ

ความจำเจ ความเบื่อหน่ายกฎเกณฑ์ในหน้าที่การงานหรือสังคม เป็นปัจจัยที่ทำให้ผู้คนหันมาเล่นกีฬา extreme กันมาก จึงมีแนวความคิดเสนอการท่องเที่ยวแบบผจญภัยที่ผสมผสานไปกับรีสอร์ทที่ตั้งอยู่ท่ามกลางธรรมชาติที่สวยงามใน อ.ปากช่อง จ.นครราชสีมา ซึ่งเป็นสถานที่ที่มีธรรมชาติที่สมบูรณ์ อากาศไม่ร้อนจัดและหนาวจัดจนเกินไปจัดอยู่ในประเภทเย็นสบาย เหมาะแก่การเดินทางท่องเที่ยวและประกอบกิจกรรมนันทนาการชนิดต่างๆ โดยข้อมูลจากอุทยานแห่งชาติเขาใหญ่กล่าวว่าอุณหภูมิเฉลี่ยตลอดปีจะอยู่ที่ประมาณ 23 องศาเซลเซียส อากาศเย็นสบาย สามารถท่องเที่ยวได้ตลอดปี สภาพภูมิประเทศที่เป็นที่ราบสูงสลับภูเขาเหมาะกับกิจกรรมต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นในรีสอร์ทเป็นอย่างดี อีกทั้งไม่ไกลจากกรุงเทพฯ มากนัก จึงเป็นทางเลือกที่ดีสำหรับนักท่องเที่ยวที่จะมาพักผ่อน เติมความสนุกให้กับชีวิตในช่วงวันหยุด

ด้วยเหตุที่กล่าวมานี้ จึงขอเสนอโครงการ คีรีมายา รีสอร์ท ที่ตั้งอยู่ใกล้อุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ เพื่อเป็นรีสอร์ทเพื่อการท่องเที่ยวที่เน้นการผจญภัยและ extreme sports และส่งเสริมการท่องเที่ยวธรรมชาติ เพื่อเป็นอีกทางเลือกหนึ่งให้นักท่องเที่ยว

## 1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อเสนอแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวในอำเภอ ปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา
2. เพื่อเป็นสถานที่ จัดกิจกรรมผจญภัยและกีฬา extreme ซึ่งรองรับนักท่องเที่ยวที่มากขึ้น เพื่อออกกำลังและการพักผ่อนอย่างเต็มที่ เพราะเนื่องจากความจำเจ เบื่อหน่ายในการทำงาน
3. เพื่อเสนอแนวทางการออกแบบรีสอร์ท สำหรับนักท่องเที่ยวที่ต้องการการพักผ่อนและเล่นกีฬานานาชาติที่มีมากขึ้นให้นักท่องเที่ยว
4. เพื่อส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว และตอบสนองนโยบายของรัฐ

#### 1.4 กลุ่มเป้าหมาย

1. คนรุ่นใหม่วัยทำงาน
2. นักท่องเที่ยวชาวไทยและต่างชาติที่รักการผจญภัย

#### 1.5 องค์ประกอบของโครงการ

วัตถุประสงค์	กิจกรรม	องค์ประกอบ
1. เพื่อเสนอแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวในอำเภอ ปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา	-ได้พักอาศัยท่ามกลางธรรมชาติและแหล่งโอโซนที่ดีที่สุด	-Villa Type
2. เพื่อเป็นสถานที่ จัดกิจกรรมผจญภัยและกีฬา extreme ซึ่งรองรับนักท่องเที่ยวที่มากขึ้น เพื่อออกกำลังกายและการพักผ่อนอย่างเต็มที่ เพราะเนื่องจากความจำเจ เปื่อหน่ายในการทำงาน	-มีกิจกรรมผจญภัยต่าง ๆ -มีสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ที่นอกเหนือจากการพักผ่อน	-Lounge -Seminar Room -Swimming pool -Activity Zone
3. ทำให้เกิดการกระจายรายได้ไปสู่ชุมชน ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว และตอบสนองนโยบายของรัฐ	-จำหน่ายผลิตภัณฑ์จากชาวบ้านในพื้นที่ -จัดโปรแกรมการท่องเที่ยวในท้องถิ่น	-Souvenir -Diving
4. เป็นสถานที่พักผ่อนแบบหมู่คณะหรือจัดประชุม นอกสถานที่ได้	-จัดให้มีการประชุมหรือสัมมนา	-Meeting room

## 1.6 รายละเอียดที่ตั้งของโครงการ

### 1.6.1 ตำแหน่งที่ตั้งโครงการ (Site Location)



รูปที่ 1 : แผนที่แสดงที่ตั้งโครงการ

สถานที่ตั้งโครงการ 1/3 ถนนธนรัชต์ ตำบล หมูสี อำเภอ ปากช่อง จังหวัด นครราชสีมา

### 1.6.2 อาณาเขตติดต่อของโครงการ

ทิศเหนือ	ติดกับ เดอะโคสต์เม้านเท่น เขาใหญ่
ทิศใต้	ติดกับ บริเวณพื้นที่ป่า
ทิศตะวันออก	ติดกับ บริเวณพื้นที่โล่ง
ทิศตะวันตก	ติดกับ บริเวณพื้นที่ป่า

### 1.6.3 การเข้าถึงโครงการ

#### โดยรถยนต์

เส้นทางที่ 1 : ใช้เส้นทางถนนพหลโยธิน (ทางหลวงหมายเลข 1)

จากกรุงเทพฯ ถึงสระบุรี จากนั้นแยกขวาเข้าถนนมิตรภาพ (ทางหลวงหมายเลข 2) และเข้าแยกสู่ถนนธนรัชต์บริเวณ ก.ม. ที่ 165 ไปตามทางอีกประมาณ 25 ก.ม. และแยกซ้ายเข้าถนนเขาใหญ่-วังน้ำเขียว อีก 7 กิโลเมตร ระยะทางประมาณ 200 กิโลเมตร

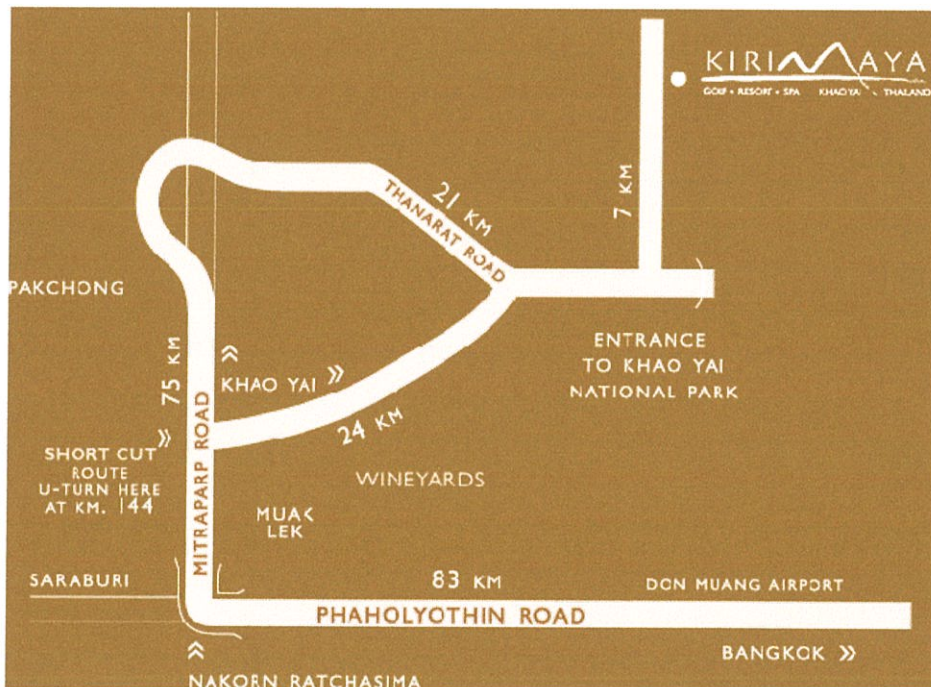
เส้นทางที่ 2 : ใช้เส้นทางถนนพหลโยธิน (ทางหลวงหมายเลข 1)

จากกรุงเทพฯ ถึงสระบุรี จากนั้นแยกขวาเข้าถนนมิตรภาพ (ทางหลวงหมายเลข 2) และเข้าแยกสู่ถนนสายกุดค้อ-ผ่านศึก ที่บริเวณ ก.ม.ที่ 36 ไปตามทางประมาณ 25 ก.ม. จะพบกับถนนธนะรัชต์ ให้เลี้ยวขวา ตรงไปอีก 3 ก.ม. และแยกซ้ายเข้าถนนเขาใหญ่-วังน้ำเขียว ระยะทางประมาณ 180 ก.ม.

เส้นทางที่ 3 : ใช้เส้นทางรังสิต-นครนายก

ใช้เส้นทางรังสิต-นครนายก สู่ปราจีนบุรี และเลี้ยวเข้าอุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ โดยวิ่งตามทางในอุทยานฯ สู่ปากช่อง เมื่อออกสู่หน้าด่านปากช่อง เลี้ยวขวาเข้าถนนใหญ่-วังน้ำเขียว ระยะทางประมาณ 230 ก.ม.

โดยรถโดยสาร : สามารถขึ้นรถได้ที่สถานีขนส่งหมอชิต 2 ทุกวัน ตั้งแต่เวลา 05.00น. – 22.00น.



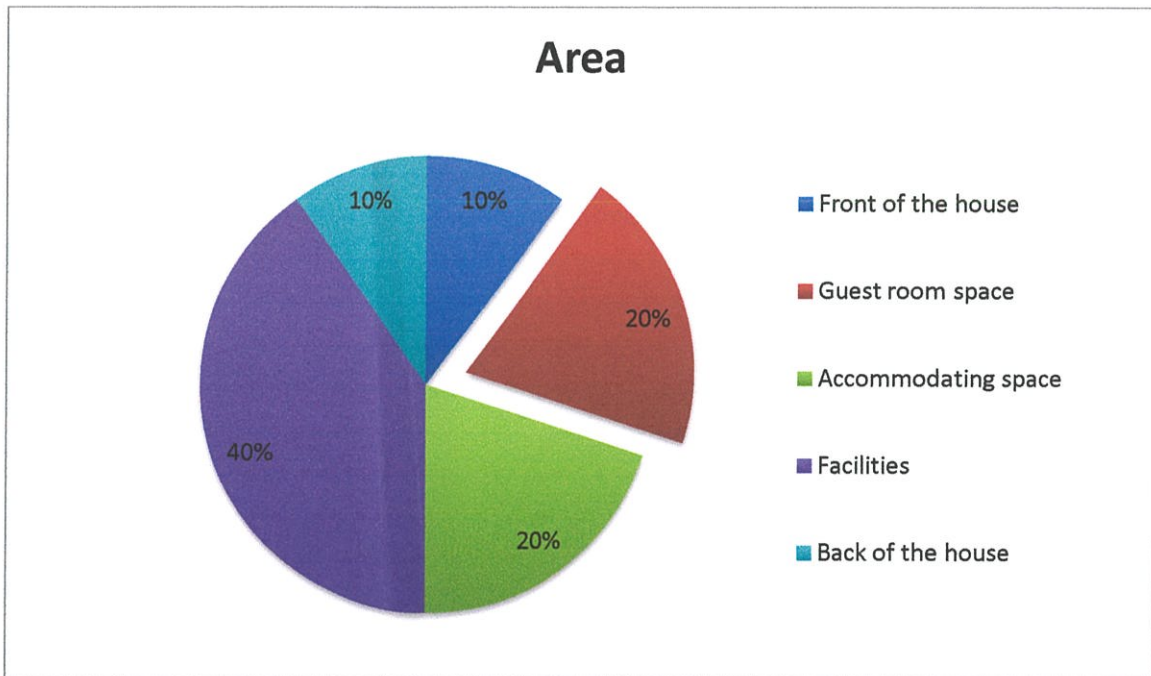
รูปที่ 2 : แผนที่เส้นทางการเดินทาง

## 1.7 ขอบข่ายและขอบเขตของโครงการ

การจัดทำ Planning and Design โดยละเอียดในส่วนของ Front of the house , Facility และ Guest room ทั้งหมด และจัดวาง Zoning and Design Circulation ในส่วนของ Back of the house

การจัดแบ่งพื้นที่	ขอบข่ายโครงการ	ขอบเขตโครงการ	ขนาดพื้นที่ (ตรม.)
<b>Front of the house</b>			10%
ส่วนต้อนรับและส่วนบริการ ( Lobby )	+	+	
เคาน์เตอร์ต้อนรับ ( Reception )	+	+	
พื้นที่ส่วนพักคอย ( Waiting Area )	+	+	
โถงทางเข้า	+	+	
ร้านอาหารหลัก ( Restaurant )	+	+	
<b>Guest room space</b>			20%
ห้องพัก 30 ห้องดูแพนเทศน์ (ระดับล่าง) แต่ละห้องมีระเบียบส่วนตัว (42 ตรม.)	+	+	
ห้อง 22 ห้องที่ดูไฮโรซอน (ระดับบน) แต่ละห้องมีระเบียบส่วนตัว (42 ตรม.)	+	+	
ห้องสวีท 4 ห้องแต่ละห้องมีระเบียบส่วนตัว (84 ตรม.)	+	+	
เต็นท์(Tent)			
4 Tent วิลล่าพร้อมสระว่ายน้ำในร่ม สปาส่วนตัวและพื้นที่คาดฟ้า (180 ตรม.)	+	+	
<b>พื้นที่สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ</b>			20%
Spa	+	+	
Outdoor Swimming pool	+	+	
Adventure lounge	+		
Parking Area	!		
<b>Facilities</b>			40%
Adventure activity	+	+	
Ticket	+	+	
Station	+	+	
Souvenir	!	!	

<b>Back of the house</b>			10%
SERVICE ENTRANCE	+		
STAFF FACILITY	+		
ROOM SERVICE	+		
HOUSE KEEPING & STORAGE	+		
LAUNDRY AREA	+		
MAINTERNANCE	+		
ENGINEERING SERVICE	+		
FOOD PREPARATION SERVICE	+		
PARKING SERVICE	+		
พื้นที่ทั้งหมด			100%



รูปที่ 3 : แผนภูมิวงกลมแสดงรายละเอียดของการใช้สอยพื้นที่

## 1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ได้เรียนรู้ถึงระบบการโรงแรม ระบบการจัดการสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยในการออกแบบ ตลอดจนงานระบบต่างๆที่มีอยู่เดิม
2. ทำให้เข้าใจระบบการออกแบบโรงแรมเพื่อนำไปสู่การออกแบบที่มีบรรยากาศเหมาะสมในการพักผ่อน และสามารถตอบสนองความต้องการของผู้มาใช้งานได้มีประสิทธิภาพ
3. สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ได้จริงและสามารถเสนอข้อมูล แนวทางวิธีการแก้ปัญหาผู้ที่มีความสนใจที่จะนำไปศึกษาต่อ

## บทที่ 2

### การศึกษาข้อมูลพื้นฐานโครงการ

#### 2.1 ข้อมูลทั่วไป

รัฐบาลโดยคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติได้กำหนดให้อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเป็นเครื่องมือสำคัญประการหนึ่งในการช่วยพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งประเทศไทยโดยกำหนดกรอบของเป้าหมายในการบริหารอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวตลอดระยะเวลา 5 ปี ของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8-9 ไว้ว่าจะต้องดำเนินการส่งเสริมเชิญชวนให้นักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศเดินทางเข้ามาเพิ่มขึ้นไม่ต่ำกว่าร้อยละ 15 ต่อปี และส่งเสริมให้คนไทยเดินทางเที่ยวภายในประเทศเพิ่มขึ้นไม่ต่ำกว่าร้อยละ 3 ต่อปี

จากกรอบเป้าหมายดังกล่าว การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยได้พิจารณากำหนดให้มีแผนงานบริหารอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ตามกรอบระยะเวลาของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 8-9 และแผนงานระยะสั้นตามรอบปีงบประมาณ และเพื่อให้มีการเตรียมการล่วงหน้ากับภาวะการตลาดอันเป็นประโยชน์ต่อธุรกิจท่องเที่ยวประจำปี 2545-2548 โดยมีสาระสำคัญทั้งในด้านการบริหารองค์กรที่รับผิดชอบต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยว และการตลาดท่องเที่ยวโดยเฉพาะแนวคิดในการรณรงค์ส่งเสริมอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวจึงได้มีการส่งเสริมการท่องเที่ยวในปี 2546 ททท. จัดให้เป็นปีของ UNSEEN IN THAILAND ท่องเที่ยวเมืองไทยในมุมมองที่คุณไม่เคยเห็นและคาดหวังว่าจะเกิดกระแสการท่องเที่ยวอย่างล้นหลาม เข้าไปในแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ ซึ่งอาจก่อผลกระทบ ทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อวิถีชีวิต ชุมชนและสถานที่ท่องเที่ยวอย่างเข้าใจและ รู้จักใช้สถานที่ท่องเที่ยวอย่างถูกต้องเพื่อให้ลูกหลานได้มีโอกาสเห็นถึง ความงดงามของประเทศไทย เหมือนที่ท่านเคยสัมผัส

#### นโยบายด้านการพัฒนาการท่องเที่ยว

1. ส่งเสริมการอนุรักษ์ ฟื้นฟูศิลปวัฒนธรรม และทรัพยากรการท่องเที่ยวควบคู่กับสิ่งแวดล้อมโดยคำนึงถึงคุณภาพของการพัฒนาการท่องเที่ยวแบบยั่งยืนเพื่อให้สามารถรองรับการขยายตัวของนักท่องเที่ยวในระยะยาว และคงไว้ซึ่งความเป็นเอกลักษณ์ และมรดกของชาติสืบไป
2. สนับสนุนการพัฒนาปัจจัยการให้บริการอำนวยความสะดวกแก่ท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับความสำเร็จก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยเฉพาะระบบการให้บริการข้อมูลข่าวสารด้วยโครงข่ายคอมพิวเตอร์ทั้งภายใน และภายนอกประเทศ

3. ส่งเสริมการท่องเที่ยวในมิติใหม่ มุมมองใหม่ จะมุ่งเน้นเรื่องความเข้าใจในพื้นที่ที่ไปเยี่ยมชม ดังนั้น การสื่อความหมายให้ความรู้ในแหล่งท่องเที่ยว จึงเป็นเรื่องที่มีความสำคัญและมีความจำเป็น เพราะก่อให้เกิดคุณค่าในการท่องเที่ยว คือนอกจากจะรู้และเข้าใจในพื้นที่ที่ตนไปเยี่ยมชมแล้ว จะเกิดความตระหนัก รัก และหวงแหนในแหล่งท่องเที่ยวนั้น ๆ
4. ส่งเสริมความร่วมมือกับประเทศเพื่อนบ้านทั้งในด้านการพัฒนาและส่งเสริมการตลาดท่องเที่ยวรวมทั้งพัฒนาระบบเครือข่ายการคมนาคมขนส่ง และสิ่งอำนวยความสะดวกเกี่ยวกับการบริการท่องเที่ยวต่าง ๆ เพื่อพัฒนาประเทศไทยให้เป็นศูนย์กลางการท่องเที่ยวของภูมิภาคนี้
5. ส่งเสริมการผลิตบุคลากรในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวให้มีปริมาณสอดคล้องกับความต้องการของตลาด มีคุณภาพได้มาตรฐานในระดับนานาชาติ เพื่อรองรับนโยบายเปิดตลาดเสรีด้านการค้าบริการ ตลอดจนสนับสนุนให้บุคลากรชาวไทยมีงานทำในด้านอุตสาหกรรมท่องเที่ยวเพิ่มมากขึ้น
6. กำกับดูแลให้นักท่องเที่ยว และผู้ประกอบการในด้านอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวได้รับความคุ้มครองตาม พ.ร.บ.ธุรกิจนำเที่ยว มัคคุเทศก์ พ.ศ.2535 รวมทั้งผลักดันให้มีการกวดขันให้มาตรฐานต่าง ๆ ในการให้ความคุ้มครองรักษาความปลอดภัยแก่นักท่องเที่ยวอย่างจริงจังสืบไป
7. ส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวมีบทบาทสำคัญในการช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน และส่งผลดีต่อการพัฒนาสังคมทั้งในระดับครอบครัว ชุมชน และสังคมส่วนรวมของประเทศสืบไป
8. ส่งเสริมเชิญชวนให้นักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศที่มีคุณภาพเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวภายในประเทศเพิ่มมากขึ้น พักอยู่นานวัน ใช้จ่ายเพิ่มมากยิ่งขึ้นและเดินทางกระจายไปทั่วทุกภูมิภาคโดยคำนึงถึงความสามารถหรือข้อจำกัดในการรองรับของแต่ละแห่ง
9. สร้างค่านิยมให้ชาวไทยเพิ่มการท่องเที่ยวและใช้จ่ายใช้สอยภายในประเทศกระจายไปทั่วภูมิภาคตลอดปี เพื่อเพิ่มดุลการเที่ยวให้มีมากขึ้น และเป็นการกระจายความเจริญไปสู่ท้องถิ่นอันเป็นผลดีต่อการพัฒนาเศรษฐกิจโดยรวมของประเทศ
10. พิจารณาประกอบธุรกิจการท่องเที่ยวเท่าที่จำเป็นและเหมาะสมในลักษณะของการลงทุน ร่วมทุน หรือให้การส่งเสริมลักษณะการลงทุนเพื่อประโยชน์โดยรวมของชาติและองค์กร
11. ที่มา: (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย : นโยบายส่งเสริมการท่องเที่ยว)

### นโยบายการตลาดการท่องเที่ยว

1. ส่งเสริมภาพลักษณ์ประเทศไทย ให้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่มีคุณภาพ ปลอดภัย และมีควาหลากหลาย ในสิ่งที่น่าสนใจทางการท่องเที่ยว สำหรับการท่องเที่ยว ทั้งชาวไทย และชาวต่างประเทศ เร่งส่งเสริมการท่องเที่ยวเพื่อให้เป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาเศรษฐกิจโดยรวมขอ
2. ประเทศโดยนักท่องเที่ยวนานาชาติที่มีคุณภาพเดินทางมาประเทศไทยอยู่พักนานวัน และใช้จ่ายมากขึ้น รวมทั้งให้คนไทยเดินทางท่องเที่ยวในประเทศกระจายไปทั่วทุกภูมิภาค และมีการท่องเที่ยวตลอดทั้งปี

- ส่งเสริมความร่วมมือด้านการท่องเที่ยวเกี่ยวกับประเทศกลุ่มอาเซียน กลุ่มเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ กลุ่มเอเซียตะวันออกกลุ่มอนุภูมิภาคกลุ่มแม่น้ำโขง ( ไทย ลาว กัมพูชา เวียดนาม พม่า และ จีนตอนใต้) กลุ่มเขตเศรษฐกิจสามฝ่าย ( ไทย อินโดนีเซีย และมาเลเซีย ) กลุ่มอนุทวีป ( บังคลาเทศ อินเดีย ศรีลังกาและไทย) เพื่อพัฒนาให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางการท่องเที่ยวของภูมิภาคเอเชีย และแปซิฟิก

### วัตถุประสงค์

- เพื่อรักษาอัตราการขยายตัวของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไว้ในระดับสูงอย่างต่อเนื่องโดยให้ความสำคัญกับการเพิ่มจำนวนของนักท่องเที่ยวและเพิ่มการใช้จ่ายเงินตราต่างประเทศ
- เพื่อก่อให้เกิดความร่วมมือในการอนุรักษ์ ฟื้นฟู และพัฒนาทรัพยากรการท่องเที่ยวและสิ่งแวดล้อมโดยมีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมน้อยที่สุด
- พัฒนาแหล่งท่องเที่ยวและพัฒนาด้านบริการให้สามารถแข่งขันได้
- เพื่อให้การท่องเที่ยวเป็นสื่อในการสร้างความภูมิใจในความเป็นไทย
- เพื่อกระจายรายได้และการจ้างงานทางการท่องเที่ยวออกสู่ภูมิภาคมากขึ้น

### เป้าหมาย

เพื่อนำไปสู่การพัฒนาทั้งในเชิงปริมาณ คุณภาพ จึงกำหนดเป้าหมายการท่องเที่ยวในระยะแผนพัฒนาการท่องเที่ยวในระยะแผนพัฒนาการท่องเที่ยว ฉบับที่ 8 ที่ให้ “คน” เป็นจุดมุ่งหมายหลักในการพัฒนาประเทศ โดยให้ประชากรมีส่วนร่วมในการพัฒนาการท่องเที่ยวในระดับ ทั้งด้านการวางแผนและการจัดการทรัพยากรการท่องเที่ยวอย่างเป็นระบบและเกิดทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมืองและสิ่งแวดล้อมโดยรวม จึงกำหนดเป้าหมายดังนี้

- ทำรายได้เป็นเงินตราต่างประเทศให้ขยายตัวโดยเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 14 ต่อปี ในระยะ 5 ปี ของแผนพัฒนา
- เพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยวระหว่างประเทศให้ขยายตัวโดยเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 6 ต่อปีในระยะ 5 ปี ของแผนพัฒนา
- เพิ่มจำนวนชาวไทยให้เดินทางท่องเที่ยวภายในประเทศให้ขยายตัวโดยเฉลี่ย ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 2 ต่อปี ในระยะ 5 ปี ของแผนพัฒนา

## กลยุทธ์การพัฒนาการท่องเที่ยว

1. สำรวจวางแผนและกำหนดมาตรการในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว
2. จัดระบบข้อมูลติดตามสภาพของทรัพยากรท่องเที่ยวรวมทั้งงบประมาณฟื้นฟู และพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ
3. กระจายงานพัฒนาการท่องเที่ยวในส่วนที่สามารถเลี้ยงตัวได้ และไม่เป็นภาระงบประมาณ ให้เข้าสู่ภาคเอกชนโดยเฉพาะด้านการตลาดและการฝึกอบรมกระจายงานในส่วนที่ต้องการความรู้ ความเชี่ยวชาญพิเศษ และงานในส่วนที่ต้องการข้อมูลเฉพาะ
4. ระดมกำลังความคิด ความสามารถของสถาบันการศึกษา ชมรมท้องถิ่น ตลอดจนชุมชนในการเฝ้าระวังอนุรักษ์ พัฒนาและฟื้นฟูทรัพยากรท่องเที่ยวตามศักยภาพของแต่ละท้องถิ่น
5. พัฒนาบุคลากรในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมการศึกษาและพัฒนาการท่องเที่ยวให้เป็นระบบและเกิดความคิดริเริ่มใหม่ ๆ มีนวัตกรรม (Innovation) ด้านการบริหารและการบริการท่องเที่ยว ตลอดจนปลูกจิตสำนึกของบุคลากรท่องเที่ยวให้มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม และมีความภาคภูมิใจที่ได้บริการคนไทยด้วยกัน
6. ส่งเสริมการพัฒนาบุคลากรในท้องถิ่น ให้มีความรู้เกี่ยวกับภูมิสถาปัตยกรรม การวางแผนพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวที่ก่อให้เกิดความกลมกลืนกับภูมิทัศน์และศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น
7. รมรงคิให้นักท่องเที่ยวมีความรู้ความเข้าใจการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ และให้ธุรกิจท่องเที่ยวพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์อย่างถูกต้อง
8. ให้ความสนับสนุนและอำนวยความสะดวกแก่เอกชนไทยที่เข้าไปปรับปรุงการคมนาคมทางบกในประเทศเพื่อนบ้าน ในช่วงที่ต่อจากชายแดนไทย
9. ส่งเสริมให้ไทยเป็นศูนย์กลางการฝึกอบรมบุคลากรด้านการท่องเที่ยว ภัตตาคาร และโรงแรมเอเชีย โดยการพัฒนาหลักสูตรในภาษาสากลร่วมกับสถาบันที่มีชื่อเสียงในต่างประเทศ

### 2.1.1 ประวัติความเป็นมาของโรงแรม

ความหมายแต่เดิมนั้น คำว่า “โรงแรม” คือ เป็นสถานที่รองรับนักท่องเที่ยว เพื่อใช้เป็นที่พักแรมระหว่างการเดินทางของนักท่องเที่ยวเท่านั้น สำหรับในปัจจุบัน โรงแรมได้เพิ่มความสะดวกสบายมีการให้บริการด้านต่างๆ เพื่อสนองความต้องการของผู้ใช้บริการ โดยมีองค์ประกอบหลายอย่างมากมายที่จะเป็นขั้นตอนประกอบเป็นโรงแรมขึ้นมาเริ่มจากสถานที่เงินสนับสนุน การออกแบบวางผังอาคารการออกแบบตกแต่งภายในที่เหมาะสมและถูกต้อง การดำเนินการในงานส่วนอื่นๆที่จะสนับสนุนเป็นองค์ประกอบของโรงแรม โรงแรมในปัจจุบันมีรูปร่างรูปทรงและโครงสร้างที่มั่นคงสวยงามเพื่อดึงดูดลูกค้ารวมทั้งการให้บริการที่มีต่อลูกค้าเป็นสำคัญ ในการดำเนินการ

ธุรกิจโรงแรมค่อนข้างโยงใยรวมทั้งธุรกิจอื่นๆเข้าไว้ด้วยกันจะเห็นได้ว่าความสำคัญของโรงแรมนั้นมิได้เป็นเพียงสถานที่รองรับการเดินทางเช่นในอดีตที่ผ่านมา หากแต่ความหมายของโรงแรมในปัจจุบันครอบคลุมไปถึงการทาธุรกิจการติดต่อการพบปะสังสรรค์และการใช้ประโยชน์ทางด้านอื่นๆ ได้อีกมากมาย

## ยุคแรกของธุรกิจโรงแรม

ธุรกิจโรงแรมเริ่มเกิดขึ้นครั้งแรกในประเทศอังกฤษ เรียกว่า “INN” มีสภาพเป็นที่พักค้างคืนและที่พักรับประทานอาหารของผู้ที่เดินทางมาจากแดนไกล ใช้เป็นที่พักผ่อนชั่วคราวและเมื่อถึงเวลาที่ต้องไปผู้เดินทางก็อาจมีการให้เงินหรือทรัพย์สินตอบแทนแก่เจ้าของบ้านตามสมควร ต่อมาได้มีการดัดแปลงบ้านให้มีสภาพเป็นโรงแรมโดยจัดสถานที่สำหรับนอนและรับประทานอาหารออกเป็นสัดส่วน ผู้เป็นเจ้าของสถานที่ก็จะเรียกว่า “INN KEEPER” ก็จะเรียกค่าบริการจากผู้เดินทางเป็นค่าตอบแทน นอกจากที่อังกฤษแล้ว ก็ยังมีที่พักคนเดินทางที่เรียกว่า “TAVERN” ในประเทศกรีซ มีสตรีคอยให้การปรนนิบัติและมีการบรรเลงดนตรีขับกล่อม ต่อมาในยุกอณาจักรโรมันรุ่งเรือง ( ค.ศ. 079 ) ได้มีการจัดรูปแบบการดำเนินธุรกิจโรงแรมอย่างเต็มที่ แต่ในปี ค.ศ. 500 กิจการโรงแรมก็เสื่อมลง เมื่อถึงช่วงเวลาของยุคประวัติศาสตร์สังคม ( SOCIAL EVOLUTION ) ก็เป็นระยะฟื้นตัวของธุรกิจโรงแรมอีกครั้งและเริ่มกลายเป็นอาชีพที่มั่นคงและแพร่หลาย

ตามที่ได้กล่าวมาข้างต้น จึงถือได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของธุรกิจโรงแรมในระยะแรกจนถึงช่วงที่ได้รับการพัฒนาระบบโรงแรมของประเทศอังกฤษและอเมริกาเริ่มเป็นที่ยอมรับและเป็นต้นแบบของการดำเนินธุรกิจโรงแรมในสมัยต่อมา

สำหรับคำว่า “HOTEL” จากหลักฐานที่น่าจะเป็นไปได้คือเมื่อสมัยที่ยังไม่มีการดำเนินการธุรกิจโรงแรมอย่างแท้จริงนั้นเจ้าของบ้านเป็นผู้ต้อนรับด้วยตนเองเรียกว่า “HOST” ซึ่งเป็นคำที่มาจากคำว่า “HOSTIALITY” ซึ่งแปลว่า ความอารี ต่อมาธุรกิจนี้ได้เจริญขึ้นอย่างมาก จึงเกิดความจำเป็นที่จะต้องเจาะจงธุรกิจที่เกี่ยวกับการบริการห้องพัก,อาหารและเครื่องดื่มลงไป จึงเรียกธุรกิจนี้ว่า “HOSTEL” และต่อมาได้มีการเปลี่ยนแปลงให้เรียกได้ง่ายและกระชับขึ้นเป็นคำว่า “HOTEL” เป็นต้นมา

สรุปได้ว่า “โรงแรม ( HOTEL )” หมายถึง สถานที่ประกอบการเชิงการค้าที่เจริญขึ้นอย่างจริงจังตามความก้าวหน้าของธุรกิจ จึงเกิดความจำเป็นที่จะต้องเจาะจงธุรกิจที่เกี่ยวกับการบริการห้องพัก อาหารและเครื่องดื่ม ฯลฯ เพื่อให้บริการแก่นักเดินทางและได้มีการเรียกธุรกิจนี้ว่า “HOTEL” เป็นต้นมา

## ประวัติธุรกิจโรงแรมในประเทศไทย

ในสมัยก่อน เมื่อคนไทยมีความจำเป็นที่จะต้องเดินทางไปพักหรือค้างแรมนอกบ้านก็มักจะพักตามบ้านญาติพี่น้องหรือคนรู้จัก และพักตามศาลาวัดที่มีอยู่ทั่วไปในระหว่างการเดินทาง นอกจากนั้นผู้ที่เป็นหญิงก็ไม่นิยมการเดินทางเพราะเป็นการไม่สมควรและไม่ปลอดภัย จนกระทั่งเมื่อประมาณ 110 ปีที่ผ่านมา เริ่มมีการจัดที่พักชั่วคราวสำหรับผู้เดินทาง ซึ่งสันนิษฐานว่าเริ่มต้นกันในสมัยที่มีการเล่นพนันหอยซึ่งตอนนั้นยังไม่ผิดกฎหมาย ผู้ที่อยู่ต่างจังหวัดจะเดินทางเข้ามาเล่นพนันในกรุงเทพฯ ซึ่งส่วนใหญ่ที่เล่นจะอยู่ที่สะพานเหล็กใกล้กับสะพานหันในปัจจุบัน จะเปิดให้เล่นกันวันละ 3 เวลา คือ เช้า บ่าย ค่ำ ผู้ที่อยู่ไกลก็ไม่อาจที่จะกลับบ้านได้ และการเดินทางในสมัยนั้นยังไม่สะดวกจึงต้องหาที่พักซึ่งนอกจากจะเป็นบ้านญาติหรือคนที่รู้จักแล้ว ก็ยังได้มีการจัดที่พักชั่วคราวไว้บริการใกล้บ่อนสำหรับผู้ที่มาเล่นการพนันด้วย

ที่พักที่จัดขึ้นมีลักษณะแบบห้องเปิดกันโดยตลอด สร้างเป็นแคร์ยกสูงแค่เข้า ให้ออนเรียงแถวต่อกันไป โดยไม่มีการแบ่งแยกเป็นสัดส่วน ต่อมาเมื่อมีผู้ใช้บริการมากขึ้นจึงเริ่มมีการแบ่งเป็นสัดส่วนโดยเฉพาะผู้ที่ต้องการความสะดวกสบาย ต่อมาได้มีการปรับปรุงเป็นห้องแถวชั้นเดียวและสองชั้น การเรียกเก็บค่าบริการก็จะสูงขึ้นตามลำดับ แต่ก็ยังอยู่ใกล้ๆกับสถานที่เล่นการพนันเช่นเดิมโดยเป็นที่แพร่หลายและเรียกว่า “ที่พักคนเดินทาง”

ในสมัยสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ( รัชกาลที่ 4 ) ได้มีชาวต่างประเทศเข้ามาเปิดกิจการโรงแรมในประเทศไทย ได้แก่ Captain James White , Carter and Howard C.Wo

Thomas และ Lewis ซึ่งลงโฆษณาสถานที่พักในหนังสือพิมพ์ชื่อ Bangkok Calender ของหมอบรัดเลย์ (D.R.Bradley) ซึ่งเป็นหมอสอนศาสนาชาวอเมริกันที่เดินทางเข้ามาอยู่ในเมืองไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2378

ปี พ.ศ.2419 ในสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) ได้มีการสร้างโรงแรมใหม่ขึ้นที่ตำบลคอกควาย ซึ่งสันนิษฐานว่าเป็นโรงแรมโอเรียลเต็ลในปัจจุบัน ซึ่งในสมัยนั้นเป็นเพียงอาคารไม้ชั้นเดียว สร้างขนานกับริมฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยา

ต่อมาในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 6) พระองค์ทรงเคยไปศึกษา ณ ประเทศอังกฤษ ( ในสมัยดำรงพระยศเป็นสมเด็จพระยุพราชเจ้าฟ้ามหาวชิราวุธ) นั้น เมื่อสำเร็จการศึกษาแล้ว (พ.ศ.2455) ได้เสด็จกลับโดยผ่านประเทศสหรัฐอเมริกา พระองค์ทรงเห็นกิจการโรงแรมของต่างประเทศหลายแห่งเมื่อเสด็จขึ้นครองราชย์พระองค์ทรงมีพระราชดำริที่จะให้มีการดำเนินกิจการโรงแรมขึ้นในประเทศ จึงมอบหมายให้พลเอกพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระกำแพงเพชรอัครโยธิน ซึ่งเป็นผู้บัญชาการรถไฟในขณะนั้นได้สร้างโรงแรมหัวหินซึ่งเป็นโรงแรมชายหาดแห่งแรกของประเทศไทย และพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าฯ ได้ทรงพระราชทานวังพญาไท เพื่อตัดแปลงเป็นโรงแรมแห่งใหม่ แต่พระองค์เสด็จสวรรคตก่อนจะดำเนินการเสร็จ โรงแรมดังกล่าวได้ดำเนินการ

เสรีในสมัยพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 7) ถือเป็นโรงแรมเดอลุกซ์แห่งแรกในประเทศและได้รับการยกย่องว่าเป็น PALACE HOTEL ที่ยอดเยี่ยมที่สุด

โรงแรมที่เกิดขึ้นในสมัยต่อมา คือโรงแรมรัตนโกสินทร์ โรงแรมทรอคราเดโร และต่อมารัฐบาลได้เห็นความสำคัญของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว จึงได้สนับสนุนอย่างเต็มที่โดยดำเนินกิจการโรงแรมเป็นตัวอย่าง คือโรงแรมเอราวัณ เพื่อต้อนรับแขกรัฐบาลเองและแขกต่างประเทศ เพื่อต้องการที่จะสนับสนุนภาคเอกชนให้ดำเนินธุรกิจนี้ โดยรัฐบาลได้ดำเนินการโฆษณาประเทศไทยและแหล่งท่องเที่ยวไปทั่วโลก ขณะเดียวกันก็ได้เปิดหน่วยงานของรัฐบาลขึ้น คือ องค์การส่งเสริมการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (อ.ส.ท.) ในสมัยนั้นเพื่อสนับสนุนภาคเอกชนอย่างจริงจังทุกๆด้าน

### 2.1.2 การแบ่งประเภทของโรงแรม

การแบ่งระดับของโรงแรม (RESORT HOTEL CLASSIFICATION) การแบ่งระดับของโรงแรม เพื่อให้แขกสามารถมองสภาพโรงแรมอย่างกว้างๆ เป็นแนวทางให้แขกเลือกโรงแรมที่จะเข้าพักได้ตามต้องการ การแบ่งระดับโรงแรมแตกต่างกันออกไปในแต่ละประเทศ บางแห่งใช้วิธีการแบบง่ายๆ โดยเน้นจุดสำคัญๆ เช่น ราคาห้องพัก ขนาดของโรมแรม แต่บางประเทศคำนึงจุดสำคัญมากมาย

วิธีการจัดระดับของโรงแรมที่นิยม อันเป็นแนวทางอย่างกว้างๆ พิจารณาจากสิ่งเหล่านี้ คือ

1. ราคา คือ ราคาต่อห้องต่อคืนเพื่อเป็นแนวทางให้แขกมองอย่างกว้าง ๆ ตามกำลังเงินที่จะต้องจ่าย
2. สถานที่ตั้งอาจจะใช้พื้นฐานการจัดระดับตามเขตอันเป็นสถานที่ตั้งของโรงแรม เช่น อยู่ใจกลางเมือง ชานเมืองรอบนอก ชายทะเล เป็นต้น
3. ขนาดของโรงแรม ขนาดของโรงแรมเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่ง เพื่อเป็นแนวทางให้แขกรู้ว่าสิ่งอำนวยความสะดวกมากน้อยเพียงใด เช่น โรงแรมขนาดใหญ่ย่อมจะมีสิ่งอำนวยความสะดวกมากกว่าโรงแรมขนาดเล็ก แต่แขกบางกลุ่มอาจชอบโรงแรมขนาดเล็ก เนื่องจากจะได้รับการบริการที่อบอุ่นกว่าโรงแรมขนาดใหญ่ๆ
4. สิ่งอำนวยความสะดวกประเภทต่างๆ สิ่งอำนวยความสะดวกที่ให้บริการแขกเป็นปัจจัยสำคัญอีกอย่างหนึ่งในการเลือกใช้บริการของแขก โรงแรมจึงจำเป็นต้องแจ้งให้ทราบว่ามีสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ เช่น สระว่ายน้ำ สนามเทนนิส ห้องอาหาร บาร์ ห้องประชุม เป็นต้น
5. มาตรฐาน มาตรฐานเป็นสิ่งที่บอกค่อนข้างยาก ไม่เหมือนกับราคา ขนาดของโรงแรม หรือสิ่งอำนวยความสะดวกซึ่งสามารถบ่งชี้คุณภาพของโรงแรมได้อย่างชัดเจน คุณภาพของการให้บริการแก่แขก อาหารที่เสิร์ฟ การต้อนรับ เป็นเครื่องตัดสินว่ามีมาตรฐานเพียงใด โรงแรมที่มีมาตรฐานที่ดีประเทศหนึ่งอาจมี

มาตรฐานกลางของอีกประเทศหนึ่งก็ได้ ฉะนั้นมาตรฐานของการบริการของโรงแรมต่างๆ จึงนิยมเปรียบ  
กับประเทศนั้นๆ

## ประเภทของโรงแรม (TYPE OF HOTEL ACCOMMODATION)

การแบ่งประเภทของโรงแรมแบ่งได้หลายวิธีตามหลักวิชาการ ดังนี้

1. การแบ่งประเภทของโรงแรมตามลักษณะที่ตั้ง
2. การแบ่งประเภทของโรงแรมตามลักษณะการดำเนินงาน
3. การแบ่งประเภทของโรงแรมตามมาตรฐานของโรงแรม
4. การแบ่งประเภทของโรงแรมตามขนาดของโรงแรม
5. การแบ่งประเภทของโรงแรมตามระยะเวลาการเข้าพัก
6. การแบ่งประเภทของโรงแรมตามลักษณะที่เข้าพัก

การแบ่งประเภทของของโรงแรมในแต่ละประเภทนั้นสามารถแยกตามแต่ละลักษณะออกได้ ดังนี้

### 1. การแบ่งประเภทของโรงแรมตามลักษณะที่ตั้ง แบ่งเป็น 4 ประเภท

#### 1.1 โรงแรมในเมือง ( CITY HOTEL )

คือโรงแรมในเมืองใหญ่ๆ ที่มีความสำคัญทางด้านธุรกิจ การค้า การทูต รวมทั้งการท่องเที่ยวโรงแรม  
ประเภทนี้จะให้ความสะดวกสบายต่างๆครบครันแก่ผู้มาพักและบุคคลภายนอกเช่น ร้านอาหาร ภัตตาคาร  
หรือบริการสำหรับนักธุรกิจ เช่น ศูนย์ธุรกิจ ( BUSINESS CENTER )

#### 1.2 โรงแรมในเมืองเล็ก ( SMALLER CITY HOTEL )

คือโรงแรมที่อยู่ในเมืองที่ห่างไกลจากชุมชนเมืองใหญ่อยู่ในชนบท และแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญทาง  
ประวัติศาสตร์

#### 1.3 โรงแรมสำหรับการพักผ่อนตากอากาศ ( RESORT HOTEL )

คือโรงแรมที่ตั้งขึ้นเพื่อเป็นที่พักผ่อนตากอากาศตั้งอยู่สถานที่เป็นที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ เช่น  
ชายทะเล เป็นต้น มีการบริการด้านต่างๆเช่นเดียวกับโรงแรมในเมืองทั่วไป และมีสิ่งอำนวยความสะดวก  
อย่างครบครัน

#### 1.4 โรงแรมท่าอากาศยาน ( AIRPORTS HOTEL )

โรงแรมประเภทนี้ต้องมีจำนวนห้องพักไม่ต่ำกว่า 100 ห้อง มีภัตตาคาร คอฟฟี่ช็อป ห้องจัดเลี้ยง โรงแรม  
ท่าอากาศยานเป็นที่นิยมการจัดเลี้ยงประชุม ซึ่งเป็นคู่แข่งโรงแรมในเมือง

## 2. การแบ่งประเภทของโรงแรมตามลักษณะที่ดำเนินการ

- 2.1 ลักษณะอเมริกา ( AMERICA – PLAN HOTEL ) คือ โรงแรมที่คิดอัตราค่าห้องพักรวมค่าอาหารด้วย ซึ่งอาจจะเป็น 2-3 มื้อ (ไม่ยกเว้นกรณีที่พักไม่มารับบริการอาหาร) เพื่อเป็นการอำนวยความสะดวกให้แก่แขก ผู้เข้าพัก
- 2.2 ลักษณะยุโรป ( EUROPE – PLAN HOTEL ) คือ โรงแรมที่คิดอัตราค่าห้องพักไม่รวมกับค่าอาหาร ด้วย ส่วนค่าอาหาร ที่พักจะรับบริการจะต้องเสียเพิ่ม
- 2.3 ลักษณะผสม ( DUAL – PLAN HOTEL ) คือ โรงแรมที่จัดบริการไว้ทั้ง 2 อย่างแรกตามที่กล่าวมาแขกเข้าพัก สามารถรับการบริการแบบไหนก็ได้

## 3. การแบ่งประเภทของโรงแรมตามมาตรฐานของโรงแรม

- 3.1 โรงแรมชั้นพิเศษ ( LUXURY HOTEL ) มีส่วนที่ให้บริการต่างๆมากมายและพิเศษ ครบครัน
- 3.2 โรงแรมชั้นหนึ่ง ( FIRST CLASS HOTEL ) มีส่วนที่ให้บริการ และความสะดวกสบายอย่างครบครัน มีการจัดการด้านการบริการและส่วนประกอบต่างๆ เป็นอย่างดี มีระบบการบริการที่ซับซ้อนมากมาย
- 3.3 โรงแรมชั้นสอง( SECOND CLASS HOTEL ) ลักษณะการบริการและส่วนประกอบต่างๆ ต่ำกว่าโรงแรมชั้นหนึ่ง
- 3.4 โรงแรมชั้นสาม ( THIRD CLASS HOTEL ) ลักษณะการบริการและส่วนประกอบที่อำนวยความสะดวกต่างๆมีน้อย หรือบางส่วนก็ไม่มี
- 3.5 โรงแรมชั้นสี่ ( CHEAP HOTEL ) เป็นโรงแรมราคาถูก ให้บริการด้านที่พักค้างคืนหรือห้องนอนเพียงเท่านั้น

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยโดยกองวิชาการได้แบ่งชนิดตามมาตรฐานโรงแรมออกเป็น 5 อันดับเช่นกัน โดยกำหนดจำนวนดาวสำหรับโรงแรมระดับต่างๆ มีเกณฑ์ในการกำหนดแตกต่างกัน เพื่อเป็นแนวทางให้หน่วยงานต่างๆ โดยเฉพาะคณะส่งเสริมการลงทุน พิจารณาดังนี้

### 1. โรงแรมระดับพิเศษ ( DELUXE ) 5 ดาว

โรงแรมขนาดใหญ่ประเภทหรู ซึ่งมามาตรฐานสากลระดับสูงสุดในทุกด้าน คือทั้งห้องพัก อาหาร และสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ

## 2. โรงแรมชั้นหนึ่ง ( FIRST CLASS ) 4 ดาว

โดยทั่วไปจะเป็นโรงแรมขนาดใหญ่ที่ตกแต่งดีเป็นพิเศษมีมาตรฐานสูงในด้านบริการและความสะดวกสบาย อาจมีห้องอาหารมากกว่า 1 ห้อง

## 3. โรงแรมนักท่องเที่ยว ( TOURIST CLASS ) 3 ดาว

ได้แก่โรงแรมที่ตกแต่งดี ห้องพักกว้างขึ้นและมีสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ มากขึ้น ส่วนใหญ่จะมีห้องน้ำในตัวโดยมีอ่างอาบน้ำด้วย มีบริการด้านอาหารครบเครื่องขึ้น แต่อาจไม่เปิดจำหน่ายแกบुकคลภายนอกสำหรับมือเที่ยงและในวันสุดสัปดาห์

## 4. โรงแรมระดับประหยัด ( ECONOMY CLASS ) 2 ดาว

ได้แก่โรงแรมที่มีมาตรฐานด้านห้องพักสูงกว่ากลุ่มดาวเดียว มีห้องพักที่มีห้องอาบน้ำในตัวอยู่บ้าง ในห้องพักอาจมีโทรศัพท์และโทรทัศน์ให้ด้วย มีอาหารให้เลือกมากกว่า แต่ก็อาจไม่ให้บริการแกบुकคลภายนอกเช่นเดียวกับกลุ่มดาวเดียว

## 5. โรงแรมระดับประหยัด ( ECONOMY CLASS ) 1 ดาว

หมายถึงโรงแรมซึ่งมีขนาดเล็กๆ ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกและเฟอร์นิเจอร์แบบง่ายๆ และพอใช้ได้ ห้องพักทุกห้องมีน้ำร้อนและน้ำเย็นพร้อมห้องอาบน้ำและห้องส้วมพอเพียง (เป็นแบบที่แขกหลายห้องใช้ห้องน้ำร่วมกัน) มีบริการด้านอาหารและเครื่องดื่มสำหรับผู้พัก แต่อาจไม่บริการแกบुकคลภายนอก โรงแรมกลุ่มนี้จะมีบรรยากาศเป็นกันเอง และส่วนมากเจ้าของโรงแรมจะเป็นผู้ดูแลบริหารงานเอง

## 4. การแบ่งประเภทของโรงแรมตามขนาดของโรงแรม

แบ่งประเภทของโรงแรมโดยถือห้องพักเป็นเกณฑ์พิจารณา

### 4.1 โรงแรมขนาดใหญ่

เป็นโรงแรมที่มีจำนวนห้องพักตั้งแต่ 300 ห้องขึ้นไป เป็นโรงแรมที่จัดอยู่ในมาตรฐานสากล มีการดำเนินงานกิจการที่ซับซ้อน เป็นโรงแรมที่มีเครือข่ายการดำเนินการขยายเขตไปตามเมือง หรือ ต่างประเทศ

#### 4.2 โรงแรมขนาดกลาง

เป็นโรงแรมที่มีห้องพักไม่เกิน 300 ห้อง เป็นโรงแรมที่จัดให้มีบริการที่ได้มาตรฐาน แต่ถ้าตั้งอยู่ในสถานที่ต่างอากาศ ถือได้ว่าเป็นโรงแรมขนาดใหญ่แห่งหนึ่งก็ได้ เนื่องจากจำนวนห้องพักมากกว่า 100 ห้อง

#### 4.3 โรงแรมขนาดเล็ก

เป็นโรงแรมที่มีห้องพักไม่เกิน 100 ห้อง โรงแรมประเภทนี้ส่วนใหญ่เป็นการดำเนินการโดยสมาชิกภายในครอบครัว ส่วนใหญ่ตั้งอยู่ในชนบท หรือโรงแรมที่ตั้งอยู่ระหว่างเส้นทางการเดินทาง

### 5. การแบ่งประเภทของโรงแรมตามระยะเวลาการเข้าพัก

#### 5.1 TRANSIDENT HOTEL

คือ โรงแรมที่แขกใช้บริการในการพักชั่วคราว หรือมีระยะเวลาสั้นๆ เข้าพักเพียงวันเดียว ไม่มีการจองล่วงหน้ามีที่จอดรถประมาณ 50 ที่ โรงแรมประเภทนี้ส่วนมากจะอยู่นอกเมืองซึ่งเป็นเส้นทางไปยังเมืองอื่น แขกที่เข้าพักจะมาพักผ่อน ชาระร่างกาย หรือพักรถเท่านั้น ตัวอย่างเช่น โมเต็ล (ซึ่งตรงกับความหมายว่า โรงแรมมาตรฐานของไทย แต่จุดประสงค์การใช้เหมือนกัน )

#### 5.2 RESIDENT HOTEL

คือ โรงแรมที่แขกผู้มาพัก มาดำเนินการที่ต้องใช้เวลาทาสัญญา ซึ่งต้องใช้เวลากการเข้าพักยาวนานเป็นเดือน หรือนานกว่านั้น โรงแรมประเภทนี้มีวัตถุประสงค์เสนอบริการที่ดี มีสิ่งอำนวยความสะดวกที่พร้อม อัตราค่าเข้าพักเป็นรายเดือนหรือรายปี

#### 5.3 RESORT HOTEL

คือ โรงแรมที่แขกผู้เข้ามาพักต้องการพักผ่อน หรือพักผ่อนคนไข้ โดยมากจะอยู่บริการตามสถานที่ท่องเที่ยว สำหรับนักท่องเที่ยวที่มาพักผ่อน มีระยะเวลาการเข้าพักตั้งแต่ 3 วัน ไปจนถึง 30 วัน ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับฤดูกาล เช่น โรงแรมแถบภูเก็ต สมุย และพัทยา จะเต็มหมดในช่วงเดือน เมษายน – พฤษภาคม รวมทั้งวันหยุดสุดสัปดาห์ มีการจัดให้บริการต่างๆมากมายตลอดจนมีการละเล่น การแสดงสนุกสนาน หรือจัดทัวร์ต่างๆด้วย

#### 5.4 COMMERCIAL HOTEL

คือโรงแรมที่ตั้งอยู่ในเมืองใหญ่ๆ เมืองสำคัญ อยู่ตามย่านธุรกิจต่างๆระยะเวลาการเข้าพักจะอยู่ 1 – 5 วัน แต่ส่วนใหญ่จะอยู่ราว 3 – 5 วัน

### 6. การแบ่งชนิดโรงแรมตามลักษณะการเข้าพัก

#### 6.1 BUSSINESS

คือ โรงแรมสำหรับนักธุรกิจ โดยมากจะอยู่ตามเมืองใหญ่ ผู้มาพักจะดาเนินธุรกิจส่วนตัว เช่นมาประชุม สัมมนา เป็นต้น

#### 6.2 TOURIST HOTEL

คือ โรงแรมสำหรับนักท่องเที่ยวเพื่อมาพักผ่อนหรือท่องเที่ยว โดยมากจะอยู่ตามสถานที่ตากอากาศทั่วไป

#### 6.3 SPORTS

คือ โรงแรม สำหรับนักกีฬา เมื่อมาแข่งขันตามวาระต่างๆ มักอยู่ใกล้กับสถานที่ที่มีการแข่งขัน

นอกจากนั้นการแบ่งชนิดโรงแรมดังกล่าวแล้ว ยังมีการแบ่งชนิดโรงแรมอีกอย่างหนึ่ง คือการแบ่งประเภทโรงแรมตามแบบยุโรป มีการดาเนินการคล้ายกันกับชนิดของโรงแรมที่กล่าวมาแล้ว แต่แตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์ ยุโรปมีความเจริญก้าวหน้าด้านกิจการโรงแรมมากที่สุด พอแบ่งประเภทโดยสังเขป ดังนี้

- COMMERCIAL HOTEL เป็นโรงแรมธุรกิจมักตั้งอยู่ใจกลางเมืองหลวง ที่ที่กิจการการค้าใหญ่ๆ หรือท่าเมืองต่างๆ โรงแรมประเภทนี้มีที่ประชุมอยู่ด้วย

- RESIDENT HOTEL คือโรงแรมท่องเที่ยว มักอยู่ในเมืองหลวงหรือ เมืองที่มีความสำคัญในการท่องเที่ยว เช่น มีสถานปัตยกรรมสำคัญต่างๆ

- RESORT HOTEL โรงแรมที่ตั้งอยู่ตามสถานที่พักผ่อน มีธรรมชาติงดงาม เช่น ชายทะเล ริมหาด ภูเขา เทือกเขาที่มีหิมะและสถานที่เล่นสกี

- SEASONAL HOTEL คือโรงแรมที่เปิดในช่วงของฤดูกาลการท่องเที่ยว มักเปิดช่วง ระหว่าง เดือน ตุลาคม – พฤษภาคม เพื่อใช้เล่นสกีและปิดในช่วงฤดูร้อน

- PENSION คือ ที่พักคนชรา มักอยู่ในชนบทที่มีบรรยากาศที่ดี

- HOSPITAL คือ โรงพยาบาล เป็นสถานพยาบาลที่มีการบริการบางส่วนคล้ายกับโรงแรม
- BAHOTEL คือ โรงแรมขนาดเล็ก มีเฉพาะในยุโรปและอเมริกาเหนือ
- HIPOTEL คือ สถานที่พักบริเวณที่มีสนามกีฬาขนาดใหญ่ อาจเป็นส่วนหนึ่งของสถานที่เก็บตัวของนักกีฬา
- TERMAL คือที่พัก ที่มีแหล่งน้ำแร่ธรรมชาติ มีการบริการอาบน้ำแร่ และการบริการเหมือนโรงแรมทั่วไป
- BETRW HOUSE คือบ้านพักที่อยู่ในชนบท
- REST HOUSE คือ บ้านพักที่เป็นบังกะโล มักตั้งอยู่ในสถานที่พักผ่อนทางธรรมชาติที่งดงาม สำหรับผู้มาพักเป็นครอบครัว หรือต้องการความเป็นส่วนตัว

### 2.1.3 ประเภทและชนิดของกีฬาเอ็กซ์ตรีม (Extreme Sport)

#### 1. ATV

ATV ย่อมาจาก “All-Terrain Vehicle” ซึ่งก็หมายถึง รถที่สามารถตะลุยไปได้ทุกที่ ปัจจุบัน เราจะเห็นเป็นแบบ 4 ล้อขนาดใหญ่ (รุ่นเก่า ๆ บางรุ่น เป็นแบบ 3 ล้อ) คนขับสามารถขึ้นนั่งควบ และขับขี่ได้เหมือนกับรถมอเตอร์ไซด์ แต่ล้อรถที่เพิ่มขึ้นมาทำให้สามารถประคองตัวได้ดีขึ้น ในขณะที่ใช้ความเร็วไม่มากนัก ATV มีแฮนด์ เป็นตัวบังคับทิศทางของรถคล้ายมอเตอร์ไซด์ ส่วนเครื่องยนต์ที่ใช้ ก็คือเครื่องยนต์ไซคิลตัวเอง และจุดเด่นของรถ ATV คือ คันเร่งจะไม่ใช้แบบบิดที่ปลดออกแฮนด์แบบรถมอเตอร์ไซด์ แต่จะเป็นแบบใช้นิ้วโป้งดันที่ได้ปลดออกแฮนด์ด้านขวามือแทน เพราะว่ารถประเภทนี้ต้องใช้แรงในการเลี้ยวสูง ถ้าใช้คันเร่งแบบบิดปลดออกอาจจะทำให้เสียการทรงตัวได้ แต่รถ ATV ใช้จะเหมือนกันหมดทุกรุ่น มีการแบ่งแยกประเภทเอาไว้เหมือนกันตามจุดประสงค์การใช้งาน

#### ประเภทของ ATV แบ่งตามจุดประสงค์การใช้งาน

**ประเภทที่ 1 : ATV สำหรับขี่เล่น** เป็น ATV ที่เหมาะกับการขี่เล่น หรือเด็ก ๆ ผู้ที่เริ่มต้นขี่ ซึ่งรถ ATV ประเภทนี้จะมีเครื่องยนต์ที่ไม่ใหญ่โต จะอยู่ที่ประมาณ 80 – 125 ซี.ซี. และเทคโนโลยีของเครื่องยนต์ก็จะไม่เลิศเลออะไรนัก ส่วนใหญ่จะเป็นเครื่อง 2 และ 4 จังหวะ ระบายความร้อนด้วยอากาศ แรงม้าไม่มาก (ส่วนใหญ่จะไม่ถึง 10 ตัว) ระบบกันสะเทือนก็จะว่ากันง่าย ๆ คือ ด้านหน้า อาจจะเป็นแบบคานแข็ง คอยล์สปริงธรรมดา ๆ หรือรุ่นที่ตีหน้อยก็อาจจะเป็นแบบบิสระ A-ARM แต่มีเพียงแกนยึดด้านล่างเพียงแกนเดียว ซึ่งต่างกับระบบกันสะเทือนแบบบิสระปีกนกสองชั้นทั่วไป ส่วนด้านหลัง ก็จะเป็นแบบมาตรฐานของรถ ATV ทั่วไป คือ เป็นแบบสวิงอาร์ม คานแข็ง ระบบขับเคลื่อนก็มักจะเป็นโซ่เสียเป็นส่วนใหญ่ (ระบบเพลาก็มี) และยึดด้วยช็อคอัพ 1 ตัว รถ ATV ประเภทนี้เน้นความสะดวกสบายในการขับขี่ โดยไม่ต้องงุ่นงายในการเปลี่ยนเกียร์ให้ยุ่งยาก ซึ่งเหมาะสำหรับเด็ก ๆ ที่เริ่มต้นมากทีเดียว

**ประเภทที่ 2 : ATV สำหรับใช้แรงงาน** เป็นรถ ATV ที่เน้นการใช้งานแบบสมบุกสมบัน เหมาะกับการใช้งานในไร่ หรือฟาร์ม สามารถนำไปบรรทุกของหนัก ๆ ได้ โดยมักจะมีตระแกรงบรรทุกไว้ให้ และยังสามารถนำไปลุยป่าฝ่าโคลนแบบรถยนต์ 4WD ได้อีกด้วย สาเหตุที่รถ ATV ประเภทนี้ สามารถลุยและบรรทุกของหนัก ๆ ได้นั้น มาจากเครื่องยนต์ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นแบบ 4 จังหวะ สูบเดี่ยว ความจุกระบอกสูบสูง ๆ (250 ซี.ซี. ขึ้นไป) ที่เน้นแรงบิดสูงในรอบต่ำ ๆ ไม่เน้นความเร็วรอบเครื่องยนต์ ระบบเกียร์ก็มักจะเป็นแบบอัตโนมัติ หรือ อาจจะเป็นเกียร์แบบรถครอบครัวบ้านเรา คือ อาศัยระบบคลัทช์แรงเหวี่ยง ทำให้ผู้ขับขี่ไม่ต้องมาพะวงกับการบีบคลัทช์ ระบบขับเคลื่อนก็มักจะเป็นแบบขับเคลื่อน 4 ล้อตลอดเวลา (Full time 4WD) และที่พิเศษของรถ ATV ประเภทนี้ คือ จะมีเกียร์พิเศษช่วยเพิ่มแรงบิด หรือ เกียร์สโลว์ แบบรถยนต์ขับเคลื่อน 4 ล้อนั่นเอง ซึ่งเกียร์สโลว์นี้ จะมีอัตราทดที่สูงกว่าปกติ ช่วยเพิ่มแรงบิดที่ส่งถ่ายมายังล้อได้มาก ช่วยเพิ่มเรี่ยวแรงเวลาปีนป่าฝ่าพินอุปสรรคต่าง ๆ แต่ความเร็วของรถก็จะลดลงไปด้วย

**ประเภทที่ 3 : ATV สำหรับแข่งขัน** ATV ประเภทนี้ จะค่อนข้างเน้นความเร็ว ซึ่งจะมีตั้งแต่เร็วระดับใช้งานปกติได้ จนถึงระดับแข่งขัน ซึ่งต้นตอของความเร็วดังกล่าวจะมาจากเครื่องยนต์ ที่ส่วนใหญ่จะเป็นแบบ 2 จังหวะ ความจุกระบอกสูบ ตั้งแต่ 200 ซี.ซี. ขึ้นไป ระบายความร้อนด้วยอากาศ (ในรุ่นที่ราคาถูกลงหน่อย) จนไปถึงระบายความร้อนด้วยน้ำ (พวกแพง ๆ หรือ ตัวแข่งทั้งหลาย) ระบบคลัทช์และเกียร์ก็จะเป็นแบบแมนนวล หรือแบบคลัทช์มือ มีเกียร์ให้เล่นหลาย ๆ เกียร์ อัตราเร่งฉับไว รถแบบนี้ นิยมขับเคลื่อนเพียงแค่ 2 ล้อหลัง ระบบกันสะเทือนด้านหน้าเป็นปีกนก 2 ชั้น คอยล์สปริง แต่บางค่าย เช่น POLARIS (ไม่ใช่ไน้ตี้ม) รถ ATV สัญชาติอเมริกัน จะใช้กันสะเทือนด้านหน้าแบบ แมคเฟอร์สัน สตรีท (หาดูได้จากช่วงล่างด้านหน้าของรถเก๋งขนาดเล็ก เช่น ซิตี โขลุ่ยน่า เป็นต้น) ส่วนกันสะเทือนหลังมักจะเป็นแบบสวิงอาร์ม คานแข็ง ใช้ช็อคอัพเดี่ยว แต่ประสิทธิภาพสูง และมักใช้โช้ขับเคลื่อน เพื่อกินแรงเครื่องยนต์ให้น้อยที่สุด ระบบเบรคมักจะเป็นดิสก์เบรคทั้งหน้าและหลัง (รุ่นถูก ๆ อาจจะเป็นแบบดรัมเบรคหน้า)

ซึ่งรถ ATV ประเภทนี้มักจะเอาไว้ขี่สนองตันทา เพื่อความมันส์เป็นส่วนใหญ่ ไม่ค่อยนิยมเอามาใช้งาน เพราะรับประหาน้ำมันค่อนข้างมาก



รูปที่ 4 : คำแนะนำเกี่ยวกับความปลอดภัยก่อนการขับขี่ ATV

อย่างไรก็ตาม การขับขี่ ATV ก็มีความเสี่ยงอยู่ไม่น้อย แต่ ATV หลายแห่งได้ทำให้กิจกรรมความสนุกตื่นเต้นนี้ มีมาตรฐานความปลอดภัยในทุกครั้งที่ขับขี่มากขึ้นเรื่อย ๆ โดยการจัดอบรม และให้ความรู้เกี่ยวกับการขับขี่ ATV ให้ปลอดภัย เราจึงสามารถขับขี่ และเลือกท่องเที่ยวไปกับ ATV ได้อย่างมั่นใจไร้กังวลยิ่งขึ้น

## 2. BB Gun

**แอร์ซอฟต์กัน (อังกฤษ: Airsoft Gun)** บางประเทศเรียก **ซอฟต์แอร์กัน (อังกฤษ: Softair Gun)** ต่อไปนี้จะขอเรียกว่าปืนแอร์ซอฟต์ ปืนแอร์ซอฟต์คือปืนอัดลมชนิดเบา ลอกเลียนแบบปืนจริงในอัตราส่วน 1:1 ใช้กระสุนทรงกลมขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 6 มม. และ 8 มม. ถูกจัดเป็นกีฬาในลักษณะเกมผจญภัย (Survival Game) เช่นเดียวกับกีฬาเพนต์บอล

ปัจจุบันได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากเป็นกีฬาจำลองการรบ มีความสนุกสนาน มีรูปแบบการเล่นที่หลากหลาย และมีผู้เล่นที่หลากหลายวัย อาทิ เด็ก, เยาวชน, ผู้ใหญ่ และผู้สูงอายุ ปัจจุบันในประเทศไทยมีสนามแอร์ซอฟต์กันเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นที่เพิ่มมากขึ้น

### รูปแบบของปืนแอร์ซอฟต์

ปืนแอร์ซอฟต์มีระบบการทำงานที่หลากหลาย ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์การใช้งาน และลักษณะของปืน

### ปืนอัดลมระบบแอร์ค็อกกิ้ง

ปืนอัดลมระบบแอร์ค็อกกิ้งหรือสปริงค็อกกิ้ง เป็นปืนที่มีกลไกไม่ซับซ้อนมากนัก มีน้ำหนักที่เบาใช้งานง่าย ทนทานและราคาไม่แพงราคาเริ่มต้นที่ 200-300 เท่านั้น และสามารถซื้อหามาเล่นได้ง่าย เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นเล่น ระบบกลไกการส่งกระสุนในปืนชนิดนี้จะใช้แรงกดจากสปริงในการยิงกระสุน “Cocking” เป็นคำที่ใช้เรียกปฏิบัติการหดตัวของสปริงลูกสูบ ปืนประเภทนี้จึงถูกเรียกว่าเป็นปืนแอร์ค็อกกิ้ง ปืนที่ใช้ระบบแอร์ค็อกกิ้งนอกจากจะมีในแบบปืนสั้นแล้ว ยังมีในรูปแบบปืนยาวด้วย ซึ่งปืนระบบแอร์ค็อกกิ้งในแบบปืนยาว ส่วนใหญ่จะเป็นปืนในแบบ Sniper อย่างเช่น ปืนอัดลมเบา Sniper ตระกูล APS II ที่ผลิตโดยบริษัท Maruzen หรือตระกูล VSR-10 ที่ผลิตโดยบริษัท Tokyo Marui ก็เรียกว่าเป็นปืนแบบแอร์ค็อกกิ้งด้วยเช่นกัน

### ปืนอัดลมระบบแก๊ส

ปืนอัดลมระบบแก๊สแบ่งออกเป็นอีก 2 ประเภทได้แก่ ปืนแบบไม่โบลว์แบ็ค (Non BlowBack) และแบบโบลว์แบ็ค (BlowBack) คำว่า “โบลว์แบ็ค” นั้นเป็นคำที่เรียกปฏิบัติการสะท้อนถอยกลับของสไลด์ปืน ที่เลียนแบบของจริงทุกประการ พลังงานที่ใช้ส่งกระสุน จะใช้แรงดันที่เกิดจากการขยายตัวของแก๊ส

ปืนระบบไม่โบลว์แบ็ค มีข้อดีตรงที่ใช้แก๊สไม่เปลือง และให้ความแรงสม่ำเสมอในการยิง แต่จะมีข้อด้อยตรงที่ หากเป็นปืนอัดลมในสไลด์ปืนพก จะไม่มีการสไลด์ของปืนที่เหมือนกับปืนของจริง ระบบโบลว์แบ็คนั้น เป็นปืนที่ได้รับความนิยมจากผู้เล่นมากที่สุดเพราะความเหมือนจริงของมันนั่นเอง อีกทั้งยังได้อารมณ์ของการยิง และระบบการทำงานของปืนยังเลียนแบบมาจากปืนของจริงอีกด้วย ข้อเสียของปืนอัดลมแบบใช้แก๊สอยู่ที่ เมื่อแรงดันแก๊สอ่อนลงหรือใช้งานในอุณหภูมิที่เย็นจัด จะส่งผลถึงความแรงและความแม่นยำก็จะลดลงตามไปด้วยเช่นกัน แก๊สที่ใช้ในปืนอัดลมระบบแก๊ส นั่นก็คือน้ำยาทำความเย็นทั่ว ๆ ไป จะเป็นแก๊สในกลุ่ม HFC134a หรือเรียกกันสั้น ๆ ว่า R134a แก๊สที่มีขายทั่วไปในท้องตลาดมีหลายชนิดและยี่ห้อ เช่น Gun Power เป็นแก๊สที่ใช้ได้ทั้งอุปกรณ์ที่เป็นทั้งเหล็กและพลาสติก และยังได้แม้อุณหภูมิที่เย็นจัด

## ปืนอัดลมระบบไฟฟ้า

ปืนอัดลมประเภทนี้มีชื่อเรียกในอีกชื่อหนึ่งว่า ปืน AEG ย่อมาจากคำเต็มว่า Automatic Electric Gun เป็นปืนอัดลมที่ใช้พลังงานการส่งลูก จากแบตเตอรี่ ซึ่งเป็นตัวจ่ายไฟฟ้าให้มอเตอร์ภายในทำงาน มอเตอร์ที่หมุนจะทำให้สปริงลูกสูบหดตัวและทำให้กระสุน ถูกยิงออกไปด้วยแรงดันของลูกสูบ ข้อดีของปืนอัดลมระบบไฟฟ้าชนิดนี้ จะสามารถปรับแต่งสปริงหรืออุปกรณ์กลไกภายในเพื่อทำให้ปืนมีความแรงเพิ่มขึ้นจากเดิมได้ และยังให้ความแรงและความแม่นยำอย่างสม่ำเสมอ จนกว่าแบตเตอรี่จะหมดไฟ เมื่อหมดไฟก็สามารถชาร์ตได้ด้วยเวลาอันสั้น ปืนระบบไฟฟ้าที่ได้รับความนิยมส่วนใหญ่จะเป็นเล็กยาวต่างๆ เช่น ปืนเล็กยาวตระกูล M16, M4, AK, G3, G36, M14, SIG ฯลฯ นอกจากนี้ปืนอัดลมไฟฟ้าในรูปแบบปืนยาวแล้ว ยังมีปืนไฟฟ้าที่เป็นปืนสั้นอีกด้วยแต่ไม่เป็นที่นิยม เพราะขนาดของโครงสร้างที่จำกัด ทำให้ระบบกลไกภายในต้องย่อขนาดลงตามไปด้วย และความแรงในการยิงจะค่อนข้างเบา กว่าปืนอัดแก๊ส

## กระสุน

กระสุนน้ำหนัก 0.20 กรัม เส้นผ่าศูนย์กลาง 6 มม. ผลิตโดย Tokyo Marui ปัจจุบันมีผู้ผลิตรายหลาย อาทิ Tokyo Marui, Guarder (Intruder Shop) , GoldenBall, Hunter, Prasert, CYMA, KSC และ G&P เป็นต้น คุณภาพของกระสุนขึ้นอยู่กับผู้ผลิตแต่ละราย ประสิทธิภาพของปืนบีบีส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับกระสุน โดยเฉพาะปืนที่มีขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางลำกล้องภายในต่ำกว่า 6.03 มม. (โดยมากใช้โดยผู้เล่นที่ต้องการความแม่นยำ) จะต้องพิถีพิถันในการเลือกใช้กระสุน เนื่องจากขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางลำกล้องภายในต่ำ กระสุนอาจติดขัดหรือเสียดสีกับลำกล้องภายในได้

## น้ำหนักกระสุน (เส้นผ่าศูนย์กลาง 6 มม.)

0.11 กรัม - ผลิตโดย HFC พบเห็นได้น้อย

0.12 กรัม - ถูกใช้โดยปืนบีบีสำหรับเด็ก ราคาอ่อนโยม เช่นปืนพกสปริง และปืนไฟฟ้าขนาดเล็ก มีความเร็วสูงแต่มีความเสถียรภาพต่ำ

0.15 กรัม - เช่นกันกับน้ำหนัก 0.12 กรัม พบเห็นได้น้อย

0.16 กรัม - น้ำหนักพื้นฐานของของกระสุนน้ำหนัก 0.15 กรัม พบเห็นได้น้อยมาก

0.20 กรัม - น้ำหนักมาตรฐานสำหรับปืนบีบี มีน้ำหนักที่เหมาะสมแก่การใช้งาน

0.23 กรัม - วิธีกระสุนและความแม่นยำอยู่ในระดับที่ดี เป็นที่ชื่นชอบผู้เล่นต่างประเทศ

0.24 กรัม - เป็นกระสุนน้ำหนักที่มีความแตกต่างจากน้ำหนักอื่นๆ ผลิตโดย Airstrike (บริษัทสาขาชื่อ Daisy) และ Crosman

0.25 กรัม - สำหรับปืนไฟฟ้า แก๊ส และปืนสปริง ที่ต้องการวิถีกระสุนแม่นยำ

0.28 กรัม - เรียกได้ว่าเป็นกระสุนที่มีความสมดุลที่สุด ผู้เล่นชาวไทยนิยมใช้กับปืนไรเฟิลซุ่มยิง (Sniper Rifles)

0.29 กรัม - Maruzen Super Grandmaster BBs, designed for their Air Precision Shooting series of guns. One of the most precisely ground and accurate BBs available but cost more than other alternatives. These also can come in aluminum versions, which will hurt more than plastic.

0.30 กรัม - กระสุนน้ำหนักมาตรฐาน ที่เหมาะสมมากที่สุดสำหรับปืนไรเฟิลซุ่มยิง (Sniper Rifles). โดยเดิม Western Arms ผลิตออกมาสำหรับใช้กับปืนสั้นแก๊สของตน พบเห็นได้น้อย

0.32 กรัม - เช่นกันกับกระสุนน้ำหนัก 0.30 กรัม เป็นกระสุนน้ำหนักมาตรฐานของปืนไรเฟิลซุ่มยิง (Sniper Rifles) มีความสมดุลระหว่างความเร็วและความเสถียรภาพ เหมาะสมที่สุดสำหรับปืนสปริงและปืนไรเฟิลซุ่มยิงพลังงานแก๊ส

0.36 กรัม - เป็นกระสุนที่มีน้ำหนักมาก สำหรับใช้กับปืนไรเฟิลซุ่มยิง (Sniper Rifles) กระสุนเดินทางช้ามาก แต่มีความเสถียรภาพสูง

0.43 กรัม - For the highest level of upgrades in spring and gas sniper rifles. Usually graphite coated.

0.88 กรัม - อาจเป็นกระสุนที่หนักที่สุด โดยมากผลิตมาจากเหล็กปิดเงา หายากและไม่นิยมนำมาใช้ เนื่องจากกระสุนชนิดนี้สามารถทำอันตรายจนถึงแก่ชีวิตได้

**น้ำหนักกระสุน เส้นผ่าศูนย์กลาง 8 มม.**

0.20 กรัม

0.24 กรัม

0.25 กรัม (ผลิตจากวัสดุจากธรรมชาติ ย่อยสลายได้ง่าย)

0.40 กรัม

0.45 กรัม

## ซองกระสุน

มีอยู่ 3 ประเภทดังนี้

-แบบ Standard เรียกสั้นๆว่า แมคสแตน มีข้อดีคือสามารถป้อนลูกกระสุนอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากจะมีสปริงคอยดันลูกขึ้นไปตลอดเวลา ส่วนข้อเสียก็คือสามารถบรรจุกระสุนได้น้อยและล่าช้าเวลาบรรจุกระสุน

-แบบ Modify เรียกสั้นๆว่า แมคโม มีข้อดีคือสามารถบรรจุกระสุนได้ง่ายและเยอะ แต่มีข้อเสียคือจะป้อนลูกกระสุนไม่ค่อยทัน เนื่องจากต้องคอยป้อนเฟืองที่กั้นแมคเพื่อที่จะป้อนลูกกระสุนเข้าไปยังรังเพลิง

-แบบ ใช้ไฟฟ้า ระบบการทำงานจะคล้ายๆกับแมคโมแต่จะใช้ไฟฟ้าในการทำงานซึ่งควบคุมโดย สวิตช์ ปิด-เปิด หรือ หางหนู ขึ้นอยู่กับรุ่น

## ประสิทธิภาพ

ประสิทธิภาพของปืนบีบี ดูที่ความเร็วของกระสุนที่ยิงออกไป ความเร็วดังกล่าวมีหน่วยวัดเป็นฟุตต่อวินาที (Foot Per Second หรือ FPS) ในปัจจุบันยังไม่มีความเร็วของกระสุนที่เป็นมาตรฐานสำหรับใช้แข่งขันระดับสากล เนื่องจากแต่ละประเทศมีการจำกัดความเร็วสูงสุดของกระสุนแตกต่างกัน ทั้งนี้เพราะมีกติกากลยุทธ์และลักษณะสถานการณ์ในการเล่นที่แตกต่างกัน โดยในประเทศไทยปัจจุบันจำกัดความเร็วไม่เกิน 400 ฟุตต่อวินาที (และมีแนวโน้มว่าจะลดลงในอนาคต) โดยใช้กระสุนเส้นผ่านศูนย์กลาง 6 มม. น้ำหนัก 0.20 กรัม เป็นมาตรฐานในการแข่งขัน

## ความปลอดภัย

การแต่งกายของผู้เล่นบีบีกัน เนื่องจากกระสุนของปืนบีบีกันนั้นทำจากพลาสติกหรือเซรามิกแข็งจึงอาจก่อให้เกิดการบาดเจ็บแก่ผู้ที่ถูกยิงได้ และหากโดนบริเวณสำคัญอย่างดวงตา, ฟัน, นิ้วมือ ฯลฯ ก็อาจบาดเจ็บถึงขั้นตาบอด ฟันหักได้หากไม่ได้สวมใส่อุปกรณ์ป้องกัน ดังนั้นผู้เล่นจึงควรสวมใส่อุปกรณ์ป้องกันทุกครั้งในการเล่นหรืออยู่ในบริเวณที่มีการเล่น

โดยทั่วไปแล้ว ผู้ที่จะเล่นบีบีกันได้นั้นจะต้องสวมใส่อุปกรณ์ป้องกันดวงตา ซึ่งถือเป็นกฎความปลอดภัยหลักของกีฬาชนิดนี้ และหากผู้เล่นคนใดไม่สวมใส่อุปกรณ์ป้องกันดวงตา หรือสวมใส่อุปกรณ์ป้องกันดวงตาที่ไม่รัดกุมพอ จะไม่ได้รับอนุญาตให้ลงเล่น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของเจ้าหน้าที่ประจำสนาม

## ข้อควรปฏิบัติเพื่อความปลอดภัย

ผู้เล่นควรแต่งกายให้รัดกุม เพื่อป้องกันการบาดเจ็บที่ผิวหนัง ใบหน้า และอวัยวะสำคัญต่างๆ เช่น ดวงตา ใบหู เป็นต้น เมื่อออกนอกบริเวณสนาม ผู้เล่นต้องปลดซองกระสุนออกจากตัวปืน ยิงลูกที่ค้างในรังเพลิงออก และห้ามไก ในทันที ห้ามผู้เล่นหันปากกระบอกปืนไปในทิศทางที่ไม่สมควร เช่น คน, สัตว์, วัสดุที่มีความแข็งแรง หรือใน ทิศทางที่อาจเกิดอันตรายแก่คนหรือสัตว์ได้ ความเร็วปืนของผู้เล่น จะต้องไม่เกินที่ทางสนามกำหนดสำหรับปืน ประเภทต่างๆ



รูปที่ 5 : ข้อควรระวังในการเล่น

1. สวมใส่แว่นตากันกระสุนทุกครั้งที่ใช้ งาน หรือขณะเล่นอยู่ในสนาม
2. อ่านและศึกษาคู่มือการใช้งานให้ เข้าใจ
3. ห้ามพกพาปืนโดยเปิดเผย ควรมี กระเป๋าใส่ปืนหรือผลิตภัณฑ์ที่สามารถ ใส่ปืนได้อย่างมิดชิด ยากต่อการพบเห็น
4. หากอยู่ในบริเวณพื้นที่ปลอดภัยของ สนาม (Safe Zone) ควรถอดซอง กระสุนและแบตเตอรี่ออก ตรวจสอบ ซองกระสุนและรังเพลิง ตรวจสอบให้ แน่ใจว่าไม่มีกระสุนค้างอยู่ และเซฟไก ปืนเพื่อความปลอดภัย
5. ห้ามหันปากกระบอกปืนเข้าหาตนเอง หากมีความจำเป็น ให้ถอดซองกระสุนและแบตเตอรี่ออก ตรวจสอบให้ แน่ใจว่าไม่มีลูกค้างอยู่ในรังเพลิง
6. ห้ามถอดประกอบปืนบีบีหรือแก้ไขปืนบีบีด้วยตนเอง หากปืนอยู่ในช่วงการรับประกัน ให้ส่งไปยังศูนย์ซ่อมที่ ได้รับการรับรองหรือร้านค้าที่ซื้อ หากอยู่นอกการรับประกัน ให้ศึกษาและทำความเข้าใจการถอดประกอบอย่างถึ ถ้วน หรือส่งให้ช่างผู้ชำนาญการ
7. ห้ามใช้ปืนบีบีเพื่อทำร้ายผู้อื่น ปืนบีบีไม่สามารถฆ่าชีวิตได้ แต่สามารถทำให้ผู้ใช้เป็นอาชญากรได้ หากผู้ใช้ใช้งาน ผิดวัตถุประสงค์
8. ใส่อุปกรณ์ปิดลากล่องปืนบีบีทุกครั้งเมื่อเลิกใช้ เพื่อความปลอดภัย
9. นิ้วควรวางอยู่นอกโกร่งไกปืน (ควรฝึกให้เป็นนิสัย) เมื่อแน่ใจว่าใช่เป้าหมายที่ต้องการยิง จึงวางนิ้วเข้าโกร่งไกปืน

## รูปแบบการเล่น

โดยทั่วไปแล้ว กีฬาบีบีกันนั้นมีวิธีการเล่นคล้ายกับกีฬาเพนด็อบอล คือยิงกระสุนให้ถูกตัวผู้เล่นอีกฝ่าย แต่ต่างกันตรงที่กระสุนของบีบีกันนั้นไม่มีสี ไม่ทิ้งรอย ดังนั้นผู้เล่นที่รู้สึกตัวว่าถูกยิงไม่ว่าส่วนใดของร่างกาย ให้ถือว่าถูกยิง และจะต้องออกจากเกม เว้นแต่กติกาที่กำหนดไว้เป็นอย่างอื่น

รูปแบบการเล่นกีฬาบีบีกันสามารถแบ่งได้ ดังนี้

### Speed Ball

เป็นการเล่นในแบบทั่วไปของบีบีกันซึ่งจะแบ่งเป็น 2 ฝ่าย รูปแบบการเล่นจะเน้นไปที่การไปยึดธงหรือกำจัดฝ่ายตรงข้ามให้หมด จึงจะถือเป็นการจบรอบนั้น ส่วนเวลาต่อ 1 รอบ จะขึ้นอยู่กับสนามว่าจะกำหนดเวลาให้เป็นเท่าไร ซึ่งโดยทั่วไปมักจะกำหนดเป็น 10, 20 หรือ 30 นาที ขึ้นอยู่กับว่ามีผู้รอบเล่นรอบต่อไปมากหรือน้อย

### Survival Game

คือการเล่นแบบสมจริง (จำลองการรบ)เนื่องด้วยต้องการความสมจริง จึงต้องใช้ความรอบคอบ การวางแผนเข้าที่จุดต่างๆ และความสามัคคีของทีม เพื่อให้บรรลุภารกิจตามที่ทางทีมงานกำหนดไว้

### ATCS

TCS หรือ Tactical shoot เป็นการยิงปืนในระบบยุทธวิธีที่ถูกพัฒนามาจากลักษณะการยิงในระบบทหาร/ตำรวจ เพื่อให้ ผู้เล่นเกิดทักษะในการเคลื่อนที่ การยิงในท่าทางต่างๆและการยิงในภาวะต่างๆ ความคุ้นเคยต่ออาวุธประจำกาย เพื่อให้เกิดการจดจำทักษะเหล่านั้น ซึ่งจะส่งผลดีในการลดความกดดันในขณะปฏิบัติงานจริง TCS หรือ Tactical shoot เข้ามาในประเทศไทยในช่วงเวลาใดนั้นไม่เป็นที่แน่ชัด แต่สันนิษฐานว่าเข้ามาพร้อมๆกับการฝึกร่วมคอบร้า โกลด์ ของไทย-สหรัฐ ซึ่ง ต่อมาก็แพร่หลายไปตามหน่วยงานต่างๆ ซึ่งเล็งเห็นถึงข้อดีของการแข่งขันในลักษณะนี้ ซึ่งปัจจุบันก็มีการบรรจุลงในแทบทุกกองพล และมีการแข่งขันจนถึงระดับ ภูมิภาค TCS ไม่เพียงเป็นข้อดีต่อเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานเท่านั้น ยังมีผลต่อผู้เล่นพลเรือนทั่วไปในการด้านการฝึกฝนทักษะการใช้ อาวุธ สมมติ ไหวพริบและร่างกาย ถือเป็นการออกกำลังกายที่ไม่เลวอย่างหนึ่งทีเดียว

### Military Simulation

แปลได้ตรงตัวเลยก็คือการจำลองการรบ ซึ่งจะมีกฎที่เข้มงวดและเน้นความสมจริงมากกว่า Survival Game เป็นอย่างมาก

## ประเภทสนาม

สนามบีบีกันส่วนใหญ่มักจะตั้งติดอยู่กับสนามเพนด็อบอล เนื่องจากวิธีการเล่นคล้ายคลึงกัน แต่โดยหลักแล้วจะแบ่งสนามเป็น 2 ประเภทดังต่อไปนี้

### สนาม CQB (Close Quarter Battle)

สนาม CQB (Close Quarter Battle) หรือบางแห่งใช้ CQC (Close Quarter Combat) เน้นรูปแบบการเล่นที่เป็นการจำลองการรบในระยะประชิด (Close Quarter) เช่น การรบในตึกหรืออาคารต่างๆ มักเป็นสนามที่อยู่ใน

บริเวณตัวอาคาร สิ่งปลูกสร้าง สนามประเภทนี้มักให้ผู้เล่นอาศัยวัสดุสิ่งปลูกสร้างภายในอาคารเป็นที่กำบัง ไม่นิยมสร้างที่กำบังเพิ่มเติม หรือสร้างเพิ่มเติมน้อย ใช้พื้นที่มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับขนาดของอาคาร หรือสิ่งปลูกสร้าง ทิศทางการเล่นไม่แน่นอน

### สนามป่า

สนามป่า เป็นการจำลองสภาพป่าซึ่งโดยทั่วไปจะมีต้นไม้ขึ้นอยู่หนาแน่น หรือบางแห่งอาจตั้งอยู่ในพื้นที่ป่า สนามประเภทนี้มักให้ผู้เล่นอาศัยสภาพภูมิประเทศเป็นที่กำบัง ไม่นิยมสร้างที่กำบังเพิ่มเติม หรือสร้างเพิ่มเติมน้อย ใช้พื้นที่ค่อนข้างมาก ทิศทางการเล่นไม่แน่นอน






รูปที่ 6 : ภาพแสดงสนามจำลอง



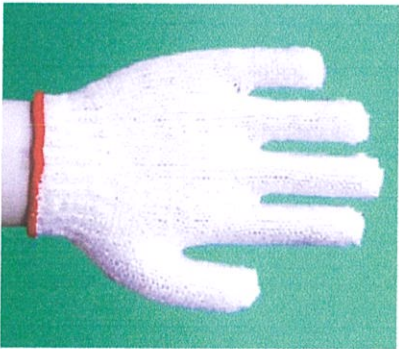
### การโรยตัว (Abseiling)

การโรยตัวจากผาก็กมีทฤษฎีคล้าย ๆ กับการปีนผา ที่เหมือนกันคือในเรื่องความระมัดระวัง ความปลอดภัย ทั้งในเรื่อง อุปกรณ์ที่คล้ายกัน แต่ทฤษฎีที่ต่างกันคือเป็นการโรยตัวลงจากหน้าผา แทนที่จะใช้แรงแขนยกน้ำหนักตัวเองขึ้นไปบน ความสูง เป็นการทิ้งน้ำหนักลงบนขาทั้งสองเพื่อลงสู่พื้นที่ราบเบื้องล่าง โดยมีข้อควรคำนึง ดังนี้

1. ก่อนที่จะโรยตัวสถานที่จริง นักท่องเที่ยวทุกคนต้องได้รับฟังคำบรรยายเกี่ยวกับอุปกรณ์และฝึกซ้อมการโรยตัวอย่างถูกต้อง ปลอดภัย รวมทั้งมีการแนะนำวิธีการต่าง ๆ
2. ต้องมีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง และควรยืดหยุ่นร่างกายก่อนทุกครั้ง
3. กิจกรรมโรยตัวนี้ไม่เหมาะสำหรับผู้ที่กลัวความสูงและมีน้ำหนักมากจนเกินไป
4. ถ้าผมยาวให้รวบผมเพื่อป้องกันผมพันอุปกรณ์ให้เรียบร้อย
5. สวมหมวกนิรภัยทุกครั้ง และควรสวมรองเท้าผ้าใบเพื่อความมั่นใจในการโรยตัว
6. สวมถุงมือทุกครั้งเพื่อป้องกันการเสียดสีกับเส้นเชือก

## อุปกรณ์โรยตัว

ลำดับ	ชื่ออุปกรณ์ - รายละเอียด	รูปภาพ
1.	<p>- เชือกโรยตัว</p> <p>เชือกแต่ละเส้นสามารถรองรับน้ำหนักได้ประมาณ 2 ตัน ภายในประกอบด้วยเชือกที่มีลักษณะคล้ายเอ็นเส้นเล็ก ๆ 12 เส้นห่อหุ้มเอาไว้อีกทีหนึ่งเพื่อความยืดหยุ่น</p>	
2.	<p>- สายรัดสะโพก (ฮาร์เนท-Harness)</p> <p>คือสายรัดรอบต้นขาเพื่อพยุงตัว</p>	
3.	<p>- คาราบิเนอร์ (Karabiner)</p> <p>คือ ห่วงอะลูมิเนียมที่หมุนปิดและเปิดเพื่อล็อกได้</p>	

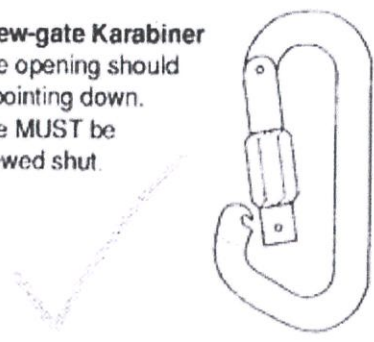
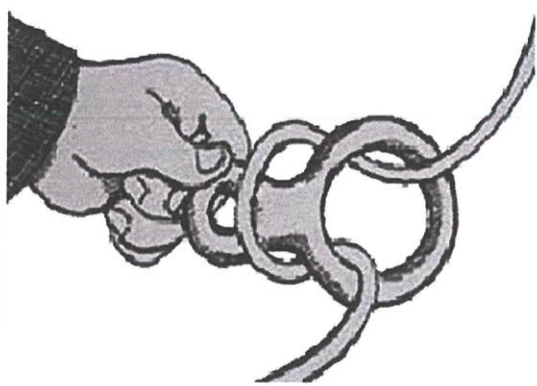
4.	- พีเกอร์ อ็อฟ เอก เป็นห่วงโลหะคล้ายเลขแปด	<p>A FIGURE OF EIGHT</p> 
5.	- หมวกนิรภัย หมวกนิรภัยป้องกันการกระแทกกับหิน	
6.	- ถุงมือ ถุงมือป้องกันความร้อนจากการเสียดสีของเส้นเชือกขณะโรยตัว	

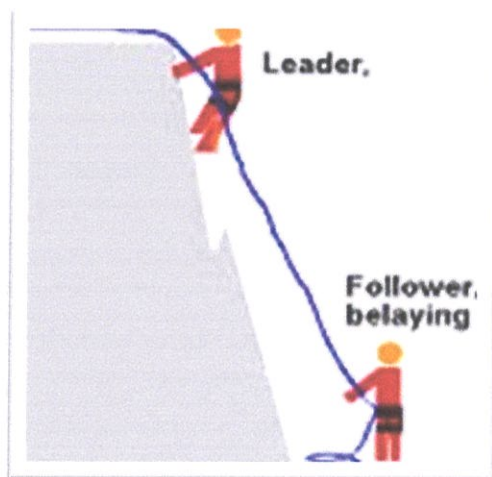
### ข้อมูลด้านความปลอดภัย

เส้นทาง โรยตัว ถูกสำรวจโดยกลุ่มบริษัทท่องเที่ยวผจญภัยมีอาซิฟจากนครนายก สาริกา แอดเวนเจอร์ พอยท์ ซึ่งสนับสนุนโดยการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย โดยเราเลือกใช้แต่อุปกรณ์นำเข้าทุกชิ้นที่มีความปลอดภัยสูง เชือกด้านบนหน้าผาจะถูกผูกด้วยเงื่อนที่แน่นหนาและมีการผูกแบบสำรองกรณีหลุดซ้ำอีกครั้ง(Backup) ถ้าหากเกิดผู้โรยตัว (Leader) พลัด ผู้ควบคุมเชือกด้านล่าง (Belayer) เขาจะเป็นผู้ช่วยในการล็อกเส้นเชือกไว้

วิธีการใช้อุปกรณ์

ขั้นที่	รายละเอียด	ภาพประกอบ
1.	<p>ห็นสายรัดสะโพก (ฮาร์เนท-Harness) ด้านที่มีห่วงตรงกลางขอบเอาไว้ด้านหน้า แล้วสวมรัดให้อยู่ในระดับเอวพอดี</p>	
2.	<p>รัดสายรัดที่ต้นขาให้พอดีไม่แน่นจนเกินไป</p>	
3.	<p>รัดสายรัดแต่ละเส้นให้ตึงไม่หย่อนหรือหลวม</p>	<p><b>Closing / opening</b></p> <p><b>Tightening</b>      <b>Loosening</b></p>

<p>4.</p>	<p>คล้องคาราบินเนอร์ (Karabiner) ซึ่งเป็นห่วงอะลูมิเนียมที่หมุนปิดและเปิดได้ และ พิกเกอร์ อ็อฟ เอก (Figure – 8) ห่วงโลหะ คล้ายเลขแปดพร้อมหมุนเพื่อล็อก</p>	<p><b>Screw-gate Karabiner</b> Gate opening should be pointing down. Gate <b>MUST</b> be screwed shut.</p> 
<p>5.</p>	<p>ให้เจ้าหน้าที่คล้องเชือกโรยตัวกับ พิกเกอร์ อ็อฟ เอก (Figure – 8) เพื่อต่อเข้ากับ คาราบินเนอร์ (Karabiner) และสายรัดสะโพก</p>	



รูปที่ 6 : ภาพแสดงการโรยตัว “หลักเกณฑ์สำคัญง่าย ๆ ของการโรยตัว คือ กาง กว้าง ตึง” คือขาต้องกาง กว้าง และตึง เข่าไม่งอ”

**ฮาร์เนส (Harness)** ชนิดของฮาร์เนส ขึ้นอยู่กับลักษณะ การใช้งาน มีทั้งแบบครึ่งตัว, แบบเต็มตัว, เฉพาะช่วงตัวบน และฮาร์เนสเพื่อผู้ประสบภัย เป็นต้น ฮาร์เนสผู้ภัยต้องคำนึงถึง จุดที่รับน้ำหนัก ขนาดและความทนทาน ของแถบเชือก ที่ใช้ทำฮาร์เนส เพื่อการสวมใส่ที่ยาวนาน และปลอดภัย ราคาของฮาร์เนส ขึ้นอยู่กับวัสดุที่ใช้ และความยากง่าย ในการผลิต, ควรจัดให้เป็น อุปกรณ์ประจำตัว ของสมาชิกในทีม

**เชือกถัก (Static Rope)** สิ่งที่ต้องทราบ คือ คุณสมบัติของเชือกที่ใช้, วัสดุที่ใช้ผลิตเชือก, ขนาดของเชือก, ความยาวของเชือก, ชนิดของเชือก, อัตราการ รับน้ำหนักของเชือก ไปจนถึงการทำเงื่อน ที่ให้ความแข็งแรง และปลอดภัย กับเชือกที่ใช้ ขนาดที่สัมพันธ์กับ การรับน้ำหนักที่ถูกต้อง ความสูงของ สถานที่ที่จะใช้เชือก, จำนวน ขึ้นอยู่กับ จุดที่ต้องการใช้ลงหรือเข้าถึง และอาจแบ่งเป็น เชือกหลัก และเชือกเซฟตี้ หรือเชือกสำรอง หากเกิดปัญหาขึ้น กับเชือกเส้นหลัก อุปกรณ์อื่นๆ ที่เข้ามาประกอบรวมกัน ให้การใช้เชือก มีความปลอดภัย

**คาราบินเนอร์ (Carabiner)** เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ เกี่ยวยึดเชือก และอุปกรณ์ต่างๆ ควรคำนึงถึง อัตราการรับน้ำหนัก ของอุปกรณ์ วัสดุที่ใช้ และระบบล็อค ควรมีสำรอง ใช้ประจำตัวเจ้าหน้าที่ทุกคน

**ถุงมือโรยตัว (Rappel Gloves)** ควรเป็นชนิดที่กันความร้อน และผลิตด้วย วัสดุที่ทนทาน ซึ่งนอกจากจะใช้ โรยตัวแล้ว ควรคำนึงกระชับมือ ในการผูกเชือก และปฏิบัติงานอื่นๆ ได้อย่างคล่องตัว และใช้วัสดุ ระบายความร้อนได้ดี ควรจัดให้เป็น อุปกรณ์ประจำตัว ของสมาชิกในทีม

**หมวกกันกระแทก (Helmet)** จำเป็นในการปกป้อง ศีรษะจากความร้อน, วัสดุแข็ง, แผลหรือมีน้ำหนักรั่ว ในที่เกิดเหตุ ซึ่งอาจจะตกลงมา ทำอันตรายเจ้าหน้าที่ ได้ทุกเมื่อ, ต้องเป็นแบบ มีสายรัดคาง และควรจัดให้เป็น อุปกรณ์ประจำตัว ของสมาชิกในทีม

**ห่วงรูปเลข 8 (Figure 8)** เป็นอุปกรณ์ใช้ในการ ควบคุมการโรยตัวลง และผ่อนเชือก ขนาดที่ใช้ ควรให้เหมาะสมกับขนาดของเชือก, จำนวนขึ้นอยู่กับ ผู้ที่จะเข้าปฏิบัติงาน หากต้องการความรวดเร็ว ในการเข้าถึงที่หมาย ควรจัดให้มี ครบตามจำนวนคน

**เชือกเงื่อนพรูสิค ขนาด 5-6 ฟุต (Prusik Cord)** ใช้เป็นเชือก ป้องกันการตก เป็นเงื่อนเชือก ที่ช่วยให้การโรยตัว มีความปลอดภัย และผู้โรยตัว สามารถควบคุม ตำแหน่งที่ต้องการ จะหยุดได้เอง , จำนวนขึ้นอยู่กับ จำนวนสมาชิกในทีม และควรมีสำรอง เพื่อช่วยเป็นเงื่อนเชือก ป้องกันการตก (ข้อควรระวัง หากผู้ใช้ไม่เข้าใจ หลักการทำงานของเงื่อน จะเกิดอันตราย ต้องตรวจดูพรูสิคทุกครั้ง ให้สามารถจับเชือกได้ ก่อนการโรยตัว หรือลงจากเชือก )

**สายโยงหลัก (Anchor Strap)** เป็นอุปกรณ์สำคัญ ในการติดตั้งสถานีเชือก เป็นแถบเชือก ที่มีความมั่นคงแข็งแรง ในการพันหลัก , ควรมีความยาว มากพอในการพันหลัก หลากๆรอบ , จำนวนควรมี อย่างน้อย 2 เส้น

**ปลอกกรองเชือก และแผ่นรองขอบ (Edge Protector)** เชือกเป็นสิ่งสำคัญ ในการโรยตัว ที่จำเป็นต้องมี อุปกรณ์ป้องกัน ไม่ให้เกิดการขาด หรือบิดตัว จนเป็นอุปสรรค ในการทำงาน ปลอกกรองเชือก จะช่วยป้องกันเชือก เสียตสีกับ มุมของอาคาร หรือหินแหลม แผ่นรองขอบ ที่รองตามขอบ และมุมต่างๆ จะช่วยป้องกันการ สึกหรือของเชือก และยืดอายุการใช้งาน ของเชือกได้ดี, จำนวนขึ้นอยู่กับ พื้นที่ที่จะใช้ ทำสถานีโรยตัว ควรทำตามจำนวน ของเชือกและมุม ที่เชือกต้องวิ่งผ่าน

**แถบเชือก (Tubular Webbing)** แถบเชือกแบบแบน ขนาด 1 นิ้ว หรือ 2 นิ้ว ซึ่งใช้ประโยชน์ได้ เอนกประสงค์ ในการโรยตัว และผูกยึดกับ หลักร้อยเชือก , ผูกโยงหลัก หรือผูกยึดผู้ช่วย เข้ากับเปลา ต้องมีอัตราการ รับน้ำหนักที่ได้มาตรฐาน , จำนวนขึ้นอยู่กับ ความต้องการใช้งาน ได้อย่างปลอดภัย ควรมี 2 เส้น ความยาว 12 ฟุต หรือ 20 ฟุต เป็นอย่างน้อย

**ถุงเก็บอุปกรณ์ (Equipment Bag)** เพื่อความสะดวก ในการจัดเก็บอุปกรณ์ และการใช้งาน ได้อย่างเป็นระเบียบ และรักษาอายุ การใช้งานของอุปกรณ์ ป้องกันอุปกรณ์ จากความชื้น การสึกหรอ การสูญหาย ฯ

## การปีนหน้าผา

การปีนหน้าผาโรยตัวเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่อยู่ในความฝันของนักผจญภัยที่รักสนุกกับกิจกรรมกลางแจ้ง รวมทั้งใครก็ตามที่ชื่นชอบความท้าทายและอยากพิสูจน์ความกล้าของตัวเอง ในระยะแรก ๆ กลุ่มนักปีนหน้าผาส่วนใหญ่จะเป็นชาวต่างชาติที่เดินทางเข้ามาปีนผาที่อ่าวไร่เลย์ จังหวัดกระบี่ ซึ่งได้รับการกล่าวขานถึง ความสวยงามความซับซ้อนของหน้าผาที่ตั้งฉากกับเวียงชายหาดทรายขาวและท้องทะเลสีน้ำเงินเข้มตัดกับ ผืนท้องฟ้าไกลสุดลูกหูลูกตา

ในขณะที่คนไทยยังมองว่าการปีนหน้าผาเป็นกิจกรรมที่อันตราย แต่ในปัจจุบันกระแสความนิยมของกิจกรรมผจญภัยท้าทายก็กีฬาหน้าผาเพิ่มขึ้นมากทั้งในกลุ่มนักท่องเที่ยวภายในประเทศและต่างประเทศ มีการขยายตัวของบริษัทนำเที่ยวที่จัดกิจกรรมในลักษณะนี้เพิ่มมากขึ้น รวมทั้งการเปิดตัวแหล่งปีนผาใหม่ๆ ที่มีศักยภาพและความโดดเด่นสวยงามที่แตกต่างกันไปตามภูมิภาคที่ตั้ง นอกจากนี้ยังมีการผสมผสานการโรยตัว เข้ากับกิจกรรมเดินป่าสำรวจถ้ำและน้ำตก รวมไปถึงงานแข่งขันปีนผานานาชาติที่มีจัดขึ้นทุกปีอีกด้วย

### ลักษณะการปีนหน้าผา

**BOULDERING** คือการปีนโดยไม่ใช้เชือก ที่ความสูงไม่มากนัก ประมาณ 3-5 เมตร ซึ่งโดยทั่วไปแล้ว เมื่อพูดถึงการปีน ก็จะหมายถึง การปีนขึ้นข้างบน แต่ Bouldering จะเป็นการปีนไปทางซ้ายและขวาเพื่อเป็นการฝึกซ้อมความแข็งแรง ความอดทน และเทคนิคการปีน ซึ่งจำเป็นในการปีนผาสูง ถ้าหากได้ Bouldering เป็นประจำและฝึกร่างกายอย่างสม่ำเสมอ จะช่วยทำให้ทักษะการปีนหน้าผาพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว

**FREE SOLO** คือการปีนหน้าผาแบบไม่ใช้เชือกคล้ายกับการปีน Bouldering แต่ต่างกันตรงที่ Solo เป็นการปีนทางสูงขึ้นไป จนถึงยอดเขา หรือถึง จุดสิ้นสุดเส้นทางแล้วจึงปีนลง โดยที่ไม่มีอุปกรณ์กันการตก การปีนแบบนี้จะต้องมีความชำนาญอย่างมากและจิตใจที่เกิน 100

**FREE CLIMBING** คือ การปีนหน้าผาสูง หรือเป็นการพิชิตยอดเขาและ ต้องใช้อุปกรณ์เพื่อช่วยป้องกันการตกถึงพื้น การปีนลักษณะนี้ต้อง ใช้ทักษะสูงทั้งในการใช้อุปกรณ์ ความพร้อมของร่างกาย เทคนิคการปีน และประสบการณ์ เพราะไม่ต้องพึ่งอุปกรณ์สำหรับตั้งเหมือนการปีนเขา

**SPORT CLIMBING** คือการปีนหน้าผาที่ต้องใช้อุปกรณ์คล้ายกับ Free Climbing แต่มีความปลอดภัยสูงกว่า เพราะจุดป้องกันการตกถูกทำไว้เรียบร้อยแล้ว เพียงแต่นักปีนหน้าผาปีนตามเส้นทางที่ทำไว้ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้ปีน ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมเพราะมีความปลอดภัยและสามารถพัฒนาการปีนได้จนถึงขีดสุดของร่างกาย

**ABSEILING or RAPPELLING** คือการโรยตัวจากที่สูงไปยังจุดที่ต่ำกว่าโดยใช้อุปกรณ์และความสามารถส่วนบุคคลรวมถึง เทคนิคต่างๆในการโรยตัว ซึ่งส่วนใหญ่การโรยตัวที่มีความปลอดภัย โดยส่วนใหญ่จะหันหน้าเข้าหน้าผา

### ข้อควรปฏิบัติในการพายเรือปีนผา โรยตัว

1. ควรมีการอบอุ่นร่างกาย (Warming up) และตรวจสอบอุปกรณ์ก่อนเริ่มการปีนผา
2. สำหรับการปีนผาโรยตัวของมือใหม่ ต้องมีบีเลเยอร์ที่ชำนาญการเป็นผู้ช่วยทุกครั้ง และทั้งสองฝ่ายจะต้องเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน คอยฟังสัญญาณจากฝ่ายตรงข้ามเพื่อความปลอดภัยของผู้ปีนผา
3. เส้นเลขแปดสำคัญมากสำหรับนักปีนผา ต้องผูกให้ถูกวิธีและตรวจเช็คให้แน่ใจ
4. สวมหมวกกันน็อกและเสื้อชูชีพตลอดเวลาที่ปีนผา
5. ควรสวมใส่รองเท้าสำหรับปีนผาเท่านั้น เพราะจะช่วยให้นิ้วเท้าของเรานั้น ยึดติดกับชอกหินเล็กๆได้
6. ในขณะที่ปีนขึ้นไปถ้ารู้สึกเหนื่อยก็สามารถหยุดพักก่อนได้ ไม่จำเป็นต้องรีบร้อนปีนให้ถึงจุดหมาย
7. อย่าก้มลงมองพื้นล่าง ให้ใช้สายตาและความตั้งใจมองเฉพาะจุดที่มีมือเราจะยึดจับไว้เท่านั้น โดยใช้สติและไหวพริบในการตัดสินใจให้ดี
8. อย่าปล่อยมือที่เป็น Break Hand ออกจากเชือกเป็นอันขาด
9. อย่าเหยียบเชือกและอุปกรณ์ปีนผา

## 2.1 การจัดองค์กรและสายบริหาร

การจัดองค์กร หมายถึง การจัดแบ่งคนทำงาน โดยกำหนดหน้าที่และความรับผิดชอบให้ทำเป็นแผนๆ แต่ละงานจะสอดรับกันในฐานะเป็นองค์กรเดียวกัน จำเป็นต้องให้สายงานบังคับบัญชาชัดเจน และมีการสื่อความที่ดีด้วย ลักษณะการจัดองค์กรจะเป็นรูปใดนั้นขึ้นอยู่กับโรงแรมแต่ละแห่ง ว่าเป็นโรงแรมประเภทไหน และมีขนาดใหญ่หรือเล็กแค่ไหนด้วย

### 2.1.1 พนักงานและฝ่ายหรือแผนกที่สำคัญ (STAFF AND MAJOR DEPARTMENT)

โรงแรมมีลักษณะเป็นอุตสาหกรรมไม่สามารถที่จะดำเนินการและบริหารโดยคนเดียวได้ จำเป็นต้องมีผู้รับผิดชอบปฏิบัติในหน้าที่ต่างๆกัน ร่วมมือกันดำเนินการไปสู่ความสำเร็จ สำหรับการบริหารโรงแรมในปัจจุบัน เราอาจแบ่งประเภทได้ดังนี้ พนักงานของโรงแรมแบ่งออกเป็น 4 ระดับ คือ

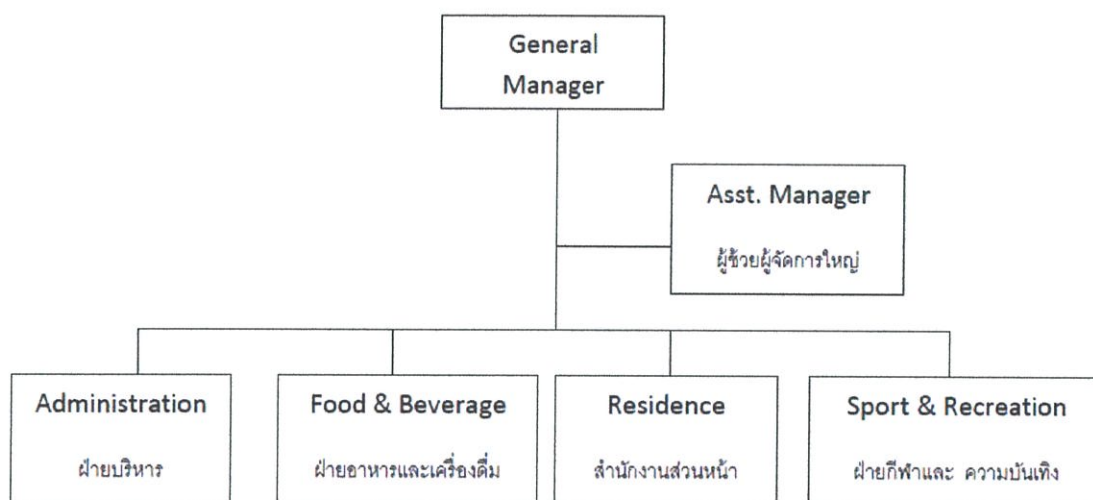
1. ระดับผู้กำหนดนโยบายและผู้ควบคุมนโยบายไปปฏิบัติ คือ ผู้จัดการทั่วไปและระดับหัวหน้าฝ่ายหรือแผนก (GENERAL MANAGER AND DEPARTMENT HEAD)
2. ระดับรองและผู้ช่วยหัวหน้าหรือแผนก (SUB AND ASSISTANT DEPARTMENT HEADS)
3. ระดับหัวหน้า (SUPERVISOR)
4. พนักงานทั่วไป (GENERAL STAFF)

ฝ่ายหรือแผนกที่สำคัญของโรงแรมแบ่งเป็น 6 ฝ่าย คือ

1. ฝ่ายจัดการและอำนวยการ (MANAGER AND ADMINISTRATION)
2. ฝ่ายบริการส่วนหน้าของโรงแรม (FRONT OFFICE)
3. ฝ่ายอาหารและเครื่องดื่ม (FOOD AND BEVERAGE DEPARTMENT)
4. ฝ่ายแม่บ้าน (HOUSE KEEPING)
5. ฝ่ายครัว (KITCHEN)
6. ฝ่ายช่าง (ENGINEERING DEPARTMENT)

## โรงแรมประเภทรีสอร์ท

โรงแรมประเภทรีสอร์ทสายงานการบริหารและการจัดหน่วยงานจะแตกต่างจากโรงแรมขนาดใหญ่เล็กน้อย เนื่องจากรีสอร์ทเป็นโรงแรมประเภทที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับสุขภาพและการพักผ่อนมากดังนั้นจึงมีการเน้นในให้บริการสูงและจะมีการจัดกิจกรรมและสันทนาการต่างๆระหว่างวันที่อยู่ในรีสอร์ท ดังนั้น จึงมีการแบ่งแผนกในเฉพาะด้านออกไปอีก



รูปที่ 7 : ภาพแสดงผังสายงานการบริหารและการจัดหน่วยงาน

จะเห็นได้ว่าการแบ่งหน่วยงานภายในโรงแรมก็จะขึ้นอยู่กับขนาดของโรงแรม สำหรับโรงแรมขนาดเล็กการจัดการองค์กรจะเป็นลักษณะง่าย ๆ และจะเป็นการติดต่อระหว่างตัวพนักงานกับผู้จัดการโดยตรงแลพนักงานสามารถติดต่อประสานงานกับแผนกอื่นได้เองด้วย

## แผนกงานและบุคลากรในรีสอร์ท

### Hotel Personnel

ธุรกิจหลักๆ ของโรงแรมโดยทั่วไปได้แก่ การให้เช่าห้องพักและขายอาหาร/เครื่องดื่ม ดังนั้น

แผนกงานที่ถือว่าเป็นงานหลักของโรงแรม (line departments) จึงมี 2 กลุ่ม คือ กลุ่มห้องพักกับกลุ่มอาหาร/เครื่องดื่ม ซึ่งได้แก่แผนกต้อนรับ แผนกแม่บ้าน แผนกบริการอาหาร เครื่องดื่ม แผนกครัว นอกจากนี้ก็เป็นงานช่วยหรืองานสนับสนุน (staff หรือ auxiliary departments) ที่สนับสนุนให้การขายห้องพักและอาหาร/เครื่องดื่มเป็นไปด้วยดี

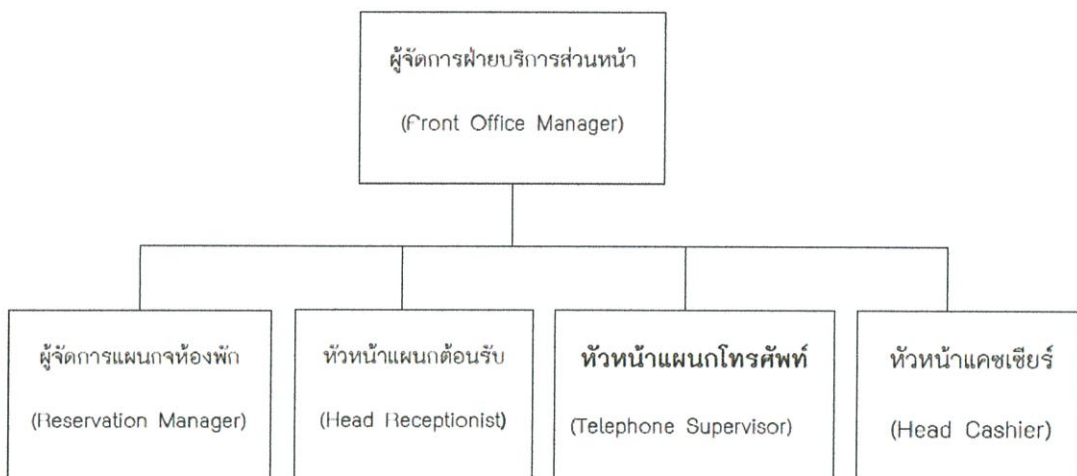
## การวิเคราะห์งานและบุคลากรของแต่ละแผนก

### 1. แผนกต้อนรับ

ฝ่ายบริการส่วนหน้ามีหน้าที่ความรับผิดชอบเกี่ยวกับการขาย ตรวจสอบข้อมูลการจองห้องพักและขอให้แขกลงทะเบียนแล้วจึงจ่ายห้อง สำนักงานส่วนหน้านั้นอาจเปรียบได้กับศูนย์รวมเส้นประสาทของโรงแรมทีเดียว และมีบทบาทสำคัญยิ่งในการติดต่อประสานงานกับแผนกอื่น ๆ

#### 1.1 ผู้จัดการสำนักงานส่วนหน้า (Front Office Manager)

มีหน้าที่ดูแลควบคุมให้การดำเนินงานของแผนกต้อนรับเป็นไปโดยราบรื่น และมีประสิทธิภาพนอกจากนี้ยังต้องเกี่ยวข้องกับการคัดเลือกเข้าทำงานและให้การฝึกอบรม วางงบประมาณของแผนกและควบคุมการใช้จ่ายให้เป็นไปตามนั้น



รูปที่ 8 : ภาพแสดงผังสายงานการของผู้จัดการสำนักงานส่วนหน้า

#### 1.2 พนักงานต้อนรับ (Receptionist)

พนักงานต้อนรับจะต้องทักทายและให้การต้อนรับแขกอันเป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก ลงทะเบียนแขกและจ่ายห้อง จ่ายกุญแจ ตอบข้อสอบถามและจัดการเกี่ยวกับเรื่องที่แขกไม่พอใจ เตรียมบิลเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายของแขก ติดต่อประสานงานกับแผนกอื่นในเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับแขกนอกจากนี้ยังมีหน้าที่ต้องช่วยโรงแรมในการขายบริการต่าง ๆ ที่โรงแรมจัดไว้ขายแขกอีกด้วย

### 1.3 พนักงานสัมภาระ (Hall Porter)

พนักงานสัมภาระจะคอยต้อนรับแขกที่เข้ามาในโรงแรม ให้ข้อมูลเกี่ยวกับโรงแรม พร้อมทั้งบอกทางไปยังจุดต่างๆ ในโรงแรมอีกด้วย หากเป็นแขกห้องพักก็จะช่วยขนสัมภาระต่างๆ ของแขกขึ้นไปในห้องพักเมื่อแขกจะเข้าพัก และช่วยขนลงจากห้องพักเมื่อแขกจะกลับตามตำแหน่ง Hall Porter นี้ ในเมืองไทยนิยมเรียกว่า Porter กลุ่มหนึ่งกับ Bell Boy หรือ Bellman โดยมีลักษณะงานคล้ายคลึงกันหัวหน้าพนักงานสัมภาระในภาษาอังกฤษเรียกว่า Bell Captain

#### ก. พนักงานเปิดประตู (Doorman)

มีหน้าที่หลักคือช่วยแขกเปิดประตูลงรถขณะนารถเข้ามาถึงประตูใหญ่ของโรงแรม ซึ่งอาจรวมถึงการเปิดประตูโรงแรมขณะแขกกำลังจะเดินเข้ามาก็ได้

#### ข. เจ้าหน้าที่อำนวยความสะดวก (Concierge)

มีหน้าที่ช่วยเหลือแขก ตั้งแต่เรื่องสัมภาระ การเรียกรถ จองตั๋วละคร จองทัวร์ แนะนำสถานที่ท่องเที่ยว แนะนำร้านค้าที่แขกต้องการไปซื้อของ ฯลฯ

#### ค. เจ้าหน้าที่ดูแลแขกพิเศษ (Guest Relations Officer หรือ G.R.O.)

มีหน้าที่บางส่วนคล้าย Concierge แต่มุ่งที่จะให้แขกเกิดความรู้สึกว่าได้รับบริการเป็นส่วนตัวจริงๆ ดังนั้น ในบางรายซึ่งเป็นแขกสำคัญ G.R.O. จะเป็นผู้พาแขกไปส่งที่ห้องพักด้วยตนเองเพื่อให้แขกเกิดความประทับใจพบปะสำคัญอย่างหนึ่งคือการแก้ปัญหาเรื่องที่แขกไม่พอใจ

### 1.4 พนักงานสัมภาระภาคกลางคืน (Night Porter)

จะรับช่วงงานต่าง ๆ ของแผนกต้อนรับ ตั้งแต่ประมาณ 23.00 น. หรือ 24.00 น. และดูแลแทนจนถึงเช้าตรู่ของวันรุ่งขึ้น โดยจัดการดูแลแขกบางส่วนที่เข้ามาพักตอนดึกและบางส่วนที่เช็คเอาท์ตอนเช้ามีดด้วย ดูแลการรับโทรศัพท์ ดูแลตรวจตราความปลอดภัยทั่วไป จัดหาเครื่องตีและอาหารว่างให้แขก เดินเก็บใบสั่งอาหารเข้าที่เขวนไว้หน้าประตูห้องพัก เพื่อให้แผนกครัว นานั่งพิมพ์สอตไว้ให้แขกตามห้องพัก และถ้ามีการประชุมหรืองานเลี้ยงตอนเช้าก็ช่วยแผนกอาหารและเครื่องดื่มจัดเตรียมห้องที่จะจัดงาน

### 1.5 พนักงานรับโทรศัพท์ (Telephonist หรือ Telephone Operator)

มีหน้าที่รับโทรศัพท์แล้วโอนไปตามบุคคลและแผนกต่างๆ จัดข้อความที่มีคนโทรศัพท์ถึงแขกที่บังเอิญไม่อยู่ในโรงแรมในขณะนั้น โทรศัพท์ปลุกแขกตามเวลาที่แขกสั่งไว้

### 1.6 เจ้าหน้าที่สำรองห้องพัก (Reservations Clerk)

มีหน้าที่ดูแลเรื่องการจองห้องพักของลูกค้า โดยจะต้องยืนยันการจองทางจดหมายหรือโทรศัพท์หรือแฟกซ์อย่างใดอย่างหนึ่ง

### 1.7 พนักงานแคชเชียร์ (Cashier)

รับผิดชอบในการออกใบเสร็จและเก็บเงินจากแขก รวมถึงบริการแลกเปลี่ยนเงินตราด้วย

## 2. แผนกประชาสัมพันธ์ (Public Relations)

พนักงานโรงแรมที่มีหน้าที่ที่ต้องติดต่อกับแขกถือได้ว่ามีบทบาทในเชิงประชาสัมพันธ์อยู่ด้วย แต่ในบางโรงแรม โดยเฉพาะโรงแรมขนาดใหญ่จะมีเจ้าหน้าที่ซึ่งรับผิดชอบงานด้านนี้โดยตรง เรียกว่า ผู้จัดการแผนกประชาสัมพันธ์ หรือเจ้าหน้าที่แผนกประชาสัมพันธ์ หน้าที่หลักๆ ของตำแหน่งนี้มีดังนี้

- ดูแลเรื่องต่างๆ ที่เกี่ยวกับแขกสำคัญ หรือที่นิยมเรียกกันว่าแขก V.I.P.
- ติดต่อและสร้างสัมพันธ์ที่ดีกับแขกของโรงแรมให้มากที่สุด
- ติดต่อและรักษาความสัมพันธ์ที่ดีกับสื่อมวลชน

## 3. แผนกบริการอาหารและเครื่องดื่ม (Food and Beverage Service)

พนักงานแผนกบริการอาหารและเครื่องดื่มจะแตกต่างจากพนักงานแผนกครัว คือ แผนกบริการมีโอกาสติดต่อกับแขกโดยตรงในขณะที่แผนกครัวส่วนใหญ่จะไม่มีโอกาสเลย ในกรณีของห้องอาหารเล็กๆ ที่มีพนักงานเสิร์ฟเพียง 2-3 คน งานในความรับผิดชอบของพนักงานเสิร์ฟจะมีขอบข่ายกว้างมาก หน้าที่หลักๆ จะเป็นดังนี้

- ตกแต่งหรือจัดแจงห้องอาหารให้ดูดี และสะดวกสบาย
- จัดวางโต๊ะเก้าอี้ และอุปกรณ์เครื่องใช้บนโต๊ะ
- รับจองโต๊ะจากลูกค้าที่โทรศัพท์เข้ามาสั่งจอง
- ต้อนรับลูกค้า
- รับออเดอร์หรือคำสั่งเกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่มจากลูกค้า
- นำอาหารและเครื่องดื่มไปเสิร์ฟ
- เก็บโต๊ะเมื่อลูกค้ารับประทานอาหารเสร็จแล้ว
- กล่าวขอบคุณเมื่อแขกจะกลับ หรือส่งแขก
- ทำความสะอาดห้องอาหาร

ห้องอาหารขนาดใหญ่ จะมีเจ้าหน้าที่มาก เจ้าหน้าที่ความรับผิดชอบจึงแบ่งกระจายกันออกไปเป็นดังนี้

### 3.1 ผู้จัดการห้องอาหาร (Restaurant Manager)

ดูแลรับผิดชอบห้องอาหารทุกเรื่อง วาง/กำหนดมาตรฐานของการบริการ

### 3.2 หัวหน้าพนักงานเสิร์ฟ (ชาย Head Walter/ หญิง Head Waitress)

มีหน้าที่ดูแลควบคุมการทำงานของพนักงานเสิร์ฟในเขตความรับผิดชอบของตน

### 3.3 พนักงานเสิร์ฟอาวุโสประจำเขต (Station Walter/Station Waitress)

มีหน้าที่เสิร์ฟในเขตของตน คอยปรับเปลี่ยนอุปกรณ์บนโต๊ะให้เหมาะกับอาหาร

### 3.4 ผู้ช่วยพนักงานเสิร์ฟ (Commis Walter/Commis Waitress)

มีหน้าที่ช่วยบริการด้านอาหาร จัดโต๊ะ เคลียร์โต๊ะ ยกอาหารจากครัวมาห้องอาหาร

### 3.5 พนักงานเสิร์ฟเหล้า (Wine Waiter/Wine Waitress)

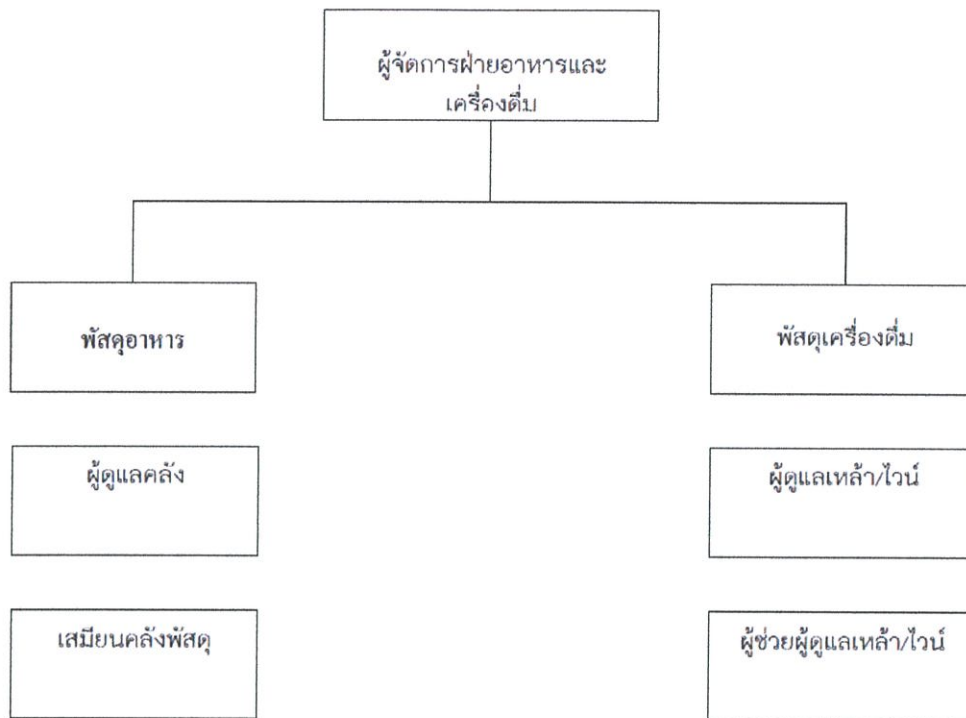
รับออเดอร์เกี่ยวกับเหล้าหรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์

### 3.6 พนักงานเก็บเงิน หรือ แคชเชียร์ (Cashier)

รับผิดชอบในการออกใบเสร็จและเก็บเงิน

### 3.7 พนักงานประจำบาร์ชายเหล้า (Barperson, Barman/Barmaid, Bartender)

พนักงานจะต้องมีความรู้ความชำนาญเกี่ยวกับสุรา นอกจากนี้ต้องเป็นคนช่างพูดคุย



รูปที่ 9 : ภาพแสดงผังสายงานแผนกบริการอาหารและเครื่องดื่ม

#### 4. แผนกจัดเลี้ยง (The Catering Department)

แผนกจัดเลี้ยงจะบริการด้านอาหารและเครื่องดื่มเหมือนกับแผนกอาหารและเครื่องดื่ม แต่มีส่วนแตกต่างกันอยู่โดยแผนกอาหารและเครื่องดื่มจะดูแลห้องอาหารซึ่งเป็นการบริการแขกกลุ่มย่อย ๆ ในขณะที่แผนกจัดเลี้ยงจะต้องเตรียมการและบริการคนครั้งละมากๆ

#### 5. แผนกแม่บ้าน (House keeping หรือ Accommodation Services)

แผนกแม่บ้านรับผิดชอบความสะอาดเรียบร้อยของที่พักร และแขกหรือผู้มาใช้บริการจะได้รับผลโดยตรงจากคุณภาพของงาน ตำแหน่งงานในแผนกแม่บ้านโดยทั่วไปจะมีดังนี้

##### 5.1 หัวหน้าแผนกแม่บ้าน (Executive Housekeeper)

การตรวจสอบงานส่วนต่าง ๆ ของแผนกว่าได้มาตรฐานหรือไม่ ควบคุมงบประมาณ

## 5.2 หัวหน้าแม่บ้าน (Head housekeeper)

ดูแลตรวจตราการทำงานของผู้ช่วยแม่บ้านหรือแม่บ้านประจำฟลอร์

## 5.3 แม่บ้านประจำ ฟลอร์ หรือผู้ช่วยแม่บ้าน (Floor housekeeper)

ดูแลการทำงานของพนักงานทำความสะอาดเฉพาะที่ฟลอร์ใดฟลอร์หนึ่ง

## 5.4 พนักงานดูแลห้องพัก (Room Attendant)

มีหน้าที่ทำความสะอาดและให้บริการต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการเข้าพักของแขก

## 5.5 พนักงานยกของ/ทำความสะอาด (Houseporter)

มีหน้าที่ยกเฟอร์นิเจอร์หนัก ๆ หรือนำขยะไปทิ้ง

## 5.6 หัวหน้าห้องผ้า (Linen Room Supervisor)

ต้องรับผิดชอบผ้าทุกชนิดที่ใช้ในห้องพักแขก ผ้าห้องอาหารและเครื่องแบบพนักงาน

## 6. แผนกบริการทั่วไป (Uniformed Service)

แผนกงานที่ให้บริการเบ็ดเตล็ดต่างๆ แก่แขก แต่เป็นงานที่ให้บริการเป็นส่วนตัว แก่แขกมากที่สุดแผนกหนึ่งของโรงแรม ตำแหน่งงานสำคัญๆ ในแผนกนี้ ได้แก่

- Bell Attendant : ดูแลเรื่องกระเป๋าของแขกโดยช่วยขนจากบริเวณลิ็อบบี้ไปห้องพักและจากห้องพักมาลิ็อบบี้
- Door Attendant : ดูแลเรื่องกระเป๋าของแขกโดยช่วยยกจากรถมาไว้ที่ลิ็อบบี้ และคอยควบคุมการจราจรที่ประตูทางเข้าโรงแรมด้วย
- Valet parking Attendant : มีหน้าที่อำนวยความสะดวกเรื่องการจอดรถแขก
- Transportation personnel : ดูแลเรื่องรถรับ-ส่งแขก
- Concierge : มีหน้าที่ช่วยแขกในการจองโต๊ะห้องอาหาร จัดแจงเรื่องรถรับส่ง การเดินทาง ซื้อตั๋วดูละคร กีฬา หรือเข้าร่วมงานนิทรรศการต่างๆ

## 7. แผนการรักษาความปลอดภัย (Security)

หน้าที่หลักๆ ของเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยจะเป็นดังนี้

- ฝ้าติดตามหรือคอยระมัดระวังบุคคลที่มีพฤติกรรมน่าสงสัยว่าจะขโมยทรัพย์สินของโรงแรม หรือทำอันตรายต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับโรงแรม
- ติดต่อประสานงานกับเจ้าหน้าที่แผนกอื่นเกี่ยวกับเรื่องรักษาความปลอดภัยและ ทรัพย์สินที่สูญหายไป
- ดูแลควบคุมกุญแจต่างๆ และ ของมีค่าจำนวนมาก
- ช่วยจัดการฝึกอบรมเทคนิควิธีการดับเพลิงแก่พนักงาน รวมถึงการจัดให้มีการซ้อมดับเพลิงด้วย ในบางโรงแรมจะมีตำแหน่งเจ้าหน้าที่รักษาเวลา (Time-Keepers) ซึ่งประจำอยู่ที่ประตูหลังของโรงแรมอันเป็นทางเข้าออกของพนักงาน

## 8. บริการต่างๆ สำหรับแขก (Guest Services)

ในโรงแรมทั่วไป โดยปกติจะมีบริการซักรีดเสื้อผ้า ซึ่งถือเป็นบริการขั้นพื้นฐานที่มีไว้สำหรับแขก นอกจากนี้ บางโรงแรมอาจมีร้านหนังสือ ร้านขายของที่ระลึก ร้านขายยา ร้านตัดผม ร้านเสริมสวย ศูนย์บริหารร่างกาย บริการให้เช่ารถยนต์ ตลอดจนยังมีศูนย์บริการธุรกิจ เนื่องจากการแข่งขันทางธุรกิจในปัจจุบัน โรงแรมต่างๆ มีแนวโน้มที่จะให้บริการและสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ แก่แขกมากขึ้นเรื่อยๆ

## 9. ฝ่ายจัดการ (Management)

ในธุรกิจโรงแรม คำว่า “ฝ่ายจัดการ” หรือ Management นั้น หมายถึง ผู้บริหารระดับสูงของโรงแรม ได้แก่ ผู้จัดการโรงแรม (Hotel manager) หรือ ผู้จัดการใหญ่ (General Manager) หรือผู้ช่วยผู้จัดการโรงแรม (Assistant Manager หรือ Executive Assistant Manager) ซึ่งทำหน้าที่ดูแลโรงแรมแทนเมื่อผู้จัดการโรงแรมไม่อยู่นอกจากนี้ โรงแรมอาจจะมีผู้จัดการภาคกลางคืน (Night Manager) ซึ่งดูแลโรงแรมในช่วงกลางคืนด้วย ทั้งหมดนี้ถือเป็น “ฝ่ายจัดการ” ของโรงแรม

## 2.2 หลักในการออกแบบตกแต่งภายในรีสอร์ท

ในการออกแบบตกแต่งภายในโรงแรม คานึงถึงหลักเกณฑ์ต่างๆ โดยต้องวิเคราะห์ส่วนต่างๆ อาจจำแนกได้เป็นส่วนต่างๆดังนี้

### 2.2.1 ส่วนทางเข้า (ENTRANCE)

โรงแรมจะมีทางเข้าหลายทางเพื่อแยกทางผู้ที่มาพักจากแขกที่มาใช้กิจกรรมของโรงแรม ทั้งยังเป็นการลดทางสัญจร ทางเข้าแต่ละส่วนจะต้องเห็นชัดเจนตามหน้าที่ใช้สอยและลักษณะของกิจกรรม การออกแบบทางเข้าของโรงแรมต้องพิจารณาถึง

- ในส่วนที่จอดรถรับส่ง สำหรับทางเข้าหลักควรมี CANOPY เพื่อคุ้มแดดและฝน ต้องคำนึงความสูงที่พอเพียงถ้าจำเป็นต้องให้เป็นต้องให้เป็นที่จอดส่งของรถบัส
- ทางรถวิ่งต้องพิจารณาถึงทางสัญจรของรถ โดยจัดที่สำหรับรถที่จอดคอย บริเวณที่ส่งคนและกระเป่ารวมทั้งบริเวณที่จอดส่งคนของรถบัสต่างๆเช่น รถทัวร์ ที่พอเพียงและเหมาะสม ส่วนที่จอดรถ ควรจัดทางเข้าที่จอดรถจากทางเข้าหลักให้สะดวกและคล่องตัว
- SIDEWALKS ต้องออกแบบบริเวณทางเดินเท้าให้กว้างพอสำหรับคนของหรือวางกระเป่า

### 2.2.2 โถง ( LOBBY )

ล็อบบี้ ( LOBBY HALL ) ลักษณะเป็นห้องโถงพักรอขนาดใหญ่ด้านหน้า ประกอบด้วยบริเวณนั่งพักรอไปจนถึงส่วนต้อนรับ แคชเชียร์ ประชาสัมพันธ์ รวมถึงบริเวณที่มีการเดินไปมาโดยทั่วไป และหน่วยงานอื่นๆที่จะคอยให้บริการแก่แขกผู้เข้ามาพักในโรงแรม ห้องโถงควรจะเป็นที่ที่แขกสามารถจะเข้าไปใช้บริการในส่วนอื่นๆต่อไปได้ และโรงแรมโดยทั่วไปควรจะเป็นจุดศูนย์รวมใจกลางของการหมุนเวียนของแขก ดังนั้นโถงนี้ควรจะเป็นส่วนแรกและสำคัญที่แขกจะให้ความรู้สึกเกี่ยวกับโรงแรมนั้นๆ ดังนั้นจึงต้องเป็นส่วนหนึ่งที่จะต้องตกแต่งไว้ให้มีความสวยงามน่าประทับใจ และควรออกแบบให้เห็นความสวยงามจากด้านนอกเข้ามาอีก เพราะจะเป็นการช่วยโฆษณาโรงแรมด้วย

#### ขนาดของห้องโถง ( SIZE OF LOBBY )

ขนาดของห้องโถงขึ้นอยู่กับชนิดและขนาดของโรงแรมนั้นๆ รวมถึงจำนวนของร้านค้าที่ให้เข้ากิจการบริการนี้อีกด้วย การออกแบบส่วนนี้ต้องคำนึงว่าส่วนนี้จะให้ความรู้สึกและมีความเหมาะสมกับแขกที่นั่งพักรออย่างไรขณะที่พักรออยู่ในโรงแรมใหญ่ๆห้องโถงเป็นส่วนที่จัดให้มีการออกแบบให้เป็นที่รวมบริการทั้งหลายที่ลูกค้า

ต้องการ สำหรับในโรงแรมเป็นส่วนที่แขกจะมาใช้ร่วมกันในตอนเย็นและเวลาอื่นๆเพื่อทำกิจกรรมร่วมกัน โถงควรจะมีขนาดใหญ่พอประมาณเพื่อความสะดวกและความเหมาะสม

#### การออกแบบห้องโถง ( LOBBY DESIGN )

เพื่อเน้นความสำคัญของโรงแรม การออกแบบจึงต้องมีความโดดเด่น และมีความสง่า เป็นการสร้างบรรยากาศและกำหนดจุดที่ตั้งของกลุ่มพักคอย จะไม่เป็นการสร้างปัญหาการสัญจร การวางชุดรับแขกควรวางในลักษณะตัวเดียวและอยู่กันเป็นกลุ่มเพื่อที่ว่าแขกที่มาคนเดียวสามารถที่จะเข้าไปนั่งโดยไม่รู้สึกรำคาญ

#### เคาน์เตอร์บริการส่วนหน้า ( FRONT DESK )

เป็นหน่วยงานส่วนใหญ่ ( FRONT OFFICE ) ซึ่งมีส่วนสัมพันธ์กับขนาดของโถงพักคอยมาก เพราะการติดต่อรับแขกจะอยู่บริเวณส่วนหนึ่งส่วนใดของโถง การลงทะเบียนแคชเชียร์ และประชาสัมพันธ์จะอยู่ติดต่อกันโดยตลอดก็ได้ แต่อย่างไรก็ตามพนักงานที่เคาน์เตอร์สามารถไปสู่ห้องทำงาน ( FRONT OFFICE ) ซึ่งอยู่ด้านหลังได้โดยสะดวก แผนกต้อนรับควรจะมีการติดต่อกับแขกได้โดยตรงทันทีที่แขกเข้ามาในโรงแรม และตำแหน่งของเคาน์เตอร์ควรจะอยู่ในที่ที่สามารถมองเห็นหน้าลิฟต์ และบันไดขึ้นลงได้อย่างชัดเจนทั้งแผนกต้อนรับและแคชเชียร์ ตำแหน่งที่ตั้งของประชาสัมพันธ์ไม่แน่นอนอาจอยู่ร่วมกับแผนกลงทะเบียน นอกจากนี้ควรมี BELL CAPTAIN หรือเคาน์เตอร์สำหรับ BELL CAPTAIN

#### - การออกแบบเคาน์เตอร์ส่วนหน้า

ลักษณะโดยทั่วไป เป็นเคาน์เตอร์ตามยาวอาจแบ่งตามช่วงของเสา ควรจัดให้เห็นเป็นกลุ่มเป็นก้อนของแผนกนี้ด้วย ควรโชว์ด้านหน้าของเคาน์เตอร์ที่ได้รับการออกแบบ และควรลดระดับความสูงของเพดานเพื่อเน้นถึงความสำคัญของเคาน์เตอร์และขอบเขตบริเวณ ส่วนนี้ควรมีการออกแบบให้ชัดเจนด้วยตัวหนังสือ ขนาดสูงประมาณ 10 เซนติเมตร เพื่อการมองได้ชัดเจนในระยะจากทางเข้าและบริเวณพักคอยในโถงโถง

#### - สัดส่วนของเคาน์เตอร์

ลักษณะของเคาน์เตอร์ควรมี 2 ระดับ คือ ส่วนด้านหน้าสำหรับแขกยืนเขียน สูงประมาณ 1.00 เมตร และสำหรับด้านในของพนักงาน สูง 75 เซนติเมตร สำหรับนั่งทำงาน และเก้าอี้สูงประมาณ 43 เซนติเมตร ช่วงด้านในนี้เว้นช่องให้พนักงานเดินอย่างน้อย 1.00 เมตร (ไม่รวมส่วนเก้าอี้พนักงาน ) สำหรับความต้องการความกว้างของเคาน์เตอร์เพื่อสะดวกในกรณีขึ้นของไปมา ควรกว้างประมาณ 60 – 85 เซนติเมตร ส่วนหลังของเคาน์เตอร์จะเป็นแผงแสดงห้องพัก ช่องใส่กุญแจ กล่องใส่จดหมาย บอร์ดประชาสัมพันธ์ควรจัดไว้ในที่ที่สามารถมองเห็นได้ง่าย ไม่ควรให้แขกมองเห็นเคาน์เตอร์ช่องเก็บเงินได้ ขนาดของเคาน์เตอร์ที่เหมาะสมกับขนาดของโรงแรม

จำนวนห้องพักของ โรงแรม ( ห้อง )	ขนาดเคาน์เตอร์ ( เมตร )	เนื้อที่สำหรับ Front Desk ( ตารางเมตร )
50	3.00	5.50
100	4.50	9.50
200	7.50	18.50
400	10.50	30.00

รูปที่ 10 : ขนาดของเคาน์เตอร์ที่เหมาะสมกับขนาดของโรงแรมรีสอร์ท

## สรุป

พื้นที่ของ LOBBY นี้ต้องจัดให้เหมาะสมกับประเภทของโรงแรมและจำนวนของผู้ใช้ส่วนกิจกรรมอื่นๆ ของรีสอร์ท รีสอร์ทส่วนใหญ่จะกำหนดพื้นที่ LOBBY 0.6-0.9 ม.2/ห้องพัก โดยไม่รวมส่วนสัญจรไปสู่ส่วนกิจกรรมอื่นๆ การจัดส่วนบาร์ ส่วนภัตตาคาร และส่วนเคาน์เตอร์ขายของในส่วน LOBBY ก็เป็นวิธีที่เพิ่มขนาดของพื้นที่ในส่วน LOBBY โดยไม่เพิ่มขนาดของพื้นที่อาคารทั้งหมด

## ห้องน้ำสำหรับแขก

นับว่าเป็นอีกส่วนที่สร้างความสุขให้แก่แขกที่มาใช้บริการ ในด้านความสบายถูกอนามัยและสวยงามจากการตกแต่ง แต่ควรระวังในตำแหน่งทางเข้าของห้องน้ำ การออกแบบควรจัดให้มีพื้นที่เล็กๆหรือทางผ่านสำหรับห้องน้ำสตรี เพื่อที่จะสามารถแต่งหน้าได้ ไม่ควรจัดให้อยู่ใกล้แผนกอาหารหรือเครื่องใช้สอยอื่นๆ

## ลักษณะสำคัญในการออกแบบ

- มาตรฐาน จำนวนของส้วมชักโครก ที่ปีสสาวะ อ่างล้างหน้า จะต้องขึ้นอยู่กับจำนวนผู้ใช้และความกว้างของบริเวณนี้
- แสงสว่างการให้แสงสว่างที่พอดีเหมาะสมสามารถช่วยลดความเสียหาย ลดการเกิดอุบัติเหตุได้
- การก่อสร้างผนังควรเลือกวัสดุผิวมันหรือโมเสก แต่พื้นไม่ควรปูหินอ่อนหรือผิวขัดมัน เพราะจะทำให้สิ้นเวลา เปียกน้ำเปื้อนตาอาฉาบหรือทาสีเพื่อลดเสียงและช่วยกั้นกรองอากาศ ผนังที่กั้นระหว่างส้วมภายในอาฉาบด้วย

พลาสติกลามิเนต เพื่อสะดวกในการทำความสะอาด ช่วงล่างควรสูงจากพื้น 15 เซนติเมตร และส่วนสูงไม่ควรเกิน 2.00 เมตร

- การลดระดับเสียงใช้ผนังก่ออิฐกันห้อง เพื่อช่วยลดเสียงจากซีกโครกและเสียงจากท่อน้ำประตูดุควรจะสามารถที่จะหมุนกลับโดยอัตโนมัติเพดานบุด้วยวัสดุกันเสียง

- การระบายอากาศมีความจำเป็นมาก เพื่อให้อากาศหมุนเวียนตลอดและไม่เกิดอากาศอับที่บอาจใช้พัดลมดูดอากาศ

- อุปกรณ์ที่ติดตั้งและส่วนประกอบ สำหรับส่วนสาธารณะอุปกรณ์ที่ใช้ในห้องน้ำควรมีความแข็งแรงกว่าห้องน้ำ ส่วนของห้องพักการซ่อมแซมต้องทำได้ง่ายสะดวก

บริเวณสัมปทาน หรือบริเวณแบ่งเช่า

ส่วนต่างๆ ของบริเวณนี้ จะถูกออกแบบโดยผู้ที่มาเช่าสัมปทาน ซึ่งทำให้ทางเดินดูแปลกตา และน่าสนใจขึ้นอีก ทั้งทางเดินที่ได้จัดให้มีแสงไฟส่องให้ความรู้สึกอบอุ่นเป็นระยะแล้ว บริเวณนี้ควรอยู่ใกล้กับห้องโถงสามารถไปมาได้ อย่างสะดวก

## RESTAURANT

เป็นอาหารมือเย็นและมือค้ำ บรรยากาศต้องสงบ หูหრაและโรมานติก ผู้ที่เข้ามาใช้ต้องแต่งกาย ย่อมจะเป็นพิเศษไปตาม ลักษณะของการใช้งาน ส่วนประกอบของ (DINING ROOM) ประกอบด้วยส่วนทางเข้า ส่วนพักรอส่วนรับประทานอาหารและที่สำคัญคือดนตรีเบาๆ

ภัตตาคารในโรงแรมแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

ก. ภัตตาคารที่ให้บริการอย่างเต็มรูปแบบ เป็นภัตตาคารที่มีบริการอาหารและเครื่องดื่ม อาหารที่บริการจะเป็นอาหารชุดหรืออาหารตามสั่ง มักจะอยู่บริเวณที่ทำเลดี บรรยากาศที่ดี ใช้อุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้หูหრა

ข. ภัตตาคารอาหารเฉพาะ ให้บริการอาหารเฉพาะอย่างเท่านั้น อาจเป็นอาหารประจำชาติต่างๆ เช่น ไทย, ญี่ปุ่น, จีน, อิตาลี, ฝรั่งเศส ส่วนใหญ่การตกแต่งจะเน้นถึงลักษณะของชนชาติหรือประเภทอาหารนั้นๆ

รูปแบบการให้บริการ และระดับราคาจะแตกต่างกันได้มากในแต่ละภัตตาคารการตกแต่ง Restaurant จะมีลักษณะพิเศษ และเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของการบริการ และเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละโรงแรม ส่วนประกอบใหญ่ๆ คือ ส่วนทางเข้า , ส่วนพักรอ , ส่วนรับประทานอาหาร

## การจัดโต๊ะในภัตตาคาร ส่วนบริการอาหาร และเครื่องดื่ม

การจัดโต๊ะในภัตตาคาร ควรแสดงพื้นที่และเส้นทางสัญจรที่ชัดเจน เด่นชัดและไม่สับสน มีพื้นที่สำหรับทางเดินลูกค้าเวลาที่นั่งที่สะดวกพอสมควร รวมถึงการบริการของผู้ให้บริการเวลาเข้าเสิร์ฟอาหาร หรือถอนอาหารได้ง่าย สะดวกรวมทั้งหากมีการใช้รถเข็นจะมีระยะเท่าใด ในการบริการต้องเผื่อช่องทางสัญจรเวลามีคนเดินผ่านด้วย

ข้อควรคำนึงในการออกแบบ

### 1. ไฟฟ้า

ไฟฟ้าเป็นส่วนสำคัญในการออกแบบการสร้างบรรยากาศทำให้เกิดภาพที่ดี มุมชวนมองและการใช้ไฟหลอดสีเน้นจุดสำคัญ ในการใช้ไฟฟ้าชนิดต่างๆ มากมาย การใช้ไฟฟ้าให้มีแสงลอดออกมา หรือการใช้ไฟตรงเหมือนเพดานเหนือโต๊ะที่นั่งทำให้เกิดความเป็นส่วนตัว

### 2. เพดาน

เพดานควรสูงไม่น้อยกว่า 2.75 เมตร และต้องมีการดูดเสียง มีการเก็บเสียง ป้องกันเสียงจากเครื่องจักร และเสียงที่ซึมมาจากเพดาน ควรติดตั้งดวงไฟในเพดานอย่างปราณีต

### 3. ผิวของผนัง

ผิวของผนัง อาจจะใช้ได้หลายชนิด เช่น การกรุทับด้วยวัสดุต่อไปนี้ พลาสติกหลอมใยพลาสติก เพื่อความปลอดภัยจากเพลิงไหม้นอกจากนี้ยังมี ผนังกระจก กระจกเงาไม้ โลหะ ผิวพลาสติกทาสีปิดบุผ้าลายหินอ่อน หรืออิฐโชว์เปลือย

### 4. พื้นและผิวพื้น

พรม ส่วนใหญ่การปูพรมเพื่อการลดเสียงให้ความรู้สึกอบอุ่นและสบาย พรมอาจจะปูบนคอนกรีตเลยก็ได้หรือปู (VINYL) และส่วนใหญ่พรมหุ้มมือจะราคาสูงกว่าและคุณภาพดีกว่า

### 5. เครื่องเรือน

การออกแบบต้องไปด้วยกันกับลักษณะการตกแต่งภายใน ซึ่งมีให้เลือกตั้งแต่แบบที่สามารถเคลื่อนย้ายได้จนถึงแบบ ซึ่งจะออกแบบเฉพาะสำหรับขนาดและลักษณะของห้อง เครื่องเรือนต้องมีการออกแบบเป็นพิเศษและนั่งสบายเพราะใช้เวลาในการนั่งรับประทานอาหารเป็นเวลานาน การจัดโต๊ะมักปู 2 ชั้นผืนล่างคลุมยาวลงไป โดยมักมี

สีอ่อน ผิวนบนคลุมส่วนหน้าโต๊ะใช้ผ้าสีเข้มเพื่อป้องกันความสกปรกเลอะเทอะของน้ำและเศษอาหาร ผ้าคลุมนี้จะต้องเปลี่ยนทุกครั้งที่แขกรับประทานอาหารเสร็จ ส่วนประกอบมีดังนี้

### 5.1 เคาน์เตอร์และสตูล

เคาน์เตอร์สามารถจัดได้หลายวิธี แล้วแต่ขนาดและรูปร่างของเนื้อที่ คือ แบบตรง แบบตัว U หรือแบบตัว U หลายตัวมาประกอบกัน ส่วนสตูลชนิดติดตายมีพนักหรือไม่มีก็ได้ ( จะต้องมีความห่างจากทางเดิน ) ถึง 0.55 – 0.60

### คอฟฟี่ช็อป ( COFFEE SHOP )

COFFEE SHOP บริการอาหารว่างและเครื่องดื่ม โดยมีบริการ ตามโต๊ะของลูกค้าด้วยสามารถเลือกอาหารจากเมนู ส่วนของหวานจะตั้งเรียงไว้บนถาดใหญ่ในตัวโชว์ที่ตั้งดูสวยงาม ร้านอาหารนี้ค่อนข้างทันสมัย สำหรับผู้ที่มีรสนิยมสูงและความต้องการความเงียบสงบ การตกแต่งใช้สีที่ผ่อนคลายบรรยากาศสนุกสนานเป็นกันเอง ไม่หรูหรา คอฟฟี่ช็อปมักจะเปิดบริการตลอด 24 ชั่วโมง ส่วนใหญ่จะมีการจัดเคาน์เตอร์ไว้บริการเสมอ เพราะสะดวกในการรับประทานอาหารเช้าและเครื่องดื่มคอฟฟี่ช็อปเป็นสถานที่ที่ต้องการความสบายจึงมีบุคคลหลายประเภท มีครัวต่างหากที่ใช้ปรุงอาหารเบา พื้นที่ครัวประมาณ 20 – 25 % ของพื้นที่คอฟฟี่ช็อป

ข้อคำนึงในการออกแบบ

1. ไฟฟ้า เป็นส่วนสำคัญในการออกแบบ การสร้างบรรยากาศทำให้เกิดความน่าสนใจและการใช้ไฟหลายสีเป็นการเน้นจุดสำคัญ การใช้ไฟที่เน้นโต๊ะที่นั่งทำให้เกิดความเป็นส่วนตัว
2. เพดาน เพดานควรสูงอย่างน้อยไม่ต่ำกว่า 2.75 เมตร และต้องใช้วัสดุดูดเสียง ป้องกันเสียงจากเครื่องจักรและเสียงที่ซึมมาจากเพดาน
3. ผิวของผนังผิวของผนังอาจจะใช้ได้หลายชนิด เช่นการกรุทับด้วยยิปซัมทนไฟ นอกจากนี้ยังมีผนังกระจก ไม้ โลหะพลาสติคทาสีปิดหรือหินอ่อน เป็นต้น
4. ผนังและผิวพื้น ส่วนใหญ่จะปูพรมเพื่อลดเสียงให้ความรู้สึกอบอุ่นและสบายพรมอาจจะปูบนคอนกรีตเลยก็ได้ ชนิดของพรมต้องผ่านการคัดเลือกส่วนใหญ่พรมมือจะมีราคาสูง การเลือกพรมต้องไม่หนาจนเกินไปเพราะจะทำให้การเข็นรถอาหารยาก
5. เครื่องเรือน การออกแบบต้องสอดคล้องกับการตกแต่งภายในและต้องให้เกิดความสบายในการนั่งเพราะการรับประทานอาหารเช้าใช้เวลาในการนั่งที่นาน การจัดโต๊ะมักมีผ้าปู 2 ชั้น ผิวนกลางคลุมยาวลง ไปโดยมักจะเป็นผ้าสี

อ่อน ส่วนบนคลุมด้านบนและสีที่เข้มเพื่อป้องกันการเปื้อนซึ่งผ้าคลุมด้านบนนี้ต้องเปลี่ยนทุกครั้งหลังที่แขก  
รับประทานอาหารเสร็จซึ่งมีส่วนประกอบดังนี้

- เคาน์เตอร์และสตูล เคาน์เตอร์สามารถจัดได้หลายวิธีแล้วแต่ขนาดและรูปร่างของเนื้อที่ที่นิยมคือแบบตรงแบบตัว  
U ส่วนสตูลชนิดติดตายจะต้องห่างจากทางเดิน 55- 60 เซนติเมตร

- โต๊ะติดตาย การจัดนั้นอาจนั่งได้ 2 - 3 ด้าน โต๊ะที่มีที่นั่งเป็นแถวประกอบโต๊ะนั้นเป็นแบบที่เหมาะสมกับที่นั่งที่มี  
ด้านหนึ่งติดกับผนัง บางครั้งอาจทำให้การเข้าออกลำบากขึ้น

การแก้ไข คือจัดให้ฐานโต๊ะติดตายกับพื้นแต่หน้าโต๊ะเลื่อนเข้าออกได้เพื่อความสะดวก

- BOOTH ตามปกติโต๊ะควรมีขนาดเล็กเพื่อประหยัดเนื้อที่ แต่ควรมีขนาดพอที่ขาของผู้รับประทานอาหารจะไม่ชนกันซึ่ง  
ไม่ควรต่ำกว่า 60 เซนติเมตร และปกติความกว้างของโต๊ะจะประมาณ 75 เซนติเมตร ส่วนความยาวนั้นขึ้นอยู่กับ  
ขนาดความกว้างของโหลของผู้นั่ง ซึ่งเมื่อเฉลี่ยแล้วความกว้างของแต่ละคนก็จะประมาณ 60 เซนติเมตร ปกติ  
BOOTH อาจมีความยาว 1.10 เมตร สำหรับนั่ง 2 คน ถ้าหากเป็น BOOTH ที่ด้านหนึ่งติดกับผนังจะต้องคำนึงถึง  
ช่วงแขนของบริการที่เอื้อมเข้ามาบริการด้วยซึ่งไม่ควรเกิน 1.20 เมตร

- โต๊ะอาหาร โต๊ะปกติมีขนาดใหญ่มากควรมี 4 ขา แต่ถ้ามีขนาดใหญ่มากจำนวนขาโต๊ะจะมากกว่านั้นก็ได้ วัสดุที่ใช้  
ทำโต๊ะอาจเป็นไม้ เหล็ก หรือพลาสติก พื้นผิวของโต๊ะนั้นจะต้องเรียบไม่ว่าจะเป็นด้านบนหรือด้านล่าง วัสดุที่หน้า  
โต๊ะควรจะทำความสะดวกง่าย

- เก้าอี้ ขนาดของที่นั่งเฉลี่ยแล้วลึกเท่ากับ 43 - 45 เซนติเมตร ความเอียงของพนักพิง 3 - 5 องศา ( ไม่นับความ  
หนาของเบาะ ) ความสูงของที่นั่ง 43 เซนติเมตร ควรใช้กับโต๊ะสูง 75 เซนติเมตร

- โต๊ะบริการ เป็นจุดบริการในเรื่องของอุปกรณ์ต่างๆ เครื่องปรุง ฯลฯ ปกติอัตราส่วน 1 จุด ต่อที่นั่ง 50 - 60 ที่นั่ง

## สรุป

จำนวนที่นั่งในภัตตาคารและค็อฟฟี่ช็อฟฟี่ขึ้นอยู่กับขนาดประเภทตำแหน่งที่ตั้งของโรงแรมและการ  
ดำเนินงาน โดยทั่วไปแล้วจะคิด .75 x จำนวนห้องพักเป็นจำนวนที่นั่งของภัตตาคารและ 5 x จำนวนห้องพักเป็น  
ที่นั่งของส่วน LOBBY ถ้าเป็นโรงแรมสำหรับการประชุมจะจัดพื้นที่ส่วน COFFEE SHOP มากเพื่อให้พอกับความ  
ต้องการในช่วงอาหารเช้า สำหรับ REESORT HOTEL ซึ่งแขกจะทานอาหารทั้ง 3 มื้อ ในโรงแรมอาจจัดส่วนพื้นที่  
กลางแจ้งหรือ บริเวณสระหรือส่วน เทอเรซต่างๆ เป็นส่วนที่จัดอาหารก็ได้ ฉะนั้นการคิดจำนวนที่นั่งและพื้นที่ใน  
ส่วนนี้จะไม่คงที่

## โต๊ะวางเครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer Table)

ปัจจุบันเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ที่จำเป็นของสำนักงาน การเลือกแบบที่ตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ ควรเลือกแบบและขนาดให้เหมาะสมกับการใช้งาน เช่นระดับความสูงของโต๊ะเมื่อวางจอคอมพิวเตอร์ ควรให้มีระดับพอดีกับการนั่งดู ระดับของแป้นคีย์บอร์ดให้วางมือได้สะดวกไม่ยกสูงเกินไป นอกจากนั้นขนาดของโต๊ะต้องติดพื้นที่สำหรับการวางอุปกรณ์อื่น ๆ ด้วย ขนาดกว้าง 0.50 x 1.20 x 0.70 ม.

## ห้องพักแขก (GUEST ROOM)

เป็นส่วนที่สร้างความสุขสบายแก่แขกมากที่สุดในการบริการทุกอย่างของโรงแรม เพราะว่า การได้พักผ่อนอย่างเต็มที่และมีความสะดวกสบาย จะทำให้แขกผู้มาพักนึกถึงความสบายที่เกิดขึ้น จึงต้องมีการพิจารณาความต้องการของแขกและดูว่าแขกจะใช้ห้องพักอย่างไรแล้วจึงจัดสิ่งอำนวยความสะดวกในการออกแบบตกแต่งภายใน

### ประเภทของห้องพัก มีดังนี้

- Single room
- Twin-bed room
- Double room
- Triple room
- Connecting room
- Adjoining room
- Deluxe room
- Superior room
- Executive room

### การออกแบบห้องพัก

ห้องพักแขกมีหลายแบบห้องที่มีความต้องการมาก คือห้องที่มีลักษณะเป็นเตียงคู่ การออกแบบเรื่องการใช้สีของห้องควรเลือกใช้สีเดียว เพื่อไม่ให้เกิดการเลือกจองจากแขกผู้เข้ามาพักและยังสร้างความสะดวกในการดูแลรักษา ส่วนห้องชุดนั้นต้องมีลักษณะเด่นออกไป ห้องชุดนับเป็นสัญลักษณ์อีกอย่างหนึ่งของโรงแรมเพื่อผู้ที่ต้องการ

พักแบบที่สบายขึ้นและยังเป็นที่ยอดนิยมที่จะมาใช้เป็นสถานที่พบบปะกัน และจัดปาร์ตี้เล็กๆระหว่างการประชุมใหญ่

ข้อกำหนดสำหรับเตียงในโรงแรม

1. ขนาดเหมาะสมทั้งความกว้าง ความยาว ความสูง ต่อขนาดห้องพัก
2. ให้ความรู้สึกสบาย คุณสมบัติของฟูกที่นอนและตัวรองที่นอน
3. มีความทนทาน ประกอบด้วยขอบสันที่แข็งแรง
4. ไม่มีเสียงรบกวนเวลาขยับตัว
5. เคลื่อนย้ายและถอดเก็บง่าย ในการซ่อมแซม

#### 1. แผงหัวเตียง ( HEAD BOARD AND BOARDS )

แผงหัวเตียงเป็นจุดสำคัญที่กันและรักษาหมอน แผงนี้เป็นส่วนหนึ่งของเตียง ติดกับเตียงหรือเป็นเบาะกันกันกระแทกควรป้องกันการถูกขีดข่วน เช่น กีบติดผมคราบน้ำมันใส่ผม ความสูงโดยทั่วไปประมาณ 90 เซนติเมตร สำหรับแผงปลายเตียงอาจมีขึ้นเพื่อเป็นที่เก็บปลายผ้าปูที่นอนให้เรียบร้อยและควรอย่าติดแน่นเพราะใช้เป็นที่จับเวลาเคลื่อนย้ายเตียง

#### 2. ส่วนรางแขวน (Hang Space in Closet)

โดยปกติใช้เป็นที่ติดตายไว้ทางเข้าห้องพัก และใช้เป็นที่เก็บสัมภาระเพื่อให้แขกได้ตรวจสอบสิ่งของก่อนจะออกจากโรงแรม ความกว้างของตู้ประมาณ 50 – 60 เซนติเมตร รางแขวนภายในตู้ควรมีความสูงประมาณ 145.50 เซนติเมตร และราวควรอยู่ต่ำกว่าเพดาน 5 – 7 เซนติเมตร เพื่อความสะดวกในการแขวนเสื้อผ้า บานตู้ควรเป็นบานเลื่อน บานเพี้ยม ภายในต้องมีแสงสว่างเพื่อสะดวกในการใช้ ส่วนล่างของตู้จะเป็นที่วางรองเท้า

#### 3. ชั้นวางของ (SHELVES IN CLOSET)

ถ้าตู้มีเนื้อที่พอมักจะมีชั้นวางของอยู่ภายในตู้เสื้อผ้าเพื่อวางของ ถ้าเป็นโรงแรมที่พักในระสั้นๆ ควรเป็นชนิดเปิดโล่ง

#### 4. ลินชัก

สำหรับโรงแรมควรจัดลิ้นชักสำหรับแต่งตัวหรือโต๊ะเขียนหนังสือ ลิ้นชักมีความสำคัญต่อแขกมากเพื่อเก็บของจุจกเล็กน้อย เครื่องสำอาง เครื่องประดับ

#### 5. โต๊ะข้างเตียง ( NIGHT TABLE )

ขึ้นอยู่กับขนาดของห้องพัก คือ อาจอยู่ระหว่างเตียงคู่ ( TWIN BED ) หรือข้างเตียงใหญ่ ส่วนมากจะจัดเป็นชุดรวมสวิตช์ไฟฟ้า โทรทัศน์ วิทยุ และใช้วางโทรศัพท์ได้เช่นกัน ขนาดความสูงของโต๊ะไม่ควรแตกต่างจากขนาดความสูงของเตียงมากนัก คืออย่าให้สูงกว่า 60 – 70 เซนติเมตร โต๊ะข้างเตียงควรเคลื่อนย้ายได้เพื่อสะดวกในการทำความสะอาด ความกว้างของโต๊ะประมาณ 37 – 45 เซนติเมตร ถ้าอยู่ระหว่างสองเตียงใช้ขนาด 60 เซนติเมตร

#### 6. ที่ตั้งกระเป๋าเดินทาง ( LUGGAGE RACK )

ควรมีความยาวประมาณ 75 – 90 เซนติเมตร ควรติดอยู่กับโต๊ะแต่งตัวและโต๊ะเขียนหนังสือสูงจากพื้นประมาณ 45 เซนติเมตร สำหรับห้องนอนคู่ควรมีบริการไว้ 2 ที่

#### 7. โต๊ะเขียนหนังสือและโต๊ะแต่งตัว ( WRITING DESK AND DRESSING TABLE )

ความกว้างประมาณ 40 – 45 เซนติเมตร ควรเป็นแบบติดตายสูงประมาณ 75 เซนติเมตร ความสูงของเก้าอี้ประมาณ 43 – 45 เซนติเมตร

#### 8. ผ้าปูเตียงในห้องน้ำ

ควรเป็นผ้าชนิดที่ทนความชื้นได้ดี จะต้องเป็นวัสดุที่ไม่อมน้ำไม่ติดเชื้อง่าย ไม่ควรจะมีตะเข็บเพราะน้ำอาจจะขังอยู่บริเวณตะเข็บ

สิ่งอำนวยความสะดวกภายในห้องพักแขก

- แผงควบคุมไฟฟ้าที่เตียง พร้อมสวิตช์ไฟในห้อง โทรทัศน์ วิทยุ
- โทรทัศน์สี พร้อมสัญญาณดาวเทียมภายในและต่างประเทศ
- ระบบไฟฟ้าในห้องพักแขก
- เก้าอี้นวมที่มีเท้าแขน
- ชั้นวางกระเป๋าสัมภาระ, ตู้เสื้อผ้า

- โตะกลาง, โตะเขียนหนังสือ
- แผ่นบอกอัตราค่าห้องพัก , ประกาศกฎข้อบังคับของโรงแรม
- ตู้เย็นขนาดเล็ก , มินิบาร์
- ตู้เซฟส่วนบุคคล (ติดตั้งในตู้เสื้อผ้า)
- โทรศัพท์สายตรงจากห้องพัก
- เครื่องโทรสารสายตรง และจุดเชื่อมต่อสัญญาณคอมพิวเตอร์ภายในห้องพัก
- อุปกรณ์สำหรับรีดผ้า (บางโรงแรมจะมีไว้ในตู้เสื้อผ้า)

## 9. ห้องน้ำแชก

ส่วนห้องน้ำในห้องพัก ควรเป็นส่วนที่มีเนื้อที่ไม่ใหญ่มากนัก เนื้อที่ประหยัดที่สุด และมีการจัดวางกลุ่มสุขภัณฑ์เพื่อสะดวกในการเดินท่อน้ำ ส่วนมากงานระบบท่อน้ำของห้องพักแชกแต่ละคู่จะติดกัน เพื่อรวมท่อน้ำประปา ท่อน้ำทิ้ง ท่อส้วม สุขภัณฑ์ภายในห้องน้ำ จะมีดังนี้ อ่างล้างหน้า กระจก โรงแรมชั้นนำจะมีกระจกสำหรับโกนหนวดโดยเฉพาะ อ่างอาบน้ำ ที่มีระบบน้ำอุ่น น้ำเย็น โถชักโครก ฝักบัว

## 2.3 การศึกษาโครงการเปรียบเทียบ

### 2.3.1 กรณีศึกษา Kirimaya Golf resort and spa

สถานที่ตั้ง : 1/3 หมู่ 6 ถ.ธนบุรี ๓. หมู่สี่ อ. ปากช่อง อุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ จ. นครราชสีมา ประเทศไทย

#### แนวความคิดในการออกแบบ

คีร์มายา ที่มีความหมายว่า ความลับแห่งขุนเขา ทำให้ทุกสัดส่วนถูกโอบล้อมไปด้วยธรรมชาติ การตกแต่งเป็นไปตามสมัยนิยมใน concept Local Chic Style โดยออกแบบห้องพักที่ทันสมัย ไม่ว่าจะเป็นห้องชุด หรือเตียงเป็นหลังส่วนตัว ตกแต่งอย่างหรูหรางดงามในรูปแบบธรรมชาติผสมผสานกันระหว่างต้นหญ้าและภูเขา ตกแต่งในสไตล์เอเชียผสมผสานกับวัสดุท้องถิ่น อย่าง ผ้าไหมธรรมชาติ ผ้าลินิน และ ไม้

โรงแรมระดับ : 5 ดาว

จำนวนห้องพัก : 60 ห้อง

สิ่งอำนวยความสะดวก : ร้านอาหาร ห้องจัดเลี้ยง ห้องออกกำลังกาย สปา สระว่ายน้ำและสนามกอล์ฟ



รูปที่ 11 : รูปแสดงรายละเอียดของศิริมาया รีสอร์ท

#### Conference Facilities:

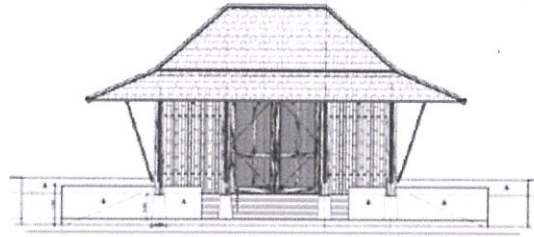
- 2 Conference rooms
- 1 Executive Boardroom with Secretariat
- Largest capacity in classroom for 120 seats
- Wireless high-speed internet access

#### FUNCTION ROOMS DIMENSION

Venue	Dimension (W x D x H)	Classroom (seats)	Theater	U-Shape	Banquet
Conference room	17.5 m x 16.0 m x 8 m	120	200	50	120
Multi Purpose room	9.0 m x 11.5 m x 2.5 m	40	80	25	60
Clubhouse Meeting room	11.4 m x 7.6 m x 5.5m	30	60	25	50
Boardroom	11.0 m x 11.0 m x 2.5 m	Board table style for maximum 14 persons			

รูปที่ 12 : รูปแสดงรายละเอียดขนาดของที่พัก

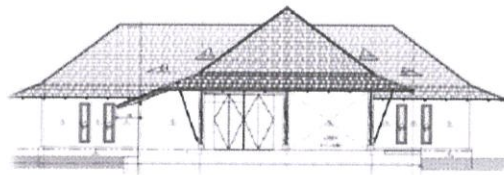
วิเคราะห์อาคาร Kirimaya resort



รูปที่ 13 : รูปทางด้านซุ้มทางเข้า



รูปที่ 14 : รูปภายในอาคาร



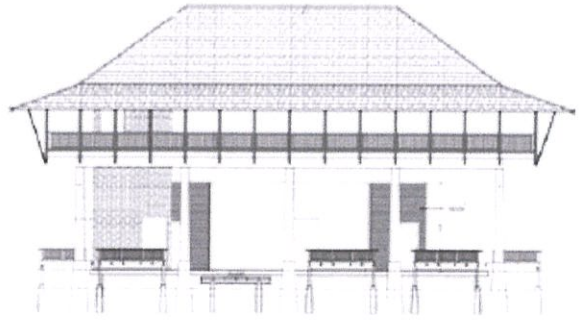
รูปที่ 15 : รูปด้านหน้าอาคาร



รูปที่ 16 : รูปภายนอกอาคาร



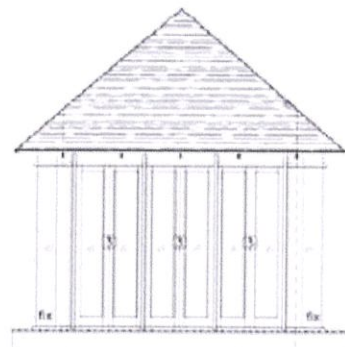
รูปที่ 17 : รูป Acala Restaurant



รูปที่ 18 : รูปอาคารภายนอกด้านหน้า

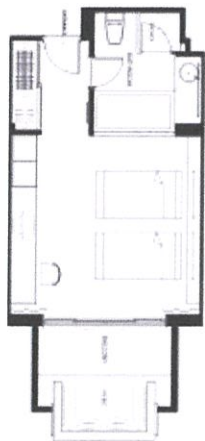


รูปที่ 19 : รูปภายในอาคารชั้น 2 และอาคารภายนอกด้านข้าง

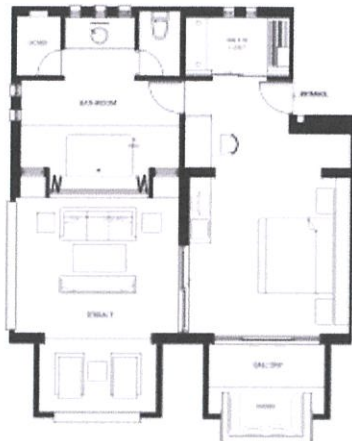


รูปที่ 20 : อาคารส่วนสปาส่วนภายนอกอาคารและรูปด้านอาคาร

Plantation View -  
Horizon View



Terrace Suite



รูปที่ 21 : รูปอาคารส่วนที่พัก PLAN และ รูปภายใน Bedroom



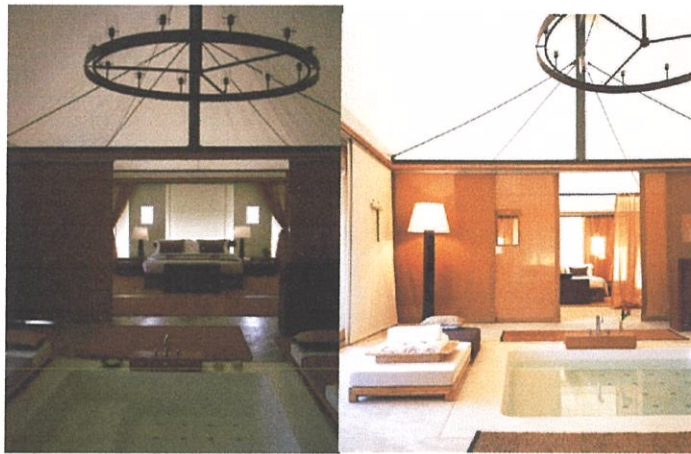
รูปที่ 22 : รูปด้านนอกอาคารส่วนห้องพัก



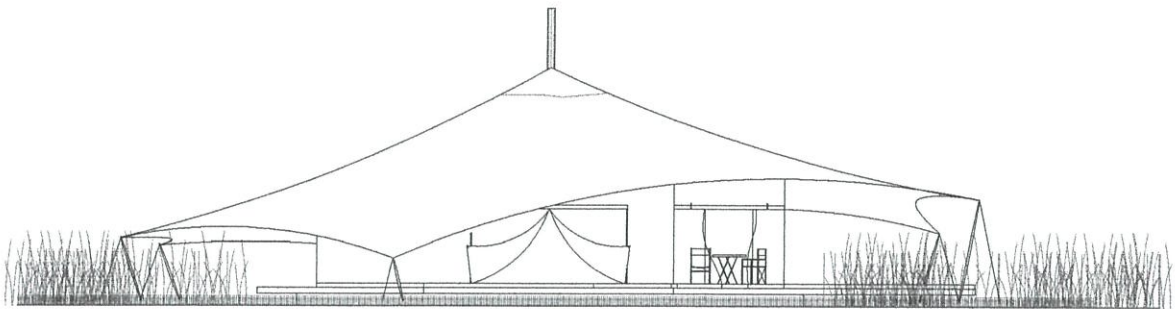
รูปที่ 23 : รูปด้านอาคารด้านหลังและรูปด้านอาคารด้านหน้า



รูปที่ 24 : รูปส่วนที่ปักที่เป็น Tent ที่เป็นส่วนภายนอก

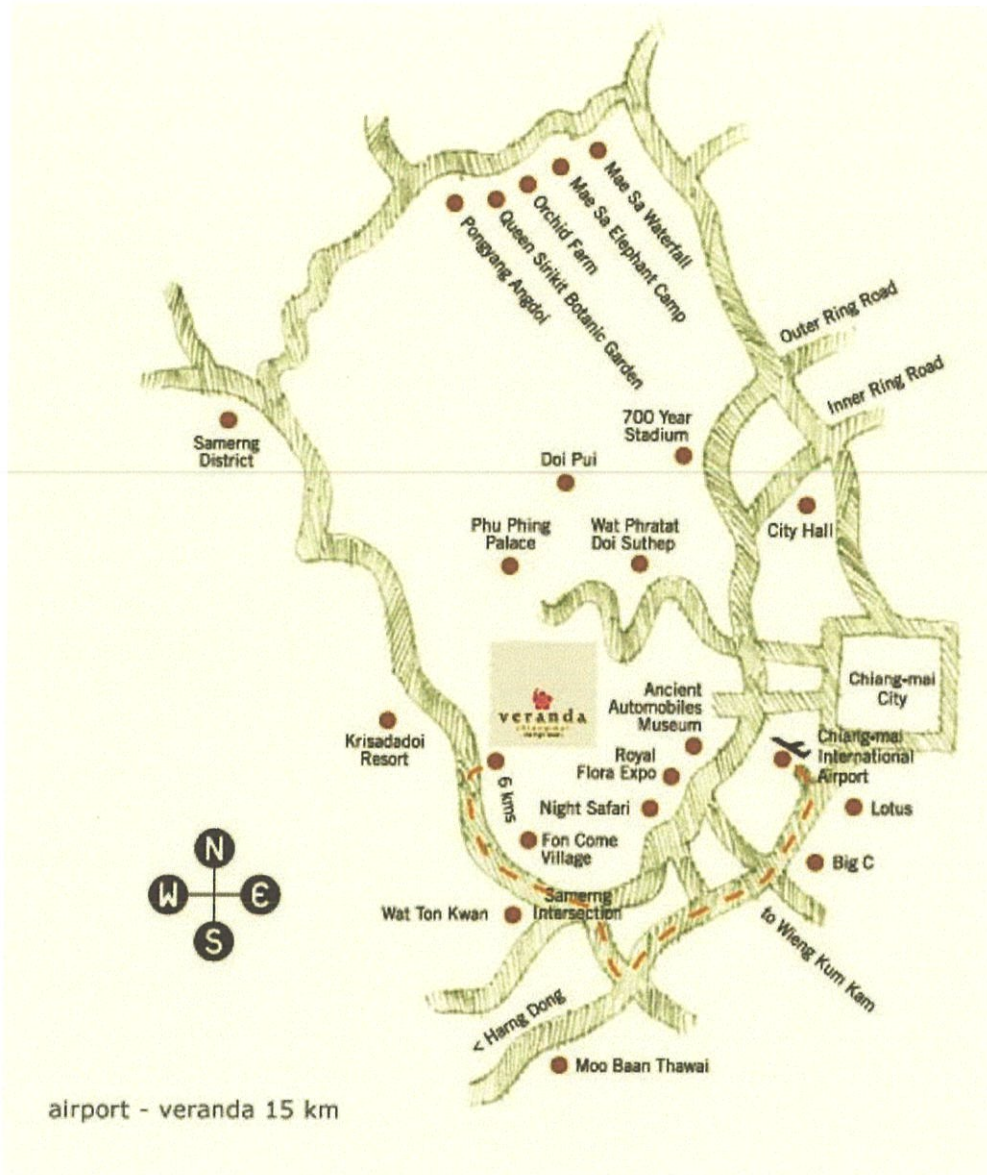


รูปที่ 25 : รูปส่วนที่ปักที่เป็น Tent ที่เป็นส่วนภายนอก



รูปที่ 26 : รูปด้านอาคาร

### 2.3.2 กรณีศึกษา Veranda Chiang mai the high resort



รูปที่ 27 : แผนที่แสดงที่ตั้ง Veranda Chiang mai the high resort

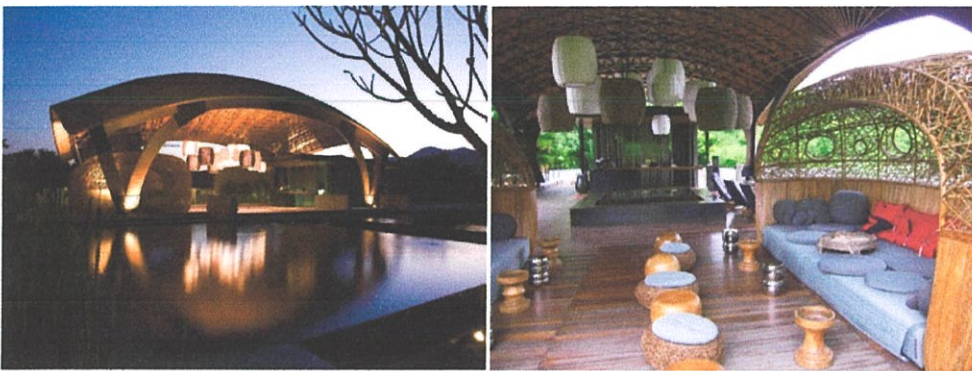
สถานที่ตั้ง 192 หมู่ 2 บ้านโป่ง อำเภอ หางดง จังหวัด เชียงใหม่ 50230

มีลักษณะเป็นบูติก รีสอร์ทกลางขุนเขา จุดเด่นของวิวิลันดา เชียงใหม่ คือ การมีทำเลที่ตั้งที่ไม่เหมือนโรงแรมอื่นๆ ของเชียงใหม่ ด้วยการออกแบบรีสอร์ทที่เรียงรายล้อมรอบด้วยหุบเขา ซึ่งมี ลักษณะผสมผสานวัฒนธรรมล้ำค่าของภาคเหนือและความร่วมสมัยในแบบฉบับของวิวิลันดา ที่ สะท้อนไลฟ์สไตล์ความเป็นตัวของตัวเอง การตกแต่งห้องพักเน้นให้ความรู้สึกที่แตกต่าง ด้วยวัสดุ ชั้นดี เน้นการออกแบบมาให้กว้างขวางสะดวกสบายเป็นพิเศษ

## จุดที่สามารถนำปรับมาใช้กับโครงการ

### Concept ในการออกแบบตกแต่ง

การออกแบบที่ตั้งเอาธรรมชาติรอบตัวที่สวยงามอยู่แล้วมาเป็นจุดเด่น เลือกใช้วัสดุ และสี ให้สอดคล้องกับธรรมชาติมากที่สุด โดยโชนวิลล่าเน้นรูปแบบการพักผ่อนใกล้ชิดธรรมชาติในบรรยากาศที่เงียบสงบ สูดกลิ่นหอมของต้นอ่อนข้าวที่ปลูกไว้ในแปลงทำนา เค้าสายลมเอื่อยๆ และมีแนวทิวเขาสลับเรียงรายประกอบเป็นฉากหลัง ส่วนอีกโซนหนึ่งมีเปิดให้บริการเน้นรูปแบบความทันสมัยที่เพิ่มขึ้นในขณะที่ยังคงเสน่ห์แบบล้านนาที่เป็นเอกลักษณ์ไว้



รูปที่ 28 : รูปแสดงพื้นที่บาร์ของส่วนรีสอร์ท



รูปที่ 29 : รูปแสดงการใช้ space เปิดโล่ง เชื่อมภายในและนอกรอาคาร



รูปที่ 30 : รูปแสดงการเลือกใช้วัสดุของโครงสร้างตัวอาคาร

#### การการออกแบบและการแก้ปัญหาทางสภาพแวดล้อม

- อาคารระเบียงเล Pool Villa และอาคาร Veranda Sky ในส่วนของการ ออกแบบสระว่ายน้ำนั้น สมัยนี้ นิยมออกแบบเป็นสระเรียบๆตรงๆยาวๆ เป็น แบบ infinity edge pool ซึ่งก็มีคนทำไปเยอะแล้ว เลย ออกแบบให้เป็น รูปทรงอิสระบ้าง และมีการใช้ต้นไม้ใหญ่เข้ามาช่วยในการให้ร่มเงาแก่ตัว สระน้ำ
- จากทางเข้ามาสู่ตัว Main lobby จะมีสระน้ำขนาดใหญ่ ปลูกบัว นอกจาก จะเป็นการตกแต่งพื้นที่แล้ว ยังสามารถลดความร้อนจากด้านนอกได้อีกด้วย



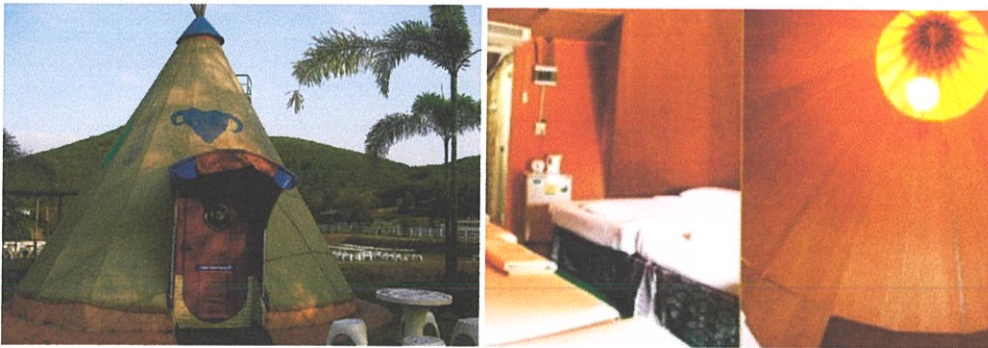
รูปที่ 31 : รูปสระน้ำหน้าบริเวณ Main Lobby



ห้องพักส่วนอื่นจะเป็นในรูปแบบต่าง ๆ กัน แยกเป็นแต่ละโซน ตั้งอยู่ในพื้นที่กิจกรรม

1) กระท่อมอินเดียน

เป็นที่พักที่ออกแบบเพื่อให้เหมาะสมกับพื้นที่ของทองสมบูรณ์ คลับ เน้นความสะดวกสบาย ภายใต้อคอนเซ็ปปากช่องดินแดนควาบอย และอินเดียน ลักษณะเป็นกระท่อม



รูปที่ 34 : รูปภายนอกกระท่อมและการตกแต่งภายในที่พักแบบกระท่อม

2) เมืองควาบอย

เป็นห้องแอร์ พร้อมสิ่งอำนวยความสะดวก ในบริเวณทุ่งหญ้าสีเขียวและภูเขาล้อมรอบพื้นที่กว่า 300 ไร่



รูปที่ 35 : รูปลักษณะอาคารควาบอยด้านนอกและการตกแต่งภายในอาคาร

3) บังกะโล

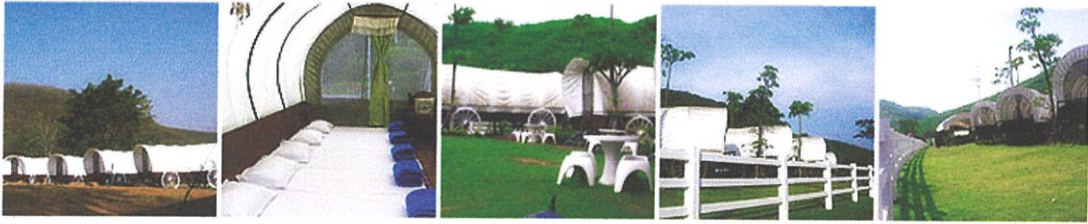
บ้านพัก 1 ห้องนอน 1 ห้องน้ำ ระเบียงบริเวณหน้าบ้าน พร้อมสิ่งอำนวยความสะดวก



รูปที่ 36 : รูปลักษณะอาคารบังกะโลด้านนอกและการตกแต่งภายในอาคารแบบบังกะโล

#### 4) คาราวานเกวียน

เป็นลักษณะแคมป์ปิ้ง เน้นการผจญภัย โดยแยกห้องน้ำอยู่คนละส่วนกับที่พัก คล้ายการนอนเต็นท์ แต่สะดวก สบายกว่า สูง โลง ปลอดภัย ภาย ใจเป็นที่นอนเรียงกัน โดยทำเลที่ตั้งเป็นที่สูงซึ่งจะมีลมพัดผ่านได้สะดวก ทำให้อากาศถ่ายเทและไม่รู้สึกร้อน ในเวลากลางคืน ภายในเป็นที่นอนเรียงกัน



รูปที่ 37 : รูปลักษณะที่พักคาราวานเกวียน

#### 5) แคมป์เปอร์ มีทั้งหมด 10 หลัง



รูปที่ 38 : รูปแคมป์เปอร์

#### 6) เรือนนอน เป็นอาคารขนาดใหญ่ สำหรับคณะทัวร์กลุ่มใหญ่



รูปที่ 39 : รูปลักษณะที่พักแบบเรือนนอน



รูปที่ 40 : แผนที่ภายในการจัดการจัดกิจกรรมผจญภัยต่างๆ

## กิจกรรมที่มีภายในรีสอร์ท

ลำดับกิจกรรม	รายละเอียดกิจกรรม
1	HORSE RIDE (ขี่ม้า) สามารถหัดขี่ม้าได้ โดยมีครูฝึกคอยแนะนำตัวต่อตัว
2	RODEO (วัวจักรกล) วัวผศจักรกล ให้นั่งอยู่บนหลังวัวให้นานที่สุด
3	SHOOTING (ยิงปืนเป้านิ่ง) ทดสอบความแม่นยำกับเป้านิ่งอิเล็กทรอนิกส์
4	PHOTO (ถ่ายภาพสไตล์ควาบอย ,อินเดียน) เป็นสตูดิโอ ให้เราสามารถ แต่งตัวเป็นควาบอย หรือชาวเผ่าอินเดียนแดง แล้วถ่ายรูปเป็นที่ระลึกได้
5	LUGE (สกีบก) อีกชื่อหนึ่งคือรถแก้ว ใช้แรงโน้มถ่วงของโลกปล่อยตามแนวลาดของภูเขาโดยใช้ระยะทาง 800 เมตร ควบคุมความเร็วโดยการใช้เบรกทั้งสองข้างพร้อมกันและกลับขึ้นมาโดยกระเช้าลอยฟ้า
6	FLYING FOX (รอกรอยฟ้า) เหมาะสำหรับผู้ที่ชอบความตื่นเต้นและท้าทาย เหมือนได้โรยตัวลงจากเขา แล้วกลับมาโดยกระเช้าลอยฟ้า
7	SKY LIFT (กระเช้าลอยฟ้า) นั่งชมบรรยากาศ ภูเขา ทิวทัศน์ของทองสมบูรณ์ และแมกไม้نانาพรรณ
8	ATV (รถเอทีวี) มอเตอร์ไซด์สี่ล้อ ขับตามเส้นทางที่กำหนด ระยะทาง 1,500 เมตร
9	CART CROSS (รถคาสครอส) รถสี่ล้อ เกียร์อัตโนมัติ ขับรถสนามวิบาก ใช้ระยะทาง 1,500 เมตร
10	GO CART (รถโกคาส) ฝึกทักษะการขับรถยนต์ ในสนาม
11	GO CART KIDS (รถโกคาส เด็ก) เหมาะสำหรับน้องตั้งแต่ 5 -12 ปี ฝึกทักษะการขับรถบนถนนจำลอง สนุกและปลอดภัย
12	LOG RIDE ( ล่องแก่ง) กิจกรรมทางน้ำ นั่งท่อนซุงไปตามน้ำ

- 13 BUMPER BOAT (เรือปัมเปอร์) ขับเรือชนกันในบริเวณสระน้ำ พร้อมมีปืนฉีดน้ำในตัว
- 14 DRY SLEGGED (สกีน้ำ) นั่งไปกับเรือยางมหัศจรรย์ไหลลงจากที่สูง
- 15 ROLLING BALL (บอลยักษ์) แทรกตัวเข้าไปอยู่ในบอลยักษ์แล้วกลิ้งลงมาจากที่สูง
- 16 BUGGY RIDE (รถคาสครอส 2 ที่ รถ 2 ที่นั่ง  
นั่ง)
- 17 B.B GUN (สนามรบจำลอง) การรบแบบทีม จำลองการต่อสู้แบบทหาร



รูปที่ 41 : รูปแสดงตัวอย่างกิจกรรมที่มีภายในรีสอร์ท

## บทที่ 3

### การศึกษาพฤติกรรมและพื้นที่ที่ต้องการใช้

#### 3.1 การศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้บริการในส่วนอาคารบริการต่าง ๆ

##### 3.1.1 การศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้บริการภายในส่วนต้อนรับ (LOBBY)

ก. ผู้ให้บริการ ผู้ให้บริการบริเวณจุดลงทะเบียน แบ่งเวลาการทำงานออกเป็น3ช่วงเวลาด้วยกัน

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, ใบสำคัญประจำตัวต่างด้าว, บัตรประจำตัวประชาชนลงในใบกรอก เรียกว่า “บัตรจดนามผู้เข้าพัก” ระยะเวลาและการเลิกพักในเวลาใด วันใด
3. เมื่อผู้ใช้บริการกรอกข้อมูลครบถ้วนแล้ว ผู้ให้บริการจะทำการตรวจสอบตัวเลขของใบสำคัญ เช่น PASSPORT หรือบัตรประจำตัวประชาชนเพื่อความถูกต้อง
4. หลังจากกรอกข้อมูลครบถ้วน ผู้ให้บริการหยิบกุญแจห้องให้แก่ผู้ใช้บริการ พร้อมกับบอกข้อมูลไปยังตำแหน่งห้องพักและการบริการพื้นที่ส่วนกลาง
5. ในกรณีที่ผู้ใช้บริการได้ลงทะเบียนทางอินเทอร์เน็ตไว้แล้ว ผู้ให้บริการจะตรวจสอบข้อมูลจากคอมพิวเตอร์ จากนั้นให้บัตรจดนามผู้เข้าพักกับผู้ใช้บริการ กรอกข้อความทบทวนกับคอมพิวเตอร์อีกครั้งเพื่อป้องกันการผิดพลาด ผู้ให้บริการ หยิบกุญแจห้องให้แก่ผู้ใช้บริการ พร้อมกับบอกข้อมูลไปยังตำแหน่งห้องพัก

6. เมื่อทำการลงทะเบียนเข้าพัก (CHECK IN) เรียบร้อยแล้วจะนำข้อมูลไปบันทึกในคอมพิวเตอร์ เพื่อเป็นการบันทึกสถิติการเข้าใช้งานของผู้ใช้บริการของทางโรงแรม และนำข้อมูลนี้ไปตรวจสอบกับกองตรวจคนเข้าเมือง จากผู้ให้บริการจะออกใบเสร็จห้องพักและนำไปส่งยังฝ่ายการเงินเพื่อคำนวณค่าบริการอีกทีหนึ่ง
7. ในกรณีที่ผู้ให้บริการมีความประสงค์จะย้ายห้องพัก แผนกลงทะเบียนจะตรวจสอบว่ามีห้องพักไหนที่ว่างอยู่ จากนั้นรับกุญแจคืนจากผู้ให้บริการและให้กุญแจห้องใหม่แก่ผู้ให้บริการ แล้วทำการกรอกข้อมูลเข้าคอมพิวเตอร์ จากนั้นนำข้อมูลที่เปลี่ยนส่งต่อไปให้แก่แผนกการเงิน
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 เมื่อผู้ให้บริการมา CHECK OUT ผู้ให้บริการจะนำใบเสร็จที่ฝ่ายทะเบียนให้นำเข้าเครื่องรวมจำนวนเงินที่แขกใช้ทั้งหมด
3. รับเงินค่าบริการจากผู้ให้บริการ
4. เช็คยอดเงินที่ได้รับไปยังแผนกบัญชี
5. ถ้าแขกที่มาใช้บริการมีความต้องการแลกเปลี่ยนเงินตราในสกุลต่างๆ มาเป็นเงินไทยจะต้องทำการแลกเปลี่ยนให้อัตราสากล มี BOARD แสดงอัตราแลกเปลี่ยนเงินติดไว้ให้ผู้บริการดู

## 3. แผนกรับฝากของมีค่า (SAFE DEPOSIT)

หน้าที่ เก็บของมีค่าของผู้ใช้บริการ

### บทบาทและพฤติกรรม

1. รับของมีค่าจากแขก เมื่อแขกนำมาฝาก
2. เก็บของมีค่าอย่างระมัดระวัง
3. คืนของแก่แขกเมื่อแขกมารับคืน

ข. ผู้รับบริการ ผู้เข้ารับบริการในโรงต้อนรับแขกที่เข้ามาพักในโรงแรมทั้งที่มาเดี่ยว มาเป็นคู่ และมาเป็นกลุ่ม  
หน้าที่ เป็นผู้เข้าใช้บริการในโรงแรม

**บทบาทและพฤติกรรม**

1. แยกกลางจากรถเข้าสู่ LOBBY ติดต่อลงทะเบียนห้องพักการจองล่วงหน้าแขกสามารถขึ้นห้องพักได้เลย หรือ อาจจะนั่งพักบริเวณโรงพักคอยสักครู่ก่อนแล้วจึงขึ้นห้องพัก
2. กรณีที่มาหลายคน อาจมีการหยุดรอที่นั่งพักในบริเวณโดยรอบ 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. เมื่อมีผู้ใช้บริการเข้ามาถามปัญหาหรือต้องการทราบข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวแผนกประชาสัมพันธ์มีหน้าที่ คอยตอบข้อซักถามต่างๆ คอยแจกเอกสารแนะนำการท่องเที่ยวหรือแนะนำสถานที่ที่มีชื่อเสียง สถานที่ซื้อของที่ฝาก ของที่ระลึกต่างๆ หรือแผนที่ต่าง ๆ
2. ผู้ให้บริการประจำแผนกจะมีตารางราคาห้องพัก ใบโฆษณาต่างๆคอยบริการแก่ผู้ใช้บริการที่ต้องการทราบ รายละเอียดของกิจกรรมต่างๆ

ข. ผู้รับบริการ ผู้เข้ารับบริการในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับรายละเอียดแหล่งท่องเที่ยวต่างๆ

หน้าที่ เป็นผู้สอบถามรายละเอียดเกี่ยวกับการท่องเที่ยว

**บทบาทและพฤติกรรม**

1. เข้ามาใช้บริการเรื่องข้อมูลต่างๆ 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. - 24.00 น.

ประกอบด้วยหน้าที่ดังต่อไปนี้

#### 1. FOOD & BEVERAGE MANAGER

หน้าที่ ควบคุมความเรียบร้อยภายในร้านอาหาร

บทบาทและพฤติกรรม

1. ดูแลความเรียบร้อยภายในร้านอาหาร
2. ให้คำแนะนำแก้ไขและปรับปรุงบริการอยู่เสมอ

#### 2. CASHIER

หน้าที่ ดูแลเกี่ยวกับการเงินภายในร้านอาหาร

บทบาทและพฤติกรรม

1. ผู้ใช้บริการจะเดินมาบริเวณแคชเชียร์ ผู้ให้บริการจะทำการคิดราคาค่าอาหาร เมื่อผู้บริกการทำการจ่ายเงินเรียบร้อย ผู้ให้บริการจะเก็บเงินไว้ที่เครื่องเพื่อรวมยอดเงินที่ได้
2. เมื่อห้องอาหารปิด รวมยอดเงินให้ตรงกับใบเสร็จ
3. นำบัญชีเสนอผู้จัดการ และแผนกบัญชี

#### 3. WAITER/WAITRESS

หน้าที่ บริการเสิร์ฟอาหารให้กับผู้ใช้บริการภายในร้านอาหาร

บทบาทและพฤติกรรม

1. เตรียมอุปกรณ์ต่างๆ จัดโต๊ะให้อยู่ในสภาพที่เรียบร้อย พร้อมทั้งจะใช้งานได้ทันที
2. รับคำสั่งและทบทวนรายการอาหาร เขียนรายการอาหารไปที่ครัวเพื่อให้ทางแผนกครัวทำอาหารตามที่ได้สั่งไว้
3. นำอาหารที่ได้จากครัวไปเสิร์ฟตามออเดอร์
4. เก็บโต๊ะเมื่อผู้ใช้บริการรับประทานอาหารเสร็จแล้ว

ข. ผู้รับบริการ ผู้เข้ารับบริการในร้านอาหารแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ ผู้ใช้บริการห้องพักภายในโรงแรม และ บุคคลทั่วไป

หน้าที่ เป็นผู้เข้าใช้บริการในร้านอาหาร รับประทานอาหาร ของว่างและเครื่องดื่ม บทบาทและพฤติกรรม

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

### 3.1.4 การศึกษาพฤติกรรมผู้ให้บริการภายในส่วน 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

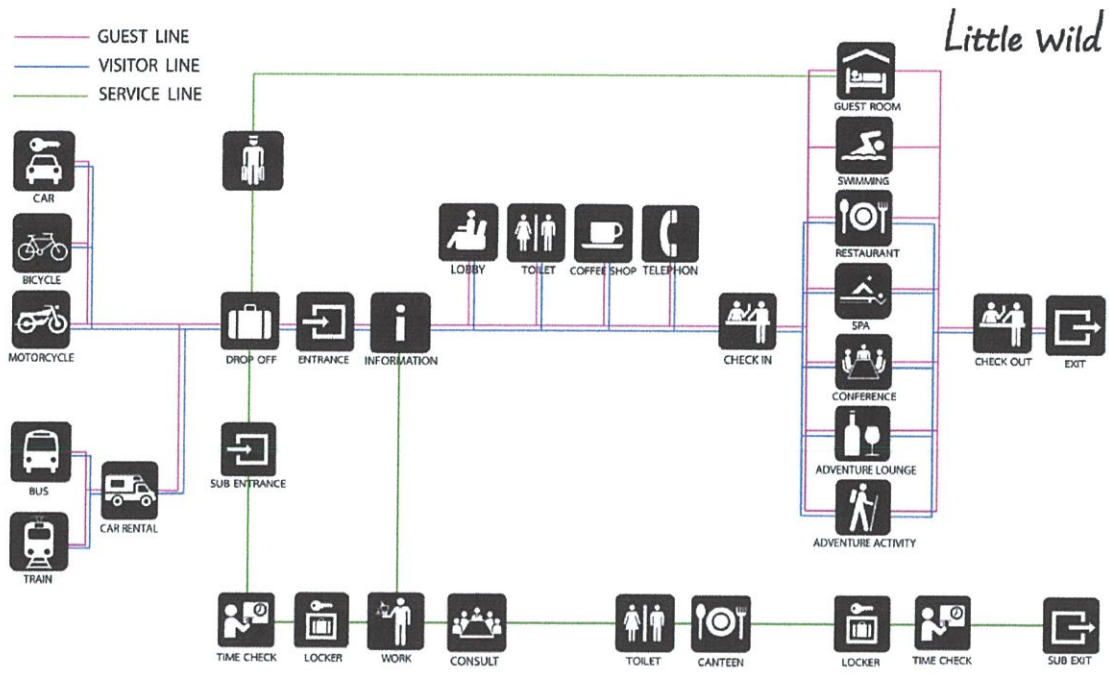
1. รับออเดอร์เครื่องดื่มและขนมจากผู้รับบริการ
2. ผสมเครื่องดื่มตามที่ผู้รับบริการได้สั่งไว้
3. เสิร์ฟออเดอร์ที่สั่งให้กับผู้รับบริการ
4. คิดเงินค่าเครื่องดื่มและขนม
5. ทำความสะอาดและตรวจดูความเรียบร้อยของบริเวณ COFFEE CORNER

ข. ผู้รับบริการ เฉพาะผู้ที่เข้าใช้บริการห้องพักของโรงแรมเท่านั้น

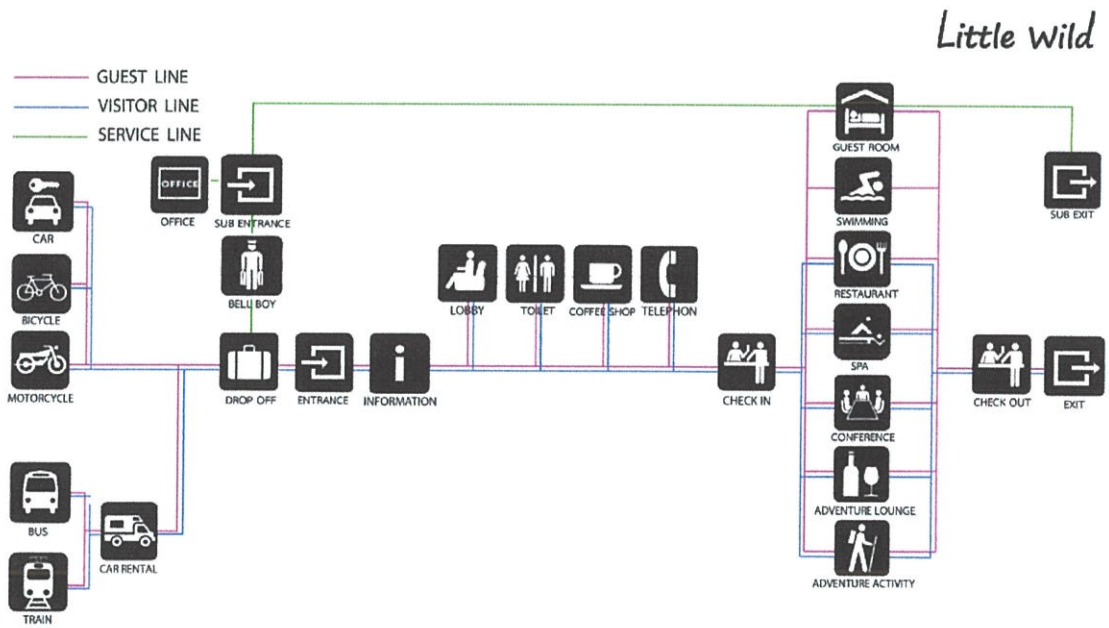
หน้าที่ เป็นผู้เข้าใช้บริการในบริเวณ COFFEE CORNER  
บทบาทและพฤติกรรม

1. เดินไปที่เคาท์เตอร์ เลือกเมนูเครื่องดื่มและขนม
2. นั่งรอออเดอร์ที่สั่งบริเวณที่นั่ง
3. รับประทานขนมและเครื่องดื่ม

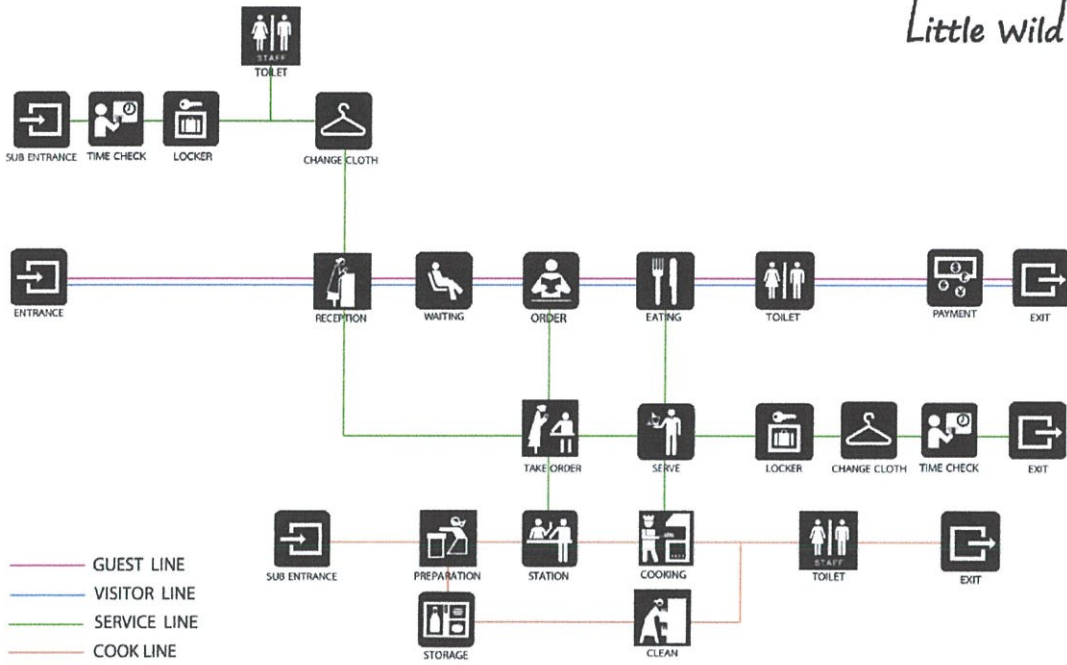
#### 4. เดินไปที่เคาท์เตอร์เพื่อคิดเงิน



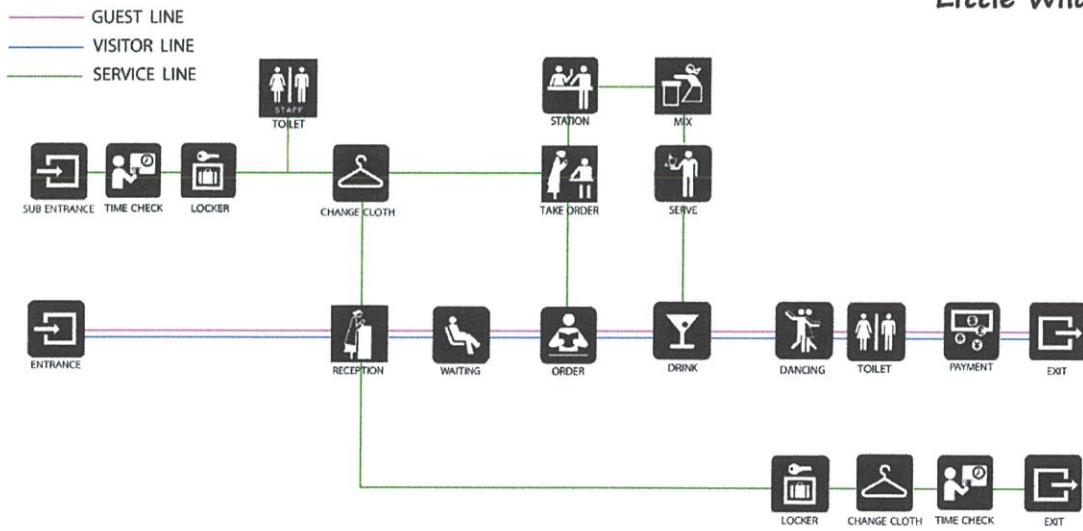
รูปที่ 3.1 แสดงพฤติกรรมของผู้เข้าใช้โครงการ



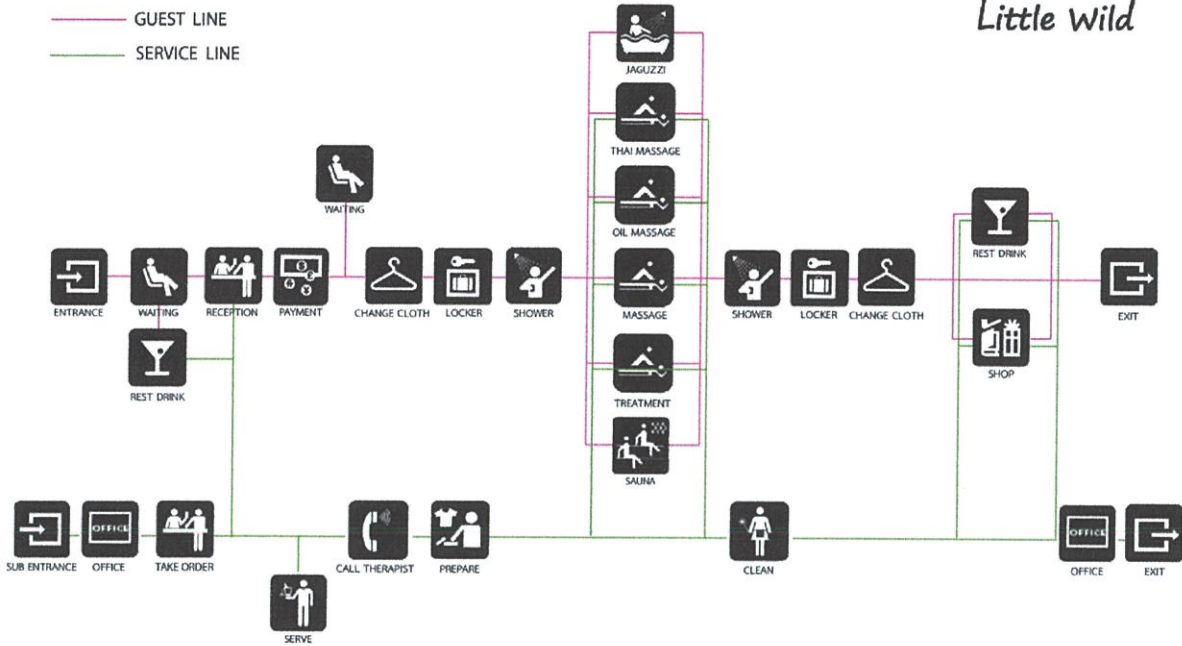
รูปที่ 3.2 แสดงพฤติกรรมในส่วนของการเข้าพักในโครงการ



รูปที่ 3.3 แสดงพฤติกรรมในส่วนของร้านอาหาร



รูปที่ 3.4 แสดงพฤติกรรมในส่วนของ Adventure Lounge



รูปที่ 3.4 แสดงพฤติกรรมในส่วนของสปา

### 3.2 ระบบการดำเนินงานของส่วนต่างๆในโรงแรม

การจำแนกสายงานในการดำเนินธุรกิจการโรงแรมสามารถจำแนกสายงานออกตามลักษณะการทำงานของแต่ละแผนก อันเป็นองค์ประกอบสำคัญของโรงแรมคือ

3.2.1 PUBLIC SPACES ส่วนบริการที่เป็นส่วนรวม

3.2.2 MANAGEMENT DEPARTMENT ส่วนอำนวยการบริหารกิจการในโรงแรม

3.2.3 FRONT OF THE HOUSE ส่วนบริหารส่วนหน้า

3.2.4 BACK OF THE HOUSE ส่วนทำงานของพนักงานที่ให้บริการไปสู่ส่วนต่างๆ

3.2.1 PUBLIC SPACES ส่วนบริการที่เป็นส่วนรวม ได้แก่

- ทางเข้าหลัก (MAIN ENTRANCE)
- โถงรับรอง (LOBBY)
- โถงพักผ่อนและบริเวณพักคอย (WAITING AREA)
- ห้องน้ำสาธารณะ (PUBLIC RESTROOM)

- ทางเดิน (CORRIDOR)
- เฉลียงและสวน (TERRACE, GARDEN)

### 3.2.2 MANAGEMENT DEPARTMENT ส่วนอำนวยการบริหารกิจการในโรงแรม ได้แก่

- แผนกบัญชี (ACCOUNTING DEPARTMENT)
- แผนกบุคคล (PERSONAL DEPARTMENT)
- แผนกรักษาความปลอดภัย (SECURITY DEPARTMENT)
- แผนกโฆษณา (ADVERTISEMENT DEPARTMENT)
- แผนกจองห้องพักล่วงหน้า (RESERVATION DEPARTMENT)

### 3.2.3 FRONT OF THE HOUSE ส่วนบริหารส่วนหน้า แบ่งออกเป็นส่วนต่างๆดังนี้

#### 3.2.3.1 FRONT OFFICE แผนกบริการส่วนหน้า ได้แก่

- แผนกต้อนรับ (RECEPTION DEPARTMENT)
- แผนกลงทะเบียน (REGISTRATION DEPARTMENT)
- แผนกสั่งซื้อของ (PURCHASING DEPARTMENT)
- แผนกเก็บเงิน (FRONT CASHIER DEPARTMENT)
- แผนกแลกเปลี่ยนเงิน (MONEY EXCHANGE DEPARTMENT)
- แผนกกระเป๋าเดินทาง (LUGGAGE DEPARTMENT)
- แผนกรับฝากของมีค่า (DEPOSIT DEPARTMENT)

#### 3.2.3.2 GUEST ROOM ส่วนห้องพักแขก

#### 3.2.3.3 FOOD & BEVERAGE SPACES ส่วนให้บริการอาหารและเครื่องดื่ม ได้แก่

- ร้านอาหาร (RESTAURANT)
- มุมกาแฟ (COFFEE CORNER)

#### 3.2.3.4 SPECIAL ACCOMMODATION ส่วนบริการพิเศษ ได้แก่ แผนกประชาสัมพันธ์ (INFORMATION)

### 3.2.4 BACK OF THE HOUSE ส่วนทำงานของพนักงานที่ให้บริการไปสู่ส่วนต่างๆ แบ่งเป็น

#### 3.2.4.1 SERVICE SPACES ส่วนที่เกี่ยวข้องกับพนักงานโดยตรง ได้แก่

- ขานชาลาขนพัสดุ (LOADING PLATFORM)
- ทางเข้าพนักงาน (STAFF & EMPLOYEE ENTRANCE)

- แผนกควบคุมการลงเวลา (CONTROLLER & TIME KEEPER DEPARTMENT)
- ห้องเก็บของและเปลี่ยนเครื่องแบบพนักงาน (EMPLOYEE'S LOCKER ROOM)
- ห้องพักผ่อน และรับประทานอาหารพนักงาน (EMPLOYEE'S LOUNGE ROOM & DINING

ROOM)

#### 3.2.4.2 KITCHEN แผนกครัว

#### 3.2.4.3 STORAGE แผนกพัสดุ

#### 3.2.4.4 HOUSE KEEPER DEPARTMENT แผนกดูแลสถานที่

#### 3.2.4.5 ENGINEERING DEPARTMENT แผนกช่าง

### 3.3 หน้าที่และส่วนประกอบต่างๆในโรงแรม

ส่วนประกอบของโรงแรมสามารถแบ่งแยกออกเป็นส่วนใหญ่ๆได้หลายวิธี เช่น การแบ่งตามลักษณะการใช้สอย การแบ่งตามลักษณะรายได้ของส่วนนั้นๆ ฯลฯ แต่วิธีที่สะดวกแก่การดำเนินงาน คือ การแบ่งตามลักษณะของกิจกรรม ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ ดังนี้

#### 3.3.1 FRONT OF THE HOUSE (ส่วนสำหรับผู้มาใช้บริการของโรงแรม)

#### 3.3.2 BACK OF THE HOUSE (ส่วนสำหรับให้บริการของโรงแรม)

3.3.1 FRONT OF THE HOUSE (ส่วนสำหรับผู้มาใช้บริการของโรงแรม) คือ ส่วนที่ผู้มาใช้บริการได้เข้ามาใช้บริการของโรงแรม ส่วนนี้จะตัดขาดจากส่วน BACK OF THE HOUSE ในด้านการหมุนเวียนของคนและสิ่งของ แต่ทั้งนี้ต้องจัดให้การบริการจาก BACK OF THE HOUSE เข้าถึงได้อย่างใกล้ชิด

ส่วนของ FRONT OF THE HOUSE จะมีการออกแบบตกแต่งสถานที่ประดับประดาอย่างสวยงาม เพื่อสร้างความประทับใจและเป็นการชักจูงแขกผู้มาใช้บริการได้กลับมาใช้บริการอีก อันหมายถึงรายได้และผลกำไรของโรงแรม

FRONT OF THE HOUSE ประกอบด้วย

##### 3.3.1.1 ทางเข้าโรงแรม (HOSTEL ENTRANCE)

##### 3.3.1.2 สำนักงานส่วนหน้า (FRONT OFFICE)

3.3.1.3 ส่วนโถงและส่วนพักคอย (LOBBY & WAITING AREA)

3.3.1.4 ห้องน้ำสำหรับผู้มาใช้บริการ (PUBLIC RESTROOM)

3.3.1.5 บริเวณบริการผู้เข้าพักในโรงแรม (CONCESSION SPACE)

3.3.1.6 ส่วนให้บริการด้านอาหารและเครื่องดื่ม (FOOD & BEVERAGE SERVICE SPACE)

3.3.1.7 ส่วนบริการหรือส่วนประกอบพิเศษ (SPECIAL ACCOMMODATION)

3.3.1.8 ส่วนห้องพักแขก (GUEST ROOM SPACE)

ส่วนประกอบต่างๆของ FRONT OF THE HOUSE ยังมีรายละเอียดปลีกย่อยดังนี้

#### 3.3.1.1 ทางเข้าโรงแรม (HOSTEL ENTRANCE)

ทางเข้าโรงแรม อาจแยกได้หลายลักษณะ ดังนี้

- **ทางเข้าใหญ่ (MAIN ENTRANCE)** เป็นทางเข้าสู่โรงแรมโดยตรง ผู้มาใช้บริการของโรงแรมจะสัมผัสกับจุดนี้เป็นจุดแรกเมื่อได้เข้าสู่โรงแรม ควรเป็นจุดเด่นที่สามารถมองเห็นส่วนภายในโรงแรม ซึ่งควรจะเป็นที่ที่ตรงไปยังแผนกต้อนรับได้โดยตรง การติดต่อระหว่างส่วนทางเข้าใหญ่กับส่วนสัญจรภายนอกควรสะดวกรวดเร็วที่สุด

- **ทางเข้ารอง (SUB ENTRANCE)** เป็นทางเข้าสำหรับบุคคลภายนอกที่ไม่ได้มาพักในโรงแรมแต่มาใช้บริการด้านอื่นๆของโรงแรม เช่น ร้านอาหาร

- **ทางเข้าของส่วนบริการ (SERVICE ENTRANCE)** ทางเข้าส่วนนี้จะต้องแยกออกจากสัญจรของแขกโดยเด็ดขาด แต่ต้องอยู่ในการขนส่งของและครุภัณฑ์ที่เพียงพอสำหรับขนย้ายของโดยไม่รบกวนส่วนอื่น

#### 3.3.1.2 สำนักงานส่วนหน้า (FRONT OFFICE)

ส่วนนี้เป็นส่วนกลางของกิจการต่างๆของโรงแรม เป็นจุดที่แขกผู้มาพัก หรือผู้ที่ต้องการติดต่อธุรกิจบางอย่างกับโรงแรมจะต้องมาส่วนนี้ก่อน นอกจากนี้ยังเป็นส่วนควบคุมการเข้าออกของแขกด้วย

สำนักงานส่วนหน้า (FRONT OFFICE) ประกอบด้วย

3.3.1.2.1 **เคาน์เตอร์ (FRONT DESK)** เป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของสำนักงานส่วนหน้า ซึ่งแขกของโรงแรมสามารถติดต่อในส่วนนี้ได้โดยตรง โดยมีหน่วยงานย่อยๆ ได้แก่

- ส่วนต้อนรับ (RECEPTION)
- ส่วนลงทะเบียน (REGISTRATION)
- ส่วนจดหมาย กุญแจ ข่าวสาร (MAIL, KEYS, MESSAGE)
- ส่วนการเงิน (CASHIER)

- ส่วนแลกเปลี่ยนเงินตรา (CURRENCY EXCHANGE SERVICE)
- ส่วนเก็บสัมภาระแชก (BAGGAGE STORAGE)

### 3.3.1.2.2 สำนักงานสนับสนุนเคาน์เตอร์ส่วนหน้า (OFFICE) มีส่วนประกอบย่อยดังนี้

- พนักงานบัญชี (ACCOUNTANT) ทำหน้าที่เกี่ยวกับบัญชีค่าใช้จ่ายของแชกในระหว่าง การเข้าพัก ซึ่งจะใช้การเก็บข้อมูลโดยใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อให้เกิดความสะดวกรวดเร็ว ในส่วนนี้จะ มีตู้เซฟเล็กๆ สำหรับเก็บรายได้ของแชกที่มალงทะเลเบียนออกในแต่ละวัน

- ผู้จัดการฝ่ายการเงิน (CREDIT MANAGE) มีหน้าที่ควบคุมดูแลเกี่ยวกับบัญชีและ การเงินของส่วน FRONT OFFICE

- ส่วนฝากของมีค่า (SAFE DEPOSIT & VAULT) มีหน้าที่เก็บของมีค่าที่แชกนำมาฝาก ไว้ในระหว่างการเข้าพักโดยไม่คิดค่าบริการ

- ผู้จัดการส่วนหน้า (FRONT OFFICE MANAGER) ทำหน้าที่รับผิดชอบในการ ดำเนินงานของสำนักงานส่วนหน้าทั้งหมด ควบคุมดูแลการปฏิบัติหน้าที่ของพนักงานให้มีประสิทธิภาพดีเยี่ยม รวมทั้งให้การฝึกงานและออกคำสั่งแก่พนักงานทุกคนในส่วนนี้

- ส่วนควบคุมคอมพิวเตอร์ (COMPUTER OPERATIONS) มีหน้าที่เป็นตัวแทนของ เอกสารหรือแฟ้มต่างๆ ในส่วนนี้จะ เป็นเพียงเนื้อที่ห้องสำหรับตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์อย่าง เดียว ไม่มีพนักงานคอย ควบคุม และจะต่อเชื่อมสัญญาณไปยัง TERMINAL ตามจุดต่างๆ ในส่วนนี้จะอยู่ในส่วนหลัง ไม่ยุ่งเกี่ยวกับส่วนหน้า และส่วนต่างๆ ของโรงแรมทั้งหมด

- ส่วนจองห้องพักส่วนหน้า (ADVANCE RESERVATION) มีหน้าที่บริการจอง ห้องพักล่วงหน้าไว้นานๆ จัดทำบัญชีการจองห้องพักล่วงหน้า และเช็คชื่อการจองห้องพัก เมื่อแชกที่มาจองห้องพัก มาตามกำหนด ส่วนนี้จะทำงานต่อเนื่องกับส่วนลงทะเบียนของเคาน์เตอร์ส่วนหน้า นอกจากนี้จะทำหน้าที่ติดต่อกับพวกกลุ่มบริษัททัวร์ต่างๆ ที่มาใช้บริการห้องพักของโรงแรม

- ที่ทำการลงทะเบียน (REGISTRATION OFFICE) มีหน้าที่รับผิดชอบในเรื่องของแชกที่ ลงทะเบียนแล้ว และเตรียมห้อง (SLIP) ที่จองไว้เพื่อใช้ในการลงทะเบียน

- แผงแสดงสถานะภาพห้องพักทั้งหมดของโรงแรม (ROOM STATUS INDICATIONS) มีหน้าที่บอกสถานะที่ของห้องพักนั้นๆ ว่าเป็นอย่างไร โดยจะมีแผงบอกตำแหน่งของห้อง ที่ทันสมัยจะใช้ระบบปุ่มไฟ ขึ้นที่ห้องพักทุกๆ ห้อง เช่น

ปุ่มแสงสีแดง หมายความว่า มีแชกอยู่

ปุ่มแสงสีเหลือง หมายความว่า พนักงานกำลังทำความสะอาด

ปุ่มแสงสีเขียว หมายความว่า ห้องว่าง

ในส่วนนี้จะทำงานร่วมกับ ADVANCE RESERVATION มากกว่า REGISTRATION OFFICE ซึ่งจะยุ่งกับส่วนหน้า

- ส่วนเก็บอุปกรณ์การเขียน (STATIONERY STORE) มีหน้าที่เป็นส่วนเก็บพวกเอกสาร สิ่งพิมพ์ และอุปกรณ์สำนักงานต่างๆ
- ที่ทำงานพนักงานพิมพ์ดีดและเสมียน (TYPING & COERICAL OFFICES) มีหน้าที่พิมพ์เอกสาร และจัดการเกี่ยวกับเรื่องเอกสารต่างๆ
- ส่วนการขายและการตลาด (MARKETING SALES OFFICE) มีหน้าที่ขายห้องพักตาม บริษัทต่างๆ เพื่อให้กลุ่มบริษัททัวร์มาใช้บริการของโรงแรม

### 3.3.1.3 ส่วนโถงและส่วนพักคอย (LOBBY & WAITING AREA)

เป็นศูนย์กลางของการหมุนเวียนของแขก ลักษณะห้องโถงรับแขกของโรงแรมนั้นส่วนใหญ่เป็นโถงพักรอขนาดใหญ่ มีส่วนประกอบดังนี้

- 3.3.1.3.1 ส่วนนั่งพักคอย (WAITING AREA)
- 3.3.1.3.2 ส่วนเคาน์เตอร์ส่วนหน้า (FRONT DESK)
- 3.3.1.3.3 ส่วนโทรศัพท์สาธารณะ (PUBLIC TELEPHONE)
- 3.3.1.3.4 บอร์ดกิจกรรม (ACTIVITIES BOARD)

### 3.3.1.4 ห้องน้ำสำหรับผู้มาใช้บริการ (PUBLIC RESTROOM)

ห้องน้ำจัดไว้สำหรับผู้ที่มาใช้บริการของโรงแรมทั้งที่เข้าพักในโรงแรมและไม่ได้เข้าพัก ซึ่งมีการจัดแยกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

- 3.3.1.4.1 ห้องน้ำในส่วนสาธารณะ
- 3.3.1.4.2 ห้องน้ำในส่วนผู้เข้าพักของโรงแรม

### 3.3.1.5 ส่วนให้บริการด้านอาหารและเครื่องดื่ม (FOOD & BEVERAGE SERVICE SPACE)

เป็นส่วนให้บริการด้านอาหาร, เครื่องดื่มแก่ผู้ที่เข้าพักในโรงแรมและผู้ที่มาใช้บริการเป็นครั้งคราว เป็นส่วนหนึ่งที่ใช้ดึงดูดความสนใจบุคคลทั่วไป ซึ่งส่วนนี้สามารถทำรายได้เท่าเทียมกับส่วนห้องพัก ส่วนบริการอาหารและเครื่องดื่มแบ่งออกเป็น

- 3.3.1.5.1 ร้านอาหาร (RESTAURANT) เป็นส่วนบริการอาหารแก่แขกที่เข้าพักในโรงแรมและผู้ใช้บริการเป็นบางครั้ง
- 3.3.1.5.2 มุมกาแฟ (COFFEE CORNER) เป็นส่วนบริการเครื่องดื่มและขนม อยู่ในส่วนของ COMMON AREA สำหรับผู้เข้าพักในโรงแรม

3.3.1.5.3 มุมเครื่องดื่ม (BAR & LOUNGE) เป็นส่วนบริการเครื่องดื่มทุกประเภท อยู่ภายใน บริเวณร้านอาหาร เปิดให้บริการในช่วง 18.00 น. – 01.00 น. บรรยากาศภายในจะเป็นแบบเรียบง่ายไม่มีเสียงดังมาก จุดประสงค์ใหญ่ของผู้มาใช้บริการจะมานั่งพักผ่อนหรือนั่งคุยกันมากกว่าอย่างอื่น

### 3.3.1.6 ส่วนห้องพักแขก (GUEST ROOM SPACE)

เป็นส่วนที่สำคัญที่สุดของโรงแรม เพราะจุดประสงค์หลักในการลงทุนคือหารายได้จากการเช่าห้องพัก ดังนั้นจึงควรจัดทำส่วนนี้ให้ดีที่สุดเพื่อผลกำไรของโรงแรม

ส่วนห้องพักแขกประกอบด้วยส่วนใหญ่อะไรๆ 2 ส่วน คือ

- ส่วนห้องพัก (GUEST ROOM) ซึ่งประกอบด้วยส่วนนอน ห้องน้ำ ส่วนเก็บเสื้อผ้าและสัมภาระต่างๆ ถ้าเป็นห้องชุดจะมีเนื้อที่นั่งเล่นเพิ่มขึ้นอีกส่วนหนึ่ง

- ส่วนบริการห้องพัก (GUEST FLOOR SERVICE) เป็นส่วนบริการของโรงแรมที่ให้กับแขกที่มาพักโดยเฉพาะ

### ส่วนห้องพัก (GUEST ROOM)

ประเภทของห้องรับแขก (GUEST ROOM CLASSIFICATIONS) แบ่งออกเป็น

1. ประเภทห้องพัก Hotel type มีทั้งหมด 5 หลัง รวมทั้งหมด 60 ห้อง รองรับแขกห้องละ 2 ท่าน
2. ประเภทห้องพัก Tent Villa แบ่งเป็น 2 ห้องนอน 2 ห้องน้ำ และพื้นที่นั่งเล่น Outdoor มีทั้งหมด 4 หลัง รองรับแขกห้องละ 4 ท่าน
3. ประเภทห้องพัก Treehouse Type A มีทั้งหมด 5 หลัง รองรับแขกห้องละ 2 ท่าน
4. ประเภทห้องพัก Treehouse Type B มีทั้งหมด 4 หลัง รองรับแขกห้องละ 2 ท่าน

### ส่วนบริการห้องพัก (GUEST FLOOR SERVICE) ประกอบด้วย

- ส่วนผ้า (LINEN ROOM) เป็นส่วนเก็บของประเภทผ้าที่ใช้ในแต่ละชั้นของโรงแรมโดยแยกต่างหากจากห้องผ้าใหญ่ (MAIN LINEN) ในส่วนนี้จะมีที่เก็บผ้าทั้งที่จะส่งไปซักและที่ซักแล้ว
- ห้องพนักงานรับบริการ (MAID'S ROOM) เป็นห้องของพนักงานทำความสะอาด

**3.3.2 BACK OF THE HOUSE (ส่วนสำหรับให้บริการของโรงแรม)** เป็นส่วนที่ไม่ได้หักรายได้ให้แก่โรงแรมโดยตรงแต่เป็นส่วนบริหารดำเนินงานและให้บริการส่วนต่างๆของโรงแรมเพื่อสนับสนุนกิจการของส่วนผู้มาใช้บริการของโรงแรม FRONT OF THE HOUSE ส่วนนี้สามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ

- ส่วนบริหาร (ADMINISTRATIVE QUARTER)
- ส่วนบริการ (SERVICE QUARTER)

**ส่วนบริหาร (ADMINISTRATIVE QUARTER)** ส่วนนี้ถือเป็นหัวใจและมั่นคงในการดำเนินกิจการของโรงแรม ส่วนบริหารประกอบด้วย

-**ส่วนผู้จัดการ (MANAGER'S OFFICE)** เป็นส่วนทำงานของผู้จัดการ และเจ้าหน้าที่บริหาร เช่น

1. ผู้จัดการทั่วไป (GENERAL MANAGER)
2. ผู้จัดการฝ่ายอาหารและเครื่องดื่ม (FOOD & BEVERAGE MANAGER)
3. ผู้จัดการฝ่ายดูแลสถานที่ (HOUSEKEEPER MANAGER)
4. ผู้จัดการฝ่ายบุคคล (PERSONAL MANAGER)

- **ส่วนบัญชี (ACCOUNTING OFFICE)**

- **ส่วนทั่วไป (GENERAL OFFICE)** เป็นที่ทำงานของส่วนต้อนรับ และฝ่ายต่าง ๆ

**ส่วนบริการ (SERVICE QUARTER)** ประกอบด้วย

**1 พื้นที่บริการ (SERVICE SPACE)** เป็นส่วนบริการทั่วไปต้องอยู่ในบริเวณที่รถเข้าถึงและติดต่อกับส่วนที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย

- ทางเข้าส่วนบริการ (SERVICE ENTRANCE) ต้องไม่ปะปนกับทางเข้าของผู้มาใช้บริการโรงแรม

- ชานชาลา (LOADING PLATFORM) ส่วนชานชาลา ขนถ่ายพัสดุ
- ห้องเก็บของ (GARBAGE ROOM)

**2 พื้นที่เก็บของ (STORAGE ROOM)** แบ่งออกได้ดังนี้

- ห้องเก็บของทั่วไป (GENERAL STORAGE) อยู่ใกล้ทางเข้า ส่วนบริการและส่วนรับของ
- ส่วนเก็บเครื่องเรือน (FURNITURE STORAGE)

### 3 พื้นที่พนักงาน (STAFF SPACE) แบ่งได้ดังนี้

- ทางเข้าพนักงาน (STAFF ENTRANCE) ทางเข้า-ออกของพนักงาน
- ห้องเก็บของและเปลี่ยนเครื่องแบบของพนักงาน (STAFF LOCKER ROOM) ส่วนนี้จะแยก

ชาย-หญิง

- ห้องรับประทานอาหารของพนักงาน (STAFF DINING ROOM) ควรจัดอยู่ในส่วนที่พนักงาน  
ใช้ได้สะดวกและไม่ปะปนกับของผู้มาใช้บริการของโรงแรม

### 4 ส่วนซักรีด (LAUNDRY & LINEN ROOM) แบ่งได้ดังนี้

- ห้องซักรีด (LAUNDRY ROOM) การบริการส่วนนี้โรงแรมไม่ได้ดำเนินการเอง
- ห้องผ้า (LINEN ROOM)

### 5 ครัว (KITCHEN) เป็นที่สำหรับปรุงอาหารที่จะส่งไปยังส่วนต่างๆ ของโรงแรม ประกอบด้วย

- ส่วนเตรียม (PREPARATION AREA)
- ส่วนปรุงอาหาร (COOKING AREA)
- ห้องบริการอาหาร (FOOD SERVICE ROOM)
- ห้องเก็บอาหารและเครื่องดื่ม (STORE ROOM) อยู่ใกล้ครัวแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ
  - STEWARD'S STORE ROOM เป็นที่เก็บอาหารแห้ง
  - BEVERAGE STORE ROOM ห้องเก็บเครื่องดื่ม
  - DISH WASHING AREA ส่วนล้างภาชนะ

### 6 ส่วนซ่อมบำรุงและห้องเครื่อง (MAINTENANCE & MECHANICAL SHOPS) แบ่งเป็นส่วน

ต่าง ๆ คือ

- ห้องซ่อมเครื่อง (MAINTENANCE SHOP) แบ่งย่อยได้ คือ
  - PLUMBING & ELECTRIC SHOP ส่วนซ่อมท่อน้ำและอุปกรณ์ไฟฟ้า
  - CARPENTRY & UPHOLSTERING SHOP ซ่อมแซมเครื่องเรือน
  - PAINTING & VARNISH ROOM ส่วนทาสีและขัดมันทั้งเครื่องมือ เครื่องใช้และ  
สถานที่

- ห้องเครื่อง (MECHANICAL SHOP) เป็นส่วนควบคุมดูแลการปฏิบัติงานของเครื่องจักรกล  
ต่างๆ ประกอบด้วยส่วนต่างๆ คือ

- FUEL STORAGE เป็นส่วนเก็บเชื้อเพลิง
- TRANSFORMER VAULT ห้องหม้อแปลงไฟฟ้า

- AIR CONDITIONING MACHINE ROOM เป็นบริเวณติดตั้งระบบเครื่องปรับอากาศภายในอาคาร
- ENGINEER OFFICE เป็นห้องทำงานของวิศวกรและเจ้าหน้าที่ดูแลบำรุงรักษาเครื่องจักรต่าง ๆ

## บทที่ 4

### ระบบสภาพแวดล้อมภายใน

#### 4.1 งานระบบภายในอาคาร

##### 4.1.1 ระบบแสงสว่าง

แสงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในงานตกแต่งภายใน แสงไฟนอกจากจะให้ความสว่างในการมองเห็นแล้ว ยังมีผลต่อความรู้สึกทำให้เกิดความน่าสนใจได้ ซึ่งในการออกแบบแสงไฟภายใน ต้องคำนึงถึง

- คุณภาพ หรือความสว่างของไฟที่สามารถเปลี่ยนได้
- คุณสมบัติของการสะท้อนของวัสดุไม่เท่ากัน
- ตำแหน่งที่ตั้งของดวงไฟ
- สี และเงาที่จะเกิดขึ้นบริเวณโดยรอบ

แสงประดิษฐ์ นับเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการตกแต่งภายใน เรียกว่าเป็นเครื่องมือกลไกในงานสถาปัตยกรรม ( Tool of the Architect ) แสงประดิษฐ์เป็นสิ่งที่ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี สร้างสรรค์ขึ้นมา โดยมีหลายแบบ หลายลักษณะ ในปัจจุบันแทบทุกมุมโลกใช้แสงประดิษฐ์ในการช่วยจัดแสดง (Display) และสร้างบรรยากาศภายใน อันเป็นประโยชน์ต่อยอดขายและ การดึงดูดลูกค้า

#### ปัจจัยในการติดตั้งเบื้องต้น

1. ความกว้างของห้อง ห้องที่กว้างมากต้องการแสงสว่างมาก เพื่อขจัดความมืดและเงา แสงสว่างต้องมีความเข้มสม่ำเสมอเท่าๆกัน โดยต้องมีจุดกำเนิดไฟที่มากกว่า 2 ตำแหน่งขึ้นไป ถ้าจะให้สม่ำเสมอ ควรแบ่งพื้นที่ทั้งหมดของเพดาน เป็นตารางสี่เหลี่ยม เรียกว่า จินตภาพตาราง
2. การแบ่งพื้นที่ต้องขึ้นอยู่กับความสูงของเพดาน พื้นที่ของจินตภาพเพดานต้องมีขนาดเท่ากัน หรือเกือบเท่ากับ ความสูงของเพดาน 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
- SPENDEDED FITTING คือ ชนิดแขวนหรือห้อยจากฝ้าเพดาน
- WALL BRACKETS คือ ชนิดติดผนัง หรือที่เรียกว่า ไฟกึ่ง
- PORTABLE FITTING คือ ชนิดที่เคลื่อนย้ายได้

#### 6. การติดตั้งไฟจากเพดาน

- ติดตั้งสปอตไลท์ ให้ส่องตรงจุด ที่ต้องการเน้นหรือโชว์
- ให้แสงจากโคมไฟผ่านวัสดุกรองแสงเสียก่อน เพื่อจะได้ไม่เกิดเงาเข้ม เพราะ ความถี่ของแสงไฟมีสูง
- ซ่อนไฟใต้เพดานหลายดวง จะทำให้ไม่เกิดเงาเข้ม และให้ความสว่างทั่วถึง
- ให้แสงสะท้อนจากเพดานกระจายลงมา ช่วยลดความจ้าของแสง
- ในกรณีที่ติดตั้งไฟใต้เพดาน การออกแบบติดตั้งควรจะมี แผ่นไม้ หรือวัสดุที่ไม่ให้แสงเข้าตาโดยตรง

### การใช้แสงสว่างภายในโรงแรมตากอากาศ

การใช้แสงสว่างภายในโรงแรมตากอากาศ ต้องเข้าใจพฤติกรรมของผู้ใช้บริการและผู้ให้บริการเป็นหลัก โดยจะต้องศึกษากิจกรรมของพื้นที่แต่ละพื้นที่ว่ามีอะไรบ้าง รวมถึงหาความเข้าใจคุณลักษณะ และคุณสมบัติของไฟแต่ละชนิดด้วย เพื่อให้การติดตั้งและออกแบบส่งผลให้เกิดความงามและความโดดเด่นในบริเวณที่ต้องการ

#### 1. การใช้แสงไฟประดิษฐ์ในส่วนโถงรับรอง (LOBBY)

เป็นส่วนบริการที่ใช้ต้อนรับผู้ให้บริการ ส่วนบริการที่มีอยู่คือ แผนกสอบถาม แผนกต้อนรับ ที่โทรศัพท์ ห้องน้ำ ส่วนนั่งพักคอย อาจมีดนตรี หรือเจ้าหน้าที่เครื่องดื่ม โถงพักคอยถือเป็นส่วนแนะนำตัวของโรงแรมว่า โรงแรมนี้อยู่ในระดับใด การใช้แสงสว่างในส่วนนี้ ควรจะสว่างพอสมควร ไม่จ้าเกินไป เพราะจะทำให้ผู้ที่มาอยู่ไม่ได้ นาน ถ้ามืดเกินไปก็จะมีใครกล้านั่ง เพราะรู้สึกเหมือนสถานที่กำลังซ่อมบำรุง ห้ามเข้า ยังไม่เรียบร้อย หรือ บกพร่องไป การใช้แสงสำหรับบริเวณโถงพักคอย ใช้ได้ทั้งแสงประดิษฐ์และแสงธรรมชาติ เพราะเป็นส่วนที่อยู่ ด้านหน้าของโรงแรม และเปิดบริการทั้งวันทั้งคืน สำหรับกลางวันถ้าใช้แสงธรรมชาติช่วยก็จะเป็นการดี และ ประหยัด ทั้งยังมีความสวยงามตามธรรมชาติ การใช้แสงไฟประดิษฐ์กับส่วนโถงรองรับนี้ ใช้ได้กับไฟเกือบทุก ประเภท โดยแยกเป็นส่วนต่างๆดังนี้

**ส่วนประชาสัมพันธ์** ลักษณะเฟอร์นิเจอร์ มักจะเป็นเคาท์เตอร์ ดวงไฟจึงเป็นแบบติดเพดานหรือห้อย เพดานให้แสงสาดลงด้านล่าง เพื่อให้ความสว่างหน้าเคาท์เตอร์ และแสงจะต้องไม่พุ่งเข้าสายตาคอน

**ส่วนพักคอย** ลักษณะการตกแต่งจะมีโซฟาและโต๊ะกลาง การใช้แสงมีทั้งแบบโคมไฟห้อย โคมตั้งโต๊ะ ไฟ ติดผนัง และไฟเพดาน ลักษณะโคมไฟควรกระจายแสง ทั้งส่องขึ้น และลง กระจายออกรอบด้าน สำหรับไฟตั้ง โต๊ะระวางอย่าให้แสงกระจายออกรอบข้างมาเข้าตา ตรงที่นั่งโซฟาควรส่องขึ้นและลงเท่านั้น

**บริเวณโทรศัพท์ และทางเดินเข้าห้องน้ำ** ควรใช้แสงไฟปานกลาง เพื่อให้เห็นทางเท่านั้นพอ เพราะคนที่ โทรศัพท์ชอบความเป็นส่วนตัว และพฤติกรรมของคนที่เข้าออกห้องน้ำก็ไม่ชอบให้มีแสงสว่างจ้า ทำให้รู้สึกเขิน

โดยสรุปแล้ว ส่วนโถงรับรองนี้ เป็นบริเวณที่ใช้ไฟได้หลายประเภท เพราะเป็นส่วนที่มีปลีกย่อยหลายส่วน การใช้ไฟมีหลายประเภทที่เหมาะสมกัน คือ การใช้ไฟหลายดวงแต่ดวงมีกำลังส่องสว่างน้อย แต่เมื่อ รวมกันแล้วได้ความสว่างที่เหมาะสม สวยงาม แต่ที่ต้องระวังคือ อย่าให้ผู้ที่มาใช้บริการรู้สึกว่าดวงไฟมากเกินไป จะ ทำให้รู้สึกกร้อน หรือน่ากลัว ไม่อยากเข้าใกล้ ต้องไม่ห้อยโคมไฟให้ต่ำนัก ในกรณีที่เพดานต่ำจะทำให้รู้สึกไม่สบายตา

## 2 การใช้แสงไฟประดิษฐ์ในส่วนภัตตาคาร (RESTAURANT)

ภัตตาคารเป็นส่วนจำหน่ายอาหารและเครื่องดื่มเป็นเวลาเฉพาะ การให้แสงไฟในส่วนนี้จะขึ้นกับลักษณะ ของการออกแบบว่าเป็นภัตตาคารประเภทใด ให้บริการอาหารประเภทใด และมีแนวความคิดในการออกแบบ อย่างไร โดยภัตตาคารภายในโครงการนี้จะให้ความสำคัญกับการให้บริการอาหารในมือค่าค่อนข้างมาก ฉะนั้นการ ให้แสงสว่างในส่วนนี้จึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง

แสงที่ใช้ภายในภัตตาคารเป็นตัวที่ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศ ใช้ในการเน้นจุดที่สำคัญ การเลือกใช้ไฟใน ภัตตาคารนิยมหลอดไฟชนิดมีไส้ (INCANDESCENT) เนื่องจากหลอดไฟชนิดนี้ให้แสงสว่างที่ค่อนข้างไปทางสีแดง- เหลือง ซึ่งส่งผลให้เกิดความรู้สึกอบอุ่นเป็นกันเอง ส่งเสริมให้อาหารน่ารับประทานมากขึ้น มากกว่าหลอดไฟนีออน การใช้แสงสว่างภายในภัตตาคารมักจะใช้แสงหลายๆชนิดรวมกัน แล้วแต่ลักษณะของการออกแบบและ ประโยชน์ ใช้สอย การให้แสงสว่างเฉพาะโต๊ะอาหารทำให้รู้สึกเป็นส่วนตัวได้ นอกจากนี้การติดตั้งวงจรไฟฟ้าแบบพิเศษ เช่น

สวิตช์สำหรับหรี่แสงนั้น มีประโยชน์ในการให้แสงสว่างกับภัตตาคารเป็นอย่างมาก เพราะจะปรับให้สว่างหรือสลัวลงได้ และการจัดแสงในบริเวณที่ต้องการเน้นให้มีความสว่างเหมาะสม ก็จะทำให้ภัตตาคารดูโดดเด่น และสวยงามขึ้น

### 3. การใช้แสงไฟประดิษฐ์ในส่วน LOUNGE

เป็นส่วนให้บริการอาหารอย่างเป็นกันเอง ส่วนนี้เปิดให้บริการอาหารเกือบตลอด 24 ชั่วโมง เน้นการให้บริการอาหารแบบรวดเร็ว บรรยากาศโดยรวมจึงควรสบายๆ เป็นกันเอง ไม่ควรหรูหราเกินไปนักการให้แสงสว่างในส่วนนี้ควรให้แสงสว่างปานกลาง มีความสว่างทั่วทั้งบริเวณ ไม่ควรเล่นแสงไฟเป็นจุดๆ ให้มากนัก หากเป็นไปได้ ควรดึงแสงสว่างจากธรรมชาติเข้ามาใช้ในส่วนนี้มากๆ ก็จะเป็นผลดีทั้งในเรื่องของความประหยัด และยังช่วยให้บรรยากาศโดยรวมดู สบายขึ้นอีกด้วย การเลือกใช้หลอดไฟนั้นอาจเลือกใช้ทั้งหลอดไฟแบบมีไส้ (INCANDESCENT) ร่วมกับ

หลอดฟลูออโรสเซนต์ (FLUORESCENT) ไม่ว่าจะใช้ไฟแบบใดก็ตาม สิ่งที่ต้องคำนึงถึงก็คือ ระวังการติดตั้งไฟที่จะสะท้อนเข้าตาผู้มารับประทานอาหาร

### 4. การใช้แสงไฟประดิษฐ์ในส่วนสปา (SPA)

เพื่อเน้นบรรยากาศในห้องนวดแบบไทย และใช้แสงธรรมชาติในส่วนพักผ่อน

### 5. การใช้แสงไฟประดิษฐ์ในส่วนห้องพัก (GUEST ROOM)

ใช้แสงประดิษฐ์ในเวลากลางคืนเพื่อช่วยให้เกิดแสงเงาและมีบรรยากาศที่สวยงาม และแสงธรรมชาติในเวลากลางวัน

#### 4.1.2 ระบบเสียง

การออกแบบเพื่อให้มีระบบเสียงที่ดี ต้องคำนึงถึงการสะท้อนของเสียง การดูดกลืนเสียง และการกระจายของเสียง ทั้งมีความเกี่ยวข้องกับ

1. การเลือกใช้วัสดุ
2. การออกแบบรูปร่างของห้อง
3. การจัดเครื่องเรือน

วัสดุที่มีคุณสมบัติในการดูดกลืนเสียง ( Sound Absorbing Material )

คุณสมบัติในการดูดกลืนเสียงขึ้นอยู่กับลักษณะของผิว ความหนาและความแน่นของวัสดุ วัสดุที่เก็บเสียงที่ทำขามี 3 ประเภทคือ

1. ประเภทแผ่นสำเร็จรูป ซึ่งรวมทั้ง Acoustical เช่นพวก เซฟวิ่งบอร์ด เป็นวัสดุที่ทำเป็นรูพรุนและมีวัสดุเก็บเสียงอยู่ด้านหลัง
2. พวกฉาบหรือพ่น เป็นพลาสติกและมีวัสดุที่เป็นรูพรุน Fiber ต่างๆ ใช้ฉาบหรือพ่นบนผนังฝ้าเพดาน
3. ชนิดเป็นผืนยืดหยุ่นได้ เช่น วัสดุจากจาวพวก Mineral Wood , Wood Wool , Glass Fiber , Kapok Bates and Hair Felt
4. วัสดุต่างๆที่ใช้กันอยู่ทั่วไป มีสัมประสิทธิ์ของการดูดกลืนเสียงที่มีความถี่ 512 Hz

### การออกแบบรูปร่างของห้อง

สิ่งที่ระวังเกี่ยวกับรูปร่างของห้องในเรื่องการป้องกันเสียงต่างๆ มีดังนี้

1. เสียงอูโฆซเกิดขึ้นได้จากเสียงสะท้อน ถ้าเสียงที่ตรงมาถึงผู้ฟังต่างกับเสียงสะท้อนซึ่งเสียงสะท้อนจากกำแพงหรือฝ้าผนัง เป็นระยะทางมากกว่า 65 ฟุต คิดเป็นเวลาจะได้เวลาที่แตกต่างกัน 0.06 วินาที ผู้ฟังจะได้ยินเสียงเดินนั้นได้ 2 ครั้ง แต่ถ้าระยะทางระหว่างเสียงที่มาถึงผู้ฟังโดยตรงกับเสียงสะท้อนน้อยกว่า 65 ฟุต แต่มากกว่า 50 ฟุต ผลเสียงจะมีมากกว่า คือ เสียงสะท้อนจะมากกว่าเสียงที่มาโดยตรง ทำให้ได้ยินไม่ถนัด
2. เสียงสะท้อนที่มารวมกัน เกิดจากพื้นเว้าเป็นเสียงที่ตั้งเกือบเท่าเสียงเดิม จุดที่มารวมกันจะได้เสียงมากในเวลาเดียวกัน จุดอื่นๆ ที่อยู่รอบๆ เกือบจะไม่มีเสียงเลย จึงเกิดเสียงดังพร้อมกันไปด้วย เมื่อคนๆ หนึ่งที่นั่งอยู่ได้ยินเสียงดัง คนที่นั่งใกล้ๆ บางทีจะไม่ได้ยินเสียงเลย พื้นเว้าจึงเป็นพื้นที่ที่จะต้องระมัดระวังมาก ถ้าไม่มีได้ในห้องยิ่งดี
3. เสียงดับ อาจเกิดได้เมื่อเสียงมาแทรกสอดกัน เป็นจาวพวก Destructive Interfere คือเสียงที่มาพบกันนั้น เสียงหนึ่งเป็นเสียงตอน Reification อีกเสียงหนึ่งเป็น Condensation ซึ่งหักลบกลบกันพอดี ถ้าคลื่นของทั้ง 2 เสียงนั้นมีความถี่และแอมพลิจูดเท่ากัน
4. เสียงวิ่งไปวิ่งมาในห้อง (Room Flutter) มักเกิดจากห้องที่มีผนัง 2 ด้านขนานกัน ทำให้เกิดเป็นเสียงอูโฆซได้ วิธีแก้อาจทำให้กำแพงไม่ขนานกันได้ โดยการแขวนรูปมีหิ้งวางหนังสือ หรือหิ้งของอื่นๆ การทาประตูหน้าต่างก็ช่วยแก้ไขไปในตัว วัสดุที่ขรุขระ ตู้ โต๊ะที่มีผิวหนาเป็นริ้วๆ จะช่วยให้ Room Flutter หายไป

## ห้องที่มีเสียงดีควรมีคุณสมบัติดังนี้

1. ให้เสียงกระจายโดยทั่วไปและสม่ำเสมอ

2. ให้ระดับเสียงดังเพิ่มขึ้นสำหรับผู้ที่อยู่ไกลจากต้นเสียง

3. ให้ระดับเสียงที่ถึงผู้ฟังโดยตรง กับระดับเสียงที่สะท้อนจากผนังต่างๆ ถึงผู้ฟัง เป็นอัตราที่เหมาะสม ใช้วัสดุที่สะท้อนได้ มาให้เสียงสะท้อนเข้าถึงหูผู้ฟังที่อยู่ข้างหลัง ส่วนผู้ฟังที่นั่งข้างหน้าไม่จำเป็นต้องใช้ การใช้วัสดุที่ขรุขระก็ช่วยในการที่จะทำให้เสียงกระจายโดยทั่วห้อง

4. การคำนวณ Reverberation Time พลังเสียงที่ทำให้คลื่นเสียงภายในห้องสะท้อนลดลง  $1/1000000$  ของ Original energy ของห้อง ควรจะตึงถึงความถี่ของเสียงด้วย เพราะวัสดุบางอย่างมีประสิทธิภาพของการดูดกลืนแตกต่างกันออกไปมาก สำหรับเสียงสูงและเสียงต่ำ Reverberation Time จึงแตกต่างกันไป

5. หากทางเพิ่มระดับเสียงให้ทั่วถึงกัน ห้องเล็กไม่จำเป็นต้องใช้เครื่องขยายเสียง Floor Plan พยายามหลีกเลี่ยงห้องสี่เหลี่ยมและกาแพงเว้า ที่นั่งของผู้ฟังควรจัดให้ได้ยินเสียงและเห็นทั่วถึง เพราะเสียงออกไปทางข้างหน้านั้น คนพูดได้ยินชัดกว่าข้างๆ ห้องสี่เหลี่ยม อัตราส่วนระหว่างความยาวกับความกว้าง ควรจะอยู่ระหว่าง 2:3:5 ถึง 1:2:1 จัดที่นั่งให้เรียงแถวไปทางด้านยาวและเพื่อให้เสียงตรงไปมากที่สุด สัดส่วนที่ดีที่ระหว่าง สูง : กว้าง : ยาว = 2:3:5 Interfere คือ เสียงที่มาพบกันนั้น เสียงหนึ่งเป็นเสียงตอน Reification อีกเสียงหนึ่งเป็นเสียงตอน Condensation ซึ่งหักลบกลบกันพอดี ถ้าคลื่นของทั้งสองมีความถี่และแอมพลิจูดเท่ากัน พื้นที่วงกลมหรือรูปวงรีมี Sound Foci จึงควรตัดแปลงใช้วัสดุรูปโค้งนูนๆ เพื่อให้เสียงแพร่หรือกระจายไปทั่วถึง เสียงจะดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด เพื่อจะให้จุคนมากๆ ห้องสี่เหลี่ยมอาจจะออกแบบให้ตอนเวทีกว้างและขยายกว้างออกไป แต่ต้องระวังอย่าให้มีเสียงอู้อิม

ระดับเก้าอี้ ตามปกติคนที่นั่งคนที่นั่งฟังสัมประสิทธิ์ของการดูดเสียงอยู่แล้วนั้น ระดับของพื้นหรือเก้าอี้ควรให้สูงขึ้นตามระดับจากเวที เพื่อคนนั่งข้างหลังจะได้รับเสียงโดยตรงและมองเห็นได้ชัด เก้าอี้แถวหน้า 2 – 3 แถว อาจอยู่ในระดับเดียวกันก็ได้ แต่ระยะที่อาจจจะวางเก้าอี้ได้ในแนวระดับไม่เกิน 35 ฟุต ห้องประชุมมุมที่สูงกว่าแนวระดับไม่ควรน้อยกว่า 8 องศา ถ้าเป็นห้องปาฐกถาซึ่งมีการสาธิต หรือการทดลองแสดงด้วยมุมที่สูงกว่าแนวระดับควรมีประมาณ 15 องศา เพดาน เพดานไม่ควรสูงเกินไป คนที่อยู่แถวหลังๆ ควรจะได้รับเสียงที่สะท้อนเป็นพิเศษ

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 สถาปนิกจึงมักจะทากาแพงหลังให้เป็นรูปโค้งเว้าด้วย ถ้าต้องการให้เป็นพื้นโค้งเว้าจริงๆ ก็ควรจะใช้วัสดุที่ดูดกลืนเสียง หรือกาแพงเป็นร่องๆ

### ผลของลมต่อการเดินของเสียง

เสียงที่ด้านหลังจะมีทิศทางของเสียงขึ้นข้างบน ส่วนเสียงที่ด้านหลังจะมีทิศทางลงข้างล่างและกระจายออกไป โดยกระทบพื้นแล้วสะท้อนต่อไปอีก ที่เป็นดังนั้นก็เพราะที่ใกล้ๆ พื้น ลมจะมีความเร็วต่ำเสมอไป แต่ความเร็วจะเพิ่มขึ้นไประยะสูง เสียงที่กระจายไปตอนบนถ้าตามลมก็จะกระจายไปอย่างรวดเร็ว ถ้าทวนลมก็กลับทางโดยเร็วเหมือนกัน

### 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 เราได้ยินเสียงได้เพราะมีอากาศเป็นตัวสื่อ (Media) เสียงที่แผ่ไปรอบๆ ดังเท่ากัน แต่จะได้ยินเสียงที่ Direction ดังมากเป็นพิเศษ กว่าทิศทางอื่นๆ

#### วิธีแก้ปัญหา

- ไม่ควรอยู่ใกล้ถนนสายใหญ่ ทางรถไฟ สนามบิน โรงงาน
- การวางผังอาคาร ควรให้ที่ตั้งอาคารอยู่ลึกเข้าไป โดยการให้อยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดเสียงให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ ตรวจสอบว่าทั้งกลางวัน – กลางคืนจะมีเสียงรบกวนแค่ไหน แยกเขตอาคาร โซนสำนักงานที่อยู่ย่านจอยแจควรใช้กระจกปิด กระจก 2 ชั้น แล้วใช้เครื่องปรับอากาศ
- ใช้โครงสร้างที่มั่นคงแข็งแรงแต่ยืดหยุ่นได้ ผนังหนา เช่น ผนังก่ออิฐ คอนกรีต
- ทำสนามหญ้า ปลูกต้นไม้เป็นกลุ่มเป็นแถว Green Belt เพื่อช่วยดูดกลืนเสียง
- ทำ Screen กัน เป็นต้นว่าอาคารที่ไม่ต้องการความเงียบ เช่น โรงรถให้ไว้ข้างหน้า หรือทำเป็น Bunker ดินให้ถนนอยู่ต่ำกว่า

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

## วิธีแก้ปัญหา

- ที่ตั้งของห้อง แยกห้องที่ต้องการความเงียบให้ห่างจากห้องที่มีเสียงรบกวน เช่น ห้องนอนห่างจากห้องลิฟท์ ห้องน้ำ หรือแยกออกไป (สำหรับหอพัก) สำหรับห้องที่เกิดเสียงแลความสั่นสะเทือน อาจให้อยู่ Basement บนหลังคา หรือแยกออกไป ใช้แท่น ยาง ไม้คอร์ก รองรับเครื่องเพื่อลดความสั่นสะเทือน
- บัวส์ดูดที่ดูดคลื่นเสียง ทาหน้าต่างกระจก 2 ชั้น ห้องกันเสียงที่แทรกผ่านตรงรอยต่อของประตูและรอยกุญแจ โดยใช้วัสดุพวก สึกหลาด ยางปิดส่วนที่เป็นช่องโหว่
- โครงสร้างของพื้น เช่น การปูพื้นไม้บนพื้นคอนกรีต การทำ Finished บนพื้นคอนกรีต เช่น Cork Board กระเบื้องยาง พรม
- การทำฝ้าเพดาน ฝ้าเพดานชนิดแขวน Suspended Ceiling ให้มีจุดแขวนน้อยที่สุดและยืดหยุ่น (Flexible) ได้ เช่น เหล็กเส้น ลวด เพื่อไม่ให้เป็นสื่อถ่ายทอดความสั่นสะเทือนมาสู่เพดาน
- ทา Sound Lock โดยเป็นห้องที่อยู่ระหว่างประตู 2 บาน เพื่อลดเสียงในเวลาเปิดประตู
- ป้องกันเสียงทางหลังคา โดยทาหลังให้สูง มี Air Space ตรงกลางระหว่างหลังคา กับเพดาน หรือทาหลังคา 2 ชั้น หลังคาคอนกรีตสามารถป้องกันเสียงได้ถึง 40-50 เดซิเบล หลังคามุงกระเบื้องและฝ้าเพดานป้องกันเสียงได้ 25-40 เดซิเบล กระเบื้องแผ่นเล็กกันเสียงได้ดีกว่ากระเบื้องแผ่นโต

### 4.1.3 ระบบปรับอากาศ

การปรับอากาศหมายถึงการควบคุมอุณหภูมิ ความชื้น การเคลื่อนไหวและความบริสุทธิ์ของบรรยากาศ ในเนื้อที่จำกัดที่ใดที่หนึ่ง ในปัจจุบันการควบคุมสภาพอากาศภายในอาคาร สามารถแบ่งออกได้ตามขนาดของเครื่องปรับอากาศ และแบ่งตามระบบจ่ายความเย็นและระบายความร้อน ซึ่งอธิบายได้ดังนี้

#### แบ่งตามขนาดของเครื่องปรับอากาศ

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

2. SPLIT TYPE เป็นเครื่องปรับอากาศขนาดกลาง ยกเครื่องออกเป็น 2 ส่วน ส่วนหนึ่งอยู่ในห้องเรียก FAN COIL UNIT และส่วนภายนอกอาคารเรียก CONDENSING UNIT เนื่องจากมีข้อจำกัดในด้านประสิทธิภาพ

การทำงาน ระยะห่างระหว่างสองส่วนนี้จะไม่เกิน 15-25 เมตร ในระดับไม่เกิน 3ชั้น และไม่เหมาะสมกับอาคารขนาดใหญ่

3. CENTRAL UNIT เป็นระบบปรับอากาศขนาดใหญ่ แยกการทำงานเป็น3ส่วน คือ

- CENTRIFUGAL MACHINE ประกอบด้วยส่วนทำงานที่เป็นตัวกลางในการจ่ายความร้อนและความเย็นให้กับระบบในการทำงานส่วนอื่น

- AIR HANDING แบ่งได้เป็น2แบบคือ

AIR HANDING ใช้เป่าลมผ่าน COILเย็น นานอากาศเข้าสู่ห้องโดยตรง

AIR HANDING ใช้เป่าลมผ่าน COILเย็น แล้วนำลมเย็นผ่านเข้าช่องท่อ และกระจายไปยังส่วนต่างๆของอาคารที่ต้องการปรับอากาศ

- COOLING TOWER UNIT หรือ CONDENSING UNIT เป็นตัวถ่ายเทความร้อนและสงลมเย็นให้กับ CENTRIFUGAL MACHINE

#### เปรียบเทียบแอร์สปริงกับซิลเลอร์

สำหรับงานที่มีพื้นที่ขนาดเล็ก นิยมใช้แอร์สปริงมากกว่า เพราะติดตั้งง่าย ราคาถูกกว่า แต่จะมีข้อจำกัดที่ความยาวของท่อน้ำยาแอร์(ยาวที่สุดได้ประมาณ 6 เมตร) เนื่องจากปัญหาเรื่องกาลังของคอมเพรสเซอร์ และปัญหาที่เกิดจากการที่น้ำมันหล่อลื่นที่ปนไปกับน้ำยาซึ่งวิ่งไปแล้ว ตกค้างอยู่อาจทำให้คอมเพรสเซอร์ใหม่ได้นอกจากนี้เครื่องระบายความร้อนเครื่องหนึ่งไม่ควรโยงกับเครื่องสงลมเย็นหลายๆตัวเพราะจะมีปัญหาการกระจายน้ำไปยังเครื่องสงลมเย็นแต่ละตัวเครื่องสงลมเย็นทุกตัวที่ต่อโยงกันนี้จะต้องใช้พร้อมกัน แต่การควบคุมอุณหภูมิทำได้เพียงจุดเดียว การที่จำเป็นต้องใช้ท่อน้ำยาแอร์ยาว ทำให้ต้องใช้เทคนิคการเดินท่อ ราคาท่อ และน้ำยาแอร์ที่แพง โอกาสที่จะรั่วซึมก็มีมากขึ้น

ในการหลีกเลี่ยงการใช้ท่อน้ำยายาวๆนี้อาจทำได้โดยการติดตั้งเครื่องสงลมเย็นไว้ไม่ห่างจากเครื่องระบายความร้อนจนเห็นว่ายอันตราย แล้วจึงต่อท่อลมจากเครื่องสงลมเย็นนี้ไปยังบริเวณที่ต้องการปรับอากาศ ท่อลมมีความยาวตั้งแต่ 10 เมตร ถึง 40 เมตร แล้วแต่กาลังพัสดลมเครื่อง ท่อสงลมยิ่งยาวก็ต้องใช้มอเตอร์ที่มีแรงม้ามากยิ่งขึ้น ปัญหาใหญ่ในการเดินท่อลมนี้คือ การที่ท่อลมมีขนาดใหญ่ (ประมาณ 0.05เมตร/ตัน สำหรับท่อลมส่งและท่อลมกลับ) ทำให้การเดินท่อลมลำบากเพราะต้องเจอสิ่งกีดขวางหลายอย่าง

สำหรับระบบซิลเลอร์ ซึ่งเป็นระบบที่ท่อน้ำให้เย็นแล้วจึงส่งน้ำเย็นไปยังที่เครื่องสงลมเย็นต่างๆ ระยะห่างระหว่างเครื่องซิลเลอร์จะเป็นเท่าไรก็ได้ ถ้าไกลมากก็ใช้ปั้มที่มีแรงดันสูงขึ้น และเพิ่มขนาดของท่อน้ำ ถึงจะมีราคาแพงขึ้นแต่ไม่มีผลกระทบที่จะทำให้เครื่องเสียได้ เครื่องซิลเลอร์เครื่องหนึ่งๆสามารถจ่ายน้ำเย็นไปยังเครื่องสงลม

เย็นได้หลายๆตัว โดยขึ้นอยู่กับขนาดของเครื่อง นอกจากนี้เครื่องส่งลมเย็นแต่ละเครื่องยังสามารถควบคุมอุณหภูมิโดยอิสระ แยกจากตัวอื่นๆได้อีกด้วยการเดินท่อน้ำก็ไม่ต้องพื้พันเหมือนอย่างเดินท่อน้ำยา ถ้าท่รั่วออกมาคือน้ำไม่ใช่ยาจึงไม่เป็นอันตราย

### สรุประบบปรับอากาศที่ใช้ในโครงการ

เนื่องจากอาคารส่วนใหญ่ภายในโครงการมีลักษณะเปิดโล่ง (OPEN AIR) ระบบปรับอากาศจึงได้นำไปใช้ในเฉพาะบางส่วนได้แก่

1. ส่วนของบ้านพัก ใช้ระบบ SPLIT TYPE เนื่องจากแต่ละหลังมีพื้นที่น้อย จึงไม่เหมาะที่จะใช้ระบบчилเลอร์
2. ส่วนของอาคารสัมมนา อาคารสปา และส่วนสำนักงานภายในอาคาร CLUB HOUSE ที่มีพื้นที่ภายในขนาดใหญ่ และต้องการความเป็นส่วนตัว ใช้ระบบчилเลอร์แบบ WATER COOLED CHILLED WATER SYSTEM โดยใช้แบบ CEILING DIFFUSER เนื่องจากมีการตีฝ้าเพดาน ไม่ได้โชว์โครงสร้างหลังคา

#### 4.1.4 ระบบรักษาความปลอดภัยและการป้องกันอัคคีภัย

##### ระบบแจ้งเหตุ

1. ระบบกดปุ่มแจ้งเหตุ มีสัญญาณเตือนบริเวณโถงทั่วไป
2. ระบบ Heat & Smoke Detector ในบริเวณห้องโถงทั่วไป โถงทางเดิน ห้องพัก และส่วนที่อาจเป็นต้นเหตุเพลิงไหม้

##### ระบบดับเพลิง

1. ระบบท่อน้ำและแรงดันและสายสูบ ในส่วนของโถงทางเดิน ห้องพัก และบริเวณอื่นๆโดยทั่วไป
2. ระบบสปริงเกอร์ ใช้ระบบสปริงเกอร์แบบ Wet Pipe(คือ ระบบท่อน้ำที่น้ำมีแรงดันอยู่ตลอดเวลา เมื่อเกิดเพลิงไหม้ความร้อนจะกระตุ้นให้กลไกที่หัวสปริงเกอร์เปิดและน้ำที่มีแรงสูงจะพ่นกระจายออกมา) ติดตั้งในส่วนบริการหลักของโรงแรม (Back of The House) เช่น ห้องครัว ห้องซักรีด หรือบริเวณที่มีการเสี่ยงภัยต่อการเกิดเพลิงไหม้
3. ระบบก๊าซ ใช้ระบบก๊าซฮาโลน 1301 (คุณสมบัติของก๊าซฮาโลน 1031 คือ สามารถหยุดปฏิกิริยาลูกโซ่ของระบบเผาไหม้จากโมเลกุลหนึ่งใน 10 วินาที ลักษณะของก๊าซ เป็นก๊าซเหลว ไม่เป็นอันตรายต่อคน

และมีประสิทธิภาพมาก) เหมาะกับห้องที่ไม่สามารถดับไฟโดยการใช้น้ำได้ เช่น ในห้องที่มีระบบอิเล็กทรอนิกส์ ห้องควบคุมอาคาร ห้องควบคุมระบบโทรศัพท์

4. เครื่องมือผจญเพลิง ดับไฟที่สามารถเคลื่อนที่ได้ ติดตั้งเป็นชุดอยู่รวมกับสายสูบลม และท่อน้ำระบบท่อน้ำแรงดันรวมเป็น 1 หน่วย (House Cabinet Wall) ทุกกระยะ 20 เมตร เช่น ในส่วนของโถงทางเดินไปยังห้องพักแขก

### ระบบน้ำดับเพลิง

ใช้น้ำจากระบบน้ำใช้ โดยมีการสำรองระดับน้ำเอาไว้ใช้เพื่อการดับเพลิง นอกจากนี้ยังมีปั๊มน้ำฉุกเฉินที่สามารถทำงานได้โดยใช้ไฟฟ้าและน้ำมันดีเซล เพื่อให้สามารถทำงานได้ในกรณีที่ต้องการนำน้ำจากแหล่งอื่นมาใช้ เช่น รถขนน้ำของกรมตำรวจดับเพลิง

## 4.2 การใช้สีภายในอาคาร

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

อันที่จริงอิทธิพลของสีที่กระทบจิตใจของเรารู้สึกไม่เหมือนกันทุกคน ทั้งนี้เพราะในการตกแต่งภายใน ควรจะคำนึงถึงคุณลักษณะและความรู้สึกในเรื่องสีด้วย เช่น

- สีสามารถสร้างความรู้สึกที่เข้าใกล้ หรือห่างออกไป คือ สีอุ่นดูแล้วรู้สึกเข้าใกล้ตัว แต่สีเย็นดูแล้วออกห่างจากตัว
- สีบางสีอาจไม่น่าดูเมื่อใช้กับพื้นที่มากๆ แต่เมื่อใช้เป็นจุดเด่นหรือในพื้นที่เล็กๆ ได้เหมาะสม เช่น สีส้มสด
- เมื่อใช้สีเข้มจัดคู่กับสีอ่อนจัด จะดูเด่นมีชีวิตชีวาว่าการใช้สีที่มีความเข้มใกล้เคียงกันไว้ด้วยกัน
- ความเด่นของสีจะเกิดขึ้นเมื่อใช้สีต่างกัน ในปริมาณที่ไม่เท่ากัน เพราะการใช้สีแต่ละสีในปริมาณที่เท่ากันหมด หรือเนื้อที่ที่เท่ากันทั้งหมด จะเกิดความน่าเบื่อ

#### 4.2.1 จิตวิทยาการใช้สี

สีมีปฏิกิริยาต่อความรู้สึกโดยตรง เช่น

- สีเทา ให้ความรู้สึกเคร่งขรึม สุภาพ ผู้ดี เรียบร้อย เยียบสงัด
- สีดำ ให้ความรู้สึกลึกลับ มีด ทุกข์โศก น่ากลัว ให้ความแข็งแกร่ง มีพลัง
- สีขาว ให้ความรู้สึกสะอาด บริสุทธิ์ ปราศจากมลทิน เปิดเผย
- สีแสด ให้ความรู้สึกตื่นเต้น เร้าใจ สนุก อันตราย เบิกบาน ต้อนรับ รบรวน
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกเปรี้ยว ร่าเริง ดีใจ มีอำนาจ ชักจูง ความมั่งคั่ง
- สีแดง ให้ความรู้สึกมั่งคั่ง สมบูรณ์ ความสวย ความสุข ดิ้นรน ทำทนาย กระตุ้น ความหวาน ความอบอุ่น กระตือรือร้น ร้อน ดุร้าย แรงกล้า
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสุภาพ ถ่อมตน หนักแน่น เยือกเย็น สุขุม มั่นคง
- สีเขียว ให้ความรู้สึกร่าเริง สดชื่น กระชุ่มกระชวย สุขุม เยือกเย็น สันติ

#### 4.3 วัสดุที่ใช้ภายในอาคาร

##### วัสดุประเภทหิน

วัสดุประเภทหิน สำหรับผนังภายในและภายนอกของอาคาร นับว่าเหมาะสมที่จะกรดด้วยวัสดุประเภทหิน อันได้แก่ หินประเภทเนื้อละเอียด สามารถทนต่อดินฟ้าอากาศหรือใช้กันผนังและพื้นที่ใช้งานหนัก ตลอดจนพื้นที่ที่คนพลุกพล่าน เพราะหินทนต่อการสัมผัส และทำความสะอาดง่าย และยังมีคุณสมบัติที่ให้ความงดงาม ประทับใจ มีค่า การเลือกใช้หินแต่ละชนิด ก็จะทำให้ความรู้สึกต่างกันไป วัสดุประเภทหินสามารถแยกชนิดออกได้ดังต่อไปนี้

- หินอ่อน

เป็นหินที่สามารถทนความสกปรกได้ดี ทนต่อสารเคมีได้บ้างบางชนิด ซึ่งจะใช้หินอ่อนกับผนังภายในเป็นส่วนมาก หินอ่อนให้ลักษณะที่มีคุณค่าในด้านความงามมากกว่าหินประเภทอื่นๆ มีสีให้เลือกหลายสี เช่น ขาว ดา เทา ชมพู เขียว น้ำตาล เป็นต้น หินชนิดนี้ทนกับน้ำหนักปานกลาง ทนต่อการขีดสี ไม่เก็บเสียง มีผิวหน้าที่ดูสวยงาม หรุหระ ถ้าถูกน้ำมันอาจต่างเป็นดวง มีทั้งแบบด้านและแบบมัน มักใช้ปูพื้นห้องน้ำและที่ที่ต้องการความหรุหระ วิธีปูคือ ปูบนทราย ขนาดความหนาของแผ่นจะเป็น  $\frac{3}{4}$  และ 1 นิ้ว

#### - หินกาบ

คือหินที่ซ้อนกันเป็นชั้นๆ ที่นิยมใช้มีหลายสีคือ สีน้ำตาล ดา เหลือง ส้มแดง ม่วง(มีราคาแพงที่สุด) ส่วนมากใช้ปูตามทางเดิน ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติการปูหินกาบทำได้โดย เตรียมพื้นที่ที่จะปูให้มีผิวขรุขระ เพื่อ หินกาบจะได้ติดแน่นกับพื้น ใช้แปรงชุบน้ำตีผนังให้ชุ่มตลอดเวลา ใช้ปูนทรายเป็นตัวเชื่อม เมื่อปูต้องคอยจับแผ่น หินไปด้วย เพื่อไม่ให้หน้าปูนเกาะที่หินกาบ เมื่อเสร็จใช้ฟองน้ำทำความสะอาดและลงแว็กซ์

#### - หินแกรนิต

ส่วนมากใช้กรุผนังหรือพื้นทางเดินของส่วนต่างๆ เนื่องจากเป็นหินที่แข็งที่สุด เนื้อแน่น และทนทาน เมื่อ ชาติให้ชิ้นเงาจะมีลักษณะคล้ายหินอ่อน รักษาและทำความสะอาดง่าย

#### - หินชนวน

หินชนวนมีสีต่างๆให้เลือกหลายสี ได้แก่สีฟ้า สีดา และสีน้ำตาล มีราคาแพงแต่ประหยัดค่าบำรุงรักษาได้ดี

#### - หินหล่อ

ได้แก่ วัสดุประเภทหินผสมกับซีเมนต์ คุณมีค่าน้อยกว่าหินแท้ แต่มีความงามคงทน และรักษาง่าย

### วัสดุประเภทดินเผา

วัสดุประเภทดินเผา เช่น อิฐ กระเบื้อง และเซรามิค สามารถใช้กรุพื้นและผนัง ราคาถูกกว่าหิน ทนทาน ดินฟ้าอากาศ ทนต่อการสีกร่อน รักษาง่าย ตลอดจนมีลวดลายให้เลือกได้มากกว่า

#### - อิฐ

สามารถนำมาใช้ได้โดยธรรมชาติของมัน หรือทาสีทับ สีธรรมชาติมีสีแดง สีแสด สีเหลือง ราคาถูกกว่าหิน คงทนและง่ายต่อการรักษา

#### - กระเบื้อง

เป็นวัสดุที่สามารถปูได้ทั้งพื้นและผนัง ใช้ในทุกห้องได้ตามต้องการ เหมาะสมกับสภาพดินฟ้าอากาศ และ ทนต่อผลจากไอน้ำเค็มได้เป็นอย่างดี มีหลากหลายแบบ หลายขนาด หลากสีให้เลือกได้ตามความต้องการ

## วัสดุประเภทไม้

เป็นวัสดุที่เหมาะสมกับการตกแต่งภายในที่ต้องการความเป็นธรรมชาติ เพราะหาได้ง่าย ทนต่อสภาพดินฟ้าอากาศ และมีความกลมกลืนกับสภาพแวดล้อม ไม้มีหลายชนิด เช่น

### - ไม้สัก

เป็นไม้เนื้อปานกลางระหว่างไม้เนื้อแข็งกับไม้เนื้ออ่อน ใช้กับงานประณีตได้ดี รวมทั้งมีสีสันทนและลวดลายสวยงาม เหมาะแก่การทาเครื่องเรือน ในส่วนที่ต้องการความสวยงามและคงทน การนำมาใช้ควรขัดผิวให้เรียบเนียน อาจย้อมสีให้เข้มขึ้นเล็กน้อยก็จะสวยงาม

### - ไม้ัดสัก

เป็นไม้สักที่แปรรูปให้เป็นแผ่นบางอัดทับกับไม้เนื้อแข็ง เพื่อให้มีความแข็งแรงไม่บิดงอหรือหัก ใช้กรุเครื่องเรือน จะดูแลรักชวยากกว่าเครื่องเรือนที่ทาผิวด้วยไม้สัก

### - ไม้ัดยาง

เป็นไม้ัดเช่นเดียวกับไม้ัดสัก มีความแข็งแรงทนทานพอๆกัน แต่มีเนื้อสีไม้และลวดลายน้อยกว่ามาก นิยมพ่นสีหรือกรู๊วสดูอื่นทับผิวหน้าอีกที ราคาถูก แต่การใช้ไม้ัดยางพ่นสีทาผิวเครื่องเรือน จะดูแลรักชวยากกว่าเครื่องเรือนที่ทาผิวด้วยไม้สัก

### - ไม้ัดมะปิ่น

เป็นไม้ัดที่มีคุณภาพและราคาปานกลาง มีเนื้ออ่อนและทาผิวได้ดีโดยไม่ต้องย้อมสี

### - ไม้ัดยมหิน

มีลักษณะคล้ายไม้ัดสัก แต่มีลวดลายแปลกกว่า คือไม่เป็นระเบียบเรียบร้อย เหมือนลายของไม้สัก แต่มีการผลิตน้อยจึงหายาก ราคาไม่แน่นอน มีความคงทนมา

### - ไม้สน หรือ ไม้ฉำฉา

เป็นไม้เนื้ออ่อน ไม่นิยมใช้ทาเครื่องเรือนมากนัก แต่มีใช้ประกอบหรือใช้ตกแต่งบางส่วนของเครื่องเรือนให้ดูสวยงามมากขึ้น ปัจจุบันมีการนำไปใช้ทาเครื่องเรือนทั้งตัว เพราะมีความสวยงาม แต่ไม่ค่อยแข็งแรง จึงใช้กับเครื่องเรือนที่มีขนาดเล็ก ไม่ต้องรับน้ำหนักมากนัก หรือใช้ประดับบนโครงสร้างไม้เนื้อแข็งแทน ก็จะได้ผลดีเพราะมีความสวยงาม และราคาที่ค่อนข้างถูก

## - ไม้จำปา

เป็นไม้เนื้ออ่อน ใช้กับงานที่มีความประณีต ไม่นิยมย้อมสี

## - ไม้ประสานสัก

เป็นไม้ชิ้นเล็กที่นำมาต่อกันเป็นแผ่น เพื่อทาเครื่องเรือน ไม่ทนทานเท่าไม้สัก แต่ราคาถูก

นอกจากนี้ยังมีผลิตภัณฑ์ ที่อัดแปรรูปแล้วใช้ทาเครื่องเรือนได้อีก มีความแข็งแรงเท่าเทียมกับไม้ แต่ราคาถูกกว่า เรียกว่า “ยิปซัมบอร์ด” จะใช้วัสดุกรุทับผิวหน้าหรือไม้ใช้ก็ได้

## วัสดุจำพวกหวายและไม้ไผ่

### - หวาย

เป็นวัสดุที่มีอยู่ตามธรรมชาติในเมืองร้อน เหมาะสมกับการนำมาใช้ตกแต่งอาคารประเภทโรงแรมพักตากอากาศเป็นอย่างยิ่ง เพราะมีความกลมกลืนกับธรรมชาติ ได้บรรยากาศพื้นถิ่น ไม่ทำปฏิกิริยากับไอเค็มจากทะเลเหมือนโลหะ รวมทั้งราคาถูกสวยงาม น้ำหนักเบา เคลื่อนย้ายสะดวก นอกจากนี้ในปัจจุบันเครื่องเรือนที่ทำด้วยหวาย มีผลิออกมามากมายหลายแบบ สามารถย้อมด้วยสีฝุ่น หรือทาสีพ่นได้ อย่างไรก็ตามก็ยังคงนิยมใช้สีธรรมชาติของหวายอยู่เช่นกัน

### ข้อเสียของหวาย

- ไม่ทนทานต่อกรดกัดของมด มอด และเชื้อรา ซึ่งเป็นตัวทำลายเนื้อหวาย หวายมีคุณสมบัติคล้ายไม้ คือเนื้อหวายจะมีสัรพวกแป้งและเซลลูโลส แต่สามารถป้องกันได้ด้วยการใช้สารเคมีที่เป็นยารักษาเนื้อไม้

- หวายไม่แข็งแรงเท่าไม้โดยเฉพาะส่วนที่เป็นหวายเส้นเล็กๆ อาจขาดง่าย หากความสะอาดยาก มีชอกมุมให้ฝุ่นเกาะมาก แต่สามารถเลี่ยงได้โดยการทาเฟอร์นิเจอร์ด้วยหวายเส้นใหญ่

- จะเก่าและผุเร็วหลังจาก 12 เดือน หรือ 2 ปีไปแล้ว หากขาดการดูแลรักษา

- ติดไฟได้ง่าย

### การนำไปใช้ในลักษณะอื่น

การเลือกใช้เครื่องเรือนหวายนั้น นอกจากจะซื้อสำเร็จรูปหรือสั่งทำตามแบบที่ต้องการแล้ว ยังสามารถซื้อเพียงบางส่วนของผลิตภัณฑ์หวาย เพื่อนำไปใช้ประกอบกับเครื่องเรือนได้ เช่น ซื่อหวายสานลายดอกพิกล ซึ่งมีสานเป็นแผ่น ขายเป็นตารางฟุต เพื่อนำไปกรุผนังเก้าอี้ ,หัวเตียง ซึ่งหัวเตียงนี้นำไปประกอบหัวเตียงอื่นที่ไม่ใช่หวายได้

เบาะที่ใช้กับเก้าอี้หวายนั้น มีทั้งที่มีใช้เป็นนุ่น และเป็นฟองน้ำ ผ้าหุ้มเบาะมักใช้ผ้าฝ้ายเพราะมีเนื้อหยาบ ซึ่งดูเหมาะสมกับลักษณะของหวาย จะมีอยู่บ้างเหมือนกันที่เลือกใช้วัสดุที่ตรงกันข้ามกับลักษณะของหวาย เพื่อให้เกิดความรู้สึกใหม่ๆ เช่น ใช้ผ้าแพร หรือผ้าไหมที่ดูเป็นมัน เป็นต้น

## การใช้วัสดุอื่นผสม

การใช้หวายผสมกับวัสดุอื่นมีมานานแล้ว ในปัจจุบันมีวิวัฒนาการของการผสมผสานดังกล่าวมากขึ้นเรื่อยๆ เช่น นานาหวายมาผสมผสานกับกระจก ทาเป็นที่บังตา ใช้หวายผสมกับโครง สแตนเลสเป็นเก้าอี้นั่ง ใช้หวาย ตกแต่งเก้าอี้นวม เป็นต้น

### - ไม้ไผ่

ไม้ไผ่เป็นไม้ที่หาง่ายและมีอยู่ทั่วไปในทุกภาคของเมืองไทย เป็นวัสดุที่มีราคาไม่แพงจนเกินไป แต่มีความแน่นอน คือ ไม่ว่าจะเปลี่ยนแปลงรูปร่างไปอย่างไรก็ยังมีคุณค่าในตัวเอง ที่เห็นเป็นอยู่เสมอกว่าเป็นไม้ไผ่และไม่ทั้งความเป็นธรรมชาติในตัวเอง ถึงแม้ว่าจะผนวกเอาฝีมือและความคิดของคนในการนำมาใช้แล้วก็ตาม ไม้ไผ่จึงเป็นไม้ที่คนเห็นแล้วก็อดนึกถึงความเป็นธรรมชาติไม่ได้ และให้ความรู้สึกที่ผ่อนคลายขึ้นเสมือนว่าได้นั่งอยู่ท่ามกลางบรรยากาศของธรรมชาติ

ไม้ไผ่ที่นำมาตกแต่งนั้น จะต้องผ่านกรรมวิธีหลายอย่าง ตั้งแต่การแช่ในน้ำ ต้ม ย่าง และอบ ก่อนที่จะนำมาใช้ในลักษณะการออกแบบที่แตกต่างกันออกไป ไม้ไผ่นี้เหมาะสมเป็นอย่างมากสำหรับการตกแต่งบริเวณที่อยู่อาศัย หรือนามาประกอบในการทาเฟอร์นิเจอร์ คุมไฟกั้นผนัง แต่งเพดาน ฯลฯ นับเป็นการเหมาะสมเป็นอย่างมากที่ตะใช้กับสภาพที่เป็นชายทะเล เพราะไม้ปลอดภัยจากปัญหาที่เป็นไอน้ำเค็มที่ทำให้โลหะเกิดสนิมเร็วกว่าปกติ และมีราคาถูกกว่าวัสดุอื่นๆ และจากการที่ได้ผ่านกรรมวิธีต่างๆ มาแล้ว ทำให้ไม้ไผ่ที่จะนำมาใช้ มีความคงทนถาวรและปลอดภัยจากแมลง

## คุณสมบัติและลักษณะต่างๆของไม้ไผ่

ไม้ไผ่มีลักษณะเป็นปล้องไม้กลมขนาดต่างๆ ข้างในกลวงเป็นช่วงๆ ขนาดจะแตกต่างกัน แล้วแต่อายุและพันธุ์ของไม้ไผ่ โดยเนื้อแท้ไม้ถึงแม้จะดูโปร่งเบา แต่ก็แข็งแรง สามารถรับแรงประเภทต่างๆได้ดี ด้วยเหตุนี้เราจึงสามารถนำไม้มาใช้ประโยชน์ได้ทั้ง 2 ประเภทคือ ใช้เป็นโครงสร้าง กับ ใช้เป็นวัสดุตกแต่ง หรือบางครั้งอาจจะใช้ร่วมกัน คือใช้เป็นที่โครงสร้างและวัสดุตกแต่งไปในตัว

ในการนำไม้มาตกแต่งนั้น สามารถทำได้ทุกจุด และสามารถสร้างอะไรก็ได้ทุกประเภท ยกตัวอย่างส่วนที่นำไม้มาตกแต่งได้ดังนี้

- ทำเครื่องเรือน
- ตกแต่งผนัง เพดาน พื้น
- ทำของประดับ เช่น โคมไฟ ฯลฯ

ไม้ไผ่มีหลายขนาดและหลายชนิดตลอดจนมีความยาวที่แตกต่างกัน เช่น ปล้องใหญ่ใช้ทำโครงสร้างเครื่องเรือนหรือโครงสร้างผนังเบา ปล้องเล็กใช้ตกแต่งประกอบโครงสร้าง ส่วนปล้องที่มีขนาดเล็กมาก อาจผ่าเป็นไม้ซีกใช้กรุผนัง หรือฉาก เป็นต้น

### การใช้ไม้ไผ่ตกแต่งผนังและเพดาน

จะใช้วิธีที่คล้ายคลึงกัน หากมีผนังเดิมอยู่แล้ว ก็อาจใช้ไม้ไผ่ผ่าซีกแล้วกรุเป็นแนวทับผนังเดิมลงไป อาจกรุตามแนวตั้งหรือแนวนอน หรือสลับแนวกัน หรือบางช่วงอาจจะเว้นช่องบ้างก็ได้

สามารถนำไม้ไผ่มาใช้แทนคิ้วได้ โดยอาจจะใช้เป็นคิ้วบัวเพดาน นอกจากนี้อาจใช้ไม้ไผ่ทำแนวผนังปิดรอยต่อระหว่างวัสดุต่างชนิดกันได้

### การใช้ไม้ไผ่ปูพื้น

ปัจจุบันมีปาร์เก้ไม้ไผ่ ซึ่งมีความทนทานและสวยงาม นามานปูเฉพาะช่วง หรือปูตลอดแนวพื้น ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติดีกว่าปูปาร์เก้หรือปูพรม

### การใช้ไม้ไผ่ทำฉากบังตา

การนำไม้ไผ่มาใช้ในการตกแต่งที่นิยมมากอีกวิธีหนึ่ง คือการทำบังตานั่นเอง เพราะลักษณะที่เป็นปล้องกลมของไม้ไผ่ เมื่อนามาต่อกันเข้าเป็นผืนก็ทำให้สวยงาม การสานตัวกันให้เป็นแผงนี้ ทำให้เกิดลวดลายขึ้น เราสามารถออกแบบลวดลายของบังตาไม้ไผ่นี้ได้หลายแบบ อาจสานกันเป็นตารางหรือรูปสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน ฯลฯ หรือเป็นลายอิสระที่ไม่มีรูปทรง

### การใช้ไม้ไผ่ทำเครื่องเรือน

ไม้ไผ่สามารถใช้ทำเป็นเครื่องเรือนทุกชนิดได้ ตั้งแต่ ตู้ เตียง ไปจนถึงเก้าอี้ต่างๆ ซึ่งหากเราตกแต่งผนังด้วยไม้ไผ่แล้วและใช้เครื่องเรือนที่ทำด้วยไม้ไผ่ ก็จะดูเข้ากันได้ดีทีเดียว การใช้ไม้ไผ่ทำเครื่องประดับตกแต่ง เศษไม้ไผ่ที่เหลือเล็กน้อยๆ สามารถนำมาใช้ทำเครื่องประดับตกแต่งได้หลายชนิด เช่น ทากรอบรูป , โคมไฟ ฯลฯ บางชนิดก็เป็นของใช้ไปในตัวอีกด้วย

## กระจก

กระจกเป็นวัสดุที่สำคัญต่อการตกแต่งภายในเป็นอย่างมาก เพราะมีความสวยงามในตัวเอง สามารถใช้ร่วมกับวัสดุอื่นๆได้เป็นอย่างดี มีความโปร่งแสง ทนไฟ และกระจกเงาก็มีความสำคัญในการเพิ่มความ โปร่ง โลง มีคุณค่า หูหรา ให้กับสถานที่

กระจกมีหลายแบบ สามารถเลือกใช้ได้ตามความต้องการ เช่น กระจกดูความร้อน กระจก 2 ชั้น ช่วยกระจายแสงและกรองความร้อน กระจกบานเกล็ด รับลมได้ดี กระจกมีข้อดีคือ สามารถกันน้ำ กันฝน กันลมได้ ปลอดภัยจากเชื้อราและสามารถป้องกันเสียงได้อีกด้วย แต่มีข้อเสียคือ มีขนาดใหญ่ไม่มาก (ถ้าต้องการขนาดใหญ่พิเศษ ต้องสั่งจากต่างประเทศ และมีราคาสูงมาก ) ยากต่อการขนส่ง ผิวหน้ามักจะเป็นรอยขีดข่วน

## ผ้าม่าน

ผ้าม่านเป็นวัสดุที่สำคัญในการตกแต่งภายใน ที่มีความจำเป็นต่อ ประตู หน้าต่าง และกระจก บางครั้งอาจนำมาใช้ในลักษณะการปิดกันอื่นๆได้ ผ้าที่นำมาทำผ้าม่านมีหลายชนิดด้วยกัน เช่น

- ผ้าไหม เป็นผ้าที่มีคุณค่ามาก ให้ความรู้สึกเป็นทางการ สง่างาม เป็นระเบียบ
- ผ้าม่านหยาบ ให้ความรู้สึก หูหราฟุ่มเฟือย ภูมิฐาน นุ่มนวล มีราคา
  - ผ้าฝ้าย ให้ความรู้สึกสบาย เป็นกันเอง
  - ผ้าป่าน ให้ความรู้สึกเบา โปร่งสบาย
  - ผ้าลูกไม้ ให้ความรู้สึกนุ่มนวล โรแมนติก

นอกจากนี้ยังมีผ้าไม้นุ่น ผ้าต่างๆ ที่ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ โปร่งสบาย ประโยชน์ของผ้าม่านมีหลายอย่าง คือ ช่วยกรองแสงให้ลดความจ้าลง ควบคุมความสว่างได้ตามต้องการ ช่วยลดความร้อนจากอุณหภูมิของแสงแดด ทำให้เครื่องปรับอากาศทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งช่วยกันฝุ่น ป้องกันเสียงสะท้อน สร้างบรรยากาศในการตกแต่ง และบังสายตาได้เป็นอย่างดี

## 4.4 ระบบอุปกรณ์พิเศษ

### 4.4.1 ระบบการติดต่อสื่อสารภายในและภายนอกทางอิเล็กทรอนิกส์

1. ระบบโทรศัพท์ของโครงการ เลือกใช้แบบ PABX (Private Automatic Branch Exchange) เพราะเป็นระบบที่ติดต่อระหว่างภายนอกกับภายใน หรือ ภายในกับภายใน โดยผ่านเครื่องอัตโนมัติ หรือ พนักงานต่อสาย ซึ่งสามารถติดต่อได้มากกว่า 50 คู่สาย ทำให้เหมาะกับธุรกิจโรงแรมมากกว่าระบบอื่นๆ ซึ่งจะแบ่งออกเป็น ส่วนๆ คือ

- ส่วนที่พักแขก
- ส่วนบริหาร
- ส่วนบริการ

### 2. ระบบโทรพิมพ์ (Telex) และอุปกรณ์ติดต่ออื่นๆ

ระบบโทรพิมพ์เป็นอุปกรณ์การพิมพ์ซึ่งสามารถติดต่อได้โดยตรงจากผู้ส่งถึงผู้รับ เป็น อุปกรณ์การพิมพ์ซึ่งประกอบรวมกันทั้งภาคส่งและภาครับในหน่วยเดียวกัน ขนาดประมาณ 1000 มม. x 700 มม.

### 3. โทรมหัทสน์วงจรมืด

เป็นอุปกรณ์ซึ่งติดต่อเพื่อใช้ในการรักษาความปลอดภัย ในการนำไปใช้อาจมีขีดจำกัดในเรื่องความสว่าง การใช้แสง และไม่สามารถทนต่อที่ที่มีอุณหภูมิสูงได้ การให้แสงสว่างจะต้องมีการป้องกัน เช่น แสงที่ฉายถูกตัวกล้องโดยตรง

### 4.4.2 อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ

ระบบการประชาสัมพันธ์และการบริการเพลงตามสบาย (Background Music & Paging System) ประกอบด้วยตัวกระจายเสียง เครื่องรับวิทยุ เครื่องเล่นแผ่นเสียง เทป และลำโพง ซึ่งจะติดตั้งอยู่ตามส่วนต่างๆ ที่กำหนดขึ้นภายในโรงแรม และระบบนี้ยังมีวงจรของไมโครโฟนติดอยู่ เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ ในการทำงานของระบบประชาสัมพันธ์ แบ่งออกเป็น

- การทำงานโดยทั่วไป กระทำโดยการทางานครอบคลุมส่วนของผู้เข้าพัก ส่วนของพนักงาน
- การทำงานเฉพาะเขต กระทำโดยการเจาะจงส่วนที่ต้องการจะให้มีการประชาสัมพันธ์

### 4.4.3 ระบบโทรมหัทสน์และวิทยุ

การรับและการแพร่ภาพขึ้นอยู่กับสภาพสถานที่ การจัด และการติดตั้งอุปกรณ์ ซึ่งโดยทั่วไปจะประกอบด้วยระบบเสาอากาศหลัก (Television System) เครื่องขยายสัญญาณ และ

เครื่องกระจายสัญญาณไปตามเครื่องรับแต่ละเครื่อง โทรทัศน์วงจรปิด และเชื่อมต่อเข้ากับเครื่องรับได้โดยใช้ระบบ VHF

#### 4.4.4 ระบบคอมพิวเตอร์

เครื่องมือที่ถูกติดตั้งเพื่อใช้ในการส่งเอกสาร บัญชี ใบส่งของ หรือจดหมายติดต่อระหว่างส่วนบริการ ส่วนงานต่างๆ หรืออื่นๆ มีแนวโน้มที่จะใช้อุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์อย่างมาก เนื่องจากมีความรวดเร็วและแน่นอนในการเชื่อมโยงข้อมูล และการแจ้งข่าวสารต่างๆ

ระบบคอมพิวเตอร์ เป็นการส่งข้อมูลโดยผ่านอุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ ประกอบด้วย แทนพิมพ์อักษร และจอภาพ สามารถป้อนข้อมูลส่งไปยังแหล่งเก็บข้อมูลและเรียกข้อมูลที่บ้านทึก

#### 4.4.5 อุปกรณ์พิเศษเพื่อช่วยในการประหยัดพลังงาน (Energy Saving Device)

1. อุปกรณ์ติดตั้งภายในห้องพักแขก เป็นอุปกรณ์ที่สำคัญสำหรับควบคุมการทำงานของระบบไฟฟ้าภายในห้องพักแขกให้เปิดหรือปิด โดยแขกผู้เข้าพักเป็นผู้ควบคุมเอง การทำงานของระบบนี้เริ่มต้นจากกล่องสำหรับเสียบกุญแจ ทาจากอะคลิลิก ภายในประกอบด้วย ไมโครสวิทช์ เมื่อแขกที่จะเข้าพักในห้องจะต้องนำกุญแจห้อง ซึ่งอาจหาเป็นการ์ด มาเสียบที่กล่องนี้เพื่อให้กระแสไฟฟ้าภายในห้องพักทำงานตามปกติ เมื่อแขกที่เข้าพักออกนอกห้องพักก็จะดึงกุญแจออก และภายในเวลา 1-3 นาทีดวงโคมและอุปกรณ์ไฟฟ้าอื่นๆ จะไม่มีกระแสไฟฟ้าจ่ายเข้าไปในวงจร ยกเว้นตู้เย็น

อุปกรณ์ควบคุมการทำงานของเครื่องปรับอากาศ ติดตั้งเพื่อช่วยควบคุมการทำงานของเครื่องให้เหมาะสมกับสภาพอากาศ อุณหภูมิ ความชื้นโดยรอบ เครื่องปรับอากาศจะทำงานภายใต้การควบคุมของ Microprocessor โดยมี Carolic Computer เป็นตัววัดปริมาณน้ำเย็นที่ใช้ในระบบ และส่งผลไปที่ Paramatrix Sequence Controller ซึ่งเป็นตัวกำหนดให้ซิลเลอร์ทำงานเหมาะสมกับความต้องการของระบบ

# บทที่ 5

## การวิเคราะห์และแนวทางการออกแบบ

### 5.1 การวิเคราะห์ที่ตั้งของโครงการ (SITE ANALYSIS)

#### สภาพภูมิอากาศ

มีสภาพอากาศเย็นสบายตลอดปี ทั้งในช่วงฤดูหนาวและฤดูฝน ฤดูร้อนอากาศไม่ร้อนจัด อุณหภูมิเฉลี่ยตลอดปีประมาณ 23 องศา แบ่งเป็น 3 ฤดู  
 ฤดูหนาว ช่วงเดือน พฤศจิกายน - มกราคม  
 ฤดูร้อน ช่วงเดือน กุมภาพันธ์ - พฤษภาคม  
 ฤดูฝน ช่วงเดือน มิถุนายน - ตุลาคม

#### ทิศทางลม

ลมที่พัดเข้าสู่พื้นที่โครงการโดยทั่วไป มาจากทิศตะวันออกเฉียงเหนือ ซึ่งเป็นลมจากเทือกเขา พัดเอาความเย็นและความชื้นมาสู่พื้นที่โครงการ ลักษณะพื้นที่โครงการเป็นเนินเขา จึงได้รับลมที่พัดผ่านอย่างเต็มที่

#### ทิศทางแดดและผลกระทบ

ได้รับแสงแดดทางทิศตะวันตกเฉียงใต้ และทิศตะวันออกเฉียงใต้ พื้นที่ของโครงการติดกับพื้นที่ธรรมชาติ ซึ่งเป็นพื้นที่โล่ง ไม่มีต้นไม้บังแสงแดดที่เข้ามาในพื้นที่โครงการ



รูปที่ 5.1 แสดงวงจรกิจทางแสงแดดและลม

### 5.2 การวิเคราะห์อาคารของโครงการ (BUILDING ANALYSIS)



Building A



Elevation

#### อาคารทางเข้า

ลักษณะ: จุ่มประตูเป็นแบบ Asian heritage หลังคาทรงปั้นหยา โครงสร้างเสาและคานไม้ ยกพื้นเล็กน้อย อาคารโปร่ง ตัวอาคารเชื่อมต่อกับอาคาร B ด้วยสะพานไม้ ตัวอาคารมีลักษณะเป็นพื้นที่ด้วยวัสดุไม้ของตัวโครงสร้าง และไม้ไผ่ที่กรุเป็นผนัง



Plan Building B

#### Little wild

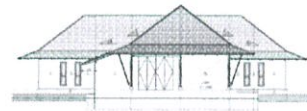
เป็นอาคารชั้นเดียว ลักษณะอาคารเป็นอาคารแบบ Low-rise building รูปแบบสถาปัตยกรรม Asia heritage ตัวอาคารเชื่อมติดกับ 2 หลัง อาคารด้านหน้า เป็นอาคารแบบ Open space โปร่งและระบายอากาศได้ดี มองเห็นทัศนียภาพได้ โดยมองจากภายใน เหมาะสำหรับการเป็นอาคารส่วนสาธารณะ อาคารด้านหลัง ลักษณะเป็นอาคารปิดทึบผนังก่ออิฐ



Building B



Interior Building B



Elevation A



Elevation B

รูปที่ 5.2 แสดงการวิเคราะห์ตัวอาคาร



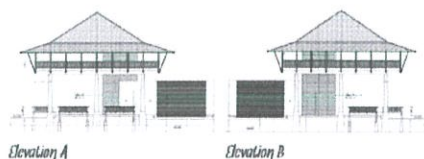
Front

Side

Side

Interior

Building C



Elevation A

Elevation B



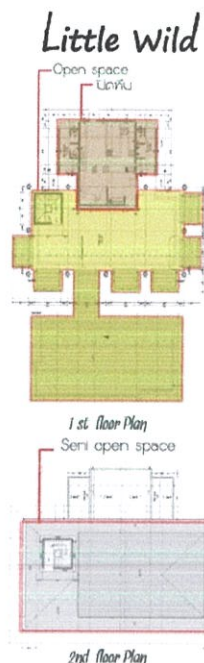
Elevation C

Elevation

ลักษณะสถาปัตยกรรมเป็นอาคาร 2 ชั้น งานสถาปัตยกรรมแบบ Asian heritage ตัวอาคารโครงสร้างเสาและคานคสล. ตกแต่งด้วยไม้ไผ่และไม้

ชั้นล่าง ของตัวอาคารแบ่งเป็น 2 ส่วน คือส่วนที่เป็น Open space บริเวณระเบียงไม้ด้านหน้าอาคาร และชั้นล่างด้านหน้าของอาคาร ส่วนที่เป็นอาคารปิดทึบจะอยู่ด้านหลังของอาคาร

ชั้นบน อาคารเป็นแบบ semi open space อาคารโดยรวมมีลักษณะโปร่งระบายอากาศได้ดี มองทัศนียภาพได้รอบด้าน เหมาะสำหรับเป็นส่วนสาธารณะ

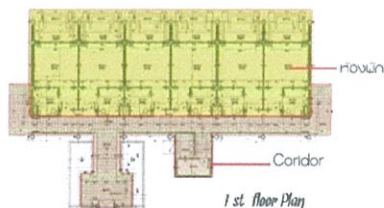


1st floor Plan

Semi open space

2nd floor Plan

รูปที่ 5.3 แสดงการวิเคราะห์ตัวอาคาร



1st floor Plan



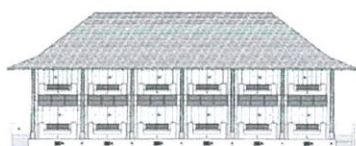
2nd floor Plan



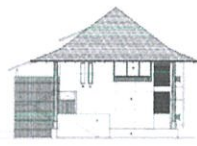
Little wild

Building D  
(5 หลัง)

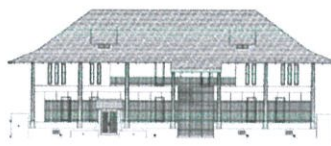
ลักษณะเป็นอาคาร 2 ชั้น แบ่งภายในเป็น 12 ห้องผังเป็นแนวเส้นตรง รูปแบบสถาปัตยกรรมผสมกลิ่นอายของ Asian หลังคาทรงปั้นหยา ตัวอาคารก่ออิฐฉาบปูนผนังทึบ ภายในอาคารแบ่งห้องพักออกเป็นห้องๆ โดยมี corridor เข้าห้องอยู่ด้านหลังอาคาร ห้องพักอยู่ฝั่งเดียวกันทั้งหมด ทุกห้องมีระเบียงด้านนอก ซึ่งเป็นด้านหน้าของตัวอาคารด้านเดียวกันทั้งหมด



Elevation A



Elevation B



Elevation C



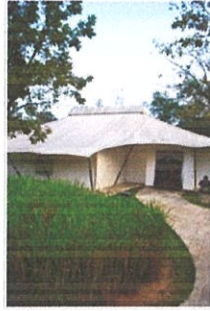
Elevation D

รูปที่ 5.4 แสดงการวิเคราะห์ตัวอาคาร

# Little wild



Interior



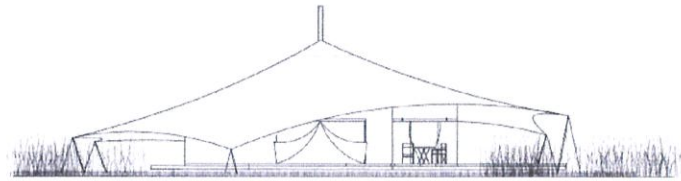
Exterior



Exterior

## Tent

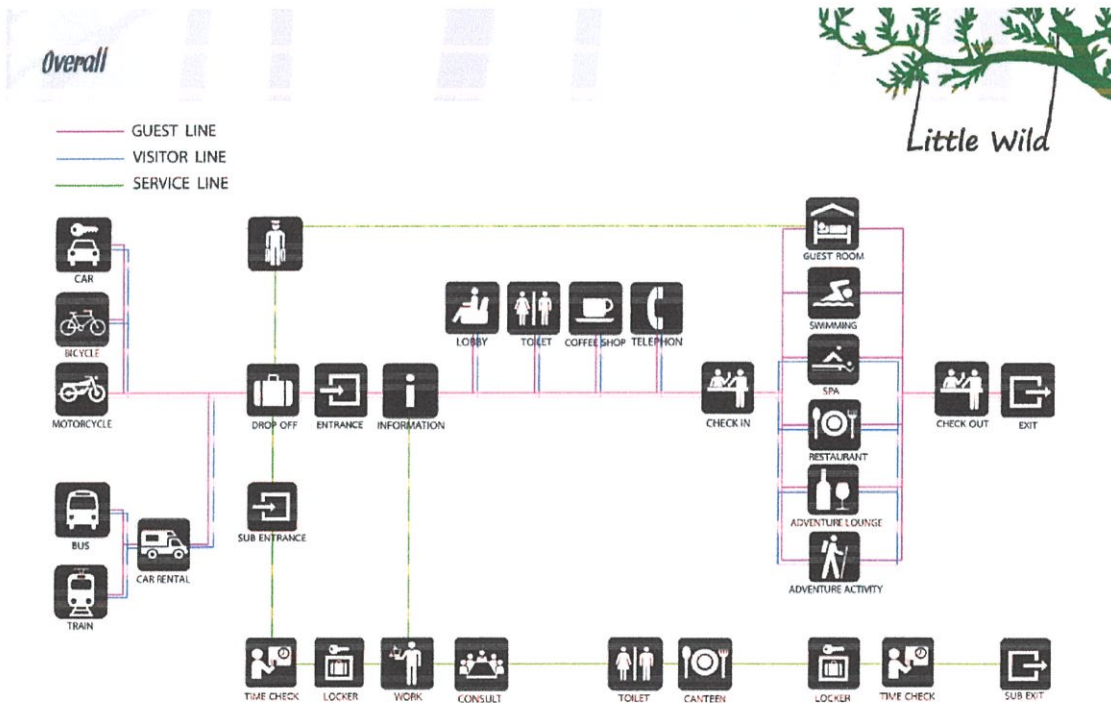
ลักษณะอาคารเป็นอาคารที่สร้างจากการชิงผ้าใบสีขาวทึงหลัง ขนาด 180 ตร.ม มีทั้งหมด 4 หลัง ภายในมีสเปาส่วนตัวตกแต่งสอดคล้องกับธรรมชาติ



Elevation

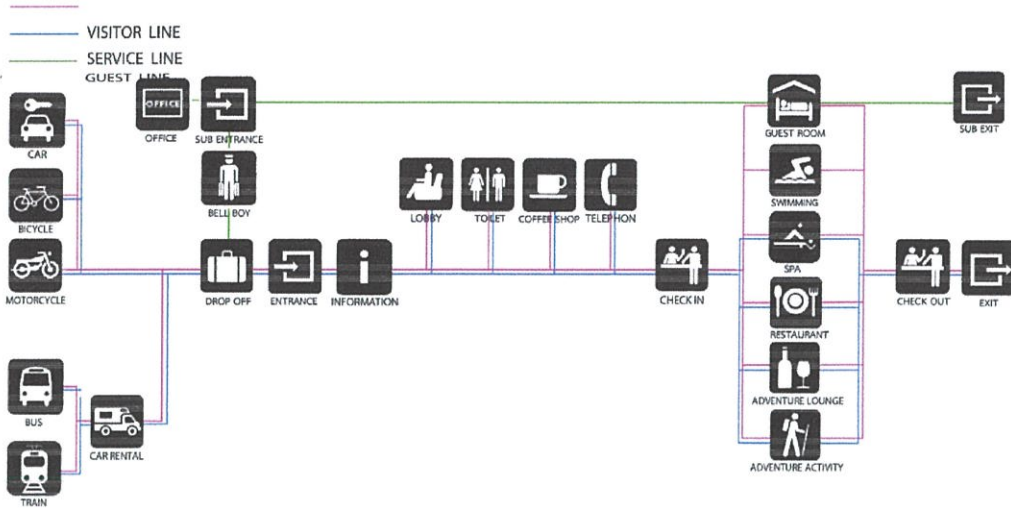
รูปที่ 5.5 แสดงการวิเคราะห์ตัวอาคาร

## 5.3 การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้งาน (USER BEHAVIOR)



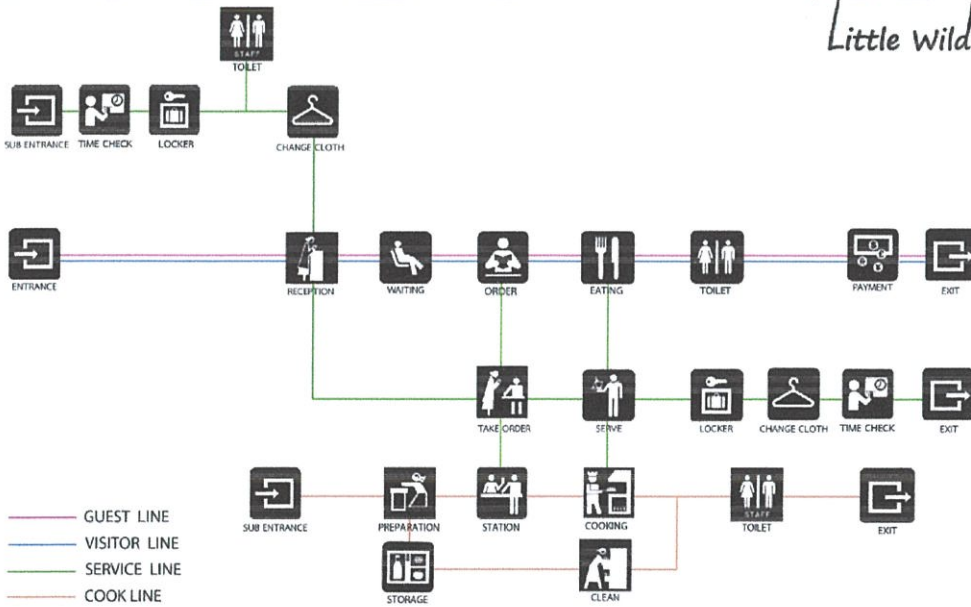
รูปที่ 5.6 แสดงการเข้าถึงโครงการ

Check in & Check out

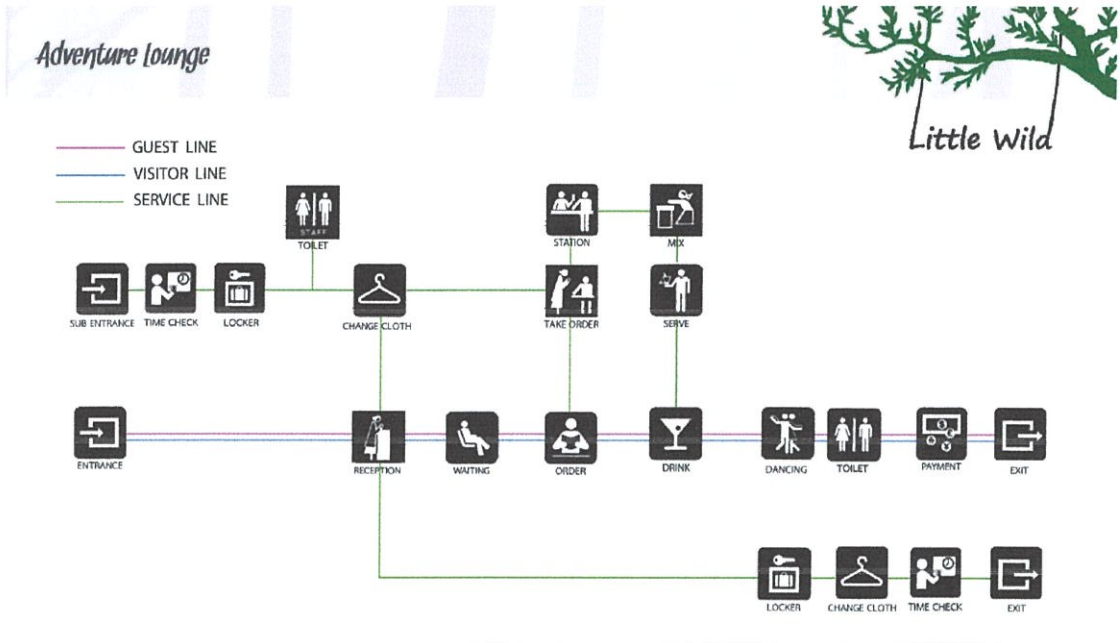


รูปที่ 5.7 แสดงการเข้าใช้โครงการ

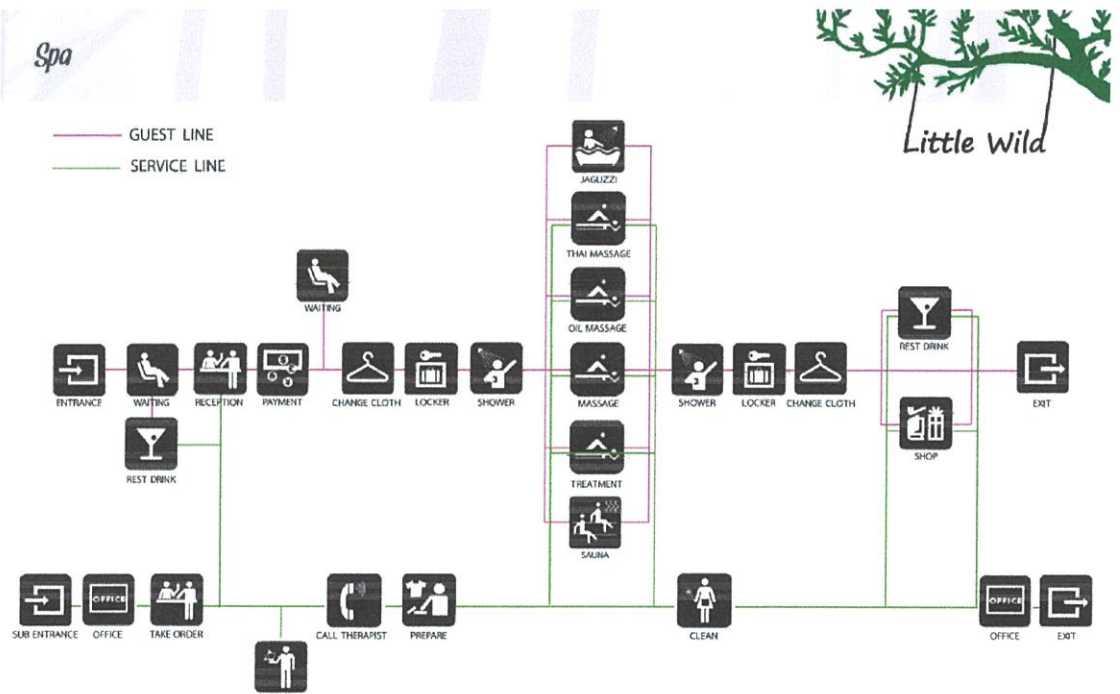
Restaurant



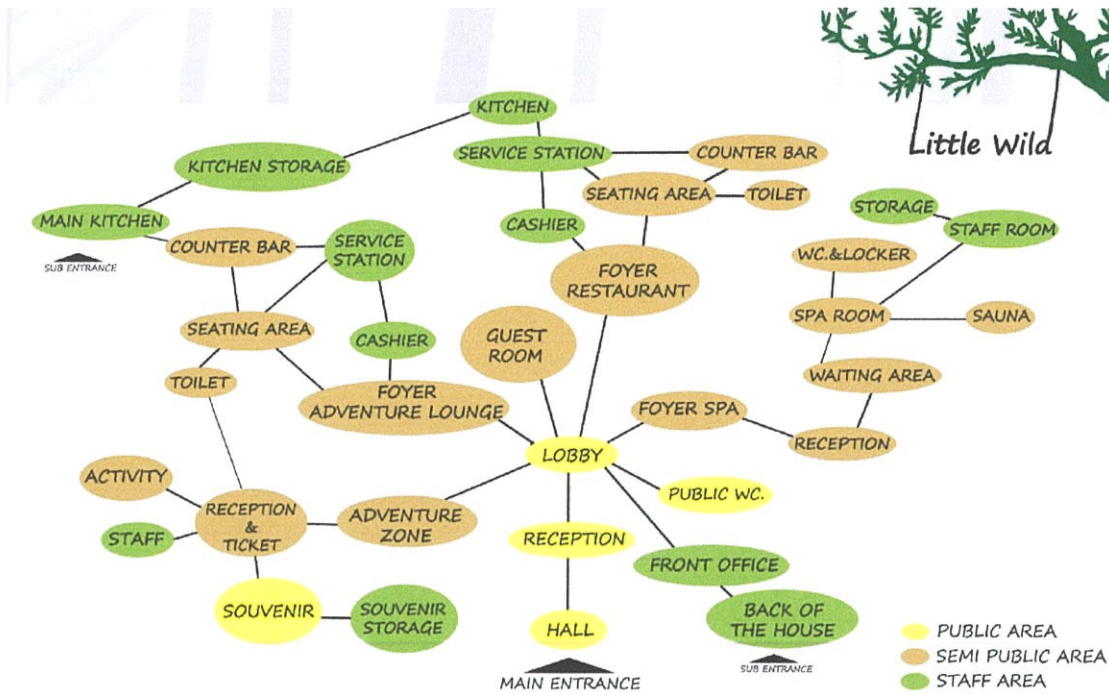
รูปที่ 5.8 แสดงการเข้าใช้ร้านอาหาร



รูปที่ 5.9 แสดงการเข้าใช้Adventure Lounge



รูปที่ 5.10 แสดงการเข้าใช้สปา



รูปที่ 5.11 แสดงความสัมพันธ์ของพื้นที่การใช้งาน

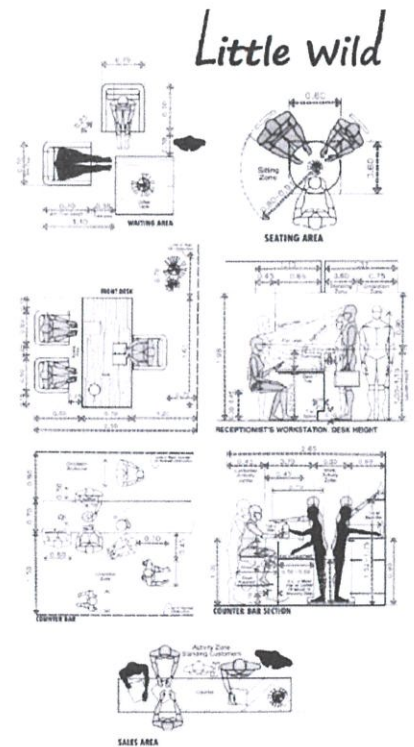
#### 5.4 สัดส่วนและขนาดพื้นที่จากกิจกรรม (AREA REQUIREMENT)

##### LOBBY

ELEMENT	AREA/UNIT (SQ.M.)	UNIT	AREA REQUIREMENT (SQ.M.)	REMARK
FRONT DESK	5.50	1	5.50	HUMAN DIMENTION
WAITING AREA	4.00	39	156	25% OF GUEST
CONCIAGE	2.50	1	2.50	HUMAN DIMENTION
PUBLIC TOILET	1.50	2	3.00	HUMAN DIMENTION
TELEPHONE	0.64	1	0.64	HUMAN DIMENTION
CIRCULATION			50.742	30% OF AREA
TOTAL AREA			219.882	

##### ADVENTURE TICKET RECEPTION

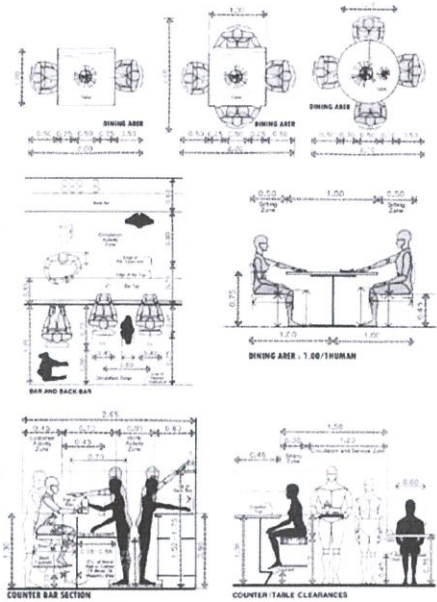
ELEMENT	AREA/UNIT (SQ.M.)	UNIT	AREA REQUIREMENT (SQ.M.)	REMARK
FRONT DESK	5.50	1	5.50	HUMAN DIMENTION
WAITING AREA	4.00	39	156	25% OF GUST
TICKET	2.50	1	2.50	HUMAN DIMENTION
PUBLIC TOILET	1.50	2	3.00	HUMAN DIMENTION
CIRCULATION			50.1	30% OF AREA
TOTAL AREA			217.1	



## ALL DAY DINING

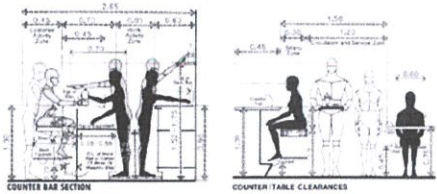
ELEMENT	AREA/UNIT (SQ.M.)	UNIT	AREA REQUIRMENT (SQ.M.)	REMARK
RECEPTION	5.50	1	5.50	HUMAN DIMENTION
DINING AREA	4.00	108	432	70% OF GUST
COUNTER BAR	5.61	1	5.61	HUMAN DIMENTION
SERVICE STATION	0.60	10	6.00	HUMAN DIMENTION
CASHIER STATION	2.00	1	2.00	HUMAN DIMENTION
MAIN KITCHEN	133.50	1	172.8	40% OF DINING AREA
KITCHEN STORAGE	44.28	1	17.28	10% OF KITCHEN AREA
CIRCULATION			192.36	30% OF AREA
TOTAL AREA			833.55	

Little wild



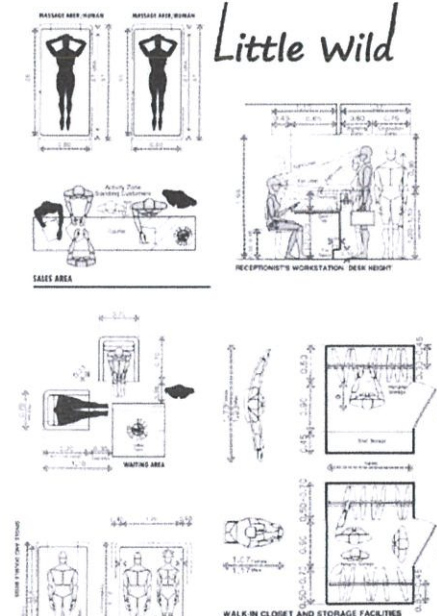
## ADVENTURE LOUNGE

ELEMENT	AREA/UNIT (SQ.M.)	UNIT	AREA REQUIRMENT (SQ.M.)	REMARK
RECEPTION	5.50	1	5.50	HUMAN DIMENTION
DINING AREA	4.00	110	440	70% OF GUST
COUNTER BAR	5.61	1	5.61	HUMAN DIMENTION
SERVICE STATION	0.60	5	3.00	HUMAN DIMENTION
CASHIER STATION	2.00	1	2.00	HUMAN DIMENTION
KITCHEN	176	1	176	40% OF DINING AREA
STORAGE	17.6	1	17.6	10% OF KITCHEN AREA
CIRCULATION			194.91	30% OF AREA
TOTAL AREA			844.62	



## SPA

ELEMENT	AREA/UNIT (SQ.M.)	UNIT	AREA REQUIRMENT (SQ.M.)	REMARK
SPA RECEPTION	5.50	1	5.50	HUMAN DIMENTION
WAITING AREA	4.00	39	156	25% OF GUST
PRODUCT DISPLAY	1.50	2	3.00	HUMAN DIMENTION
FOOT MASSAGE	0.88	4	3.52	CASE STUDY
THAI MASSAGE	6.16	4	24.64	CASE STUDY
TREATMENT	36.50	4	146	CASE STUDY
TOILET	3.00	2	6.00	TIME SEVER
SHOWER	1.75	2	3.50	CASE STUDY
STAFF ROOM	6.00	1	6.00	TIME SEVER
CIRCULATION			106.248	HUMAN DIMENTION
TOTAL AREA			460.408	HUMAN DIMENTION 30% OF AREA



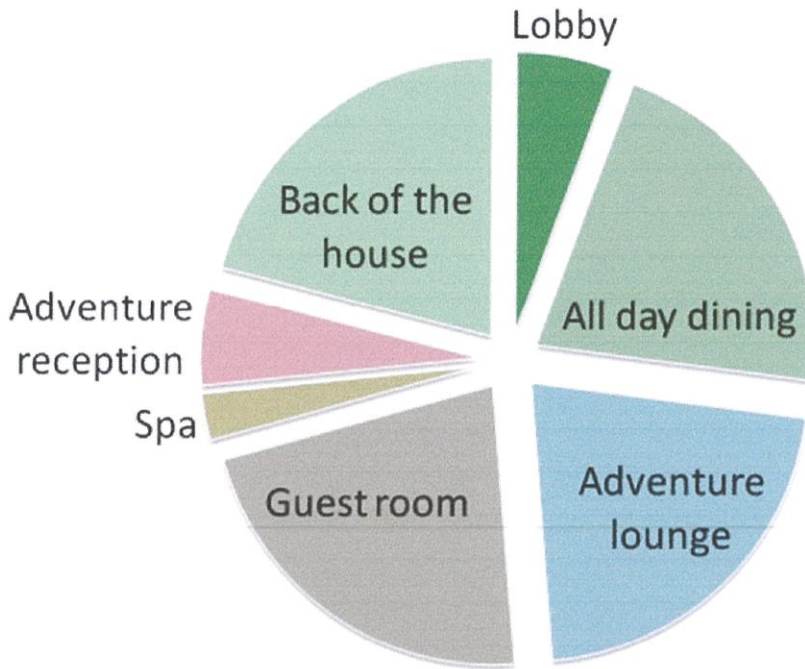
Little wild

## GUEST ROOM

ELEMENT	AREA/UNIT (SQ.M.)	UNIT	AREA REQUIRMENT (SQ.M.)	REMARK
LIVING AREA	4.00	1	4.00	HUMAN DIMENTION
PANTRY AREA	1.20	1	1.20	HUMAN DIMENTION
SLEEPING AREA	2.25	1	2.25	HUMAN DIMENTION
DRESSING AREA	1.40	1	1.40	HUMAN DIMENTION
TOILET	3.60	1	3.60	HUMAN DIMENTION
CIRCULATION			3.74	30% OF AREA
TOTAL AREA			16.19	



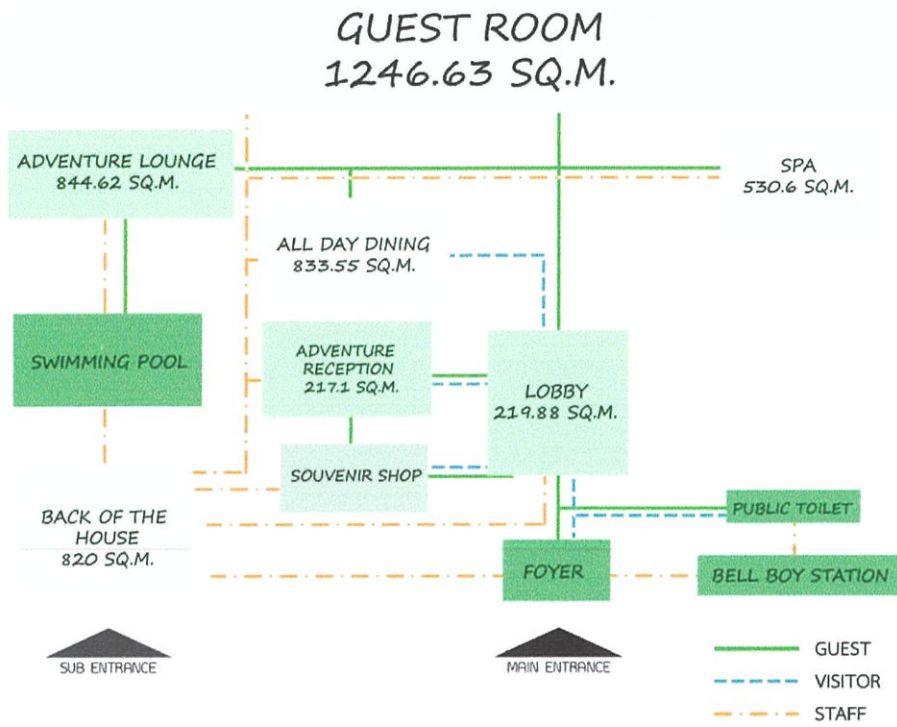
5.5 แผนภูมิวงกลมแสดงพื้นที่รวมของโครงการ (PIE CHART)



	ELEMENT	AREA REQUIRMENT (SQ.M.)	PERCENT
	LOBBY	219.882	5.13
	ALL DAY DINING	833.55	19.44
	ADVENTURE LOUNGE	844.62	19.70
	GUST ROOM	971.4	20.06
	SPA	530.06	2.47
	ADVENTURE RECEPTION	274.3	5.06
	BACK OF THE HOUSE	820	19.12
	TOTAL	4605.38	100

รูปที่ 5.12 แผนภูมิแสดงพื้นที่รวมของโครงการ

5.6 ความสัมพันธ์ของขนาดพื้นที่และเส้นทางสัญจร (FUNCTIONAL DIAGRAM)



รูปที่ 5.13 แสดงความสัมพันธ์ของขนาดพื้นที่และเส้นทางสัญจร

5.7 การกำหนดบริเวณ (ZONING)



รูปที่ 5.14 แสดงสัดส่วนพื้นที่ของแต่ละกิจกรรม

5.8 แนวความคิดในการออกแบบ (DESIGN CONCEPT)



Little Wild



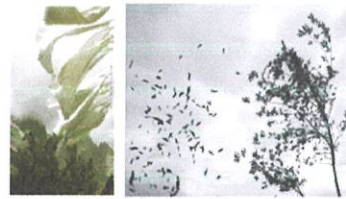
"Blown away"

5.8.1 แนวทางการออกแบบโครงการ

"CALM"



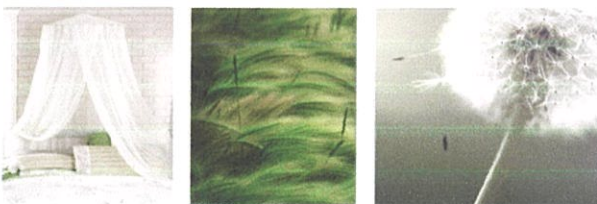
"WINDY"



Little wild



"BREEZE"



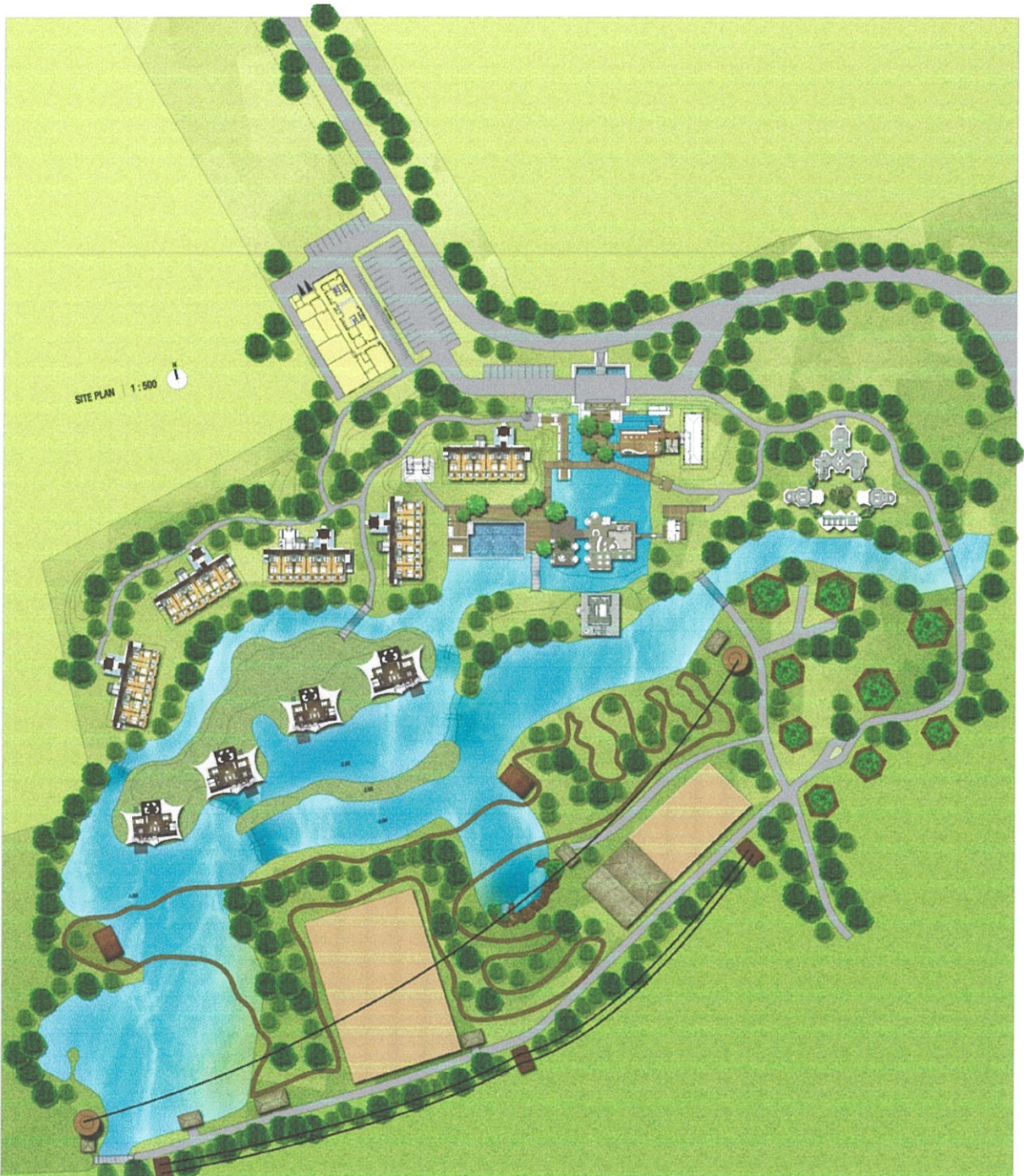
"STORM"



# บทที่ 6

## รายละเอียดการออกแบบ

### 6.1 รูปแบบการจัดวางผังโครงการ

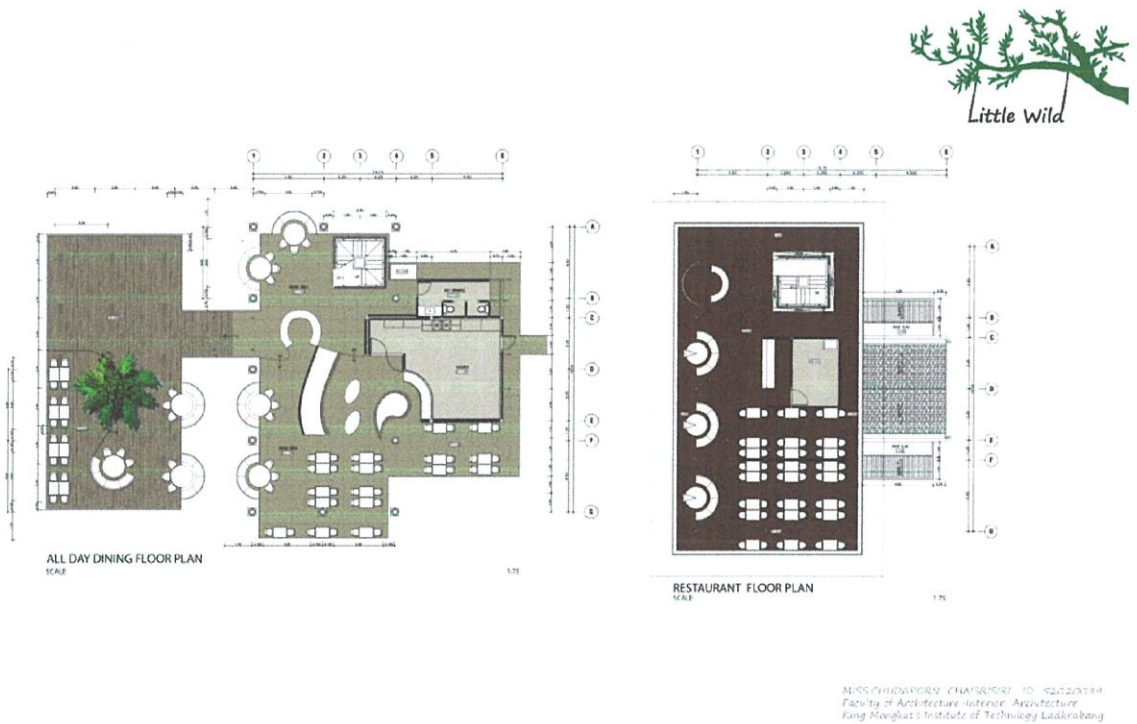


รูปที่ 6.1 การจัดวางผังโครงการ

## 6.2 รูปด้าน รูปตัด และทัศนียภาพ



รูปที่ 6.2 การออกแบบในส่วน Lobby



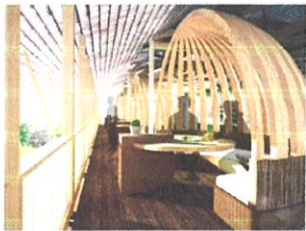
รูปที่ 6.3 การออกแบบในส่วน All Day Dining และ Restaurant



All day dining "WINDY"  
แสดงอดไม่ไร้ไร่ กิ่งงู โยปลิว

MISS CHUDAPORN CHAISIRI ID: 52020099  
Faculty of Architecture Interior Architecture  
King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

รูปที่ 6.4 การออกแบบในส่วน All Day Dining และ Restaurant



Restaurant "WINDY"  
กินลม ชมวิว ชูลมพวนตัว



MISS CHUDAPORN CHAISIRI ID: 52020099  
Faculty of Architecture Interior Architecture  
King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

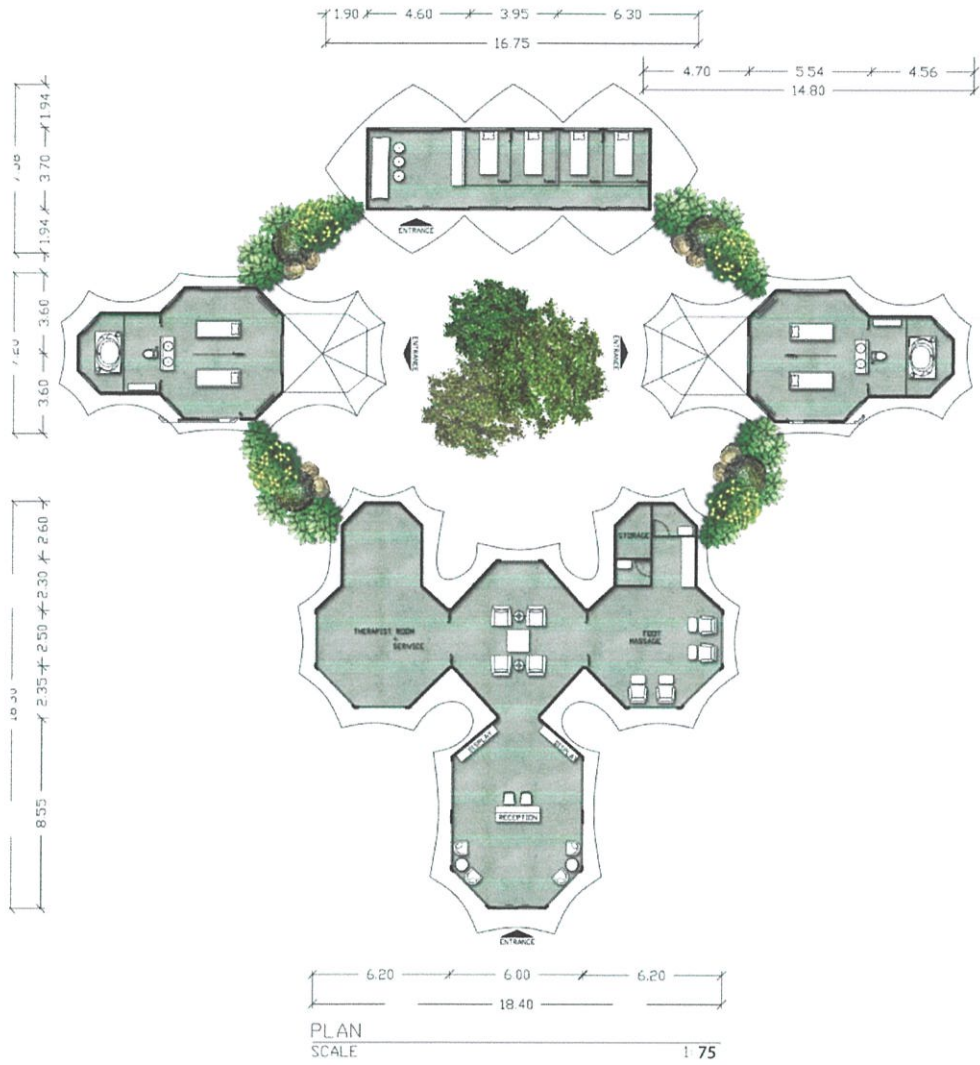
รูปที่ 6.5 การออกแบบในส่วน All Day Dining และ Restaurant



รูปที่ 6.6 การออกแบบในส่วน Ticket และ Souvenir



รูปที่ 6.7 การออกแบบในส่วน Adventure Lounge



MISS CHUDAPORN CHAISIRISIRI ID 52020099  
 Faculty of Architecture Interior Architecture  
 King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

รูปที่ 6.8 การออกแบบในส่วนสปา



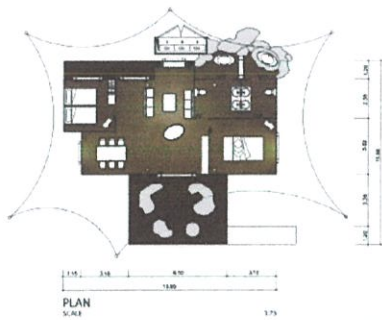
Spa & Massage "CALM"

เขตกาย สงบใจ ผ่อนคลาย กลางหุบเขา



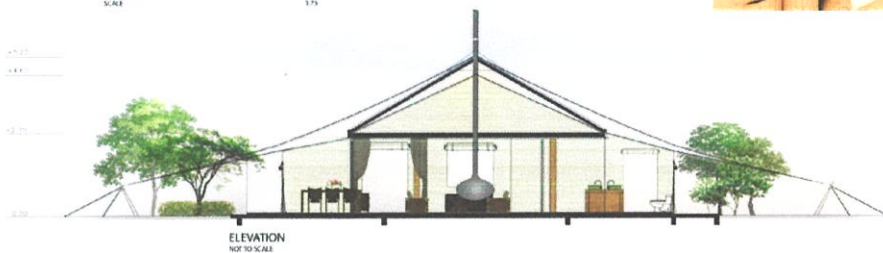
ภญชศ.ดร.นพ.ชาตรี วิชาญศิริ  
Faculty of Architecture-Interior Architecture  
King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

รูปที่ 6.9 การออกแบบในส่วนสปา



Tent "WINDY"

ป่าหิมพานต์ สวนทองใต้



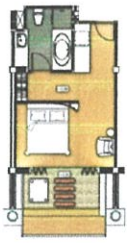
ภญชศ.ดร.นพ.ชาตรี วิชาญศิริ ID: 620200009  
Architecture-Interior Architecture  
King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

รูปที่ 6.10 การออกแบบในส่วน Tent Villa



PLAN  
SCALE

1:75

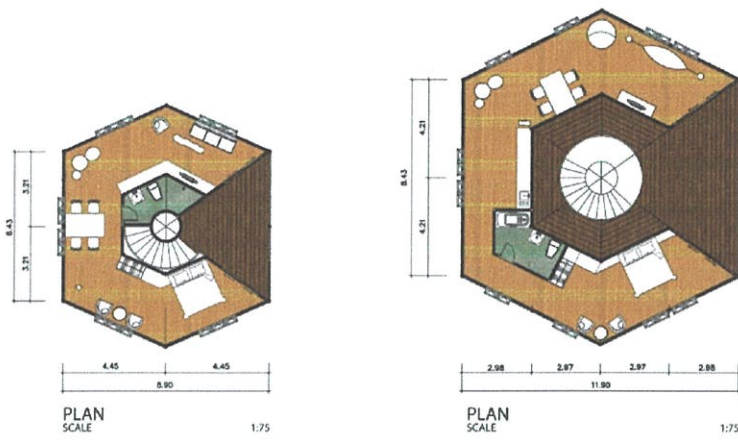


Standard "Breeze"  
แบบทางสวน นอกห้อง ยื่น พัดห้องทำ



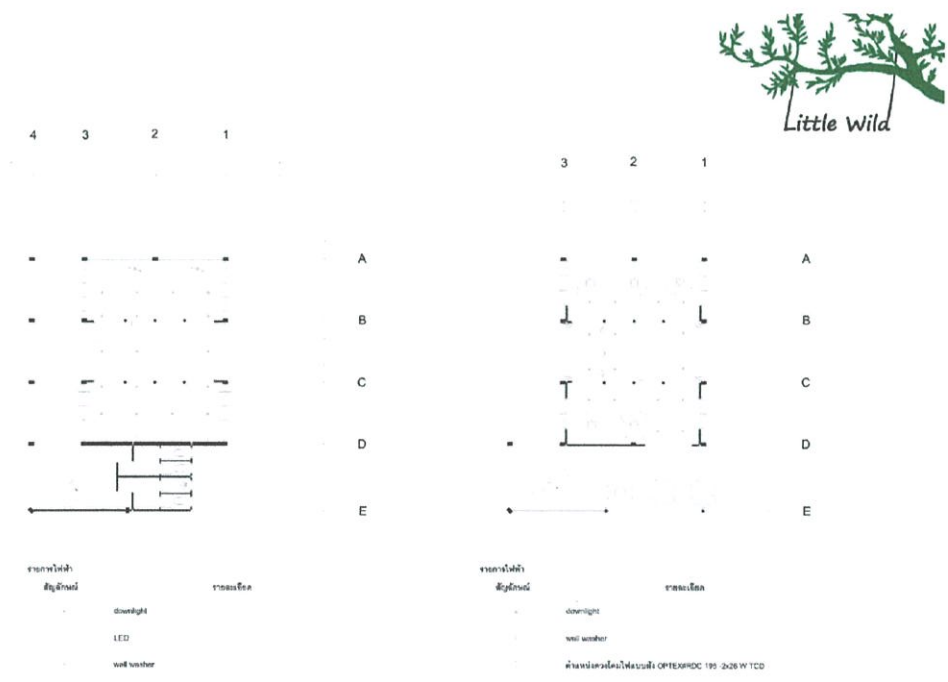
PLAN  
SCALE  
MISCELLANEOUS DRAWINGS ID: 52020011  
Faculty of Architecture Interior Architecture  
King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

รูปที่ 6.11 การออกแบบในส่วน Hotel Type



รูปที่ 6.12 การออกแบบในส่วน Treehouse

### 6.3 รายละเอียดประกอบแบบ

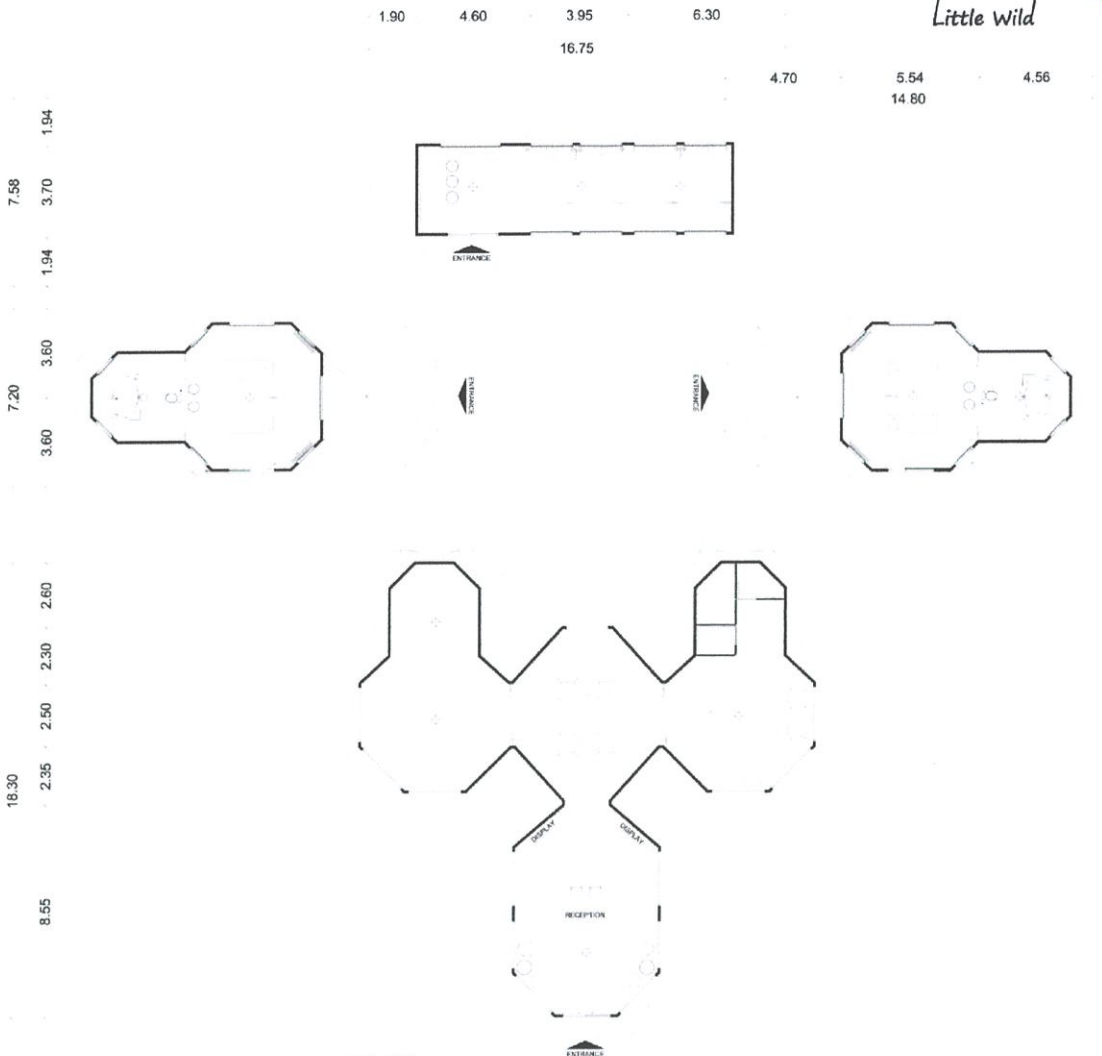


MISSCHUDAFORN CHAISIRISIRI ID 52022044  
 Faculty of Architecture Interior Architecture  
 King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang







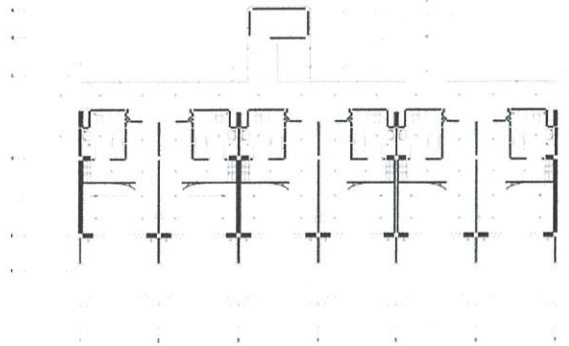


PLAN  
SCALE

1:75

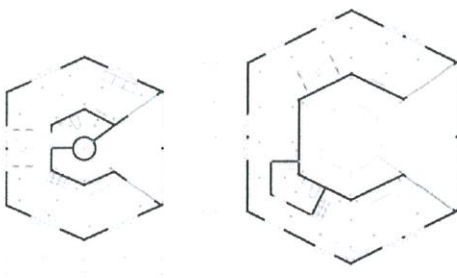
- รายการไฟฟ้า
- สัญลักษณ์
  - เครื่องปรับอากาศ
  - LED
  - wall washer
  - LED
- รายการอื่นๆ

MISS.CHUDAPORN CHAISIRISIRI ID 52020099  
Faculty of Architecture-Interior Architecture  
King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang



- ประเภทไม้**  
 ไม้สัก  
**ประเภทสี**  
 downlight  
 LED  
 wall washer  
 จำนวนและตำแหน่งไม้สัก OPTEKMEPC 135-240 WTCO

MISS CHUDAPORN CHAISIRISRI ID 52020094  
 Faculty of Architecture Interior Architecture  
 King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang



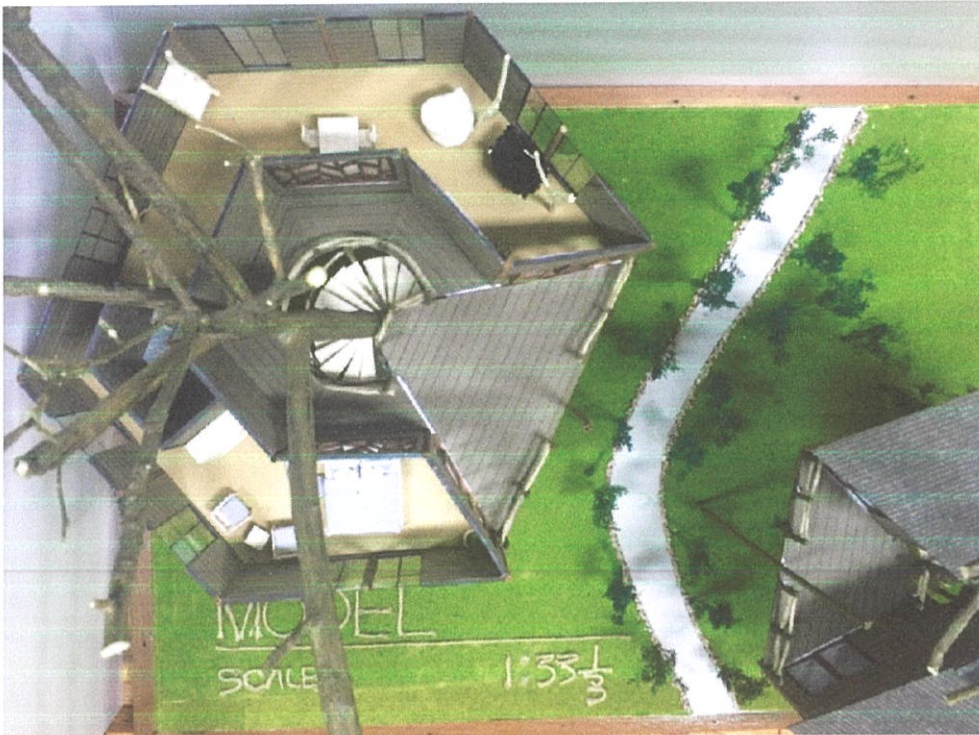
- ประเภทไม้**  
 ไม้สัก  
**ประเภทสี**  
 downlight  
 จำนวนและตำแหน่งไม้สัก OPTEKMEPC 135-240 WTCO  
 wall washer



- ประเภทไม้**  
 ไม้สัก  
**ประเภทสี**  
 downlight  
 LED  
 wall washer

MISS CHUDAPORN CHAISIRISRI ID 52020094  
 Faculty of Architecture Interior Architecture  
 King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

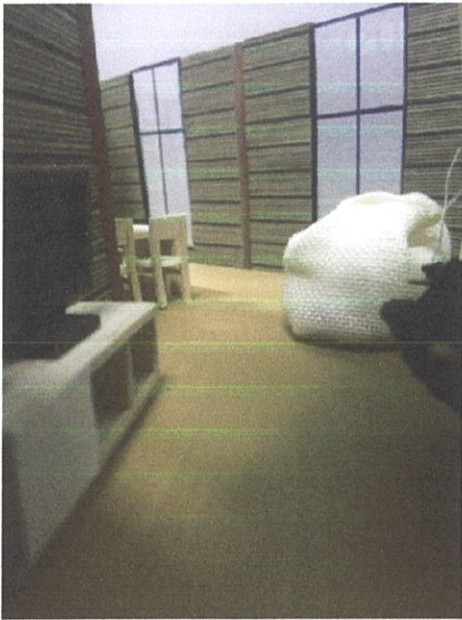
6.4 แบบจำลอง



รูปที่ 6.13 แบบจำลองห้องพักประเภท Treehouse



รูปที่ 6.14 แบบจำลองห้องพักประเภท Treehouse

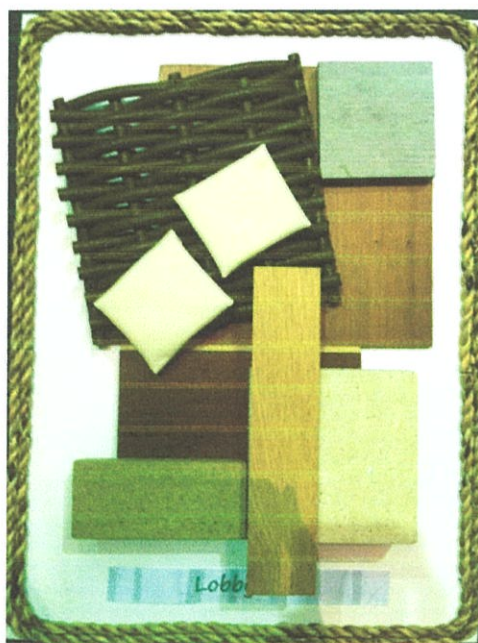
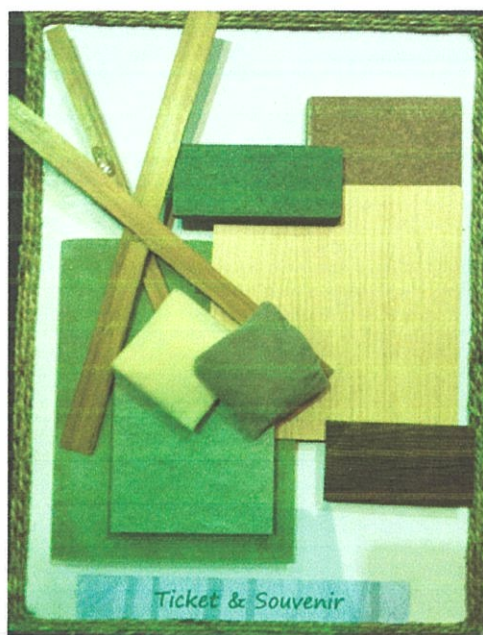


รูปที่ 6.15 แบบจำลองห้องพักประเภท Treehouse

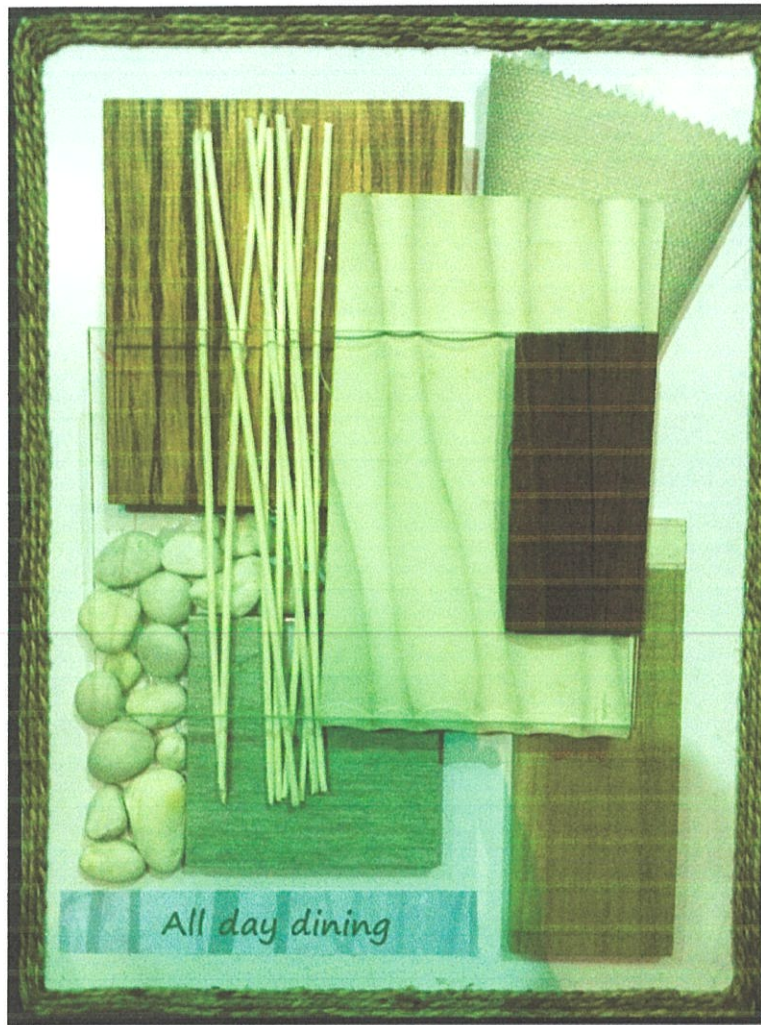
6.5 ตัวอย่างการใช้วัสดุ



รูปที่ 6.16 ตัวอย่างการใช้วัสดุ



รูปที่ 6.17 ตัวอย่างการใช้วัสดุ



รูปที่ 6.16 ตัวอย่างการใช้วัสดุ

## บรรณานุกรม

<http://www.kirimaya.com/resort/index.html>

<http://www.thongsomboon-club.com/>

[http://www.verandaresortandspa.com/verandachiangmai/home.html#!/page\\_info](http://www.verandaresortandspa.com/verandachiangmai/home.html#!/page_info)

[http://www.thai2travel.com/hotel\\_detail.php?hotel\\_id=HT481200](http://www.thai2travel.com/hotel_detail.php?hotel_id=HT481200)

<http://khaoyai.sadoodta.com/travel/>

[http://www.verandaresortandspa.com/verandachiangmai/home.html#!/page\\_info](http://www.verandaresortandspa.com/verandachiangmai/home.html#!/page_info)

ฉัตรเฉลิม งามอรานศาล. การท่องเที่ยวเชิงแนวคิด. จุลสารวิชาการอิเล็กทรอนิกส์ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

นายเอกสิทธิ์ บุญชม. โครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายในศูนย์กีฬาผาดโผนในร่ม (ปีการศึกษา 2551) วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต กลุ่มวิชาสถาปัตยกรรมและ การวางแผน สาขาวิชาสถาปัตยกรรมภายใน, 2551.

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. การท่องเที่ยวในประเทศไทย. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

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

(วันที่ค้นข้อมูล : 3 มิถุนายน 2556)