

# โครงการและงานออกแบบหมู่บ้านนักกีฬาเอเชียนเกมส์ ครั้งที่ 13

PROGRAM AND DESIGN THE ASIAN GAMES 13 VILLAGE

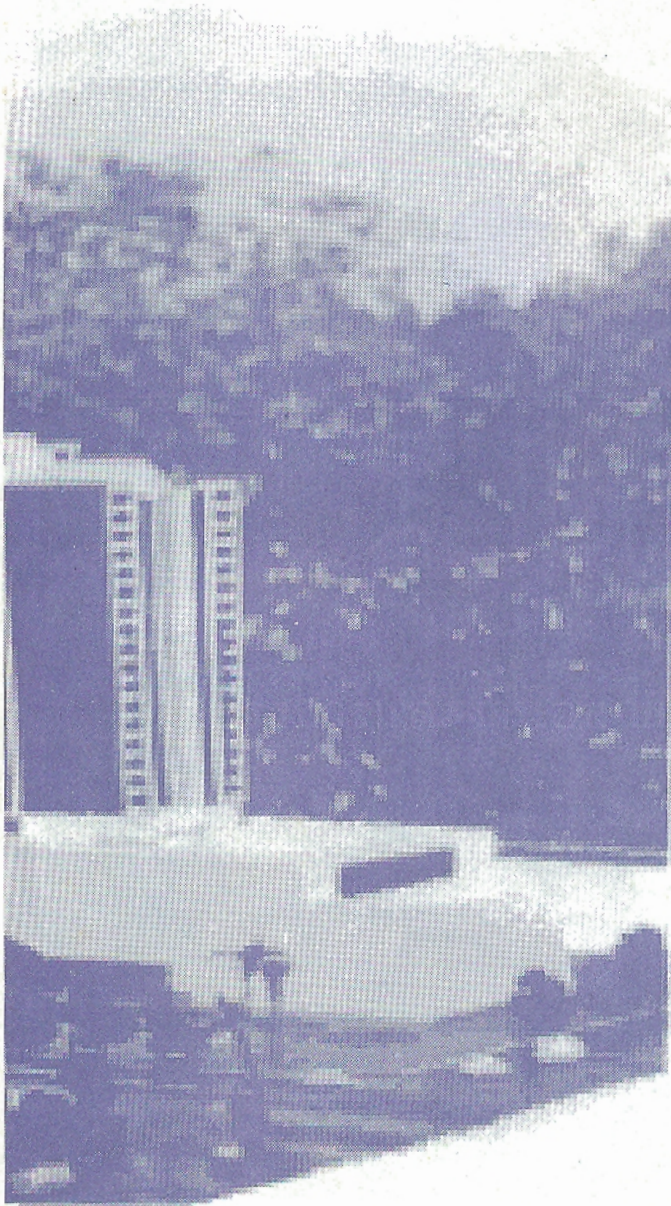
ผู้ออกแบบ สุทธิพงษ์ ผดุงสมัย

## แนวคิดในการออกแบบ CONCEPT DESIGN

จากการวิเคราะห์รายละเอียดความต้องการพื้นที่ใช้สอย ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบส่วนต่างๆ ตลอดจนการวิเคราะห์ลักษณะโครงการแล้วนั้น สามารถนำมา กำหนดแนวความคิดในการออกแบบได้โดยแบ่งเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

### 1. แนวความคิดในการวางผัง SITE PLANNING

- 1.1 แบ่งกิจกรรมออกตามประโยชน์ใช้สอย จัดกลุ่มที่มีผู้ใช้เป็นจำนวนมากไว้ด้านหน้าและจัดกลุ่มที่ต้องการความเป็นส่วนตัวสูงไว้ด้านหลัง โดยเรียงลำดับความสำคัญของการใช้อาคาร ในแง่ของเวลาและความเป็นส่วนตัว
- 1.2 คำนึงถึงความปลอดภัยในการเดินเท้า โดยแยก โชน ของรถยนต์และทางเดินเท้าออกจากกัน
- 1.3 การออกแบบผังให้สอดคล้องกับลักษณะผลกระทบ ต่อการมองเห็น (VISUAL IMPACT) ทั้งภายในและภายนอกของโครงการ
- 1.4 คำนึงถึงความเหมาะสมของระบบทางสัญจรสัมพันธ์ กับสังคมและกิจกรรมภายในโครงการ โดยเน้นด้านสุนทรียภาพ
- 1.5 คำนึงถึงสภาพแวดล้อมใกล้เคียงที่ตั้งโครงการ โดยนำประโยชน์จากคลองประเวศบุรีรมย์มาใช้ในด้านต่างๆ อีกทั้งเป็นทาง ACCESS ทางด้านชอยอนามัย เพื่อระบายรถภายในโครงการ
- 1.6 การออกแบบวางผังให้เกิดความสะดวกต่อการเข้าถึงที่ตั้งโครงการ (ACCESSIBILITY) โดยเฉพาะทางเข้า (PREDESTRIAN WAY)
- 1.7 จัดวางอาคารให้มีส่วนบังแดดซึ่งกันและกัน และจัดวางอาคารโดยการคำนึงถึงทิศทางโคจรของดวงอาทิตย์ เพื่อการประหยัดพลังงานภายในอาคาร



## 2. แนวความคิดในการออกแบบตัวอาคาร BUILDING

2.1 FLOW OF SPACE ความสัมพันธ์ระหว่างมวล  
กับที่ว่าง และที่ว่างกับที่ว่าง มีการถ่ายเทตลอดหลัน  
กัน

2.2 OPEN PLAN การออกแบบอาคารให้มีความ  
สัมพันธ์ ต่อเนื่องกับสภาพบริเวณโดยให้อาคารโอบ  
ล้อมให้เกิดที่ว่างเป็นลักษณะการออกแบบอาคารไทย

2.3 การออกแบบอาคารให้มีความเรียบง่าย แต่มี  
ลักษณะเด่นสง่า ทั้งนี้เมื่อต้องการให้ผู้คนทั่วไปเกิด  
ความประทับใจ

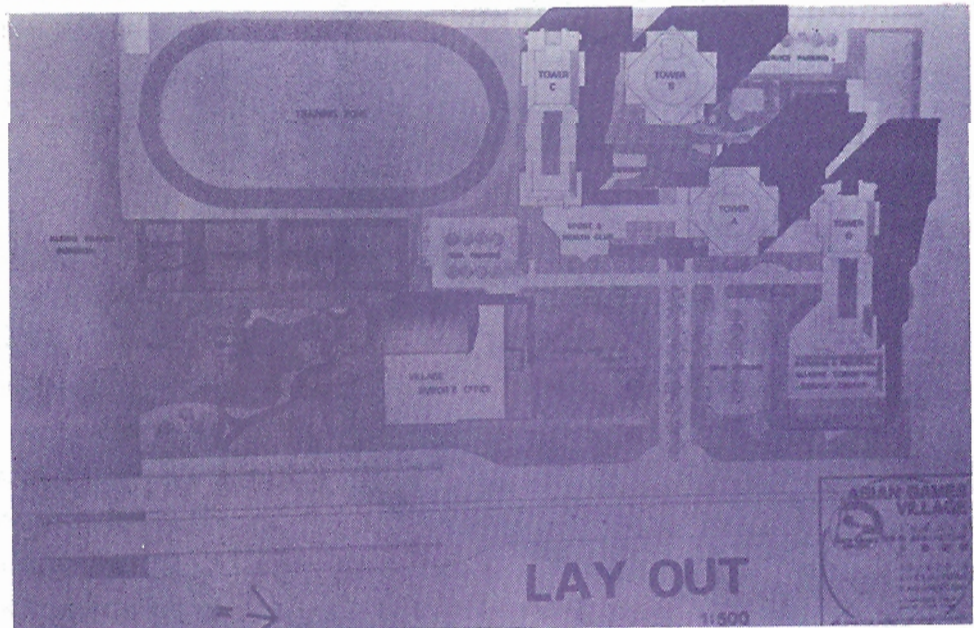
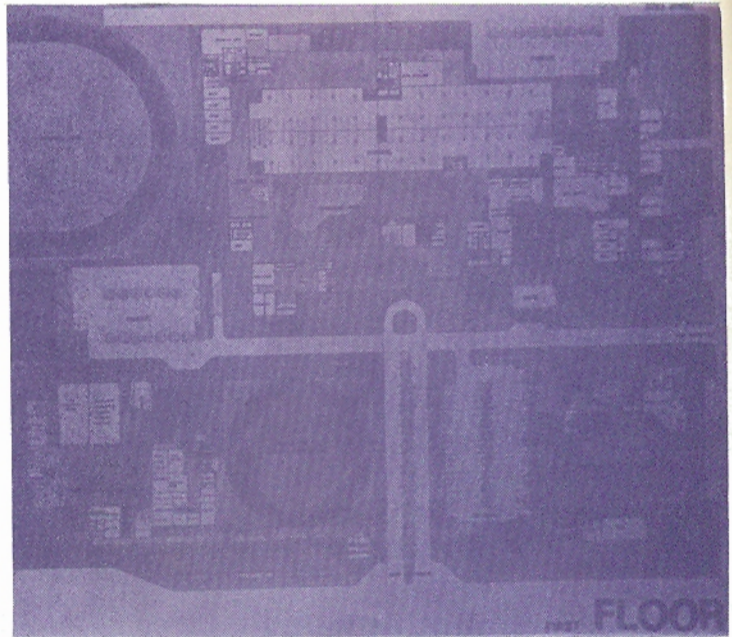
## 3. แนวความคิดโดยรวม

3.1 การรักษาความปลอดภัยเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุด  
ในการพิจารณาในการออกแบบ

3.2 เนื่องจากเป็นโครงการขนาดใหญ่ จึงพยายาม  
สร้างสรรค์ให้เกิด IMAGE ที่ดีของเมือง

๖๕

FRIST FLOOR PLAN



LAY-OUT