



การออกแบบ



กาดน้ำต้นหลวง



@เหมืองกุง



เชียงใหม่



สุรทนต์ จันทรวงค์  
ภัทราวดี ธงงาม  
ณภดล เจนวินิจฉัย  
จุรีพร เลือกหา  
วันชัยยุทธ วงษ์เทพ  
สุทรปรีชา จรรย์งามวงศ์  
ธนิตพงศ์ พุทรวงค์  
กิตติกุล ศิริเมืองมูล

Kaewpanya  
Kaewpanya  
Kaewpanya

ISBN 978-616-8337-14-1  
ISBN (e-book) 978-616-8337-15-8

การออกแบบ

กาดน้ำตึบหลวง

@เหมืองกุง

เชียงใหม่



การถอดบทเรียนตลาดชุมชนเครื่องปั้นดินเผา กรณี หมู่บ้านเหมืองกุง ตำบลสันผักหวานจังหวัดเชียงใหม่ รายงานนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการดำเนินงานตลาดของชุมชนเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาส่งเสริมผลิตภัณฑ์ของชาวบ้านในชุมชนอย่างยั่งยืน ตลอดจนปัจจัย ข้อดีข้อเสียที่มีโอกาสที่มีผลต่อการพัฒนาในอนาคต

การดำเนินงานเป็นการปฏิบัติการร่วมกันระหว่างมหาวิทยาลัยศิลปกร ภายใต้การจัดสรรทุนจากหน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนาระดับพื้นที่ (บพท.) สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ ให้ดำเนินงบโครงการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาย่านวัฒนธรรมชุมชนและการฟื้นฟูวัฒนธรรม ประเพณี และสร้างวัฒนธรรมใหม่เพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจในพื้นที่” ระยะเวลา 1 ปี ตั้งแต่วันที่ 11 เมษายน 2565 ถึง 10 เมษายน 2566 โดยมีรองศาสตราจารย์ ดร.สุพรรณิ ฉายะบุตร เป็นหัวหน้าโครงการฯ โดยมีคณาจารย์ จากหลักสูตรสถาปัตยกรรมภายใน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา จังหวัดเชียงใหม่เป็นนักวิจัยร่วมโครงการ ซึ่งโดยการดำเนินงานเป็นการปฏิบัติการร่วมกันระหว่างชุมชนบ้านเหมืองกุง เริ่มตั้งแต่ร่วมกำหนดโจทย์ การกำหนดเครื่องมือ ขั้นตอน และรายละเอียด รวมไปถึงการวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่การออกแบบ และสรุปผลการดำเนินงาน จนถึงการจัดทำรายงาน คณะผู้จัดทำ ขอขอบคุณผู้ที่เกี่ยวข้องที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี โดยเฉพาะผู้นำชุมชน นาย วชิระ สีจันทร์ ขอขอบคุณ พ่อค้า แม่ค้าของร้านค้าเดิม ชาวบ้านในชุมชนและเจ้าของฐานในการผลิตเครื่องปั้นดินเผาทั้ง 14 ฐานที่สละเวลาให้ข้อมูลและให้ความร่วมมือที่ให้การสนับสนุนการดำเนินงานและถอดบทเรียนในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี จึงขอขอบคุณทุกๆ ท่านมา ณ โอกาสนี้

ผู้ดำเนินการหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลที่ได้จากการถอดบทเรียน ในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้เพื่อพัฒนารูปแบบตลาดชุมชนอื่น ๆ หรือรูปตลาดที่มีความใกล้เคียงกัน ต่อไปในอนาคต

## สารบัญ

4

การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน  
ของหมู่บ้านเหมืองกุง

10

การออกแบบทาง  
กายภาพของตลาด  
ชุมชน

17

การออกแบบ  
ตลาดเหมืองกุง

33

ข้อเสนอ  
การถอดบทเรียน

37

ภาคผนวก



ภาพที่ 1: ภาพมุมสูงหมู่บ้านเหมืองกุง และซุ้มทางเข้าหน้าหมู่บ้าน (วารสารวัฒนธรรม, 2561)

# 01 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ของหมู่บ้านเหมืองกุง

## 1.1 ประวัติความเป็นมาของผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาหมู่บ้านเหมืองกุง

เมืองเชียงใหม่เป็นเมืองที่ร่ำรวยด้วยทุนวัฒนธรรมแห่งหนึ่งของประเทศไทย ไม่ว่าจะเป็นไม้แกะสลักบ้านถวาย เครื่องเงินวิวาลัย รมกระตาศสาบ่อสร้าง รวมไปถึงเครื่องปั้นดินเผาที่มีเรื่องราว ประวัติศาสตร์อันยาวนานกว่า 200 ปี จนกลายเป็นหมู่บ้านหัตถกรรมท่องเที่ยวหรือหมู่บ้านหัตถกรรม OTOP เพื่อการท่องเที่ยว ในปี พ.ศ. 2538

วชิระ สัจจันทร์ (2561; 89) กล่าวในวารสารวัฒนธรรมถึง “บ้านเหมืองกุงในอดีต เดิมชื่อว่า บ้านสันดอกคำใต้ ไม่มีหลักฐานว่าชื่อ เหมืองกุงนั้นเปลี่ยนมาเมื่อใด แต่คำว่า “กุง” คือที่เก็บน้ำในสมัยเก่าเป็นภูมิปัญญาชาวบ้าน การขุดดินลงไปเป็นหลุมเป็นโรง ชาวบ้านก็เรียกว่า “กุง” เช่นกัน” บ้านเหมืองกุงเป็นหมู่บ้านเก่าแก่ของเชียงใหม่ มีการปั้นน้ำต้นและหม้อน้ำมานานกว่า 200 ปี จากคำบอกเล่าที่สืบทอดต่อกันมา ชาวบ้านเหมืองกุง ส่วนหนึ่งเป็นชาวไทยที่หนีจากการถูกทหารพม่ารุกรานมาจากเมืองปุ เมืองสาต รัฐเชียงตุง ได้มาอาศัยอยู่ที่แห่งนี้ โดยอพยพมาเพียง 6 ครั้วเรือน ซึ่งคำบอกเล่านี้สอดคล้องกับหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่เป็นลายลักษณ์อักษรต่าง ๆ เช่น ตำนานพื้นเมืองเชียงใหม่ พงศาวดารโยนก และข้อมูลต่าง ๆ ที่กล่าวถึงการเกณฑ์กำลังคนจากพม่าและสิบสองปันนา มาสู่อาณาจักรล้านช้างหลายครั้ง ถูกกวาดต้อนมาให้ตั้งรกราก ณ ที่ปัจจุบันแห่งนี้ โดยให้ทำนาเพื่อนำผลผลิตคือข้าวเปลือกส่งให้แก่เจ้ากาวิโรรสสุริยวงศ์ ซึ่งเป็นโอรสของพระเจ้ากาวิละ เจ้าเมืองเชียงใหม่ พอถึงฤดูเก็บเกี่ยว ชาวบ้านจะนำข้าวเปลือกบรรทุก ล้อวัวเทียมเกวียนไปส่งที่คุ้มเจ้าเมืองในตัวเมืองเชียงใหม่ ครั้นหมดฤดูทำนาเข้าสู่ช่วงฤดูแล้ง ชาวบ้านจะขุดดินจากที่นาใกล้หมู่บ้านมาทำน้ำหม้อ (ภาษาถิ่นหมายถึงหม้อน้ำดื่ม)

และน้ำดิน (ภาษาถิ่นหมายถึงคนโท) ที่เป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของล้านนาไว้สำหรับใส่น้ำดื่ม อีกทั้งยังใช้น้ำดินในการรับแขกหรือใช้เป็นสังฆทานถวายวัดในพิธีทางพุทธศาสนา ซึ่งเป็นวิถีชีวิตที่สืบทอดกันมาจนถึงลูกถึงหลาน หากมีเหลือจึงนำไปขายเป็นรายได้จุนเจือครอบครัว ทำให้การผลิตเครื่องปั้นดินเผาเป็นกิจกรรมที่สำคัญของหมู่บ้าน (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, มมป.; บ้านเหมืองกุง, 2012, วชิระ สัจจันทร์, 2561)

บ้านเหมืองกุงมีประชากรอยู่อาศัย 135 ครัวเรือน มีสมาชิกกลุ่มหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาบ้านเหมืองกุงทั้งหมด 22 ครัวเรือน โดยรายได้หลักของหมู่บ้านแห่งนี้ประมาณ 70 % มาจากงานปั้น ทั้งนี้ชาวบ้านเริ่มพัฒนากระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผาโดยการนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ จากเดิมอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตทุกขั้นตอนจะทำด้วยมือ อาทิเช่น อุปกรณ์ในการปั้นคือ แป้นหมุนโดยใช้มือหมุน (เรียกว่า จ้าด) ซึ่งในอดีตทุกครัวเรือนจะปั้นโดยใช้แป้นมือหมุนนี้ ต่อมาจึงมีการนำเอาเครื่องจักรมาช่วย หรือครกกระเดื่องใช้ตำดินให้ร่วน แต่ในปัจจุบันมีการพัฒนามาเป็นเครื่องโม่ดินไฟฟ้า ทำให้กระบวนการผลิตมีความสะดวกและรวดเร็วขึ้นและสามารถ ผลิตผลิตภัณฑ์ได้มากกว่าเดิมนอกจากนี้ชาวบ้านยังมีการปรับปรุงรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค เช่น การสร้างลวดลายที่แปลกใหม่ และการแต่งสีสันทันสมัย อีกทั้งยังมีการผลิตตามคำสั่งซื้อของลูกค้าอีกด้วย เช่น โคมไฟ กระจ่าง อ่างบัว หรือแจกัน เป็นต้น (หมู่บ้านเครื่องปั้นดินเผาเหมืองกุง)

## 1.2 ลักษณะบริบทของหมู่บ้านเหมืองกุง

บ้านเหมืองกุง ตั้งอยู่ในอำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ โดยอยู่ห่างจากตัวจังหวัดเชียงใหม่ ไปตามเส้นทางเชียงใหม่-หางดง ประมาณ 10 กิโลเมตร และระยะทางห่างจากถนนสายวงแหวน (ทางหลวงหมายเลข 11 สนามบิน) ประมาณ 6 กิโลเมตร อยู่ก่อนถึงทางแยกตัดใหม่สายหางดง-สะเมิงเพียงเล็กน้อย (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, มมป.) สัญลักษณ์โดดเด่นตั้งหน้าทางเข้าของหมู่บ้านคือ “น้ำดิน” หรือ “คนโท” ขนาดใหญ่สูง 18 เมตร เส้นผ่าศูนย์กลาง 8 เมตร 85 เซนติเมตร ระยะทางจากซุ้มประตูทางเข้าหมู่บ้านถึงท้ายหมู่บ้านประมาณ 300 เมตร ตลอดระยะทางเดินในหมู่บ้านมีฐานการเรียนรู้ทั้งหมด 18 ฐาน ซึ่งสามารถมองเห็นชาวบ้านนั่งปั้นเครื่องปั้นดินเผาอยู่ภายในตัวบ้าน (บ้านเหมืองกุง, 2012)



ภาพที่ 2 : บริเวณลานอาคารการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

### 1.3 ฐานการเรียนรู้บ้านเหมืองกุง

ชุมชนเหมืองกุงมีการรวมตัวกันของชาวบ้านจัดตั้งรัฐวิสาหกิจชุมชนเพื่อสนับสนุนร่วมกันทำแผนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยเปิดให้นักท่องเที่ยว นักเรียน นักศึกษา และบุคคลที่มีความสนใจมาเรียนรู้ศิลปะหัตถกรรมการปั้นดินเผาที่เป็นเอกลักษณ์ของบ้านเหมืองกุง โดยมีการแบ่งฐานการเรียนรู้ทั้งหมด 14 ฐาน เพื่อคนที่เข้ามาใช้บริการสามารถเกิดกระบวนการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ (Workshop) ลงมือปั้นเครื่องปั้นดินเผา รวมไปถึงมีการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ตามฐานต่าง ๆ ซึ่งมีการแบ่งฐานการเรียนรู้ออกเป็นดังนี้



ภาพที่ 3: แผนที่ตำแหน่งของแต่ละฐานในหมู่บ้าน



ภาพที่ 4: พื้นที่ศูนย์จำหน่าย และติดต่อในการทำ workshop

#### 1.3.1 ฐานการเรียนรู้ที่ 1 ศูนย์การเรียนรู้ภูมิปัญญาบ้านเหมืองกุง

ภายในอาคารแบ่งพื้นที่เป็นส่วนต้อนรับ และการขายผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา ให้ข้อมูลการเที่ยวชมฐานเครื่องปั้นดินเผา มีไกด์นำเที่ยวรวมถึงผู้บริโภคร่วมปั้นเครื่องปั้นดินเผา ซึ่งจะมีช่างผู้ชำนาญที่ประจำแต่ละฐานเป็นคนสอน โดยคิดค่าบริการ 300 บาท ต่อคน ส่วนใหญ่จะมีนักเรียนนักศึกษามาเป็นกลุ่มคณะ และชาวต่างชาติมาใช้บริการ ขั้นตอนในการทำ workshop ไม่ได้มีขั้นตอนที่ยุ่งยาก ลูกค้าบางส่วนจะทำการจองจากเพจหมู่บ้านเหมืองกุง หรือโทรศัพท์ติดต่อการจอง อีกทั้งยังสามารถเดินเข้ามาติดต่อที่ศูนย์การท่องเที่ยว (ททท.) ได้เลย (Walk-in) ซึ่งค่าใช้จ่ายของผู้ประกอบการในการเที่ยวชมจะแบ่งออกเป็น ค่าจ้างช่างชำนาญการ 300 บาท ค่าจ้างไกด์นำเที่ยว 300 บาท ค่าอุปกรณ์ในการปั้น ประมาณ 50-100 บาท

1.3.2 สถานการณ์เรียนรู้ที่ 2 การปั้นงาน  
ชิ้นใหญ่ด้วยมอเตอร์ไฟฟ้า



ภาพที่ 5: ภาพการสาธิตการทำ workshop ชิ้นที่ 2

1.3.4 สถานการณ์เรียนรู้ที่ 4 การปั้นงาน  
ชิ้นเล็กด้วยมอเตอร์ไฟฟ้า



ภาพที่ 7: ภาพการสาธิตการทำ workshop ชิ้นที่ 4

1.3.3 สถานการณ์เรียนรู้ที่ 3 การปั้นกระถาง  
ต้นไม้และเตาแมลงป่อง



ภาพที่ 6: ภาพการสาธิตการทำ workshop ชิ้นที่ 3

1.3.5 สถานการณ์เรียนรู้ที่ 5 การขัดผิว  
เครื่องปั้นดินเผาด้วยหิน



ภาพที่ 8: ภาพการสาธิตการทำ workshop ชิ้นที่ 5





1.3.6 ฐานการเรียนรู้ที่ 6 การปั้นน้ำตัน  
ด้วยจี้ก(แท่นหมุนมือ)



ภาพที่ 9: ภาพการสาธิตการทำ workshop ฐานที่ 6

1.3.7 ฐานการเรียนรู้ที่ 7 การปั้นน้ำตัน  
ด้วยจี้กและक्रमวง



ภาพที่ 10: ภาพการสาธิตการทำ workshop ฐานที่ 7

1.3.8 ฐานการเรียนรู้ที่ 8 การปั้นน้ำตัน  
ดอกด้วยจี้ก



ภาพที่ 11: ภาพการสาธิตการทำ workshop ฐานที่ 8

1.3.9 ฐานการเรียนรู้ที่ 9 การปั้นตะเกียง  
และโถ่งน้ำหวาน



ภาพที่ 12: ภาพการสาธิตการทำ workshop ฐานที่ 9

1.3.10 ฐานการเรียนรู้ที่ 10 การผลิต  
งานศิลปะ(เพ้นท์ลายเขียนรูป)

ภาพที่ 13: ภาพการสาธิตการทำ workshop  
ฐานที่ 10



1.3.11 ฐานการเรียนรู้ที่ 11 การปั้นงาน  
ด้วยมอเตอร์ไฟฟ้า



ภาพที่ 14: ภาพการสาธิตการทำ workshop ฐานที่ 11

1.3.12 ฐานการเรียนรู้ที่ 12 การขึ้นรูป  
งานด้วยมอเตอร์ไฟฟ้า



ภาพที่ 15: ภาพการสาธิตการทำ workshop ฐานที่ 12

1.3.13 ฐานการเรียนรู้ที่ 13 งานผลิต  
ของตกแต่ง



ภาพที่ 16: ภาพการสาธิตการทำ workshop ฐานที่ 13

1.3.14 ฐานการเรียนรู้ที่ 14 การปั้นงาน  
ชิ้นเล็กด้วยมอเตอร์ไฟฟ้า



ภาพที่ 17: ภาพการสาธิตการทำ workshop ฐานที่ 14



## 02 การออกแบบทางกายภาพ ของตลาดชุมชน

การออกแบบตลาดชุมชนบ้านเหมืองทองเป็นการบูรณาการการเรียนการสอน หลักสูตรสถาปัตยกรรมภายใน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ในรายวิชา แนวความคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน นักศึกษาชั้นปีที่ 2 รายวิชาการออกแบบ สถาปัตยกรรมภายใน 4 นักศึกษาชั้นปีที่ 3 (ส่วนเนื้อหาทรายที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ พื้นที่บริการชุมชน) และรายวิชาออกแบบศิลปะและงานฝีมือท้องถิ่น ชั้นปีที่ 5 โดยการเก็บ ข้อมูลขนาดพื้นที่ ร้านค้า การสร้างแนวความคิดในการออกแบบโดยการจัดทำ Moodboard การออกแบบแผนผังกิจกรรมในหมู่บ้าน จากนั้นออกแบบแนวทางการตกแต่ง ร้านค้าและตลาดเพื่อส่งเสริมผลิตภัณฑ์ชุมชน จากนั้นนำเสนอในที่ประชุมคณะกรรมการ

### 2.1.2 การศึกษาลักษณะทางกายภาพของชุมชน

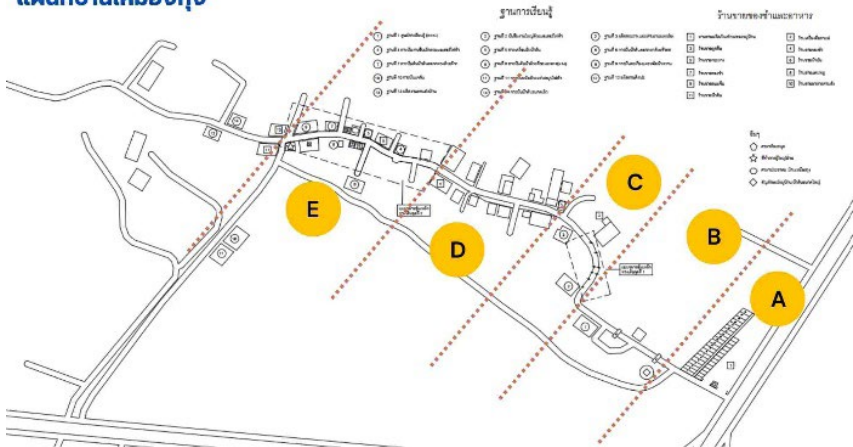
นักศึกษาระดับชั้นปีที่ 5 รายวิชาออกแบบศิลปะและงานฝีมือท้องถิ่น ระบุจากการ ศึกษาข้อมูลบ้านเหมืองทอง พบว่า พื้นที่ของหมู่บ้านแบ่งเป็น 3 ส่วนใหญ่ๆ ได้แก่ ส่วนที่ 1 พื้นที่ร้านค้าของชุมชนติดถนนเชื่อมมายังบริเวณภายในหมู่บ้าน อาคารการท่องเที่ยว แห่งประเทศไทย เปรียบเสมือนหน้าบ้านที่ต้อนรับแขกให้เข้ามาซื้อของ ส่วนที่ 2 คือพื้นที่ ภายในหมู่บ้าน ประกอบไปด้วยฐานการเรียนรู้เกี่ยวกับงานปั้นดิน ส่วนที่ 3 พื้นที่ส่วนใหญ่ เป็นบ้านของคนในชุมชน และจัดแสดงผลงานชิ้นสำคัญต่างๆไว้ เป็นเส้นทางที่สามารถ เชื่อมต่อกับทางหลวงได้

ลักษณะถนนในหมู่บ้านเป็นเส้นตรงไปตามอาคารบ้านเรือน ความกว้างของถนน ประมาณ 3.5-5 เมตร ทำให้ไม่สามารถเคลื่อนที่ลัดเลี้ยวและหยุดจอดได้ทุกระยะ ตามเส้นทางที่ต้องการ จึงทำให้คนในชุมชนส่วนใหญ่เดินทางด้วยการเดิน จักรยานและ รถจักรยานยนต์ระหว่างทางมีซุ้มโครงเหล็กติดผ้าใบกันแดดเป็นระยะในส่วนพื้นที่ที่ 2 บริเวณบ้านติดถนน บางหลังคาเรือนเป็นรั้วไม้ไผ่ตกแต่งด้วยการปลูกต้นไม้ ส่วนใหญ่เป็น รั้วกำแพงแต่ไม่สูงมาก บรรยากาศภายในหมู่บ้านร่มรื่น มีฐานการเรียนรู้เกี่ยวกับ เครื่องปั้นดินเผาสลับกับบ้านของคนในชุมชนตลอดเส้นทาง ซึ่งด้านหน้าบ้านของฐาน การเรียนรู้แต่ละจุดจะมีป้ายพลาสติกและไว้นิลให้ข้อมูลบางฐาน จากนั้นคณะวิจัยและ นักศึกษาทำการเขียนแบบพื้นที่ส่วนต่างๆด้วยโปรแกรม AutoCAD ประกอบภาพถ่าย สถานจริงเพื่อแสดงระยะความกว้าง ความสูงของกำแพง รั้ว ซุ้มบังแดด และบรรยากาศ ภายในหมู่บ้านเหมืองทอง โดยจะแบ่งออกเป็น 5 โซน เพื่อถ่ายทอดการอ่านแผนผัง



ภาพที่ 18: การเก็บข้อมูลโดยนักศึกษาสตาปีดกรรมภายในชั้นปีที่ 5

### แผนที่บ้านเหมืองทอง



ภาพที่ 19: นักวิจัยแบ่งแผนที่หมู่บ้านเหมืองทองออกเป็น 5 โซน

### ลักษณะผลิตภัณฑ์บริเวณของหมู่บ้าน

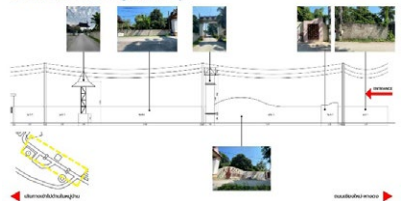
- 1) บ้านทรงคาพิเศษ
- 2) บ้านทรงคา
- 3) บ้านทรงคา



- พื้นที่ของบ้าน 21 ล็อต
- 1) ขนาดพื้นที่ประมาณ 320 ตร.ม. และ 8 เมตร
  - 2) ขนาดพื้นที่ประมาณ 180 เมตร
  - 3) ขนาดพื้นที่ประมาณ 320 ตร.ม. 5 เมตร
  - 4) ขนาดพื้นที่ประมาณ 400 ตร.ม. 4.05 เมตร

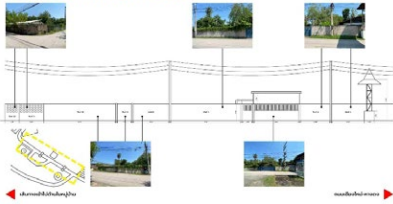
ภาพที่ 20: แบบผังแปลนบริเวณร้านค้าด้านหน้าทางเข้าหมู่บ้าน โซน A

### กำหนดด้านนำทางเข้าหมู่บ้านเหมืองทอง



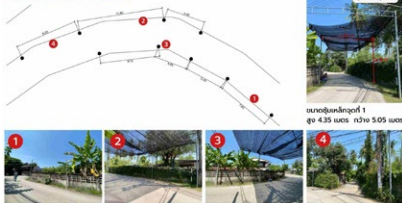
ภาพที่ 21: แบบรูปด้านบริเวณท่าแพทางเข้าหมู่บ้าน จุด 1 โซน B

กำแพงด้านหน้าทางเข้าหมู่บ้านเคอจุง



ภาพที่ 22: แบบรูปด้านบรีเวณกำแพงทางเข้าหมู่บ้านจุด 2 โซน B

ระบบเส้นหักทางเดินจุดที่ 1



ภาพที่ 24: แบบผังแปลนและการแสดงระยะ บรีเวณซุ้มบังแดดที่ 1 ของโซนที่ C

ระบบพื้นที่ตั้งแถวที่ 3

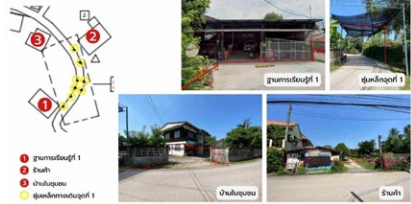


ระบบพื้นที่ตั้งแถวที่ 3



ภาพที่ 26: แบบขยายผังแปลนและการแสดงระยะของโซน D (ต่อ)

ระบบฐานการเรียงฐานและลานภายนอก



ภาพที่ 23: แบบผังแปลนและการแสดงระยะ โซนที่ C

ระบบพื้นที่ตั้งแถวที่ 3



ระบบพื้นที่ตั้งแถวที่ 3



ภาพที่ 25: แบบขยายผังแปลนและการแสดงระยะของโซน D

ระบบฐานการเรียงฐานและลานภายนอก



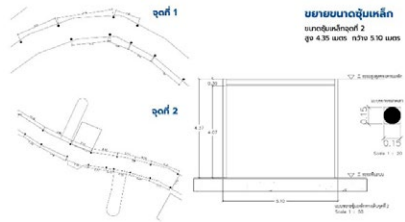
ระบบฐานการเรียงฐานและลานภายนอก



ภาพที่ 27: แบบขยายผังแปลนและการแสดงระยะของโซน E



ภาพที่ 28: แบบขยายผังแปลนและการแสดงระยะบริเวณชุมชนบังแดดที่ 1 ถึง 4



ภาพที่ 29: แบบขยายผังแปลนและการแสดงระยะบริเวณชุมชนบังแดดที่ 1 และ 2

## 2.1 การกำหนดแนวความคิดในการออกแบบตลาดบ้านเหมืองกุง

จากการบูรณาการการเรียนการสอนรายวิชาแนวความคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน นักศึกษาชั้นปีที่ 2 จึงนำไปสู่แนวความคิด “คนบ้านดิน ถิ่นเหมืองกุง” เป็นแนวคิดที่ถอดจากวิถีชีวิตของคนในหมู่บ้านเหมืองกุงที่ประกอบอาชีพปั้นดินทำเครื่องปั้นดินเผามาตั้งแต่อดีต จนเป็นที่รู้จักของคนในชุมชนใกล้เคียงและต่างเมือง โดยมีการเชื่อมโยงของมิติ ทั้ง 3 เข้าด้วยกัน จึงเกิดเป็นวิถีชีวิตที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนานได้แก่

*คน* หมายถึง คนในชุมชนบ้านเหมืองกุง  
*บ้านดิน* หมายถึง อาชีพของคนในชุมชนบ้านเหมืองกุง  
*เหมืองกุง* หมายถึง แหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาพื้นที่ชุมชนบ้านเหมืองกุงอันเป็นทุนวัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดเศรษฐกิจ

ธีม (Theme) ที่ใช้ดำเนินเรื่องราวที่จะเล่าผ่านพื้นที่ในภายในหมู่บ้านเหมืองกุง ซึ่งถอดความหมายจากพื้นที่แผนผังในหมู่บ้านทั้ง 3 ส่วน ดังเนื้อหาที่กล่าวในหัวข้อ 2.1.2 (การศึกษาลักษณะทางกายภาพของชุมชน) ใจความว่า “พื้นที่ของหมู่บ้านแบ่งเป็น 3 ส่วนใหญ่ๆ ได้แก่ ส่วนที่ 1 พื้นที่ร้านค้าของชุมชน เปรียบเสมือนหน้าบ้านที่ต้อนรับแขกให้เข้ามาซื้อของ ส่วนที่ 2 พื้นที่แห่งเรียนรู้เกี่ยวกับงานปั้นดิน ส่วนที่ 3 พื้นที่จัดแสดงผลงานชิ้นสำคัญต่างๆ” จึงแบ่งธีมเป็น 3 เรื่อง คือ ส่วนที่ 1 ถิ่นเหมืองกุง ส่วนที่ 2 ชุมมาปั้นสร้างสรรค์ด้วยมือ และส่วนที่ 3 ก่อร่างสร้างรูป จากนั้นดำเนินการจัดวางโซนเพื่อจัดทำแผนงานสรุปธีม (Theme) ไอเดีย (Idea) และแรงบันดาลใจ (Inspiration) ในงานออกแบบ หรือเรียกว่า Moodboard โดยวางไอดีนำเสนอแนวทางการออกแบบ ทั้งหมด 9 หมวด ประกอบด้วย 1) ร้านค้าชุมชน 2) ลานจอดรถ 3) จุดถ่ายภาพ 4) พื้นที่จัดแสดง 5) การตกแต่งรั้ว 6) ชุมทางเดิน 7) กาด (ตลาด) 8) ร้านค้าภายในหมู่บ้าน และ 9) การออกแบบสื่อสัญลักษณ์ ตัวหนังสือ ป้าย กราฟิก



**CONCEPT**  
คนปั้นดินถิ่นเหมืองฤๅง



ภาพที่ 30: ช่าย: แนวความคิดในการออกแบบตลาดบ้านเหมืองฤๅง  
ชวา: เรื่องราวที่ใช้ดำเนินเรื่องในการออกแบบตลาดบ้านเหมืองฤๅง

จุดที่ 1  
ร้านค้าชุมชน (ตลาด)



แนวทางการออกแบบ (เดิน : ชม : ของ(สวน))



ภาพที่ 31: ชาร์กนำเสนอข้อมูลไอเดียการออกแบบร้านค้าชุมชน

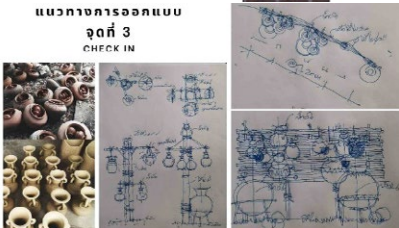
จุดที่ 3  
CHECK IN



แนวทางการออกแบบ  
จุดที่ 3  
CHECK IN



แนวทางการออกแบบ  
จุดที่ 3  
CHECK IN

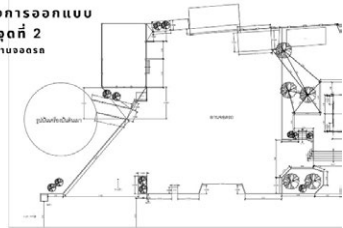


ภาพที่ 33: ชาร์กนำเสนอข้อมูลไอเดียการออกแบบจุดถ่ายภาพ

จุดที่ 2  
ลานจอดรถ



แนวทางการออกแบบ  
จุดที่ 2  
ลานจอดรถ



ภาพที่ 32: ชาร์กนำเสนอข้อมูลไอเดียการออกแบบร้านค้าชุมชน

จุดที่ 4  
DISPLAY  
(ตาชั่ง)



แนวทางการออกแบบ  
จุดที่ 4  
DISPLAY  
(ตาชั่ง)



ภาพที่ 34: ชาร์กนำเสนอข้อมูลไอเดียการออกแบบ  
พื้นที่จัดแสดง

จุดที่ 6  
ชุมทางเอน



แนวทางการออกแบบ  
จุดที่ 6  
ชุมทางเดิน



แนวทางการออกแบบ  
จุดที่ 6  
ชุมทางเดิน



ภาพที่ 36: ชาร์กนำเสนอข้อมูลไอเดียการออกแบบ  
ชุมทางเดินบังแดด

จุดที่ 5  
WALL PAINTING



แนวทางการออกแบบ  
จุดที่ 5  
WALL PAINTING



ภาพที่ 35: ชาร์กนำเสนอข้อมูลไอเดียการออกแบบ  
กำแพงริ้ว

จุดที่ 7  
กาบ



แนวทางการออกแบบ  
จุดที่ 7  
กาบ



ภาพที่ 37: ชาร์กนำเสนอข้อมูลไอเดีย  
การออกแบบตลาด



แนวทางการออกแบบ  
จุดที่ 8  
ร้านค้าในบ้าน



แนวทางการ  
ออกแบบ  
จุดที่ 8  
ร้านค้าในบ้าน



ภาพที่ 38: ชาร์กนำเสนอข้อมูลไอเดียการออกแบบ  
ร้านค้าบริเวณหน้าบ้านในชุมชน

แนวทางการ  
ออกแบบ  
จุดที่ 9  
SIGNAGE



ภาพที่ 39: ชาร์กนำเสนอข้อมูลไอเดียการออกแบบ  
สัญลักษณ์ต่างๆที่ใช้ภายในตลาดเหมืองกุง





## 03 การออกแบบตลาดเหมืองกุง

จากการศึกษาพื้นที่ของหมู่บ้านเหมืองกุง และการประชาคมเพื่อสอบถามความพร้อมในการจัดกิจกรรมและตลาด ได้ข้อสรุปมี 3 ส่วน คณะวิจัยและคนในชุมชนจึงวางแผนกำหนดพื้นที่การทำกิจกรรมและการจัดตั้งตลาดเป็น 2 ระยะ รวมทั้งการตั้งชื่อตลาด การเลือกรูปแบบการตกแต่งต่าง ๆ จากการนำเสนอไอเดีย ซึ่งคณะวิจัยและนักศึกษาได้มีการปรับรูปแบบให้ตรงกับความต้องการของคนในชุมชนตามประเด็นสรุปจากผู้เข้าร่วมประชาคมจำนวน 29 คน

### 3.1. การกำหนดขอบเขตพื้นที่ในการทำกิจกรรมและการจัดตั้งตลาด

จากการศึกษาพื้นที่ของหมู่บ้านเหมืองกุง คณะวิจัยทำแผนกำหนดพื้นที่การทำกิจกรรมและการจัดตั้งตลาดเป็น 2 ระยะ ระยะที่ 1 : ระยะลองใจ ใช้พื้นที่ส่วนที่ 1 เนื่องจากใกล้กับถนนทางเข้าหมู่บ้าน พื้นที่มีขนาดไม่ใหญ่มาก แต่สามารถมองเห็นเหตุการณ์ภายในงานได้อย่างครอบคลุม และเป็นพื้นที่ลานกิจกรรมที่สามารถจัดการและดูแลได้อย่างทั่วถึง มีสิ่งอำนวยความสะดวก ทั้งที่จอดรถ ห้องน้ำ เป็นต้น ซึ่งจะจัดกิจกรรมภายในวันที่ 3-11 ธันวาคม 2565 โดยขอความร่วมมือให้ร้านค้าในชุมชน และภาคีเครือข่ายนำสินค้าออกมาจัดจำหน่ายภายในบริเวณที่กำหนด

ระยะที่ 2 : ระยะผูกพัน เป็นการขยายใช้พื้นที่ในส่วนที่ 1 และ 2 เป็นการวางแผนระยะกลาง หากการจัดกิจกรรมภายในวันที่ 3-11 ธันวาคม 2565 มีแนวโน้มในทางที่ดีจะสามารถขยายพื้นที่ให้คนในชุมชนมีส่วนร่วมเพิ่มมากขึ้นได้



ภาพที่ 40: การแบ่งพื้นที่ที่ต้องการจะศึกษา



ภาพที่ 41: รอบแนวความคิดในการออกแบบ

### 3.2 การออกแบบโลโก้

ทีมคณะวิจัยมีแนวความคิดในการออกแบบโลโก้ ต้องการสะท้อนความสวยงาม ลักษณะรูปทรงของผลิตภัณฑ์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์พื้นถิ่นของผู้ผลิต ผสมกับความ ต้องการที่จะสื่อสารให้ผู้รับรู้ถึงสถานที่ที่ผลิต ดังนั้นจึงได้มีการพัฒนานำเอารูปร่าง (Shape) ของน้ำตันที่เป็นอัตลักษณ์ของบ้านเมืองกุงมาพัฒนาแบบ ผสมกับการใช้ตัวหนังสือที่มีความทันสมัยขึ้น ลักษณะรูปแบบตัวหนังสือภาษาอังกฤษเพื่อให้ภาพลักษณ์เป็นสากล มีการจัดความสวยงาม และยังคงใช้สีที่มาจากเครื่องปั้นดินเผาเพื่อสะท้อนความเป็นตัวตน ของชุมชนบ้านเมืองกุง



ภาพที่ 42: ภาพร่างโลโก้



ภาพที่ 43: รูปแบบการนำเสนอโลโก้ต่อชุมชน

1. การใช้ตัวหนังสือ ควรใช้เป็นภาษาไทยเพื่อเผยแพร่ความเป็นไทยลงไป พร้อมกับการเพิ่มภาษาอังกฤษด้านใต้ เพื่อให้นักท่องเที่ยวต่างชาติมีความเข้าใจด้วย
2. การเสนอให้มีการปรับปรุงรูปร่างของน้ำตัน โดยนำรูปร่างของน้ำตันขนาดใหญ่ หน้าหมู่บ้านมาพัฒนาเนื่องจากเป็นเอกลักษณ์ ดังรูปแบบโลโก้เดิมและการพัฒนาโลโก้ รูปแบบใหม่ที่นำมาใช้ในปัจจุบันในปัจจุบัน

จากการนำเสนอในการประชุมกับชาวบ้านจำนวน 50 คน ผลปรากฏว่ามีคะแนนเสียงเป็นเอกฉันท์ เลือกโลโก้รูปแบบที่ 3 โดยชาวบ้านและผู้ที่มีชื่อเสียงแนะนำให้ปรับโลโก้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ดังนี้



ภาพที่ 44: ทรวดแบบคิดของโลโก้ที่ได้รับการพัฒนา

### รูปแบบโลโก้เดิมและการพัฒนาโลโก้รูปแบบใหม่ที่น่าสนใจในปัจจุบัน



### 3.3 การออกแบบแผนที่

การออกแบบปรับปรุงแผนที่ทำโดยความร่วมมือจากชุมชนที่ให้การสนับสนุนข้อมูล และนักศึกษาศาปตยกรรมภายในชั้นปี 5 รายวิชาออกแบบศิลปะและงานฝีมือท้องถิ่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ทำการลงพื้นที่เพื่อทำรางวัลและสำรวจบริบทโดยรอบของชุมชนเพื่อทำการตรวจเช็คจำนวนฐานการเรียนรู้ทั้ง 14 ฐาน อีกทั้งร้านค้าจุดต่าง ๆ ที่มีการปรับเปลี่ยนไปตามกาลเวลา เพื่อการวางแผนในการทำแผนที่ท่องเที่ยวให้ความรู้ทันสมัยและตรงตามความเป็นจริงมากที่สุด รวมทั้งการพัฒนาแผนที่โดยคำนึงถึงการใช้กราฟิก รูปแบบตัวหนังสือต่าง ๆ ที่สามารถเข้าใจได้ง่ายรวมไปถึงการใช้สีที่สดใส



ภาพที่ 45: ภาพแผนที่ก่อนพัฒนาแบบ

จากคนในชุมชนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย จึงมีข้อเสนอแนะให้ปรับพื้นที่หลังภาพให้เรียบง่าย เพื่อให้สามารถอ่านตัวหนังสือได้ง่ายขึ้น และให้มีการขยายขนาดตัวหนังสือให้ใหญ่ขึ้น พร้อมระบุชื่อตลาดลงในแผนที่

เหตุผลในการปรับปรุงแผนที่ เนื่องจากเป็นแผนที่เดิมที่ใช้มาเป็นระยะเวลาานาน ทำให้รูปแบบความน่าสนใจลดน้อยลง อีกทั้งแผนที่นี้มีการแสดงเส้นทางบอกตำแหน่งฐานการเรียนรู้เท่านั้น แต่ไม่มีข้อมูลด้านอื่นๆที่สำคัญ อาทิ ร้านค้า ในหมู่บ้าน หรือสถานที่สำคัญ เป็นต้น นำไปสู่การบูรณาการการเรียนการสอนโดยนักศึกษาชั้นปีที่ 2 รายวิชาแนวความคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใต้การออกแบบภาพลักษณ์ปรับแผนที่ให้เข้ากับแนวความคิด “คนปั้นดินถิ่นเหมืองกุง” ซึ่งหลังจากได้ทำการประชาคม

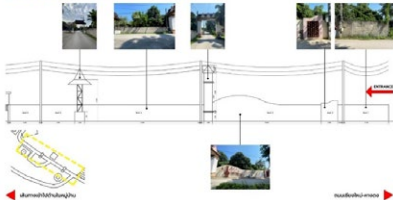


ภาพที่ 46: แผนที่แนะนำจุดร้านค้าและจุดการเรียนรู้

### 3.4 การออกแบบภาพวาดผนัง

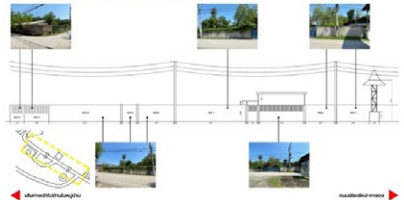
การออกแบบภาพวาดผนังได้รับการอนุเคราะห์กำแพงบ้านจากคุณ นาย ฉัตรชัย โนนานนท์ โดยมีขนาดความยาว 44 m. สูง 2.5 m. การออกแบบภาพวาดผนังชุมชนบ้านเหมืองกุงโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ไกรสร วิชัยกุล ได้พูดคุยปรึกษาคำความต้องการกับเจ้าของบ้าน จากนั้นทำการร่างแบบลงบนกระดาษ 100 ปอนด์ ใช้เทคนิคสีน้ำ และนำมาเสนอในที่ประชุมเพื่อทำการประชาคม ผลในการนำเสนอเป็นที่ชื่นชอบของคนในชุมชน ทั้งเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ ความแปลกใหม่และการใช้สีสรรค์

กำแพงด้านหน้าทางเข้าหมู่บ้านเหมืองกุง



ภาพที่ 47: การสำรวจระยะพื้นที่ที่มีการเพ้นท์ผนังบ้าน ระยะที่ 1

กำแพงด้านหน้าทางเข้าหมู่บ้านเหมืองกุง



ภาพที่ 48: การสำรวจระยะพื้นที่ที่มีการเพ้นท์ผนังบ้าน ระยะที่ 2

การออกแบบภาพวาดผนังชุมชนบ้านเหมืองกุงโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ไกรสร วิชัยกุล ได้รับแรงบันดาลใจจากการปั้นดินเป็นรูปทรงน้ำตื้นยักษ์บริเวณหน้าหมู่บ้าน ซึ่งได้นำรูปทรงน้ำตื้นดังกล่าวที่มีลักษณะหลากหลายทั้งแบบทรงสูง ทรงเตี้ย มาผสมเป็นองค์ประกอบหลักในการสร้างภาพโครงสร้าง โดยให้เส้นโครงสร้างที่มีความโปร่งซับซ้อนเป็นมิติใหม่ในรูปแบบงานศิลปะลักษณะสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงรูปทรงเดิมเป็นหลัก อาทิเช่น ยังคงไว้ลวดลายใบโพธิ์ในขณะเดียวกันมีการสร้างสรรค์รูปทรงใหม่ผนวกกับสีสันใหม่เข้าไป เพื่อแสดงออกถึงแนวคิดเกี่ยวกับมนุษย์และเครื่องปั้นดินเผา

การแทนค่าความหมายของธาตุทั้งสี่ คือ ดิน น้ำ ลม ไฟ เข้าไปผสมผสานกับรูปร่างของน้ำดิน ดินหรืออิฐ มีการแทนค่าด้วยสีส้ม ส่วนสีแดงแทนลวดลายของเปลวไฟ ซึ่งการทำเครื่องปั้นต้องใช้ไฟในการเผา และลวดลายน้ำแทนค่าด้วยสีน้ำเงิน เพื่อเชื่อมโยงว่าในขณะที่ปั้นดินนั้นต้องใช้น้ำหล่อเลี้ยงตลอดเวลา นอกจากนี้ยังมีลวดลายก้อนเมฆเพื่อแทนค่าธาตุลม ซึ่งช่วยในการรักษาความชื้นที่เหมาะสมในการปั้นน้ำดิน และมีการใช้รูปทรงวงตาเพื่อแทนค่าถึงมนุษย์เป็นผู้สร้างสรรค์งานปั้นขึ้นจากธาตุทั้ง 4 เหล่านี้ ทั้งหมดนี้ได้หลอมรวมเป็นผลงานจิตรกรรมเพื่อที่จะสื่อผ่านสีสันใหม่ตามจินตนาการเพื่อให้เกิดความงามอีกด้วย จากการทำภาพต้นแบบภาพร่างจึงขยายลงสู่ผนังของชุมชนด้วยการบูรณาการทั้งนักศึกษาและคนในชุมชนร่วมกันเพื่อให้ผู้คนได้ตอบสนองต่อการมองเห็นด้วยสีสันที่สะดุดตา และได้ค้นหาความหมายที่กล่าวมาแล้วในข้างต้น เป็นจิตรกรรมที่ให้ชุมชนเหมืองงูเองเห็นคุณค่าในวิถีชีวิตและเอกลักษณ์ของชุมชนตนเองที่จะสะท้อนคุณค่าต่อสังคมโดยรวมต่อไป



ภาพที่ 49: ภาพร่างการออกแบบภาควาดผนังชุมชนบ้านเหมืองงู



ภาพที่ 50: การนำเสนอการออกแบบภาควาดผนังชุมชนบ้านเหมืองงู โดย ผศ. ใสรส วัชยกุล



ภาพที่ 51: บรรยากาศความร่วมมือของคนในชุมชน นักศึกษา หน่วยงานต่างๆ



ภาพที่ 52: ความร่วมมือของคนในชุมชน นักศึกษา หน่วยงานภาครัฐและเอกชน





ภาพที่ 53: บรรยากาศชุมชนเมืองงุยามเย็น

### 3.5 การออกแบบป้ายฐานการเรียนรู้ 14 ฐาน

จากการสำรวจพบว่า ลักษณะของป้ายฐานการเรียนรู้ 14 ฐาน จะติดตั้งบริเวณ 45 cm. ตัวเลขใช้เลขไทย โดยมีเนื้อหาในป้ายเรียงตามลำดับ ดังนี้

- 1) ลำดับของฐานการเรียนรู้ (ฐานการเรียนรู้ที่)
- 2) ชื่อฐาน
- 3) ชื่อเจ้าของ

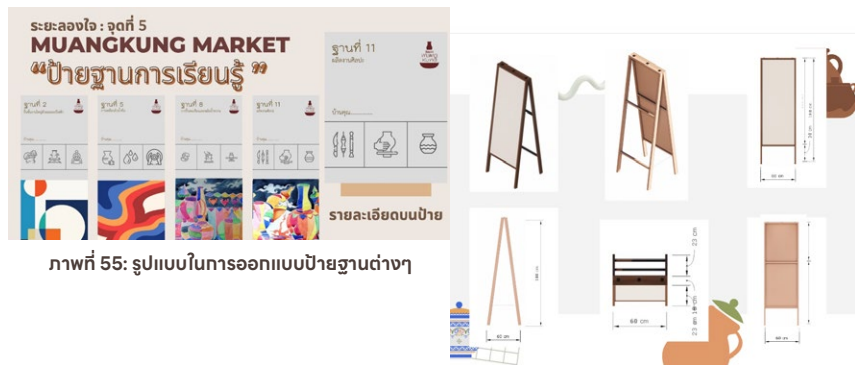


ภาพที่ 54: รูปแบบป้ายฐานการเรียนรู้เดิม

เมื่อได้ข้อมูลป้ายฐานการเรียนรู้รูปแบบเดิมแล้ว จึงนำมาบูรณาการการเรียนรู้ในรายวิชาการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน 4 ซึ่งมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบให้กับชุมชน นักศึกษาจึงได้จัดทำต้นแบบจากการสัมภาษณ์ความต้องการของคนในชุมชนซึ่งมีความต้องการให้เพิ่มข้อมูล อาทิเช่น ภาพประกอบแต่ละฐาน เบอร์โทรศัพท์ เป็นต้น จึงนำไปสู่แนวทางการออกแบบป้ายฐานการเรียนรู้

จากการประชุมมีความพึงพอใจรูปแบบของฐานการเรียนรู้ นักวิจัยมีข้อสังเกตในประเด็นเพิ่มเติมในเรื่อง ตัวหนังสือภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และตัวเลขควรมีลักษณะเฉพาะ มีความใกล้เคียงกับรูปแบบตัวหนังสือภาษาถิ่นแต่สามารถอ่านได้ง่าย เพื่อให้นักท่องเที่ยวต่างชาติสามารถเข้าใจ รวมถึงการใช้ตัวเลขป้ายฐานเป็นเลขอาราบิก จึงนำไปสู่การประสานต่อผู้เกี่ยวข้องเพื่อขอข้อมูล โดยมีเนื้อหาในป้ายเรียงตามลำดับ ดังนี้

- 1) ลำดับของฐานการเรียนรู้ (ฐานที่)
- 2) ชื่อฐาน (ภาษาไทย)
- 3) ชื่อฐาน (ภาษาอังกฤษ)
- 4) ชื่อเจ้าของฐานการเรียนรู้
- 5) เบอร์โทรศัพท์ติดต่อ
- 6) ภาพประกอบ
- 7) แผนที่แสดงตำแหน่งของฐานการเรียนรู้
- 8) ภาพกราฟิก (ภาพวาดผนังบริเวณทางเข้าหมู่บ้าน)



ภาพที่ 55: รูปแบบในการออกแบบป้ายฐานต่างๆ

การพิจารณาเรื่องวัสดุ เนื่องจากงบประมาณที่จำกัด คณะวิจัยและชุมชนมีความเห็นในการเลือกวัสดุที่มีน้ำหนักเบา สามารถเคลื่อนย้ายได้ง่าย ดังนั้นจึงไม่จำเป็นต้องเป็นวัสดุที่ทนน้ำ ดังเช่นป้ายเหล็กหรืออะคริลิก ในที่ประชุมจึงมีข้อสรุปในการใช้ไม้สีธรรมชาติหรือมีการย้อมสีตามความเหมาะสม โดยลักษณะในการออกแบบอยากให้ป้ายสามารถพับเก็บได้ง่าย นักวิจัยจึงทำการออกแบบในลักษณะสี่เหลี่ยมผืนผ้า ป้ายมีความสูง 160 cm. กว้าง 45 cm. วางตั้งได้ด้วยการกางโครงสร้างออกและใช้อุปกรณ์ข้อสับโครเมียม

เพื่อใช้ล็อกโครงสร้าง ปิดพื้นหลังด้วยไม้อัดขนาด 4 mm. ข้อมูลป้ายฐานการเรียนรู้ปริ้นลงบนโฟมไวนิล ซึ่งมีน้ำหนักบาง ขนาดกว้าง 35 cm. สูง 120 cm.

ทั้งนี้การผลิตป้ายฐานการเรียนรู้ ได้รับความอนุเคราะห์จากหลักสูตรออกแบบอุตสาหกรรมในการมอบหมายให้เจ้าหน้าที่และนักศึกษาดำเนินการ ซึ่งได้ดำเนินการ 2 ระยะ คือระยะที่ 1 นำผลงานไปติดตั้งตามแต่ละฐานเพื่อสอบถามความพึงพอใจจากการสอบถามพบว่า เห็นด้วยกับการย้อมสีไม้ เพื่อให้มีความโดดเด่นมากยิ่งขึ้น จึงเข้าสู่ระยะการทำสีป้ายฐานการเรียนรู้ด้วยการย้อมสีไอ๊ค จำนวน 4 รอบ



ภาพที่ 56: ตัวอย่างรูปแบบกราฟิกป้ายฐานต่างๆ



ภาพที่ 57: ป้ายฐานการเรียนรู้ที่ย้อมสี

### 3.6 การออกแบบซุ้มกาลเวลา

การออกแบบซุ้มเริ่มจากการวัดขนาดพื้นที่ ในหมู่บ้านมีซุ้มทางเดินทั้งหมด 4 จุดด้วยกัน ซึ่งแต่ละซุ้มมีความยาวที่ต่างกัน การออกแบบซุ้มบังแดดนี้เปรียบเสมือนพื้นที่คาบเกี่ยวที่เชื่อมพื้นที่ด้านหน้าหมู่บ้าน และภายในหมู่บ้านเข้าด้วยกัน เป็นมุมโค้งถนน ริมทาง เป็นรั้วปูนและรั้วต้นไม้ตลอดแนวระยะความยาว 17 m. มีแนวความคิดจากจุดการเชื่อมพื้นที่จากจุดหนึ่งไปจุดหนึ่ง จึงเรียกซุ้มทางเดินจุดที่ 1 นี้ว่า “ประตูแห่งกาลเวลา” เปรียบได้กับการที่นักท่องเที่ยวเดินเข้ามาในชุมชน เมื่อผ่านฐานการเรียนรู้ที่ 1 และ 2 มาจะเจอกับซุ้มประตูกาลเวลาที่จะนำทุกคนเข้าไปสู่หมู่บ้านเหมืองกุงที่ยังคงดำเนินวิถีชีวิตแบบเดิม มีการประกอบอาชีพปั้นดินจากรุ่นสู่รุ่นเรื่อยมา การใช้โทนสีได้หยิบมาจากแนวคิดในการออกแบบตลาด คนปั้นดินถิ่นเหมืองกุง ที่นำเอาโทนสีจาก ดิน น้ำ ลม ไฟ มาใช้เพื่อให้เกิดสีสันที่สดใส

โดยการเลือกใช้วัสดุเลือกเป็นผ้าไนลอนที่มีน้ำหนักเบา เนื้อผ้าสามารถถ่ายเทอากาศได้ดี ไม่อึดน้ำเมื่อเกิดฝนตกและเนื้อผ้ามีความยืดหยุ่นสูง เนื่องจากงบประมาณที่จำกัด ทำให้ไม่สามารถทำการติดได้ครบถ้วนทุกพื้นที่



ภาพที่ 58: พื้นที่ในการออกแบบซุ้มประตูแห่งกาลเวลา



ภาพที่ 59: ภาพจำลองแนวทางรูปแบบซุ้มประตู



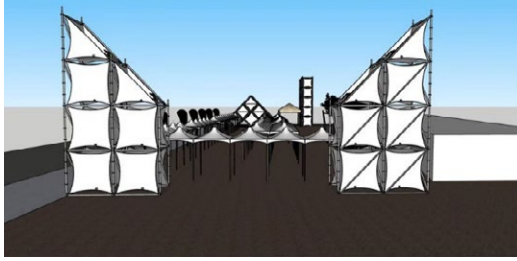
ภาพที่ 58: พื้นที่ในการออกแบบซุ้มประตูแห่งกาลเวลา



ภาพที่ 59: ภาพจำลองแนวทางรูปแบบซุ้มประตู

### 3.7. การออกแบบตกแต่งซุ้มทางเข้า

เป็นแนวความคิดการสร้างจุดเด่นให้กับทางเข้าตลาดเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว การออกแบบด้วยโปรแกรม Sketch up โครงสร้างหลักใช้ไม้ไผ่และผ้าซึ่งในรูปแบบโมดูล่า โดยคำนึงถึงการจัดเก็บ ถอดประกอบเพื่อให้สามารถใช้ปรับเปลี่ยนรูปทรงหรือปรับระดับได้ตามต้องการ



ภาพที่ 60: แบบร่างความคิดรูปซุ้มทางเข้าหมู่บ้านเหมืองอุทง

อย่างไรก็ตามเนื่องด้วยงบประมาณในการดำเนินการตามแบบร่างมีจำกัด ทีมคณะทำงานจึงเสนอแนะให้ปรับใช้วัสดุที่หาได้ง่ายและใช้งบประมาณไม่สูง จึงได้เลือกใช้เศษผ้าตัดเป็นชิ้นยาว เย็บต่อกันเพื่อนำมาประยุกต์ทำม่านกันเพื่อสร้างจุดถ่ายภาพของงาน โดยตำแหน่งที่วางถูกจัดตั้งให้อยู่บริเวณด้านหน้าหมอน้ำต้นยักษ์ด้านหน้าหมู่บ้าน เพื่อสร้างให้เป็นจุดเด่นสำหรับผู้คนที่ผ่านไปมาในย่านทางดง

ระหว่างการดำเนินงาน พบปัญหาจากปัจจัยสภาพภูมิอากาศ พายุฝนส่งผลต่อความเสียหายของซุ้มทางเข้า โครงสร้างไม้ไผ่ไม่สามารถยึดติดกับลานดินได้เนื่องจากมีน้ำท่วมขัง ดินอ่อนตัวลง คณะวิจัยจึงได้ดำเนินการปรับเปลี่ยนรูปแบบการติดตั้ง ดังนี้ 1) ดำเนินการรื้อถอนซุ้มทางเข้า 2) เปลี่ยนพื้นที่ติดตั้งซุ้มผ้า โดยไม่ใช่โครงไม้ไผ่แต่ใช้ต้นไม้ในบริเวณเป็นส่วนรับน้ำหนักของซุ้มผ้า



ภาพที่ 60: การติดตั้งหน้างาน



ภาพที่ 61: การแก้ไขปัญหาการติดตั้งหน้างาน

### 3.8 การออกแบบตกแต่งบริเวณภายในพื้นที่ตลาด

จากผลโหวตสถานที่ตั้งของชาวบ้านผลสรุปว่าเสียงส่วนใหญ่เลือกให้ตลาดตั้งอยู่ด้านหลังของน้ำตันยักษ์ ดังนั้นงานเปิดตลาดจึงมีการแบ่งพื้นที่สามส่วน คือส่วนที่จอดรถ ชุมร้านค้าขายของจากทุกคนในชุมชน และแม่ค้าจากต่างพื้นที่มาร่วมด้วย อีกทั้งยังมีการแบ่งพื้นที่ในการจัดแสดงงานวิจัยและการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของทาง Koyori เข้ามาร่วมจัดแสดงด้วย โชนสุดท้ายคือโชนเวที ซึ่งด้านหน้าจะมีการเว้นที่ไว้ให้ทำกิจกรรมในพิธีเปิด เช่นการรำของชาวบ้านในชุมชน ทั้งที่มีผู้สูงอายุ และวัยรุ่น



ภาพที่ 62: รูปแบบการแบ่งพื้นที่ในการจัดงาน



ภาพที่ 63: รูปแบบการแบ่งพื้นที่ในตลาด



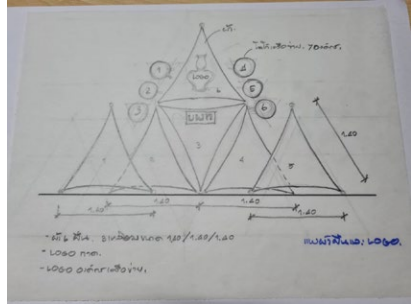
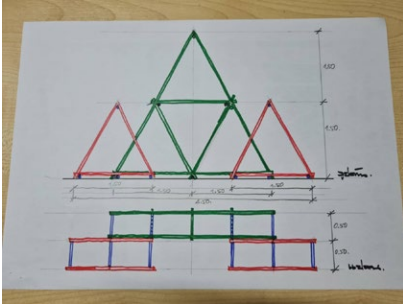
ภาพที่ 64: รูปแบบการแบ่งพื้นที่ในตลาด



ภาพที่ 65: การออกแบบพื้นที่ในตลาด

### 3.10 การออกแบบป้ายเวที

จากวัตถุประสงค์ของงานต้องการสื่อถึงความเป็นหัตถกรรมพื้นถิ่น จึงมีแนวคิดภาพรวมของงานที่ใช้โครงสร้างไม้ไผ่และใช้เทคนิคการประกอบแบบพื้นถิ่นที่มีความแข็งแรงสร้างเป็นรูปทรงสามเหลี่ยมในระบบประสานพิกัดแบบเรขาคณิต จัดองค์ประกอบให้มี 3 ส่วน คือ ชุดตรงกลางป้ายเวทีเป็นสามเหลี่ยมด้านเท่าที่มีช่องภายใน 4 ส่วน ประกอบกันขนาด กว้าง 3 ม. สูง 3 ม. ช่องว่างติดด้วยไวนิลระบุข้อมูล ชื่องาน รายละเอียดของงาน และโลโก้ขององค์กรเครือข่าย บนพื้นหลังสีขาว ชุดด้านข้างซ้ายและขวาของป้ายเวทีเป็นรูปทรงสามเหลี่ยมขนาด กว้าง 1.5 ม. สูง 1.5 ม. ติดตั้งไวนิลภาพกราฟิกเดียวกันกับงานกราฟิกที่ใช้ร่วมภายในงาน การประกอบและติดตั้งให้แผงชุดซ้าย ขวา มีมิติหนาออกมาจากแผงชุดใหญ่ตรงกลาง เพื่อสามารถตั้งวางได้ด้วยตัวเอง เพราะต้องวางอยู่บนลานระเบียงที่ใช้เป็นเวทีโล่ง



ภาพที่ 66: การพัฒนาการออกแบบด้านหลังเวที



ภาพที่ 67: การติดตั้งเวทีหน้างาน

พื้นที่ชุมชนบ้านเหมืองกุงมีความซับซ้อนในการบริหารจัดการกับทางฝ่าย ททท. แต่พื้นที่ในการจัดทำกิจกรรมและการขายผลิตภัณฑ์ก็ยังคงอยู่ในการดูแลบริหารจัดการ ของผู้นำชุมชน ซึ่งทำให้ไม่มีปัญหาเกี่ยวกับการจัดทำกิจกรรม พื้นที่ที่จัดตลาดชุมชนมีพื้นที่ โดยประมาณ 1,500 ตร.ม. ซึ่งปัจจัยที่ทำให้ตลาดพัฒนาไปได้ไม่รวดเร็วที่ทีมงานได้ร่วมกัน วิเคราะห์ข้อมูลซึ่งมีบทสรุปจากการถอดบทเรียน ตามประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

### 3.11 การออกแบบปรับทัศนียภาพหน้าบ้าน

การออกแบบปรับทัศนียภาพหน้าบ้านเป็นการบูรณาการโดยนักศึกษาชั้นปีที่ 3 รายวิชาการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน 4 โดยหลังจากที่นักศึกษาได้รับข้อมูลจาก ชุมชน จึงแบ่งกลุ่มเพื่อออกแบบในแต่ละจุดของหมู่บ้าน โดยใช้แนวคิดในการใช้วัสดุ ในท้องถิ่นหรือในบ้านแต่ละหลังให้เกิดประโยชน์และสามารถจัดแสดงหน้าบ้านของ แต่ละหลังได้วัสดุส่วนใหญ่ที่ใช้ประกอบ อาทิเช่น ขอนไม้ ต้นไม้ ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา ของแต่ละบ้าน ซึ่งมีความแตกต่างกันออกไป นำมาจัดวางโดยจัดองค์ประกอบศิลป์ ให้เป็นจุดถ่ายภาพ (Check in) และเสริมสร้างบรรยากาศภายในชุมชนให้มีความสวยงาม น่ามองยิ่งขึ้น





ภาพที่ 68 : แนวทางการปรับทัศนียภาพหน้าบ้านโดยนักศึกษาหลักสูตรสถาปัตยกรรมภายในชั้นปีที่ 3



ภาพที่ 69 : การปรับทัศนียภาพหน้าบ้าน



# 04 ข้อสรุปการถอดบทเรียน

ประเด็น	สิ่งที่ดี/สิ่งที่พบ	สิ่งที่ควรปรับปรุง/ข้อเสนอเพิ่มเติม
1. กำหนดแผนการในการจัดงาน	<p>-เนื่องจากเป็นโครงการที่ผู้จัดทำมีเป้าหมายในการส่งเสริมและพัฒนาชุมชนโดยเน้นให้การดำเนินการส่วนใหญ่ต้องดำเนินการโดยคนในชุมชน</p> <p>-การกำหนดรูปแบบแนวคิดและกิจกรรมของงานได้มาจากงานที่แหล่งทุนและผู้จัดงานเคยปฏิบัติมาเอามาเป็นแนวทางและนำเสนอต่อประชาคมให้พิจารณาและแสดงความคิดเห็นให้เป็นที่เข้าใจร่วมกันก่อนกำหนดแผนงาน</p> <p>-ในการรับฟังข้อมูลของประชาคมคนในชุมชนอาจมีความเข้าใจคลาดเคลื่อน ทั้งด้านแนวคิดและรายละเอียด มีผลต่อการดำเนินการได้</p>	<p>-ในการประชาคมต้องทำความเข้าใจกับคนในชุมชนให้ชัดเจนเรื่องเป้าหมาย วัตถุประสงค์ รายละเอียดของการดำเนินการ ระยะเวลา และงบประมาณ</p> <p>-ควรมีการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสำรวจความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้อง เพื่อนำมากำหนดแผนปรับปรุงแก้ไขในครั้งต่อไปทั้งในระยะสั้นและระยะยาว</p>
2. ความเหมาะสมระยะเวลาในการปิด-เปิดตลาด	<p>-ระยะเวลาเปิดตลาด 9.00-15.00 น. ตลาดเปิดในวันเสาร์และวันอาทิตย์ 2 วันต่อสัปดาห์ ทำให้ผู้ซื้อและผู้ขายเหนื่อยมีทางเลือกในการมาร่วมกิจกรรม</p>	<p>-ระยะเวลาในการปิดเปิดตลาดจะคำนึงถึงพฤติกรรมของชาวบ้านในชุมชนโดยชาวบ้านส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุ และมีภาระอื่นต้องทำ ดังนั้นจึงไม่สามารถมาเปิดตลาดในช่วงเช้า ๆ หรือเลิกขายในเวลาเย็น ๆ ได้ ดังนั้นระยะเวลาตลาดเปิดจึงคาบเกี่ยวช่วงกลางวัน ซึ่งในหน้าร้อน อากาศร้อนและแดด</p>

ประเด็น	สิ่งที่ดี/สิ่งที่พบ	สิ่งที่ควรปรับปรุง/ข้อเสนอเพิ่มเติม
<p>4. ความตรงต่อเวลาของผู้จัดงาน</p>	<p>- การดำเนินการมีระยะเวลาค่อนข้างกระชั้นชิด ทำให้มีเวลาในการเตรียมงานและปรับสภาพแวดล้อมในชุมชนน้อย รวมไปถึงระบบการจัดการของชุมชนเป็นไปในรูปแบบคนดำเนินงานเฉพาะกลุ่ม ยังมีการกระจายหน้าที่กันไม่ทั่วถึง อันเนื่องจากคนในชุมชนเป็นผู้สูงอายุเยอะ</p> <p>- ชาวบ้านมีการช่วยเหลือในการดำเนินโครงการเป็นอย่างดี</p> <p>-ผู้จัดงานมีความตรงต่อเวลาในการนัดหมาย ทั้งในช่วงประชาคมประชุมวางแผน เตรียมการดำเนินการ ทำให้งานเป็นไปตามที่กำหนด</p>	<p>แรงมากทำให้คนไม่ค่อยมีเวลาดังกล่าว</p> <p>- การดำเนินการจัดตั้งตลาดควรมีระยะเวลาในการเก็บศึกษาข้อมูลภายในพื้นที่และบริเวณใกล้เคียงเพื่อสอบถามความต้องการของการใช้พื้นที่อย่างแท้จริง</p> <p>- ควรมีความร่วมมือกันของคนในพื้นที่และหน่วยงานที่สนับสนุนผลักดันการจัดตั้งตลาดควรเป็นไปในทิศทางเดียวกัน</p> <p>- ควรมีความชัดเจนในการดำเนินงานในการออกแบบกิจกรรม ให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของชุมชน เช่นความชัดเจนของการเป็นตลาดหัตถกรรมงานฝีมือ ควรมีการประสานงานหรือรวมกลุ่มผู้ที่มีความสนใจเพื่อใช้พื้นที่เป็นศูนย์กลางกระจายรายได้ และให้สินค้าประเภทเดียวกันมีความหลากหลายมากขึ้น</p> <p>-เวลาที่เหมาะสมในการนัดประชุมกับคนในชุมชน ควรเป็นช่วงบ่ายโมงถึงบ่ายสี่ หลังจากสะสางงานที่ต้องรับผิดชอบในช่วง</p>

ประเด็น	สิ่งที่ดี/สิ่งที่พบ	สิ่งที่ควรปรับปรุง/ข้อเสนอเพิ่มเติม
5. การติดต่อประสานงาน	- โดยใช้ความสนิทสนมส่วนตัวของ ผู้กลุ่มผู้จัดงาน และผู้ใหญ่บ้านที่เป็นผู้นำและเป็นผู้ประสานงานกับชุมชน ทำให้ การติดต่อประสานงานกัน ได้ผลดี และรวดเร็ว	เข้า และก่อนจะเริ่มภาระงานที่บ้านในช่วงบ่าย -ผู้ใหญ่บ้านมีการึกจมากมายน ควร มีการวางแผนเพิ่มจำนวนผู้ติดต่อประสานงานให้มีจำนวนมากขึ้น เพื่อให้สามารถติดต่อประสานงานได้ด้วยความรวดเร็ว ในกรณีที่ผู้ใหญ่บ้านติดภาระงานอื่นๆของทางราชการ
6. บรรยากาศในการประชุม โดยรวม	- โดยรวมเป็นไปด้วยดี - คนในพื้นที่ให้ความร่วมมือดี - คนในพื้นที่ที่มีความต้องการพัฒนาชุมชนทางด้านเศรษฐกิจในหลายๆด้าน - ผู้จัดงานมีเป้าหมายที่จะส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากหัตถกรรมให้มีความยั่งยืน	-คนในพื้นที่ที่มีความต้องการให้มีความหลากหลายในด้านสินค้าที่นำมาขายในงาน -ผู้จัดทำควรรับฟังความต้องการของคนในชุมชน ทั้งในด้านรูปแบบกิจกรรมและสินค้าที่จะนำมาขาย
7. ความสัมพันธ์ของคนในพื้นที่	-ความสัมพันธ์ของผู้จัดงานกับคนในพื้นที่เป็นไปด้วยดี ทำให้ความร่วมมือกันในการจัดงานในระดับดี	-ควรรักษาความสัมพันธ์และมิตรภาพของผู้จัดงาน กับคนในพื้นที่ให้ดีสืบไป เพื่อสืบสานกิจกรรมต่อไปในอนาคต
8. การบริหารงานในชุมชน	-การบริหารเป็นไปในรูปแบบจากบนสู่ล่างคือจากแหล่งทุนเป็นผู้วางนโยบายและแนวทางปฏิบัติผ่านผู้จัดงานและผู้นำชุมชนถ่ายทอดลงไปให้คนในชุมชนเป็นผู้ดำเนินการ	-ควรส่งเสริมให้คนในชุมชนนำเสนอข้อเสนอแนะในการประชุม - พัฒนาคนในชุมชนให้มีความเป็นผู้นำในแต่ละฝ่าย และจัดตั้ง

ประเด็น	สิ่งที่ดี/สิ่งที่พบ	สิ่งที่ควรปรับปรุง/ข้อเสนอเพิ่มเติม
<p>9. กิจกรรมมงานเปิดตลาด</p>	<p>-ผู้นำชุมชนมีน้อยแต่ภาระงานและรายละเอียดของงานมีมาก ผู้ปฏิบัติงานแต่ละฝ่ายต้องรอให้ผู้จัดงานหรือผู้นำชุมชนเป็นผู้สั่งงานและกำหนดรายละเอียดให้คนในชุมชนเป็นผู้ดำเนินการ</p> <p>-มีการเชิญผู้ใหญ่ของหน่วยงานต่างๆของจังหวัดและตัวแทนของรัฐบาล ทำให้มีสื่อมวลชนต่างๆให้ความสนใจ</p> <p>-กิจกรรมการแสดงในพิธีเปิดมีมากแต่เวลาในการร่วมงานของผู้ใหญ่น้อยทำให้การเดินทางขึ้นที่ต่างๆภายในงานของผู้ใหญ่และสื่อมวลชนไม่ทั่วถึง</p>	<p>เป็นทีมงานหรือคณะกรรมการดำเนินการอย่างเป็นทางการ</p> <p>-ควรจัดสรรเวลาในการเดินชมพื้นที่ต่างๆภายในงานของผู้ใหญ่และสื่อมวลชน ให้มากขึ้น เข้าถึงภายในหมู่บ้านให้ครบทุกจุดที่มีกิจกรรมเพื่อให้สื่อมวลชนได้เก็บข้อมูลเอาไปทำข่าวประชาสัมพันธ์ให้แก่โครงการ</p>

## ภาคผนวก

กิจกรรมการออกแบบตลาดบ้านเหมืองกุงใช้วิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก การจัดประชาคมกับชาวบ้านจำนวน 50 คน และองค์การบริหารส่วนตำบล รวมไปถึงการสัมภาษณ์เชิงลึก และมีการจัด focus group จากกันนั้นนำเอาข้อมูลมาวิเคราะห์สังเคราะห์เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการทำวิจัยและการพัฒนาในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 70 การอภิปรายประชาคมการมีส่วนร่วมของชุมชน



ภาพที่ 71 นักศึกษามีส่วนร่วมในการลงพื้นที่



ภาพที่ 72 ชาวบ้านมีส่วนร่วมในการจัดนำร้าน  
ฐานต่าง ๆ การถักตังปาย และซุ้มต่าง ๆ



ภาพที่ 73 ชาวบ้านมีส่วนร่วมในการเตรียมจัดตั้ง  
ตลาด



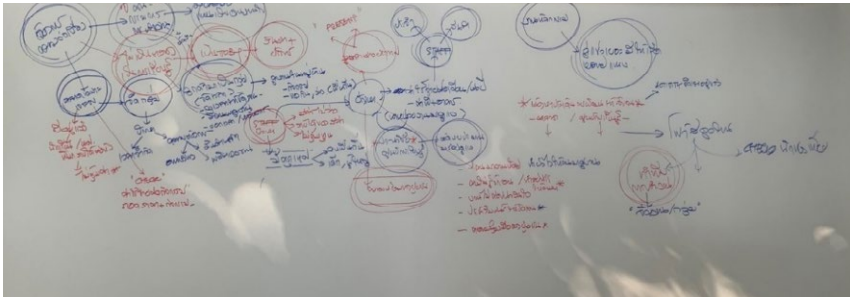
ภาพที่ 74 การสรุปวิเคราะห์โดยใช้ Mine map



ภาพที่ 75 การประชุมเพื่อหาแนวทางและสรุปโครงการ

**การวิเคราะห์โดยใช้ Mine Map**

ในการถอดบทเรียนตลาดชุมชนสินค้าหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา กรณีศึกษาตลาดบ้านเหมืองทอง ได้กำหนดให้มีการประชาคมชาวบ้าน และการสัมภาษณ์ และสอบถามผู้เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ซึ่งมีการนำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้ Mind Map เป็นเครื่องมือหรือเครื่องช่วยจำภายหลังที่มีการกำหนด ประเด็นคำถามรวมถึงการสรุปผลดังนี้



ภาพที่ 76 การสรุปวิเคราะห์โดยใช้ Mine map

**ผู้มีส่วนร่วมในการถอดบทเรียน**

**ผู้ให้ข้อมูล**

- 1. นายวชิระ สีจันทร์ ผู้ใหญ่บ้าน
- 2. นายณรงค์ บุญยี่ต ผู้ช่วยผู้ใหญ่บ้าน
- 3. นายภฤชต บุญเตียง ผู้ช่วยผู้ใหญ่บ้าน
- 4. นางอุไร บุญมัน ประธานอาสาสมัคร  
สาธารณสุขประจำหมู่บ้าน
- 5. นางอภิญา สีจันทร์ ประธานกองทุนหมู่บ้าน
- 6. นาง ศรีไว แก้วจิว ร้านค้าชุมชน
- 7. นาง อัมพวัน พักทอง ร้านค้าชุมชน

- 8. นาง คำปวน ทองจำรัส ครูช่าง
- 9. นาง จันทร์สม ศรีจันทร์ ครูช่าง
- 10. น.ส. อัครารัฐ วรรณหงษ์  
ศูนย์ประสานงานองค์กรชุมชนระดับตำบลหนองควาย
- 11. นาง วัฒนวิฐ์ สุจา นักสื่อความหมาย
- 12. น.ส. พรพิมล พรหมประสิทธิ์ ร้านค้าประชารัฐ
- 13. นาย เอกชัย จันท์คำ ครูกรมส่งเสริม  
การเรียนรู้

## ผู้เขียน/เรียบเรียง



**ชื่อ-สกุล :**

**สังกัด/หน่วยงาน:**

ผศ. สุรกานต์ จันทรวงศ์

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สาขาสถาปัตยกรรม มทร.ล้านนา



**ชื่อ-สกุล :**

**สังกัด/หน่วยงาน:**

ผศ. ภัทราวดี ธงงาม

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สาขาสถาปัตยกรรม มทร.ล้านนา



**ชื่อ-สกุล :**

**สังกัด/หน่วยงาน:**

ณภดล เจนวินิจฉัย

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สาขาสถาปัตยกรรม มทร.ล้านนา



**ชื่อ-สกุล :**

**สังกัด/หน่วยงาน:**

จूरีพร เลือกหา

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สาขาสถาปัตยกรรม มทร.ล้านนา



**ชื่อ-สกุล :**

**สังกัด/หน่วยงาน:**

วันชัยยุทธ วงษ์เทพ

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สาขาสถาปัตยกรรม มทร.ล้านนา



**ชื่อ-สกุล :**

**สังกัด/หน่วยงาน:**

สุทธปริษา จரியงามวงศ์

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สาขาสถาปัตยกรรม มทร.ล้านนา



**ชื่อ-สกุล :**

**สังกัด/หน่วยงาน:**

ชนิตพงศ์ พุทธวงศ์

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สาขาสถาปัตยกรรม มทร.ล้านนา



**ชื่อ-สกุล :**

**สังกัด/หน่วยงาน:**

กิตติกุล ศิริเมื่องมูล

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สาขาสถาปัตยกรรม มทร.ล้านนา

### รายชื่อที่ปรึกษา :

ดร.สุพรรณณี ฉายะบุตร

ดร. ธนภณ วัฒนกุล

ลักขมี ศรีสมเพชร

นฤชา เขียวสาคร



# การออกแบบภาคน้ำต้นหลวง @เหมืองทอง เชียงใหม่

ISBN 978-616-8337-14-1

ISBN (e-book) 978-616-8337-15-8

## ผู้เขียน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรภานันต์	จันทรวงศ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภัทราวดี	ธงงาม
ณภดล	เจนวินิจฉัย
จวีร์พร	เลือกหา
วันชัยยุทธ	วงษ์เทพ
สุทธปรีชา	จริยงามวงศ์
ธนิตพงศ์	พุทรวงศ์
กิตติกุล	ศิริเมืองมูล

## ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จัตตฤทธิ์	ทองปรอน
รองศาสตราจารย์ ดร.อุเทน	คำนาน

## กองบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์เกรียงไกร	ธารพรศรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์นทีชัย	ผัสดี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ไพโรจน์	ไชยเมืองชื่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวีร์วรรณ	ราชสม
นายพิชญ	พรมพราย
ว่าที่ ร.ต.รัชต์พงษ์	หอชัยรัตน์
นางสาวหนึ่งฤทัย	แสงใส
นางสาวทิน	อ่อนนวล
ว่าที่ ร.ต.เกรียงไกร	ศรีประเสริฐ
นายคเชนทร์	เครือสาร
นางสาวสุธาสนี	ผู้อยู่เสมอ
นายจักรรินทร์	ชินสมบัติ
นายเจษฎา	สุภาพรเหมินทร์
นางสาวรัตนภรณ์	สารภี
นางสาวเสาวลักษณ์	จันทร์พรหม
นางสาวอารีรัตน์	พิมพ์นวน

## จัดทำโดย

สถาบันถ่ายทอดเทคโนโลยีสู่ชุมชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา  
98 หมู่ 8 ตำบลป่าป้อ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ 50220

พิมพ์ครั้งที่ 1 :2566

การออกแบบ  
ภาคน้ำต้นหลวง  
@เหมืองกุง  
เชียงใหม่



สถาบันถ่ายทอดเทคโนโลยีสู่ชุมชน :  
98 หมู่ 8 ต.ป่าปอ อ.ดอยสะเก็ด จ.เชียงใหม่ 50220  
โทรศัพท์ : 0 5326 6516 #1032 , โทรสาร : 0 5326 6522