



กรมการศึกษานอกโรงเรียน สมาคมสถาปนิกสยาม ในพระบรมราชูปถัมภ์  
เบอร์โทร 038 433125 E-mail : asaburapa@gmail.com

## Mascot for Bangsan Shading

### Competition 2023

การประกวดแบบโครงการหาดบางแสน ภายใต้แนวคิด “Bangsan Shading”  
พัฒนาพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อการพักผ่อน การท่องเที่ยวที่มีคุณภาพอย่างยั่งยืน

#### 1. หลักการและเหตุผล

หาดบางแสน อยู่ห่างจากตัวเมืองชลบุรี 14 กิโลเมตร แยกขวาจากถนนสุขุมวิท ตรงหลัก กม.104 เข้าไป 3 กิโลเมตร เป็นสถานที่ท่องเที่ยวยอดนิยมของชาวไทยที่มีชื่อเสียงมาช้านาน ตั้งอยู่ในพื้นที่ตำบลแสนสุข เป็นสถานที่ท่องเที่ยวยอดนิยมมาอย่างยาวนาน มีถนนตัดเลียบชายหาด ซึ่งเรียงรายไปด้วยร้านอาหาร สถานที่พักผ่อน มีบริการเครื่องเล่นนันทนาการ และห้องอาบน้ำจืด ทุกวันหยุดจะคึกคักไปด้วยนักท่องเที่ยวที่มาจากพื้นที่ต่าง ๆ สำหรับการเดินทาง จากถนนสุขุมวิทบริเวณหลักกิโลเมตร 104 มีทางแยกขวาเข้าไปประมาณ 3 กิโลเมตร สำหรับรถโดยสารประจำทางนั้น มีรถโดยสารจากกรุงเทพฯ ไปบางแสนออกจากสถานีขนส่งเอกมัยทุกวัน หรือ ขึ้นรถสายกรุงเทพฯ-ชลบุรี ลงที่สี่แยกเฉลิมไทยในตัวเมืองชลบุรีแล้วต่อรถไปยังหาดบางแสน

การพลิกโฉมพื้นที่ชายหาดบางแสนให้มีพื้นที่ชายหาดขาวสะอาด พร้อมมีโซนปลอดรถและเตียงผ้าใบเป็นระยะทางรวมประมาณ 1 กิโลเมตร โดยแบ่งเป็น 3 ช่วงหาดใหญ่ ๆ สำหรับประชาชนหรือนักท่องเที่ยวที่ไม่ประสงค์นั่งเก้าอี้ผ้าใบ สามารถเลือกไปใช้พื้นที่หาดทราย ตามเขตปลอดรถและเตียงผ้าใบตลอดแนวชายหาดบางแสน

กรมการศึกษานอกโรงเรียน สมาคมสถาปนิกสยามในพระบรมราชูปถัมภ์ จัดการประกวดแบบ “Mascot for Bangsan Shading” เชิญชวนนักศึกษาสถาปัตย์กรรม ได้ร่วมเสนอแนวความคิดการพัฒนาพื้นที่บริเวณเขตปลอดรถปลอดเตียง ณ หาดบางแสน รายละเอียดของการออกแบบต่างๆ จากกระบวนการวิเคราะห์มุมมองที่มีต่อพื้นที่ โดยมีเป้าหมายเป็นพื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อการพักผ่อน ธุรกิจการท่องเที่ยวที่มีคุณภาพอย่างยั่งยืน นำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิทางวิชาชีพและเจ้าของพื้นที่ เพื่อให้เกิดการออกแบบเชิงนิเวศน์อย่างเป็นรูปธรรม

#### 2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อสร้างกระบวนการวิเคราะห์ศักยภาพพื้นที่ กลุ่มเป้าหมาย และบทบาทของพื้นที่ จากมุมมองนักศึกษาสถาปัตย์กรรม

2.2 เพื่อนำเสนอแนวคิด รายละเอียดโครงการและผลงานออกแบบ นำไปสู่กระบวนการพัฒนาพื้นที่อย่างเป็นรูปธรรมต่อไป

### 3. ประเภทของการประกวด

3.1 ประเภทนักศึกษา ส่งในนามบุคคล หรือทีมไม่เกิน 3 คน

### 4. ขั้นตอนการประกวดแบบ

4.1 ผู้สนใจเข้าร่วมประกวด สามารถดาวน์โหลดแบบฟอร์มการสมัครได้ที่เว็บไซต์สมาคมฯ <https://www.asa.or.th> เมนู ข่าวและกิจกรรมสมาคม

4.2 ผู้สมัครเข้าร่วมประกวดจะได้รับอีเมลล์ตอบรับหลังจากการตรวจสอบข้อมูล พร้อมกับหมายเลขสำหรับส่งผลงาน โดยผู้สมัครจะต้องใช้หมายเลขนี้แทนชื่อบุคคลหรือบริษัทที่ส่งผลงาน

4.3 ผู้เข้าร่วมประกวดส่งผลงานทั้งหมดในรูปแบบของดิจิทัลไฟล์ ตามรายละเอียดในข้อ 6

4.4 รอบสุดท้าย คัดผลงานประกวดแบบ 5 ผลงาน จะได้รับเงินสนับสนุนในการทำหุ่นจำลองและมาสคอตและเอกสารสรุปการออกแบบเบื้องต้นรูปเล่ม A3 หรือไฟล์อนิเมชัน จำนวน 3,000 บาท นำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิในวิชาชีพ กรรมการสถาปนิกบูรพา และเจ้าของพื้นที่

### 5. ผลงานนำเสนอ

5.1 งานวิเคราะห์และแนวคิด การแสดงข้อมูลการวิเคราะห์ศักยภาพพื้นที่ (SWAT Analysis) นำไปสู่การกำหนดบทบาทของพื้นที่ออกแบบอย่างมีวิสัยทัศน์และมีเหตุผลตามข้อมูล เช่น การวิเคราะห์ที่ตั้ง (Site Analysis) การ วิเคราะห์ผู้ใช้งาน (User Analysis) และแสดงแนวคิดการพัฒนาในระดับเมือง ระดับย่าน และแนวคิดในการ ออกแบบ (Design Concept)

#### 5.2 งานออกแบบ

- เป็นงานออกแบบตามแนวคิด “Bangsan shading” ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก
- การวิเคราะห์โครงการ (Program Analysis) ประกอบด้วย
  - องค์ประกอบของการออกแบบมาสคอต เช่น เอกลักษณ์พื้นที่ ประวัติความเป็นมา เป็นต้น
  - องค์ประกอบพื้นที่บริการสาธารณะและไม่บังคับทัศนียภาพ เช่น Beach club , Sea sport
  - องค์ประกอบพื้นที่ส่วนตัวที่ไม่บังคับทัศนียภาพ ประกอบด้วย พื้นที่เพื่อการพักผ่อน การให้ร่มเงา ตามความเหมาะสม
  - องค์ประกอบอื่นๆ ตามที่ผู้ออกแบบวิเคราะห์และนำเสนอ
- งานประกวดแบบต้องระบุองค์ประกอบการใช้งานพื้นที่ได้อย่างชัดเจนในพื้นที่ตั้งโครงการ
- Master plan แสดงรายละเอียดของการเชื่อมต่อการเข้าถึงโครงการ คลอง และทะเล กำหนดพื้นที่การใช้งาน (Zoning) และกำหนดตำแหน่งการเข้าถึงพื้นที่ตามแนวคิดอย่างชัดเจน

- งานออกแบบมาสคอตเพื่อใช้ในการโปรโมตพื้นที่
- งานออกแบบภูมิสถาปัตยกรรมในพื้นที่ ตอบสนองความต้องการพื้นฐานของโครงการ
- งานออกแบบส่วนรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับแนวความคิดการออกแบบ
- ภาพทัศนียภาพในภาพรวมและภาพรายละเอียดที่แสดงแนวคิดได้อย่างชัดเจน

**\*หมายเหตุ งานออกแบบต้องไม่บดบังทัศนียภาพ หรือสามารถเคลื่อนย้าย ตามลักษณะบริบทของพื้นที่**

### 5.3 คำบรรยาย

คำบรรยายแนวคิด ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ

## 6. รูปแบบผลงาน

### 6.1 รูปแบบการนำเสนอ

#### 1) บอร์ดนำเสนอส่งเป็นไฟล์ดิจิทัล

ส่งผ่านทาง WeTransfer ไปยังอีเมล [asaburapa@gmail.com](mailto:asaburapa@gmail.com) ประกอบด้วย

- นำเสนอผลงานขนาดกระดาษ A1 จำนวน 1 แผ่น แนวตั้ง ผลงานบนบอร์ดจะต้องไม่ปรากฏชื่อผู้ออกแบบหรือบริษัทด้านหน้าผลงาน
- PDF File ข้อมูลและคำอธิบายเพิ่มเติมของผลงาน
- แต่ละผลงานจะต้องระบุหมายเลขผลงานตามลำดับการสมัครที่ผู้จัดประกวดแบบเป็นผู้กำหนดให้ และต่อท้ายด้วยประเภทของการประกวดแบบ เช่น BS001 โดยมีขนาดตัวอักษร 20 มิลลิเมตร และให้ปรากฏอยู่ด้านหลังบอร์ดมุมขวาล่างของบอร์ด

#### 2) เอกสาร A4 (ใส่ซองปิดผนึก มีหมายเลขผลงานที่ชัดเจน และเจ้าหน้าที่ซองตามข้อ 2.4 อยู่หน้าซอง)

- เอกสารขนาด A4 ที่ระบุข้อมูลของผู้สมัคร ประกอบด้วย

- 1) หมายเลขผลงาน ต่อท้ายด้วยประเภทของการประกวด
- 2) ชื่อ-นามสกุลจริงของผู้เข้าร่วมประกวดแบบ
- 3) ที่อยู่
- 4) เบอร์ติดต่อ
- 5) อีเมล

• เอกสารแสดงตัวของผู้สมัคร ได้แก่ สำเนาบัตรประชาชน หรือเอกสารแสดงตัวตนที่ราชการออกให้ บัตรนักศึกษาหรือเอกสารแสดงความเป็นนักศึกษา พร้อมลงนามรับรองสาเนาถูกต้อง

- ผลงานแบบย่อขนาด A4

3) **หุ่นจำลอง** หุ่นจำลองผัง หรือส่วนขยายสามารถทำได้ แต่ให้ใช้เป็นภาพถ่ายลงในแผ่นบอร์ดผลงานประกวดแบบเท่านั้น ในกรณีที่ผ่านเข้ารอบจะได้รับเงินสนับสนุน 3,000 บาท ใช้ประกอบการนำเสนอ

6.2 รอบสุดท้าย นำเสนอผลงานสำหรับผู้ผ่านเข้ารอบในงานสถาปนิกบูรพา 66 ประกอบด้วยบอร์ด ผลงานจริง ไฟล์นำเสนอร่วมกับการบรรยาย ไม่เกิน 10 นาที กรรมการซักถาม 10 นาที ผู้เข้ารอบสามารถใช้ ไฟล์อนิเมชันและหุ่นจำลอง ร่วมกับการนำเสนอผลงานต่อหน้าคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิได้

## 7. กำหนดการประกวดแบบ

- |                                                       |                 |
|-------------------------------------------------------|-----------------|
| - เปิดรับลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการ                     | 17 สิงหาคม 2566 |
| - ปิดรับผลงานเข้าร่วมโครงการ                          | 22 กันยายน 2566 |
| - ประกาศผลงานเข้ารอบสุดท้าย                           | 25 กันยายน 2566 |
| - ผลงานเข้ารอบนำเสนอต่อคณะกรรมการตัดสิน               | 6 ตุลาคม 2566   |
| - ประกาศผลรางวัลการคัดเลือกผ่านสื่อกรมการสถาปนิกบูรพา | 6 ตุลาคม 2566   |

## 8. รางวัล

### 8.1 รางวัลการประกวดแบบ

|                          |        |     |
|--------------------------|--------|-----|
| รางวัลชนะเลิศ            | 30,000 | บาท |
| รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 | 15,000 | บาท |
| รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 | 10,000 | บาท |
| รางวัลชมเชย 2 รางวัล     | 5,000  | บาท |

8.2 ผลงานที่ผ่านเข้ารอบ ได้รับเงินสนับสนุนการทำหุ่นจำลอง รูปเล่มผลงานออกแบบ และ ไฟล์อนิเมชัน จำนวน 3,000 บาท

\*หมายเหตุ คณะกรรมการสามารถตัดสินสิทธิ์รางวัลในกรณีที่ผลงานไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

## 9. คณะกรรมการตัดสิน

- กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในวิชาชีพ 2 คน
- กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิกรมการสถาปนิกบูรพา 1 คน
- กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิตัวแทนโครงการ 2 คน

## 10. เกณฑ์การให้คะแนน

### รอบส่งผลงาน

- |                                                               |          |
|---------------------------------------------------------------|----------|
| - การวิเคราะห์ศักยภาพพื้นที่ วิเคราะห์ข้อมูลตามหลักการออกแบบ  | 10 คะแนน |
| - แนวความคิดการออกแบบ การกำหนดรายละเอียดโครงการ (Programming) | 20 คะแนน |
| - การพัฒนาแนวความคิดการออกแบบสู่การนำไปใช้พื้นที่จริง         | 20 คะแนน |
| - ผลงานการออกแบบ รายละเอียดการออกแบบ การสื่อสารผ่านบอร์ดผลงาน | 50 คะแนน |

### รอบนำเสนอผลงาน

- |                                                                  |          |
|------------------------------------------------------------------|----------|
| - การนำเสนอภาพรวมของกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูล แนวความคิดการออกแบบ | 40 คะแนน |
|------------------------------------------------------------------|----------|

- ผลงานการออกแบบ รายละเอียดการออกแบบ การนำไปใช้งานได้จริง

60 คะแนน

\* หมายเหตุ คะแนนรอบสุดท้ายจะไม่คิดรวมกับคะแนนรอบส่งผลงาน

## 11. เงื่อนไขการประกวดแบบ

11.1 ไม่มีค่าใช้จ่ายในการสมัคร

11.2 สามารถส่งผลงานเดี่ยวหรือกลุ่มไม่เกิน 3 คนก็ได้ และสามารถส่งผลงานได้มากกว่าหนึ่งผลงาน

11.3 ผลงานต้องไม่เคยมีการเผยแพร่หรือส่งประกวดหรือถูกสร้างที่ใดมาก่อน

11.4 ผลงานที่ส่งเข้าประกวดจะต้องเป็นผลงานของผู้ส่งเข้าประกวดเองทั้งหมด ห้ามมีส่วนหนึ่งส่วนใดละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาและลิขสิทธิ์ของผู้อื่น

11.5 ลิขสิทธิ์ของผลงานเป็นของผู้จัดการประกวดแบบ ผู้ส่งผลงานสามารถเผยแพร่ และประชาสัมพันธ์ผลงานได้หลังจากประกาศตัดสินผู้ชนะสิ้นสุด

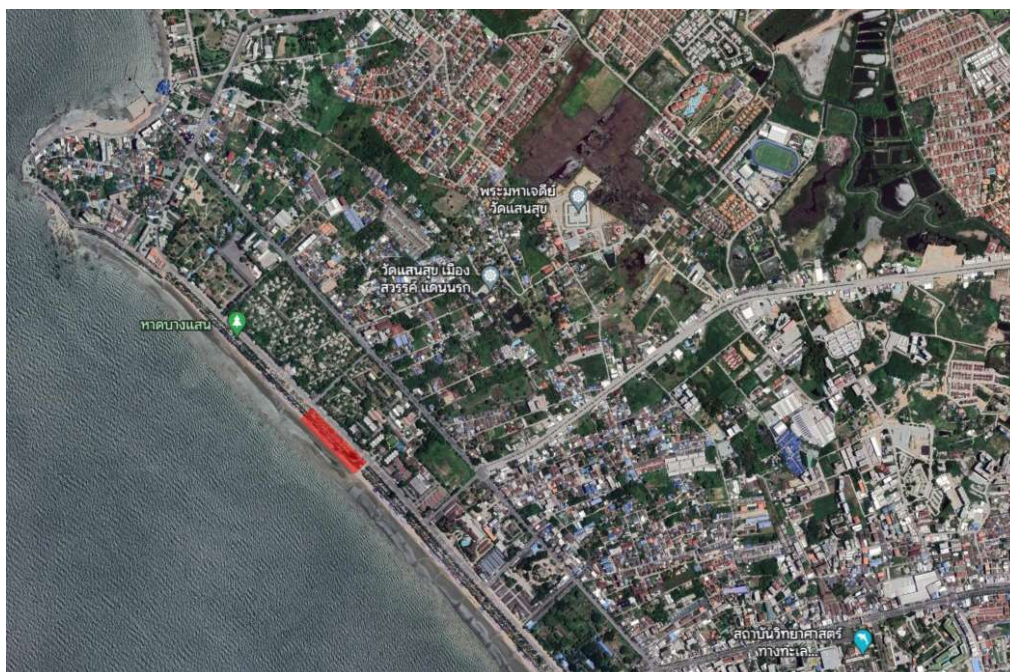
11.6 ผู้จัดการประกวดแบบสามารถเผยแพร่ผลงานที่ได้รับหรือไม่ได้รับรางวัล และสามารถนำผลงานการออกแบบไปใช้ในพื้นที่จริง โดยมีการอ้างอิงเจ้าของผลงานนั้นตามสื่อต่างๆ ตามความเหมาะสม

11.7 การตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

11.8 กรณีที่มีการผิดเงื่อนไขการประกวดผลงานนั้นๆ จะไม่ได้รับการพิจารณา และหากเป็นที่ทราบภายหลังว่ามีการผิดเงื่อนไขการประกวดรางวัลและเกียรติคุณทั้งหมดจะถูกเรียกคืน

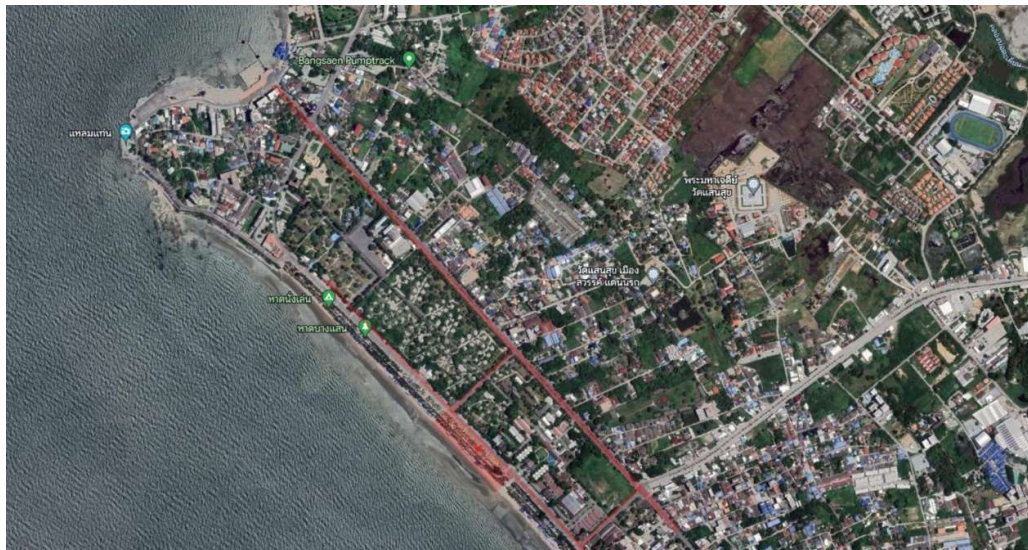
## 12. รายละเอียดข้อมูลเบื้องต้น

12.1 ตำแหน่งของที่ตั้งโดยสังเขป





## 12.2 การเข้าถึงโครงการ



## 12.3 ลักษณะทางกายภาพของที่ตั้ง



#### 12.4 บรรยากาศของที่ตั้ง

