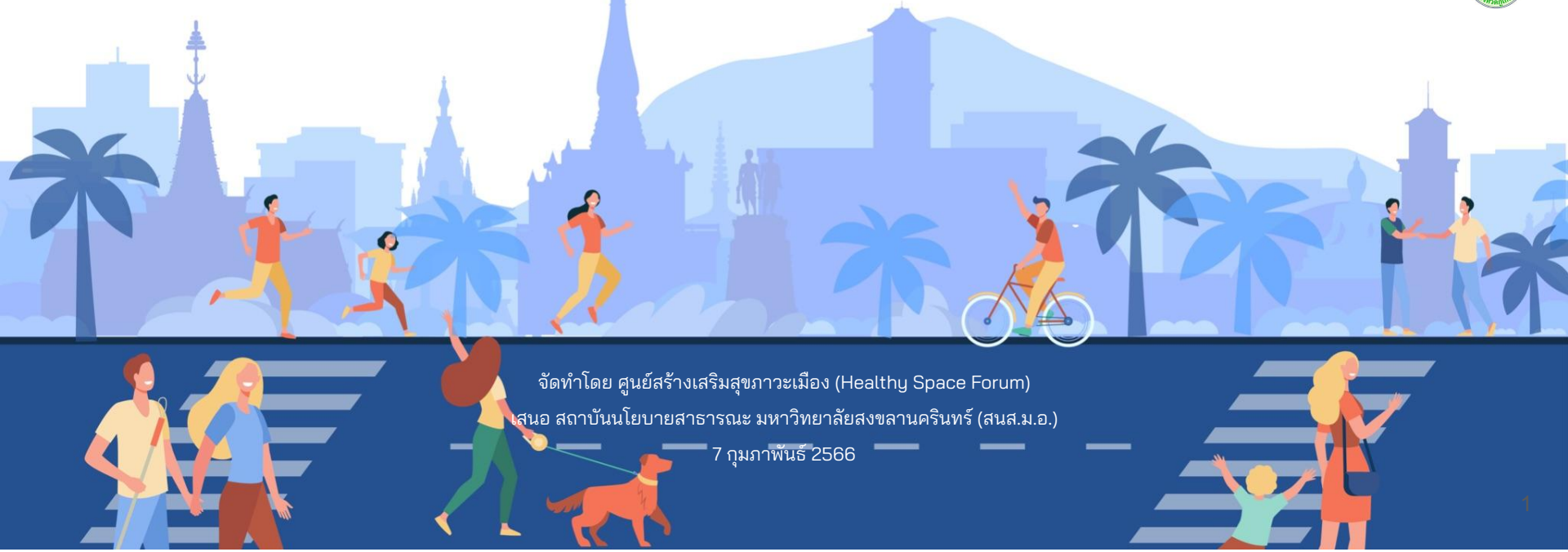




# PHUKET : HEALTHY SPACE

แนวทางการออกแบบพื้นที่สันทนาการต้นแบบ จังหวัดภูเก็ต  
พื้นที่ย่านเมืองเก่า สวนสาธารณะสะพานหิน และริมชายหาดป่าตอง



จัดทำโดย ศูนย์สร้างเสริมสุขภาพเมือง (Healthy Space Forum)

เสนอ สถาบันนโยบายสาธารณะ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (สนส.ม.อ.)

7 กุมภาพันธ์ 2566

# Agenda

อัปเดตแบบพื้นที่เมืองเก่าและสะพานหิน  
หลังกระบวนการมีส่วนร่วม

1

สรุปกิจกรรม City lab Patong

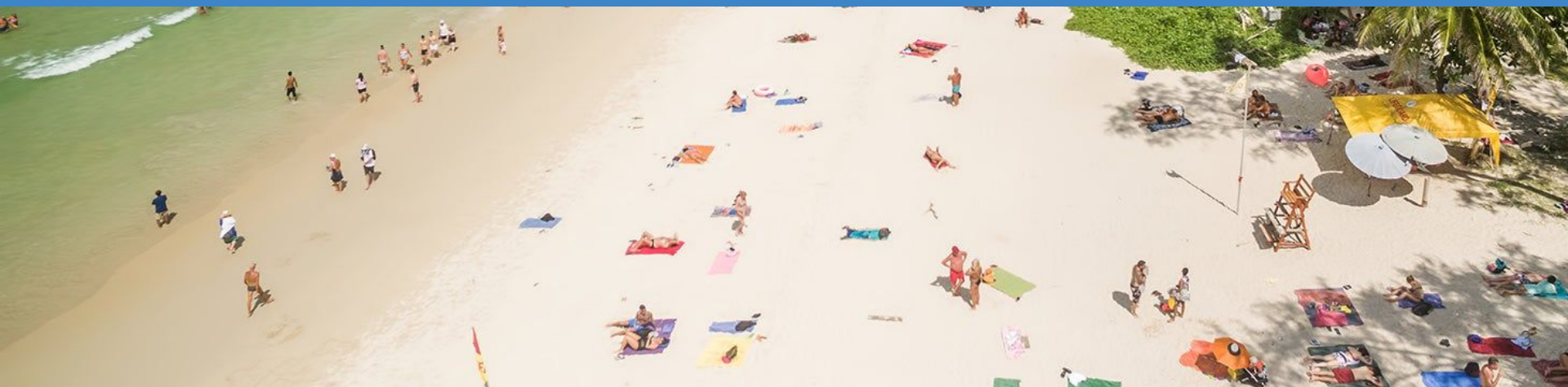
2

แนวทางการทดลองจัดกิจกรรม  
(พื้นที่เมืองเก่าและสะพานหิน)

3



## PATONG BEACH







## PHUKET OLD TOWN



## Walking + Popup Park

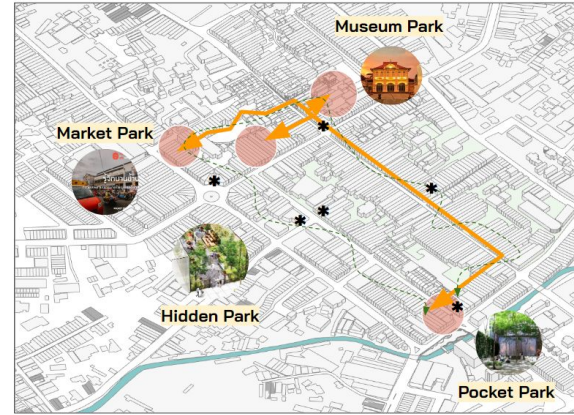


การเดินทางเป็นเครื่องมือที่ดีที่สุดในการกระตุ้นเศรษฐกิจของย่าน



Pop-up Park คือ รูปแบบของการพัฒนาพื้นที่สาธารณะที่มีความยืดหยุ่นมากยิ่งขึ้น

## แนวความคิดการออกแบบ



### “ Old Town Pop Up Park Journey เดินลัดเลาะรอบเมืองเก่า ”

โดยมีทั้งหมด 4 แนวทางในการออกแบบ ได้แก่

**แนวทางที่ 1**  
การวางผังและออกแบบการเชื่อมโยงพื้นที่เพื่อส่งเสริมการเดินทางในระดับย่าน

**แนวทางที่ 2**  
การออกแบบพื้นที่สาธารณะขนาดเล็กกระจายในพื้นที่และ Hidden Space ในย่าน เพื่อกระตุ้นการมีกิจกรรมทางกายในละแวกบ้าน และจุดถ่ายรูปท่องเที่ยวแห่งใหม่

**แนวทางที่ 3**  
ออกแบบรูปแบบกิจกรรมหมุนเวียน เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจ

**แนวทางที่ 4** การออกแบบที่มุ่งเน้นการสะท้อนอัตลักษณ์เพื่อสร้างภาพจำของย่าน

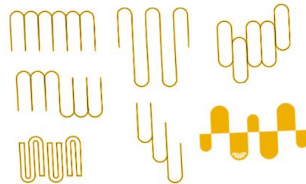
## Phuket Identity

### แนวความคิดการออกแบบ

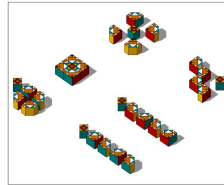
- ถอด pattern/color/mood จากสถาปัตยกรรม - อาหาร / อาคาร
- Sino European
  - Peranakan Style
  - Hokkien Chinese



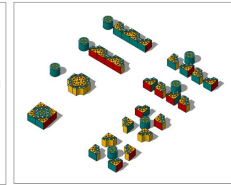
เกิด pattern และ space ที่แตกต่างกัน นำไปสู่แนวทางการออกแบบ



### Furniture



Module Type 1



Module Type 2

Module Type 3



ผนังเก่า Sino European

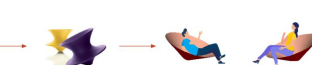


สีของรูปปั้นต่างๆ

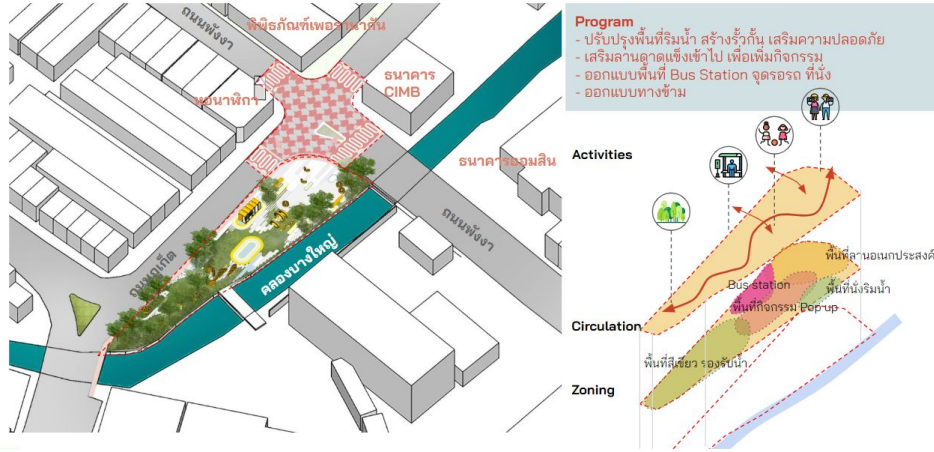
Module Type 4



หม้อแม่



## แนวทางการออกแบบพื้นที่ส่วนหย่อมละแวกบ้าน (Pocket Park)



## แนวทางการป้องกันน้ำท่วม



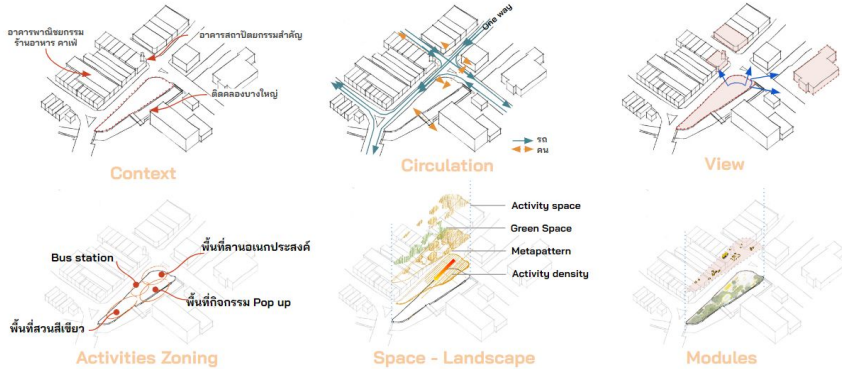
## การใช้วัสดุที่อยู่ร่วมกับสถานการณ์น้ำท่วมได้



## ใช้โครงสร้างน้ำ และบริการน้ำท่วมในโมดูลต่างๆได้

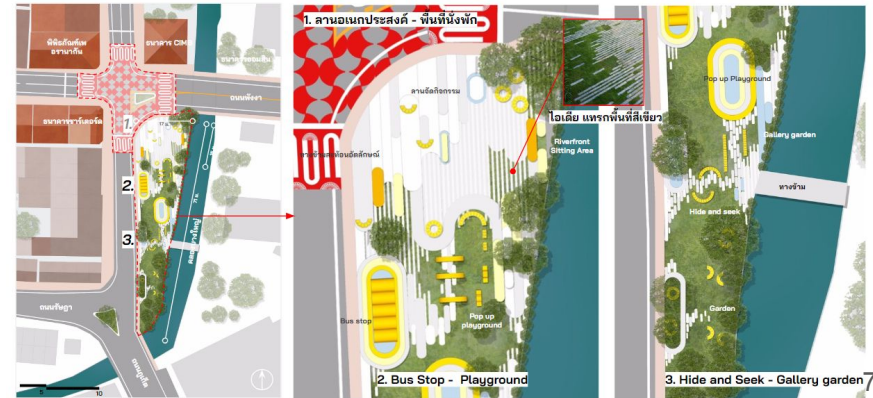


## Concept Diagram



## ผังรายละเอียดการออกแบบพื้นที่ลานชาร์เตอร์ (Pocket Park)

ขนาดพื้นที่ออกแบบ 809 ตร.ม.



ทัศนียภาพบริเวณลานอเนกประสงค์ - จุดจอดรถ



ทัศนียภาพบริเวณลานอเนกประสงค์ - จุดจอดรถ ช่วงจัดเทศกาล



ทัศนียภาพบริเวณที่นั่งใน Pocket park



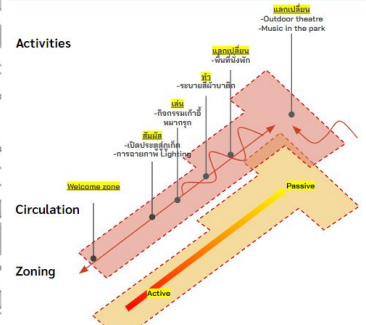


แนวทางการออกแบบพื้นที่พิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว (Museum Park)

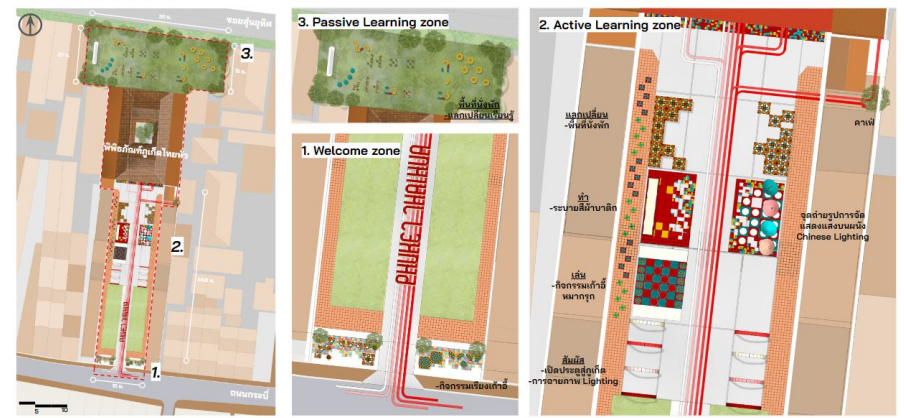


**Program**

- ออกแบบพื้นที่ช่วง Event ในลักษณะ Outdoor Museum
- ส่งเสริมให้เป็น Landmark ดึงดูดผู้คน
- ออกแบบแนวคิด Active Learning เพื่อส่งเสริมให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดแทรกกิจกรรมทางกายเข้าไป

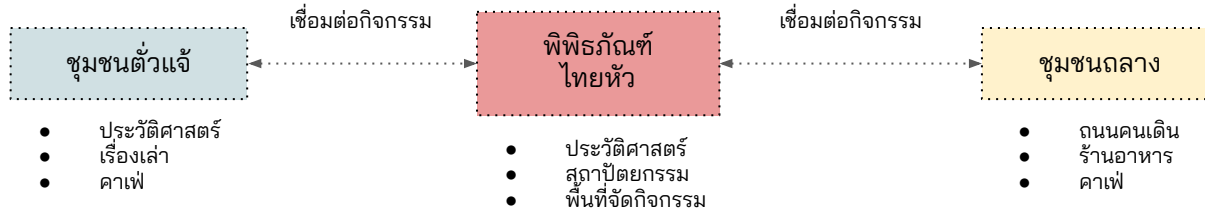


ผังรายละเอียดการออกแบบพื้นที่พิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว ช่วงจัดงานอีเวนต์ (Museum Park)  
ขนาดพื้นที่ออกแบบ 1,240 ตรม.



## ข้อเสนอการจัดกิจกรรม และปฏิทิน

### แผนภูมิการเชื่อมโยงกิจกรรม



### กิจกรรมนันทนาการที่ยึดโยงกับประเพณี

- ประเพณีพ้อต่อ
- กิจกรรมเซ็ดหุ่นจีน
- กิจกรรมเล่นไฟนगरระจอก (ทุกช่วงปี หรือในเทศกาลสำคัญ เช่นตรุษจีน)
- กิจกรรมสร้างสรรค์ในงานสงกรานต์ - ปูนุโตะละบ้าน
- กิจกรรมเล่าเรื่องเมืองเก่าจิบซา กินโกปีที่ซอยตัวเจ้า ในช่วงเทศกาลโคมไฟ
- กิจกรรมเล่นซาทูกอก ในช่วงเทศกาล



### กิจกรรมดนตรี และศิลปะ

- กิจกรรมดนตรีกีตาร์ศิลป์
- กิจกรรมเล่นทุ้มเจิง
- กิจกรรมเล่นดนตรี - ดุหนังกลางแปลงรับลมหนาว
- Old town art week



### กิจกรรม workshop

- กิจกรรมสอนพับกระดาษขี้ม
- กิจกรรมทำผลิตภัณฑ์พื้นเมือง
- กิจกรรมกวนกาละแม
- กิจกรรมสอนทำขนมปิ่นเต๋
- กิจกรรมกวนขนมแข่ง ขนมเทียน



# ปฏิทิน และกิจกรรม

## เทศกาลสำคัญใน 1 ปี

### ฤดูร้อน

- กิจกรรมเล่นไฟนกระจอก (ทุกช่วงปี หรือในเทศกาลสำคัญ เช่นตรุษจีน)
- กิจกรรมสังสรรค์ในงานสงกรานต์ - ปีนโตละบ้าน
- กิจกรรมจับชา กินโกโก้ที่ชอยตัวแฉ่
- กิจกรรมกวนขนมแข่ง ขนมเทียน

### ฤดูฝน (มรสุม)

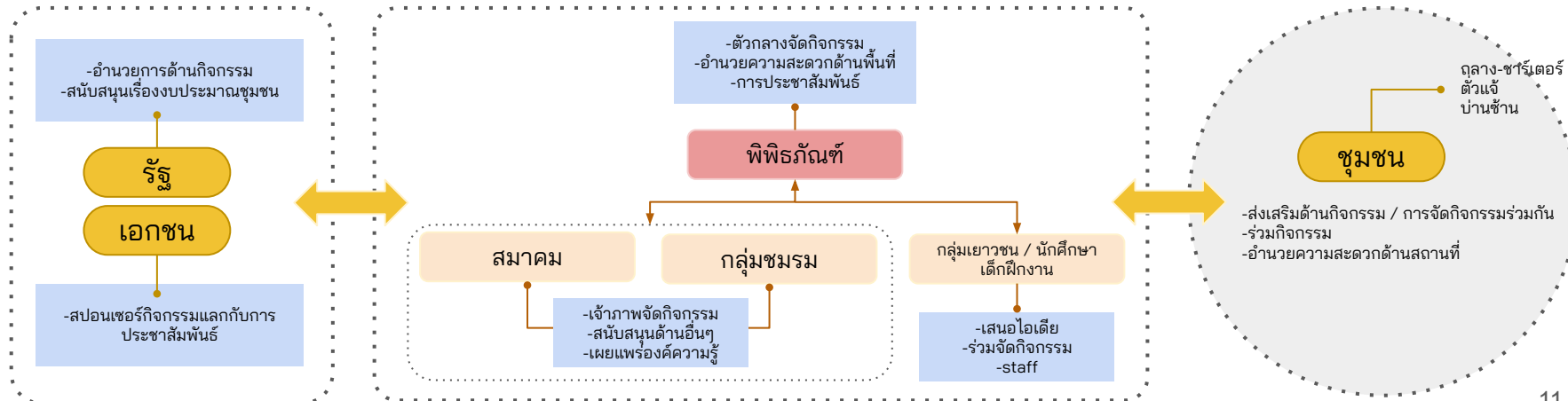
### ปลายฝน

- เทศกาลพ้อต่อ
- กิจกรรมสอนพับกระดาษกิ๊ม
- กิจกรรมกวนกาละแม
- กิจกรรมสอนทำขนมปุ้นเต้

### ฤดูหนาว

- กิจกรรมดนตรี กวีศิลป์
- กิจกรรมเล่นดนตรี - ดูหนังกลางแปลงรับลมหนาว
- กิจกรรมเล่นตู้เจิง

## โมเดลกิจกรรม



ทัศนียภาพบริเวณลานหน้าพิพิธภัณฑ์



ทัศนียภาพกิจกรรมภายในงาน



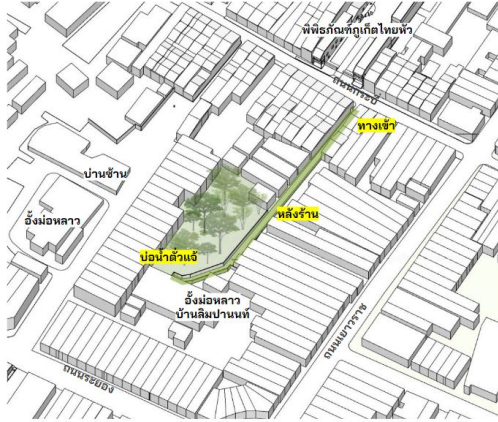
ทัศนียภาพกิจกรรมภายในงาน



ทัศนียภาพบริเวณหลังพิพิธภัณฑ์

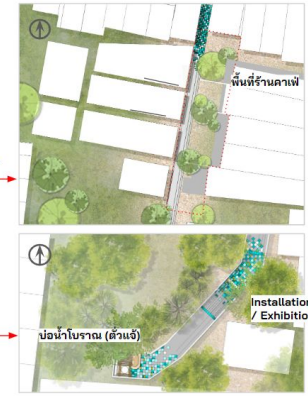
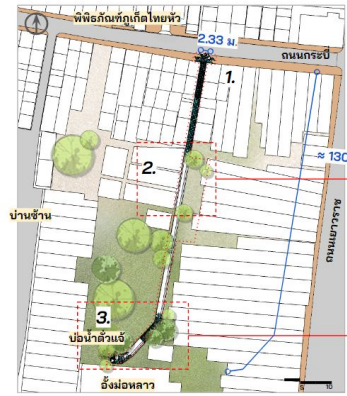


แนวทางการออกแบบพื้นที่ตระกั่วแจ้ (Hidden Park)



- โปรแกรม**
1. ชิดสีดเส้น ตกแต่งนั่ง เพื่อดึงดูดสายตา บริเวณทางเข้า
  2. ออกแบบการใช้พื้นที่หลังบ้าน โน้ตเชิงดึงดูดนักท่องเที่ยวและพลาซ่าชมธรรมชาติเล็ก
  3. ออกแบบพื้นที่แลนด์มาร์คบริเวณบ่อน้ำตัวแจ้

ผังรายละเอียดการออกแบบพื้นที่ตระกั่วแจ้ (Hidden Park)



2 แนวทางการออกแบบพื้นที่หลังร้าน

3 แนวทางการออกแบบบริเวณบ่อน้ำโบราณ

## ทัศนียภาพบริเวณทางเข้า



ตกแต่งโดยการใช้ผ้า เพื่อดึงสายตา และเป็นร่มเงา

## ทัศนียภาพบริเวณนิทรรศกาลหมุนเวียน



### แนวคิดการออกแบบ

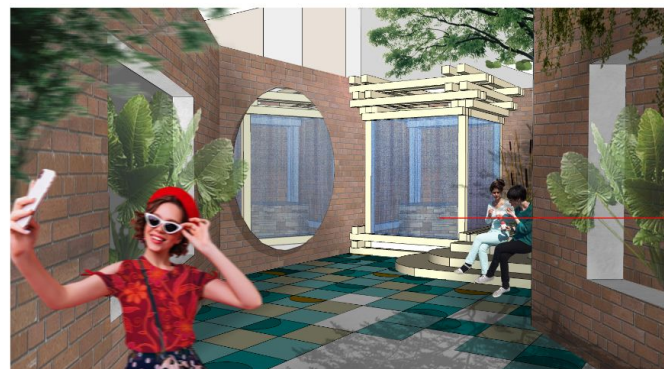
-ส่งเสริมให้มีการจัดนิทรรศกาลศิลปะหมุนเวียนที่สอดคล้องกับเทศกาลในแต่ละเดือน หรือ แต่ละปี เช่น เทศกาลโคมไฟ, วิวาทะใบ้บ้า หรือ Pop up Art อื่นๆ เป็นต้น โดยสอดแทรกกิจกรรมการเดินเพิ่มเข้าไป



## ทัศนียภาพบริเวณหลังร้าน



## ทัศนียภาพบริเวณบ่อน้ำ



### แนวคิดการออกแบบ

-บ่อน้ำตัวแจ้ง เป็นพื้นที่ landmark จึงออกแบบให้มีการหมุนเวียนไปตามนิทรรศกาลที่เชื่อมต่อกันเป็นเรื่องราวเดียวกัน



## ตลาดบ้านซ่าน เทศบาล - ดาวันทาวน์

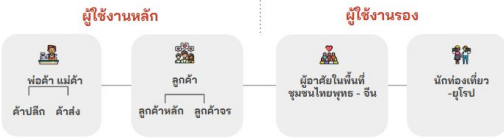
### ประเภทสินค้าที่ขาย

#### ตลาดสดเทศบาล

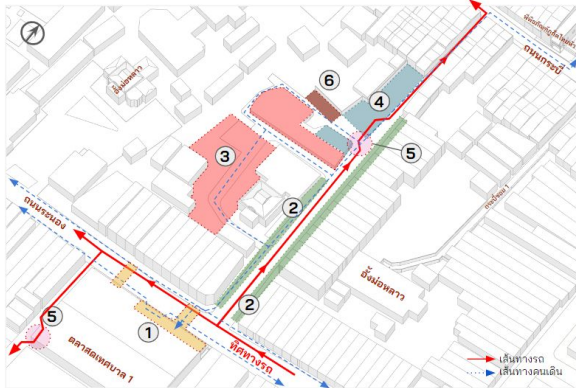
ชั้น 1 มีร้านขายดอกไม้ ขายอาหาร และ ขายผักสด  
 ชั้น 2 ด้านหน้าจะเป็นร้านขายของฝาก ที่เป็นของพื้นเมืองภูเก็ต ทั้งปลาเค็มตากแห้ง ปลาหมึกตากแห้ง ปลาจิ้งจาง กุ้งแห้ง กะปิ มีอีกมากมาย ร้านเปิดตั้งแต่เช้าถึง 6 โมงเย็น

ด้านในมีของสดขาย ทั้ง ไก่ หมู ปลา ไข่ไก่ อาหารทะเล รวมทั้งสินค้าพื้นเมืองอีกมากมาย  
 ขอยด้านข้างตลาด จะขายเสื้อผ้า อาหารพื้นเมืองและของใช้อื่นๆ

### กลุ่มผู้ใช้งาน



### แนวทางการออกแบบพื้นที่ต่อเนื่อง พื้นที่ตลาดสดเทศบาล (ตลาดบ้านซ่าน) ต่อเนื่องถึงพื้นที่ตลาดดาวันทาวน์



#### จัดวาง zoning จากการใช้งานเดิม

1. พื้นที่ออกแบบหน้าตลาดสดเทศบาล 1
2. พื้นที่แผงผักและผลไม้
3. พื้นที่แผงของสดด้านใน
4. ที่จอดรถ
5. จุดเปลี่ยนถ่ายสินค้า
6. จุดทิ้งขยะ

ใช้เครื่องมือการ "ซีทีดี ดีไซน์" เพื่อวางระบบ และฟังก์ชันการใช้งานของตลาด



## Case study to Requirements

Case study : Market in Healthy city idea  
 Ananas New Community : Silang Philippines

#### RETHINKING DEVELOPMENT



- Healthy Living
- Balance Approach
- New Production Model

### Principle

- **Promoting social interaction + walkable**
- Interconnect landscape system
- Ecological corridors
- **Integration of the local culture and landscape**
- **An open community**
- **Promoting hygiene market space**

Requirements : พื้นที่ตลาดสดเทศบาล - บ้านซ่าน

#### จัดระเบียบ

- สะอาด โปร่ง แสงแดดส่องถึง มีระบบระบายอากาศ
- แบ่งโซนแยกแ่งให้ชัดเจน ให้ของสดอยู่ด้านในของห้องอยู่ด้านนอก (Promoting hygiene market space)
- กำหนดจุดจอดรถ (รับส่งของ) ให้ชัดเจน
- ออกแบบทางระบายน้ำ และระบบท่อน้ำทิ้ง

#### สร้างพื้นที่กิจกรรม

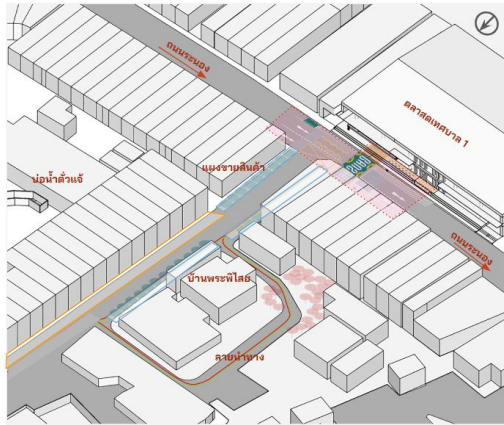
- สงวนพื้นที่ส่วนหนึ่งของตลาดไว้สำหรับนั่งพัก (open community)
- สร้างสภาพแวดล้อมให้สะอาดมีสีสัน และดูสวยงาม (local culture and landscape)
- บัญชีข้อมูลสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวในย่าน เพื่อส่งเสริมการเดิน และเศรษฐกิจ (social interaction + walkable)



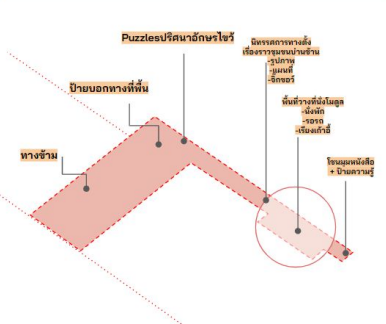
### แนวทางการออกแบบพื้นที่ต่อเนื่องตลาดดาวันทาวน์



แนวทางการออกแบบพื้นที่ตลาดสดเทศบาล (ตลาดบ้านซำ) ต่อเนื่องถึงพื้นที่ตลาดดาวนิทาน



- โปรแกรมย่อย**
1. สร้างตลาดลอยเพื่อเป็นจุดหมายและนำทางเพื่อส่งเสริมการเดินทาง และกิจกรรมทางกาย
  2. สร้างกิจกรรมบริเวณพื้นที่ตรงกลางตลาด เช่น นิทรรศกาล โชนหนังสือ และพื้นที่นั่งพักผ่อน



แนวทางการออกแบบพื้นที่ตลาดสดเทศบาล (ตลาดบ้านซำ) ต่อเนื่องถึงพื้นที่ตลาดดาวนิทาน



ผังรายละเอียดการออกแบบพื้นที่ตลาดสดเทศบาล (ตลาดบ้านซำ) ต่อเนื่องถึงพื้นที่ตลาดดาวนิทาน

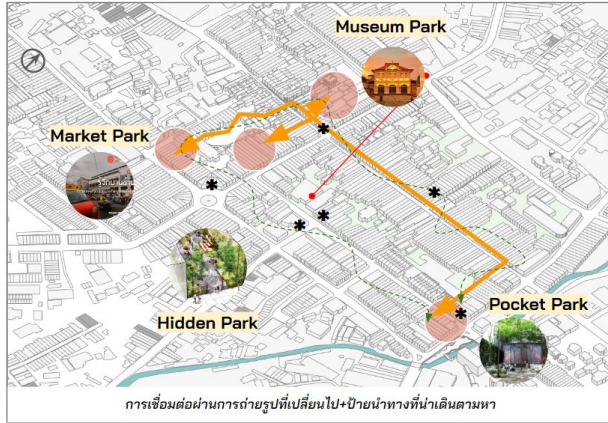


ทัศนียภาพบริเวณหน้าตลาด

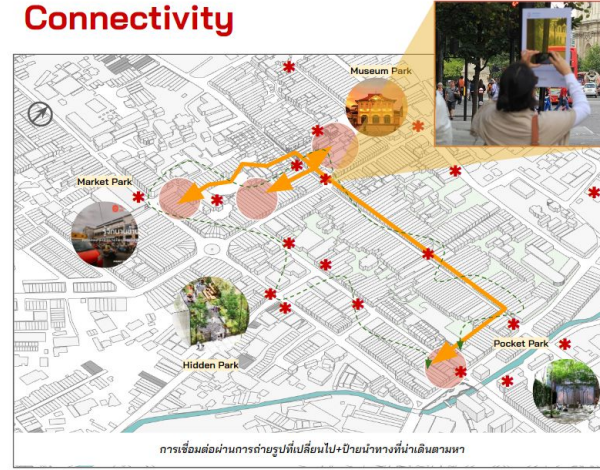




## Connectivity



## Connectivity



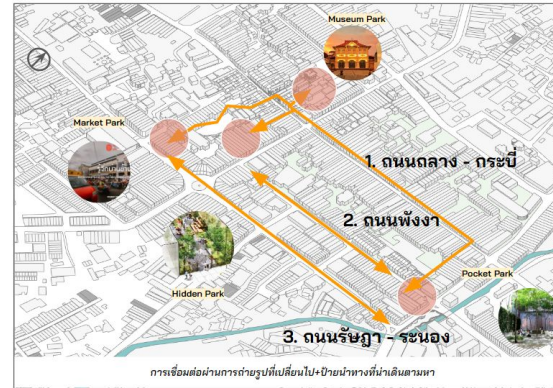
1. หอนาฬิกา - พิพิธภัณฑ์เพอรานากัน
2. ธนาคารออมสิน
3. เรเดียน เมดิคอล คลินิก เวชกรรม
4. โรงแรมออนออน
5. ธนาคารกสิกรไทย
6. ศาลเจ้าแสงธรรม
7. บ้านลิมป่านนท์
8. ธนาคารกรุงศรี
9. สวนฟามาศี
10. ลานมังกร
11. หน้าซอชมณี
12. ห้วมถนนยาวราช
13. พิพิธภัณฑ์ไทยหัว
14. ห้วมถนนดิบัก
15. อาคารสองเด็ก
16. บ้านหลวงอำนาจนราภิรัช
17. ตลาดบ้านซ้าน

\*เพิ่มหรือตัดออกได้ ตามความเห็นของชุมชน

## Connectivity



## Connectivity + PA



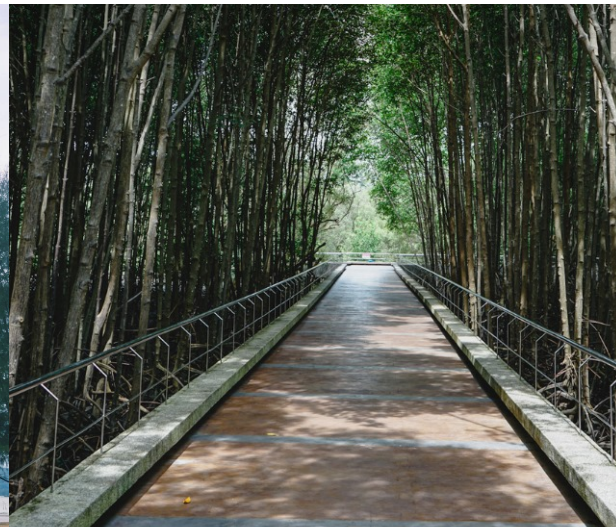
1. ถนนกลาง - กระบี่
2. ถนนพังงา
3. ถนนรัชฎา - รัตนอง

ป้ายส่งเสริมการเดินทาง  
อีก...ก้าว ถึง...



ป้ายให้คนกระโดดแตะ  
- Give me hi five  
- touch me





# SAPHAN HIN PARK



# Site Potential

“ Multi Sport Park  
พื้นที่สาธารณะที่ยืดหยุ่นรองรับกิจกรรมที่หลากหลาย ”



ที่นั่งเล่นริมน้ำ



ลานสเก็ต



ลานใส่ใจสุขภาพ



Route การวิ่งและกิจกรรม



แป้นชู้ตบาส

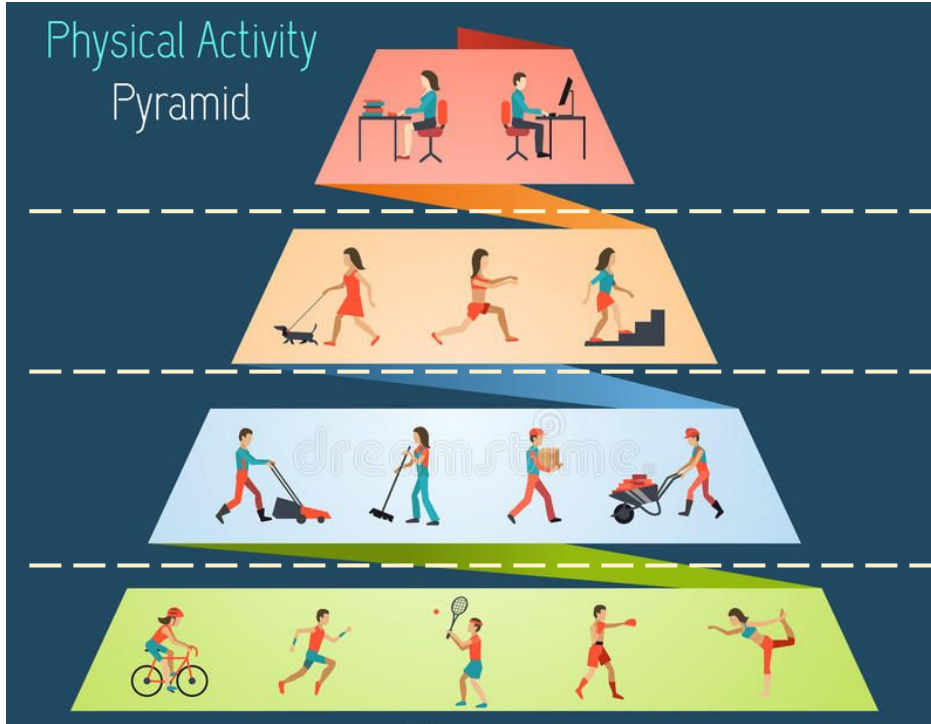


เต้นซุมบ้า



ชิงช้า

# Physical Activity Level



1

## ใช้กำลังน้อย (inactive)

คือ กิจกรรมเบาๆ ที่เราสามารถทำไปด้วย ร้องเพลงไปด้วยได้อย่างสบายๆ เช่น การนั่ง นอน ยืน หรือเดินใกล้ๆ ใช้ระยะเวลาต่ำกว่า 10 นาที

2

## ใช้กำลังปานกลาง (moderate physical activity) คือ

กิจกรรมที่เริ่มทำให้หัวใจเราเต้นแรง หายใจเร็วขึ้น ทำให้ไม่สามารถร้องเพลงได้อย่างต่อเนื่อง แต่ยังสามารถพูดคุยประโยคยาวๆ ได้ เช่น เดิน เดินเร็ว ทำสวน หรือขี่จักรยานต่อเนื่อง 10 นาทีขึ้นไป

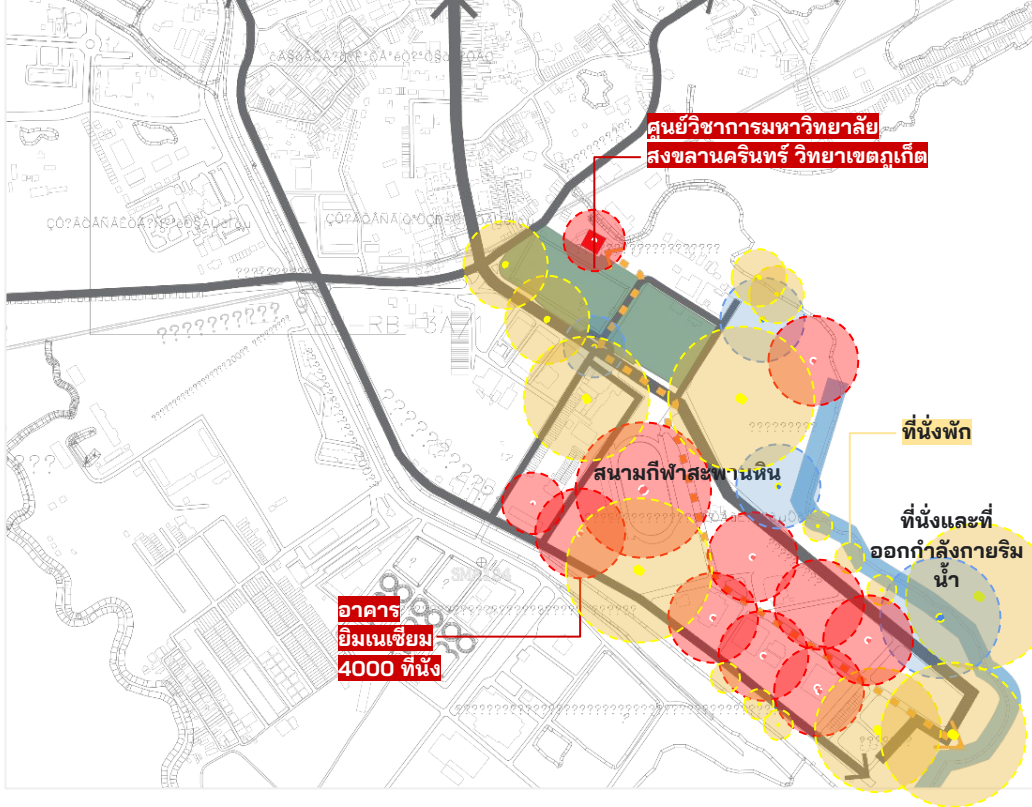
3

## ใช้กำลังอย่างหนัก (vigorous physical activity) คือ

กิจกรรมที่ทำให้หัวใจเราเต้นแรง หานใจหอบ ไม่สามารถพูดคุยประโยคยาวๆ ได้ เพราะหายใจไม่ทัน เช่น การชกต่อย ว่ายน้ำ ยกของหนัก วิ่ง เล่นกีฬา

# Physical Activity Level on Map

การออกกำลังกายที่ใช้แรงอย่างหนัก และใช้กำลังน้อยมีเพียงพอ



1

ใช้กำลังน้อย (inactive)



2

ใช้กำลังปานกลาง (moderate physical activity)

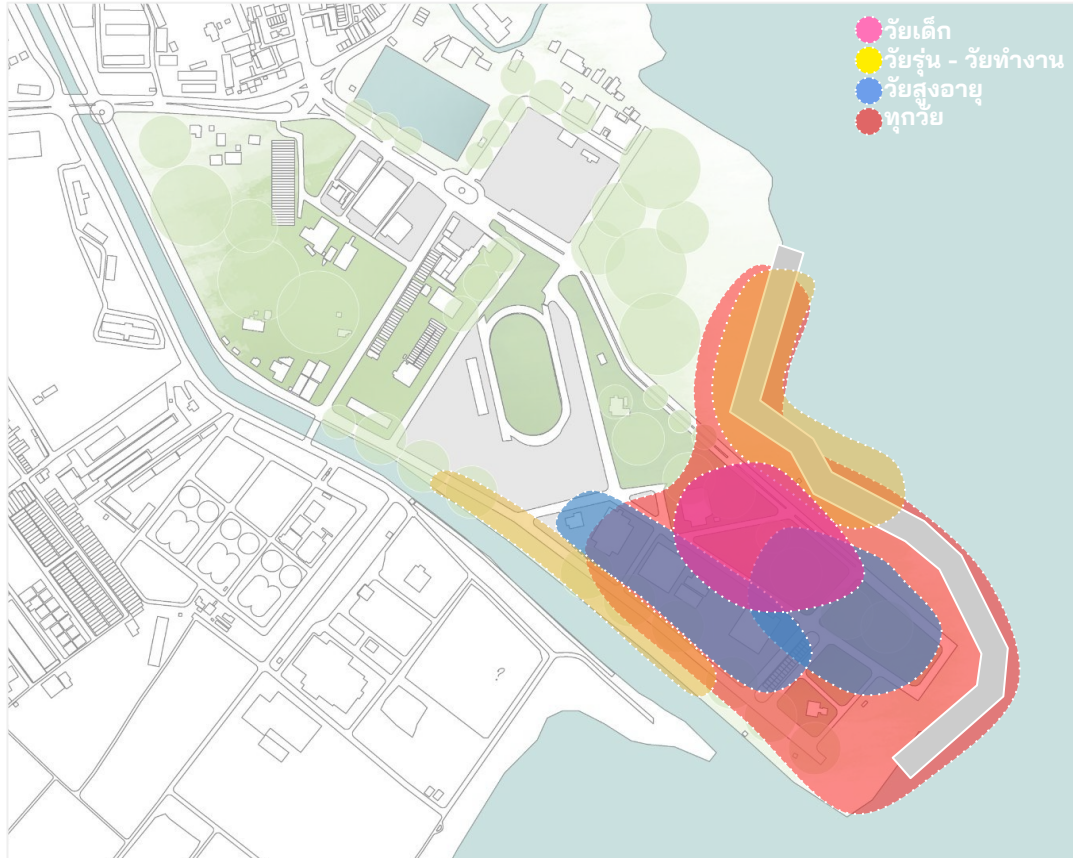


3

ใช้กำลังอย่างหนัก (vigorous physical activity)



# User on Map



## วัยเด็ก

ใช้พื้นที่บริเวณลานสเก็ตบอร์ดเป็นหลัก สนามบาสกลางแจ้ง ฟุตซอล รวมไปถึงศูนย์เด็กเล็ก รวมไปถึงศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก



## วัยรุ่น - วัยทำงาน

ใช้พื้นที่สนามกีฬาเป็นหลักสำหรับวัยรุ่น เช่นสนามแบดมินตัน สนามบาส สระว่ายน้ำ วอลเลย์บอล รวมไปถึงชมรมต่างๆ สำหรับวัยทำงาน เน้นมาวิ่ง เปตองและ แอโรบิก



## วัยสูงอายุ

ใช้พื้นที่บริเวณลานริมน้ำเพื่อสำหรับพักผ่อน พื้นที่สนามเปตอง รวมไปถึงพื้นที่ฝั่งริมคลองบางใหญ่ที่จะใช้เล่นกีฬาฟุตบอล



# แนวคิดเสา (Module) และจุดวาง



## Criteria ในการวางโมดูล

- ใกล้จุดที่มีการออกกำลังกาย มีการใช้งานของคน เช่น สนามกีฬา ลานสเก็ตบอร์ด แทริคเตอร์สวิง หรือ ลานอเนกประสงค์
- ผ่านลู่วิ่งของสะพานหิน

## 3 รูปแบบการใช้งาน (ที่ใช้แรงระดับปานกลาง) เพื่อสมดุลกิจกรรม

<p>แผ่นเลื่อนหมุนได้ ระดับความสูง</p>	<p>ป้ายบอก ชื่อ... มีของดีไม่มีขาย ใครเห็นซื้อ อย่าซื้อสิครับ!</p> <p>ใกล้คำพูด ของ สสส. เกี่ยวกับสุขภาพและการ ออกกำลังกาย</p>	<p>ต้นไม้ ยื่นกิ่งให้ เสาสูงๆ ยื่นมือ</p>
<p>Give me hi five ผู้ใหญ่ เด็ก</p>	<p>ช่วงไม้ได้ใช้งาน สามารถ เป็น sculpture ตกแต่ง สถานที่ได้</p>	<p>รั้ว ยื่นกิ่งให้</p>
<p>1.กระโดด</p>	<p>2.เตะ / ต่อย</p>	<p>3.ยืดเหยียด</p>



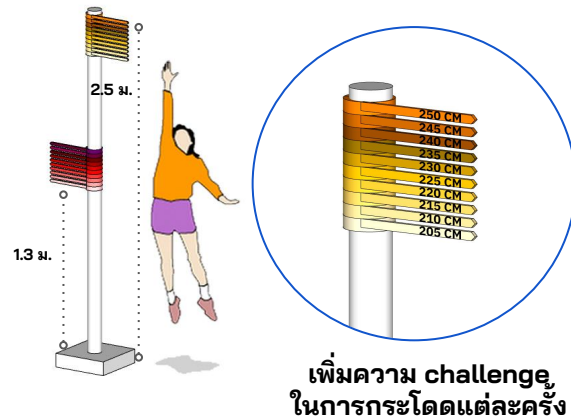
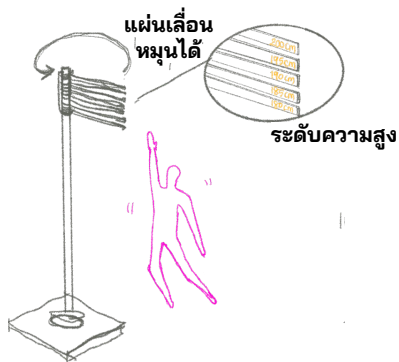
# รูปแบบการใช้งาน (ที่ใช้แรงระดับปานกลาง)

## 1. กระโดด

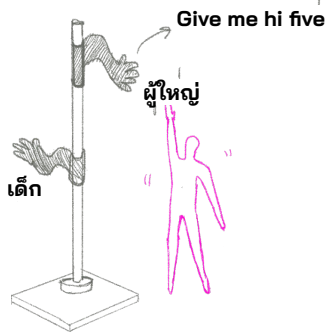


### การกระโดด

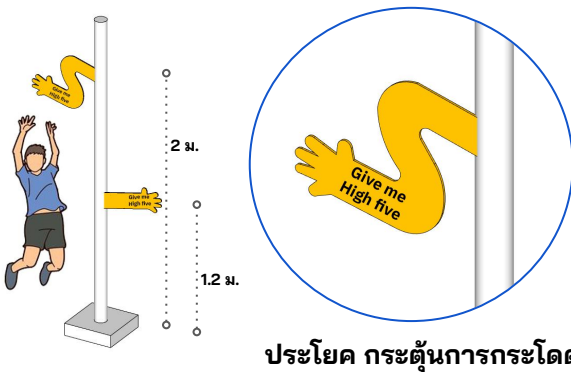
1. เป็นการบริหาร ร่างกายทุกส่วน เหมือนกับการว่ายน้ำ ที่ต้องใช้กำลังแขนและขาในการเคลื่อนไหว
2. เป็นการกระตุ้นอัตราการเต้นของหัวใจ ทำให้เลือดสูบฉีดไหลเวียนไปเลี้ยงร่างกายได้ดีขึ้น
3. เป็นการเสริมสร้างความแข็งแรงให้กระดูก ลดความเสี่ยงเป็นโรคกระดูกพรุน
4. ช่วยลดพุงได้ เป็นการบริหารกล้ามเนื้อหน้าท้อง และการเผาผลาญ แคลลอรี่ได้มากกว่าการเดินถึง 2 เท่า
5. เป็นการบริหารกล้ามเนื้อครบทุกส่วนโดยเฉพาะบริเวณกล้ามเนื้อต้นแขน กล้ามเนื้อหน้าอก และกล้ามเนื้อแผ่นหลัง ดังนั้นเราจึงมีหุ่นเฟิร์มได้ไม่ยาก
6. มีการกระเือนต่อข้อต่อน้อยกว่าการวิ่ง และสนุกกว่าด้วย



Reference



Sketch Idea

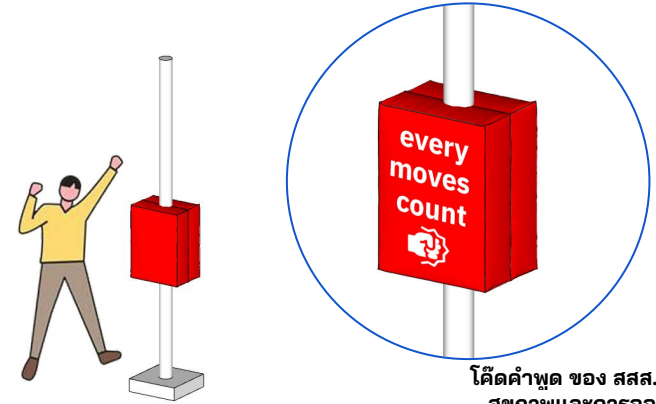
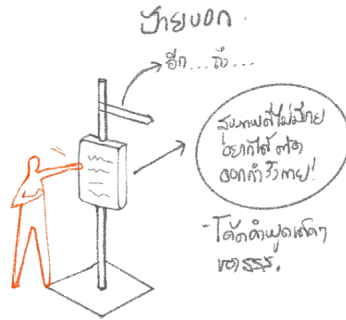


Prototype



# รูปแบบการใช้งาน (ที่ใช้แรงระดับปานกลาง)

## 2. เตาะต๋อย



คิดคำพูด ของ สสส. เกี่ยวกับ สุขภาพและการออกกำลังกาย



ช่วงไม่ได้ใช้งาน สามารถเป็น sculpture ตกแต่งสถานที่ได้

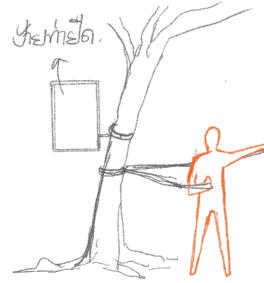


# รูปแบบการใช้งาน (ที่ใช้แรงระดับปานกลาง)

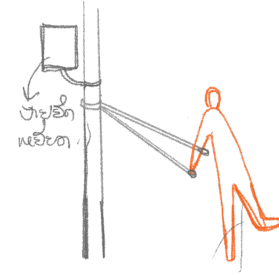
## 3. ยึดเหยียด



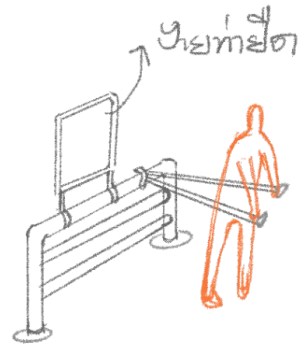
ต้นไม้



เสาต่างๆ



โต๊ะ

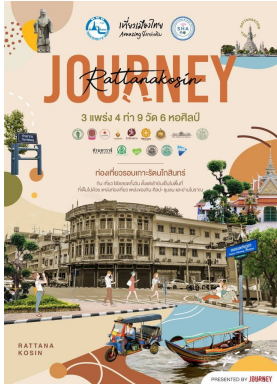


## ส่วนกิจกรรมในพื้นที่เมืองเก่า และสะพานหิน

## แนวทางการจัดกิจกรรม 3 ทางเลือก

### แนวทางที่ 1

#### Old town park journey เดินลัดเลาะรอบเมืองเก่า



reference



#### วัตถุประสงค์

- เพื่อส่งเสริมการออกกำลังกายอย่างง่ายที่เหมาะสมกับบริบทพื้นที่เมืองเก่าและเมืองท่องเที่ยว
- เพื่อส่งเสริมการเดินทางในพื้นที่เมืองเก่า จากเส้นทางการเดินที่ทางทึบได้คิดขึ้น เพื่อไปสู่พื้นที่ออกแบบ
- เพื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบพื้นที่สาธารณะ และเพื่อสร้างความตระหนักรู้ถึงการพัฒนาพื้นที่เมือง

#### ผลที่คาดว่าจะได้รับ

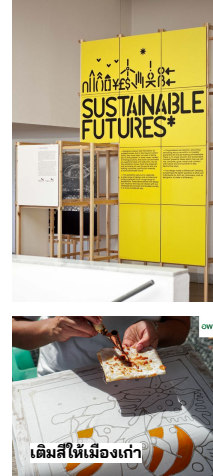
- ได้กิจกรรมที่เพิ่ม PA ในพื้นที่เมืองเก่า
- เป็น Model กิจกรรมทางกายที่ทางท้องถิ่นสามารถเอาไปปรับใช้ให้เข้ากับกิจกรรมอื่นๆได้

### แนวทางที่ 2

#### วางป้ายเก็บแบบสอบถาม Interactive panel



reference



เด็มาส์ให้เมืองเก่า

#### วัตถุประสงค์

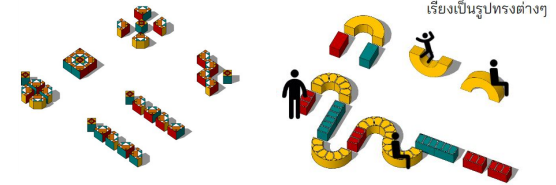
- เพื่อส่งเสริมการตระหนักถึงการออกแบบเมืองเพื่อส่งเสริมกิจกรรมทางกาย
- เก็บแบบสอบถามจากคนในชุมชนถึงการมีกิจกรรมทางกายในพื้นที่เมืองเก่า

#### ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ได้ข้อมูลจากแบบสอบถามที่เกี่ยวกับกิจกรรมทางกาย ของคนในชุมชนและกลุ่มนักท่องเที่ยวเมืองเก่า
- ได้ข้อมูลและความเข้าใจเกี่ยวกับงานออกแบบของคนในชุมชน ที่มีต่อแนวโน้มการพัฒนาเมือง

### แนวทางที่ 3

#### วางสตรีทเฟอร์นิเจอร์ และสังเกตการใช้งาน



ร่องน้ำ

reference

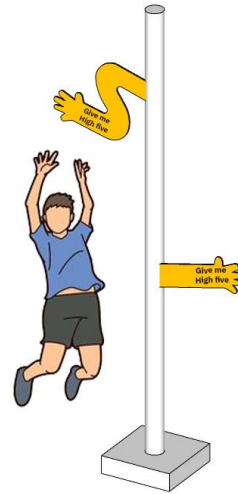
#### วัตถุประสงค์

- เพื่อส่งเสริมการตระหนักถึงการออกแบบเมืองเพื่อส่งเสริมกิจกรรมทางกาย
- เพื่อสังเกตพฤติกรรมและการใช้งานจากคนในชุมชนเกี่ยวกับ street furniture ที่ทีมออกแบบ เพื่อนำผลที่ได้ส่งต่อให้ทางท้องถิ่น

#### ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ได้ 피ดแบ็คจากการใช้งานของคนในชุมชนเพื่อส่งต่อแนวทางการออกแบบให้กับทางเทศบาลนำไปปรับใช้ได้ ในอนาคต
- เพิ่มกิจกรรม PA จากการมี street furniture ที่ใช้งานได้หลายรูปแบบ ทั้งนั่งพักผ่อน เพิ่มความสวยงามให้กับเมือง และส่งเสริมการเคลื่อนไหว

## แนวทางการจัดกิจกรรม



ประโยชน์ กระตุ้นการกระโดด

ออกแบบโมดูลส่งเสริมการออกกำลังกายระดับกลาง  
เพิ่มความสนุกและการยืดเหยียดก่อนการออกกำลังกาย

