

บรรณานุกรม

- กมล จิราพงษ์. 2555. การส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมไทยด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง กรณีศึกษา
โครงการไทยแลนด์แพลเน็ต. คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- กัณฑ์ วรอาจ และไพฑูริย์ ศรีฟ้า. 2559. การพัฒนาหนังสืออ่านเพิ่มเติมที่มีความจริงเสมือน เรื่อง
ประเทศสิงคโปร์ ผ่านไอแพด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารวิชาการศรีปทุม
ชลบุรี. 12 (3) : 101-109.
- การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงเกี่ยวกับจักรยานยนต์. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2557. จาก
<http://www.30npire.com>
- การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงเกี่ยวกับบอวกาศ. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2557. จาก
<http://www.docstoc.com/doc>
- การสร้างวัตถุจำลองด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2557. จาก
<http://www.docstoc.com/doc>
- กิดานันท์ มะลิตอง. 2543. เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ภาควิชา
โสตทัศนศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐ ดิษเจริญ, กรวิวัฒน์ พลเยี่ยม, พนิดา วงศ์ชาติ และปรีมา จารุจรัส. 2557ก. การพัฒนาสื่อการ
เรียนรู้เรื่องโครงสร้างอะตอมและพันธะเคมีด้วยเทคโนโลยีออกเมนต์เรียลลิตี้. วารสาร
หน่วยวิจัยวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้ 5(1) : 21-27.
- ณัฐ ดิษเจริญ, จิตติกร ประครองญาติ, นลพรรณ ประลอบพันธุ์ และสุภาพร พรไตร. 2557ข. การ
พัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่องเซลล์และโครโมโซมด้วยเทคโนโลยีโลกเสมือนผลงานโลกจริง.
The Tenth National Conference on Computing and Information Technology:
NCCIT2014.
- ณัฐ อดิษฐ์ และนพพล วงศ์วิวัฒน์ไชย. 2555. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมเพื่อช่วยใน
การสอนเรื่องตัวอักษรภาษาอังกฤษ A-Z. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนคร
เหนือ.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. 2547. การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชัน (How to Make 2D Animation).
กรุงเทพฯ: มีเดียอินเทลลิเจนซ์เทคโนโลยี.
- นริศรา กาฬมาตย์ และชนาธรณ์ ฐูปุดซา. 2554. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีออกเมนต์เรียลลิตี้
สำหรับหนังสือการ์ตูน 3 มิติ เรื่องพระมหากษัตริย์. สารนิพนธ์วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขา
เทคโนโลยีสารสนเทศ ภาควิชาคณิตศาสตร์ สถิติและคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์
มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- บุญชม ศรีสะอาด. 2545. การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ปรีชา สุวรรณพินิจ และนงลักษณ์ สุวรรณพินิจ. 2551. ชีววิทยา 1. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- พินดา ตันศิริ. 2553. โลกเสมือนผสมผสานโลกจริง (Augmented reality). วารสารนักบริหาร มหาวิทยาลัยกรุงเทพ 30 (2) : 169-175.
- พิทยภัทร์ เชี่ยวชลาคม. 2555. การศึกษาเครื่องแขวนดอกไม้สดเพื่อออกแบบตกแต่งภายในศูนย์นันทนาการของผู้สูงอายุ. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พิสุทธา อารีราษฎร์. 2551. การพัฒนาซอฟต์แวร์ทางการศึกษา. มหาสารคาม : อภิชาติการพิมพ์.
- พื้นฐานหลักการทำงานของเทคโนโลยีเสมือนจริง. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2557. จาก http://www.artymix.com/flartoolkit_chap2.php
- พรทิพย์ ปรีชาวิท และวิชัย นภาพงศ์. 2559. ผลของการใช้บทเรียน Augmented Reality Code เรื่องคำศัพท์ภาษาจีนพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล ๒ วัดตานีนรสมุสร. วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. 27 (1) : 9-17.
- มานพ สว่างจิต และไพฑูรย์ ศรีฟ้า. 2557. การพัฒนาสื่อความจริงเสมือน วิชาวิทยาศาสตร์ โรงเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครนายก. วารสารเทคโนโลยีการศึกษาและมีเดียคอนเวอร์เจนซ์. 1(2) : 87-95.
- เยาวลักษณ์ เตียรณบรรจง และคณะ. 2544. ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ : ครูสภาลาดพร้าว.
- ราตรี นันทสุนทร. 2554. การวิจัยในชั้นเรียนและการวิจัยพัฒนาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : จุดทอง จำกัด.
- วศกร เพ็ชรช่วย. 2557. อุปราคา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 การพัฒนาสื่อความจริงเสมือนบนเอกสารประกอบการเรียน. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- วสันต์ เกียรติแสงทอง, พรระพล พรหมมาศ และอนวัตร เฉลิมสกุลกิจ. 2552. การศึกษาเทคโนโลยีออกเมนต์เตดเรียลลิตี: กรณีศึกษาพัฒนาเกมส์ "เมมการ์ด". โครงการงานสาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิจารณ์ พานิช. 2555. วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิจารณ์ พานิช. 2556. การสร้างการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- วิวัฒน์ มีสุวรรณ. 2554. การเรียนรู้ด้วยการสร้างโลกเสมือนผสมผสานโลกจริง. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ศุขมา แสนปากดี. 2557. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในบอร์ดประชาสัมพันธ์ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยมหาสารคาม : 257-264.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ. 2557. หนังสือเรียนรายวิชาเพิ่มเติม ชีววิทยา เล่ม 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : สกสศ. ลาดพร้าว.
- สุพรรณพงศ์ วงษ์ศรีเพ็ง. 2554. การประยุกต์ใช้เทคนิคความจริงเสมือนเพื่อใช้ในการสอนเรื่องพยัญชนะภาษาไทย. วิทยาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

- สุมิตรา นวลมีศรี, ปรีดาวรรณ เกษเมธีการุณ และลาภ พุ่มหิรัญ. 2558. การพัฒนาสื่อเสมือนจริง ชุดไทยพระราชานิยม. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มทร.ธัญบุรี. 5(2) : 74-84.
- สุมิตรา นวลมีศรี, ปรีดาวรรณ เกษเมธีการุณ และลาภ พุ่มหิรัญ. 2559. การเผยแพร่ภูมิปัญญาด้าน วัฒนธรรมศิลป์เครื่องแขวนดอกไม้ไทยด้วยระบบสื่อเสมือนจริง. วารสารวิชาการโรงเรียนนาย ร้อยพระจุลจอมเกล้า. 14(1) : 35-47.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2544. แนวทางการปฏิรูปการศึกษาระดับอุดมศึกษาตาม พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ : สำนักงานโครงการปฏิรูป อุดมศึกษา
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. 2554. นโยบายหลักเพื่อขับเคลื่อนการ ปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ. 2552-2561). กระทรวงศึกษาธิการ.
- สมจิต จันทน์ฉาย. 2557. การออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอน. นครปฐม : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- สมนึก ภัททิยธนี. 2549. การวัดผลการศึกษา. กภาพสินธุ์ : ประสานการพิมพ์.
- Campbell, N.A., Reece, J.B., Urry, L.A., Cain, M.L., Wasserman, S.A., Minorsky, P.V. and Jackson, R.B. 2008. Biology. 8th ed. San Francisco : Pearson Benjamin Cummings.
- Izzurrachman, F. 2012. Particle effect on augmented reality for chemical bond learning. Department of Electrical Engineering, Faculty of Industrial Engineering Sepuluh Nopember Institute of Technology.
- Kadmateekarun, P. and Nuanmeesri, S. 2015. Development of Animation Teaching Media on the Topic of the Property of the Father. Suan Sunandha Journal of Science and Technology. 2(1) : 39-43.
- Kaufmann, H. 2013. Collaborative Augmented Reality in Education. Institute of Software Technology and Interactive Systems, Vienna University of Technology.
- Li Fung-Chun, et al. 2002. A virtual reality application for distance learning of Taiwan stream erosion in geosciences. Computers in Education. Proceedings. International Conference on Computers in Education.
- Nuanmeesri, S., Kadmateekarun, P. and Poomhira, L. 2016. Publicizing Thai Dress of Royal Endorsement by Augmented Reality. The Social Sciences, 11(14) : 3563-3568.
- Pew Internet. 2008. The Future of the Internet III. Available Source: <http://www.pewinternet.org/Reports/2008/The-Future-of-the-Internet-III.aspx>
- Polit, D.F. and Beck, C.T. 2008. Nursing research : Generating and assign evidence for nursing practice. Philadelphia : Lippincott.

- Shelton, B.E. and Hedley, N.R. 2002. Using Augmented Reality for Teaching Earth-Sun Relationships to Undergraduate Geography Students. The First IEEE International Augmented Reality Toolkit Workshop, 1-8.Darmstadt: IEEE.
- Soon-ja Yeom. 2011. Augmented Reality for Learning Anatomy. ascilite 2011, 1377-1383. Hobart : University of Tasmania.
- Volkan, I., Bradford, W. and Ruzena, B. 2013. Building a 3D Virtual Museum of Native American Basket. University of Minnesota.
- Yelva, et al. 2011. Evaluation of a portable and interactive augmented reality learning system by teachers and students. EDEN-2011 Open Classroom Conference, Greece.