

บรรณานุกรม

- กั้ววาน อัครชัยวศิน. คู่มือการสร้างเว็บไซต์ด้วย HTML5 CSS3 & JavaScript ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ : บริษัทโปรวิชั่น จำกัด (มหาชน), 2553.
- กิตติ ภัคดีวัฒน์กุล. ระบบฐานข้อมูล. กรุงเทพฯ : ไทยเจริญการพิมพ์, 2542.
- กัลป์ยกร อินทร์คง และปิยะธิดา โสมทอง. ระบบภาพ 3 มิติ. 2559. (บทความออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 19 ธันวาคม 2562, เข้าถึงได้จาก <http://srp30193.blogspot.com/2016/08/3.html>
- คชาพจน์ ทิพมาลัย. Microsoft Visual Studio โปรแกรมตัวหนึ่งที่เป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาซอฟต์แวร์และระบบต่าง ๆ. 2562. (บทความออนไลน์). สืบค้นเมื่อวันที่ 12 ตุลาคม 2562, เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/kachapot1150/1-1-microsoft-visual-studio-khux-xari>.
- ชนินทร์ พึ่งบุญ ณ อยุธยา. ระบบสุริยะ สารการเรียนรู้วิทยาศาสตร์. 2549. (บทความออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 19 ธันวาคม 2562, เข้าถึงได้จาก http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Ed_Tech/Chanin_P.pdf
- เดชา ลุนอุบล. สื่อการเรียนการสอนสมัยใหม่. 2554. (บทความออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2562, เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/suxkarreiynkarsxnsmayhim/home>
- นัตยา ขุนทอง ปราณี มณรัตน์ และศุภฤกษ์ ชูธงชัย. การพัฒนาระบบสารสนเทศด้านการบริหารจัดการงานซ่อมระบบเครือข่ายและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ด้วยบุทสเตรป ฟอนท์เอ็น เฟรมเวิร์ค. รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม, 2561.
- เนืองวงศ์ ทวยเจริญ. ภาษา CSS. 2560. (บทความออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 23 ธันวาคม 2562, เข้าถึงได้จาก <https://www.dpu.ac.th/dpurc/assets/uploads/public/3bc96yodg6ckk80k8g.pdf>
- บุญชม ศรีสะอาด. วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น, 2556.
- ปิยะมาศ แก้วเจริญ และวริศรา อธิธัญญ์. เรื่อง เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงในสื่อแผ่นพับ. 2559. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 23 ธันวาคม 2562, เข้าถึงได้จาก http://center.bkkthon.ac.th/journal/upload/doc/spit/13/files/7_159.pdf

- พิเชนทร์ จันทร์ และอภิวัฒน์ วัฒนะสุระ. สื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีมีติเสมือนจริง เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษสัตว์โลกน่ารู้. 2561. (บทความออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2562, เข้าถึงได้จาก <http://it.rmu.ac.th/project-journal/assets/uploads/formidable/6/4-1-4-23-28.pdf>
- วิไลภรณ์ ภูทองชัย. เกมสำหรับฟื้นฟูสมรรถภาพผู้ป่วยที่มีอาการกล้ามเนื้อแขนอ่อนแรงด้วยอุปกรณ์คีเนติก. รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2558
- ศุภชัย วงศ์มูล. AR (Augmented Reality). 2557. (บทความออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 28 ธันวาคม 2562, เข้าถึงได้จาก http://www.northbkk.ac.th/research/themes/downloads/abstract/149610909_abstract.pdf
- สมศักดิ์ เสนาใหญ่. ระบบสุริยะ และการกำเนิดระบบสุริยะ. 2560. (บทความออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2563, เข้าถึงได้ จาก <https://www.scimath.org/lesson-physics/item/7316-origin-of-solar-system>
- สถิต จอมใส. การจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21. 2560. (บทความออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2563, เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/websitessthid/kar-cadkar-thaksa-kar-reiyn-ru-ni-stwrrs-thi-21>
- สุคนธ์ อูยพานิช. เรื่อง ระบบสุริยะ วิชากลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต. (บทความออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2563, เข้าถึงได้จาก <http://www.cmruir.cmru.ac.th/bitstream/123456789/699/5/Chapter-2.pdf>
- อนุชา พวงผกา และสุวิทย์ วงษ์บุญมาก. เรื่อง เทคโนโลยีเสมือนจริงในงานห้องสมุด. 2560. (บทความออนไลน์). สืบค้น เมื่อ 5 มกราคม 2563, เข้าถึงได้จาก https://huso.kpru.ac.th/phikunjournals/post_files/3620401045039201702141487070693.pdf
- อาจารย์ บุญเลี้ยง. Maya. 2551. (บทความออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม 2563, เข้าถึงได้จาก <https://jomthongprint.blogspot.com/2008/07/maya.html>
- อดิศักดิ์ มทาวรรณ. AR หรือ Augmented Reality คือ?. 2556. (บทความออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม 2563, เข้าถึงได้จาก <http://edu-technogoogle.blogspot.com/2013/05/ar-augmented-reality.html>
- ศุภชัย วงศ์มูล. แอปพลิเคชัน. 2557. (บทความออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม 2563, เข้าถึงได้จาก http://www.northbkk.ac.th/research/themes/downloads/abstract/1496109099_abstract.pdf

Marisa Selanon. Augmented Reality : ทางเลือกใหม่ของสื่อโฆษณา. 2556. (บทความออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม 2563, เข้าถึงได้จาก <https://socialmediastrategistonline.wordpress.com/>