

## บรรณานุกรม

- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2552). แผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ฉบับที่ 2) ของประเทศไทย พ.ศ. 2552-2556. สืบค้นจาก [http://www.mict.go.th/download/ICT\\_masterplan/no6 ICTMP2\\_NITC\\_Vision.doc.pdf](http://www.mict.go.th/download/ICT_masterplan/no6 ICTMP2_NITC_Vision.doc.pdf)
- กลวัชร คล้ายนาค. (2551). การสร้างพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการศึกษาสถาปัตยกรรมไทย: กรณีศึกษาเรือนไทลื้อ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต สาขาวิชาศิลปและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2543). **เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด อรุณการพิมพ์.
- ชาญณรงค์ ศรีสุวรรณ, อุ่นทิพย์ ศรีสุวรรณ, ทวีศักดิ์ เกียรติวิระศักดิ์ และปิยะบุญ นิลแก้ว. (2557). การจัดทำพิพิธภัณฑ์เสมือน (Virtual Museum) เรื่องที่อยู่อาศัยที่เป็นเอกลักษณ์สะท้อนถึงอัตลักษณ์ความเป็นชุมชนเมืองลับแล. รายงานการวิจัย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นิตยา กนกมงคล. (2553). สื่อปฏิสัมพันธ์ในพิพิธภัณฑ์. **พิพิธภัณฑ์สาร**, 4, 8–10.
- นิตยา บุญปิตร์ และสมปอง อ้นเดช. (2551). เทคโนโลยีอัจฉริยะ (Ubiquitous Technology) กับยูเลิร์นนิ่ง (Ubiquitous Learning). **รังสิตสารสนเทศ**. 14(2)(กรกฎาคม - ธันวาคม 2551) หน้า 28-31.
- น้ำทิพย์ วิภาวิน. (2548). **การใช้ห้องสมุดยุคใหม่**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : เอสอาร์ พรินติ้ง แมสโปรดักส์.
- นฤมล กันหา, ปรีชญา นิลนารถ และ ยุพาพิน ตาลเลี้ยง. (2551). การพัฒนาแหล่งเรียนรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต : พิพิธภัณฑ์เมืองพิจิตร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- บุญชู บุญลิขิตศิริ, ฉลอง สุนทรนนท์ และฉัตรวรรณ ลัญฉวรรณะกร. (2558). **รูปแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมเสมือนภาคตะวันออก**. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ปิยพงษ์ สุเมตติกุล, สุบิน ไชยยะ และธำปณัฐ อุดมศรี. (2558). การใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมสมัยใหม่ในงานพิพิธภัณฑ์ : กรณีศึกษาพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยสาธารณรัฐเกาหลี ไต้หวัน ญี่ปุ่น และสาธารณรัฐสิงคโปร์. วารสารวิจัย สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ ปีที่ 8 ฉบับที่ 1 ม.ค.- มี.ย. 2558. หน้า 22 – 41.
- พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. (2554). สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต. **วารสารนักบริหาร**. ปีที่ 31 ฉบับที่ 4: หน้า 99 – 103.
- รัตนพร เจียงคำ, ปรัชญนันท์ นิลสุข และ ปณิตา วรรณพิรุณ. (2557). การพัฒนานิทรรศการเสมือน 3 มิติ เรื่องพัฒนาการทางสังคมและวัฒนธรรมในประเทศไทยของศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). **วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ**. 5(2) (กรกฎาคม - ธันวาคม 2557): หน้า 85-93.
- วันทนา สุวรรณศรี (2551). รูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนเพื่อการศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

- วิวัฒน์ เลหาบุตร และกรรม จรรยาอุฒิวรรณ. (2559). **ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการในสำนักงาน**. เอกสารการสอนชุดวิชา 33432 การบริหารสำนักงาน หน่วยที่ 10. สาขาวิชาวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. นนทบุรี.
- ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). (2545). **พิพิธภัณฑ์ไทยในศตวรรษใหม่**. กรุงเทพฯ: บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. (2555). **รีวิวของพิพิธภัณฑ์จังหวัดนนทบุรี. เข้าถึงใน**  
[Http://www.Sac.Or.Th/Databases/Museumdatabase/Review\\_Inside\\_Bymember\\_Detail.Php?id=222&cid=5885](http://www.sac.or.th/databases/museumdatabase/review_inside_bymember_detail.php?id=222&cid=5885)
- สมเกียรติ ช่อเหมือน. (2549). การพัฒนาระบบพิพิธภัณฑ์อิเล็กทรอนิกส์โดยใช้การชี้เฉพาะด้วยคลื่นความถี่วิทยุ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุมาลี สังข์ศรี, สุนันท์ นิลบุตร, สมคะเน คำจูน, และพัชรา สังข์ศรี. (2548). **รายงานการวิจัย การจัดการเรียนรู้ของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต: พิพิธภัณฑ์**. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- สุวรรณ โชติการ, รุ่งทิพย์ แซ่แต้, เพ็ญญา ชูหมวกโชติ และสุชัย เตียวลีสกุลวัฒนา . (ม.ป.ป.). การพัฒนาพิพิธภัณฑ์อิเล็กทรอนิกส์เสมือนจริง โบราณสถานในเขตเทศบาลนครสงขลา โดยใช้เทคนิคการถ่ายภาพรายละเอียดสูง (HDR: High Dynamic Range) และภาพพาโนรามาเสมือนจริง (Virtual Panoramic). สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา.
- หนังสือพิมพ์ผู้จัดการ. (2552). **เที่ยวพิพิธภัณฑ์นนท์ ยลอาคารสวย รุ่มรวยอดีต**. วันที่ 30 กันยายน 2552. เข้าถึงใน  
[Http://www.Manager.Co.Th/Travel/Viewnews.aspx?Newsid=9520000115047](http://www.manager.co.th/Travel/Viewnews.aspx?Newsid=9520000115047)
- อารี อิมสมบัติ. (2550). การนำเสนอรูปแบบพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านเสมือนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อิทธิญา อาจารย์ภา. (2556). การพัฒนารูปแบบพิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อุทัยวรรณ จตุพร. (2557). การวิจัยเพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการขยายประสบการณ์ของผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ด้วยโปรแกรมประยุกต์บนสื่อสังคมออนไลน์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการจัดการ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- Ben. K.D. (2002). **A Process Model for Building Social Capital**. ICCE 2002: 574-575.
- Driscoll, C. (2009). Smart Classroom Technology. In Kouwenhoven, W. (Editors) *Advace in Technology, Education and Development*. ISBN 978-953-307-011-7, Intech. [Online]. Available From [Http://www.Intechopen.com.pdf](http://www.intechopen.com.pdf).
- Emerging Technology for Learning. (Online). 2007. Available :  
[Http://Partners.Becta.Org.Uk/Page\\_Documents/Research/Emerging\\_Technologies\\_07.pdf](http://Partners.Becta.Org.Uk/Page_Documents/Research/Emerging_Technologies_07.pdf).

- Hausmann, A. (2012). The importance of word of mouth for museums: an analytical framework. *International Journal of Arts Management*, 14(3), 32–43.
- Jen-Shin Hong, Bai-Hsuen Chen, Jieh Hsiang and Tien-Yu Hsu. (2007). Content Management for Digital museum exhibitions. [Online]. Available: [Http://Portal.Acm.Org/Citation.Cfm?id=379768&Coll=Acm&Dl=Acm&Cfid=6959754&Cftoken=22212295](http://Portal.Acm.Org/Citation.Cfm?id=379768&Coll=Acm&Dl=Acm&Cfid=6959754&Cftoken=22212295)
- Kalawsky, R.S. (1996). Exploiting Virtual Reality Techniques in Education and Training: Technological Issues. Sima Report Series ISSN 1356-5370.
- Kavanagh, C.J. (2006). How to make object-based museum more interactive. เอกสารการประชุมเชิงปฏิบัติการ สรุปลงโดย นิตศน์ โสภณ. 26 พฤษภาคม 2549.
- Lee, P., & Lin, Y. (2014, September 11). *The Use of Social Media within Museums to Support In-formal Learning and Quality Adult Education in USA and Taiwan*. Paper presented at the annual meeting of the 57th Annual Conference of the Comparative and International Education Society, Hilton Riverside Hotel, New Orleans, LA. Retrieved from [http://citation.allacademic.com/meta/p636158\\_index.html](http://citation.allacademic.com/meta/p636158_index.html)
- Neo, M. (2013). **Getting online with 'onsite' in mind: Using digital and social media to enact online and onsite engagement in three Singapore museums**. (Order No. 1540853, Sothe-by's Institute of Art - New York). ProQuest Dissertations and Theses, 79. Retrieved from [http://search.proquest.com/docview/1418033236?accountid=15637.\(1418033236\)](http://search.proquest.com/docview/1418033236?accountid=15637.(1418033236)).
- Nordbotten, J.C. (2002). Virtual Exhibitions on Demand. The Hit Center for Humanities and Information Technologies. University Of Bergen.
- Pishva. D. and Nishantha, G.G.D. (2008). Smart classrooms for distance education and their adoption to multiple classroom architecture. *Journal of Networks*. 3 (5) (2008), pp. 54-64.
- Schweibenz, W. (2004). Icom New. [Online] Available From [Http://www.icon.museum/Pdf/E\\_News2004/P3\\_2004-3.pdf](http://www.icon.museum/Pdf/E_News2004/P3_2004-3.pdf).
- Stinson, S. T. (2001). The Effect of Web-Based Museum Tour on the Social Studies Achievement Of Fifth Grade Student. Doctoral Dissertation, University of Houston College of Education, Houston.
- Yau ,S.S. ; Gupta , S.K.S. ; Karim , F. ; Ahamed , S.I. ; Wang , Y. And Wang, B. (2014). Smart Classroom: Enhancing Collaborative Learning Using Pervasive Computing Technology. [Online] Available From [Http://www.dpse.cas.asu.edu/Papers/Smartclassroom.pdf](http://www.dpse.cas.asu.edu/Papers/Smartclassroom.pdf).