

บรรณานุกรม

- พิชิต ฤทธิจรรย์ (2565), *เทคนิคการวัดและประเมินผลการเรียนรู้*. ซีเอ็ดยูเคชั่น
- ศยามน อินสะอาด (2561), *การออกแบบบทเรียน e-Learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง*. ซีเอ็ดยูเคชั่น
- ศรีสิทธิ์ เจียรบุตร (2560), เอกสารการสอนชุดวิชา 97316 เทคโนโลยีในการออกแบบผลิตภัณฑ์และกระบวนการผลิต (ปรับปรุงครั้งที่ 1), หน่วยที่ 14 เทคโนโลยีการผลิตด้วยวิธีเพิ่มเนื้อวัสดุ. สาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- สมนึก ภัททิยธนี (2565), การวัดผลการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 13). ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- Abulrub, A. H. G., Attridge, A. N., & Williams, M. A. (2011, April). *Virtual reality in engineering education: The future of creative learning*. In 2011 IEEE global engineering education conference (EDUCON) (pp. 751-757). IEEE.
- Andone, D., & Frydenberg, M. (2019). *Creating virtual reality in a business and technology educational context*. In *Augmented Reality and Virtual Reality* (pp. 147-159). Springer, Cham.
- Anjarichert, L. P., Gross, KERSTI.N., Schuster, KATHARINA., & Jeschke, SABINA. (2016). *Learning 4.0: Virtual immersive engineering education*. Digit. Univ, 2, 51
- Carruth, D. W. (2017, October). *Virtual reality for education and workforce training*. In 2017 15th International Conference on Emerging eLearning Technologies and Applications (ICETA) (pp. 1-6). IEEE.
- Dede, C. J., Jacobson, J., & Richards, J. (2017). *Introduction: Virtual, augmented, and mixed realities in education*. In *Virtual, augmented, and mixed realities in education* (pp. 1-16). Springer, Singapore.
- Hodgson, P., Lee, V. W., Chan, J. C., Fong, A., Tang, C. S., Chan, L., & Wong, C. (2019). *Immersive virtual reality (IVR) in higher education: Development and implementation*. In *Augmented Reality and Virtual Reality* (pp. 161-173). Springer, Cham.
- Im, T., An, D., Kwon, O. Y., & Kim, S. Y. (2017). *A Virtual Reality based Engine Training System-A Prototype Development & Evaluation*. In *CSEDU* (1) (pp. 262-267).
- Kidbanjong, L., Kotchasarn, S., & Srikulwong, M (2021). *Development and application of virtual reality in e-learning: a case study internet of things course*. RMUTT Global Business Accounting & Finance Review.

- Mellet-d'Huart, D. (2009). *Virtual reality for training and lifelong learning*. Themes in science and technology education, 2(1-2), 185-224.
- Pan, Z., Cheok, A. D., Yang, H., Zhu, J., & Shi, J. (2006). *Virtual reality and mixed reality for virtual learning environments*. Computers & graphics, 30(1), 20-28.
- Pantelidis, V. S. (2010). *Reasons to use virtual reality in education and training courses and a model to determine when to use virtual reality*. Themes in Science and Technology Education, 2(1-2), 59-70.
- McGriff, S. J. (2000). *Instructional system design (ISD): Using the ADDIE model*. Retrieved June, 10 (2003), 513-553.
- Valdez, M. T., Ferreira, C. M., Martins, M. J. M., & Barbosa, F. M. (2015). *3D virtual reality experiments to promote electrical engineering education*. In 2015 International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training (ITHET) (pp. 1-4). IEEE.
- Vaughan, N., Dubey, V. N., Wainwright, T. W., & Middleton, R. G. (2016). *A review of virtual reality-based training simulators for orthopaedic surgery*. Medical engineering & physics, 38(2), 59-71.
- Vergara, D., Rubio, M., & Lorenzo, M. (2017). *On the design of virtual reality learning environments in engineering*. Multimodal technologies and interaction, 1(2), (pp. 1-11).

