

บรรณานุกรม

- กิดานันท์ มลิทอง. (2543). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คณะกรรมการการอุดมศึกษา สป.อว. (2562). ประกาศคณะกรรมการการอุดมศึกษา เรื่อง แนวปฏิบัติตามหลักเกณฑ์การขอเปิดและดำเนินการหลักสูตรระดับปริญญา ในระบบการศึกษาทางไกล พ.ศ. 2548.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2521). ระบบผลิตชุดการสอนแผนจุฬาลงกรณ์. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การสร้างนวัตกรรมการศึกษาทางไกล [เอกสารประกอบการสัมมนาทางวิชาการเนื่องในโอกาสครบรอบ 35 ปี ของการสถาปนามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช เรื่อง นวัตกรรมการศึกษาทางไกลในยุค IT].
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2553). คู่มือการจัดการเรียนการสอนในระบบอิเล็กทรอนิกส์. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2561). แบบจำลองระบบการศึกษาทางไกล มสธ.2561 (แผน มสธ. 2561) นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2563). แผนพัฒนามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วิจิตร ศรีสอาน. (2529). การศึกษาทางไกล. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วิจิตร ศรีสอาน. (2553). นวัตกรรมการศึกษาทางไกลในระบบเปิด [วีดิทัศน์]. รายการวิทยุโทรทัศน์รายการบริการสังคม ชุดสถานีนวัตกรรม. นนทบุรี: สำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. In.
- สมประสงค์ วิทย์เกียรติ, ประยูร ศรีสาธน์, นฤมล ตันธสุเรศชัย, & อัมพร อุไรตมาศ. (2544). การศึกษาทางไกลในระดับอุดมศึกษาของไทย. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุมาลี สังข์ศรี. (2549). การศึกษาทางไกล (*Distance Education*). นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

สุมาลี สังข์ศรี, สุนทร โคตรบรรเทา, สุนันท์ นิลบุตร, & พัชรี ผลโยธิน. (2546). การศึกษาทางไกลในมหาวิทยาลัยที่คัดสรรจากประเทศต่าง ๆ: ประสพการณ์เพื่อการประยุกต์สู่การพัฒนาระบบการศึกษาทางไกลของไทยในศตวรรษที่ 21. สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

Akour, I. A., Al-Marroof, R. S., Alfaisal, R., & Salloum, S. A. (2022). A conceptual framework for determining metaverse adoption in higher institutions of gulf area: An empirical study using hybrid SEM-ANN approach. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3, 100052.

Association for Talent Development (n.d). What is Instructional Design? Retrieved January 10, 2025, from <https://www.td.org/talent-development-glossary-terms/what-is-instructional-design>

Ball, M. (2022). The metaverse: and how it will revolutionize everything. Liveright Publishing.

Borje Holmberg. (1989). The Concept, Basic Character and Development Potentials of Distance Education. *Journal of Distance Education*, Vol.10, no.1.

Croft, N., Dalton, A., & Grant, M. (2010). Overcoming isolation in distance learning: Building a learning community through time and space. *Journal for Education in the Built Environment*, 5(1), 27-64.

Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. In *CHI'11 extended abstracts on human factors in computing systems* (pp. 2425-2428).

Duan, H., Li, J., Fan, S., Lin, Z., Wu, X., & Cai, W. (2021). Metaverse for social good: A university campus prototype. In *Proceedings of the 29th ACM international conference on multimedia* (pp. 153-161).

Dwivedi, Y. K., Hughes, L., Baabdullah, A. M., Ribeiro-Navarrete, S., Giannakis, M., Al-Debei, M. M., . . . Cheung, C. M. (2022). Metaverse beyond the hype: Multidisciplinary perspectives on emerging challenges, opportunities, and agenda for research, practice and policy. *International journal of information management*, 66, 102542.

- Graves, W. H. (2001). Framework for an e-learning strategy. *EDUCAUSE paper IDNLI0014* [<http://www.educause.edu/ir/library/pdf/NLI0014.pdf>](viewed 13 November 2005).
- Hew, K. F., & Cheung, W. S. (2014). Students' and instructors' use of massive open online courses (MOOCs): Motivations and challenges. *Educational research review*, 12, 45-58.
- Holmberg, B. (1989). The concept, basic character and development potentials of distance education. *Distance Education*, 10(1), 127-134.
- Hwang, G.-J., & Chien, S.-Y. (2022). Definition, roles, and potential research issues of the metaverse in education: An artificial intelligence perspective. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3, 100082.
- Jaipong, P., Siripipattanakul, S., Sriboonruang, P., Sitthipon, T., Jaipong, P., Siripipattanakul, S., . . . Sitthipon, T. (2023). A Review of Metaverse and Cybersecurity in the Digital Era. *International Journal of Computing Sciences Research*, 7, 1125-1132.
- Jovanović, A., & Milosavljević, A. (2022). VoRtex Metaverse platform for gamified collaborative learning. *Electronics*, 11(3), 317.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Keegan, D. (2013). *Foundations of Distance Education*: Taylor & Francis.
- Kemp, J., & Livingstone, D. (2006). *Putting a Second Life "metaverse" skin on learning management systems*. Paper presented at the Proceedings of the Second Life education workshop at the Second Life community convention.
- Kim, T. W., & Werbach, K. (2016). More than just a game: ethical issues in gamification. *Ethics and Information Technology*, 18(2), 157-173.
- Kumi-Yeboah, A. (2018). Designing a cross-cultural collaborative online learning framework for online instructors. *Online Learning*, 22(4), 181-201.
- Lim, S., & Byun, H. (2022). Development of Learning Analysis Framework on Metaverse.

- Martins, D., Oliveira, L., & Amaro, A. C. (2022). From co-design to the construction of a metaverse for the promotion of cultural heritage and tourism: the case of Amiais. *Procedia Computer Science*, 204, 261-266.
- McGriff, Steven J. (2000). Instructional System Design (ISD): Using the ADDIE Model. *Instructional Design Models*. 226(14): 1-2.
- Moore, M. G. (2013). *Handbook of Distance Education*: Taylor & Francis.
- Moore, M. G., & Kearsley, G. (2011). *Distance Education: A Systems View of Online Learning*: Cengage Learning.
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2(1), 486-497.
- Poondej, C., & Lerdpornkulrat, T. (2019). Gamification in e-learning: A Moodle implementation and its effect on student engagement and performance. *Interactive Technology and Smart Education*, 17(1), 56-66.
- Purdue University. (2024). *What is Instructional Design?* Retrieved January 10, 2025, from <https://education.purdue.edu/2024/01/what-is-instructional-design/>
- Radoff, J. (2023). The Metaverse Value-Chain. <https://medium.com/building-the-metaverse/the-metaversevalue-chain-afcf9e09e3a7>, [accessed 20-February-2023].
- Rawal, B. S., Ahmadand, S., Mentges, A., & Fadli, S. (2022). *Opportunities and Challenges in Metaverse the Rise of Digital Universe*. Paper presented at the Metaverse–METAVERSE 2022: 18th International Conference, Held as Part of the Services Conference Federation, SCF 2022, Honolulu, HI, USA, December 10–14, 2022, Proceedings.
- Razak, R. A., & See, Y. C. (2010). Improving academic achievement and motivation through online peer learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 9, 358-362.
- Schlosser, L. A., Simonson, M. R., & Hudgins, T. L. (2009). *Distance Education: Definitions and Glossary of Terms*: IAP -Information Age Pub.
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A comparative study of the ADDIE instructional design model in distance education. *Information*, 13(9), 402.

- Srisawat, S., & Piriyasurawong, P. (2022). Metaverse Virtual Learning Management Based on Gamification Techniques Model to Enhance Total Experience. *International education studies*, 15(5), 153-163.
- Strmecki, D., Bernik, A., & Radosevic, D. (2015). Gamification in E-Learning: Introducing Gamified Design Elements into E-Learning Systems. *J. Comput. Sci.*, 11(12), 1108-1117.
- Suzuki, S.-n., Kanematsu, H., Barry, D. M., Ogawa, N., Yajima, K., Nakahira, K. T., . . . Yoshitake, M. (2020). Virtual Experiments in Metaverse and their Applications to Collaborative Projects: The framework and its significance. *Procedia Computer Science*, 176, 2125-2132.
- Tayal, S., Rajagopal, K., & Mahajan, V. (2022). *Virtual Reality based Metaverse of Gamification*. Paper presented at the 2022 6th International Conference on Computing Methodologies and Communication (ICCMC).
- Thomason, J. (2021). MetaHealth-How will the Metaverse Change Health Care? *Journal of Metaverse*, 1(1), 13-16.
- Timonen, P., & Ruokamo, H. (2021). Designing a preliminary model of coaching pedagogy for synchronous collaborative online learning. *Journal of Pacific Rim Psychology*, 15, 1834490921991430.
- Topping, K. J., Dehkinet, R., Blanch, S., Corcelles, M., & Duran, D. (2013). Paradoxical effects of feedback in international online reciprocal peer tutoring. *Computers & Education*, 61, 225-231.
- Urh, M., Vukovic, G., & Jereb, E. (2015). The model for introduction of gamification into e-learning in higher education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 197, 388-397.
- Vernaza, A., Armuelles, V. I., & Ruiz, I. (2012). Towards to an open and interoperable virtual learning enviroment using Metaverse at University of Panama. *2012 Technologies Applied to Electronics Teaching (TAEE)*, 320-325.