

## บรรณานุกรม

คณะกรรมการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2549). เอกสารประกอบการสอน "วิชาการเขียนเพื่อการประชาสัมพันธ์และโฆษณา". เชียงใหม่ : คณะกรรมการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กฤษฎพงษ์ เลิศบำรุงชัย. (2561). เกมฟิเคชัน (Gamification)

โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม. เข้าถึงได้จาก <http://touchpoint.in.th/gamification/>

จิตาภา ทัดหอม. (2561). การตลาดผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ความไว้วางใจและคุณภาพของระบบสารสนเทศที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าผ่านช่องทางสอเฟ

ชบุ๊กไลฟ์ (Facebook Live) ของผู้บริโภคออนไลน์ในกรุงเทพมหานคร. เข้าถึงได้จาก

[dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/2478/1/jidapa\\_thad.pdf](https://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/2478/1/jidapa_thad.pdf)