

บรรณานุกรม

1. Amrit Tiwana. “The knowledge management toolkit:Prentice Hall PTR Upper saddle River” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา www.PHPTR.com. (12 มกราคม 2552).
2. “Game Development Enters the Scrum” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://biz.gamedaily.com/industry/interview/?id=11418> (12 มกราคม 2552).
3. Paper Burns. “Game Design With Agile Methodologies” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://gamasutra.com/features/20060628/mcguire_01.shtml(17 มกราคม 2552).
4. “Scrum development process” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.mountangoatsoftware.com/scrum>(17 มกราคม 2552).
5. “Agile Game Development process” [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.agilegamedevelopment.com>(26 มกราคม 2552).
6. Baron, J.. Intelligence and general strategies. In G. Underwood (Ed.), Strategies in information processing (pp. 403-450). London: Academic Press.1978
7. Belmont, J.M., Butterfield, E.C., and Ferretti, R.P., To secure transfer of training instruct self-management skills. In D.K. Detterman & R.J. Sternberg (Eds.). How and how much can intelligence be increased? (pp. 147-154). Norwood, NJ: Ablex..1982
8. รังสิต ศิริรังษี. การวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุด้วยยูเอ็มแอล. เชียงใหม่ : 2550.