

Res. Asst. MUSTAFA MERDİN

Personal Information

Email: mustafa.merdin@hbv.edu.tr

Web: <https://avesis.hacibayram.edu.tr/mustafa.merdin>

International Researcher IDs

ORCID: 0000-0003-4698-0342

Yoksis Researcher ID: 301393

Education Information

Doctorate, Selcuk University, Turkey 2020 - Continues

Postgraduate, Kto Karatay University, Turkey 2018 - 2020

Undergraduate, Baskent University, Turkey 2011 - 2016

Dissertations

Postgraduate, Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma, Kto Karatay University, 2020

Research Areas

Advertising and Acquaint, Communication Design, Interactive Media Design, Graphics

Academic Titles / Tasks

Research Assistant, Ankara Hacı Bayram Veli University, Faculty Of Art And Design, Department Of Graphic Design, 2024 - Continues

Research Assistant, Baskent University, communication faculty, communication design, 2022 - 2024

Research Assistant, Kto Karatay University, Sosyal ve Beşeri Bilimler Fakültesi, İletişim ve Tasarımı, 2018 - 2022

Articles Published in Other Journals

- I. **Afet İletişimi, Politik Tüketim ve Sosyal Medya: 6 Şubat Kahramanmaraş Örneği**
AKCAN B., MERDİN M., GENÇYÜREK ERDOĞAN M.
Yeni Medya, no.14, pp.266-283, 2023 (Peer-Reviewed Journal)
- II. **Dijital Oyun Reklamlarında Oyuncular Tarafından Üretilen Nefret Söylemleri**
MERDİN M.
JOURNAL OF SELCUK COMMUNICATION, vol.16, no.1, pp.34-62, 2023 (Peer-Reviewed Journal)
- III. **SON YILLARDA YAPILAN TÜKETİCİ ZİHNİ VE NÖROPAZARLAMA ARAŞTIRMALARI ÜZERİNE BİR DERLEME ÇALIŞMASI**
MERDİN M.
Karatay Sosyal Araştırmalar Dergisi, no.8, pp.147-167, 2022 (Peer-Reviewed Journal)

- IV. **MOBİL OYUNLARDA GRAFİK ARAYÜZLERİNİN OYUNCU TERCİHLERİ ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ: ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA**
MERDİN M.
Karatay Sosyal Araştırmalar Dergisi, no.6, pp.107-149, 2021 (Peer-Reviewed Journal)
- V. **DİJİTAL OYUNLARIN OYUNCULAR ÜZERİNDEKİ VE MARKA GÜVENİ ÜZERİNDE ETKİLERİ**
BİNGÖL B., MERDİN M.
SOCIAL MENTALITY AND RESEARCHER THINKERS JOURNAL, vol.7, 2021 (Peer-Reviewed Journal)

Books & Book Chapters

- I. **Ötekileştirme ve Dijital Oyun**
MERDİN M.
in: Bir Bedeni Paylaşmak Medyada, Sanatta ve Sokakta Öteki, Kazım Tolga Gürel, Editor, PARADİGMA AKADEMİ YAYINLARI, pp.231-244, 2023
- II. **Metaverse ve Oyun**
MERDİN M., AKCAN B.
in: GÜNCEL METAVERSE ÇALIŞMALARI, Yavuz Volkan, Editor, Eğitim Yayınevi, Konya, pp.49-61, 2022
- III. **Kendi Hikayesini Yazanlar: Dijital Oyun Ve Hikaye**
MERDİN M.
in: Hikayenin İletişimi, Gülerarslan Özdemir Aşina, Editor, Nobel Akademik Yayıncılık, Konya, pp.335-365, 2022

Refereed Congress / Symposium Publications in Proceedings

- I. **A STUDY ON ARTIFICIAL INTELLIGENCE ADVERTISING AND GENDER**
MERDİN M., AKCAN B., KARAÇOR S.
KTO KARATAY UNIVERSITY 1st International Congress of Social Sciences, Konya, Turkey, 20 - 21 October 2023, vol.1, pp.368-381
- II. **Marka İletişimde Bütünlük: Transmedya Hikayeciliği**
MERDİN M.
Başkent'te İletişim Tasarımı Günleri Bütünlük Temalı İletişim Tasarımı Çalıştayı 6, Ankara, Turkey, 30 March 2023
- III. **Kendi Başına Bir Evren, Oyun İçerik Reklam Üretiminde Cyberpunk Etkisi: Cyberpunk 2077 Oyun İçerik Reklam Analizi**
MERDİN M., AKCAN B.
Medya ve Kültür Uluslararası Sempozyumu, İzmir, Turkey, 5 - 06 December 2022
- IV. **Oyun Reklam (Advergame) Arayüz Tasarımı ve Kurumsal Kimlik İlişkisi**
MERDİN M.
ICOMS ULUSLARARASI İLETİŞİM BİLİMLERİ SEMPOZYUMU 2022, Sakarya, Turkey, 28 November 2022, pp.141
- V. **REKLAMDA KORKU ÇEKİCİLİĞİ UNSURUNUN KULLANIMI ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA: DEAD SPACE OYUN REKLAMI ÖRNEĞİ**
MERDİN M.
9.Uluslararası İletişim Günleri Dijital Çağda İletişim Çalışmaları Sempozyumu, İstanbul, Turkey, 16 May 2022, pp.224
- VI. **A RESEARCH ON THE COMMON DENOMINATOR OF GREEN ADVERTISING AND GREEN ECONOMY**
MERDİN M., KARAÇOR S.
Vilnius Tech 12th International Scientific Conference „Business and Management 2022, Vilnius, Lithuania, 12 - 13 May 2022
- VII. **MOBİL OYUN REKLAMLARINDA KADIN TEMSİLİNİN YENİDEN İNŞASI ÜZERİNE BİR İÇERİK ANALİZİ**
MERDİN M., KARAÇOR S.
Communication in the Millennium 2021, Turkey, 26 October 2021, pp.376-389

VIII. SİNEMANIN OYUNLAŞTIRILMASI HAKKINDA BİR İNCELEME: “BANDERSNATCH” FİLM ÖRNEĞİ
MERDİN M.

7. Uluslararası İletişim Günleri Dijital Çağda İletişim Eğitimi Sempozyumu, İstanbul, Turkey, 21 October 2020,
pp.455-467

Metrics

Publication: 16

Non Academic Experience

Company, Carnavale AD&PR, Grafik ve Video Tasarım