

Arş. Gör. MUSTAFA MERDİN

Kişisel Bilgiler

E-posta: mustafa.merdin@hbv.edu.tr

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

Uluslararası Araştırmacı ID'leri

ORCID: 0000-0003-4698-0342

Yoksis Araştırmacı ID: 301393

Eğitim Bilgileri

Doktora, Selçuk Üniversitesi, Türkiye 2020 - Devam Ediyor

Yüksek Lisans, Kto Karatay Üniversitesi, Türkiye 2018 - 2020

Lisans, Başkent Üniversitesi, Türkiye 2011 - 2016

Yaptığı Tezler

Yüksek Lisans, Mobil oyunlarda grafik arayüzlerinin oyuncu tercihleri üzerindeki etkileri: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma, Kto Karatay Üniversitesi, 2020

Araştırma Alanları

Reklamcılık ve Tanıtım, İletişim Tasarımı, İnteraktif Medya Tasarımı, Grafik

Akademik Unvanlar / Görevler

Araştırma Görevlisi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Sanat Ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, 2024 - Devam Ediyor

Araştırma Görevlisi, Başkent Üniversitesi, İletişim Fakültesi, İletişim ve Tasarımı, 2022 - 2024

Araştırma Görevlisi, Kto Karatay Üniversitesi, Sosyal ve Beşeri Bilimler Fakültesi, İletişim ve Tasarımı, 2018 - 2022

Diğer Dergilerde Yayımlanan Makaleler

- Afet İletişimi, Politik Tüketim ve Sosyal Medya: 6 Şubat Kahramanmaraş Örneği**
AKCAN B., MERDİN M., GENÇYÜREK ERDOĞAN M.
Yeni Medya, sa.14, ss.266-283, 2023 (Hakemli Dergi)
- Dijital Oyun Reklamlarında Oyuncular Tarafından Üretilen Nefret Söylemleri**
MERDİN M.
JOURNAL OF SELCUK COMMUNICATION, cilt.16, sa.1, ss.34-62, 2023 (Hakemli Dergi)
- SON YILLARDA YAPILAN TÜKETİCİ ZİHNİ VE NÖROPAZARLAMA ARAŞTIRMALARI ÜZERİNE BİR DERLEME ÇALIŞMASI**
MERDİN M.
Karatay Sosyal Araştırmalar Dergisi, sa.8, ss.147-167, 2022 (Hakemli Dergi)

- IV. **MOBİL OYUNLARDA GRAFİK ARAYÜZLERİNİN OYUNCU TERCİHLERİ ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ: ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA**
MERDİN M.
Karatay Sosyal Araştırmalar Dergisi, sa.6, ss.107-149, 2021 (Hakemli Dergi)
- V. **DİJİTAL OYUNLARIN OYUNCULAR ÜZERİNDEKİ VE MARKA GÜVENİ ÜZERİNDE ETKİLERİ**
BİNGÖL B., MERDİN M.
SOCIAL MENTALITY AND RESEARCHER THINKERS JOURNAL, cilt.7, 2021 (Hakemli Dergi)

Kitap & Kitap Bölümleri

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

Hakemli Kongre / Sempozyum Bildiri Kitaplarında Yer Alan Yayınlar

- 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, Türkiye, 20 - 21 Ekim 2023, cilt.1, ss.368-381
- II. **Marka İletişimde Bütünlük: Transmedya Hikayeciliği**
MERDİN M.
Başkent'te İletişim Tasarımı Günleri Bütünlük Temalı İletişim Tasarımı Çalıştayı 6, Ankara, Türkiye, 30 Mart 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, Türkiye, 5 - 06 Aralık 2022
- IV. **Oyun Reklam (Advergame) Arayüz Tasarımı ve Kurumsal Kimlik İlişkisi**
MERDİN M.
ICOMS ULUSLARARASI İLETİŞİM BİLİMLERİ SEMPOZYUMU 2022, Sakarya, Türkiye, 28 Kasım 2022, ss.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, Türkiye, 16 Mayıs 2022, ss.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, Litvanya, 12 - 13 Mayıs 2022
- VII. **MOBİL OYUN REKLAMLARINDA KADIN TEMSİLİNİN YENİDEN İNŞASI ÜZERİNE BİR İÇERİK ANALİZİ**
MERDİN M., KARAÇOR S.
Communication in the Millennium 2021, Türkiye, 26 Ekim 2021, ss.376-389

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

7. Uluslararası İletişim Günleri Dijital Çağda İletişim Eğitimi Sempozyumu, İstanbul, Türkiye, 21 Ekim 2020, ss.455-467

Metrikler

Yayın: 16

Akademi Dışı Deneyim

Şirket, Carnavale AD&PR, Grafik ve Video Tasarım