

newmedia

Yeni Medya Uygulama ve Arařtırma Merkezi E-Bülteni



VRlab

Mart - Nisan - Mayıs - Haziran 2020

Mart - Nisan - Mayıs - Haziran 2020



Yayın Kurulu

T.C.
İstanbul Aydın Üniversitesi
Adına Sahibi
Dr. Mustafa AYDIN
Mütevelli Heyet Başkanı

Prof. Dr. Yadigar İZMİRLİ (Rektör)
Prof. Dr. Hülya YENGİN (Dekan)
Prof. Dr. Deniz YENGİN (Müdür)

YAYINA HAZIRLAYAN

Dr. Tamer BAYRAK
Arş. Gör. Halil SAÇ



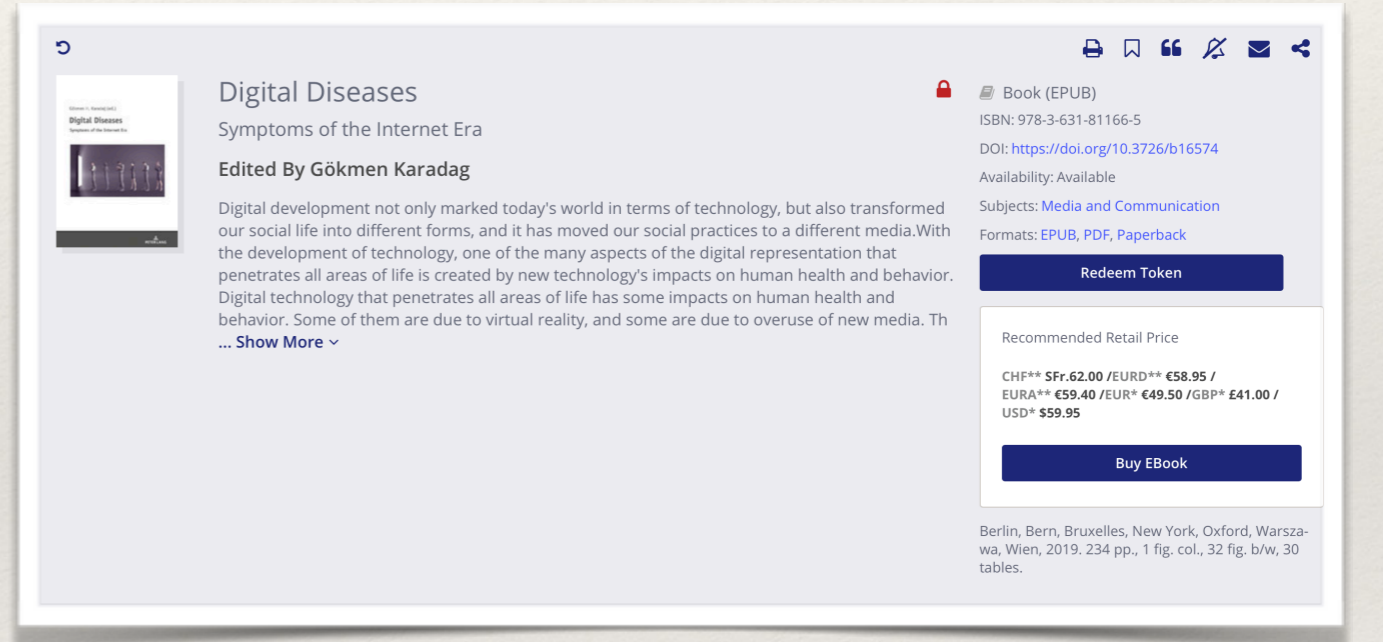
- “Digital Diseases” Kitabı
- TOJDAC Dergisi Nisan 2020 Sayısı
- İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi Nisan 2020 Sayısı
- Covid-19 Salgını Nedeniyle Yüzyüze Eğitim
- Doç.Dr. Okan Ormanlı ve Prof.Dr. Deniz Yengin’in Hazırladığı Çalışma
- Yeni Medya Elektronik Dergisi Mayıs 2020 Sayısı
- Çevrimiçi Danışmanlık
- Dr. Öğr. Üyesi Ayten ÖVÜR’ün Çalışması
- Prof. Dr. Deniz YENGİN’in Çalışması
- Dr. Öğr. Üyesi Gökmen H. KARADAĞ ve Dr. Öğr. Üyesi Adem AYTEN’in Çalışması
- Dergipark Editörlük ve Yayım Süreçleri Eğitimi
- Dergipark Editörler Buluşması

Mart - Nisan - Mayıs - Haziran 2020

Yayınlarımız

İstanbul Aydın Üniversitesi Yeni Medya ekibinin hazırladığı “Digital Diseases” kitabı Peter Lang Publishing tarafından satışa sunuldu.

[İlişim](#)



The screenshot shows the product page for the book "Digital Diseases" by Gökmen Karadag. The page includes the book cover, title, subtitle, editor information, a brief description, and pricing details. The book is available in EPUB, PDF, and Paperback formats. The recommended retail price is listed in multiple currencies: CHF** SFr.62.00 / EURD** €58.95 / EURA** €59.40 / EUR* €49.50 / GBP* £41.00 / USD* \$59.95. The page also features a "Redeem Token" button and a "Buy EBook" button. The publisher's location is listed as Berlin, Bern, Bruxelles, New York, Oxford, Warszawa, Wien, 2019. 234 pp., 1 fig. col., 32 fig. b/w, 30 tables.

Digital Diseases
Symptoms of the Internet Era
Edited By Gökmen Karadag

Digital development not only marked today's world in terms of technology, but also transformed our social life into different forms, and it has moved our social practices to a different media. With the development of technology, one of the many aspects of the digital representation that penetrates all areas of life is created by new technology's impacts on human health and behavior. Digital technology that penetrates all areas of life has some impacts on human health and behavior. Some of them are due to virtual reality, and some are due to overuse of new media. Th
... [Show More](#) v

Book (EPUB)
ISBN: 978-3-631-81166-5
DOI: <https://doi.org/10.3726/b16574>
Availability: Available
Subjects: [Media and Communication](#)
Formats: [EPUB](#), [PDF](#), [Paperback](#)

[Redeem Token](#)

Recommended Retail Price
CHF** SFr.62.00 / EURD** €58.95 /
EURA** €59.40 / EUR* €49.50 / GBP* £41.00 /
USD* \$59.95

[Buy EBook](#)

Berlin, Bern, Bruxelles, New York, Oxford, Warszawa, Wien, 2019. 234 pp., 1 fig. col., 32 fig. b/w, 30 tables.

Yayınlarımız

The Turkish Online Journal of Design Art and Communication (TOJDAC) dergisi Nisan 2020 sayısı Yeni Medya Öğretim Üyesi Doç.Dr. Okan ORMANLI'nın editörlüğünde yayımlandı.

[İlişim](#)



The Turkish
Online Journal
of Design
Art and
Communication

APRIL 2020

Volume 10 – Issue 2

DOI: 10.7456/11002100

ISSN: 2146-5193

Editor

Asc.Prof.Dr. Okan ORMANLI

Yayınlarımız

“İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi” (Cilt 12, Sayı 2) Nisan 2020 sayısı İstanbul Aydın Üniversitesi Yayınları tarafından yayımlanmıştır.

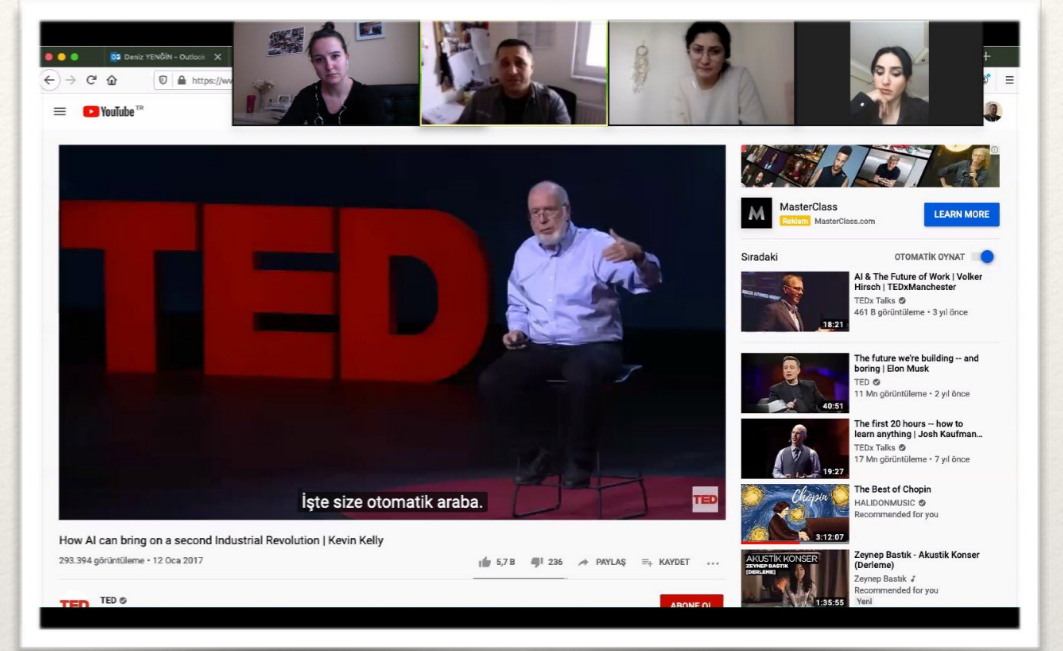
[İlişim](#)



Faaliyetlerimiz

Covid-19 salgını nedeniyle yüzyüze eğitime ara vermiştik. İstanbul Aydın Üniversitesi olarak uzaktan eğitim sistemlerimizle yeniden derslerimize kaldığımız yerden devam ediyoruz. Öğrencilerimize #evdekal sloganıyla uzaktan derslerimizi hem lisans hem de yüksek lisans olarak devam ediyoruz.

[İlişim](#)



Yayınlarımız

Yeni Medya Uygulama ve Araştırma Merkezi ekibi Doç.Dr. Okan Ormanlı ve Prof.Dr. Deniz Yengin'in hazırladığı "İnteraktif Kurgu Örneği Olarak Bandersnatch Filminin Analizi" başlıklı çalışma TRDİZİN tarafından taranan indekslenen "Turkish Online Journal of Design, Art and Communication" dergisinde yayımlanmıştır.

[İlişim](#)

The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC
ISSN: 2146-5193, April 2020 Volume 10 Issue 2, p. 83-96

İTERAKTİF KURGU ÖRNEĞİ OLARAK BANDERSNATCH FİLMİNİN ANALİZİ

Prof. Dr. Deniz YENGİN
İstanbul Aydın Üniversitesi, Türkiye
denizyengin@aydin.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0002-6846-0770>

Doç. Dr. Okan ORMANLI
İstanbul Aydın Üniversitesi, Türkiye
okanormanli@aydin.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0001-7812-7775>

ÖZ

Dijitalleşme kavramı son dönemlerin en çok ele alınan ve tartışılan konularından biridir. Önceleri belirli alanlardaki teknolojik gelişmelerin sonucu olarak değerlendirilen dijitalleşme zaman içinde Türkiye'de ve dünyada her alanda etkili olmaya başlamıştır. Belirli donanımlar ve yazılımlarla desteklenen dijitalleşme iletişim alanında kendini güçlü şekilde göstermektedir. İletişim araçları ve iletişim biçimleri hızlı bir şekilde analog dünyadan dijital dünyaya doğru evrilmiştir. Artık belirli içerikleri üretmek, paylaşmak ve seyretmek eskisine göre daha kolay ve ucuz hale gelmiştir. Önceleri sinema filmini sadece sinema salonunda, televizyon programını sadece fiziki bir cihazla izlemek mümkünken, yani zaman ve mekan şartlarının uygunluğu gerekirken, artık zamana ve mekana bağımlı olmadan film ve dizi izlemek olanaklı hale gelmiştir. İnternet altyapısının güçlenmesi, bilgisayar ve akıllı telefon cihazlarının gelişmesi ve yaygınlaşması, 100 yılı aşan sinema ve 70 yılı aşan televizyon izleme alışkanlıklarını ve tarzlarını değiştirmeye başlamıştır. Günümüzde insanlar aylık belirli ücretler ödeyerek çok sayıda film ve dizi içeriğine ulaşabilmektedir. İnternet dizilerinde sezon mantığı değiştiği için bir ya da iki sezon arka arkaya seyredilmekte, farklı cihazlarda zaman ve mekan kısıtlaması olmadan istediği kadar tüketebilmektedir. Dijital platformlar da rekabet ortamında üyelerine çeşitli yenilikler sunmak için teknolojiyi ve yapay zekayı kullanmaktadır. Dünyanın önde gelen dijital platformlarından Netflix, teknoloji kullanımının günümüzdeki ve gelecekteki olası etkilerini ele aldığı beğeni toplayan "Black Mirror" dizisinden sonra "Black Mirror: Bandersnatch" adlı bir interaktif bir film üretmiştir. Yeni medyanın en önemli özelliklerinden biri olan etkileşim yani interaktiflik seyirciyi daha da aktif ve etkin hale getirerek farklı deneyimler yaşamasını da sağlamaktadır. Bu çalışma bağlamında bir Netflix ürünü ve interaktif kurgunun başarılı örneklerinden "Black Mirror: Bandersnatch", seyirci odaklı çalışmalarda kuramsal olarak öne çıkan Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı bağlamında filmsel anlatı çözümlemesiyle ele alınacaktır.

Anahtar Kelimeler: İnteraktif, Kurgu, Bandersnatch, Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı

Yayınlarımız

“Yeni Medya Elektronik Dergisi” (Cilt 4, Sayı 2)
Mayıs 2020 sayısı İstanbul Aydın Üniversitesi
Yayınları tarafından yayımlanmıştır.

[İlişim](#)



Faaliyetlerimiz

Yeni Medya ve İletişim bölümü 1., 2. ve 3. sınıf öğrencileriyle ayrı ayrı çevrimiçi danışmanlık görüşmesi gerçekleştirildi. Görüşme kapsamında öğrencilerin online eğitim konusundaki talep ve görüşleri alınarak var olan sorunları raporlandı.



Yayınlarımız

İletişim Fakültesi Öğretim Üyesi Dr. Öğr. Üyesi Ayten ÖVÜR'ün “Tüketim Aracı Olarak Dijital Oyunlar: Fifa 2018 Örneği” başlıklı makalesi Yeni Medya Elektronik Dergisi'nde yayımlanmıştır.

[İlişim](#)

e-Journal of New Media / Yeni Medya Elektronik Dergi - eJNM
ISSN: 2548-0200, May 2020 Volume 4 Issue 2, p.131-143

TÜKETİM ARACI OLARAK DİJİTAL OYUNLAR: FIFA 2018 ÖRNEĞİ

Özgür COŞKUN
İstanbul Aydın Üniversitesi, Türkiye
ozgurcskn77@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-0224-2647>

Dr. Öğretim Üyesi Ayten ÖVÜR
İstanbul Aydın Üniversitesi, Türkiye
aytenovur@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-2497-9703>

ÖZ

Teknolojik gelişmeler bireylerin günlük hayatlarında da birçok temel unsurun değişmesine neden olmaktadır. Özellikle internet teknolojisinin günlük hayatımızın vazgeçilme bir ögesi haline gelmesiyle birlikte, bireylerin günlük hayatlarındaki yaşayış biçimlerinde de gözle görülür biçimde değişimler meydana gelmektedir. Bu değişimlerden biri de hiç şüphesiz tüketim davranışları olmuştur. Tüketim davranışlarının değişmesine yol açan en temel unsurlardan biri yeni tüketim platformlarının hayatımıza çok hızlı ve etkili bir şekilde girmesi olarak görülebilir. Dijital oyun dünyası tek başına bu yeni tüketim ortamlarından sadece biri olarak görülmektedir. Bu çalışmada, kullanıcılara yeni bir evren sunan dijital oyun platformlarının, kitlelerin tüketim davranışlarına olan etkisi, yeni tüketim alanları oluşturma şekli ve yoğunluğu incelenmiştir. Bu bağlamda yapılan araştırma kullanıcılara çevrimiçi oyun oynama imkanı da sunan FIFA 2018 örneğini temel alarak gerçekleştirilmiştir. Araştırma kapsamında, oyun oynama alışkanlığının olduğunu ifade etmesi üzerine seçilen 20 katılımcı üzerinde yarı-yapılandırılmış görüşme tekniği uygulanmakta ve bu bilgiler ışığında sonuçlara varılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijitalleşme, Dijital Oyunlar, Tüketim Kültürü

DIGITAL GAMES AS A CONSUMPTION VEHICLE: FIFA 2018 SAMPLE

ABSTRACT

Technological developments also change the basic elements of individuals in their daily lives. Especially internet technology works together with the abandonment of our daily lives, also in the shaping of the lives of individuals in their daily lives. One of these changes. One of the most important factors leading to a change in consumption behavior can be seen as the rapid and effective entry of new consumption platforms into our lives. The world of digital gaming alone is only one of these new consumer environments. This game, the impact of digital gaming platforms on the consumer behavior of the masses, the ways in which they create new usage areas and the intensity of the new gaming platforms, has been examined. Based on FIFA 2018 example. Within the scope of the research, see the wording of your playing habits, see the 20 semi-structured interview techniques applied to 20 participants and draw conclusions based on this information.

Keywords: Digitalization, Digital Games, Consumption Culture

Yayınlarımız

İletişim Fakültesi Öğretim Üyesi Prof. Dr. Deniz YENGİN'in "Türkiye'de Spor İletişiminin Futbol Kulüpleri Üzerinden İncelenmesi: Fenerbahçe, Beşiktaş Ve Galatasaray Örneği" başlıklı makalesi Yeni Medya Elektronik Dergisi'nde yayımlanmıştır.

[İlişim](#)

e-Journal of New Media / Yeni Medya Elektronik Dergi - eJNM
ISSN: 2548-0200, May 2020 Volume 4 Issue 2, p.89-105

TÜRKİYE'DE SPOR İLETİŞİMİNİN FUTBOL KULÜPLERİ ÜZERİNDEN İNCELENMESİ: FENERBAHÇE, BEŞİKTAŞ VE GALATASARAY ÖRNEĞİ

Esra DANIŞ
İstanbul Aydın Üniversitesi, Türkiye
esradaniis@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-2495-1575>

Prof. Dr. Deniz YENGİN
İstanbul Aydın Üniversitesi, Türkiye
denizyengin@aydin.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0002-6846-0770>

ÖZ

İletişim her alanda olduğu gibi spor alanında da önemli bir yere sahiptir. Özellikle futbol müsabakaları tüm dünyada etki alanı giderek artan ve değerlendirilen bir faaliyet olarak görülmektedir. Global bir etki alanına sahip olması, iletişim sürecini daha da önemli kılar. Bu iletişim sürecinde kulüplerin bağlı oldukları yapının kültürel özellikleri ile mevcut durumlarını devam ettirdikleri ülkelerin yapısına uygun faaliyetler gösterebilmeleri, birincil hedefi olmalıdır. Kulüpler, varlığını devam ettirebilmesi ve etki alanlarını artırarak ilerleyebilmesi için güçlü bir iletişime faaliyetine ihtiyaç duyacaktır. Bu iletişim faaliyetleri için doğru iletişim kanalı seçimi ve doğru içerik yönetimi önemlidir. Teknolojinin de gelişimiyle birlikte yenilikleri takip etmek, yeni medya araçlarını doğru anlamak ve bu araçlarla kitlelerine doğru ileti yapmak zorundadırlar. Teknolojinin ilerlemesi dijitalleşmeyi de beraberinde getirmektedir. Dijitalleşmenin giderek yaygınlaşması futbolun sadece televizyondan izlenebilir olması durumunu ortadan kaldırmıştır. Seyirciler takip etmek istedikleri kulüplerin müsabakalarını, yapılan sosyal medya paylaşımlarıyla takip edebilmektedir. Kulüplerin sosyal medya hesaplarından yapılan paylaşımları müsabakaların takip edilebilirliğini artırmıştır. Seyirciler sadece müsabakaları izlemek durumunda kalmayıp aynı zamanda futbol karakterleri hakkında yorum yapabilme, etkileşimde bulunabilme ve kişilere ulaşabilme kolaylığını sağlamaktadır. Futbol kulüplerinin günümüzde spor müsabakaları dışında yapmış oldukları endüstriyel faaliyetleri ile de kurumsal birer marka oldukları görülmektedir. Markalarını doğru yönetebilmek, hedef kitlelerine mesajlarını en iyi şekilde aktarmak için başarılı bir iletişim süreci gerçekleştirmek, devam ettirmek ve sürekli kendilerini yenilemek durumundadırlar. Yapılan paylaşımların hitap ettiği kitle tarafından doğru algılanabilmesi herhangi bir kurum ya da bir kuruluşlar kadar, kulüpler için de önemli olmalıdır. Bu kapsamda kulüpler, iletişim araçlarını seçerken yeni medya araçlarına daha çok önem vermek, hedef kitlelerine ve faaliyet gösterdikleri paydaşlarına uygun içeriği belirlemek durumundadır. Tüm bu etkenler doğrultusunda çalışma kapsamında, futbol kulüplerinin Twitter hesapları üzerinden yapılan paylaşımlarının içerikleri ve bu içeriklerin etkileri incelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: İletişim, Spor İletişim, Spor Kulüpleri, Futbol, Sosyal Medya

INVESTIGATION ON FOOTBALL CLUB OF SPORT CONTACT IN TURKEY: CASE OF FENERBAHÇE, BEŞİKTAŞ AND GALATASARAY

ABSTRACT

Communication has an important place in sports as well as in all other fields. In particular, football competitions are seen as an activity whose field of influence is increasing and valued all over the world. Having a global domain makes the communication process even more important. In this communication process, the primary objective should be for clubs to be able to operate in accordance

Research Article - Submit Date: 04.01.2020, Acceptance Date: 02.03.2020

DOI NO: 10.17932/IAU.EJNM.25480200.2020.4/2.89-105

Copyright © e-Journal of New Media

Yayınlarımız

Dr. Öğr. Üyesi Gökmen H. KARADAĞ ve Dr. Öğr. Üyesi Adem AYTEN'in "A Comparative Study of Verification/Fact-Checking Organizations in Turkey: dogrulukpayi.com and teyit.org" başlıklı bildirisi yayınlamıştır.

[İlişim](#)



Geliş Tarihi: 10.01.2020 / Kabul Tarihi: 13.03.2020
DOI Number: 10.12981/mahder.673262
Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, 2020, Cilt: 13, Sayı: 29, 483-501.
Araştırma Makalesi

A COMPARATIVE STUDY OF VERIFICATION/FACT-CHECKING ORGANIZATIONS IN TURKEY: dogrulukpayi.com and teyit.org

TÜRKİYE'DE DOĞRULAMA/TEYİT PLATFORMLARININ KARŞILAŞTIRMALI İNCELEMESİ: dogrulukpayi.com ve teyit.org

Gökmen Hakan KARADAĞ* - Adem AYTEN**

ABSTRACT: The developments in Internet and new communication technologies have many negative impacts besides its positive impacts. In recent years, the most widely articulated one of these negative impacts is the notion of "fake news". The notions of "fake news," "post-truth era" and "echo chambers" are increasingly being topical issues. Fake news, the most important indicator of the post-truth era, is mostly circulated and spread through social networks. Researchers are scrutinizing the role of especially Twitter and Facebook algorithms in spread of fake news. If the solution of this problem that emerged in digital environment will be found again in the same platform, development and efficiency of fact-checking organizations is gaining importance. The two prominent fact-checking organizations in Turkey are "teyit.org" and "dogrulukpayi.com". The scope of the research is comparison of the structures and working manners of these two fact-checking organizations. To conduct the research, semi-structured in-depth interviews were done with authorized team members of the organizations. Doğruluk Payı and Teyit have similarities on human resources, financing and organization; however, they exhibit differences on the scope and process of verification/fact-checking and assessment. Both organizations do not require being a journalist or having a journalistic education to be a verifier/fact-checker and operate with a multi-disciplinary staff. According to interviewees, one of the most difficult thing about being a verifier/fact-checker in Turkey is excessive polarization. Another difficulty about the fact-checking of politicians' statements is that these statements are mostly value-based.

Keywords: Post-truth, fake news, fact-checking, verification, media.

ÖZ: İnternet ve yeni iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerin birçok olumlu sonucu olduğu gibi olumsuz sonuçları da söz konusudur. Bu olumsuz sonuçların son yıllarda en çok dile getirileni "sahte haber" kavramıdır. "Sahte haber", "hakikat sonrası çağ" ve "yankı odaları" kavramları gündemde giderek daha fazla yer almaktadır. Hakikat sonrası çağın en önemli göstergesi olan sahte haberler en çok sosyal ağlarda dolaşıma girmekte ve yaygınlaşmaktadır. Araştırmacılar özellikle Twitter ve Facebook algoritmalarının sahte haberlerin yayılmasındaki rolünü mercek altına almaktadırlar. Dijital ortamda doğan bu sorunun çözümü yine bu ortamda bulunacaksa, "doğrulama" mekanizmalarının gelişimi ve etkinliği önem kazanmaktadır. Türkiye'de en çok öne çıkan doğrulama platformları teyit.org ve dogrulukpayi.com'dur. Çalışmada bu iki organizasyonun işleyişi ve yapılanması karşılaştırmalı olarak incelenmektedir. Araştırmayı yürütmek için her iki yapının yetkili ekip üyeleriyle yarı

* Dr. Öğretim Üyesi - İstanbul Aydın Üniversitesi İletişim Fakültesi/İstanbul - gokmenkaradag@aydin.edu.tr - (ORCID ID: 0000-0002-6087-4098)

** Dr. Öğretim Üyesi - İstanbul Aydın Üniversitesi İletişim Fakültesi/İstanbul - ademayten@aydin.edu.tr - (ORCID ID: 0000-0003-1968-8776)



This article was checked by Turnitin.

Faaliyetlerimiz

Yeni Medya Uygulama ve Araştırma Merkezi ve Akademik Çalışmalar Koordinasyon Ofisi Müdürü Prof. Dr. Deniz YENGİN, dergi editörleriyle 6 Mayıs 2020 tarihinde toplantı gerçekleştirmiştir.



Faaliyetlerimiz

Yeni Medya Uygulama ve Araştırma Merkezi ekibinden Arş. Gör. Tamer BAYRAK, İstanbul Aydın Üniversitesi bünyesinde yer alan dergilerin editörlerine 12 Mayıs 2020 tarihinde Dergipark kullanım eğitimi vermiştir.



İSTANBUL AYDIN
ÜNİVERSİTESİ

#açkoeğitimi

Editör Eğitimi

Dergipark makale süreçleri

Eğitmen
Tamer BAYRAK
Akademik Çalışmalar Koordinasyon Ofisi Koordinatörü

@iauaacko

DergiPark

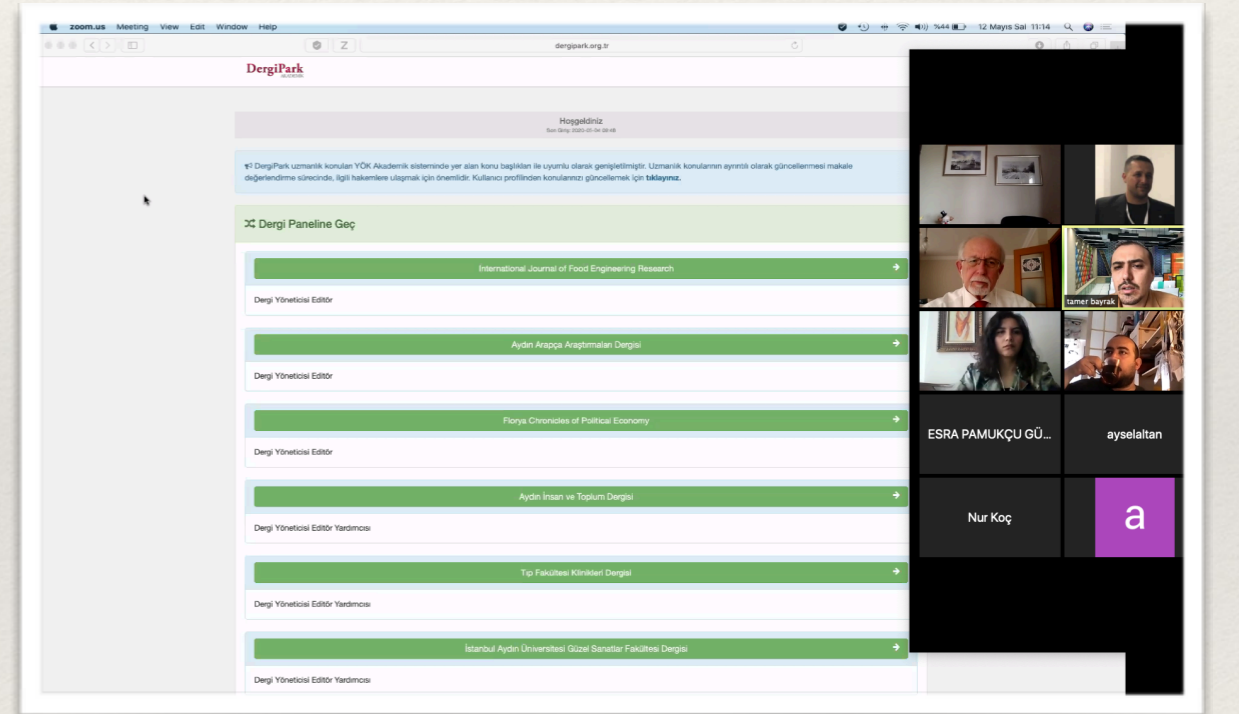
AKADEMİK

CANLI
12 Mayıs 2020
11.00 - 13.00

Meeting ID: 790 2686 6669
Password: 052958

Faaliyetlerimiz

Yeni Medya Uygulama ve Araştırma Merkezi ekibinden Arş. Gör. Tamer BAYRAK, İstanbul Aydın Üniversitesi bünyesinde yer alan dergilerin editörlerine 12 Mayıs 2020 tarihinde Dergipark kullanım eğitimi vermiştir.



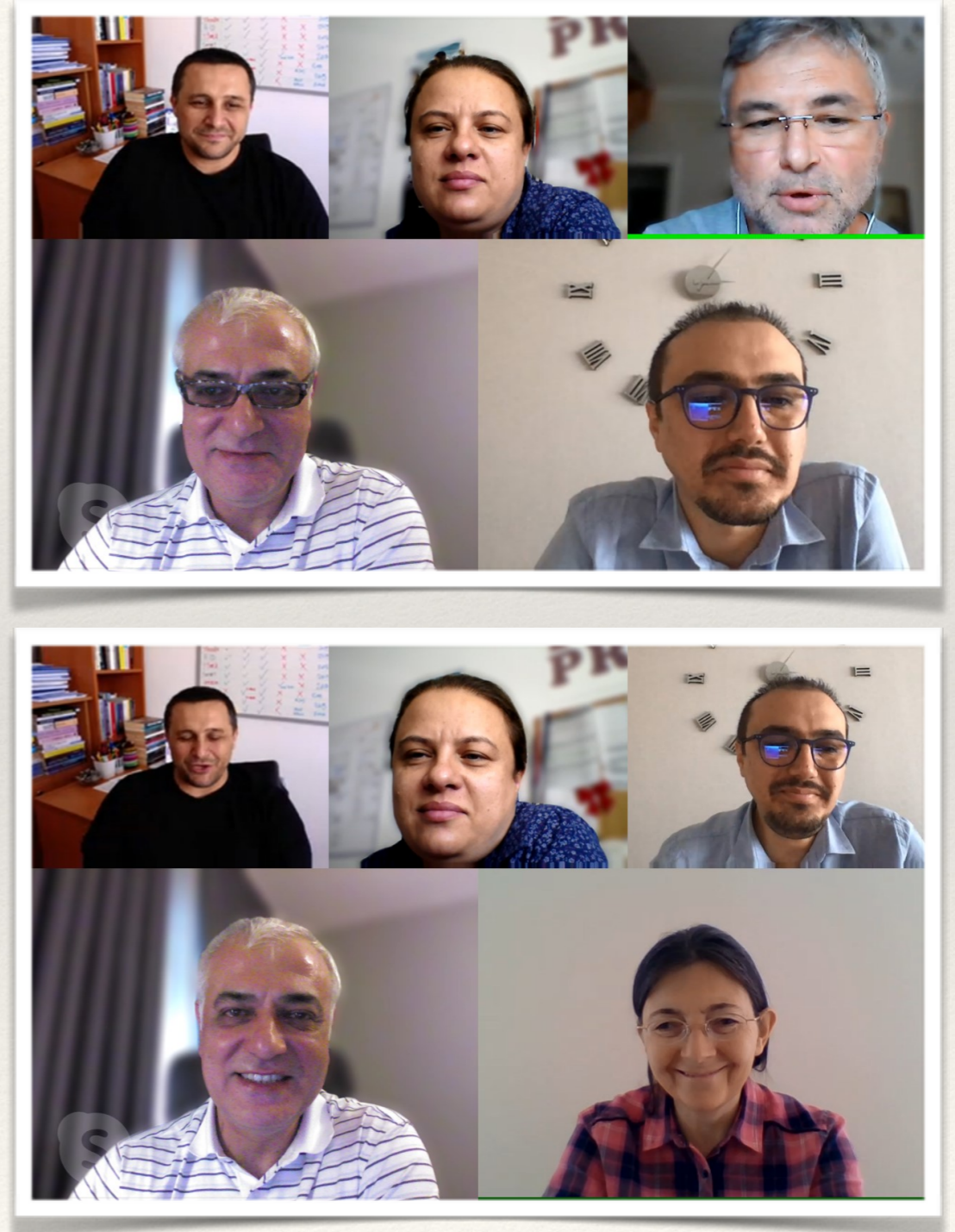
Faaliyetlerimiz

13 Mayıs 2020 tarihinde Kütüphane ve Yayın Toplantısı Prof. Dr. Deniz YENĞİN başkanlığında gerçekleştirilmiştir.



Faaliyetlerimiz

Yeni Medya Uygulama ve Araştırma Merkezi ekibinden Arş. Gör. Tamer BAYRAK, 15 Mayıs 2020 tarihinde gerçekleştirilen tez savunmasıyla doktora eğitimini tamamlamıştır.



Faaliyetlerimiz

Yeni Medya Uygulama ve Araştırma Merkezi ekibinden Arş. Gör. Tamer BAYRAK, İstanbul Aydın Üniversitesi bünyesinde yer alan dergilerin editörlerine 20 Mayıs 2020 tarihinde ikinci Dergipark kullanım eğitimi vermiştir.



İSTANBUL AYDIN
ÜNİVERSİTESİ

#açkoeğitimi

Editör Eğitimi

Dergipark makale süreçleri
(Eğitim 2)

Eğitmen
Tamer BAYRAK
Akademik Çalışmalar Koordinasyon Ofisi Koordinatörü

@iaucko

DergiPark

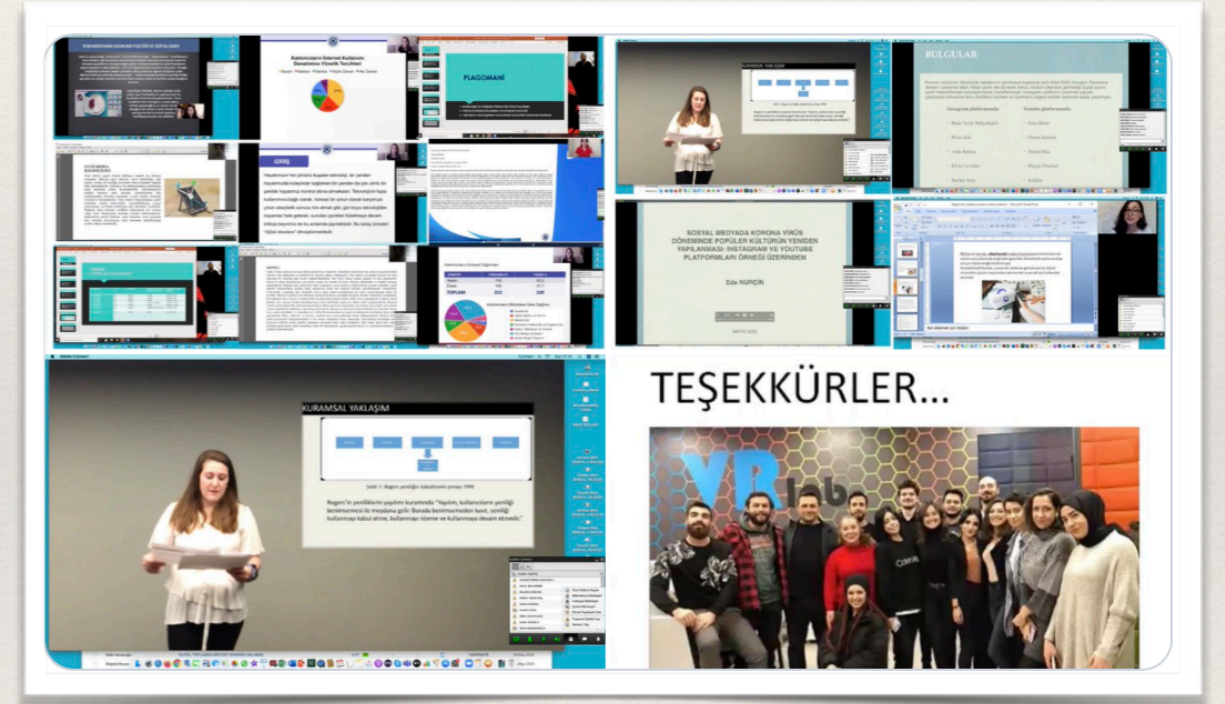
AKADEMİK

CANLI
20 Mayıs 2020
10.00 - 12.00

Meeting ID: 914 8462 7351
Password: 4441428

Faaliyetlerimiz

Yeni Medya yüksek lisans öğrencilerinin “Yeni Medya Bağımlılık” dersi için hazırladıkları Online sunumlar gerçekleştirilmiştir.



Faaliyetlerimiz

Yeni Medya Uygulama ve Araştırma Merkezi ekibinden Arş. Gör. Tamer BAYRAK, İstanbul Aydın Üniversitesi bünyesinde yer alan dergilerin editörlerine 27 Mayıs 2020 tarihinde üçüncü Dergipark kullanım eğitimi vermiştir.



İSTANBUL AYDIN
ÜNİVERSİTESİ

#açkoeğitimleri

Editör Eğitimi

Turnitin Uygulamaları
(Eğitim 3)

Eğitmen
Tamer BAYRAK
Akademik Çalışmalar Koordinasyon Ofisi Koordinatörü

@jauacko



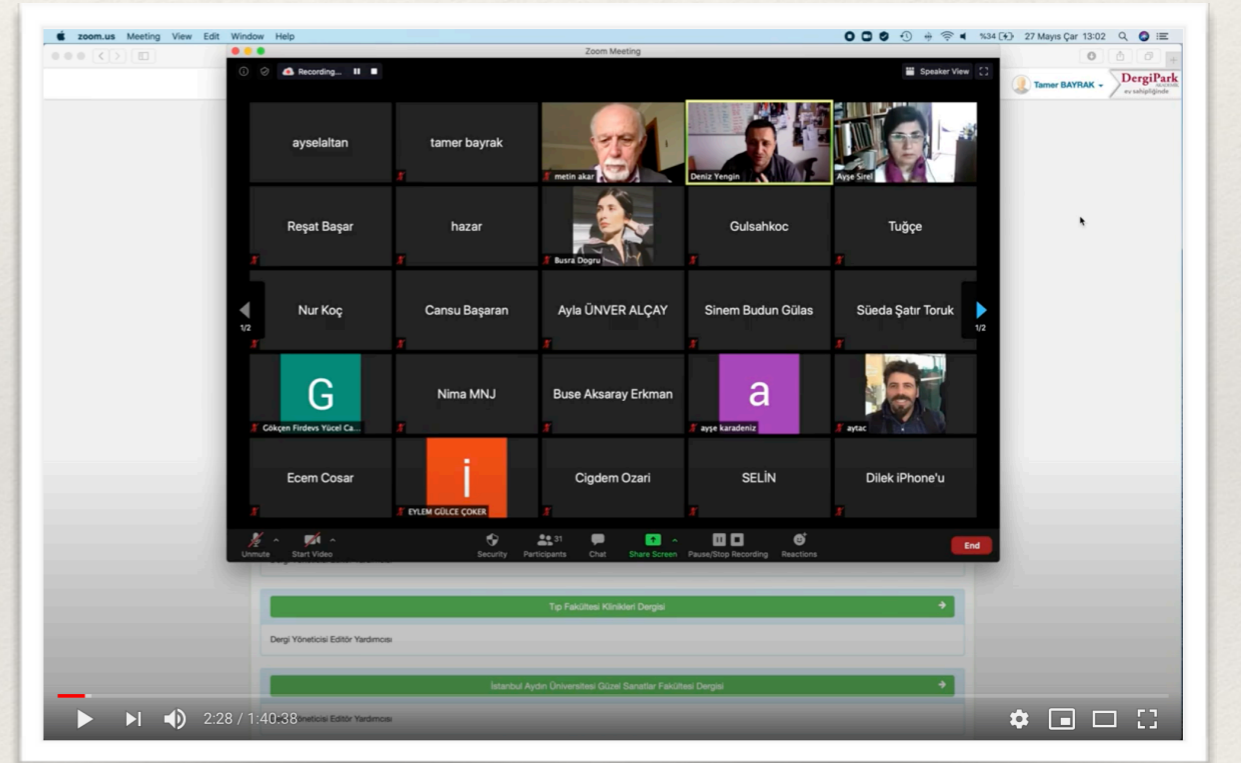
CANLI
27 Mayıs 2020
13.00 - 15.00

Meeting ID: 979 8171 2891
Password: 4441428

Faaliyetlerimiz

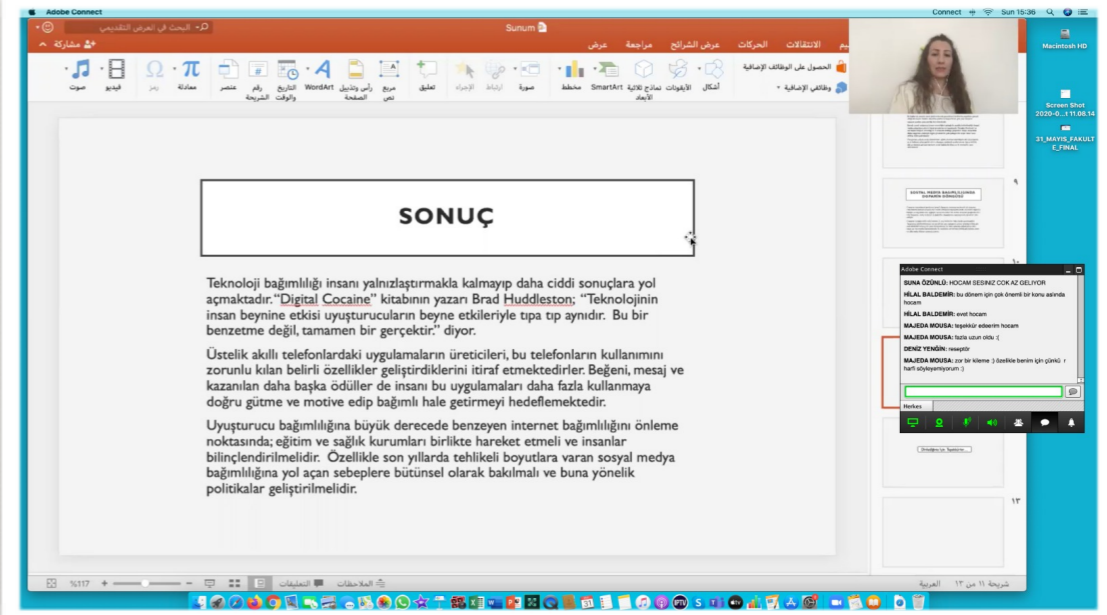
Yeni Medya Uygulama ve Araştırma Merkezi ekibinden Arş. Gör. Tamer BAYRAK'ın İstanbul Aydın Üniversitesi bünyesinde yer alan dergilerin editörlerine 27 Mayıs 2020 tarihinde verdiği eğitim Youtube üzerinden paylaşılmıştır.

İlişim: <https://bit.ly/2AjX6lm>



Faaliyetlerimiz

Yeni Medya Yüksek Lisans öğrencileri araştırmalarıyla ilgili sunumlarını Adobe Connect üzerinden gerçekleştirmiştir.

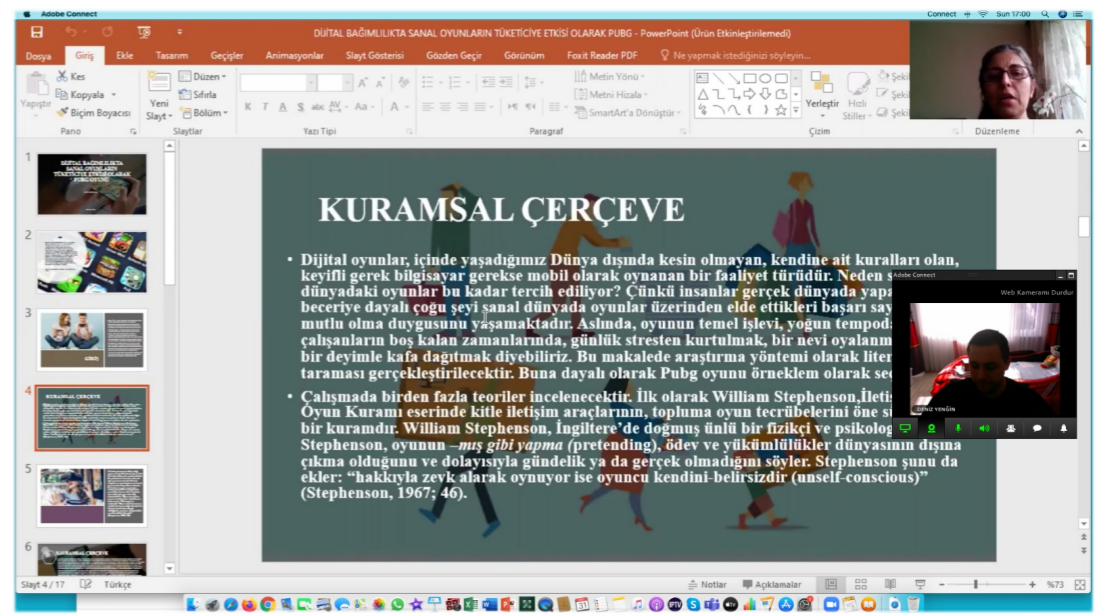


SONUÇ

Teknoloji bağımlılığı insanı yalnızlaştırmakla kalmayıp daha ciddi sonuçlara yol açmaktadır. "Digital Cocaine" kitabının yazarı Brad Huddleston: "Teknolojinin insan beynine etkisi uyuşturucuların beyne etkileriyle tıp tıp aynıdır. Bu bir benzetme değil, tamamen bir gerçektir." diyor.

Üstelik akıllı telefonlardaki uygulamaların üreticileri, bu telefonların kullanımını zorunlu kılan belirli özellikler geliştirdiklerini itiraf etmektedirler. Beğeni, mesaj ve kazanılan daha başka ödüller de insanı bu uygulamaları daha fazla kullanmaya doğru gütmeye ve motive edip bağımlı hale getirmeyi hedeflemektedir.

Uyuşturucu bağımlılığına büyük derecede benzeyen internet bağımlılığını önleme noktasında; eğitim ve sağlık kurumları birlikte hareket etmeli ve insanlar bilinçlendirilmelidir. Özellikle son yıllarda tehlikeli boyutlara varan sosyal medya bağımlılığına yol açan sebeplere bütünsel olarak bakılmalı ve buna yönelik politikalar geliştirilmelidir.

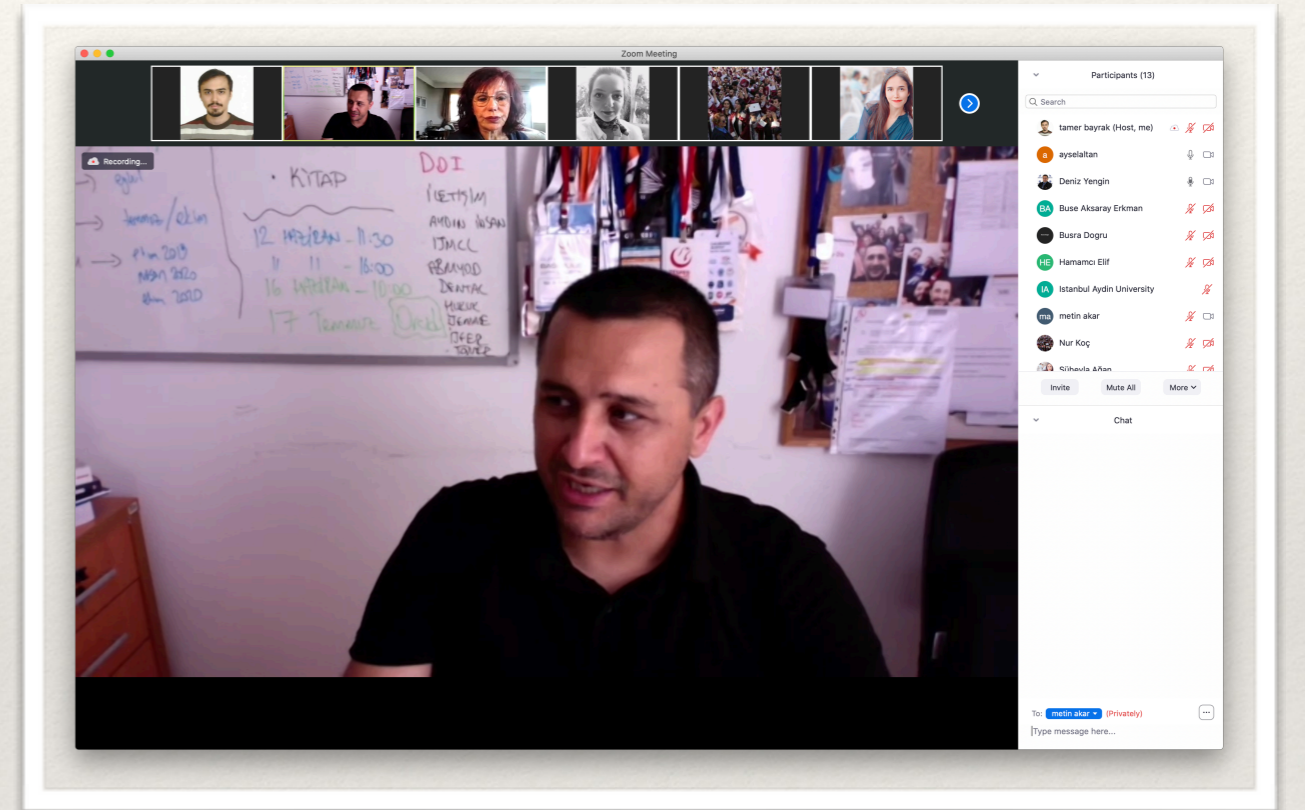


KURAMSAL ÇERÇEVE

- Dijital oyunlar, içinde yaşadığımız Dünya dışında kesin olmayan, kendine ait kuralları olan, keyifli gerek bilgisayar gerekse mobil olarak oynanan bir faaliyet türüdür. Neden dünyadaki oyunlar bu kadar tercih ediliyor? Çünkü insanlar gerçek dünyada yapılabilecekleri şeyleri sanal dünyada oyunlar üzerinden elde ettikleri başarı sayımlı olma duygusunu yaşamaktadır. Aslında, oyunun temel işlevi, yoğun tempodaki insanların boş kalan zamanlarında, günlük stresten kurtulmak, bir nevi oyalanma bir deyimle kafa dağıtmak diyebiliriz. Bu makalede araştırma yöntemi olarak literatür taraması gerçekleştirilecektir. Buna dayalı olarak Pubg oyunu örneklem olarak seçilmiştir.
- Çalışmada birden fazla teoriler incelenecektir. İlk olarak William Stephenson İletişim Oyun Kuramı eserinde kitle iletişim araçlarının, topluma oyun tecrübelerini öne sürdüğü bir kuramdır. William Stephenson, İngiltere'de doğmuş ünlü bir fizikçi ve psikologdur. Stephenson, oyunun *muş gibi yapma* (pretending), ödev ve yükümlülükler dünyasının dışına çıkma olduğunu ve dolayısıyla gündelik ya da gerçek olmadığını söyler. Stephenson sunu da ekler: "hakıyla zevk alarak oynuyor ise oyuncu kendini-belirsizdir (unself-conscious)" (Stephenson, 1967: 46).

Faaliyetlerimiz

Yeni Medya Uygulama ve Araştırma Merkezi (VRlab) Müdürü Prof. Dr. Deniz Yengin, 16 Haziran 2020 tarihinde İstanbul Aydın Üniversitesi bünyesinde yer alan dergilerin editörlerine Dergipark'taki yayım süreçleri ile ilgili bilgi verdi. VRlab ekibinden Dr. Tamer Bayrak ise eğitime katılanların Turnitin ile ilgili sorularını yanıtladı. Eğitime İstanbul Aydın Üniversitesi Akademik Çalışmalar ve Koordinasyon Ofisi (AÇKO) çalışanları da katıldı.

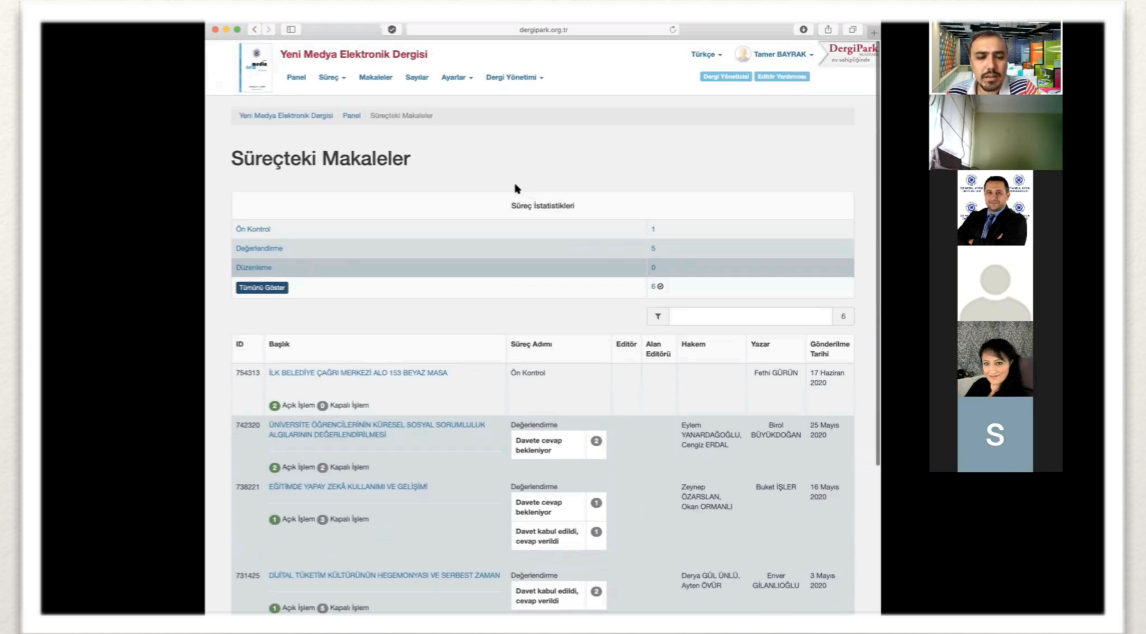


[İlişim](#)

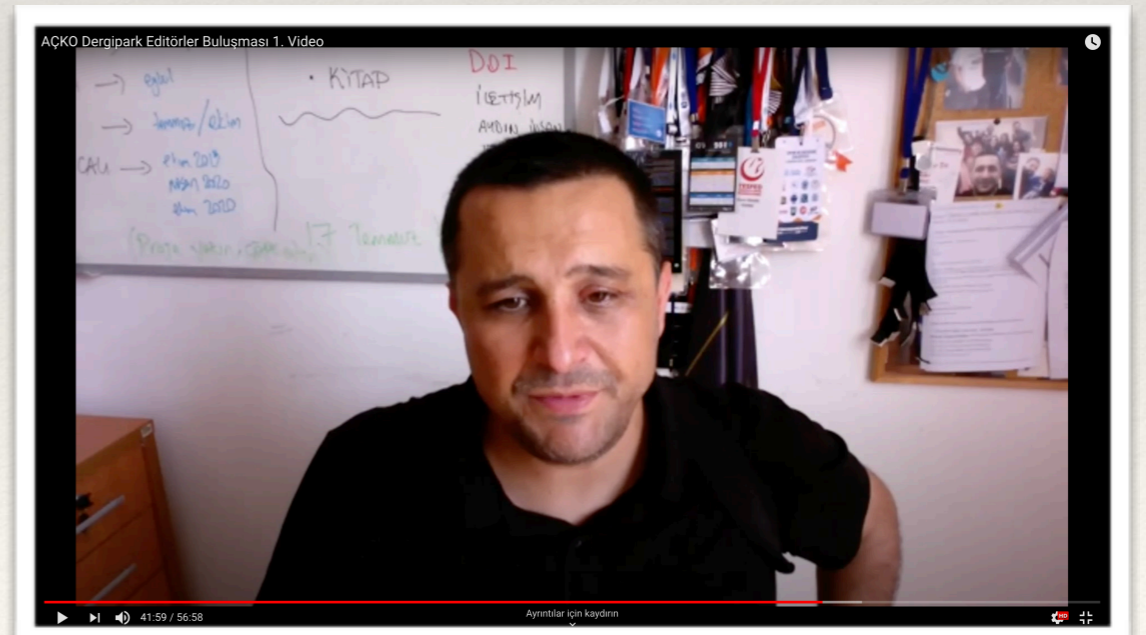
Faaliyetlerimiz

Yeni Medya Uygulama ve Araştırma Merkezi (VRlab) Müdürü Prof. Dr. Deniz Yengin ve VRlab ekibinden Dr. Tamer Bayrak 23 Haziran 2020 tarihinde İstanbul Aydın Üniversitesi bünyesindeki dergi editörleri ile buluştu. Buluşma kapsamında, gündem değerlendirmesi yapıldı ve Dergipark'ın arayüzü ve işleyişi hakkında bilgi verildi. Editörler buluşmasına İstanbul Aydın Üniversitesi Akademik Çalışmalar ve Koordinasyon Ofisi çalışanları da katıldı.

[İlişim](#)



ID	Başlık	Süreç Adımı	Editör	Alan Editör	Hakem	Yazar	Gönderme Tarihi
754313	İLK BELEDİYE ÇAĞIRI MERKEZİ ALO 155 BEVAZ MASA	Ön Kontrol				Fatih GÜRÜN	17 Haziran 2020
742320	ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNİN KÜRESEL SOSYAL SORUMLULUK KULLANIM DEĞERLENDİRMESİ	Değerlendirme			Eylül YANIKBAĞOĞULLU Cengiz ERDAL	Birgül BOYKODUĞAN	23 Mayıs 2020
738221	EĞİTİMDE YAPAY ZEKA KULLANIMI VE GELİŞİMİ	Değerlendirme			Zeynep ÖZARSLAN, Okan ÖRMANLI	Buket İŞLER	18 Mayıs 2020
731425	DİJİTAL TÜKETİM KÜLTÜRÜNÜN HEGEMONYASI VE SERBEST ZAMAN	Değerlendirme			Deray GÜL ÖNEK, Ayhan ÖVÜR	Enver GLANKOĞULLU	3 Mayıs 2020



Faaliyetlerimiz

TÜBİTAK ULAKBİM TR Dizin ve Akademik Dergiler tarafından, 23,24,25 ve 30 Haziran 2020 tarihlerinde çevrimiçi olarak 4 ayrı tema ile farklı tarihlerde “Bilimsel Yayıncılık Seminerleri” gerçekleştirilmiştir. Bu seminerlere Yeni Medya Merkez Ekibi olarak katılım sağlanmıştır.

23 Haziran 2020 14:00-16:00 YAZARLIK

24 Haziran 2020 14:00-16:00 HAKEMLİK

25 Haziran 2020 14:00-16:30 EDİTÖRLÜK

30 Haziran 2020 14:00-16:30 ARAŞTIRMA ve YAYIN ETİĞİ

[İlişim](#)



TÜBİTAK
ULAKBİM

TR Dizin ve Akademik Dergiler
BİLİMSEL YAYINCILIK SEMİNERLERİ

23-30 Haziran 2020

WEBİNAR

- YAZARLIK (23 Haziran 14:00-16:30)
- HAKEMLİK (24 Haziran 14:00-16:30)
- EDİTÖRLÜK (25 Haziran 14:00-16:30)
- ARAŞTIRMA ve YAYIN ETİĞİ (30 Haziran 14:00-16:30)

TR DİZİN



@iauyenimedya



fb.me/yenimedyaiau



@iauyenimedya



@iauyenimedya



Yeni Medya İAU

