

VRlab (R Blok)

13.15 / 14.15

1. Oturum: Sosyal Medya, Eğitim ve Teknoloji

Moderatör: Hüseyin Kazan

İletişim Eğitiminde Teknoloji ve Akreditasyon Süreci

Hülya Yengin

Sözlü Kültürden Yazılı Kültüre Geçişte Osmanlı'da İlk

Basın Faaliyetleri Üzerine Bir Değerlendirme

Esra Oğuzhan Yeşilova

Aidiyet, Cehalet, Narsisizm Üçgeninde Sosyal Medya

Yorumları

Gül Dilek Türk

Sosyal Medya Reklamlarının Ergenlerin Tüketim

Algısına Etkisi

Hüseyin Kazan, Gözde Karaman, Merve Okdemir

14.15 / 14.25

Kahve - Çay Arası

14.25 / 15.35

2. Oturum: Yeni Medya, Reklam ve Pazarlama

Moderatör: Tuğçe Çevik

Küreselleşme Bağlamında Dijitalleşmenin Marka

Tescil Başvurularına Katkısı

Sema Gümüş

Küresel Reklam Stratejilerinde Kültürel Göstergeler,

Apple Örneği

Meriç Kılınç

Yeni Bir Çalışma Etiği Açısından Yaratıcı

Reklamcılıkta Yapay Zeka Kullanımı

Mustafa Cebrail Sadakaoğlu

E-Ticaret Firmalarının Sosyal Medya Pazarlama

Aktivitelerinin MYO Öğrencileri Üzerine Etkisi

Tuğçe Çevik

Çevrimiçi Kültürel İletim: Memetik Bakış Açısıyla

Kedi Tombili

Dilara Tekrin

CTC 2019

Communication and Technology Congress

17th April 2019



<http://vrlab.aydin.edu.tr/ctc-2019/>

CTC 2019

Communication and Technology Congress

17th April 2019



online

#ctc2019



Turuncu Salon (D Blok)

09.00 / 09.30

Kayıt

09.30 / 10.00

Açılış

10.00 / 10.30

Açılış Konuşması

Atf Ünalı

10.30 / 10.40

Kahve - Çay Arası

10.40 / 12.00

1. Oturum: Yeni Medyada Dizi Film ve Sinema

Moderatör: Özden Cankaya

“Game of Thrones” Dizisinin Freudiyen Bakış Açısıyla

İncelenmesi

Ayten Övür

Çevrimiçi Film Platformları ve Sinemanın Geleceği

Okan Ormanlı

Yeni Medya ve Türk Sineması

Arif Can Güngör

Dijital Çağda Film İzleme Biçimleri ve Etkileşimli Sinema

Üzerine Bir Değerlendirme (Netflix ve Bandersnatch

Filmi)

Engin Başcı, Orhan Tanakıncı

Kullanımlar ve Doyumlar Kuramı Bağlamında Z

Kuşağının Çevrimiçi Dizi İzleme Alışkanlıklarının

Analizi: Hakan Muhafız Dizisi Örneği

Adem Ayten, Sema Gümüş, Elif İnceismail

Yeni Nesil Televizyonlarda Etkileşimli Diziler

Ayşegül Akaydn

12.00 / 13.00

Öğle Arası

13.15 / 14.15

2. Oturum: Yeni Medyanın Yeni Gündemi

Moderatör: Deniz Yengin

Çevrimiçi Eğitimde Kullanılan Platformların

Karşılaştırmaları ve Yenilikçi Çözüm Önerileri

Serhat Yılmaz, İhsan Emre Erol

Evlilik İlişkisinde Yeni Bir Boyut: Dijital Cinsellik,
Nedenleri ve Geleceği

Sümeyya Olcay

Türkiye’de Dijital Mahremiyet Olgusu Bağlamında

Dijital Hastalıklara Bir Örnek “Photolurking”

Nur Emine Koç

WEB 2.0’ da WEB 1.0 Araçlarıyla Hakların Korunması
mı? Haklı Savunma mı?

Ömer Kahraman Kurtoglu, İhsan Emre Erol

14.15 / 14.25

Kahve - Çay Arası

14.25 / 15.25

3. Oturum: Yeni Medya, Gazetecilik ve Veri

Moderatör: Cem Sefa Sütçü

Türkiye’de Doğrulama Organizasyonlarının

Karşılaştırmalı İncelemesi: teyit.org ve

dogrulukpayi.com

Gökmen H. Karadağ, Adem Ayten

Yeni İletişim Teknolojilerinin ve Çevrimiçi Bireyin

Gazetecilik Pratiklerine Getirdiği Yenilik Olarak Kitle

Kaynak Kullanımı

Sertaç Kaya

Doğal Dil İşlemede Bir Pragmatik Analiz Örneği: Film

Yorumlarının Sentimental Analizi

Cem Sefa Sütçü, Çiğdem Aytekin

Robot Gazeteci mi? İnsan Gazeteci mi? Haber Metinleri

Üzerinden Bir Analiz

Naciye Beril Ekşioğlu Sarılar

15.25 / 15.35

Kahve - Çay Arası

15.35 / 16.35

4. Oturum: Yeni Medya Uygulamaları

Moderatör: And Algül

Kullanımlar ve Doyumlar Yaklaşımı Bağlamında
Üniversite Öğrencilerinin Youtube Motivasyonu

And Algül, Aysun Köktener

Fenomenlerin İnanırlılığının Reklama Yönelik Tutum
Üzerindeki Rolü

Ceyda Deneçli, Sevda Deneçli

Yeni Medya ve Dijital Gözetim Yansımaları

İrem Yenicele, Hicran Özlem Ilgın

Bourdieu Bağlamında Kişisel İmaj Yönetiminin Sosyal
Medyada Dönüşümünü İncelemek

Hakan Tan

Dijital Gözetim Toplumunda Sosyal Medyada Yeni
Mahremiyet Anlayışı

Laman İsmayilzada, Özge Topçu

16.35 / 16.45

Kahve - Çay Arası

16.45 / 17.55

5. Oturum: Dijitalleşme ve Oyunlaştırma

Moderatör: Aysun Köktener

Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Oyunlaştırılmış

Öğrenmede Kullanılmasının Analizi

Tamer Bayrak, Deniz Yengin

Halkla İlişkilerin Kamu Yararı Çerçevesinde Yeşil

Oyunlaştırma (Green Gamification)'ın Kullanımı

Gonca Yıldırım, Deniz Akbulut

Oyunlaştırma Mekanik ve Dinamiklerinin

Değerlendirilmesi: “Black Mirror” Dizisi Örneği

Berkan Bayındır, Gökmen H. Karadağ

Dijitalleşmenin Resme Yansımaları

Derya Aydoğan

#cte2019

#cte2019

#cte2019