

**AKADEMİK ÖZGEÇMİŞ**

**1. Adı Soyadı:** Fezile Özdamlı Işık

**2. Unvanı:** Prof. Dr.

**3. Öğrenim Durumu:**

Derece	Bölüm/Program	Üniversite	Yıl
Lisans	Bilgisayar Enformatik Sistemleri	Yakın Doğu Üniversitesi	2005
Y. Lisans	Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi	Yakın Doğu Üniversitesi	2007
Doktora	Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi	Yakın Doğu Üniversitesi	2011

**4. Yüksek Lisans / Doktora Tezi**

**4.1. Yüksek Lisans Tez Başlığı ve Tez Danışman(lar)ı:**

- Öğretmen adaylarının multimedya tabanlı proje materyallerinin değerlendirilmesi. (2007). Doç. Dr. Hüseyin Uzunboylu.

**4.2. Doktora Tezi/Tıpta Uzmanlık Tezi Başlığı ve Danışman(lar)ı:**

- Mobil Öğrenmeye Yönelik Öğretmen ve Öğrenci Algılarının ve Yeterliliğinin Değerlendirilmesi. (2011). Prof. Dr. Hüseyin Uzunboylu.

**5. Akademik Unvanlar:**

Yardımcı doçentlik tarihi: 2011

Doçentlik tarihi: 2014

Profesörlük tarihi: 2019

**6. Yönetilen Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri:**

**6.1. Yüksek lisans tezleri**

6.1.1. Vasfi Tuğun - Proje tabanlı öğrenme sürecinde karma ve online eğitim gören öğretmen adaylarının çoklu ortam geliştirme yeterliliklerinin ve başarılarının değerlendirilmesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, 2011

- 6.1.2. Münür Teralı - İlköğretimde web destekli öğrenme uygulamalarının öğrencilerin İngilizce dersine ve web destekli öğrenmeye yönelik tutumlarına etkisi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, 2012
- 6.1.3. Özge Beyatlı, Orta öğretim kademesindeki öğrencilerin internet bağımlılığı düzeylerinin belirlenmesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, 2012
- 6.1.4. Emrah Soykan - Mobil destekli öğrenme etkinliklerinin öğretmen adaylarının başarılarına yaşam boyu öğrenme ve mobil öğrenme yeterliliklerinin etkisi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, 2013
- 6.1.5. Ezgi Pelin Yıldız, Mobil teknolojilerin eğitime ve okul aile işbirliğine entegrasyonuna yönelik veli görüş ve beklentileri, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, 2013
- 6.1.6. Murat Bulut - Öğretmen adaylarının eğitimde sosyal paylaşım sitelerine yönelik görüşlerinin ve internet bağımlılığı risk düzeylerinin belirlenmesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, 2013
- 6.1.7. Tayfun Toğar - İlköğretim öğretmenlerinin internette çocuklara yönelik tehditlere ilişkin inançları, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, 2014
- 6.1.8. Orhan Kazma, Öğretmen Adaylarının Sosyal Ağ Kullanım Profillerinin Belirlenmesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, 2018
- 6.1.9. Hasan Denizalp, Orta Öğretim Kademesindeki Öğrencilerin Nomofobi Durumlarının Belirlenmesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, 2018
- 6.1.10. Elgharnah, Khairi Ghet Elghadafi. Ebeveynlerin internetin güvenli kullanımına yönelik farkındalığı, Bilgisayar Enformatik, 2020
- 6.1.11. Elbelekia, Mohamed S. Salhein, Çalışanların siber güvenliğe yönelik tutumları, Bilgisayar Enformatik, 2020
- 6.1.12. Ghrbeia, Suliman A Salem Ben, Dijital ödemeye yönelik müşteri algılarının belirlenmesi, Bilgisayar Enformatik, 2020
- 6.1.13. Yazdeen, Dlgash Faran, Elektronik Öğrenmede öğrenme analitiği araçlarının incelenmesi, Bilgisayar Enformatik, 2021
- 6.1.14. Al-Rawe, Narmin Mohammed Noori, Kovid-19 salgını sırasında yükseköğretimde E-Öğrenim sistemi başarısının değerlendirilmesi, Bilgisayar Enformatik, 2021
- 6.1.15. Mairiga, Kamaluddeen Umar, Kullanıcıların Nesnelerin İnterneti Hizmetlerini Kabul Etme Yeteneğine Etki Eden Faktörlerin Araştırılması, Bilgisayar Enformatik, 2022
- 6.1.16. Mutizwa, Melissa Rutendo. Covid 19 Sırasında Biçimlendirici Değerlendirme Araçlarının Kullanımı, Bilgisayar Enformatik, 2022
- 6.1.17. Khan, Ibrahim Seray. Üniversite Öğrencilerinin Yükseköğretimde Metaverse Entegrasyonu Konusunda Algıları, Bilgisayar Enformatik, 2023

## 6.2. Doktora tezleri

- 6.2.1. Vasfi Tuğun – Ters Yüz Sınıfta Kodlama Eğitimi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, 2014
- 6.2.2. Tahir Tavukcu - Dijital Senaryo Destekli Eğitimin Lisansüstü Öğrencilerin Bilimsel Araştırma ve Etik Kurallara Yönelik Başarı, Tutum, Kaygıya ve Bilgiyi Arama Stratejilerine Etkisi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, 2014

- 6.2.3. Emrah Soykan- Özel Gereksinimli Çocuklara Yönelik Android Yazılımının Geliştirilmesi ve Değerlendirilmesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, 2016
- 6.2.4. Gülsüm Aşıksoy- Fizik öğretiminde 5E öğrenme modeline uyarlanmış Ters-Yüz sınıf yönetiminin etkisi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, 2016
- 6.2.5. Damla Karagözlü- Probleme dayalı Öğrenme Yaklaşımı İle Gerçekleştirilen Artırmış Gerçeklik Uygulamalarının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, 2017
- 6.2.6. Hasan Özdal- İnfografiklerin Tasarımına Yönelik Bir Öğretim tasarımının Geliştirilmesi ve Öğretimde İnfografik Kullanımının Öğretmen İle Öğrenci Görüşleri Doğrultusunda Değerlendirilmesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, 2017
- 6.2.7. Olkan Betoncu-Yabancılara Türkçe eğitimi uygulamasının geliştirilmesi ve değerlendirilmesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, 2022
- 6.2.8. Mustafa Ababneh- Ortaokul Öğrencilerine Yönelik Öğrenme Desteği Olarak Performans Ölçeği Uygulamasının Geliştirilmesi ve Test Edilmesi, Bilgisayar Enformatik, 2023
- 6.2.9. Al-Jarrah, Aayat- Öğrencilerin Kopya Çekme Davranışlarını Gerçek Zamanlı Olarak İzlemek ve Tespit Etmek İçin Uzaktan Eğitime Yönelik Yüz Tanıma Sistemi, Bilgisayar Enformatik, 2023

## 7. Yayınlar

### 7.1. Uluslararası hakemli dergilerde yayınlanan makaleler (SCI,SSCI, AHCI, ESCI, Scopus)

- Ozdamli, F., & Milrich, F. (2023). Positive and negative impacts of gamification on the fitness industry. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 13(8), 1411-1422.
- Özdamlı, F., Sultan, S., & Karanfiller, T. (2023). Effectiveness of The Project Management in Libraries: A Systematic Review. *Bilgi Dünyası*, 24(1), 25-44.
- Ozdamli, F., & Karagozlu, D. (2022). Online Education During the Pandemic: A Systematic Literature Review. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(16).
- Mohammed Noori, N., & Ozdamli, F. (2022). Evaluating E-learning system success in higher education during the Covid-19. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 17(12), 4884-4913.
- Saleem, A. N., Noori, N. M., & Ozdamli, F. (2022). Gamification applications in E-learning: A literature review. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(1), 139-159.

- Ozdamli, F., Ababneh, M., Karagozlu, D., & Aljarrah, A. (2022). Development and Testing of Performance Scale Application as an Effective Electronic Tool to Enhance Students' Academic Achievements. *Electronics*, 11(23), 4023.
- Ozdamli, F.; Aljarrah, A.; Karagozlu, D.; Ababneh, M. Facial Recognition System to Detect Student Emotions and Cheating in Distance Learning. *Sustainability* 2022, 14, 13230. <https://doi.org/10.3390/su142013230>
- Taşpolat, A., Özdamli, F., & Soykan, E. (2021). Programming Language Training With the Flipped Classroom Model. *SAGE Open*, 11(2), 215824402110214. <http://doi.org/10.1177/21582440211021403>
- Betoncu, O., Gezer, F., & Ozdamli, F. (2021). Designing an Effective Learning Environment for Language Learning During the Covid-19 Pandemic. *Frontiers In Psychology*, 12, DOI: 10.3389/fpsyg.2021.752083
- Ababneh, M., Aljarrah, A., Karagozlu, D., & Ozdamli, F. (2021). Guiding the Students in High School by Using Machine Learning. *Technology Education Management Informatics*, 10 (1), 384-391. DOI: 10.18421/TEM101-48
- Aayat Aljarrah et al.(2021).Artificial Intelligence Techniques for Distance Education: A Systematic Literature Review.TEM Journal, 10(4), 1621-1629.
- Al-Dosakee, K. ., & Ozdamli, F. (2021). Gamification in Teaching and Learning Languages: A Systematic Literature Review. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 13(2), 559-577. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>
- Asiedu, D.S. & Ozdamli, F. (2021). The Review of Raspberry Pi Based - Systems to Assist the Disabled Persons. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 10 (3), 1646-1655.
- Mohammed, Y.B. & Ozdamli, F. (2021). Motivational Effects of Gamification Apps in Education: A Systematic Literature Review. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*,12(2), 122-138. DOI 10.18662/brain/12.2/196
- Ozdamli, F. & Ercag, E. (2021). Cyberloafing Among University Students. *TEM Journal*, 10 (1), 421-426, DOI: 10.18421/TEM101-53, February 2021.
- Onbasi, D., Falyali, H., & Ozdamli, F. (2021). Augmented Reality Applications in Science Experiment Practices. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 12(1), 202-228. <https://doi.org/10.18662/brain/12.1/179>
- Saleem, A. N., Noori, N. M., & Ozdamli, F.. (2021). Gamification Applications in E-learning: A Literature Review. *Technology, Knowledge and Learning*. <http://doi.org/10.1007/s10758-020-09487-x>
- Elgharnah, K.G.E., & Ozdamli, F. (2020). Determining parents' level of awareness about safe internet use. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 12 (4), pp. 290-300.
- Ozdamli, F., Cavus, N. Knowledge sharing technologies in higher education: Preferences of CIS students in Cyprus. *Educ Inf Technol* (2020). <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10336-8>
- Ozdamli, F. & Ercag, E. (2019). Knowledge Levels and Attitudes Toward Cybercrimes of Adolescents in Northern Cyprus. *Technology Education Management Informatics*,8(4),1345-1350.
- Betoncu, O. & Ozdamli, F. (2019). The Disease of 21st Century: Digital Disease. *Technology Education Management Informatics*,8(2), 598-603.
- Denizalp, H. & Ozdamli, F. (2019). Determination of Student Opinions on Usage of Social Media and Mobile Tools in Student-Teacher, Student-Student Communication. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(22),19-28.
- Ozdamli, F., & Kocakoyun, S. (2019). Validity and Reliability of the “Gamification Applications in Education” Scale. *Folklor Edebiyat*, 97(1), 63-75.
- Soykan, E. & Ozdamli, F. (2019). Development Process of Instructional Mobile

- Application for Special Needs Children. *International Journal of Technology Enhanced Learning*. *Int. J. Technology Enhanced Learning*, 11, (3) 259–278.
- Ozdamli, F. (2018). ARCS motivation model adapted to gamification applications on a programming language course. *Int. J. Learning Technology*, 13(4), 327-351.
  - Fasli, E. & Ozdamli, F. (2018). Teacher Candidates' Opinions Regarding Instructional and Safe Use of Social Networks and Internet Addiction Risk Levels, *Technology Education Management Informatics*,7(2), 405-410.
  - Nawaila, B., M., Kanbul, S. & Ozdamli, F. (2018). Digital child rights: A review. *Children and Youth Services Review* 94, DOI: 10.1016/j.childyouth.2018.09.028
  - Ozdal, H. & Ozdamli, F. (2018). The Effect of Infographics in Mobile Learning: Case Study in Primary School. *Journal of Universal Computer Science*, 23(12), 1256-1275.
  - Ozdamli, F. & Karagozlu, D. (2018). Teacher Opinions on the Use of Augmented Reality Application in Pre-School Science Education. *Croatian Journal of Education* 20 (1),43-74.
  - Ozdamli, F. & Ozdal, H. (2018). Developing an Instructional Design for the Design of Infographics and the Evaluation of Infographic Usage in Teaching Based on Teacher and Student Opinions. *EURASIA J. Math., Sci Tech. Ed* 2018;14(4):1197–1219. DOI: <https://doi.org/10.29333/ejmste/81868>
  - Özer, H., Kanbul, S., & Ozdamli, F. (2018). Effects of the Gamification Supported Flipped Classroom Model on the Attitudes and Opinions Regarding Game-Coding Education. *International Journal of Emerging Technologies In Learning (IJET)*, 13(01), pp. 109-123. doi:<http://dx.doi.org/10.3991/ijet.v13i01.7634>
  - Ozdamli, F., & Ercag, E. (2018). Opinions of Teacher Candidates on the Usage of Mobile Applications in the Multimedia Development Processes. **International Journal of Interactive Mobile Technologies**,12(2), 27-38.
  - Ozdamli, F., & Hursen, C. (2017). An Emerging Technology: Augmented Reality to Promote Learning. *International Journal of Emerging Technologies In Learning (IJET)*, 12(11), pp. 121-137. doi:<http://dx.doi.org/10.3991/ijet.v12i11.7354>
  - Ceker, E., & Ozdamli, F. (2017) What “Gamification” is and what it’s not. *European Journal of Contemporary Education*, 2017, 6(2): 221-228 DOI: [10.13187/ejced.2017.2.221](https://doi.org/10.13187/ejced.2017.2.221)
  - Karagozlu, D. & Ozdamli, F. (2017). Student Opinions on Mobile Augmented Reality Application and Developed Content in Science Class. *Technology Education Management Informatics*, 6 (4), 660-670.
  - Asiksoy, G. & Ozdamli, F. (2017). The Effect of the Flipped Classroom Approach Adapted to the 5E Learning Model in Physics Education. *Croatian Journal of Education*. 19 (4), 1131-1166.
  - Soykan, E. & Ozdamli, F. (2017). Evaluation of the Android Software for Special Needs Children. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*;13(6):2683–2699
  - Tugun, V., Uzunboylu, H., & Ozdamli, F. (2017). Coding Education in a Flipped Classroom. *Technology Education Management Informatics*, 6 (3), 599-606.
  - Ozdamli, F., & Turan, B. (2017). Effects of a Technology Supported Project Based Learning (TS - PBL) Approach on the Success of a Mobile Application Development Course and the Students’ Opinions. *Technology Education Management Informatics*, 6(2), 258-264.
  - Savasan, A., Ozdamli, F., Uzunboylu, H. (2017). A Review of Literature on the Use of Online Communication Technologies in Medical Tourism Industry. *International Journal of Scientific Study*, 5(8), 121-128.

- Ozdamli, F., & Yildiz, P. (2017). Opinions and Expectations of Parents on Integration of Mobile Technologies to Education and School Family Cooperation. **International Journal of Interactive Mobile Technologies**,11(4) 136-148.
- Taspolat, A., Kaya, S.O., Sapanca, F. H., Beheshti, M., & Ozdamli, F.(2017). An Investigation toward Advantages, Design Principles and Steps of Infographics in Education. *J. Ponte* 73 (7),157-166.
- Ozcan, D., Soykan, E. & Ozdamli, F. (2017). The emotional analysis of children with special needs during tablet usage in education. *International journal of cognitive research in science, engineering and education*, 5 (2), 57-64.
- Nawaila, B. M., Ozdamli, F., Kanbul, S. (2017). A mobile application for a multimedia development course: CEITech. *J. Ponte* 73 (6) doi: 10.21506/j.ponte.2017.6.17
- Kahraman, A.,& Ozdamli, F. (2017). Opinions of secondary school students regarding the use of edmodo as a social network in ICT course. *J. Ponte*, 73(8), doi: 10.21506/j.ponte.2017.8.42
- Ozdamli, F. & Aşıksoy, Y. G. (2016). Flipped Classroom Adapted to ARCS Motivation Model on a Physics Course. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 12 (6), 1589-1603 (SSCI)
- Ozdamli, F. & Tavukcu, T. (2016). Determination of Secondary School Students' Attitudes towards Tablet PC Supported Education. *Journal of Universal Computer Science*, 22 (1), 4-15. (SCI)
- Ozdamli, F. & Uzunboylu, H. (2014). M-Learning Adequacy and Perceptions of Students and Teachers in Secondary Schools. *British Journal of Educational Technology*. (doi:10.1111/bjet.12136) (SSCI)
- Ozdamli, F. (2013). Effectiveness of Cloud Systems and Social Networks in Improving Self-directed Learning Abilities and Developing Positive Seamless Learning Perceptions. *Journal of Universal Computer Science*, 19 (5), 602-618. (SCI)
- Bicen, H., Ozdamli, F., Uzunboylu, H. (2012). Online and blended learning approach on instructional multimedia development courses in teacher education. *Journal of Interactive Learning Environments*. DOI: 10.1080/10494820.2012.682586 (SSCI)
- Demirok, M., Ozdamli, F., Hursen, C., et al. (2012) The Relationship of Computer Games and Reported Anger in Young People. *Australian Journal of Guidance and Counselling*, 22(1), 33-43. (SSCI)
- Uzunboylu, H. and Ozdamli, F. (2011). Teacher perception for m-learning: scale development and teachers' perceptions. *Journal of Computer Assisted Learning*, 27(6), 544-566. (SSCI)
- Hürsen, Ç., Ozcinar, Z., Ozdamli, F., and Uzunboylu, H. (2010) The communicative competences of students and teachers in different levels of education in North Cyprus. *Asia Pacific Education Review*, 12(1), 59-66. (SSCI)
- Özdamlı, F. (2009). A cultural adaptation study of multimedia course materials forum to Turkish. *World Journal on Educational Technology*, 1(1),30-45.
- Uzunboylu, H., & Ozdamli, F. (2009). The Perceptions of University Students on Using E-Mail, Chat & Discussion Groups for Educational Purposes. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 1(1),47-60.
- Ozdamli, F., Cavus, N., & Uzunboylu, H. (2009). Evaluation of University Libraries. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 2(1), 9-20.
- Özdamlı, F., & Uzunboylu, H. (2009). Attitudes of Teacher Candidates Towards Technology Supported Collaborative Learning. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 3(1), 28-36.

## 7.2. Uluslararası diğer hakemli dergilerde yayınlanan makaleler

- Mutizwa, M. R., Ozdamli, F., & Karagozlu, D. (2023). Smart Learning Environments during Pandemic. *Trends in Higher Education*, 2(1), 16-28.

### 7.3. Uluslararası bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitabında basılan bildiriler

- Adamu, I., Ozdamli, F. & Soykan, E. (2021). Analysis of self-reported data on Online Education: A systematic literature review. International Conference on Interdisciplinary Educational Reflections, Online.
- Gezgin D.M., Özdamlı F. (2019) "KKTC'de Öğrenim Gören Üniversite Öğrencilerinin Akıllı Telefon Bağımlılık Düzeyleri ile Çok Boyutlu Yalnızlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, 1. Uluslararası Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Sempozyumu, İzmir
- Ozdamli, F., Kocakoyun, S., Sahin, T., & Akdag, S. (2016). Statistical reasoning of impact of infographics on education. *Procedia Computer Science*, 102, 370-377.
- Ozdamli, F. & Bicen, H. (2014). Effects of training on Cloud Computing Services on M-Learning Perceptions and Adequacies. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 5115 – 5119 .
- Ozdamli, F., Soykan, E., & Yildiz, E. (2013). Are Computer Education teacher candidates ready for M-Learning? *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 83, 1010-1015.
- Keser, H. & Ozdamli, F. (2012). What are the trends in collaborative learning studies in 21st century? . *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 46, 157-161.
- Ozdamli, F. (2011). The experiences of teacher candidates in developing instructional multimedia materials in project based learning. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 15, 3810-3820.

### 7.4. Yazılan ulusal/uluslararası kitaplar veya kitaplarda bölümler

- Taqi, A.M., Qadous, M., Salah, M., Ozdamli, F. (2024). Gamification in Recommendation Systems a Systematic Analysis. In: Guarda, T., Portela, F., Diaz-Nafria, J.M. (eds) Advanced Research in Technologies, Information, Innovation and Sustainability. ARTIIS 2023. Communications in Computer and Information Science, vol 1935. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-48858-0\\_12](https://doi.org/10.1007/978-3-031-48858-0_12)
- Ozdamli, F., Nawaila, M.B. (2024). Analysing the Challenges and Opportunities of Smart Cities. In: Gupta, N., Mishra, S. (eds) Internet of Everything for Smart City and Smart Healthcare Applications. Signals and Communication Technology. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-34601-9\\_6](https://doi.org/10.1007/978-3-031-34601-9_6)
- Ozdamli, F., Eğitim Teknolojileri Okumaları. (2022) (Bölüm: Yükseköğretim kurumlarında dijital dönüşüm: yaşanan zorluklar ve olanaklar) Editör: Akkoyunlu, B., Odabaşı, F. İşman, A. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Karagozlu, D., & Ozdamli, F. (2019). Fen ve Matematik Eğitiminde Teknolojik Yaklaşımlar. (Bölüm: Fen Eğitiminde Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları). Editör: Akgündüz, D. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ozdamli, F. (Ed.) (2019). New Trends in Technology Enhanced Learning. Lambert Academic Publishing.

- Kocakoyun, S. & Ozdamli, F. (2018). A Review of Research on Gamification Approach in Education. Socialization - A Multidimensional Perspective. DOI: 10.5772/intechopen.74131
- Cavus, N., Ozcinar, Z., Hürsen, Ç., Etcı, C., Erçag, E., Ozdamli, F., Ekizoglu, N., Sakalli, M. & Tuncay, N. (2008). *Eğitim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı*. (Ed. H. Uzunboylu). Türkiye: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Uzunboylu, H., Ozdamli, F. & Ozcinar, Z. (2006). Current Developments in Technology-Assisted Education (Chapter:An Evaluation of Open Source Learning Management Systems According to Learners Tools). Editors: A. Mendez-Vilas, A. Solano Martin, J. Mesa Gonzales, J. A. Mesa Gonzalez. Vol.1, p.8-12. ISSB: 84-690-2471-X, Formatex Publishers, Spain.

## 9. Projeler

- 2016-2017 – Project Manager. New Trends in Education, SOS-2016-2-001, NEU, BAP Project, Completed.
- 2015-2016 - Project Manager. Influence of Flipped Classroom and Simulation Technique on Students' Achievement, Motivation and Self-efficacy beliefs in Physics Teaching. NEU, BAP Project, Completed.
- 2015-2016- Project Researcher, Development of student attitudes towards tablets-supported education and determination of attitudes, YDU BAP Project, Completed.
- 2015-2016 Project Manager. Developing the scale of student attitudes towards tablets-supported education and determining its attitudes YDU BAP Project, Completed
- 2015-2016 Project Manager. Augmented reality practices in pre-school education. YDU BAP Project, Completed.
- 2009-2010 - Project Director - Determining the level of readiness of teachers and students for mobile learning, T.C. / TRNC Scientific Research Projects (Bap-1) Research Project of Universities.

## 10. İdari Görevler

- 2011-2018 Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölüm Başkanı, YDÜ
- 2011- Yakın Doğu Üniversitesi, Uzaktan Eğitim Merkezi Yönetim Kurulu Üyesi
- 2019- Yaşam Boyu Öğrenme Merkezi Fakülte Koordinatörü, İİBF, YDÜ.
- 2020- YDÜ Akademik Atama ve Yükseltme Komisyonu üyesi
- 2021- Yönetim Bilişim Sistemleri Bölüm Başkanı, YDÜ
- 2023- İnovasyon ve Bilgi Yönetimi Bölüm Başkanı, YDÜ

## 13. Son İki Yılda Verilen Lisans ve Lisansüstü Dersler

Akademik Yıl	Dönem	Dersin Adı	Haftalık Saati		Öğrenci Sayısı
			Teorik	Uygulama	
2021 - 2022	GÜZ	CIS132- Introduction to Algorithms and	3		20



		Programming			
	<b>GÜZ</b>	BIL132- Algoritma ve Programlamaya Giriş	3		30
	<b>GÜZ</b>	CIS525 Games and Gamification	3		15
	<b>BAHAR</b>	CIS132- Introduction to Algorithms and Programming	3		20
	<b>BAHAR</b>	MIS412 Data Science	3		10
	<b>BAHAR</b>	IT Project Management	3		10
<b>2022 - 2023</b>	<b>GÜZ</b>	CIS132- Introduction to Algorithms and Programming	3		20
	<b>GÜZ</b>	BIL132- Algoritma ve Programlamaya Giriş	3		30
	<b>GÜZ</b>	CIS525 Games and Gamification	3		15
	<b>BAHAR</b>	CIS132- Introduction to Algorithms and Programming	3		20
	<b>BAHAR</b>	MIS412 Data Science	3		10
	<b>BAHAR</b>	IT Project Management	3		10