

Prof. Dr. KEREM RIZVANOĞLU

Kişisel Bilgiler

E-posta: krizvanoglu@gsu.edu.tr

Web: <https://avesis.gsu.edu.tr/krizvanoglu>

Uluslararası Araştırmacı ID'leri

ORCID: 0000-0002-6338-3649

Publons / Web Of Science ResearcherID: AAB-4100-2020

ScopusID: 23398441900

Yoksis Araştırmacı ID: 133008

Yabancı Diller

Fransızca, C1 İleri

İngilizce, C2 Ustalık

Yaptığı Tezler

Doktora, Grafik kullanıcı arayüzlerinde metaforların kültürlerarası kavranışı (Fransa ve Türkiye'xxde bir e-öğrenim sitesi üzerinden karşılaştırmalı bir çalışma), Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Bilimleri Anabilim Dalı, 2007

Araştırma Alanları

Sosyal Psikoloji, Bilim, Teknoloji ve Toplum, İletişim Tasarımı, İnteraktif Medya Tasarımı, Bilgisayar Grafiği

Akademik Unvanlar / Görevler

Prof.Dr., Galatasaray Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon Ve Sinema, 2017 - Devam Ediyor

Doç.Dr., Galatasaray Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik, 2011 - 2017

Akademik İdari Deneyim

Dekan, Galatasaray Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon Ve Sinema, 2021 - Devam Ediyor

Anabilim/Bilim Dalı Başkanı, Galatasaray Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, 2007 - 2020

Galatasaray Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, 2007 - 2009

Yönetilen Tezler

Timur Ş., Rızvanoğlu K., An action research on the integration of virtual reality into industrial design education, Doktora, A.HAMURCU(Öğrenci), 2021

Rızvanoğlu K., Communicating for social good: The curious case of social entrepreneurs in Turkey, Yüksek Lisans,

Ç.TONGAL(Öğrenci), 2019

Gülseçen S., Rızvanoğlu K., Çocuklarla birlikte dijital oyun tasarımında üretim-öncesi aşama: Katılımcı Tasarım yaklaşımı, Doktora, T.UĞRAŞ(Öğrenci), 2018

RIZVANOĞLU K., Analyzing player experience: Multi-modal evaluation of player experience in different gaming platforms, Doktora, Ç.AKER(Öğrenci), 2018

RIZVANOĞLU K., Yerel zanaatların sürdürülebilirliği için akademi-atölye arası örtük bilgi aktarım süreçlerinin katılımcı tasarım yöntemi ve teknoloji desteği ile yeniden düzenlenmesi, Doktora, B.ALP(Öğrenci), 2015

RIZVANOĞLU K., Gıda sektöründe stratejik iletişim yönetimi olarak konu yönetimi ve uygulamaları, Yüksek Lisans, M.GÖKMEN(Öğrenci), 2014

SCI, SSCI ve AHCI İndekslerine Giren Dergilerde Yayınlanan Makaleler

- I. **The category is #gaymer: A multi-method approach for understanding the queer player experience**
GÜDEN O., RIZVANOĞLU K.
Convergence, cilt.29, sa.5, ss.1308-1329, 2023 (SSCI)
- II. **A multi-modal approach for evaluating player experience on different gaming platforms**
Aker C., Inal Y., RIZVANOĞLU K.
INTERNATIONAL JOURNAL OF MOBILE COMMUNICATIONS, cilt.18, sa.2, ss.175-195, 2020 (SSCI)
- III. **Battling gender stereotypes: A user study of a code-learning game, "Code Combat," with middle school children**
Yücel Y., RIZVANOĞLU K.
Computers in Human Behavior, cilt.99, ss.352-365, 2019 (SSCI)
- IV. **Web accessibility in Turkey: awareness, understanding and practices of user experience professionals**
Inal Y., RIZVANOĞLU K., Yesilada Y.
Universal Access in the Information Society, cilt.18, sa.2, ss.387-398, 2019 (SCI-Expanded)
- V. **Creating learning bridges through participatory design and technology to achieve sustainability in local crafts: a participatory model to enable the transfer of tacit knowledge and experience between the traditional craftsmanship and academic education**
AYTEKİN B. A., RIZVANOĞLU K.
INTERNATIONAL JOURNAL OF TECHNOLOGY AND DESIGN EDUCATION, cilt.29, sa.3, ss.603-632, 2019 (SCI-Expanded)
- VI. **Preface**
RIZVANOĞLU K., Çetin G.
Research and Design Innovations for Mobile User Experience, 2013 (SCI-Expanded)
- VII. **Generating guidelines for choosing appropriate metaphors in GUIs through the analysis of cross-cultural understanding of metaphorical icons: an explorative study with French and Turkish users on an e-learning site**
Rizvanoglu K.
DIGITAL CREATIVITY, cilt.21, sa.3, ss.173-185, 2010 (AHCI)
- VIII. **The Use of Metaphors in Graphical User Interfaces: Carry On With The Metaphors or Time For A Paradigm Shift?**
RIZVANOĞLU K.
İleti-ş-im: Galatasaray Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Akademik Yayını, 2004 (SCI-Expanded)

Diğer Dergilerde Yayınlanan Makaleler

- I. **Understanding users' behavioral intention to use voice assistants on smartphones through the integrated model of user satisfaction and technology acceptance: a survey approach**

YILMAZ M. B., RIZVANOĞLU K.

JOURNAL OF ENGINEERING DESIGN AND TECHNOLOGY, cilt.20, sa.6, ss.1738-1764, 2022 (ESCI)

- II. **New co-design techniques for digital game narrative design with children**
UĞRAŞ T., RIZVANOĞLU K., GÜLSEÇEN S.
International Journal of Child-Computer Interaction, cilt.31, 2022 (Scopus)
- III. **An overview of virtual reality within industrial design education**
Hamurcu A., Timur Ş., RIZVANOĞLU K.
JOURNAL OF ENGINEERING DESIGN AND TECHNOLOGY, cilt.18, sa.6, ss.1889-1905, 2020 (ESCI)
- IV. **Positive Developments but Challenges Still Ahead: A Survey Study on UX Professionals' Work Practices**
Inal Y., Clemmensen T., Rajanen D., Iivari N., RIZVANOĞLU K., Sivaji A.
JOURNAL OF USABILITY STUDIES, cilt.15, sa.4, ss.210-246, 2020 (ESCI)
- V. **Türkiye deki Kullanıcı Deneyimi Profesyonellerinin Profili Çalışma Ortamları Kullandıkları Yöntemler ve Mevcut İş Akışı İçindeki Konumları**
İnal Y., RIZVANOĞLU K.
İleti-ş-im: Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi, sa.25, ss.181-207, 2016 (Hakemli Dergi)
- VI. **Web Radio by Children? An Explorative Study on an International Children's Radio Network**
GÜNEY H. S., RIZVANOĞLU K., ÖZTÜRK Ö.
İleti-ş-im: Galatasaray Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Akademik Yayını, 2013 (Hakemli Dergi)
- VII. **Nationalism on the Internet : A discursive analysis of the Turkish case**
Gidişoğlu S., RIZVANOĞLU K.
Bogazici Journal, cilt.25, sa.2, ss.83-107, 2011 (Scopus)
- VIII. **Serving for Evolving Diasporic Communities: An Investigative Study on the Functions of Turkish Diasporic Web Sites in Germany**
RIZVANOĞLU K., GÜNEY H. S.
Journal on Ethnopolitics and Minority Issues in Europe, 2010 (Hakemli Dergi)
- IX. **La capacité d'advergame à construire l'équité de marque: Une étude de cas sur les deux types d'advergames dont l'intégration de marque est associative et illustrative**
RIZVANOĞLU K., Karagülle P.
Revue des Interactions Humaines Médiatisées (Journal of Human Mediated Interaction, 2010 (Hakemli Dergi)
- X. **World Wide Journey of the Needle: Cross-Cultural Web Radio Experience**
KÖKSALAN M. E., GÜNEY H. S., RIZVANOĞLU K.
Journal of Intercultural Communication, 2010 (Scopus)
- XI. **L'Evaluation des Pratiques de Lecture dans la Presse en Ligne: Du Journal-papier au Journal sur Internet ?**
BİLGİCİ OĞUZ C., RIZVANOĞLU K.
İleti-ş-im: Galatasaray Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Akademik Yayını, 2009 (Hakemli Dergi)
- XII. **Bilişim Toplumunda İnternet Üzerinden Kültürlerarası İletişim ve Kullanılabilirlik**
RIZVANOĞLU K.
İleti-ş-im: Galatasaray Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Akademik Yayını, sa.2, ss.117-138, 2005 (Hakemli Dergi)

Kitap & Kitap Bölümleri

- I. **İnsan Bilgisayar Etkileşimi: Araştırma ve Uygulamalar**
Gülseçen S. (Editör), Rızvanoğlu K. (Editör), Tosun N. (Editör), Akadal E. (Editör)
Istanbul University, İstanbul, 2020
- II. **Methodological Review Of Playability Heuristics**
AKER Ç., RIZVANOĞLU K., BOSTAN B.
Contemporary Topics in Computer Graphics and Games: Selected Papers from the Eurasia Graphics Conference

Series, Veysi İşler, Haşmet Gürçay, Hasan Kemal Süher, Güven Çatak, Editör, Peter Lang, ss.43-76, 2020

- III. **Revisiting Heuristics for Evaluating Player Experience in Different Gaming Platforms: A Multi-Modal Approach**
AKER Ç., RIZVANOĞLU K., İNAL Y.
Game User Experience And Player-Centered Design, Barbaros Bostan, Editör, Springer International Publishing, ss.123-161, 2020
- IV. **The Use of Neurometric and Biometric Research Methods in Understanding the User Experience of First-Time Buyers in E-Commerce**
Çakar T., RIZVANOĞLU K., ÖZTÜRK Ö., Zengin Çelik D.
Neuroergonomics: The Brain at Work and in Everyday Life, Hasan Ayaz, Frédéric Dehais, Editör, Elsevier Academic Press, Londrina, ss.319-320, 2018
- V. **Analyzing Playability in Multi-platform Games: A Case Study of the Fruit Ninja Game**
AKER Ç., RIZVANOĞLU K., ÖZTÜRK Ö., Yılmaz A. S.
Design User Experience and Usability Novel User Experiences Volume 9747 of the series Lecture Notes in Computer Science, Aaron Marcus, Editör, Springer International Publishing, ss.229-239, 2016
- VI. **How to Improve the Overall Pre-purchase Experience Through a New Category Structure Based on a Compatible Database: Gittigidiyor (Ebay Turkey) Case**
Gürvardar İ., RIZVANOĞLU K., ÖZTÜRK Ö., Yavuz Ö.
Design User Experience and Usability Novel User Experiences Volume 9747 of the series Lecture Notes in Computer Science, Aaron Marcus, Editör, Springer International Publishing, ss.366-376, 2016
- VII. **The Impact of Human Likeness on the Older Adults' Perceptions and Preferences of Humanoid Robot Appearance**
RIZVANOĞLU K., ÖZTÜRK Ö., Adıyaman Ö.
Design, User Experience, and Usability. User Experience Design Practice: Lecture Notes in Computer Science, vol 8520, Aaron Marcus, Editör, Springer International Publishers, Heidelberg, ss.164-172, 2014
- VIII. **Research and Design Innovations for Mobile User Experience**
Rızvanoğlu K. (Editör), Çetin G. (Editör)
IGI Global, Pennsylvania, 2013
- IX. **M-Commerce Usability: An Explorative Study on Turkish Private Shopping Apps and Mobile Sites**
ÖZTÜRK Ö., RIZVANOĞLU K.
Design, User Experience, and Usability. Web, Mobile, and Product Design: Lecture Notes in Computer Science, vol 8015, Aaron Marcus, Editör, Springer International Publishers, Heidelberg, ss.623-630, 2013
- X. **Mobile Accessibility in Touchscreen Devices: Implications from a Pilot Study with Blind Users on iOS Apps in iPhone and iPad**
Çalışkan V., ÖZTÜRK Ö., RIZVANOĞLU K.
Research and Design Innovations in Mobile User Experience, Kerem Rızvanoğlu, Görkem Çetin, Editör, IGI Global, Hershey, ss.182-202, 2013
- XI. **Herkes için Web: Evrensel Kullanılabilirlik ve Tasarım**
RIZVANOĞLU K.
Punto, İstanbul, 2009
- XII. **Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar için Oyunlar**
RIZVANOĞLU K., ÖZTÜRK Ö., ATAMAN M. B.
Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2003

Hakemli Kongre / Sempozyum Bildiri Kitaplarında Yer Alan Yayınlar

- I. **Smart City, Big Data, Little People: A Case Study on Istanbul's Public Transport Data**
Kizilkaya E., RIZVANOĞLU K., GÜNEY H. S.
Future of Information and Communication Conference, FICC 2024, Berlin, Almanya, 4 - 05 Nisan 2024, cilt.921 LNNS, ss.57-75

- II. **Exploring Educational Technologists' Usability Heuristics on a Mobile Assistive Technology Hub**
EŞFER ÖNDÜNÇ S., Whittington P., TURAN S. G., Doğan H., SARAÇ S., RIZVANOĞLU K.
IEHCI2023 INTERNATIONAL EASTERN CONFERENCE ON HUMAN-COMPUTER INTERACTION, Erzurum, Türkiye, 23 Kasım 2023
- III. **I am old too! : Understanding the Impact of Empathy and Voice Characteristics on Older Adults' Perception of Voice Assistants**
Yücel Y., Rızvanoğlu K.
IEEE International Conference on E-Business Engineering (ICEBE) 2022, Bournemouth, İngiltere, 14 - 16 Ekim 2022, ss.14-20
- IV. **Evaluating One-Handed Usability of Phablets: A Comparative Study into Turkey's Leading Food and Grocery Delivery Applications**
Kızılkaya E., RIZVANOĞLU K.
9th International Conference on Design, User Experience, and Usability, DUXU 2020, held as part of the 22nd International Conference on Human-Computer Interaction, HCII 2020, Copenhagen, Danimarka, 19 - 24 Temmuz 2020, ss.294-312
- V. **Exploring Food Literacy Through the Use of Mobile Apps in the Era of Human-Food Interaction: Kliktag Case**
Yüzüncüyl K. S., RIZVANOĞLU K., ÖZTÜRK Ö.
9th International Conference on Design, User Experience, and Usability, DUXU 2020, held as part of the 22nd International Conference on Human-Computer Interaction, HCII 2020, Copenhagen, Danimarka, 19 - 24 Temmuz 2020, ss.357-375
- VI. **Reaching a Consensus through Participatory Design with Children: The Two-Way Approach**
UĞRAŞ T., RIZVANOĞLU K., GÜLSEÇEN S.
32nd International BCS Human Computer Interaction Conference (HCI 2018), İrlanda, 2 - 06 Temmuz 2018
- VII. **Decision Making Process through Participatory Design: Mobile Game Design for Children Case**
UĞRAŞ T., GÜLSEÇEN S., RIZVANOĞLU K.
ICITS 2017 International Computer and Instructional Technologies Symposium, 24 - 26 Mayıs 2017
- VIII. **Methodological Review of Playability Heuristics**
AKER Ç., RIZVANOĞLU K., BOSTAN B.
Eurasigraphics 2017, İstanbul, Türkiye, 4 - 06 Kasım 2017
- IX. **UX Professionals' Definitions of Usability and UX - A Comparison Between Turkey, Finland, Denmark, France and Malaysia**
Rajanen D., Clemmensen T., Iivari N., Inal Y., RIZVANOĞLU K., Sivaji A., Roche A.
16th IFIP TC 13 International Conference on Human-Computer Interaction (INTERACT), Mumbai, Hindistan, 25 - 29 Eylül 2017, cilt.10516, ss.218-239
- X. **The use of neurometric and biometric research methods in understanding the user experience during product search of first-time buyers in E-commerce**
Çakar T., RIZVANOĞLU K., ÖZTÜRK Ö., Çelik D. Z., Gürvardar İ.
6th International Conference on Design, User Experience, and Usability, DUXU 2017, held as part of the 19th International Conference on Human-Computer Interaction, HCI 2017, Vancouver, Kanada, 9 - 14 Temmuz 2017, ss.342-362
- XI. **Programming a robotic toy with a block coding application: A usability study with non-programmer adults**
Ramoğlu M., Genç Ç., RIZVANOĞLU K.
6th International Conference on Design, User Experience, and Usability, DUXU 2017, held as part of the 19th International Conference on Human-Computer Interaction, HCI 2017, Vancouver, Kanada, 9 - 14 Temmuz 2017, ss.652-666
- XII. **Türkiye deki kullanıcı deneyimi profesyonellerinin web erişilebilirliğine yönelik algısı**
İnal Y., RIZVANOĞLU K., Yeşilada Y.
1. Engellilik Araştırmaları Kongresi, İstanbul, Türkiye, 24 - 25 Kasım 2016
- XIII. **Analyzing Playability in Multi-platform Games: A Case Study of the Fruit Ninja Game**

Aker C., RIZVANOĞLU K., Inal Y., Yilmaz A. S.

5th International Conference on Design, User Experience, and Usability (DUXU) held as part of 18th International Conference on Human-Computer Interaction (HCI International), Toronto, Kanada, 17 - 22 Temmuz 2016, cilt.9747, ss.229-239

XIV. How to Improve the Overall Pre-purchase Experience Through a New Category Structure Based on a Compatible Database: Gittigidiyor (Ebay Turkey) Case

Gurvardar I., RIZVANOĞLU K., ÖZTÜRK Ö., Yavuz O.

5th International Conference on Design, User Experience, and Usability (DUXU) held as part of 18th International Conference on Human-Computer Interaction (HCI International), Toronto, Kanada, 17 - 22 Temmuz 2016, cilt.9747, ss.366-376

XV. The Turkish central doctor rendezvous system under spotlight: A user study with Turkish senior users

Karbay E. B., RIZVANOĞLU K.

4th International Conference on Design, User Experience and Usability, DUXU 2015 Held as Part of 17th International Conference on Human-Computer Interaction, HCI International 2015, California, Amerika Birleşik Devletleri, 2 - 07 Ağustos 2015, cilt.9188, ss.628-637

XVI. Left vs. Right-Handed UX: A Comparative User Study on a Mobile Application with Left and Right-Handed Users

Asci S., RIZVANOĞLU K.

3rd International Conference on Design, User Experience, and Usability (DUXU), Heraklion, Yunanistan, 22 - 27 Haziran 2014, cilt.8518, ss.173-183

XVII. The Impact of Human Likeness on the Older Adults' Perceptions and Preferences of Humanoid Robot Appearance

RIZVANOĞLU K., ÖZTÜRK Ö., Adiyaman O.

3rd International Conference on Design, User Experience, and Usability (DUXU), Heraklion, Yunanistan, 22 - 27 Haziran 2014, cilt.8520, ss.164-172

XVIII. Selection and implementation of navigation and information search strategies in Bank web sites: Turkish case

ÖZTÜRK Ö., RIZVANOĞLU K.

2nd International Conference on Design, User Experience, and Usability: Web, Mobile, and Product Design, DUXU 2013, Held as Part of 15th International Conference on Human-Computer Interaction, HCI International 2013, Las Vegas, NV, Amerika Birleşik Devletleri, 21 - 26 Temmuz 2013, ss.284-293

XIX. M-commerce usability: An explorative study on Turkish private shopping apps and mobile sites

ÖZTÜRK Ö., RIZVANOĞLU K.

2nd International Conference on Design, User Experience, and Usability: Web, Mobile, and Product Design, DUXU 2013, Held as Part of 15th International Conference on Human-Computer Interaction, HCI International 2013, Las Vegas, NV, Amerika Birleşik Devletleri, 21 - 26 Temmuz 2013, ss.623-630

XX. How to Improve User Experience in Mobile Social Networking: A User-Centered Study with Turkish Mobile Social Network Site Users

ÖZTÜRK Ö., RIZVANOĞLU K.

1st International Conference on Design, User Experience, and Usability (DUXU)/14th International Conference on Human-Computer Interaction (HCI), Florida, Amerika Birleşik Devletleri, 9 - 14 Temmuz 2011, cilt.6769, ss.521-530

XXI. The Impact of "Device" in Social Networking: An Explorative Study with Turkish Social Network Site Users on the Nature of Interactions through Personal Computers and Smartphones

ÖZTÜRK Ö., RIZVANOĞLU K., POLAT S., Karanfil F., Bakis O.

4th International Conference on Internationalization, Design and Global Development, Florida, Amerika Birleşik Devletleri, 9 - 14 Temmuz 2011, cilt.6775, ss.473-476

XXII. A Close Look at the Phenomenon: An Eye-Tracking Study on Social Network Site Usability

RIZVANOĞLU K., ÖZTÜRK Ö.

7th International Conference of Interactive Media Design, 24 - 28 Haziran 2010

- XXIII. **Cross-Cultural Understanding of the Dual Structure of Metaphorical Icons: An Explorative Study with French and Turkish Users on an E-Learning Site**
RIZVANOĞLU K., ÖZTÜRK Ö.
3rd International Conference on Internationalization, Design and Global Development held at the 13th International Conference on Human Computer Interaction, California, Amerika Birleşik Devletleri, 19 - 24 Temmuz 2009, cilt.5623, ss.89-98
- XXIV. **Küreselleşen Dünyada yerel Muhalefet için Alternatif bir Buluşma Alanı: Yerel Web Siteleri**
Rızvanoğlu K., Mahmutoğlu V.
1st International Congress on Social and Economic Issues Shaping the World's Future: New Global Dialogue, Isparta, Türkiye, 01 Temmuz 2009
- XXV. **HOW TO FIND THE WAY: TEXT_BASED OR MAP_BASED SEARCH? AN EXPLORATIVE STUDY ON THE USE OF THE JOURNEY PLANNER IN IETT WEB SITE**
Senol B. S., RIZVANOĞLU K.
6th International Symposium of Interactive Media Design, İstanbul, Türkiye, 15 - 17 Ekim 2008, ss.81-89
- XXVI. **Local websites as the new existence of traditional local cultures in the virtual space: An overview on the local websites of Turkey**
RIZVANOĞLU K., Oeztuerk O.
2nd International Conference on Usability and Internationalization held at the HCI International 2007, Beijing, Çin, 22 - 27 Temmuz 2007, cilt.4560, ss.211-212

Desteklenen Projeler

- RIZVANOĞLU K., GÜNEY H. S., AYDOĞAN B., GÜDEN O., KIZILKAYA E., KOBAŞ B., BOYALI A., Yükseköğretim Kurumları Destekli Proje, Artırılmış Kentsel Seyahat Deneyimi için Konumsal Medya Uygulamaları: Teknoloji Aracılığıyla Kentleri Keşfetmek, 2022 - Devam Ediyor
- RIZVANOĞLU K., Yükseköğretim Kurumları Destekli Proje, ÇOCUKLARLA BİRLİKTE TASARLANAN ÇOCUKLARA YÖNELİK DİJİTAL OYUNLARDAN ANLATI TASARIMI İÇİN YENİ ORTAK-TASARIM TEKNİKLERİ GELİŞTİRMEK, 2018 - 2019
- RIZVANOĞLU K., Yükseköğretim Kurumları Destekli Proje, ROBOTİK OYUNCAKLARDA İNSAN-ROBOT ETKİLEŞİMİ: ROBOTİK OYUNCAKLARIN MOBİL YÖNETİM ARAYÜZÜNDE KULLANILABİLİRLİK, 2016 - 2017
- RIZVANOĞLU K., Yükseköğretim Kurumları Destekli Proje, PLATFORMLAR ARASI OYUNCU DENEYİMİ ANALİZİ: JEST-TABANLI VE MOBİL PLATFORMLARDAN OYUNCU DENEYİMİNE ANALİTİK BİR BAKIŞ, 2015 - 2016
- RIZVANOĞLU K., Yükseköğretim Kurumları Destekli Proje, YAŞLI KULLANICILAR İÇİN KULLANILABİLİR PLATFORMLARIN TASARIMI: "SAĞLIK BAKANLIĞI MERKEZİ HEKİM RANDEVU SİSTEMİ" ÜZERİNE AMPİRİK BİR ÇALIŞMA, 2014 - 2015
- RIZVANOĞLU K., Yükseköğretim Kurumları Destekli Proje, OTONOM ROBOTLAR ARASINDA BİLGİ PAYLAŞIM SÜRECİNDE İNSAN- ROBOT ETKİLEŞİMİ, 2012 - 2014
- RIZVANOĞLU K., Yükseköğretim Kurumları Destekli Proje, MOBİL SOSYAL AĞLARDA KULLANICI DENEYİMİ: TÜRK MOBİL SOSYAL AĞ KULLANICILARIYLA KULLANICI MERKEZLİ BİR ÇALIŞMA, 2011 - 2012
- RIZVANOĞLU K., Yükseköğretim Kurumları Destekli Proje, WEB VE ÇOCUK: BİR ULUSLARARASI RADYO AĞININ ANATOMİSİ, 2010 - 2012
- RIZVANOĞLU K., Yükseköğretim Kurumları Destekli Proje, KÜRESEL MEDYA EĞLENCESİ " STAR ARANMAKTA", 2008 - 2010
- RIZVANOĞLU K., Yükseköğretim Kurumları Destekli Proje, WEB RADYODA KÜLTÜRLERARASI KULLANICI DENEYİMİ: TÜRK VE HOLLANDALI ÖĞRENCİLERLE ULUSLARARASI BİR WEB RADYO SİTESİ ÜZERİNE AMPİRİK BİR ÇALIŞMA, 2007 - 2009

Metrikler

Atıf (WoS): 103

Atıf (Scopus): 171

H-İndeks (WoS): 6

H-İndeks (Scopus): 7

Ödüller

Rajanen D., Clemmensen T., Iivari N., İnal Y., Rızvanođlu K., Sivaji A., Roche A., Reviewer's Choice Award, Interact 2017, Ağustos 2017

Öztürk Ö., Rızvanođlu K., Best Paper Award, Hci International 2011: 14Th International Conference On Human-Computer Interaction, Temmuz 2011

Akademi Dışı Deneyim

Galatasaray Üniversitesi İletişim Fakültesi

Galatasaray Üniversitesi İletişim Fakültesi

Galatasaray Üniversitesi İletişim Fakültesi