

Prof. HAKAN TÜZÜN

Personal Information

Office Phone: [+90 312 297 7176](tel:+903122977176)

Email: htuzun@hacettepe.edu.tr

Web: <http://yunus.hacettepe.edu.tr/~htuzun/>

Address: Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, BÖTE Bölümü (Edebiyat Fakültesi D Kapısı), Beytepe, Çankaya, 06800, Ankara

International Researcher IDs

ScholarID: VIXTVrMAAAAJ

ORCID: 0000-0003-1153-5556

Publons / Web Of Science ResearcherID: A-9833-2008

ScopusID: 56147434100

Yoksis Researcher ID: 33598

Education Information

Doctorate, Indiana University Bloomington, Eğitim Fakültesi, Öğretim Teknolojileri, United States Of America 1998 - 2004

Masters (Non-Thesis), Indiana University Bloomington, Eğitim Fakültesi, Öğretim Teknolojileri, United States Of America 1998 - 2001

Postgraduate, Gazi University, Fen Bilimleri Enstitüsü, Elektronik Bilgisayar Eğitimi, Turkey 1997 - 1999

Undergraduate, Gazi University, Teknik Eğitim Fakültesi, Elektronik Ve Bilgisayar Eğitimi/Bilgisayar Sistemleri Öğretmenliği, Turkey 1992 - 1996

Foreign Languages

English, C1 Advanced

Research Areas

Social Sciences and Humanities, Education, Computer Education and Instructional Technology, Technical Education, Education in Electronics and Computer, Teacher Training, Information Systems, Communication and Control Engineering, Control and System Engineering, Simulation, Modelling and Identification, Robotics and Mechatronics Systems, Human and Robot Interaction, Computer Sciences, Computer Graphics, Virtual Reality, Artificial Intelligence, Computer Learning and Pattern Recognition, Human Computer Interaction, Software, Programming Languages, Engineering and Technology

Academic Titles / Tasks

Professor, Hacettepe University, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar Ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, 2017 - Continues
Associate Professor, Hacettepe University, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar Ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, 2011 - 2017

Assistant Professor, Hacettepe University, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar Ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, 2007 - 2011

Lecturer PhD, Hacettepe University, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar Ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, 2004 - 2007

Academic and Administrative Experience

Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar Ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, 2009 - Continues

Advising Theses

TÜZÜN H., Blok tabanlı görsel ve metin tabanlı programlama öğretimlerinin erişimi, mantıksal düşünme ve motivasyona etkileri, Postgraduate, Ş.SAYGINER(Student), 2017

TÜZÜN H., Yükseköğretim kurumlarında web tabanlı uzaktan eğitim programları bileşenleri: Uygulamalar ve sorun alanları, Doctorate, H.GÖKÇE(Student), 2014

TÜZÜN H., Üç-boyutlu çok-kullanıcı sanal ortamların işbirlikli takım çalışmaları için kullanılması, Postgraduate, D.YILDIRIM(Student), 2013

TÜZÜN H., Eğitsel web ortamlarının değerlendirilmesinde çeşitli kullanılabilirlik yöntemlerinin karşılaştırılması, Doctorate, T.BAŞ(Student), 2013

TÜZÜN H., Üç-boyutlu çok-kullanıcı sanal ortamlarda harita kullanımının görev tamamlama süresine etkisi, Postgraduate, D.DOĞAN(Student), 2012

TÜZÜN H., Web-tabanlı derslere yönelik tasarım sürecinin incelenmesi: Biçimlendirici araştırma örneği, Postgraduate, M.ÇINAR(Student), 2012

TÜZÜN H., The perceptions and experiences of students and teachers in formal and informal learning settings that uses muves: Quest atlantis case, Doctorate, A.BAKAR(Student), 2011

TÜZÜN H., Teknoloji-zengin eğitsel bir yenilik olarak quest atlantis'in örgün eğitime entegrasyonu: Fen ve teknoloji dersi örneği, Postgraduate, T.ALTAN(Student), 2011

TÜZÜN H., Üç-boyutlu çok-kullanıcı sanal ortamların oryantasyon amaçlı kullanılması, Postgraduate, F.ÖZDİNÇ(Student), 2010

TÜZÜN H., Eğitsel bilgisayar oyunlarının lise öğrencilerinin internete ilişkin bilgi düzeyi performansına etkisi: Quest atlantis örneği, Postgraduate, S.SERT(Student), 2009

TÜZÜN H., Üç-boyutlu sanal ortam ve somut materyal kullanımının uzamsal görselleştirme ve zihinsel döndürme becerilerine etkileri, Postgraduate, B.YILDIZ(Student), 2009

TÜZÜN H., Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri, Postgraduate, E.YAĞIZ(Student), 2007

Published journal articles indexed by SCI, SSCI, and AHCI

- I. **A narrative of meeting a computer: A cognitive-ethnographic study of self-directed computer learning**
Alkan B. T., TÜZÜN H.
EDUCATION AND INFORMATION TECHNOLOGIES, 2024 (SSCI)
- II. **The effect of digital game-based learning on secondary level students' learning of Internet literacy**
TÜZÜN H., Sert S., Demir Ö.
Education and Information Technologies, vol.28, no.7, pp.8837-8853, 2023 (SSCI)
- III. **Investigating the effects of low-cost head-mounted display based virtual reality environments on learning and presence**
Tepe T., TÜZÜN H.
MULTIMEDIA TOOLS AND APPLICATIONS, vol.82, no.9, pp.14307-14327, 2023 (SCI-Expanded)
- IV. **The effects of block-based visual and text-based programming training on students' achievement, logical thinking skills, and motivation**

Saygıner Ş., TÜZÜN H.

Journal of Computer Assisted Learning, vol.39, no.2, pp.644-658, 2023 (SSCI)

- V. **Exploring the role of situational flow experience in learning through design in 3D multi-user virtual environments**
DOĞAN D., Demir O., TÜZÜN H.
INTERNATIONAL JOURNAL OF TECHNOLOGY AND DESIGN EDUCATION, vol.32, no.4, pp.2217-2237, 2022 (SCI-Expanded)
- VI. **The effect of design tasks on the cognitive load level of instructional designers in 3D MUVES**
Cinar M., DOĞAN D., TÜZÜN H.
INTERNATIONAL JOURNAL OF TECHNOLOGY AND DESIGN EDUCATION, vol.32, no.2, pp.1103-1120, 2022 (SCI-Expanded)
- VII. **Comparison of object-oriented and robot programming activities: The effects of programming modality on student achievement, abstraction, problem solving, and motivation**
Cinar M., TÜZÜN H.
JOURNAL OF COMPUTER ASSISTED LEARNING, vol.37, no.2, pp.370-386, 2021 (SSCI)
- VIII. **Usability Evaluation of the Mobile Application of Centralized Hospital Appointment System (CHAS)**
TAŞKIN B., Coskun H. I., TÜZÜN H.
USER CENTRIC E-GOVERNMENT: CHALLENGES AND OPPORTUNITIES, vol.39, pp.231-248, 2018 (SCI-Expanded)
- IX. **Üç boyutlu sanal gerçeklik ortamlarındaki deneyimlere ilişkin kullanıcı görüşleri**
Kaleci D., Tepe T., TÜZÜN H.
Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi, vol.21, no.3, pp.669-689, 2017 (SCI-Expanded)
- X. **Evaluation of a university website's usability for visually impaired students**
MENZI-CETIN N., Alemdag E., TÜZÜN H., Yildiz M.
UNIVERSAL ACCESS IN THE INFORMATION SOCIETY, vol.16, no.1, pp.151-160, 2017 (SCI-Expanded)
- XI. **Usability testing of a 3D touch screen kiosk system for way-finding**
TÜZÜN H., Telli E., ALIR A.
COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR, vol.61, pp.73-79, 2016 (SSCI)
- XII. **Guidelines for Transferring Residential Courses into Web**
TÜZÜN H., CINAR M.
INTERNATIONAL REVIEW OF RESEARCH IN OPEN AND DISTRIBUTED LEARNING, vol.17, no.4, pp.145-165, 2016 (SSCI)
- XIII. **The effects of 3D multi-user virtual environments on freshmen university students' conceptual and spatial learning and presence in departmental orientation**
TÜZÜN H., Ozdinc F.
COMPUTERS & EDUCATION, vol.94, pp.228-240, 2016 (SCI-Expanded)
- XIV. **Üç Boyutlu Sanal Ortam ve Somut Materyal Kullanımının Uzamsal Yeteneğe Etkileri**
YILDIZ B., TÜZÜN H.
Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi-Hacettepe University Journal Of Education, vol.1, pp.498-508, 2011 (SSCI)
- XV. **Bir bölüm web sitesinin otantik görevler ve göz izleme yöntemi aracılığıyla kullanılabilirlik değerlendirmesi**
Yeniad M., Mazman S. G., TÜZÜN H., Akbal S.
Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi, vol.12, no.2, pp.147-173, 2011 (SCI-Expanded)
- XVI. **EFFECTS OF USING THREE-DIMENSIONAL VIRTUAL ENVIRONMENTS AND CONCRETE MANIPULATIVES ON SPATIAL ABILITY**
YILDIZ B., TÜZÜN H.
HACETTEPE UNIVERSİTESİ EĞİTİM FAKÜLTESİ DERGİSİ-HACETTEPE UNIVERSITY JOURNAL OF EDUCATION, no.41, pp.498-508, 2011 (SSCI)
- XVII. **The effects of computer games on primary school students' achievement and motivation in geography learning**
Tuezuen H., YILMAZ-SOYLU M., Karakus T., Inal Y., KIZILKAYA G.

- COMPUTERS & EDUCATION, vol.52, no.1, pp.68-77, 2009 (SCI-Expanded)
- XVIII. **DEVELOPING CRITICAL IMPLEMENTATIONS OF TECHNOLOGY-RICH INNOVATIONS: A CROSS-CASE STUDY OF THE IMPLEMENTATION OF QUEST ATLANTIS**
THOMAS M. K., BARAB S. A., TÜZÜN H.
JOURNAL OF EDUCATIONAL COMPUTING RESEARCH, vol.41, no.2, pp.125-153, 2009 (SSCI)
- XIX. **STUDENTS' OPINIONS OF EDUCATIONAL COMPUTER GAME UTILIZATION: A SOCIAL STUDIES COURSE CASE**
BAKAR A., TÜZÜN H., CAGILTAY K.
HACETTEPE UNIVERSITESI EGITIM FAKULTESI DERGISI-HACETTEPE UNIVERSITY JOURNAL OF EDUCATION, no.35, pp.27-37, 2008 (SSCI)
- XX. **Blending video games with learning: Issues and challenges with classroom implementations in the Turkish context**
Tuzun H.
BRITISH JOURNAL OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY, vol.38, no.3, pp.465-477, 2007 (SSCI)
- XXI. **Our designs and the social agendas they carry**
BARAB S., DODGE T., THOMAS M. K., JACKSON C., Tuzun H.
JOURNAL OF THE LEARNING SCIENCES, vol.16, no.2, pp.263-305, 2007 (SSCI)
- XXII. **The effects of game-based learning environments on students' achievement and self-efficacy in a computer course**
BAYIRTEPE E., TÜZÜN H.
HACETTEPE UNIVERSITESI EGITIM FAKULTESI DERGISI-HACETTEPE UNIVERSITY JOURNAL OF EDUCATION, no.33, pp.41-54, 2007 (SSCI)
- XXIII. **Making learning fun: Quest Atlantis, a game without guns**
BARAB S., THOMAS M., DODGE T., CARTEAUX R., Tuzun H.
ETR&D-EDUCATIONAL TECHNOLOGY RESEARCH AND DEVELOPMENT, vol.53, no.1, pp.86-107, 2005 (SSCI)

Articles Published in Other Journals

- I. **The Use of Electronic Material-Based Unplugged Coding Activities at Preschool Period: The Reinforced Design and Implementation Principles**
Saygıner Ş., Tuzun H.
Journal of Computer and Education Research, vol.11, no.22, pp.596-619, 2023 (Peer-Reviewed Journal)
- II. **How usable is Coursera? A usability analysis through eye-tracking and authentic tasks**
Tanış H., Akçay A., Yılmaz N., Yiğit M. F., TÜZÜN H.
Participatory Educational Research, vol.9, no.4, pp.379-395, 2022 (Scopus)
- III. **ISSUES AND CHALLENGES IN WEB-BASED DISTANCE EDUCATION PROGRAMS IN TURKISH HIGHER EDUCATION INSTITUTES**
Bilgic H. G., TÜZÜN H.
TURKISH ONLINE JOURNAL OF DISTANCE EDUCATION, vol.21, no.1, pp.143-164, 2020 (ESCI)
- IV. **The Effects of Using On-Screen and Paper Maps on Navigation Efficiency in 3D Multi-User Virtual Environments**
TÜZÜN H., DOĞAN D.
INTERNATIONAL JOURNAL OF GAMING AND COMPUTER-MEDIATED SIMULATIONS, vol.11, no.4, pp.21-41, 2019 (ESCI)
- V. **Reconsidering the motivation of learners in educational computer game contexts**
TÜZÜN H., Barab S. A., Thomas M. K.
TURKISH JOURNAL OF EDUCATION, vol.8, no.2, pp.129-159, 2019 (ESCI)
- VI. **Examining Pre-Service Teacher Opinions on Using a Teacher Training Simulation**
DOĞAN D., Yiğit M. F., Alir A., Fidan A., Ozbay O., TÜZÜN H.
PAMUKKALE UNIVERSITESI EGITIM FAKULTESI DERGISI-PAMUKKALE UNIVERSITY JOURNAL OF EDUCATION,

- no.46, pp.150-174, 2019 (ESCI)
- VII. **Adapting a Residential Course to Web-Based Blended Learning**
Ozmen B., Tepe T., TÜZÜN H.
EURASIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL RESEARCH, no.75, pp.115-136, 2018 (ESCI)
- VIII. **Evaluating computer games for the professional development of teachers: The case of atlantis remixed**
TÜZÜN H., Tepe T., Dargut T., Özer F., Uluçınar V.
International Journal of Virtual and Augmented Reality, vol.1, no.2, pp.60-74, 2017 (Peer-Reviewed Journal)
- IX. **An Investigation of Presence in Three-Dimensional Multi-User Virtual Environments**
TÜZÜN H., Alsancak-Sirakaya D., ALTINTAS-TEKİN A., YASAR-EREN S.
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM FAKÜLTESİ DERGİSİ-HACETTEPE UNIVERSITY JOURNAL OF EDUCATION, vol.31, no.3, pp.475-490, 2016 (ESCI)
- X. **Yükseköğretim kurumları web tabanlı uzaktan eğitim programlarında yaşanan sorunlar**
Bilgiç H. G., TÜZÜN H.
Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi, vol.1, no.3, pp.26-50, 2015 (Peer-Reviewed Journal)
- XI. **A study on the usability of a university registrar's office website through the methods of authentic tasks and eye-tracking**
TÜZÜN H., Akıncı A., Kurtoğlu M., Atal D., Pala F. K.
TURKISH ONLINE JOURNAL OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY, vol.12, no.2, pp.26-38, 2013 (Peer-Reviewed Journal)
- XII. **Bir eğitsel oyun tasarımı modelinin geliştirilmesi**
Akgün E., Nuhoglu P., TÜZÜN H., Kaya G., Çınar M.
EĞİTİM TEKNOLOJİSİ KURAM VE UYGULAMA, vol.1, no.1, pp.41-61, 2011 (Peer-Reviewed Journal)
- XIII. **Bir Eğitsel Oyun Tasarımı Modelinin Geliştirilmesi**
AKGÜN E., NUHOĞLU KİBAR P., TÜZÜN H., KAYA G., ÇINAR M.
Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama, vol.1, no.1, pp.41-61, 2011 (Peer-Reviewed Journal)
- XIV. **Evaluation of computer games for learning about mathematical functions**
TÜZÜN H., ARKÜN KOCADERE S., BAYIRTEPE YAĞIZ E., KURT F., YERMEYDAN UĞUR B.
i-manager's Journal of Educational Technology, vol.5, no.2, pp.64-72, 2008 (Peer-Reviewed Journal)
- XV. **Evaluation of computer games for learning about mathematical functions. i-manager's Journal of Educational Technology**
TÜZÜN H., Arkün S., Bayırtepe-Yağız E., Kurt F., Yermeydan-Uğur B.
i-manager's Journal of Educational Technology, vol.5, no.2, pp.64-72, 2008 (Peer-Reviewed Journal)
- XVI. **Eğitsel bilgisayar oyunları ve bir örnek: Quest atlantis**
TÜZÜN H.
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM FAKÜLTESİ DERGİSİ, vol.30, pp.220-229, 2006 (Peer-Reviewed Journal)
- XVII. **Okul deneyimi dersinde kullanılan gözlem kayıt yöntemlerinin öğretmen adaylarının görüşlerine dayalı olarak karşılaştırılması**
Gürsul F., TÜZÜN H.
Eğitim Bilimleri ve Uygulama, vol.5, no.10, pp.161-176, 2006 (Peer-Reviewed Journal)

Books & Book Chapters

- I. **Usability evaluation of the mobile application of centralized hospital appointment system (CHAS)**
Taşkın B., Coşkun H. İ., TÜZÜN H.
in: User Centric E-Government: Challenges and Opportunities, S. Saeed, T. Ramayah, & Z. Mahmood, Editor, Springer International Publishing, Cham, pp.231-248, 2018
- II. **"ÖĞRETİMDE TEKNOLOJİ KULLANIMI EĞİTİMİNİN UZAKTAN EĞİTİM YOLUYLA VERİLMESİ"**
SAYIN Z., KESKİN S., AKIN T., TEKELİ P., BARIN S., TÜZÜN H.
in: Eğitim Teknolojileri Okumaları 2017, H. Ferhan Odabaşı, Buket Akkoyunlu, Aytekin İşman, Editor, Sakarya

Üniversitesi, TOJET, Ankara, pp.489-507, 2017

- III. **Usability testing of a three-dimensional library orientation game**
Özdiç F., TÜZÜN H., Ergün E., Bayrak F., Kula A.
in: Games User Research: A Case Study Approach, M. A. Garcia-Ruiz, Editor, Crc Press, Boca Raton, Fl, pp.77-95, 2016
- IV. **Multiple motivations framework**
TÜZÜN H.
in: Affective and emotional aspects of human-computer interaction: Game-based and innovative learning approaches, M. Pivec, Editor, IOS Press , Amsterdam, pp.59-92, 2016
- V. **Web-based course design models**
Çınar M., TÜZÜN H.
in: Handbook of Research on Engaging Digital Natives in Higher Education Settings, M. M. Pinheiro & D. Simões, Editor, Information Science Reference, Hershey, Pa, pp.374-395, 2016
- VI. **Mikro-öğretimde mobil göz izlemenin kullanılması.**
YILDIRIM D., AKIN T., KESKİN S., TÜZÜN H.
in: Eğitim Teknolojileri Okumaları 2016, A. İşman, H. F. Odabaşı, & B. Akkoyunlu , Editor, Pegem Akademi, Ankara, pp.383-392, 2016
- VII. **The adaptation of a residential course to web-based environment for increasing productivity**
TÜZÜN H., Çıralı Sarıca H., Çetin N. M., Kokoç M., Sert G., Alır A.
in: Increasing Productivity and Efficiency in Online Teaching, P. Dickenson & J. J. Jaurez, Editor, Information Science Reference, Hershey, Pa, pp.43-63, 2016
- VIII. **Eğitim bilişim ağı (EBA) web portalı kullanılabilirliğinin göz izleme yöntemiyle değerlendirilmesi**
Ekici M., Arslan İ., TÜZÜN H.
in: Eğitim Teknolojileri Okumaları 2016, A. İşman, H. F. Odabaşı, & B. Akkoyunlu, Editor, Salmat Basım Yayın, Ankara, pp.273-297, 2016
- IX. **Web tabanlı uzaktan eğitim programlarının yükseköğretim kurumlarında açılması süreci**
Bilgiç H. G., TÜZÜN H.
in: Eğitim Teknolojileri Okumaları 2015, B. Akkoyunlu, A. İşman, & H. F. Odabaşı, Editor, Ayrıntı Basım Yayın, Ankara, pp.469-491, 2015
- X. **Tüketicileri (kullanıcıları) ve ürün kullanımlarını analiz etmek için göz izleme yönteminin kullanılması**
Baş T., TÜZÜN H.
in: Tüketici Yazıları (IV), M. Babaoğul, A. Şener, & E. B. Buğday, Editor, Eryılmaz Offset, Ankara, pp.217-234, 2014
- XI. **Bilgisayar oyunları ve öğrenme**
TÜZÜN H., Akıncı A., Yıldırım D., Sırakaya M.
in: Öğretim teknolojilerinin temelleri: Teoriler, araştırmalar, eğilimler, K. Çağıltay & Y. Gökteş, Editor, Pegem Akademi, Ankara, pp.597-614, 2013
- XII. **Yerleşik bir dersin web-tabanlı uzaktan eğitim için yeniden tasarımı**
TÜZÜN H., Bilgiç H. G., Kalaycı E., Çınar M., Akıncı A., Yıldırım D., Yüksel Y.
in: Türkiye'de e-öğrenme: Gelişmeler ve uygulamalar II, B.B. Demirci, G. Telli-Yamamoto, & U. Demiray, Editor, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir, pp.175-199, 2011
- XIII. **Dünya üzerine yayılmış çok-kullanıcılı çevrim-içi eğitsel bir bilgisayar oyununun teknik yapısı ve türkiye'de yaklaşımlar**
TÜZÜN H.
in: Türkiye'de e-öğrenme: Gelişmeler ve uygulamalar, G. Telli-Yamamoto, U. Demiray, & M. Kesim, Editor, Cem Web Ofset, Ankara, pp.261-281, 2010
- XIV. **The quest atlantis project: A socially-responsive play space for learning**
Barab S., Dodge T., TÜZÜN H., Job-Sluder K., Jackson C., Arici A., Job-Sluder L., Carteaux Jr. R., Gilbertson J., Heiselt C.
in: The educational design and use of simulation computer games, B. E. Shelton & D. A. Wiley, Editor, Sense Publishers, Rotterdam, pp.159-186, 2007

Refereed Congress / Symposium Publications in Proceedings

- I. **Video - Konferans Uygulamaları Kullanılabilirliğinin Değerlendirilmesi: Blackboard Collaborate Örneği**
TEKELİ P., ORAL Ö., TÜZÜN H.
8. Uluslararası Öğretim Teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Sempozyumu'nda (ITTES 2021), Trabzon, Turkey, 17 November 2021
- II. **The evaluation of e-government web portal in Turkey through eye-tacking method**
Demir Ö., Tuluk A., Ay K., Özçelik F., TÜZÜN H.
European Conference of Educational Research 2017, Copenhagen, Denmark, 21 August 2017
- III. **Analysis of educational processes in terms of socio-cultural features**
Taşkın B., TÜZÜN H.
4th International Conference of Ethnography and Education, Barcelona, Spain, 11 June 2017
- IV. **Üç boyutlu sanal gerçeklik ortamları kullanılarak tasarlanan eğitsel içerikli etkinlikler üzerine öğrenci görüşleri**
Kaleci D., Tepe T., TÜZÜN H.
IVth International Eurasian Educational Research Congress, Denizli, Turkey, 11 May 2017, pp.1899-1900
- V. **Analysis of computer literacy education in terms of self-directed learning and cultural features**
Taşkın B., TÜZÜN H.
European Conference of Educational Research 2016, Dublin, Ireland, 22 August 2016, pp.1-3
- VI. **Evaluating and improving an online occupational health and safety training program**
Tanış H., Demir Ö., Dalgıç C., Ateş C., Obuz Z., TÜZÜN H.
European Conference of Educational Research 2016, Dublin, Ireland, 22 August 2016, pp.1-3
- VII. **Using Mobile Eye Tracking Technique in Micro teaching Practices of Pre service Teachers**
YILDIRIM D., KESKİN S., AKIN T., TÜZÜN H.
European Conference on Educational Research 2016, (ECER 2016), Dublin, Ireland, 22 - 26 August 2016
- VIII. **Eğitim teknolojilerinde yeni eğilimler: Sanal gerçeklik uygulamaları**
Tepe T., Kaleci D., TÜZÜN H.
10th International Computer Education and Instructional Technologies Symposium, Rize, Turkey, 16 May 2016, pp.547-555
- IX. **USE OF DIRECTIONS IN 3D ORIENTATION ENVIRONMENTS**
AVCI YÜCEL Ü., MEHMET ALİ Ç., SERT G., SEZEN YÜKSEL N., TÜZÜN H.
IETC, 26 - 28 April 2010
- X. **EVALUATION OF THE USABILITY OF EDUCATIONAL WEB MEDIA: A CASE STUDY OF GROU.PS**
BAŞ T., TÜZÜN H.
4th International Conference of Education, Research and Innovation (ICERI), Madrid, Spain, 14 - 16 November 2011, pp.6738-6742
- XI. **USABILITY TESTING OF DEPARTMENTAL WEB SITES: A CASE STUDY WITH AUTHENTIC USERS AND AUTHENTIC TASKS**
Mazman S. G., Akbal S., TÜZÜN H., Yeniad M.
3rd International Conference of Education, Research and Innovation (ICERI), Madrid, Spain, 15 - 17 November 2010, pp.345-353
- XII. **Bilgi yönetimi için bir elektronik performans destek sistemi geliştirilmesi**
ARKÜN KOCADERE S., TÜRKSOY H., MERT O., BAŞ T., TÜZÜN H.
9th International Educational Technology Conference (IETC), Turkey, 6 - 08 May 2009, pp.268-274
- XIII. **112 Ambulans Lise öğrencilerinin çokkullanıcı bir oyun ortamında ilkyardım konusunu öğrenmesi**
BAŞ T., DÖNMEZ O., DEMİRASLAN Y., TÜZÜN H.
VII. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi 2006, Ankara, Turkey, 7 - 09 September 2006, pp.281
- XIV. **Fonksiyonlar konusunun oyun ortamında öğretilmesi**
TÜZÜN H., ARKÜN KOCADERE S., BAYIRTEPE YAĞIZ E., KURT F., YERMEYDAN UĞUR B.
Matematik Etkinlikleri 2006 - 5. Matematik Sempozyumu, Turkey, 3 - 05 May 2006

Supported Projects

TÜZÜN H., Project Supported by Higher Education Institutions, AERA 2016 Bildirisiz Konferans Katılımı, 2016 - 2018

TÜZÜN H., Project Supported by Higher Education Institutions, İnternet Erişilebilirliği Farkındalık Analizi, 2016 - 2018

TÜZÜN H., TUBITAK Project, Kurumlar için SOFTSKILL KAZANIMINA yönelik CİDDİOYUN SİMULASYON ve bunların üzerinde konumlanacağı OYUNLAŞTIRILMIŞ bir PLATFORM geliştirilmesi, 2014 - 2016

TÜZÜN H., CB Strateji ve Bütçe Başkanlığı (Kalkınma Bakanlığı) Projesi, Eğitsel Robotların Programlama Dilleri Dersinde Öğrencilerin Akademik Başarı Memnuniyet ve Motivasyonlarına Etkisi, 2012 - 2015

Metrics

Publication: 70

Citation (WoS): 749

Citation (Scopus): 1010

H-Index (WoS): 9

H-Index (Scopus): 9

Scholarships

A.B.D.'de doktora çalışmaları için burs, Ministry of Education, 1998 - Continues

Non Academic Experience

Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi (BÖTE) Bölümü

Quest Atlantis Projesi, Center for Research on Learning and Technology (CRLT), İndiana Üniversitesi, A.B.D.

Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi (BÖTE) Bölümü

Türk Silahlı Kuvvetleri, 25. Mekanize Piyade Tugay Komutanlığı, Ardahan, Türkiye

Center for the Study of Institutions, Population, and Environmental Change, Anthropological Center for Training and Research on Global Environmental Change, İndiana Üniversitesi, A.B.D.

Gazi Üniversitesi, Teknik Eğitim Fakültesi, Elektronik ve Bilgisayar Eğitimi, Bilgisayar Sistemleri Eğitimi Anabilim dalı

Gazi Anadolu Teknik Lisesi, Teknik Lise ve Endüstri Meslek Lisesi, Afyon