

**NSAN KAYNAKLARI YÖNETİMİ VE LİDERLİK ANABİLİM DALI TEZSİZ YÜKSEK
LİSANS BİTİRME PROJESİ
VE
İNSAN KAYNAKLARI YÖNETİMİ VE LİDERLİK ANABİLİM DALI TEZLİ
YÜKSEKLİSANS SEMİNER DERSİNE DAİR**

Metin içi atıf kuralları

Tek yazarlı atıf

Parantez içi alıntı: (Özkul, 2021, s. 47) veya (Özkul, 2021)

Anlatı alıntısı: Gençtürk (2003) veya Gençtürk (2003, s. 248)

İki yazarlı atıf

Parantez içi alıntı: (Çarıkçı ve Yıldırım, 2020, s. 306) ya da (Çarıkçı ve Yıldırım, 2020)

Anlatı alıntısı: Çarıkçı ve Yıldırım, (2020) ya da Çarıkçı ve Yıldırım (2020, s. 306)

Üç veya daha fazla yazarlı atıf örneği

Parantez içi alıntı: (Öztürk vd., 2019, s. 94)

Anlatı alıntısı: Öztürk vd. (2019) ya da Öztürk vd. (2019, s. 94)

Birden fazla kaynağa atıf

(Özkul, 2021, s. 47; Gençtürk 2003; Çarıkçı ve Yıldırım, 2020, s. 306)

İkincil kaynağa atıf

(Atkinson, 1964, akt. Chen, 2023).

Bir yazarın aynı yılda yayınlanmış birden fazla eserine atıf

(Cartwright, 1954a, Cartwright, 1954b, s. 12)

Basım tarihi bulunmayan eser

(Yılmaz, t.y.)

İnternet kaynağı, mevzuat/gazete vb. eserler ve erişim tarihi bulunan eserlere atıf

Parantez içi alıntı: (Bailey, 2023, 4 Eylül)

Anlatı alıntısı: Bailey, (2023, 4 Eylül)

Kaynakça Yazım Kuralları

KİTAPLAR

a) Tek yazarlı Kitap

Tracy, L. (1989). *The living organization: systems of behavior*. Praeger Publishers.

Poole, S. (2000). *Trigger happy: Videogames and the entertainment revolution* (1st ed.). Arcade Publishing.

b) İki yazarlı kitap

Schumacker, R., & Lomax, R. (2015). *A beginner's guide to structural equation modeling* (4th ed.). Routledge.

Ülgen, H., & Mirze, K. (2020). *İşletmelerde stratejik yönetim*. Beta Yayınları.

c) Üç ve daha fazla yazarlı kitap

Hinton, P., McMurray, I., & Brownlow, C. (2014). *SPSS explained* (2nd ed.). Routledge.

MAKALELER

a) Tek Yazarlı makale

Gençtürk, M. (2003). Finansal kriz dönemlerinde işletmelerin hisse yoğunluklarının performanslarına etkisi. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 8(2), 231-251.

Teng, C. I. (2008). Personality differences between online game players and nonplayers in a student sample. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(2), 232-234. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0064>

b) İki yazarlı makale

Çarıkcı, O., & Yıldırım, A. (2020). Risk odaklı iç denetimin stratejik yönetim anlayışı açısından değerlendirilmesi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 11(26), 302-313. <https://doi.org/10.21076/vizyoner.635421>

Holden, R. R., & Fekken, G. C. (1994). The NEO five-factor inventory in a Canadian context: Psychometric properties for a sample of university women. *Personality and Individual Differences*, 17(3), 441-444. [https://doi.org/10.1016/0191-8869\(94\)90291-7](https://doi.org/10.1016/0191-8869(94)90291-7)

c) Üç ve daha fazla yazarlı makale

Öztürk, M. S., Çarıkcı, O., Yaman, B., & Ağaç, S. (2019). Bir konaklama işletmesinde kaynak tüketim muhasebesi uygulaması. *Mali Çözüm*, 29(153), 89-107.

Keith, M. J., Anderson, G., Gaskin, J., & Dean, D. L. (2018). Team video gaming for team building: Effects on team performance. *AIS Transactions on Human-Computer Interaction*, 10(4), 205-231. <https://doi.org/10.17705/1thci.00110>

Tezler

a) Kurumsal veri tabanlarında yer alan tezler

Özkul, R. F. (2021). *Dijital oyun oynayanların kişilik ve değerleri: Z kuşağı üzerine bir araştırma* [Yüksek Lisans Tezi]. Süleyman Demirel Üniversitesi.

Andrus, K. H. (2018). *Personality & game design preference: Towards understanding player engagement and behavior* [Master's Thesis]. Lund University.

b) Diğer veri tabanlarından erişilen tezler

Parmer, T. (1987). *A descriptive study of the career dreams, career decisiveness and career choice of urban black male and female athlete and nonathlete high school students* [Publication No. 8721437] [Doctoral dissertation, The University of Iowa]. ProQuest Dissertations Publishing.

Krieger, W. D. (1995). *Career activism: The role of individual activity in career management* [Publication No. 9609214] [Doctoral dissertation, New York University]. ProQuest Dissertations Publishing.

Çeviri Kitap

Huizinga, J. (1995). *Homo ludens-oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (1. Baskı). (M. A. Kılıçbay, Çev.), Ayrıntı Yayınları.

Kitap Bölümü

Haddon, L. (1993). Interactive games. In P. Hayward, & T. Wollen (Ed.), *Future visions: New technologies of the screen* (p. 123-147). British Film Institute.

Bildiriler

Eryılmaz, İ., Uzunbacak, H. H., & Akçakanat, T. (2022). Sağlık çalışanlarında tükenmişlik: Covid-19 öncesinde ve sırasında kıyaslamalı bir araştırma (s. 344-349). *30. Yönetim ve Organizasyon Kongresi*. Isparta, Türkiye.

İnternet Kaynakları

Eddy, M., & Buzzi, M. (2019). *The most niche simulation pc games we could find*. <https://www.pcmag.com/news/the-most-niche-simulation-pc-games-we-could-find> adresinden 22 Mart 2020 tarihinde alınmıştır.

Bilgi ve İletişim Teknolojileri Kurumu. (2023). *Faturalara ilişkin usul ve esaslar*. <https://www.btk.gov.tr/uploads/boarddecisions/elektronik-haberlesme-sektorunde-faturalara-iliskin-usul-ve-esaslar.pdf> adresinden 22 Haziran 2023 tarihinde alınmıştır.

Medya Kaynakları (Film/Video vb.):

Darabont, F. (Yönetmen). (1994). *The Shawshank Redemption* [Film]. Castle Rock Entertainment.

Frampton, S. (2023, Haziran). *What did people do before anesthesia?* [Video]. https://www.ted.com/talks/sally_frampton_what_did_people_do_before_anesthesia

Gazete Yazıları

Bailey, J. M. (2023, 4 Eylül). 12 video games releasing this fall. *The New York Times*.

Kanun/Yönetmelik/Uluslararası Sözleşme/Mahkeme Kararları:

Toplu İş Sözleşmesi, Grev ve Lokavt Kanunu. (1963, 24 Temmuz). <https://www.resmigazete.gov.tr/arsiv/11462.pdf>

Dış Ticarete Teknik Düzenlemeler Yönetmeliği. (2023, 9 Ağustos).

<https://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2023/08/20230816-1.htm>

Dikkat edilmesi gereken hususlar:

Herhangi bir eser, DOI numarasına sahipse kaynakçada buna yer verilmelidir.

Çok yazarlı eserlerde iki yazarlı eserler gibi son yazardan önce “virgül” ile birlikte “&” işareti konulmalıdır.

Burada yer verilemeyen diğer tüm hususlar için APA 7 stili referans alınmalıdır.