



EULEP

Beceri Yarışmaları Rapor

Teslimat D6.4

Teslimat No21



Co-funded by the
European Union

İçerikler Tablosu

Giriş	3
1. Yarışma Genel Bakış	4
Tematik alanlar	4
Meydan okuma türleri	4
Katılımcılar	6
Mesleki sektörler	6
Şirket bilgileri	7
EULEP eğitim durumu	7
Pratik organizasyon	7
Mekan ve ekipman	7
Süre	8
Değerlendirme	8
Üretilen çıktılar	12
2. Geri bildirim	13
3. Beceri yarışmaları kazananlarının referansları	15
4. Sonuç	18

Giriş

EULEP, 8 ülkeden 20 kuruluşu bir araya getirerek aşağıdaki hedefler için bir araya gelir:

- C-VET'i yaşam boyu öğrenme için daha cazip hale getirmek,
- işletmelere yenilik odaklı konularda (yapay zeka, sanal gerçeklik ve sosyal inovasyon) beceri ihtiyaçlarına uygun yeni ve özel hazırlanmış eğitim modülleri sunmak,
- Üçgenleme işi - VET sağlayıcısı - Avrupa Dijital İnovasyon Merkezi (EDIH) sayesinde bölgesel ve ulusal düzeyde bilgi üçgenleri kurmak veya güçlendirmek,
- Vekân eğitimini bölgesel ekonomik kalkınma stratejilerine entegre eder ve yönetişimini güçlendirerek sürdürülebilir bir yola sokabilir.

Mesleki Eğitimin çekiciliği ve mükemmelliği, öğrenenlerin kariyerlerinde bir adım daha ileri gitmelerini teşvik eden ve güçlendiren beceri yarışmalarıyla artırılabilir. Aynı zamanda, beceri yarışmaları gayri resmi eğitim için bir araç olarak hizmet veriyor ve proje kapsamında yürütülen kapasite geliştirme faaliyetlerini doğrudan tamamlıyor.

Çalışma paketi 6 kapsamında ve ortak bir metodolojiye (teslimat D6.3/ no 20) dayanarak, proje ortakları kendi ülkelerinde beceri yarışmaları düzenlediler.

Bu rapor, katılımcı ülkelerin beceri yarışmaları ve sonuçları hakkında bir bakış sunmaktadır.

Katılımcıların profilleri ve EULEP'e önceki katılımları anlatmadan önce, seçilen tematik alanlar ve ele alınan zorluk türlerinin genel bir özetiyle başlar. Yarışmaların pratik organizasyonu, mekan, ekipman ve süreleri dahil olmak üzere daha sonra açıklanır. Rapor, değerlendirme kriterlerini ve değerlendirmeye katılan paydaşları özet bir şekilde tanımlayarak devam ediyor, ardından yarışmaların uygulanması ve sonuçları detaylandırılıyor. Katılımcıların geri bildirimleri ve beceri yarışmalarının kazananlarının referanslarıyla sona erer.

1. Yarışma Genel Bakış

Bu bölümde, yarışmaların tematik alanları ve ele alınan zorluk türleri belirtilmiştir.

Ortak beceri yarışmaları metodolojisi, tüm ülkelerin EULEP eğitimlerini işletmelerinin ihtiyaçlarına göre özelleştirdiği göz önüne alındığında, proje ortaklarına tematik alanlar ve ele alınacak zorluk türleri açısından genel rehberlik sağladı. Tematik alanı ve meydan okuma türünü tanımlamak için temel kriterler, beceri yarışmalarının EULEP kapasite geliştirme ile tamamlayıcılığı ve tematik alanın EULEP konularından bir veya birkaçına (Yapay Zeka – Yapay Zeka, Sanal Gerçeklik – VR veya Sosyal İnovasyon – SI) bağlanması gerektiği idi.

Tematik alanlar

Tüm katılımcı ülkelerde, ortaklar tematik alanlarını ortak metodolojiye uygun olarak seçtiler.

Yedi ülke, beceri yarışmalarının ana konu alanı olarak yapay zekayı seçti; beş katılımcıyı VR'ı keşfetmeye davet etti, dördü ise SI önerdi. Aşağıdaki tabloda görülebileceği üzere, sekiz ülkeden beşi EULEP tematik alanlarının birçoğunda beceri yarışmaları sundu ve Avusturya, Fransa ve İspanya üç tematik alanda da yarışmalar düzenledi.

Country	Tematik Alan
Avusturya	AI, VR, SI
Belçika	Yapay Zeka
Kıbrıs	Yapay Zeka, VR
Fransa	AI, VR, SI
İtalya	Yapay Zeka
Letonya	VR, SI
İspanya	AI, VR, SI
Türkiye	Yapay Zeka

Meydan okuma türleri

Katılımcıların ele almak zorunda olduğu zorluk türlerine ilişkin olarak iki ana kategori ayırt edilebilir: gerçek hayattaki zorluklar ve kurgusal zorluklar.

Gerçek hayat zorluk senaryosunda katılımcılar, iş veya organizasyon bağlamlarıyla bağlantılı bir problemi çözmeleri istendi; örneğin, profesyonel bir iş ortamında (YZ) metin ve görsel oluşturma için Üretken Yapay Zeka araçları kullanarak, organizasyonlarının 2035 için mevcut durumuna dair stratejik bir vizyon geliştirerek (SI) veya ileri dijital becerileri iş bağlamında uygulayarak, Yapay zeka ve VR/AR üzerine odaklanıyor.

Kurgusal meydan okuma senaryosunda proje ortakları, katılımcılara EULEP aracılığıyla edinilen bilgiler ve eğitmenlerin rehberliğiyle çözmesi gereken kurgusal bir vaka sundular. İki örnek şunlardır: 1) KOBİ'nin web sitesinden veya diğer dijital kanallardan gelen bilgi taleplerini otomatik olarak ele almasını sağlayan ve satış liderlerini (satış ekibine), genel veya meraklı soruları (otomatik yanıtlar) ve staj veya iş fırsatlarına ilgi gösteren genç



yetenekleri (hedefli yanıtlar ve ilk takiple "bağlanan") akıllıca ayırt etmesini sağlayan yapay zeka tabanlı bir çözüm tasarlamak; 2) Kurgusal bir elektrikli araç şarj ağı şirketini veri odaklı bir teknoloji liderine dönüştürmek, üç birbirine bağlı görevi dikkate almak: Akıllı vizyon, Akıllı çözüm, Akıllı tanıtım.

Zorlukları çözmek için, katılımcılar kapasite geliştirme aşamasında öğrendikleri EULEP modüllerinden ilham alabilir ve ilgili öğrenme sonuçlarını elde ettiklerini gösterebilirler.

Country	Meydan Okuma Türü	Konu
Avusturya	Gerçek	Katılımcılar, ders içeriğinin pratik uygulamasını gösteren bir yenilik önerisi geliştirmekle görevlendirildi.
Belçika	Gerçek	Meydan okuma, katılımcıları yapay zeka yardımıyla tekrarlayan veya zaman alıcı mesleki görevleri belirlemeye ve otomatikleştirmeye teşvik etti.
Kıbrıs	Gerçek	Ele alınan zorluk türü senaryo tabanlı ve çözüm odaklıydı ve katılımcıların pratik kullanım senaryoları geliştirmesi ve sunması gerekiyordu.
Fransa	Gerçek	Yapay zeka yarışması için, katılımcılardan kendi profesyonel faaliyetleriyle doğrudan bağlantılı somut bir kullanım vakası üzerinde çalışmaları istendi; böylece yapay zeka destekli içerik üretiminin gerçek çalışma koşullarında değerlendirilmesine olanak sağlandı. VR yarışması, profesyonel VR kullanımı ve Artırılmış Gerçeklik (AR) üzerine odaklandı. SI yarışması, katılımcıların sosyal yenilik kavramlarını anlamalarını ve uygulamalarını değerlendirmeyi amaçladı; özellikle yönetsel uygulamalar ve liderlik duruşlarına odaklandı.
İtalya	Kurgusal	Katılımcılar, kurgusal ama somut bir çözüm icat edip geliştirmekle görevlendirildi. Öğretmen tarafından derste öğrendikleriyle önerilen bir problem.
Letonya	Gerçek	SI yarışmasında katılımcılar, mevcut yapılarını analiz ederek ve sosyal veya çevresel boşlukları belirleyerek örgütsel sürdürülebilirlik zorluğunu ele aldılar. VR yarışmasında katılımcılar, kendi sektörlerinde veya organizasyonlarında gerçek dünya sorunlarını analiz etmek ve gerçekçi, VR tabanlı bir çözüm sunmakla görevlendirildi.
İspanya	Gerçek	YZ: KOBİ'ler İçin İş Süreçleri Optimizasyonu VR: KOBİ'lerde Sürükleyici Teknolojilerin Uygulanması SI: Dijital Dönüşüm Stratejisi Organizasyonel Yenilik

Türkiye	Kurgusal	Katılımcılar, kurgusal bir elektrikli araç şarj ağı şirketini veri odaklı bir teknoloji liderine dönüştürmeleri için meydan okuma aldı.
---------	----------	---

Katılımcılar

Toplamda tüm ülkelerden 160 katılımcı kayıt yaptı ve 149 katılımcı yarışmalardan geçerek önerilerini sundu.

Katılımcı sayısı ülkeden ülkeye büyük ölçüde değişiyordu ve Belçika'dan proje ortakları potansiyel katılımcılara ulaşmada en büyük sorunları yaşadı. Aynı zamanda, Brüksel bölgesi projeye katılan en küçük bölge olup, diğer katılımcı bölgelere göre daha az işletmeye sahiptir. Fransa'daki çok yüksek katılımcı sayısı, beceri yarışmalarının eğitim kurslarının bir parçası olması, diğer ülkelerde ise çoğunlukla ayrı ayrı düzenlenmesiyle açıklanabilir.

Country	Katılımcı Sayısı
Avusturya	6
Belçika	4
Kıbrıs	8
Fransa	60
İtalya	7
Letonya	28
İspanya	8
Türkiye	28

Mesleki sektörler

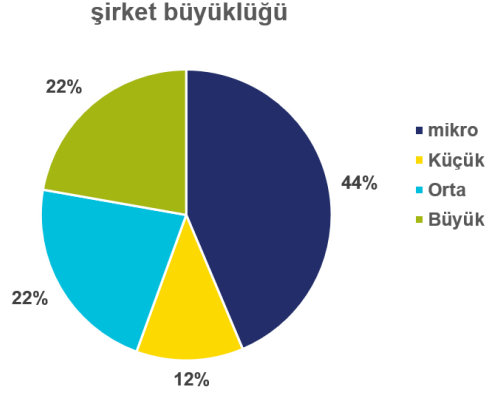
Katılımcılar çok çeşitli mesleki sektörlerden gelmiştir, bunlar arasında:

- Serbest çalışanlar ve iş sahipleri
- Eğitim ve eğitim
- Pazarlama ve iş hizmetleri
- Konaklama ve hizmetler
- Sağlık ve sosyal bakım
- İnşaat ve sanayi
- Şirket yöneticileri ve kurumsal yöneticiler
- Hukuk

Organizasyonlarında farklı işlevler/roller üstlendiler. Katılımcıların çoğu, yaklaşık üçte biri (%31,5) çalışandı. Orta yönetim ve "Diğer" kategorisi – eğitmenler ve serbest çalışanlar gibi rolleri kapsayan – katılımcıların %20,7'sini temsil ederken, %19,6'sı üst yönetim pozisyonlarını tutuyordu. Katılımcılar arasında az sayıda zanaat ustası (%5,4) veya BT uzmanı (%2,2) bulunuyordu.

Şirket bilgileri

Alınan yanıtlara göre, katılımcıların %44'ü mikro şirketlerde çalışarak mikro işletmeler üstünlük sağladı. Karşılaştırma yaparken, katılımcıların %22'si orta veya büyük şirketlerde çalışırken, %12,1'i küçük şirketlerde çalışıyordu.



EULEP eğitim durumu

Katılımcılara, EULEP kapasite geliştirme oturumlarına katılıp katılmadıkları soruldu ve katılımcıların %70'i soruya olumlu yanıt verdi. Tüm katılımcı ülkelerde, proje ortakları, kapasite geliştirme oturumlarının katılımcılarına beceri yarışmalarına katılma fırsatı sundu. Teklif öğrenciler arasında farklı ilgi duyduğunda, Avusturya, Belçika, Kıbrıslı ve Letonyalı ortaklar da daha geniş iş dünyasına ulaştı. Fransa, İtalya, İspanya ve Türkiye'de ise beceri yarışmaları kapasite geliştirme aşamasına entegre edildi ve öğrenme sürecinin ve nihai değerlendirmenin bir parçası oldu.

Pratik organizasyon

Mekan ve ekipman

Katılımcı sekiz ülkeden altısında yarışmalar çevrimiçi olarak gerçekleşti. Kıbrıs ve Fransa'da ise şahsen gerçekleştiler.

Çevrimiçi yarışmalarda farklı formatlarda (ppt veya pdf) raporlar sunuluyordu ve sunumlar veya video sunumları yapıyordu. Bunun için özel bir ekipmana ihtiyaç duyulmadı ve katılımcılar kendi bilgisayar yazılım/donanım ve cep telefonlarını kullanarak çalışmalarını hazırlıyordu.

Kıbrıs'ın beceri yarışması, Kıbrıs'ın Lefkoya kentindeki Kıbrıs Ticaret ve Sanayi Odası (CCCİ) binasında düzenlendi. Katılımcılara, sunumlarını etkili bir şekilde sunabilmeleri için gerekli altyapı ve malzemeler sağlandı; bunlar arasında:

- Tekliflerini sunmak için akıllı TV/ekran

- Tüm başvurularda tutarlılık ve netlik sağlamak için değerlendirme kriterleriyle uyumlu yapılandırılmış bir sunum şablonu,
- Sunumların sorunsuz bir şekilde sunulmasını sağlamak için yerinde teknik destek.

Fransa'da, VR becerileri yarışması, VR ve AR deneyleri için donatılmış FORMED Campus teknik platformunda gerçekleşti; bu platform, VR ve AR deneyleri için donatılmış bir eğitim merkezidir. Katılımcılar, VR başlıklar, deniz simülasyon sistemleri, işbirlikçi dokunmatik masalar, sanal ve artırılmış gerçeklik uygulamaları ile etkileşimli sürükleyici duvarlar gibi profesyonel sürükleyici ekipmanlara erişim imkanı sağladı.

Süre

Bireysel beceri yarışmalarının süresi, proje ortaklarının kendi yarışmaları için belirlediği kriterlere bağlı olarak ülkeden ülkeye değişiyordu.

Yarışmaların genel zaman çizimi 2025'in ikinci yarısındaydı ve tüm ülkeler buna uydu. Belçikalı proje ortakları, ilk baskının çok az sayıda katılımcı çektiği göz önüne alındığında, etkinliğin sonucunu artırmak amacıyla Şubat 2026'da ikinci bir yarışma düzenledi.

Aşağıdaki tablo, ülke bazında zaman dilimi ve başvuru türlerine genel bir bakış sunmaktadır:

Country	Zaman Çerçevesi	Submission türleri
Avusturya	Ekim – Kasım 2025	Raporun pdf veya ppt formatında sunulması
Belçika	Ekim 2025 + Şubat 2026	Teknik özet raporu pdf formatında ve yapay zeka destekli video sunumu
Kıbrıs	Aralık 2025	Canlı sunum
Fransa	Kasım 2025	Yapay zeka: yeni bir ürün/hizmet kampanyası veya mevcut ürünün güncellemesi VR: kullanım vakaları grup tartışması + quiz SI: grup tabanlı etkinlikler + quiz
İtalya	Temmuz – Eylül 2025	PPT ve video sunumunda belgelerin sunulması
Letonya	Kasım 2025	Görsel-işitsel materyaller, raporlar (pdf/word) ve sunumlar (ppt/canva) sunulması
İspanya	Kasım 2025	Raporun pdf formatında sunulması, slayt veya video formatında sunumlar
Türkiye	Eylül 2025	24 saat çevrimiçi hackathon; Canlı çevrimiçi atış

Değerlendirme

Ortak metodolojiye uygun olarak, katılımcı ülkelerde beceri yarışmalarının başvurularının değerlendirilmesi için değerlendirme komiteleri atandı.

Aşağıdaki tablo, her ülkede yer alan farklı paydaşların genel bir özetini sunmaktadır:

Paydaş tipi	AT	BE	CY	FR	IT	LV	ES	TR
Mesleki Eğitimci	X	X	X	X	X	X	X	X

Yükseköğretim temsilcisi					X			X
EDIH temsilcisi			X		X	X	X	X
Kamu yetkilileri		X			X	X	X	X
Şirket temsilcileri	X	X	X	X	X	X		X
Dış uzmanlar	X	X	X		X	X		

Görüldüğü gibi, değerlendirme süreçlerine en az 3 farklı paydaş dahil olmuş ve ülkelerdeki değerlendirme süreçlerinin kısa bir açıklaması aşağıda açıklanmıştır.

Avusturya: İki aşamalı bir değerlendirme süreci izlendi; katılımcılar önce yazılı önerilerini – raporlarını – e-posta yoluyla sundular ve en iyi beş başvuru 5 dakikalık çevrimiçi sunum sunmaya davet edildi, ardından jüriyle bir soru-cevap oturumu yapıldı.

Yarışma, iki jüri üyesi (bunlardan 1 kadın dahil olmak üzere) tarafından değerlendirildi; bu jüri üyeleri EULEP projesine önceden katılım göstermişti ve sadece tematik alanlarda uzmanlık sahibi olmakla kalmayıp, projenin kilit paydaşlarını da temsil ediyorlardı.

Özet değerlendirme ızgarası:

Aşama 1 – Rapor (en fazla 70 puan)	2. Aşama – Online Atış (En İyi 5 katılımcı, maksimum 30 puan)
İlgililik ve Yenilik (21)	Yenilik ve Yaratıcılık (15) – Sahnede özgünlük ve pratik önem
Fizibilite ve Uygulama (17.5)	İletişim ve Sunum (15)
Etki ve Sürdürülebilirlik (14)	Toplam: 100 puan (70 + 30) Erken teslim için bonus: +%5
İletişim Planı (10.5)	
Yönergelere Uyum (7)	

Belçika: Katılımcılar, bir rapor ve yapay zeka destekli video sunumu içeren tekliflerini e-posta yoluyla sundular.

Dört jüri üyesi, başvuruları bağımsız olarak inceledi ve önyargısız bir ilk değerlendirme sağlamak için anlaşılan grid içinde puanlar verdi. İkinci adımda, Microsoft Teams üzerinden değerlendirme konusunda uzlaşıya varmak ve kazananları belirlemek için son bir görüşme oturumu düzenlediler.

Özet değerlendirme ızgarası:

Görev alakası: %20
Hedeflerin hedefi: %20
Özgünlüğü ve çözümün kalitesi: %30
Rapor netliği ve video yaratıcılığı: %30

Kıbrıs: Değerlendirme süreci, katılımcıların 10 dakikalık bir sunumu sunduğu yüz yüze etkinlik sırasında canlı olarak gerçekleştirildi. Kıbrıslı ortaklar hibrit bir değerlendirme yaklaşımını tercih etti: %70 jüri ağırlık, %30 izleyici ağırlık.

Her sunum, değerlendirme komitesi (jüri) tarafından altı temel değerlendirme kriterine göre niteliksel olarak değerlendirildi. Nihai puan, bireysel puanların toplamı olarak her kriterin ağırlıklılığıyla çarpıldı.

Özet değerlendirme ızgarası:

Meydan okumanın netliği ve önemi %20
Çözümün Kalitesi ve Uygunluğu (AI/VR) %25
Uygulama Planının Fizibilitesi ve Gerçekçiliği %20
Beklenen Faydalar ve Ölçülebilir Sonuçlar %20
Yenilik ve Yaratıcılık %10
Sunum Kalitesi %5

Fransa: Yapay zeka ile ilgili başvurular e-posta yoluyla yapıldı, VR ve SI yarışmalarına katılanlar ise yüz yüze kapasite geliştirme atölyeleri sırasında grup tabanlı etkinlikler ve bireysel sınavlar gerçekleştirdi.

Yapay zeka için, gönderilen tüm çalışmalar önceden tanımlanmış nitel kriterlere göre değerlendirildi.

VR örneğinde, katılımcılar pratik faaliyetler, yansıtıcı çalışma ve bilgi değerlendirmesinin birleşimiyle değerlendirildi. Kazananlar sınav sonuçları, SWOT analizinin kalitesi ve etkinlikler boyunca katılım düzeyine göre seçildi.

SI için değerlendirme süreci iki ayrı ama tamamlayıcı bileşenden oluşuyordu. İlk değerlendirme, atölye için özel olarak hazırlanmış bir çevrimiçi ankete dayanıyordu. İkinci bir değerlendirmede, katılımcıların etkileşimli etkinlikler sırasında liderlik duruşu analiz edildi. Ödül sahipleri, her iki değerlendirme bileşeninde elde edilen en yüksek toplam puana göre seçildi.

Özet değerlendirme ızgarası:

Yapay Zeka	VR	SI
İlk talimatlarla ilgisi ve uyumu	Bilgi yarışması sonuçları	Anket sonuçları
Nihai çıktının kalitesi ve profesyonelliği	SWOT analizinin kalitesi	Katılımcıların etkileşimli etkinlikler sırasında liderlik duruşu
Yapay zeka araçları kullanılarak etkinlik ve kanıtlanmış zaman tasarrufu potansiyeli	Seviye Faaliyetler boyunca katılım	
Yaratıcı bir unsurun dahil edilmesi		

İtalya: Katılımcılardan önerilerini (senaryolar slayt/belge/video sunumu olarak) paylaşılan bir çevrimiçi klasör aracılığıyla göndermeleri istendi.

6 kişilik güçlü bir jüri (kurs eğitmeni, her İtalyan ortaktan bir temsilci ve Unioncamere ile Mutabakat Zapası imzalayan I-Nest EDIH Koordinatörü) önerileri ortak kabul edilen değerlendirme kriterlerine göre değerlendirdi. Jüri üyeleri bağımsız olarak çalıştı ve doğru

alınan tüm eserleri incelediler. Toplanan puanlar hesaplandı, ardından çevrimiçi bir uzlaşma toplantısında sunuldu ve tartışıldı.

Özet değerlendirme ızgarası:

Çözümün özgünlüğü ve yarışma hedeflerine ulaşabilme yeteneği - 30 puan
Çözümünden mimari - 20 puan
Gösterici prototip (varsa, video klipe birlikte sunulacak) - 15 puan
Önerilen çözümün mümkün sonraki evrimleri - 15 puan
Sunum materyalinin kalitesi - 20 puan

Letonya: SI için katılımcılar, organizasyonlarının mevcut durumunu ("Bugün") "2035" için projeksiyon vizyonu ile karşılaştıran çift profilli bir portre geliştirmekle görevlendirildi. Değerlendirme, gelişmenin gidişatı ve önerilen sosyal yenilik modellerinin önceden tanımlanmış değerlendirme kriterlerine göre uygulanabilirliğine odaklandı.

VR için, katılımcıların VR entegrasyonu için kapsamlı bir iş gerekçesi ortaya koymaları gerekiyordu. Değerlendirme için, altı ana ölçüt üzerinde 4 puanlık bir ölçekten oluşan yapılandırılmış bir değerlendirme rubrikası kullanıldı. Jüri üyelerinin stratejik uygulama kavramlarını değerlendirmesine olanak tanıdı.

Her iki durumda da, jüri üyeleri kazananları toplanan değerlendirme sonuçları ve ortak bir tartışma temelinde belirledi.

Özet değerlendirme ızgarası:

VR - 4 noktalı ölçek (1–4)	SI
Problem Açıklaması	Güncel Durum Analizi
Durum Analizi	Gelecek Vizyonu
Çözüm Tanımı	Dijital Kalkınma Vizyonu
Uygulama Planı	Sosyal İnovasyon Çözümleri
Kaynaklar ve Riskler	Sunum Kalitesi
Sunum Kalitesi	

İspanya: Katılımcılar önerilerini Moodle üzerinden sundular.

Başvuru sonrası, şeffaflık ve kaliteyi sağlamak için iki aşamalı bir değerlendirme süreci gerçekleştirildi. İlk tarama aşamasında, toplam proje sayısı on beşten sekize kısa listeye alınmış teklife indirildi. Kısa listeye alınan projeler, Katalan düğümünün her ortağından iki temsilciden oluşan çok disiplinli bir jüri tarafından (toplamda altı jüri üyesi) değerlendirildi; bu değerlendirme kriterleri, ilgi, yenilik, fizibilite ve etki potansiyeli gibi önceden belirlenmiş ve şeffaf değerlendirme kriterlerine dayandı. Jüri üyeleri, Yükseköğretim, Mesleki Eğitim, Mesleki Eğitim ve Yetişkin eğitimi konularındaki uzmanlıkları nedeniyle seçildi.

Özet değerlendirme ızgarası:

Yapay Zeka & VR	SI
Meydan Okumanın Önemi 20 puan	Yenilik ve yaratıcılık 20
Yenilik ve yaratıcılık 20	Fizibilite ve uygulama planı 30
Fizibilite ve uygulama planı 20	İş Etki ve Sürdürülebilirlik 30
İş Etki ve Sürdürülebilirlik 20	İletişim ve Sunum 10

İletişim ve Sunum 10	EULEP öğrenme sonuçlarının entegrasyonu 10
EULEP öğrenme sonuçlarının entegrasyonu 10	

Türkiye: Değerlendirme, 24 saatlik hackathonun sonunda canlı çevrimiçi bir sunum oturumu aracılığıyla organize edildi. Her ekip "Yapay Zeka Dönüşüm Yol Haritası"nı jüri paneline sundu ve ardından bir Soru-Cevap oturumu yapıldı.

Jüri paneli, önerileri 100 puan toplamda 6 değerlendirme kriterini içeren belirli bir puanlama rubrikine göre değerlendirdi: stratejik analiz ve vizyon, teknik çözümün geçerliliği, yaratıcılık ve terfinin etkisi, tutarlılık ve tutarlılık, sunum becerileri ve takım çalışması, üretken yapay zeka araçlarının kullanımı.

Özet değerlendirme izgarası:

Stratejik Analiz ve Vizyon 20 noktası
Teknik Çözümün Geçerliliği 20 puan
Promosyonun Yaratıcılığı ve Etkisi 20 puan
Tutarlılık ve Tutarlılık 15 puan
Sunum Becerileri ve Takım Çalışması 15 puan
Üretken Yapay Zeka Araçlarının Kullanımı 10 puan

Üretilen çıktılar

Raporun önceki bölümlerinde belirtildiği gibi, beceri yarışmalarının büyük çoğunluğu farklı formatlarda raporlar, sunumlar ve videolardı.

"Gerçek hayat" vakalarında katılımcılar bazen çıktıların geniş çapta paylaşılmasına isteksiz davranıyordu. Sonuç olarak, sınırlı sayıda çıktı seçeneği aşağıda belirtilmektedir.

Avusturya: Kazanan başvurulardan biri, gıda israfını azaltmak ve üreticiler için adil getiri sağlamak için dinamik fiyatlandırmaya odaklanan gelişmiş yapay zeka destekli bir fiyatlandırma sistemi önerdi. Sistem, fiyatlandırma ve satış verilerini piyasa trendleriyle birlikte analiz ederek optimal fiyat noktalarını belirler ve böylece hem sürdürülebilirliğe hem de bölgesel değer zincirlerinin ekonomik verimliliğine doğrudan katkıda bulunur.

Fransa: Kazanan projelerden biri bir mikro işletme tarafından sunuldu. EULEP AI kursları sayesinde, kazanan kişi, şirketin hizmet sunumuna yapay zekayı yapılandırma kolu olarak entegre etme konumuna sahip oldu; bu da şirketin müşterilerle etkileşimini olumlu etkiledi ve hizmet portföyünü genişletmesine olanak sağladı.

İtalya: "Yapay Zeka Odaklı Müşteri ve Yetenek Katılımı" projesi, İtalyan beceri yarışması katılımcıları arasında en yüksek puanı aldı. Proje, şirketin birincil dijital temas noktasını tepkisel maliyet merkezinden büyüme ve rekabet avantajı için proaktif bir sürücüyü dönüştürmek için tasarlanmıştır. Önerilen çözüm, ham verileri (e-postalar, web sorguları, uygulamalar) öngörücü içgörüle dönüştüren gelişmiş bir sistem olan 'Özel Zeka Motoru'nun geliştirilmesidir. Amaç, şirketin müşteri ihtiyaçlarını önceden tahmin etmesini ve rakiplerin

ulařamayacađı bir hız ve hassasiyetle yanıt vermesini sađlayarak iř modelini geliřtirmek, bylece daha geliřmiř iř birliđi ve daha akıllı etkileřimlere yol amaktır.

Projenin stratejik vizyonu ve deđer teklifi sunulduktan sonra, teknik ynler ve finansal ynler ile teknik ynler aıklanır. Bir benimseme stratejisi ve deđer iřim ynetimi, dijital geiř srecinin uygulama ve insan kaynakları ynlerinde yol almaya yardımcı olur.

İspanya: Kazananların nerilerinden biri, organizasyonlarında atlye ve yedek para ynetimi iin yapay zeka uygulamasına odaklandı. Ama, gnlk atlye operasyonlarını ve para ynetimini iyileřtirmektir; bunlar arasında para taleplerinin dođal dilde ses/metin ile yorumlanması, konuřulan belirti tanımlarından yapay zeka destekli teřhis, para ve bakım iin ngrc ihtiyalar, daha akıllı atlye planlaması/nceliklendirme ve otomatik raporlar ile uyarılar yer alıyordu. Onarım/tanı sresinin kısaltılması, para sipariřindeki hataların azalması ve stok sorunları nedeniyle acil satın alınmanın azaltılması gibi net bařarı metrikleriyle ařamalı ařamalarla uygulanacak řekilde tasarlanmıřtır.

Trkiye: Yaratıcı bir ortamda, kazanan proje, elektrikli ara řarj istasyonlarının kullanımını optimize etmeye, yatırım getirisini ve kullanıcı memnuniyetini en st dzeye ıkarmaya yardımcı olacak "SmartLocateAI" adlı bir yapay zeka sistemi geliřtirdi.

Proje, elektrik řarj istasyonu alanları iin yanlıř konum seiminin bazı istasyonlarda kuyruklara yol atıđı, diđerlerinin ise yeterince kullanılmadıđı varsayımıyla bařladı.

Yapay zeka sistemi, yeni řarj istasyonları iin en uygun konumları nermek amacıyla tarihsel istasyon verilerini ve evresel faktrleri analiz eder. Mevcut istasyonların doluluk oranları, trafik yođunluđu, istasyon sayısı, konum trleri...) geniř bir veri yelpazesi toplar, ardından performans tahminleri yapar ve istasyonlara puanlar atar (yksek, orta veya dřk verimlilik). SmartLocateAI sisteminin uygulanmasından beklenen somut faydalar arasında, daha dođru konum seimi yoluyla optimal doluluk oranlarının daha hızlı sađlanması, dřk performanslı alanlardan kaınarak kaynak israfının nlenmesi ve talebin daha etkili dađıtılmasıyla kullanıcı deneyiminin iyileřtirilmesi yer almaktadır.

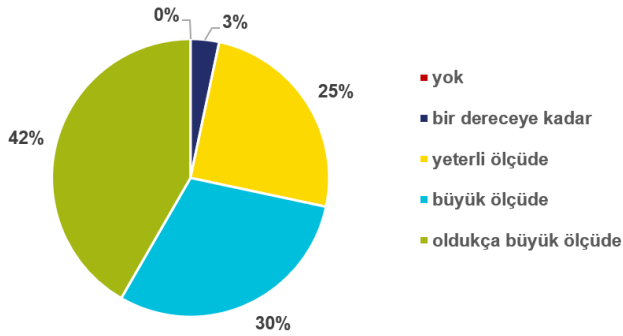
Ulusal/blgesel dzeyde kutlanması yanı sıra, beceri yariřmalarının kazananları Brksel'deki final proje konferansına davet edildi ve gn boyunca panel tartiřmaları ve soru-cevap oturumlarına aktif olarak katıldı.

2. Geri bildirim

Proje ortakları, beceri yariřmalarına katılan katılımcılardan geri bildirim topladı ve alınan yanıtlar dikkate alınarak etkinliđin katılımcılar iin olumlu bir deneyim olarak deđerlendirildiđini belirtti.

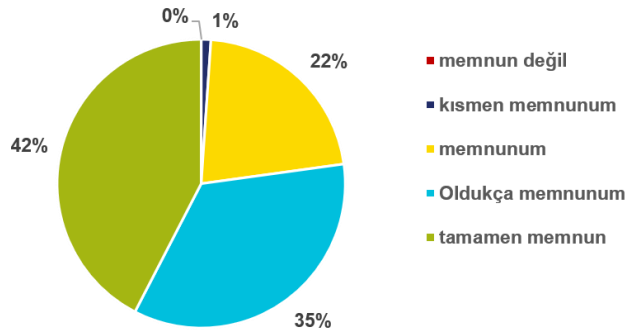
Yariřmacılara yeni igrler kazandırdıđı konusunda yariřmacılara ne lde yardımcı olduđu sorulduđu, katılımcıların neredeyse drtte  bunun kendilerine byk veya ok byk lde yardımcı olduđunu belirtti.

Bu zorluk, işinizle ilgili yeni içgörüler edinmenize ne ölçüde yardımcı oldu?



Benzer düzeyde katılımcılar da etkinlikten yüksek bir memnuniyet seviyesi ifade etti ve ya çok memnun ya da tamamen memnun olduklarını belirttiler.

Beceri yarışmasından genel olarak ne kadar memnun kaldınız?



Katılımcılar ayrıca yarışmalar hakkında en faydalı buldukları şeyleri paylaştılar ve ana yorumların özeti aşağıda bulunabilir:

- Yeni bakış açıları kazanma, çalışmayı eleştirel bir şekilde değerlendirme ve pratik görevlerle ilgilenme fırsatı.
- EULEP modüllerinde öğrenilen araçların uygulanması.
- Güvenlik riski olmadan gerçekçi profesyonel durumlara maruz kalmak.
- Akran değişimi ve kolektif öğrenme.
- Rehberlik ve destek.
- Yeni edinilen bilgileri gerçek dünya iş senaryosunda uygulama fırsatı.
- Teorik öğrenmeden uygulamaya geçiş, katılımcıların yapay zeka anlayışlarını pekiştirmesine ve organizasyonel bağlamda gerçek potansiyelini ve sınırlamalarını eleştirel değerlendirmelerine olanak sağladı.
- Araçlar, işlevsellik ve iş uygulamaları hakkında bilgi edinmek.

3. Beceri yarışmaları kazananlarının referansları

Mesleki Eğitimi ve beceri yarışmalarının tanıtımını sürdürmek amacıyla, konsorsiyum beceri yarışmalarının kazananlarının referanslarını toplamaya ve proje sona erene kadar daha da dağıtmaya karar verdi.

Çeşitli referanslar alındı ve hepsi, bireylerin yarışmaya olan takdirini veya ondan öğrendiklerini gösteriyor.

Referanslar ayrıca EULEP projesinin web sitesinde sonuçlar bölümünde mevcuttur: <https://eulep.eu/results/>.

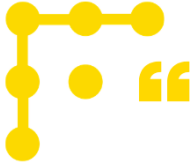
SKILLS COMPETITION



GUNTRAM BECHTOLD
Product Developer, Stars Media, AT



Asıl rekabet başkalarıyla değildi — yapay zekanın küçük işletmeler için neler yapabileceğine dair kendi varsayımlarımızla idi. Yapay zekayı incelenmesi gereken bir konu olarak görmeyi bırakıp, belirli bir sorunu çözmek için bir araç olarak ele almaya başladığımızda, her şey yerine oturdu."



AI, muazzam bir olasılıklar dünyasını kapsayan küçük bir kelimedir. Dolayısıyla insanlığın hedefi, çalışanların ve şirketlerin en verimli şekilde nasıl yenilikler getirebileceklerini bulmaktır."



SKILLS COMPETITION



SÉVERINE MOUTON
Consultant, Altapika BE



SKILLS COMPETITION



THIERRY PÂRIS
Founder, OO-Drones, BE

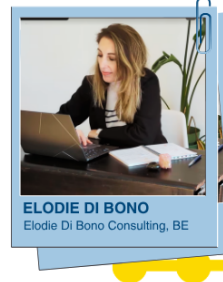


En çok neyi takdir ettim? Yapay zekanın faydalarını sağlam bir şekilde kavramak ile sınırları ve riskleri konusunda gerçekçi bir farkındalık arasındaki denge."

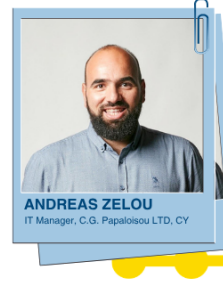




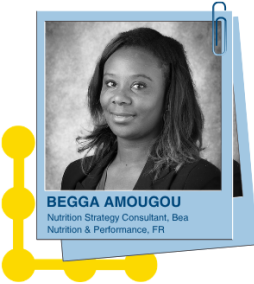
Yapay zeka bizim yerimize geçmez; ne kadar daha iyi olabileceğimizi gösterir.”

**SKILLS COMPETITION****SKILLS COMPETITION**

İnovasyon, ancak günlük hayattaki gerçek bir sorunu çözdüğünde değer kazanır. Bu yarışma bana, yapay zekanın en yararlı olduğu anın, insanların yerini aldığı zaman değil, ekiplerin daha hızlı çalışmasına, daha iyi iletişim kurmasına ve tutarlılığını korumasına yardımcı olduğu zaman olduğunu gösterdi.”

**SKILLS COMPETITION**

Mentorların ve jüri üyelerinin geri bildirimleri, hikayeyi sadeleştirmeme ve risk kontrollerini sıkılaştırmama (insan faktörünün devreye girmesi) yardımcı oldu. Başarı, kusursuz planlardan değil, eyleme geçmekten gelir.”

**SKILLS COMPETITION**

Yapay zeka insanın yerini almaz; aksine, insanlara uzmanlıklarını tam anlamıyla ortaya koyabilecekleri bir çerçeve sunar. Yenilik, bilinmeyene duyulan korkunun bittiği yerde başlar. Bu yarışma bana, teknolojik çevikliğin geleceğin destek hizmetleri için hayati bir beceri olduğunu öğretti.”





Yeni teknolojiler hakkında bilgi edinmek, gerçek “yapay zeka”dır.”



SKILLS COMPETITION



MATTIA GENTILI
Italian Chartered Building Surveyor,
Studio Tecnico Geniale, IT

SKILLS COMPETITION



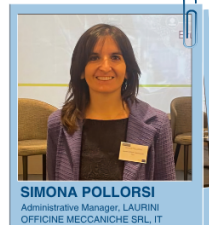
PAOLO VEZZALI
Independent Business Advisor, IT



Yapay zeka, ancak iş süreçlerine etkin bir şekilde entegre edildiğinde ve insan kaynakları ile kurumsal yetkinliklerle uyumlu hale getirildiğinde değer yaratır; inovasyon sadece teknolojiyle ilgili değil, teknolojinin ne kadar sorumlu ve stratejik bir şekilde uygulandığıyla ilgilidir.”



SKILLS COMPETITION



SIMONA POLLORSI
Administrative Manager, LAURINI
OFFICINE MECCANICHE SRL, IT



Bu yarışma sayesinde, daha önce bilmediğim yapay zeka araçlarını keşfettim ve bunların şirketimizin gerçeklerine ne kadar kolay uyarlanabileceğini fark ettim.”



SKILLS COMPETITION



DAVID ENRICH
Software Engineer, BonÀrea, ES



İşveren bakış açısıyla, yapay zeka alanında sürekli eğitim fırsatlarını arıyoruz; ancak hem yüksek kalitede hem de iş dünyasının gerçek ihtiyaçlarına tam olarak uygulanabilir programlar bulmak çoğu zaman zor oluyor. EULEP’te takdir ettiğim nokta, tam da öğrenme ile uygulamadaki bu boşluğu doldurmak üzere tasarlanmış olmasıdır.”



**SKILLS COMPETITION**

Bu yarışma benim için sadece teknolojik bir deneyim değildi; kendi sınırlarımı keşfetme süreciydi. Ustalaştığım yapay zeka araçları bir nevi “ikinci beyin” görevi gördü; bu sayede gerçekten uyumlu bir ekip olarak çalışabildik ve veri setlerindeki boşlukları doldurup, hızlı kararlar alabilme ve dakikalar içinde profesyonel bir sunum hazırlayabilme imkânı bulduk.”

**SKILLS COMPETITION**

Gerçek yenilik, sadece yeni araçları kullanmakla ilgili değildir; bu araçlar aracılığıyla kendini nasıl yeniden keşfedebileceğini bulmakla ilgilidir. O gece —zamanın kısıtlı, kaynakların yetersiz olduğu o gece— doğru teknolojiyle doğru vizyon bir araya geldiğinde, “imkansız” kelimesinin sadece bir kelimeden ibaret olduğunu anladım.”



4. Sonuç

EULEP kapsamındaki beceri yarışmaları, katılımcı ülkelerde C-VET'in tanıtımı için faydalı araçlar olarak kendini gösterdi ve katılımcılar sonuçlardan oldukça memnun kaldı.

Katılımcılar, edindikleri EULEP öğrenimini gerçek hayat senaryo ortamlarında kullanma konumundaydılar; hatta kurgusal bir işletme için proje sunanlar bile, eğitimin kendi çalışmaları için ne kadar faydalıydı.

Proje ortakları, kendi bölgelerinin EULEP konularına olan ilgisi ve erişilebilirliği açısından kendi bölgelerinin özelliklerini dikkate alarak yarışmalar için farklı uygulama yöntemleri seçti.

İşletmeleri içeren bu tür beceri yarışmalarının gelecekteki olası baskıları için bir cümle aklınızda tutulmalıdır: Kısa, pragmatik ve gerçeklikle bağlantılı olun. İşletmeler için zaman paradır ve yatırım getirisi görmeleri gerekecek.



EUROCHAMBRES

UNIONCAMERE

**tepav**

Mevcut rapor Eurochambres tarafından hazırlanmıştır.

© EULEP 2026

Burada sunulan herhangi bir bilginin çoğaltılması, değiştirilmediği ve kaynağın alıntılandığı sürece iznildir.

Bu çalışma yalnızca genel bilgiler içermektedir, içeriği kesinlikle profesyonel tavsiye olarak kabul edilemez.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve görüşler yalnızca yazar(lar)a aittir ve mutlaka Avrupa Birliği veya EACEA'nın görüşlerini yansıtmaz. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

