

FENERBAHÇE SPOR KULÜBÜ

YÜKSEK DİVAN KURULU BAŞKANLIĞI'NA

YÜKSEK DİVAN KURULU TEKNOLOJİ KOMİSYONU

ETKİNLİK DEĞERLENDİRME RAPORU

Etkinlik Adı:

Yapay Zekâ Nasıl Kullanılır? ve Sporda Yapay Zekâ

Hazırlayan:

Fenerbahçe Spor Kulübü
Yüksek Divan Kurulu Teknoloji Komisyonu

Tarih:

22 Kasım 2025

Yer:

Fenerbahçe Şükrü Saracoğlu Spor Kompleksi

1. GİRİŞ VE AMAÇ

Yüksek Divan Kurulu Teknoloji Komisyonu, Yüksek Divan Kurulu üyelerimizin teknolojik gelişmeler konusunda bilgilendirilmesi, teknolojik farkındalıklarının artırılması ve kulübümüzün geleceğine katkı sağlayabilecek alanlarda görüş ve öneriler geliştirilmesi amacıyla faaliyetlerini sürdürmektedir.

Bu kapsamda, **22 Kasım 2025 Cumartesi günü**, “Yapay Zekâ Nasıl Kullanılır? ve Sporda Yapay Zekâ” başlıklı bir bilgilendirme ve farkındalık etkinliği düzenlenmiştir.

Etkinliğin temel hedefleri;

Yapay zekânın ne olduğu ve nasıl çalıştığına dair temel bir çerçeve çizmek,

Günlük hayatta ve kurumsal yaşamda yapay zekânın pratik kullanım alanlarını aktarmak,

Sporda, sanatta ve yönetsel süreçlerde yapay zekânın mevcut ve potansiyel uygulamalarını değerlendirmek,

Önümüzdeki dönemde dünyayı, spor kulüplerini ve Fenerbahçe Spor Kulübü'nü bekleyen dönüşüm alanlarını tartışmak,

Yüksek Divan Kurulu üyelerimizin bu alandaki farkındalığını artırmaktır.

2. AÇILIŞ KONUŞMASI

Etkinliğin açılışı, **Yüksek Divan Kurulu Teknoloji Komisyonu Başkanı Sayın A. Kaan Hurşitoğlu** tarafından gerçekleştirilmiştir.

Açılış konuşmasında;

Yapay zekânın artık yalnızca teknik bir konu olmadığı, kurumların karar alma süreçlerinden gündelik hayata kadar her alanda etkisini artırdığı,

Spor kulüplerinin bu dönüşüm sürecinde edilgen bir konumda kalmaması gerektiği,

Yüksek Divan Kurulu Teknoloji Komisyonu'nun **icra makamı değil, tavsiye ve vizyon geliştirme makamı** olduğu,

Bu tür etkinliklerin amacının, kulübümüzün ilgili kurullarına yol gösterici nitelikte fikirler ve perspektifler sunmak olduğu özellikle vurgulanmıştır.

Ayrıca, Fenerbahçe Spor Kulübü'nün yapay zekâ ve dijital dönüşüm başlıklarında **izleyen değil, yön veren** bir konumda olması gerektiği ifade edilmiştir.

3. ETKİNLİK AKIŞI VE KONUŞMACILAR

3.1. Etkileşimli Söyleşi – Alp Eren Göktürk & Emre Muratlar

Etkinliğin ilk bölümünde, **Teknoloji Komisyonu Üyemiz Sayın Alp Eren Göktürk** ile **Sayın Emre Muratlar**, sahnede oturarak gerçekleştirilen **karşılıklı söyleşi (etkileşimli diyalog)** formatında bir sunum gerçekleştirmiştir.

Bu bölümde;

Yapay zekânın iş dünyası, girişimcilik ve kurumsal dönüşümdeki yeri,

Şirketlerin ve kurumların bu teknolojiyi nasıl konumlandırması gerektiği,

Sporunda yapay zekânın karar destek mekanizmalarına olası katkıları

pratik örneklerle ele alınmıştır.

Sayın Alp Eren Göktürk'ün, **Eczacıbaşı Topluluğu'ndaki girişimcilik ve inovasyon çalışmaları** çerçevesinde edindiği kurumsal tecrübe, konuya stratejik bir perspektif kazandırmıştır.

3.2. Etkileşimli Sunum – Oğuz Muratlar

Bir sonraki bölümde **Sayın Oğuz Muratlar**, yapay zekânın yaratıcı ve üretken yönünü ön plana çıkaran **etkileşimli bir sunum** gerçekleştirmiştir.

Bu sunumda, katılımcılarla birlikte çok kısa bir süre içerisinde;

Yapay zekâ kullanılarak bir **Fenerbahçe marşı yazılmış**,

Bestesi oluşturulmuş ve

Dinletisi gerçekleştirilmiştir.

Bu uygulama, yapay zekânın yalnızca teorik değil, **doğrudan deneyimlenebilir** bir teknoloji olduğunu göstermesi açısından dikkat çekici olmuştur.

3.3. Ana Sunum – Dr. Serhan Yılmaz

Etkinliğin son bölümünde, **Fenerbahçe Spor Kulübü Yönetim Kurulu Üyesi ve Google Türkiye yöneticilerinden Dr. Serhan Yılmaz**, “**Yapay Zekâ Eğitimi**” başlıklı kapsamlı bir sunum gerçekleştirmiştir.

Dr. Serhan Yılmaz;

Küresel ölçekte yapay zekâ ekosisteminin geldiği noktayı,

Büyük teknoloji şirketlerinin bu alandaki yaklaşımlarını,

Yapay zekânın spor kulüpleri ve büyük organizasyonlar için ne anlama geldiğini net, anlaşılır ve son derece profesyonel bir çerçevede aktarmıştır.

Fenerbahçe tribün kültürünü yakından bilen bir isim olması ile Harvard’da aldığı akademik eğitimi bir araya getiren yaklaşımı, sunuma ayrı bir derinlik katmıştır.

4. GENÇLİK VE ÇOCUK KOMİSYONU KATILIMI

Etkinliğe, **Fenerbahçe Spor Kulübü Gençlik ve Çocuk Komisyonu Yönetimi** davet edilmiş; böylece Yüksek Divan Kurulu üyeleri ile gençlerin aynı ortamda bir araya geldiği, kuşaklar arası etkileşimin sağlandığı anlamlı bir buluşma gerçekleştirilmiştir.

Bu birliktelik, kulübümüzün teknolojik dönüşüm vizyonunun yalnızca bugünü değil, geleceği de kapsadığını göstermesi açısından önemli görülmektedir.

5. SPORDA YAPAY ZEKÂ ÇALIŞTAYI HAZIRLIKLARI

Etkinlik kapsamında yapılan görüşmeler neticesinde;

Sporda Yapay Zekâ temalı daha kapsamlı bir **çalıştay** düzenlenmesine yönelik ön hazırlıklara başlanmıştır.

Bu çerçevede, Yüksek Divan Kurulu Başkanlık Makamımız ve Fenerbahçe Spor Kulübü Yönetim Kurulu Üyesi **Dr. Serhan Yılmaz** ile Fenerbahçe Üniversitesi Rektörlüğü ile görüşmeler gerçekleştirilmiş,

Konuya ilişkin olumlu geri dönüşler alınmış ve hazırlık çalışmalarına başlanmıştır.

Söz konusu çalıştayın, kulübümüzün ilgili birimlerine yol gösterici çıktılar üretmesi hedeflenmektedir.

6. DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Düzenlenen etkinlik;

Yüksek Divan Kurulu üyelerimiz nezdinde yüksek ilgi görmüş,

Yapay zekâ konusunun spor kulüpleri açısından stratejik önemi daha görünür hâle gelmiş,

Kulübümüz bünyesinde yapılabilecek ileri çalışmalar için güçlü bir zemin oluşturmuştur.

Yüksek Divan Kurulu Teknoloji Komisyonu olarak;
bu tür etkinliklerin artırılarak sürdürülmesinin, kulübümüzün dijital dönüşüm yolculuğuna **tavsiye ve vizyon üretme** noktasında önemli katkılar sağlayacağı değerlendirilmektedir.

Gereğini bilgilerinize saygıyla arz ederiz.

Saygılarımızla,

A. Kaan HURŞİTOĞLU
Yüksek Divan Kurulu
Teknoloji Komisyonu Başkanı