

ADIMEN ARTIFIZIAL SORTZAILERAKO TAILERRA

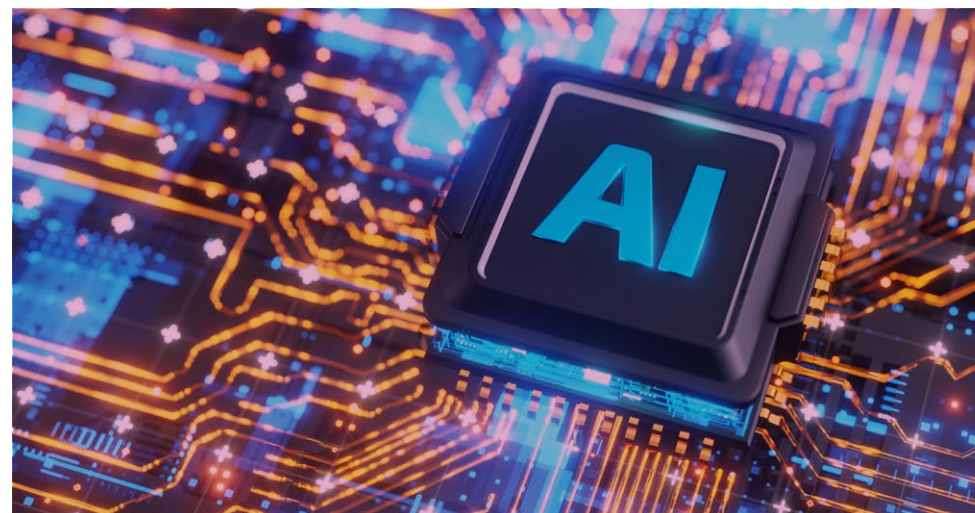
EMAN IZENA



EGUNAK ETA ORDUTEGIA	<p>1 Saioa: Martxoaren 20a, 10:00etatik, 13:00etara. 2 Saioa: Martxoaren 26a, 10:00etatik, 13:00etara. 3 Saioa: Apirilaren 2a, 10:00etatik, 13:00etara.</p> <p>* Hiru saioetan parte-hartzea derrigorrezkoa da. ** Saio guztiek atal praktikoa izango dute. Beharrezkoa izango da saiora ordenagailua eramatea.</p>
FORMATUA	Aurrez aurrekoa.
LEKUA	Berrikuntzaren Euskal Agentzia, Innobasque. Laida Bidea, 203, Zamudio, Bizkaia. Bizkaiko Zientzia eta Teknologia Parkea.
IRAUPENA	9 ordu.
PLAZAK	30
NORENTZAT	<p>Innobasque Berrikuntzaren Euskal Agentziako erakunde bazkideentzat baino ez (enpresak, eragile zientifiko-teknologikoak, administrazio publikoa, gizarte-erakundeak, etab.)</p> <ul style="list-style-type: none"> Adimen artifizialari (AA) eta adimen artifizial sortzaileari (AAS) buruz eta egunerokoan duten ezarpenari buruz gehiago jakiteko jakin-nahia dutenentzat. Erakundeetan hobekien erabil daitezkeen AAren tresnak ulertu eta eskaintzen dituzten onurak maximizatu nahi dituztenentzat. <p>*Gehienez bi pertsona erakunde bakoitzeko.</p>

IKASKUNTZA-HELBURUAK

- AASren ulermen osoa eta orekatua eskaintzea, haren ezarpenaren alderdi teknikoak eta giza elementuak jorratuz. Horrek barne hartzen ditu etika AAn eta gizartean eta negozioan duen eragina.
- Parte-hartzaileei adimen artifizial sortzailean (AAS) sortzen ari den teknologiari eta hainbat enpresa-sektoretan dituen aplikazioei buruzko ezagutza sakona eta eguneratua ematea.
- Profesionalak gaitzea beren erakundeetan AASren ezarpena gidatu eta kudeatzeko, eta, horrela, enpresa-eragiketen eraldaketa eraginkorra sustatzea.
- AASren hezkuntzan ikuspegi berritzailea sustatzea, metodo pedagogiko modernoak eta tresna teknologiko aurreratuak erabiliz, ikaskuntza eraginkorra eta praktikoa errazteko.



PRESTAKUNTZAREN EDUKIA

1. saioa. AASrako sarrera

1. zatia

AASrako sarrera – Nondik gatozen, non gauden eta norantz goazen

- Adimen artifizial sortzailerako (AAS) sarrera: Oinarrizko kontzeptuak, gaurkotasuna eta epe laburrean munduan izango duen eragina.
- AA sortzailea: funtzionamendua eta aplikazioak hainbat eremutan.
- AA sortzailearen ereduak: dauden ereduak eta haien ezaugarriak aztertzea.
- *Prompts*-en kudeaketa: AA sortzailearen ereduak gidatuko dituzten *prompt* eraginkorrak sortzeko teknikak.
- Haluzinazioak saihesteko metodo sokratikoa.

2. zatia

Makinarekin hitz egiten: **Prompting** teknikak

- Zer da *prompting*?: nola eman jarraibideak makina bati.
- Nola hitz egin makina batekin: hizkuntza naturalarekin hitz egiteko estrategiak.
- *Prompting*eko 12 teknikak.

2. saioa. AAS produktibitatearen arabera

1. zatia

AASren erabilera produktibitatean

- AAS erabiltzea informazioa bilatzeko: informazio garrantzitsua modu efizientean bilatzeko estrategiak.
- Informazioa laburtzea: AAren aplikazioak testuak laburtu eta funtsezko informazioa ateratzeko.
- Prozesuak optimizatzea: zeregin errepikakorrak automatizatzea, efizientzia hobetzeko.
- Testuak sortzea: eduki automatizatua sortzea, hala nola mezu elektronikoak, txostenak eta aurkezpenak.
- Elkarrizketa-eragileak: chatbotak.

2. zatia

Erabilera-kasuak Sormenean

- AAS erabiltzea irudiak sortzeko.
- AASk nola lagun diezagukeen bideoak sortzen: hizkuntza naturaletik bideo sortzailerara.
- Aurkezpenak: testu-fitxategi batetik aurkezpen batera, AAS erabiliz.
- Bideoak eta itzulpenak AAS erabiliz.
- Abatarrak: nola sortu pertsonaia bizidunak

3. saioa. AAS egunerokoan ezartzeko ibilbide-orria

1. zatia

Erabakiak hartzen AAS erabiltzeko

- AAS nire enpresan edo erakundearen ezartzeko irizpideak:
 - Zibersegurtasuna.
 - Eskalagarritasuna.
 - Kostuak.
 - Gobernantza.
 - Beste irizpide batzuk...
 -
- AASren tresnak hautatzeko irizpideak:
 - AAren tresnen kategoriak ulertzea (ikasketa automatikoa, hizkuntza naturalaren prozesamendua, ordenagailu bidezko ikusmena, etab.).
 - Eskura dauden tresnen ezaugarriak, gaitasunak eta mugak ebaluatzea.
 - Tresnak balioztatzea.

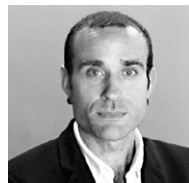
2. zatia

Etorkizuneko erronkak: joerak, mugak eta kontu etikoak

- Egungo joerak AAren:
 - Zer ekarriko digu AASren etorkizunak?
 - Zergatik da garrantzitsua AAS nire enpresan txertatzea baloratzea?
- Erantzukizuna, haluzinazioak eta etika: zer erronka planteatzen dizkigu AASK?

ADIMEN ARTIFIZIAL SORTZAILERAKO TAILERRA

NOREKIN

**ALEX RAYÓN
JEREZ**Brain and Codeko
CEO eta Co-Founder

Informatikan eta Telekomunikazioetan doktorea; doktore-tesia prozesuen optimizazioari aplikatutako Big Data Analytics arloan egin du. Adimen artifizialean aditua.

Gaur egun, Brain and Codeko CEO eta Co-Founder da, eta Adimen Artifizial Sortzailearen Workshop proiektuaren koordinatzailea, zuzentzen duen enpresan dagoen trebakuntza programa irekia.

Gainera, adimen artifizialeko prestakuntza-azpieroak koordinatzen ditu: Audio workshopa adimen artifizial sortzailearekin, Power BI workshopa, Programazio eta Adimen Artifizialeko Bootcampa, "Datuen Akademia" programaren zuzendaria, erakundeetan eta enpresetan *data driven* kultura bat sortzeko. Eraldaketa digitalaren arloko irakaslea da, oro har, eta Big Data Analytics, bereziki, munduko hainbat unibertsitatetan.

**ENRIQUE ONIEVA
CARACUEL**Deustu Big Datako
zuzendaria

Konputazio Zientziak-Adimen Artifizialean doktoratua.

Ingeniaritza Fakultateko irakaslea, eta, gaur egun, Deustuko Big Datako zuzendaria. Ikerketako espezialista eta Deustuko Institutu Teknologikoko Mugikortasun Unitateko Proiektuen arduraduna. 100 artikulua zientifiko baino gehiagoren egilea da eta Adimen Artifizialeko, *Machine Learning*-eko eta *Big Data*-ko teknikak aplikatzeko 25 ikerketaproiektu baino gehiagotan parte hartu du. Gainera, Data Drive-n proiektuen tutorea eta mentorea da.

**JOSÉ LUIS MARÍN
CASTILLO**Head of marketing
Brain and Code

Marketin eta Zuzendaritza Komertzialeko masterra (Euskal Herriko Unibertsitatea), Marketin Kudeaketako, Merkatuen Ikerketako eta Proiektuen Zuzendaritzako aditua. Nazioarteko Negozioen Administrazioako lizentziaduna. Gaur egun, Brain and Code enpresako marketin eta komunitate arduraduna da, eta merkaturatze- eta edukisorkuntzako funtzioak betetzen ditu. Adimen artifizial sortzailean espezialista, irudiak, bideoak eta testuak sortzeko. Irakaslea Brain and Code enpresaren "Adimen artifizial workshop" irekian eta antzeko bi prestakuntza programatan, finantza sektoreko enpresentzat.

**RUBÉN
CHÁVARRI**Iberiko Senior
Product Manager

Product Manager erabiltzailea ardatz duten soluzio digitaletan espezializatua, *e-commerce* bezalako sektoreetan esperientzia duena (Iberia, Libere - SmartBuildings), *fintech* (BBVA, Santander) eta Osasuna (Wheeling Hospital - USA). Talde estrategikoen buru izan da, B2B-ko atxikipenaren % 5eko gehikuntza lortuz, alta-denboretan % 50eko murrizketa autozerbitzua sustatuz eta *CallCenter*-erako deiak % 10 murriztuz, besteak beste. Bere ikuspegiak berrikuntza eta talde-lana uztartzen ditu, balio komertziala eta irtenbide praktikoa emango dituzten produktuak sortzeko. Etengabeko ikaskuntzarekin konprometuta, produktu esanguratsuak garatzen lagundu nahi du.