

HEZKUNTZARAKO ADIMEN ARTIFIZIAL SORTZAILEKO WORKSHOP-A

EMAN IZENA



EGUNAK ETA ORDUTEGIA

1. saioa: Otsailaren 10a, 09:30etatik 13:30etara.
2. saioa: Otsailaren 11a, 09:30etatik 13:30etara.
3. saioa: Otsailaren 12a, 09:30etatik 13:30etara.
4. saioa: Otsailaren 13a, 09:30etatik 13:30etara.
5. saioa: Otsailaren 14a, 09:30etatik 13:30etara.

* Bost saioetan parte-hartzea derrigorrezkoa da.
 ** Saio guztiek atal praktikoa izango dute. Beharrezkoa izango da saiora ordenagailua eramatea.

FORMATUA

Aurrez aurrekoa.

LEKUA

Berrikuntzaren Euskal Agentzia, Innobasque.
 Laida Bidea, 203, Zamudio, Bizkaia.
 Bizkaiko Zientzia eta Teknologia Parkea.

IRAUPENA

20 ordu.

PLAZAK

30

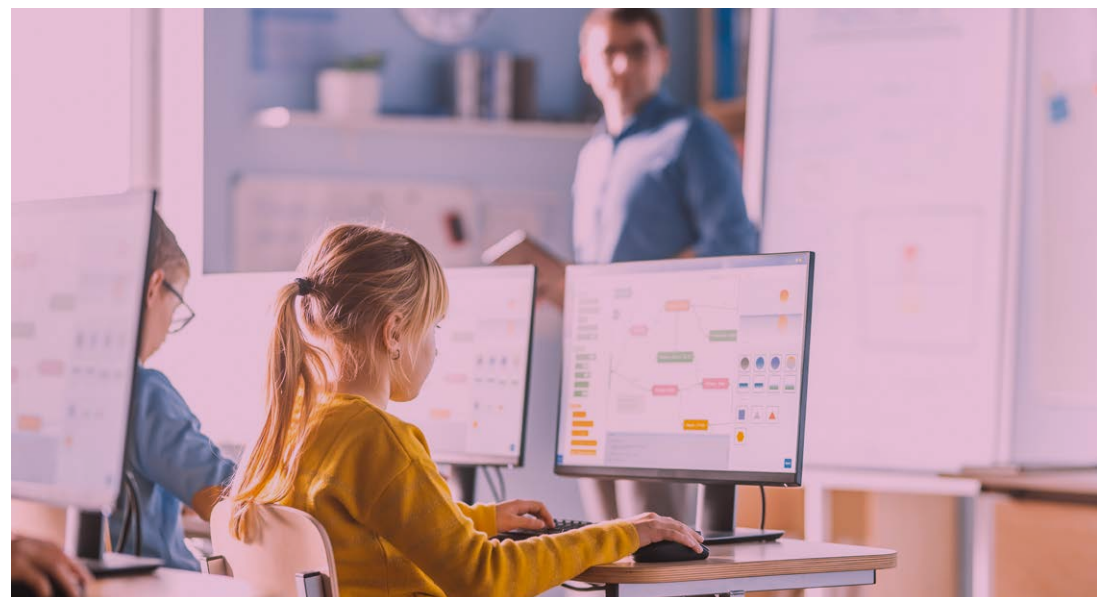
NORENTZAT

Innobasque Berrikuntzaren Euskal Agentziaren bazkide diren erakundeentzat bakarrik, baldin eta hezkuntzako sektorekoak badira (ikastetxeak, LH zentroak edo unibertsitateak, eta lotutako bete entitate batzuk) eta interesatuta badaude adimen artifizialari eta hori gelan modu eraginkorrean erabiltzeari buruzko oinarrizko ezagutzak bereganatzean.

*Gehenez ere bi pertsona erakunde bakoitzeko.

IKASKUNTZAREN HELBURUAK

- Adimen artifizialaren eta hezkuntza eremuan zehazki nola aplikatzeari buruzko oinarrizko kontzeptuen ezagutza solidoa eskaintzea.
- Adimen artifizialarekin aberastutako ikasmaterialak sortzen gaitzea, ikasleen beharren arabera pertsonalizazioa eta moldagarritasuna sustatuz.
- Irakaskuntza eta ikaskuntza hobetzeko diseinatuta dauden AA tresna eta plataforma anitzak probatzea.
- Arrakastaz AA soluzioak ezarri dituzten hezkuntzako instituzioen kasu azterketa errealak ezagutzea.



PRESTAKUNTZAREN EDUKIA

1 saioa:

Nondik gatozen, non gauden eta norantz goazen.

- Adimen artifizial sortzailearen oinarritzko kontzeptuak Hezkuntzari aplikatuta.
- AASren erronkak Hezkuntzan.
- Aplikazioak eta onurak hezkuntza inguruneetan. Erabilera-kasuak.
- Etika eta erantzukizuna AASren erabileran.
- Zure kasua: identifikatu AASa zure zentroan aplikatzeko proiektu bat.

2 saioa:

Nola hitz egin makinarekin.

- AAean erabiltzen diren programazio-tresna eta lengoaiak komunak.
- *Prompting*-aren sarrera: makinarekin hitz egiteko oinarria.
- *Prompting*-a Hezkuntzan aplikatzea. Erabilera-kasu praktikoak eta egunerokorako adibideak.
- *Prompting*-a hezkuntza inguruneetan nola aplikatu jakiteko beste adibide praktiko batzuk.
- Zure kasua: *prompting*-a erabiliz.

3 saioa:

Edukiak sortzea (I)

- Ikasgelan produktibitatea erabiltzen duten kasuak.
- Testuen laburpena.
- Testuen irakurketa eta azterketa.
- Testuen zuzenketa.
- Transkripzioak.
- Aurkezpenak (slides eta PPT).
- Gelako laguntzailea.
- Material espezifikoak sortzea.
- Testuen itzulpena eta klaseak.
- Zure kasua: edukiak sortzen.

4 saioa:

Edukiak sortzea (II)

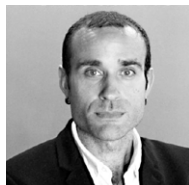
- Solaserako eragileak: Chatbot eta avatarrak.
- Irudiak sortzea.
- Bideoen sorkuntza.
- Diseinuak.
- Musika: soinuak eta ahotsak.
- Zure kasua: edukiak sortzen.

5 saioa:

Eta orain... zer ekarriko digu etorkizunak ?

- Ikasgelan AASren inplementazioan mugak eta erronka etikoak.
- AASren garaian trebetasun digitalak garatzearen garrantzia.
- Hezkuntzan AASren erabileran etorkizuneko joerak.
- Garapen profesionalerako erabilpen kasua: zure proiektua aztertuz.
- Zure kasua: ikasitakoa aztertuz.

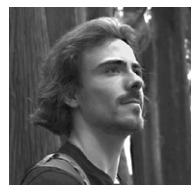
NOREKIN

**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, "Datuaren 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.

**IKER PRIETO
RAMÍREZ**Big Data & Business
Iberdrola

Big Data eta Business Intelligence masterra, Marketin Digital eta Social Mediaren Zuzendaritza eta Kudeaketako graduondokoa. Enpresen Administrazio eta Zuzendaritzako lizentziaduna. Gaur egun, Iberdrolan lan egiten du Legal Reporting eta Data Analytics arloan. Funtzioak bete ditu Minsaiten Business Intelligence arloan; Big Data. Gaur egun, Brain and Code-ren "Audio adimen artifizial sortzaileari buruzko workshop" programa irekiaren koordinatzailea da. Adimen artifizial sortzailean aditua. Python, SQL eta BI tresnen programazio lengoian trebatua.

**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 eduki-sorkuntzako funtzioak betetzen ditu. Adimen artifizial sortzailean espezialista, irudiak, bideoak eta testuak sortzeko. Irakaslea Brain and Code enpresaren "adimen artifizialaren workshop" irekian eta antzeko bi prestakuntza programatan, finantza sektoreko enpresentzat.

**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 artikuluko zientifiko baino gehiagoren egilea da eta Adimen Artifizialeko, *Machine Learning*-eko eta *Big Data*-ko teknikak aplikatzeko 25 ikerketa-proiektu baino gehiagotan parte hartu du. Gainera, Data Drive-n proiektuen tutorea eta mentorea da.