

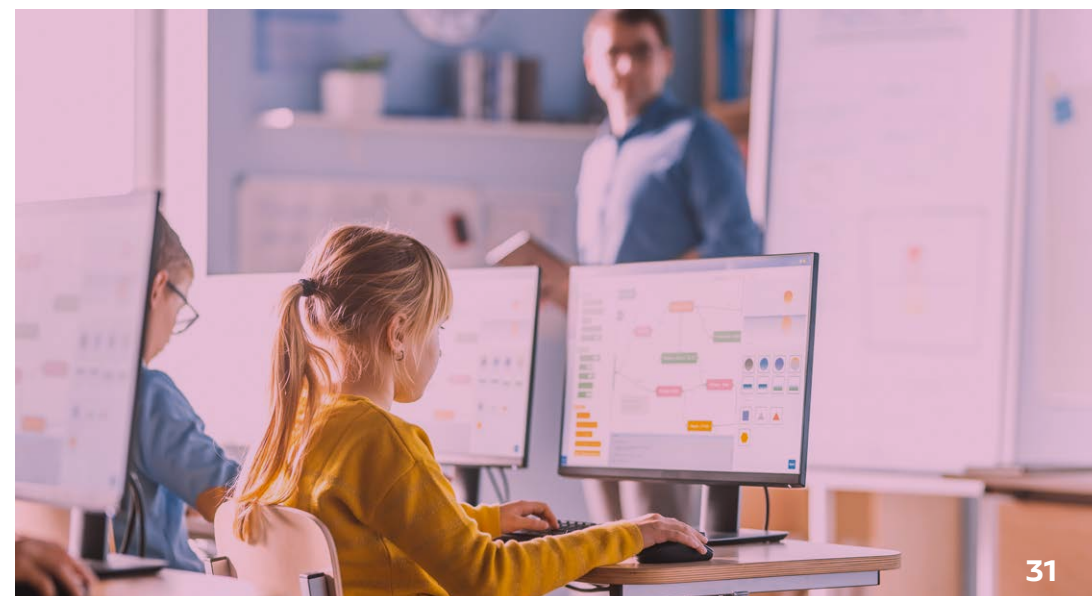
WORKSHOP DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA PARA LA EDUCACIÓN

INSCRÍBETE AQUÍ



FECHAS Y HORARIO	<p>Sesión 1: 10 de febrero, de 9:30 a 13:30 h. Sesión 2: 11 de febrero, de 9:30 a 13:30 h. Sesión 3: 12 de febrero, de 9:30 a 13:30 h. Sesión 4: 13 de febrero, de 9:30 a 13:30 h. Sesión 5: 14 de febrero, de 9:30 a 13:30 h.</p> <p>* Es obligatorio asistir a las cinco sesiones. ** Todas las sesiones tendrán un componente práctico. Es imprescindible traer un PC para la sesión.</p>
FORMATO	Presencial.
LUGAR	Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque. Laida Bidea, 203, Zamudio, Bizkaia. Parque Científico y Tecnológico de Bizkaia.
DURACIÓN	20 horas.
PLAZAS	30
DIRIGIDO A	Exclusivo para organizaciones socias de la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque del sector educativo (colegios, centros de FP o universidades, así como otras entidades vinculadas) interesadas en adquirir conocimientos básicos sobre inteligencia artificial y su aplicación efectiva en el aula. *Máximo dos personas por organización.

- ### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE
- Proporcionar una comprensión sólida de los conceptos básicos de la inteligencia artificial y su aplicación específica en entornos educativos.
 - Capacitar en la creación efectiva de materiales educativos enriquecidos con inteligencia artificial, fomentando la personalización y la adaptabilidad según las necesidades del estudiante.
 - Experimentar con diversas herramientas y plataformas de IA diseñadas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.
 - Conocer casos de estudio reales de instituciones educativas que han implementado con éxito soluciones de IA.



CONTENIDOS DE LA FORMACIÓN

Sesión 1:

De dónde venimos, dónde estamos y hacia dónde vamos.

- Conceptos básicos de la inteligencia artificial generativa aplicados a la Educación.
- Desafíos de la IAG en la Educación.
- Aplicaciones y beneficios en entornos educativos. Casos de uso.
- Ética y responsabilidad en el uso de la IAG.
- Tu caso: identifica un proyecto en el que aplicar la IAG en tu centro.

Sesión 2:

Cómo dialogar con la máquina.

- Herramientas y lenguajes de programación comunes utilizados en IA.
- Introducción al *prompting*: la base para dialogar con la máquina.
- Aplicación del *prompting* en Educación. Casos de uso prácticos y ejemplos para el día a día.
- Otros ejemplos prácticos de cómo aplicar el *prompting* en entornos educativos.
- Tu caso: utilizando el *prompting*.

Sesión 3:

Generación de contenidos (I)

- Casos de uso de productividad en el aula.
- Resumen de textos.
- Lectura y análisis de textos.
- Corrección de textos.
- Transcripciones.
- Presentaciones (slides y PPT).
- Asistente en el aula.
- Creación de materiales específicos.
- Traducción de textos y clases.
- Tu caso: generando contenidos.

Sesión 4:

Generación de contenidos (II)

- Los agentes conversacionales: Chatbot y avatares.
- Creación de imágenes.
- Creación de vídeos.
- Diseños.
- Música: sonidos y voces.
- Tu caso: generando contenidos.

Sesión 5:

Y ahora... ¿qué nos depara el futuro?

- Limitaciones y desafíos éticos en la implementación de la IAG en el aula.
- La importancia del desarrollo de habilidades digitales en la era de la IAG.
- Tendencias futuras en el uso de la IAG en Educación.
- Caso de uso para el desarrollo profesional: analizando tu proyecto.
- Tu caso: analizando lo aprendido.

FORMACIÓN IMPARTIDA POR

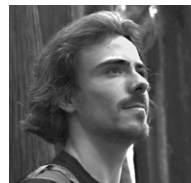


**ALEX RAYÓN
JEREZ**

CEO y Co-Founder
de Brain and Code

Doctor en Informática y Telecomunicaciones, habiendo desarrollado su tesis doctoral en el área de Big Data Analytics aplicado a la optimización de procesos. Experto en inteligencia artificial.

Actualmente es CEO y Co-Founder de Brain and Code, y coordinador del proyecto Workshop de Inteligencia Artificial Generativa, programa de formación en abierto de la empresa que dirige. Coordina además las subáreas de formación en Inteligencia artificial: Workshop de Audio con Inteligencia Artificial Generativa, Workshop de Power BI, Bootcamp de Programación e Inteligencia Artificial, director del programa "Academia del Dato", destinado a la generación de una cultura *data driven* en instituciones y empresas. Es también profesor del área de Transformación Digital en general y Big Data Analytics en particular en varias universidades del mundo.



**IKER PRIETO
RAMÍREZ**

Big Data & Business
Iberdrola

Máster en Big Data y Business Intelligence, Posgrado en Dirección y Gestión de Marketing Digital y Social Media. Licenciado en Administración y Dirección de Empresas. Actualmente trabaja en Iberdrola en el área Legal Reporting y Data Analytics. Ha desempeñado funciones en Minsait en el área de Business Intelligence; Big Data. Actualmente es el coordinador del "programa de formación en abierto workshop de inteligencia artificial generativa en audio" de Brain and Code. Especialista en Inteligencia Artificial Generativa. Formado en lenguaje de programación Python, SQL y herramientas BI.



**JOSÉ LUIS MARÍN
CASTILLO**

Head of marketing
de Brain and Code

Máster en Marketing y Dirección comercial (Universidad del País Vasco), especialista en Gestión de Marketing, Investigación de mercados y dirección de proyectos. Licenciado en Administración de Negocios Internacionales. Actualmente es el *head of marketing* y comunidad de Brain and Code, desempeñando funciones de comercialización, generación de contenidos. Especialista en Inteligencia Artificial Generativa enfocada a la generación de imágenes, videos y textos. Docente en el Workshop de Inteligencia Artificial en abierto de Brain and Code y de dos programas de formación similares dirigidos a empresas del sector financiero.



**ENRIQUE ONIEVA
CARACUEL**

Director en Deusto
Big Data

Doctorado en Ciencias de la Computación-Inteligencia Artificial. Profesor de la Facultad de Ingeniería y actualmente, director en Deusto Big Data. Especialista en investigación y es responsable de Proyectos de la Unidad de Movilidad del Instituto Tecnológico de Deusto. Autor de más de 100 artículos científicos y participante en más de 25 proyectos de investigación en el ámbito de la aplicación de técnicas de inteligencia artificial, *Machine Learning* y *Big Data*. Además es tutor y mentor de proyectos Data Driven.