

INNOBASQUEKO BAZKIDEENTZAKO FORMAKUNTZA



HEZKUNTZARAKO ADIMEN ARTIFIZIAL SORTZAILEKO WORKSHOP-A

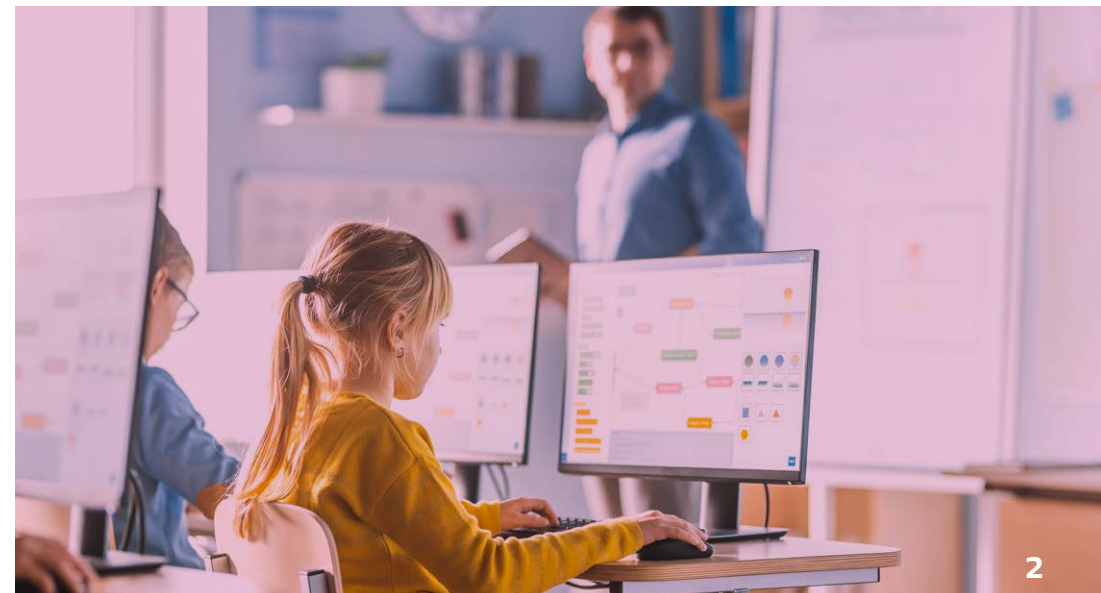
EMAN IZENA



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 oinarriko ezagutzak bereganatzean. *Gehienez ere bi pertsona erakunde bakoitzeko.

IKASKUNTZAREN HELBURUAK

- Adimen artifizialaren eta hezkuntza eremuan zehazki nola aplikatzeari buruzko oinarriko kontzeptuen ezagutza solidoa eskaintzea.
- Adimen artifizialarekin aberastutako ikasmaterialak sortzen gaitzea, ikasleen beharren arabera pertsonalizazioa eta moldagarritasuna sustatuz.
- Irakaskuntza eta ikaskuntza hobetzeko diseinatu 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 oinarrizko 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.

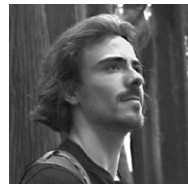
NOREKIN

**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-azpieremuak 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.

ADIMEN ARTIFIZIAL SORTZAILERA KO TAILERRA

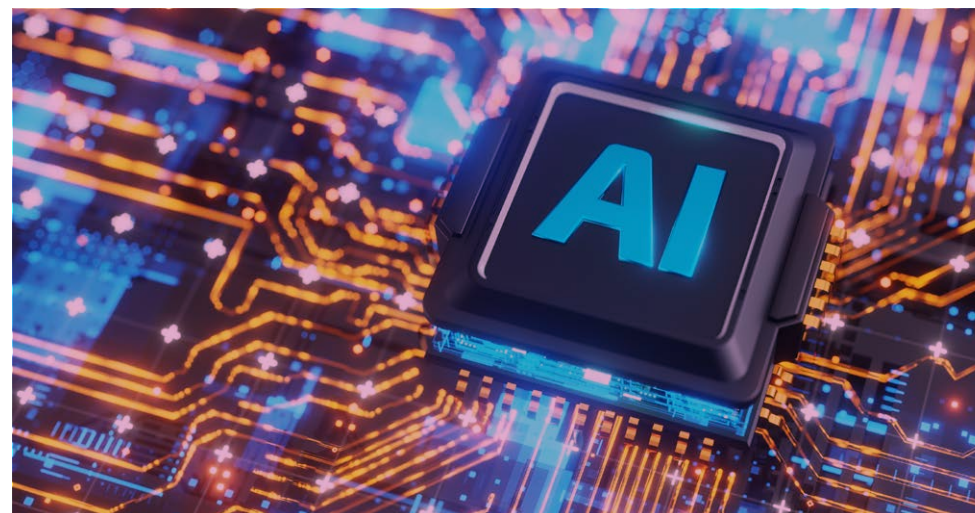
EMAN IZENA



EGUNAK ETA ORDUTEGIA	1 Saioa: Martxoaren 20a, 10:00etatik, 13:00etara. 2 Saioa: Martxoaren 26a, 10:00etatik, 13:00etara. 3 Saioa: Apirilaren 2a, 10:00etatik, 13:00etara. * Hiru 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	9 ordu.
PLAZAK	30
NORENTZAT	Innobasque Berrikuntzaren Euskal Agentziako erakunde bazkideentzat baino ez (enpresak, eragile zientifiko-teknologikoak, administrazio publikoa, gizarte-erakundeak, etab.) - 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. *Gehienez bi pertsona erakunde bakoitzeko.

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 teknologiarri 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 sortzailerak.
- 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 erakundean 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 AAn:
 - Zer ekarriko digu AASren etorkizunak?
 - Zergatik da garrantzitsua AAS nire enpresan txertatzea baloratzea?
- Erantzukizuna, haluzinazioak eta etika: zer erronka planteatzen dizkigu AASk?

ADIMEN ARTIFIZIAL SORTZAILERA KO 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, Deustu Big Datako zuzendaria. Ikerketako espezialista eta Deustu 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 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 marketinetako 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**Iberiako 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 konprometituta, produktu esanguratsuak garatzen lagundu nahi du.

BERRIKUNTZAREN EROSKETA PUBLIKOARI BURUZKO TAILER PRAKTIKOA

EMAN IZENA



EGUNAK ETA ORDUTEGIA	Maiatzaren 7a. 9:00etatik 17:30ak arte.
FORMATUA	Aurrez aurrekoa.
LEKUA	Berrikuntzaren Euskal Agentzia, Innobasque. Laida Bidea, 203, Zamudio, Bizkaia. Bizkaiko Zientzia eta Teknologia Parkea.
IRAUPENA	8,5 ordu.
PLAZAK	30
NORENTZAT	Innobasque Berrikuntzaren Euskal Agentziako bazkide diren administrazio publikoak (udalak, Foru-Aldundiak, sozietate publikoak eta Eusko Jaurlaritzako sailak) eta erakunde publiko horiei aholkularitza ematen dieten aholkularitza-enpresak: - Baldin eta lehenengo urratsak eman nahi badituzte berrikuntzaren erosketa publikoan. - Baldin eta aurrera egiten jarraitu nahi badute berrikuntzaren erosketa publikoari buruzko ezagutza. - Baldin eta egiten dituzten erosketen eraginkortasuna hobetzeko kezka badute. <i>*Gehienez bi pertsona erakunde bakoitzeko.</i>

IKASKUNTZAREN HELBURUAK

- Ikuspegi praktikoa ematea berrikuntzaren erosketa publikoko (BEP) ekimenak garatu ahal izateko funtsezko alderdiei buruz.
- BEPren potentziala erakutsaraztea nazioarteko eskalako benetako kasuen bidez.
- Modu praktikoan identifikatzea BEP lizitazioak nola zehaztu.
- Modu praktikoan ikastea BEPa garatzeko beharrezko gaitasunak.
- BEP eraginkorra eta inklusiboa lortzeko beharrezko sareko lana ezagutzea.

PRESTAKUNTZAREN EDUKIA

- Berrikuntzaren Erosketa Publikoa: zer, zergatik eta zertarako.
- Prozesuaren faseak: merkatuari alde aurreko kontsulta egitetik lizitaziora.
- Berrikuntzaren Erosketa Publiko motak eta bakoitza noiz aplikatu.
- Ariketa praktikoa: BEP mota hautatzea, merkatuari egindako aurretiazko kontsultaren emaitzetan oinarrituta.
- BEPri lotutako prozedura operatibo juridiko-administratiboak: kontratazio "klasikoari" buruzko gakoak eta desberdintasunak.
- Kasu errealak.
- BEPko prozesuetan parte hartu duten enpresa eta eragile zientifiko-teknologikoetatik ikasitakoak.
- Zerbitzu eta programa publiko lagungarriak.

NOREKIN

**JON MIKEL ZABALA-ITURRIAGAGOITIA**

Deustuko Unibertsitateko
Donostiako Ekonomia
Saileko irakasle titularra

Doktoregoa lortu zuen Ingeniaritzako eta Berrikuntzako Proiektuetan (2008), Valentziako Unibertsitatearen eskutik. Bere interes nagusiak dira zientziako, teknologiko eta berrikuntzako politikak; berrikuntzaren kudeaketa eta adierazleen erabilera berrikuntzarekin lotutako politika publikoen berri emateko.

Bere ikerketak eragin handia izan du maila politikoan, nazioz gairik erakundeekin lankidetzan, hala nola Europako Batzordearekin, Nazio Batuen Europarako Batzorde Ekonomikoarekin (UNECE) eta Munduko Bankua.

**VANESA MARTÍNEZ MONROY**

Kontratazio Publikoa
eta Lege Berrikuntzaren
koordinatzailea, TECH
FRIENDLY

15 urte baino gehiagoko esperientzia du tokiko sektore publikoan, kargu publiko gisa, biztanle askoko udal batean. Duela bost urte baino gehiagotik, aholkularitza-proiektuak garatzen ditu, administrazio publikoei modernizazio-prozesuetan eta etengabeko hobekuntzan laguntzeko.

Esperientzia handia du plangintza estrategikoan eta politika publikoen ebaluazioan, kontratazio publikoan, berrikuntza sustatzeko politika publikoetan (Berrikuntzaren Erosketa Publikoa (CPI) eta Hiriko *Sandbox*-ak bezalako tresnak aplikatuz) eta kudeaketa publikoan konponbide berritzaile eta disruptiboaren sustapenean.

**BORJA GÓMEZ LÓPEZ**

Berrikuntza eta Lurralde
Lehiakortasuneko Senior
Managerra, TECH FRIENDLY

Aholkularitza-proiektuen garapenean aditua da, eta arreta berezia jartzen du administrazio publikoei etengabeko hobekuntza-prozesuetan laguntzen, hainbat mailatan eta hainbat alderditatik. Plangintza estrategikoko eta politika publikoen ebaluazioko hainbat proiektu zuzendu ditu.

Ezagutza handia du hainbat sektoreetan, hala nola turismoan, jasangarritasun-politiketan eta *Smart City* sektorean, bai eta administrazio publikoetara bideratutako berrikuntza eta finantzaketa sustatzeko politika publikoetan ere, bereziki Europa mailan eta, zehazki, Next Generation EUn.

BERRIKUNTZA AREAGOTUA: ADIMEN ARTIFIZIAL SORTZAILEA BERRIKUNTZAN

EMAN IZENA



EGUNAK ETA ORDUTEGIA	1 saioa: Maiatzaren 21a, 9:30etatik, 13:30etara. 2 saioa: Maiatzaren 28a, 9:30etatik, 13:30etara. 3 saioa: Ekainaren 4a, 9:30etatik, 13:30etara. * Hiru 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	15 ordu.
PLAZAK	30
NORENTZAT	Innobasque Berrikuntzaren Euskal Agentziako erakunde bazkideentzat soilik (enpresak, eragile zientifiko-teknologikoak, administrazio publikoa, gizarte-erakundeak, etab.) - Bere erakundeetan berrikuntza hobetzeko tresna gisa adimen artifizial sortzaileari (AASri) buruz gehiago jakiteko irrika dutenentzat. “Berrikuntza Areagotua” kontzeptuan sakondu nahi dutenentzat, haien gaitasunak sustatzeko Adimen Artifizial Sortzailearekin hibridatutako berrikuntza-prozesuen ikuspegiarekin. *Gehienez bi pertsona erakunde bakoitzeko.

IKASKUNTZA-HELBURUAK

- AA sortzaileak (oinarrizko kontzeptuak, arriskuak, aukerak...) eta lanaren etorkizunean duten inplikazioa (erakunde handituak) ulertzea.
- Berrikuntza areagotuaren kontzeptuan sakontzea eta bertatik bertara esperimintatzea, benetako proiektu bat garatuz.
- AA sortzailearen hainbat tresna (ChatGPT, Claude, Perplexity, Midjourney, Galileo...) erabiltzea benetako erronka duen berrikuntza prozesu batean.



PRESTAKUNTZAREN EDUKIA

Berrikuntza areagotua. Bizkortu soluzio berritzaileak sortzeko gaitasuna

Programa osoan zehar, parte-hartzaileek erronka erreal bat landu beharko dute, programako saio bakoitzean aurrera eginez eta AA Sortzailearen hainbat tresna erabiliz.

1 saioa.

- **AA sortzaileako sarrera** (120 minutu).
AA sortzailean oinarritzko kontzeptuak, GenAI-etara iritsi arteko AAren historia labur bat, arrisku eta muga nagusien errepaso (lanen ordezkapena, alborapenak, desinformazioa, etika, pribatutasuna, zibersegurtasuna, arrakalak, iraunkortasuna...) eta tresna eta erabilera kasu ezberdinen aurkezpena.
- **Antolakunde eta talde handituen kontzepturako sarrera** (30 minutu)
Saio honetan, lanaren etorkizunari buruz hausnartuko da, eta "zentauro-talde" eta erakunde eta talde handiagotu kontzeptuen sarrera egingo da.
- **Berrikuntza handiturako Sarrera** (30 minutu).
Saio honen helburua berrikuntza-metodologiak aurkeztea eta adimen artifiziala fase desberdinetan (esplorazioa eta mapaketa, ikerketa eta definizioa,

ideazioa, prototipatzea eta testing-a) nola sar daitezkeen azaltzea izango da, kalitatea eta eraginkortasuna handitzeko.

- **AA sortzaileako tresna batzuk eta *prompting* teknika ezberdinak erabiltzen hastea** (60 minutu).
Saio praktikoa, hainbat tresna (ChatGPT, Claude, Perplexity, Midjourney...) eta *prompting* aurreratuko teknikak (RASCEF edo 4S bezalako *frameworkak* erabiliz) txertatzeko.

2 saioa.

- **Maieoa eta esplorazioa** (120 minutu).
Saio praktikoa, mapatze eta esplorazio teknika ezberdinak (Stakeholders Map, User Persona, Business Model Canvas, Customer Journey...) eta AA sortzailea (ChatGPT, Perplexity, Claude...) erabiliz nola hobetu litekeen aztertzeke.
- **Ikerketa eta definizioa** (120 minutu).
Saio praktikoa, ikerketa eta definizio teknika ezberdinak (ERAF diagrama, arazoaren metafora, elkarrizketa kualitatiboak, Insights Cluster...) eta AA sortzailea erabiliz (ChatGPT, Perplexity, Claude...) nola hobetu daitezkeen aztertzeke.

3 saioa.

- **Ideagintza eta lehenespena** (90 minutu).
Sormen egituratuko eta lehenesteko teknikak (pentsatzeko sei kapela, SCAMPER, inpaktu / ahalegin matricea...) eta AA Sortzailea bidez (ChatGPT, Claude...) nola hobetu daitezkeen aztertzea ardatz duen saio praktikoa.
- **Prototipatua** (120 minutu).
Saio praktikoa, prototipoak egiteko hainbat teknika (leialtasun handia eta txikia) eta AA sortzailea (Midjourney, VIZCOM, Galileo...) erabiliz nola hobetu daitezkeen aztertzeke.
- **Testing eta pibotajea** (30 minutu).
Saio praktikoa, prototipoak egiteko hainbat teknika (leialtasun handia eta txikia) eta AA Sortzailea (Midjourney, VIZCOM, Galileo...) erabiliz nola hobetu daitezkeen aztertzeke.

NOREKIN



DAVID ALAYÓN

Innubako CEO eta fundatzailekide.

Teknologia disruptiboetan aditua, eta, zehazki, AA sortzailetan.



PEPO JIMÉNEZ

Innubako Content Manager.

Kazetari sortzailea. Edukiak sortzeko AA sortzailean erabileran aditua.



GUILLERMO MONDELLI

Innubako Diseinatzaile Estrategikoa.

AA sortzailetan aditua.



ESPEZIALISTAK EZ DIRENENTZAKO TEKNOLOGIAK

EMAN IZENA



EGUNAK ETA ORDUTEGIA	Ekainaren 18a. 9:30etatik 13:00etara.
FORMATUA	Aurrez aurrekoa.
LEKUA	Berrikuntzaren Euskal Agentzia, Innobasque. Laida Bidea, 203, Zamudio, Bizkaia. Bizkaiko Zientzia eta Teknologia Parkea.
IRAUPENA	3,5 ordu.
PLAZAK	30
NORENTZAT	Innobasque Berrikuntzaren Euskal Agentziako bazkide diren erakundeentzat bakarrik: • Inguruan gertatzen diren aldaketei adi egon nahi dutenentzat. • Pil-pilean dauden teknologia eta horiek bere erakundeetan izan dezaketen eragina ezagutzeko kezka dutenentzat. • Ikasteko edo inspiratzeko adibide praktikoak bilatzen dituztenentzat. <i>*Gehienez bi pertsona erakunde bakoitzeko.</i>

IKASKUNTZA-HELBUURAK

Helburu nagusia da teknologia aldez aurretik ezagutzen ez dituzten eta sail, erakunde eta sektore askotatik datozen pertsonak gaur egun gehien erabiltzen diren teknologia ulertzea eta teknologia horiek euren erakundeetan izan dezaketen eragina imajinatzea.

Eta zehazki:

- Gaur egun joera diren 5 teknologia ulertzea eta erakunde berrikuntzan duten eragina ezagutzea.
- Erakundeetan ezartzeko ziurgabetasunak, oztopoak eta erronkak ikastea.
- Teknologia horiek erakunde mota desberdinetan aplikatzeko kasu praktikoak ezagutzea.

PRESTAKUNTZAREN EDUKIA

Tailerraren formatua izango du prestakuntzak, eta teknologia bakoitzaren 20 minutuko aurkezpenak konbinatuko dira, hizkuntza ez-teknikoan eta erakunde beharretatik. Ondoren, 20 minutuko hausnarketa eta solasaldia egingo da teknologia horiek erakundeetan ezartzeak dakartzan oztopoei, erronkei... buruz.

Lehen edizio honetarako, sektore anitzetan zeharka aplikatzeko ahalmena duten teknologia aukeratu dira.

Teknologia hauek landuko dira:

- | | |
|--------------------------------|-----------------------------|
| A. Internet of Things (IoT) | D. Errealitate birtuala eta |
| B. Big Data | errealitate areagotua |
| C. Robotika eta Automatizazioa | E. Zibersegurtasuna |

NOREKIN



Internet of Things

IOSU GABILONDO
IKERLAN

Adimen Banatu eta Konektatuko Saileko arduraduna.



Big Data

RAÚL MIÑON
TECNALIA

Ikertzaile nagusia.
Informatikako ingeniaria da eta ikerketa eta berrikuntza proiektuak garatzen ditu Big Data, DevOps, Edge Intelligence eta MLOps arloetan.



Errealitate birtuala eta errealitate areagotua

IGOR GARCÍA OLAIZOLA
VICOMTECH

Industria Ataleko zuzendaria.
Automatika eta Industria Elektronikako ingeniaria.



Robotika eta Automatizazioa

ENEKO UGALDE
TEKNIKER

Sistema Autonomo eta Adimendunen Unitateko zuzendaria.
Sistema-elektronikako ingeniaria (MU). 30 urteko esperientzia automatizazio eta robotikan.



Zibersegurtasuna

OSCAR LAGE
TECNALIA

Zibersegurtasun eta Blockchain arduraduna, 50 zientzialariren estrategia eta ikerketa gainbegiratzen. Hainbat konpainiatako aholku batzordeko kidea.



BERRIKUNTZAREN ABCa

EMAN IZENA



EGUNAK ETA ORDUTEGIA	Martxoaren 25a. 9:30etatik 17:30etara.
FORMATUA	Aurrez aurrekoa.
LEKUA	Berrikuntzaren Euskal Agentzia, Innobasque. Laida Bidea, 203, Zamudio, Bizkaia. Bizkaiko Zientzia eta Teknologia Parkea.
IRAUPENA	8 ordu.
PLAZAK	30
NORENTZAT	Innobasque Berrikuntzaren Euskal Agentziaren bazkide den edozein erakunde (enpresa, administrazio publikoa, hezkuntza-erakundea edo erakunde soziala), baldin eta kasu praktikoen bidez berrikuntzaren oinarriak eta horrek erakundean nola lagundu ahal duen jakin edo finkatu nahi badute. <i>*Gehienez bi pertsona erakunde bakoitzeko.</i>

IKASKUNTZAREN HELBURUAK

- Berrikuntzari buruzko oinarrizko kontzeptuak lortzea.
- Berrikuntza zen den eta I+Grekin duen aldea identifikatzea.
- Zenbait erakunde motaren berrikuntzako kasu praktikoak ezagutzea.
- Berrikuntzak erakundearen estrategiari egiten dion ekarpena ulertzea.
- Lehenengo urratsak emateko gakoak ezagutzea.



BERRIKUNTZAREN ABCa

PRESTAKUNTZAREN EDUKIA

1. zatia. Berrikuntza: Zergatik hitz egiten dugu berrikuntzari buruz? Zer da? Zergatik da garrantzitsua erakunde guztientzat?

- Testuinguru globala.
- Definizioa(k).
- Kontzeptuaren bilakaera.
- Berrikuntzako kasuak.
- Berrikuntzako identifikatzeko ariketa praktikoak.

2. zatia. Berrikuntza eta estrategia.

- Erakunde bateko berrikuntza-esparruak.
- Berrikuntza estrategikoa.

3. zatia. Lehenengo urratsak.

- Erakundea.
- Berrikuntza-proiektuak.
- Adierazleak.

4. zatia. Kasu praktikoa.

NOREKIN



ALAITZ LANDALUZE

Zientzia, Teknologia eta Berrikuntzako Politiken Koordinatzaile Nagusia Innobasquen

Alaitz Landaluze Telekomunikazio Ingeniaritzan lizentziatua da Universidad del País Vasco/ Euskal Herriko Unibertsitatean (UPV/EHU), eta zientzia, teknologia eta berrikuntzako politiketan aditua. 8 urte egon ostean Accentureko gerente lanetan, 2008an Innobasque Berrikuntzaren Euskal Agentzian lanean hasi zen. Gaur egun, Zientzia, Teknologia eta Berrikuntzako Politiken Unitatea zuzentzen du. Besteak beste, Eusko Jaurlaritzarekin batera lan egiten du 2030 Zientzia, Teknologia eta Berrikuntza Plana diseinatzeko eta gauzatzen, eta I+Gko eta berrikuntzako programak diseinatzeko eta kudeatzeko Eusko Jaurlaritzako zenbait sail eta Foru Aldunditan.



IÑAKI GANZARAIN

Zientzia, Teknologia eta Berrikuntzako Politiken Unitatearen koordinatzaile teknikoa Innobasquen

Iñaki Ganzarain Enpresen Administrazioan eta Zuzendaritzan lizentziatua eta Kudeaketako Informatikako ingeniari teknikoa da Deustuko Unibertsitatean. 4 urte egon ostean Minsaiteko aholkulari lanetan, 2016an Innobasque Berrikuntzaren Euskal Agentzian lanean hasi zen. Gaur egun, Zientzia, Teknologia eta Berrikuntzako Politiken Unitatearen koordinatzaile teknikoa da. Bere jardueren artean, honako hauek nabarmentzen dira: Eusko Jaurlaritzarekin batera lan egitea 2030 Zientzia, Teknologia eta Berrikuntza Plana diseinatzeko eta gauzatzen; aholkularitza ematea Eusko Jaurlaritzako zenbait saili eta Foru-Aldundiri I+Gko zenbait tresna diseinatzeko eta garatzeko; eta Euskadiko berrikuntzaren egoerari buruzko analisiak egitea.

NOLA EGIN *ROADMAPPING* TEKNOLOGIKOA ETA NOLA IRITSI MERKATURA

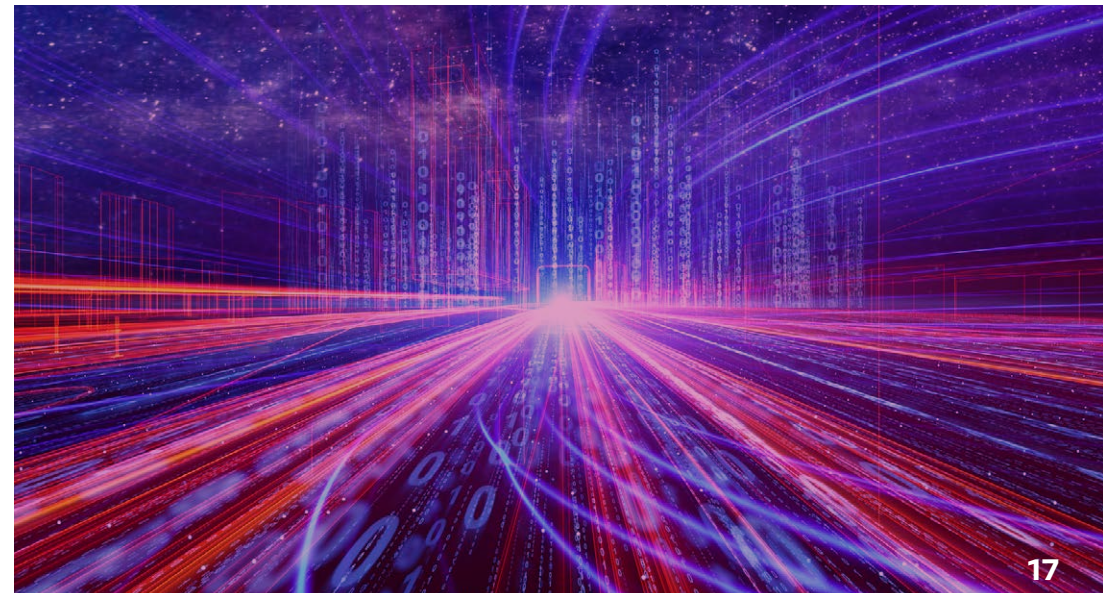
EMAN IZENA



EGUNAK ETA ORDUTEGIA	Apirilaren 9a. 9:30etatik 14:30etara.
FORMATUA	Aurrez aurrekoa.
LEKUA	Berrikuntzaren Euskal Agentzia, Innobasque. Laida Bidea, 203, Zamudio, Bizkaia. Bizkaiko Zientzia eta Teknologia Parkea.
IRAUPENA	5 ordu.
PLAZAK	30
NORENTZAT	Innobasque Berrikuntzaren Euskal Agentziaren bazkide den edozein erakunderentzat (enpresa, ZTBESko eragilea, administrazio publikoa, hezkuntza-erakundea edo erakunde soziala), soilik: - Estrategia teknologikoko jarduerak era sistematizatu eta planifikatuan egiten hasi nahi dutenak. - Baldin eta berrikuntzarekin lotutako kezkak badituzte eta ibilbide-orri teknologikoak sortzeko eta kudeatzeko ikuspegi integrala bilatzen badute, oinarrizko teknologiak identifikatzen eta aztertzen ikasteko eta planen etengabeko eguneratzea bermatzeko, berrikuntza-estrategiak negozio-helburuekin lerrotatuz. <i>*Gehienez bi pertsona erakunde bakoitzeko.</i>

IKASKUNTZAREN HELBURUAK

- Azaleratzen ari diren teknologiak identifikatu eta lehenestea, berrikuntza-aukerak aztertzeko trebetasunak garatuz eta beren erakundearen helburu estrategikoekin lerrotatuz.
- Ibilbide-orri teknologikoak sortzea eta kudeatzea, *roadmap* argi eta exekutagarriak diseinatzeko, teknologien identifikazioa haien inplementazioarekin eta merkaturatzearekin lotzeko.
- Proiektu teknologikoen gauzatzea planifikatzeko tresnak ematea, baliabideak esleituz, mugarri giltzarriak definituz eta epe luzerako berrikuntza-estrategien arrakasta bermatuz.
- Roadmapping*-arekin lotutako berrikuntzarako laguntza-programak ezagutzea.



PRESTAKUNTZAREN EDUKIA

1. *Roadmapping* teknologikorako sarrera.

- Oinarrizko kontzeptuak: Zer da mapaketa teknologikoa eta zergatik da garrantzitsua?
- Onurak: Aukerak identifikatzea, produktibitatea eta lehiakortasuna hobetzea.
- Prozesuaren faseak.

2. **Teknologiak bilatzeko estrategiak eta tresnak.**

- Informazio-iturriak (doako datu-baseak, berrikuntza-sareak, txosten sektorialak).
- Bilaketa-estrategiak.
- Ariketa praktikoa.

3. **Teknologiak ebaluatzea eta lehenestea.**

- Ebaluazio-irizpideak (inpaktuak, bideragarritasun teknikoak eta ekonomikoak, heldutasun teknologikoa).
- Tresnak (inpaktu-bideragarritasun matrizea, etab.).
- Ariketa praktikoa.

4. **Mapeoaren plangintza estrategikoa.**

- Nola integratu lehenetsitako teknologiak enpresaren estrategian.
- Oinarrizko inplementazio-plan bat sortzea (helburuak, beharrezko baliabideak eta balizko bazkideak identifikatzea, mugarri gakoak definitzea).

5. **Erabilera-kasua:** *Roadmapping* teknologikoaren prozesu osoa aplikatzeko kasu praktikoaren adibidea

6. *Roadmapping* teknologikoko prozesu bat garatzeko laguntza-programen aurkezpena (SPRI).

NOREKIN

**CRISTINA UGARTE DEL VALLE**

Berrikuntzako teknikaria
Teknologia, Berrikuntza eta
Jasangarritasunaren Arloa. SPRI

Elikagaien Zientzia eta Teknologian lizentziatua da EHUn, eta Project Management Professional (PMP) ziurtagiria lortu zuen 2017an.

Bere ibilbide profesionala berrikuntza eta proiektuen kudeaketan oinarritzen da, non 13 urtez eta Innobasqueko taldeko kide gisa, euskal I+G+Ba Europar nazioartekotzeko koordinazioan eta laguntza teknikoan funtsezko eginkizunak bete zituen. Lankidetzaren sareak kudeatu ditu, I+G+Bari laguntzeko Europako Esparru Programarako proposamenak prestatzen parte hartu du eta Eusko Jaurlaritzari laguntza eman dio I+G+Bari laguntzeko finantzaketa-programak nazioartekotzeko.

Gaur egun, euskarri teknikoak eskaintzen du berrikuntzari laguntzeko tresnak diseinatu, inplementatu, kudeatu eta ebaluatzeko, eta nazioarteari begiratzen dio.

Aurretik, Unilever, Eroski eta Erresuma Batuko Percy Dalton enpresetan kalitate kontrolean eta produktu berrien garapenean esperientzia hartu zuen.

**JAVIER MEDINA ANTÓN**

Qi EUROPE CEO.

Ekonomista, finantzen espezialitatean. Masterra Negozio Energetikoetan eta PDG IESE Business Schoolen. Madrilgo Ekonomisten Elkargo Ofizialeko kidea, Madrilgo Erkidegoko enpresamentore egiaztatua eta EBko Women Leadership programako mentorea. 1995etik garatzen du bere karrera profesionala honako hauen diseinuan eta garapen estrategikoan: negozio-eredu berriak (balio-proposamena, kapitalaren modelizazioa eta optimizazioa, prezioak, errentagarritasunak eta kostuak, *seed&startup capital*, *private equity*, *venture capital*, lehiakortasuna eta produktibitatea), teknologia transferitzeko eragiketak eta I+G+b proiektuak (teknologien brokerra, inbertsioen finantzaketa eta analisia, DFC balorazioa eta Venture Capital Method, egituraketa, negoziazioa eta salmenta/aliantzak, bai eta I+G+b proiektuen idazketa, justifikazioa eta nazioartekotzea) eta negozio berriaren garapena (merkatua erakartzea, dibertsifikatzea, hazkundea eta nazioartekotzea) inguru digitaletan/ teknologikoetan / industrialetan, eta ardura zuzena du produktu eta zerbitzu teknologiko berrien berrikuntzan eta garapenean.

MEGAJOERAK: ZER DIRA ETA NOLA ULERTU HAIEN ERAGINA

EMAN IZENA



EGUNAK ETA ORDUTEGIA	Maiatzaren 14a. 9:00etatik 14:00etara.
FORMATUA	Aurrez aurrekoa.
LEKUA	Berrikuntzaren Euskal Agentzia, Innobasque. Laida Bidea, 203, Zamudio, Bizkaia. Bizkaiko Zientzia eta Teknologia Parkea.
IRAUPENA	5 ordu.
PLAZAK	30
NORENTZAT	Berrikuntzaren Euskal Agentzia, Innobasqueko bazkideentzat soilik: - Baldin eta gaurkoaz haratago ikusteko eta zure jardueran etorkizuneko ikuspegi bat txertatzeko kezka baduzu. - Baldin eta inguruan gertatzen diren aldaketek eragiten dizutela ulertu eta gertatzen denari adi egon nahi baduzu. - Baldin eta megajoera horietan sakontzeko kezka eta sektore edo jarduera ezberdinetan izan dezaketen eragina baliatuz, estrategia eta erabakietan pentsatzeko baliatu nahi baduzu. - Baldin eta barruan ditugun alborapenak gaindituz, ikuspegi global eta etorkizunera begirakoa landu nahi baduzu. <i>*Gehienez bi pertsona erakunde bakoitzeko.</i>

IKASKUNTZAREN HELBURUAK

- Etorkizunen pentsamendua zer den eta erakundeetan berrikuntzarako eta lehiakortasunerako duen garrantzia ulertzea.
- Megajoerak identifikatzeko eta haien jarraipena egiteko ezagutzak eskuratzea, eta erakundeen erabakietan txertatzea.
- Aurrez ezarritako onarpenak zalantzan jarri edo berregitea.
- Inguruan ditugun megajoera nagusiak ezagutzea eta nola eragiten diguten ulertzea.

PRESTAKUNTZAREN EDUKIA

- Etorkizunen pentsamendua: zer da eta zeintzuk dira erakunde batean ezartzeko gakoak.
- Megajoerak: zer diren, nola identifika ditzakedan eta nola zaindu duten bilakaera, nire erabakietan txertatzeko.
- Gure begirada eta pertzepzioa zabaltzea seinaleak hautemateko, agertokiak sortzeko eta etorkizunari begira lan egiteko.
- Megajoera nagusien inguruko eztabaida: zeintzuk dira eta nola eragin diezaiekete erakundeei.



NOREKIN



ANGÉLICA LÓPEZ SOBRADO

Adimen Lehiakorreko zerbitzuen koordinatzailea TECNALIA Research & Innovation-en



UXUE IBARROLA

Agora Desarrollo Organizacional-eko zuzendaria



LOLA ELEJALDE

Nazioarteko zuzendaria Innobasquen



OIHANA BLANCO

Berrikuntza-politikan proiektu-arduraduna Innobasquen

Industria Ingeniaritzako titulua, Industria Antolaketako espezializazioa Bilboko ETSIn eta proiektuen kudeaketako graduondokoa. Zaintzako berariazko azterlanak egin ditu, joera teknologikoak zein merkatukoak aztertu ditu, IKT prozesuak definitu eta hedatu ditu eta prestakuntza eman du. “UNE166006:2011I+G+Bren kudeaketa” arauaren berrikuspen-taldeko kide da. Esperientzia du berrikuntza kudeatzeko eta sormena garatzeko ereduak, metodologiak eta tresnak garatzen.

Antolakuntza eraldatzen eta lidergoa garatzen laguntzen du. 16 urte baino gehiagoko esperientzia du enpresa publiko eta pribatuei laguntzen, osasuna, energia berriztagarriak eta banka bezalako sektoreetan, kultura-aldaketa prozesuak, taldeen lerrokatzea eta lidergo erresonantea bultzatuz. Zuzendaritza-*mentoringean*, gatazken kudeaketan eta sormen- eta berrikuntza-programen diseinuan aditua.

Industria-ingeniarria Bilboko ETSIIn, eta petrolio, petrokimika eta gasa fintzeko ingeniaria Parisko Institut Français du Pétrole-en. Bere ibilbidean zehar, prestakuntza akademikoan sakondu du prospektiba, estrategia eta berrikuntza bezalako arloetan espezializatutako formazioarekin eta Enpresa Institutuaren Advanced Management Program eta ESADEn Kontseilarien Programa bezalakoekin osatu du. Estrategian eta berrikuntzan izan duen eskarmentu profesionala lotura estua izan du beti etorkizunen pentsamenduekin, prospektibarekin, eta 2021ean eta 2022an Espainiako 40 futurista onenen Forbes zerrendan egon da. Gaur egun, Nazioartekotzeko zuzendaria eta prospektibajardueraren arduraduna da Berrikuntzaren Euskal Agentzian, Innobasquen.

Ekonomian lizentziaduna EHUn, Kanpo Merkataritzan eta Enpresen Nazioartekotzean masterra Bilboko Merkataritza Ganberan, eta master in Business Innovation Deusto Business School-en. Innobasquen hainbat arlotako proiektuen arduraduna izan da, hala nola I+G+b, Ekonomia Zirkularra eta Zientzia, teknologia eta berrikuntzako politiken nazioartekotzea. Duela 5 urtetik zaintza- eta prospektiba-proiektuen arduraduna da, eta arlo horretan trebatu da Manchesterreko Unibertsitatean.

I+GRAKO PIZGARRI FISKALEN ETA BERRIKUNTZA TEKNOLOGIKOEN BERRITASUNEI BURUZKO IKASTAROA

EMAN IZENA



EGUNAK ETA ORDUTEGIA	Ekainaren 11a. 9:00etatik 13:30etara.
FORMATUA	Aurrez aurrekoa.
LEKUA	Berrikuntzaren Euskal Agentzia, Innobasque. Laida Bidea, 203, Zamudio, Bizkaia. Bizkaiko Zientzia eta Teknologia Parkea.
IRAUPENA	4,5 ordu.
PLAZAK	30
NORENTZAT	Innobasque Berrikuntzaren Euskal Agentziako bazkide diren enpresak, I+G+b eta/edo berrikuntza teknologikoko jarduerak egiten dituztenentzat edo horiei aholkuak ematen dizkietenentzat. - Baldin eta I+G+b-rako kenkari fiskalen arloko azken berrikuntzei eta horiei lotutako finantzaketa-aukerei buruzko jakin-nahia badute. - Baldin eta kenkari horiek haren enpresa motari aplikagarriak zaizkion eta, hala badagokio, egin beharreko izapideak ezagutzeko beharra badute. <i>*Gehienez bi pertsona erakunde bakoitzeko.</i>

IKASKUNTZA-HELBURUAK

- Zerga-araudian kenkari fiskalerako eskubidea sor dezaketen I+G+b arloko jarduera berriak ezagutzea.
- Pizgarri fiskal horren garrantzia ikuspegi kuantitatibotik ulertzea, I+G+b arloko jarduera-tipologiabakoitzari egokitutako Sozietateen gaineko zergen likidazio-kasu praktikoak azalduz.
- Pizgarria aplikatzeko bete behar diren izapide formalen eskema argia eta sinplea izatea.
- Aipatutako pizgarriaren aplikazio praktikoari buruz eztabaidatzea, zalantzak partekatzea eta planteatzen diren gaiak konpontzen saiatzea.

PRESTAKUNTZAREN EDUKIA

- Kenkari fiskalerako eskubidea sortzen duten berrikuntza teknologikoko kasuak aztertzea, fokua kasu berrietan jarritz.
- Kenkari fiskalerako eskubidea sortzen duten I+G arloko kasuak aztertzea, fokua kasu berrietan jarritz.
- Kenkari fiskalak eta horiek aplikatzeko baldintzak azaltzea, bai eta horien azterketa praktikoa ere.
- Pizgarri fiskala aplikatzeko beharrezkoak diren izapide formalak berrikustea.
- Kenkari fiskala transferituz finantzaketa lortzeko aukera (64 bis).
- Enpresa kasu praktikoaren azalpena.
- Eztabaida eta galderen txanda.

NOREKIN



AITOR SOLOETA

Euskadiko arlo fiskalaren arduraduna Gómez-Acebo & Pombo

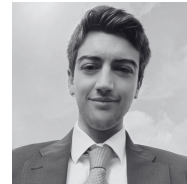
Foru Zerga Zuzenbidean aditua, eta nazioko eta nazioarteko erakundeei aholkularitza ematen die. Abokatu ekonomista da (Deustuko Unibertsitatean ikasi zuen), eta enpresen Aholkularitza Juridikoko masterra du. Esparru pribatuan lan egin du 13 urtez (zenbait bulegotan, hala nola Cuatrecasas eta PwC) eta administrazio publikoan 21 urtez. Horietatik 7 urte egon zen Institutuzio Publikoetako arlo ekonomikoetako arduradun gisa (hala nola Bizkaiko Batzar Nagusiak eta Getxoko Udala), 10 urte finantza ikuskatzaile gisa eta azken 4 urteak Bizkaia Foru Ogasunaren zuzendari nagusi gisa. Horrez gain, Bilbao Bizkaia Kutxa finantza-erakundearen Administrazio Kontseiluaren lehendakariordea izan da, banku-fundazio bihurtu aurretik. Halaber, erakunde horretan ere parte hartu du, patronatuaren kide gisa. Egile eta egilekide gisa parte hartu du aldizkari espezializatueta zenbait argitalpen eta artikulutan.



ZURIÑE MARTINEZ

Arlo fiskaleko aholkularia da Gómez-Acebo & Pombo

Ekonomian graduatua da Euskal Herriko Unibertsitate Publikoan. Aholkularitza Fiskaleko Nazioarteko masterra egin zuen ISDE Zuzenbide eta Ekonomia Goi mailako Institutuan. Zerga eta zerga zuzenbidean espezializatuta dago. Aurretik lan egin du arlo fiskalean, besteak beste, Euskaltax eta Deloitte bulegoetan, eta behin eta berriz parte hartu du familia-enpresei eta multinazionalen aholkularitza fiskala ematen. Era berean, esperientzia sendoa du berregituraketa-eragiketetan, egiaztapen- eta ikerketa-jarduketetan eta prozedura ekonomiko-administratiboetan aholkularitzan.



JOSEBA URIAGUERECÁ

Proiektu arduraduna Innobasqueko Berrikuntza Politiken Unitatean

Enpresen Administrazioan eta Zuzendaritzan graduatua da Deustuko Unibertsitatean. 3 urte baino gehiago egon ostean Management Solutions-en aholkari lanetan, 2019 Innobasque Berrikuntzaren Euskal Agentzian lanean hasi zen. Zientzia, Teknologia eta Berrikuntza Politiken Unitatearen proiektu arduraduna da. Bere jardueren artean, honako Jaurlaritzarekin batera lan egitea Lehendakariak kudeatutako 2030 Zientzia, Teknologia eta Berrikuntza Planaren jarraipenean eta ebaluazioan; I+G, berrikuntza eta digitalizaziorako laguntza publikoen jarraipena eta ezagutza; eta analisiak egitea Euskadiko berrikuntzaren egoerari buruz. Zehazki, BFArekin batera lan egin du sozietateen gaineko zergaren I+Gko eta berrikuntza teknologikoko baldintza berriak ezartzen.



IÑAKI GANZARAIN

Zientzia, Teknologia eta Berrikuntzako Politiken Unitatearen koordinatzaile teknikoa Innobasquen

Enpresen Administrazioan eta Zuzendaritzan lizentziatua, eta Kudeaketako Informatikako ingeniari teknikoa da Deustuko Unibertsitatean. 4 urte egon ostean Minsaiteko aholkari lanetan, 2016an Innobasque Berrikuntzaren Euskal Agentzian lanean hasi zen. Gaur egun, Zientzia, Teknologia eta Berrikuntza Politiken Unitatearen koordinatzaile teknikoa da. Bere jardueren artean, honako Jaurlaritzarekin batera lan egitea 2030 Zientzia, Teknologia eta Berrikuntza Plana diseinatzeko eta gauzatzen; aholkularitza ematea Eusko Jaurlaritzako zenbait saili eta Foru-Aldundiri I+Gko zenbait tresna diseinatzeko eta garatzeko; eta analisiak egitea Euskadiko berrikuntzaren egoerari buruz. Zehazki, BFArekin batera lan egin du sozietateen gaineko zergaren I+Gko eta berrikuntza teknologikoko baldintza berriak ezartzen.