

Hezkuntzarako Adimen Artifizial Sortzaileko workshop-a



IZENA EMAN HEMEN

– Datak eta ordutegia

1 saioa. 2024ko ekainaren 24a, 09:00etatik 14:30era.

2 saioa. 2024ko ekainaren 25a, 09:00etatik 14:30era.

3 saioa. 1. zatia. 2024ko ekainaren 26a, 09:00etatik 14:30era.

3 saioa. 2. zatia. 2024ko ekainaren 27a, 09:00etatik 14:30era.

4 saioa. 2024ko ekainaren 28a, 09:00etatik 14:30era.

* Bost saioetan parte-hartzea derrigorrezkoa da.

– Formatua

Aurrez aurrekoa. Saio guztiek atal praktikoa izango dute.

Beharrezkoa izango da saiora ordenagailu pertsonala eramatea.

– Lekua

Berrikuntzaren Euskal Agentzia, Innobasque. Laida Bidea 203.

Bizkaiko Zientzia eta Teknologia Parkea, Zamudio.

– Iraupena

20 ordu.

– Plazak

30 pertsona.

– Norentzat

Innobasque Berrikuntzaren Euskal Agentziaren kide 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 oinarritzko ezagutzak bereganatzean.

* Gehienez bi pertsona erakunde bakoitzeko.

Hezkuntzarako Adimen Artifizial Sortzaileko workshop-a

Ikaskuntza-helburuak

- Adimen artifizialaren eta hori 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 diseinatuta dauden AA tresna eta plataforma anitzak probatzea.
- Arrakastaz AA soluzioak ezarri dituzten hezkuntzako instituzioen kasu azterketa errealak ezagutzea.

Prestakuntzaren edukia

1 saioa

Irakasleak: Alex Rayón Jerez eta Ángela Magaz Lago (5 ordu).

- Hezkuntzari aplikatutako AAren oinarriko kontzeptuen errepasso laburra.
- AA hezkuntzan erabiltzeak dituen erronkak ulertzearen garrantzia.
- AAk hezkuntza arloan dituen aplikazioak eta onurak. Erabilera kasuak eta adibide praktikoak, student Journey-ri lotutakoak, hainbat tresnekin (Chat GPT, Bing, Perplexity).
 - Materialak diseinatzea.
 - Curriculum diseinatzea.
 - Gelako irakaskuntza.
 - Etengabeko hobekuntza.
- AA hezkuntza eremuan erabiltzearen etika eta ardura.
 - Egungo joerak.
- AA hezkuntzan erabiltzeari lotutako lege- eta pribatutasun- aintzatespenak.
 - Zibersegurtasuna.

2 saioa

Irakasleak: Enrique Onieva Caracuel eta Esperanza Noronha López / Jenny Alexandra Cifuentes (5 ordu).

- AAren oinarriko kontzeptuak: ikaskuntza automatikoa, sare neuronalak, algoritmoak.
- AAren erabilitako ohiko programazio-tresna eta -lengoiak.
- Prompting-aren hastapenak, bere garrantzia eta ikaskuntzan dituen aplikazioak.
- Prompting-ak hezkuntzan dituen aplikazioak. Chat GPT, Google Bard, Perplexity eta Bing tresnen erabilera (erabilera praktikoaren kasuak eta egunero erabiltzeko adibideak)
- iHezkuntza arloan Prompting-a nola aplikatzeko beste adibide praktikoak.
 - iRolak esleitzea.
 - iIkaskuntza automatikoa.
 - iQuiz-ak sortzea
 - iEbaluazioak
 - iBeste adibide batzuk
- iIrakaskuntzan prompting-a modu eraginkorrean egitea: Hobekuntza eta jardunbide onetarako parametroak aztertuz.
- Hezkuntzan prompting-a eta Adimen Artifiziala ezartzearen arrakasta kasuak Geletan ezarri diren kasuen adibideak aztertzea.

3 saioa

Irakaslea: Jose Marín Castillo eta Iker Prieto Ramírez (10 ordu, 5 orduko bi jardunalditan banatuak). Saio honek osagai praktiko garrantzitsua izango du, tutoreek gidatutako ariketa praktiko ugarirekin, baita ariketa horiek egiteko partaidetzako dinamika bat ere.

- Prompting-aren osagaiak: Prompting-aren sintaxia zenbait tresnatarako.
- Hezkuntzari aplikatutako prompting aurreratua (Chain-of-Thought, Knowledge Base, Zero-Shot, etab.).
- Prompting-aren tresnak eta datu-baseak.
- Google Colab.
- Gelako produktibitate kasuak.
 - Testuen laburpena.
 - Testuen irakurketa eta analisia.
 - Testuen zuzenketa.
 - Transkripzioak.
 - Aurkezpenak (slides eta PPT).
 - Gelako laguntzailea.
 - Material espezifikokoak sortzea.
 - Testuen itzulpena.
 - Klaseen itzulpena: Seamless.
 - Copilot-ekin eta Chat GPTrekin programatzen.
 - Beste tresnak batzuk: Neuroflash, Rask.AI, Heygen.
- Sormena erabiltzeko kasuak.
 - Irudiak sortzea: Dall - e, Stable Diffusion, Microsoft Designer.
 - Bideoak sortzea.
 - Testu sortzaileak.
 - Diseinuak.
 - Musika, soinuak eta ahotsak.
 - Abatarrak eta pertsonaiak.
 - Canva: Tresna integratzailea.
- Chatbot bat eraikitzen: Klaseko laguntzailea
 - CharacterAI
 - Chat GPT
 - Chatbase

4 saioa

Irakaslea: Estibaliz Arrantz Sevillano eta David Montejano Bravo (5 ordu).

- AA gelan txertatzeko mugak eta erronka etikoak.
- AAren garaian gaitasun digitalak garatzeko garrantzia.
- AA hezkuntzan erabiltzeko etorkizuneko joerak.
- AAk hezkuntzan duen erabilerarekin lotutako garapen profesionaleko aukerak.
- Adimen Artifizialaren aukerak gelan.
- Ikasitakoaren metodologia eta praktika: AA gelan txertatzeko jardunbide egokiak.
- Hezkuntzako AAri eta horren etorkizunari buruzko eztabaida.

Hezkuntzarako Adimen Artifizial Sortzaileko workshop-a



Alex Rayón Jerez

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 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 arloan; Data Analytics. Funtzioak bete

ditu Minsait-en 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.



Jose Luis Marín Castillo

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

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

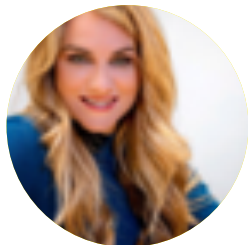
gehiagoren egilea da eta Adimen Artifizialeko, Machine Learning-eko eta Big Data-ko teknikak aplikatzeko 25 ikerketa-proiektu baino gehiagotan parte hartu du. Gainera, Data Drive-n proiektuen tutorea eta mentorea da.



Ángela Magaz Lago

Filosofian eta Hezkuntza Zientzietan doktorea, Psikologia Atalean. Psikologia Klinikoan eta Hezkuntzakoan espezialista. ALBOR-COHS taldeko zuzendari nagusia. Euskadiko, Valentziako eta Madrilgo Osasun Zerbitzuen aholkularia. Irakasle, psikologo eta psikopedagogoei zuzendutako

zenbait prestakuntza-ikastarotako zuzendari eta irakaslea da, bai eta estatuko eta Hispanoamerikako hainbat unibertsitatetako graduondoko prestakuntza-ikastaroetako zuzendaria ere. Horrez gain, Euskal Herriko Unibertsitateko eta Irakasleak Prestatzeko Goi Mailako Institutuko Udako Ikastaroen zuzendaria da. Hainbat lanen egilea eta egilekidea: liburuak, testak eta esku-hartze programak.



Esperanza Noronha López

Ikasketa Prozesuetan Masterra (Andrés Bello Unibertsitate Katolikoa), eta ingurumen birtualen menpeko irakasgaien diseinuan diplomatua. Irakaskuntza Metodologiako, Proiektuen Kudeaketako, Business Strategy-ko espezialista (learning, talentuaren kudeaketa

eta prestakuntza eta garapena). Hezkuntzako, Fisikako eta Matematikako lizentziatua (Andrés Bello Unibertsitate Katolikoa) Gaur egun, Giza Talentua eta Prestakuntza Kudeatzeko Datuen aholkularia da, profesional independente gisa.



Jenny Alexandra Cifuentes

Ingeniaritza Mekaniko eta Mekatronikoan doktorea (Kolonbiako Unibertsitate Nazionala), eta Automatizazio Industrialeko Masterra. Ingeniaritza Mekatronikoan lizentziatua (Kolonbiako Unibertsitate Nazionala). Unibertsitateko

irakaskuntzan eta datuen analisisan espezialista. Gaur egun, assistant professor da Comillasko Unibertsitate Pontifikalean.



Estibaliz Arranz Sevillano

Haur eta Musika Hezkuntzan diplomatua (Madrilgo Unibertsitate Konplutentsea). Haur Hezkuntzan lizentziatua (Cardenal Cisneros Unibertsitatea). Gaitasun Digitaleko Prestakuntzako espezialista, Hezkuntzako aholkularia, Garapen Jasangarrirako

Hezkuntzako teknikaria, eduki sortzailea eta proiektuen kudeatzailea. Gaur egun, Creando docentes del cambio-ren CEO zuzendaria da eta Agua de Coco Fundazioaren garapenerako hezkuntzaren teknikaria.



David Montejano Bravo

Aditua Hezkuntza Artistikoan. Eskolen Zuzendaritzako eta Kudeaketako Masterra. Neuropsikologiako, Adimen Multipleetako eta Arreta Goiztiarreko eta Haurren Mindfulness-eko Masterra Lehen Hezkuntzako eta Musikako

maisua, orientazioko eta aholkularitzako psikopedagogo espezialista eta dantzako eta sormeneko aditua. Google-en hezkuntzarako tresnen espezialista. Ekitaldietarako protokoloan aditua. I eta II. mailako Google Certified Educator (2017). Symbaloo-ko irakasle ofiziala. I. mailako Flipped Learning egiaztagiria. I. mailako Edpuzzle egiaztagiria.