

FORMACIÓN PARA ENTIDADES SOCIAS DE INNOBASQUE



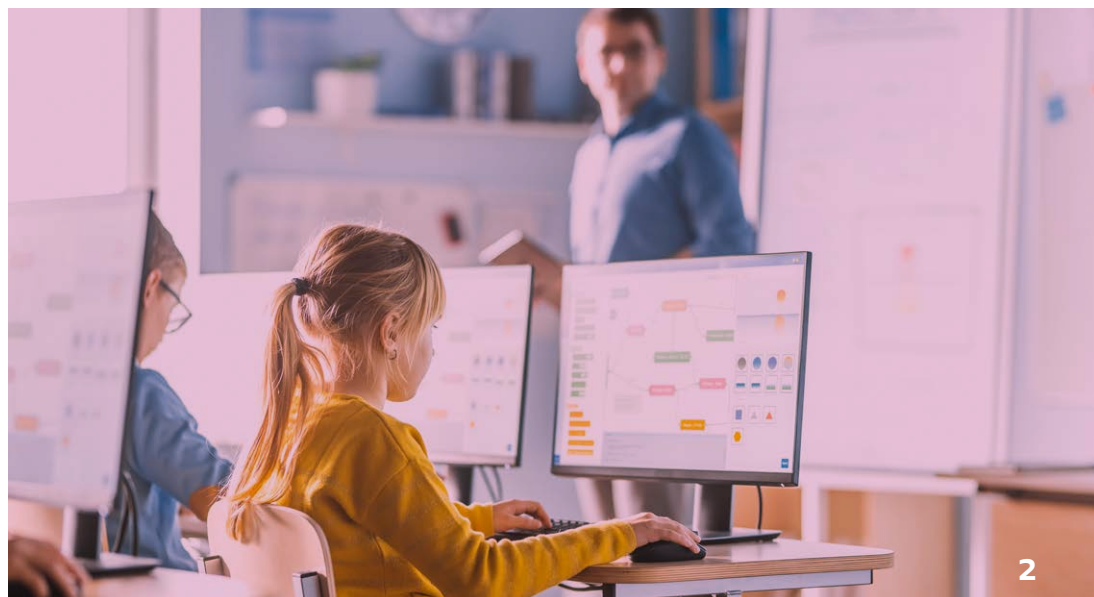
WORKSHOP DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA PARA LA EDUCACIÓN

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

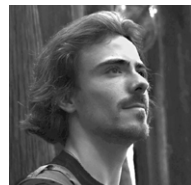


**ALEX RAYÓN
JEREZ**

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.

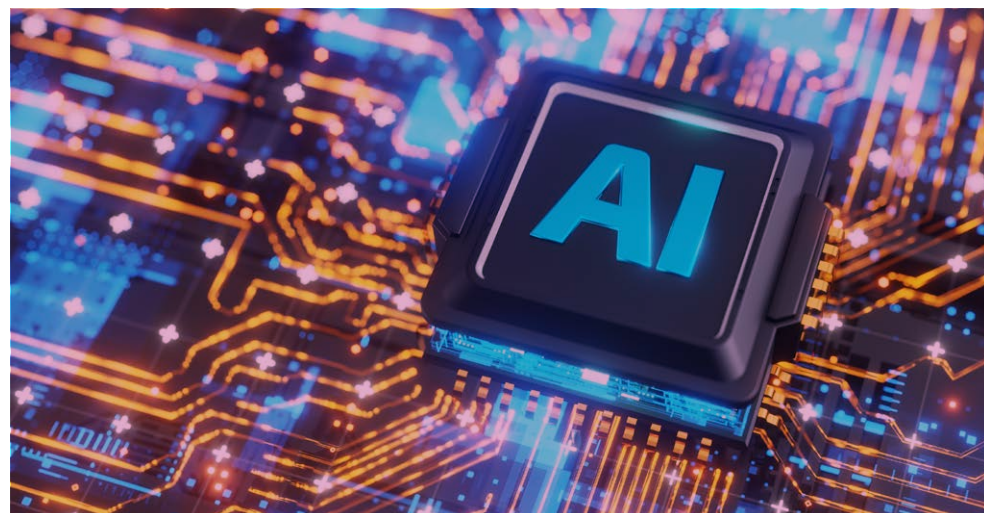
WORKSHOP DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

INSCRÍBETE AQUÍ



FECHAS Y HORARIO	<p>Sesión 1. 20 de marzo. De 10:00 a 13:00 h. Sesión 2. 26 de marzo. De 10:00 a 13:00 h. Sesión 3. 2 de abril. De 10:00 a 13:00 h.</p> <p>* Es obligatorio asistir a las tres sesiones. ** Todas las sesiones tendrán un componente práctico. Es imprescindible traer un PC para la sesión.</p>
FORMATO	Presencial.
LUGAR	<p>Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque. Laida Bidea, 203, Zamudio, Bizkaia. Parque Científico y Tecnológico de Bizkaia.</p>
DURACIÓN	9 horas.
PLAZAS	30
DIRIGIDO A	<p>Exclusivo para organizaciones socias de la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque (empresas, agentes científico-tecnológicos, administración pública, entidades sociales, etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con inquietud de conocer más sobre inteligencia artificial (IA) e inteligencia artificial Generativa (IAG) y su implementación en el día a día. • Que quieran entender las diferentes herramientas de IA que mejor se pueden utilizar en las organizaciones y maximizar los beneficios que ofrecen. <p>*Máximo dos personas por organización.</p>

- ### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE
- Proporcionar una comprensión completa y equilibrada de la IAG, abordando tanto los aspectos técnicos como los elementos humanos de su implementación. Esto incluye la ética en la IA y su impacto en la sociedad y en el negocio.
 - Proporcionar a los participantes un conocimiento profundo y actualizado sobre la tecnología emergente de la inteligencia artificial generativa (IAG) y sus aplicaciones en diversos sectores empresariales.
 - Capacitar a los profesionales para liderar y gestionar la implementación de IAG en sus organizaciones, promoviendo así una transformación efectiva de las operaciones empresariales.
 - Fomentar un enfoque innovador en la educación de la IAG, utilizando métodos pedagógicos modernos y herramientas tecnológicas avanzadas para facilitar un aprendizaje efectivo y práctico.



CONTENIDOS DE LA FORMACIÓN

**Sesión 1.
Introducción a la IAG****Parte 1****Introducción a la IAG - De dónde venimos, dónde estamos y hacia dónde vamos**

- Introducción a la inteligencia artificial generativa (IAG): Conceptos básicos, actualidad y su impacto en el mundo a corto plazo.
- IA Generativa: Funcionamiento y aplicaciones en diversos campos.
- Modelos de IA Generativa: Exploración de los diferentes modelos existentes y sus características.
- Gestión de *prompts*: Técnicas para crear *prompts* efectivos que guíen a los modelos de IA generativa.
- Método socrático para evitar las alucinaciones.

Parte 2**Dialogando con la máquina: Técnicas de Prompting**

- ¿Qué es el *prompting*?: cómo dar instrucciones a una máquina.
- Cómo dialogar con la máquina: estrategias para dialogar con lenguaje natural.
- Las 12 técnicas de *prompting*.

**Sesión 2.
IAG para la productividad****Parte 1****Utilización de IAG en productividad**

- Utilización de la IAG para la búsqueda de información: estrategias para encontrar información relevante de manera eficiente.
- Resumen de información: aplicaciones de IA para resumir textos y extraer información clave.
- Optimización de procesos: Automatización de tareas repetitivas para mejorar la eficiencia.
- Generación de textos: creación de contenido automatizado, como correos electrónicos, informes y presentaciones.
- Agentes conversacionales: Chatbots.

Parte 2**Casos de uso en Creatividad**

- Utilización de la IAG para la generación de imágenes.
- Cómo la IAG puede ayudarnos a generar vídeos: del lenguaje natural a vídeo creativo.
- Presentaciones: de un archivo de texto a una presentación utilizando IAG.
- Vídeos y Traducciones utilizando IAG.
- Avatares: cómo generar personajes animados.

**Sesión 3.
Hoja de ruta de implementación de la IAG en el día a día****Parte 1****Tomando decisiones para utilizar IAG**

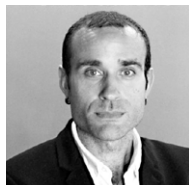
- Criterios para la Implementación de la IAG en mi empresa o institución:
 - Ciberseguridad.
 - Escalabilidad.
 - Costes.
 - Gobernanza.
 - Otros criterios...
- Criterios de selección de Herramientas de IAG:
 - Comprender las diferentes categorías de herramientas de IA (aprendizaje automático, procesamiento del lenguaje natural, visión por computadora, etc.).
 - Evaluación de las características, capacidades y limitaciones de las herramientas disponibles.
 - Valoración de herramientas.

Parte 2**Los desafíos futuros: tendencias, limitaciones y cuestiones éticas**

- Tendencias Actuales en IA:
 - ¿Qué nos depara el futuro de la IAG?
 - ¿Por qué es importante valorar la incorporación de IAG en mi empresa?
- Responsabilidad, alucinaciones y ética: ¿qué desafíos nos plantea la IAG?

WORKSHOP DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

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.



**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.



**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.



**RUBÉN
CHÁVARRI**

Senior Product
Manager en Iberia

Product Manager especializado en soluciones digitales centradas en el usuario, con experiencia en sectores como *e-commerce* (Iberia, Libere - SmartBuildings), *fintech* (BBVA, Santander) y salud (Wheeling Hospital - USA).

Ha liderado equipos estratégicos, logrando un incremento del 5% en retención en B2B, promoviendo autoservicio reducción del 50% en tiempos de alta y disminuyendo un 10% las llamadas al *call center*, entre otros.

Su enfoque combina innovación y trabajo en equipo para crear productos que aporten valor comercial y soluciones prácticas. Comprometido con el aprendizaje continuo, busca contribuir al desarrollo de productos significativos.

TALLER PRÁCTICO DE COMPRA PÚBLICA DE INNOVACIÓN

INSCRÍBETE AQUÍ



FECHAS Y HORARIO	7 de mayo. De 9:00 a 17:30 h.
FORMATO	Presencial.
LUGAR	Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque. Laida Bidea, 203, Zamudio, Bizkaia. Parque Científico y Tecnológico de Bizkaia.
DURACIÓN	8,5 horas.
PLAZAS	30
DIRIGIDO A	<p>Administraciones públicas socias de la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque (ayuntamientos, Diputaciones Forales, sociedades públicas y departamentos del Gobierno Vasco) y empresas consultoras que asesoren a las mismas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que quieran dar los primeros pasos sobre compra pública de innovación. • Que quieran seguir avanzando en sus conocimientos sobre compra pública de innovación. • Con inquietud en mejorar la efectividad de las compras que realizan. <p><i>*Máximo dos personas por organización.</i></p>

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Ofrecer una visión práctica acerca de los aspectos fundamentales para poder desarrollar iniciativas de compra pública de innovación (CPI).
- Ilustrar el potencial de la CPI a través de casos reales a escala internacional.
- Identificar, de manera práctica, cómo poder definir las licitaciones de CPI.
- Aprender, de forma práctica, las capacidades las capacidades necesarias para el desarrollo de la CPI.
- Conocer el trabajo en red necesario para lograr una CPI efectiva e inclusiva.

CONTENIDOS DE LA FORMACIÓN

- Compra pública de innovación: qué, por qué, y para qué.
- Fases del proceso: desde la consulta preliminar al mercado a la licitación.
- Tipos de compra pública innovadora y cuándo aplicar cada uno.
- Ejercicio práctico: Selección del tipo de CPI en base a los resultados de la consulta preliminar al mercado.
- Procedimientos operativos jurídico-administrativos asociados a la CPI: claves y diferencias respecto a la contratación "clásica".
- Casos reales.
- Lecciones aprendidas de empresas y agentes científico-tecnológicos participantes en los procesos de CPI.
- Servicios y programas públicos de apoyo.

FORMACIÓN IMPARTIDA POR



JON MIKEL ZABALA-ITURRIAGAGOITIA
 Profesor titular en el Departamento de Economía de la Universidad de Deusto

Recibió su doctorado en Proyectos de Ingeniería e Innovación (2008) en la Universidad Politécnica de Valencia. Sus principales intereses se centran en las políticas de ciencia, tecnología e innovación, la gestión de la innovación y el uso de indicadores para informar las políticas públicas en relación con la innovación. Su investigación ha tenido un importante impacto a nivel político, colaborando con organizaciones supranacionales como la Comisión Europea, la Comisión Económica para Europa de las Naciones Unidas (UNECE) y el Banco Mundial.



VANESA MARTÍNEZ MONROY
 Coordinadora de Contratación Pública e Innovación Legal, TECH FRIENDLY

Más de 15 años de experiencia en el sector público local como cargo público en un ayuntamiento de una gran población, desde hace más de 5 años se dedica al desarrollo de proyectos de consultoría enfocados a acompañar a administraciones públicas en sus procesos de modernización y mejora continua. Cuenta con gran experiencia en la planificación estratégica y evaluación de políticas públicas, en contratación pública, en las políticas públicas de fomento de la innovación (aplicando herramientas como la Compra Pública de Innovación (CPI) y los *Sandbox* Urbanos) y en la promoción de soluciones innovadoras y disruptivas en la gestión pública.



BORJA GÓMEZ LÓPEZ
 Senior Manager de Innovación y Competitividad Territorial, TECH FRIENDLY

Especialista en desarrollo de proyectos de consultoría, con especial foco en acompañar a administraciones públicas en sus procesos de mejora continua a diversos niveles y desde distintas vertientes. Ha dirigido distintos proyectos de planificación estratégica y evaluación de políticas públicas. Cuenta con gran conocimiento en sectores como el turístico, las políticas de sostenibilidad o el sector *Smart City*, así como en políticas públicas de fomento de la innovación y la financiación orientada a administraciones públicas, especialmente a nivel europeo y, con foco concreto, en el marco Next Generation EU.



INNOVACIÓN AUMENTADA: INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA EN INNOVACIÓN

INSCRÍBETE AQUÍ



FECHAS Y HORARIO	<p>Sesión 1. 21 de mayo, de 9:30 a 13:30 h. Sesión 2. 29 de mayo, de 9:30 a 13:30 h. Sesión 3. 4 de junio, de 9:30 a 13:30 h.</p> <p>* Es obligatorio asistir a las tres sesiones. ** Todas las sesiones tendrán un componente práctico. Es imprescindible traer un PC para la sesión.</p>
FORMATO	Presencial.
LUGAR	<p>Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque. Laida Bidea, 203, Zamudio, Bizkaia. Parque Científico y Tecnológico de Bizkaia.</p>
DURACIÓN	15 horas.
PLAZAS	30
DIRIGIDO A	<p>Exclusivo para organizaciones socias de la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque (empresas, agentes científico-tecnológicos, administración pública, entidades sociales, etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con inquietud en conocer más sobre la inteligencia artificial generativa (IAG) como una herramienta para mejorar la innovación en sus organizaciones. • Que quieran profundizar en el concepto de “Innovación Aumentada” con un enfoque de los procesos de innovación hibridado con la inteligencia artificial generativa para potenciar sus capacidades. <p>*Máximo dos personas por organización.</p>

- ### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE
- Entender las IAs generativas (conceptos base, riesgos, oportunidades...) y su implicación en el futuro del trabajo (organizaciones aumentadas).
 - Profundizar en el concepto de innovación aumentada y experimentarlo de primera mano desarrollando un proyecto real.
 - Usar diferentes herramientas de IA generativa (ChatGPT, Claude, Perplexity, Midjourney, Galileo...) en un proceso de innovación con un reto real.



CONTENIDOS DE LA FORMACIÓN

Innovación aumentada. Acelera tu capacidad de generar soluciones innovadoras.

A lo largo de todo el programa, los participantes deberán trabajar en un reto real, avanzando en cada sesión del programa en el mismo y usando diferentes herramientas de IA generativa.

Sesión 1.

- **Introducción a la IA generativa.** (120 minutos).

Sesión centrada en introducir los conceptos básicos de las IAs generativas, una breve historia de la IA hasta llegar a las GenAI, repaso sobre los principales riesgos y limitaciones (sustitución de trabajos, sesgos, desinformación, ética, privacidad, ciberseguridad, brechas, sostenibilidad...) y presentación de diferentes herramientas y casos de uso.

- **Introducción al concepto de organizaciones y equipos aumentados.**

(30 minutos).

Sesión centrada en reflexionar sobre el futuro del trabajo e introducción a los conceptos de “equipos centauro” y organizaciones y equipos aumentados.

- **Introducción a la innovación aumentada.** (30 minutos).

Sesión centrada en presentar metodologías de innovación y cómo la IA

se puede introducir en las diferentes fases (exploración y mapeo, investigación y definición, ideación, prototipado y testing) para incrementar su calidad y eficiencia.

- **Introducción a algunas herramientas de GenAI y diferentes técnicas de *prompting*.** (60 minutos).

Sesión práctica centrada en la introducción de diferentes herramientas (ChatGPT, Claude, Perplexity, Midjourney...) y en técnicas de *prompting* avanzado usando *frameworks* como RASCEF o las 4S.

Sesión 2.

- **Mapeo y exploración.** (120 minutos).

Sesión práctica centrada en revisar diferentes técnicas de mapeo y exploración (Stakeholders Map, User Persona, Business Model Canvas, Customer Journey...) y cómo se podrían mejorar usando IA generativa (ChatGPT, Perplexity, Claude...).

- **Investigación y definición.** (120 minutos).

Sesión práctica centrada en revisar diferentes técnicas de investigación y definición (Diagrama ERAF, Metáfora del problema, Entrevistas cualitativas, Insights Clúster...) y cómo se podrían mejorar usando IA generativa (ChatGPT, Perplexity, Claude...).

Sesión 3.

- **Ideación y priorización.** (90 minutos).

Sesión práctica centrada en revisar diferentes técnicas de creatividad estructurada y priorización (“Seis sombreros para pensar”, SCAMPER, matriz impacto / esfuerzo...) y cómo se podrían mejorar usando IA generativa (ChatGPT, Claude...).

- **Prototipado.** (120 minutos).

Sesión práctica centrada en revisar diferentes técnicas de prototipado (alta y baja fidelidad) y cómo se podrían mejorar usando IA generativa (Midjourney, VIZCOM, Galileo...).

- **Testing y pivotaje.** (30 minutos).

Sesión práctica centrada en cómo desarrollar procesos de *testing* con usuario, recolección de insights y toma de decisiones usando IA generativa (ChatGPT, Claude...).

FORMACIÓN IMPARTIDA POR



DAVID ALAYÓN
CEO y cofundador de Innuba.

Experto en tecnologías disruptivas y, concretamente, de IAs generativas.



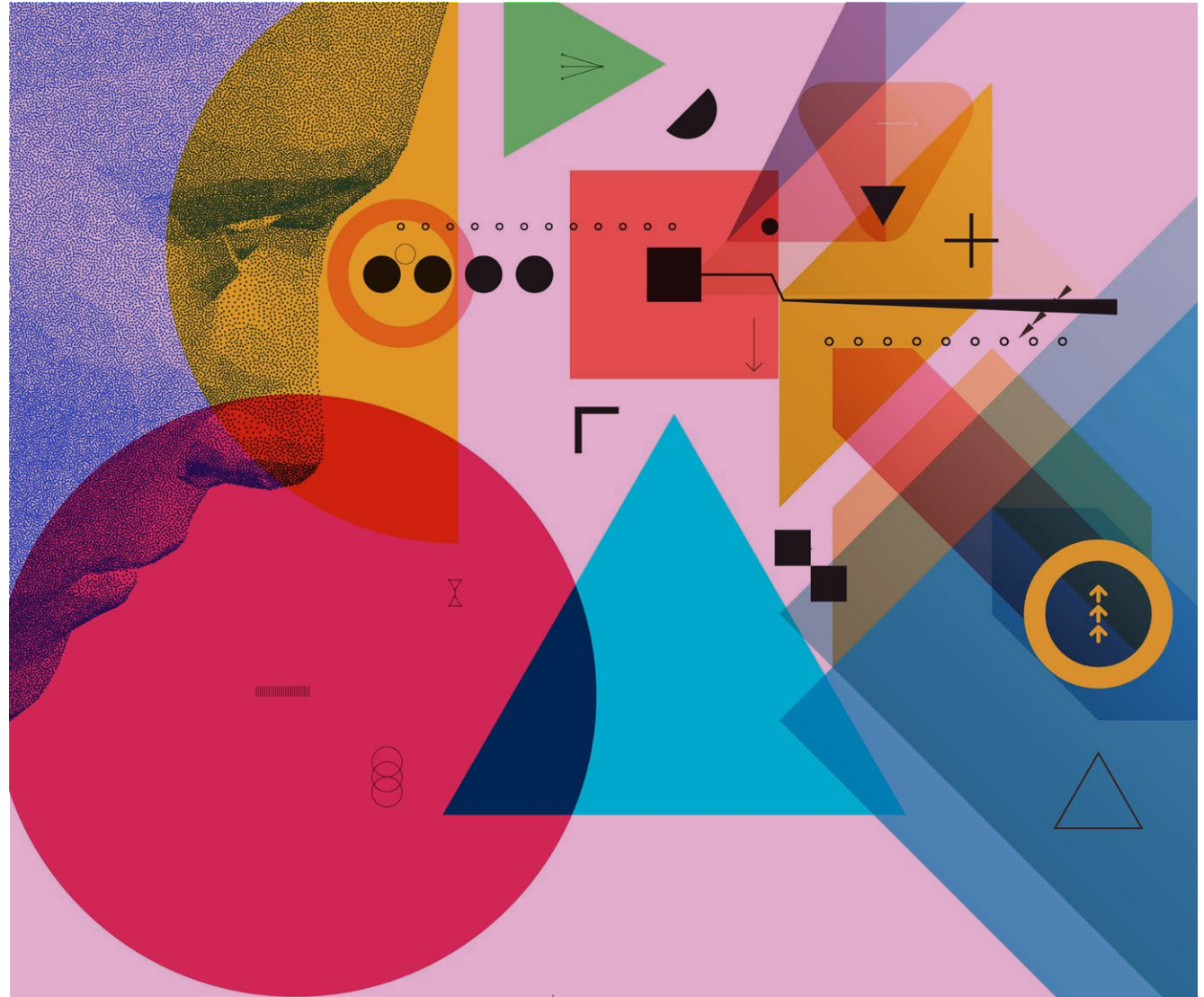
PEPO JIMÉNEZ
Content Manager de Innuba.

Periodista creativo. Experto en el uso de IAs generativas para la generación de contenidos.



GUILLERMO MONDELLI
Diseñador estratégico de Innuba.

Experto en IAs generativas.



TECNOLOGÍAS PARA NO ESPECIALISTAS

INSCRÍBETE AQUÍ



FECHAS Y HORARIO	18 de junio. De 9:30 a 13:00 h.
FORMATO	Presencial.
LUGAR	Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque. Laida Bidea, 203, Zamudio, Bizkaia. Parque Científico y Tecnológico de Bizkaia.
DURACIÓN	3,5 horas.
PLAZAS	30
DIRIGIDO A	<p>Exclusivo para organizaciones socias de la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atentas a los cambios que ocurren a su alrededor. • Con inquietud por conocer las tecnologías que son tendencia y su posible impacto en su empresa. • Que buscan ejemplos prácticos de los que aprender o en los que inspirarse. <p>*Máximo dos personas por organización.</p>

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

El objetivo primordial es que personas sin un conocimiento previo de las tecnologías y procedentes de departamentos, organizaciones y sectores diversos puedan entender las tecnologías de las que más se habla actualmente, e imaginar su potencial impacto en sus organizaciones.

Y concretamente:

- Comprender 5 tecnologías que son tendencia actualmente y su impacto en la innovación de las organizaciones.
- Aprender las incertidumbres, barreras y retos para su implantación en las organizaciones.
- Conocer casos prácticos de aplicación de estas tecnologías en diferentes tipos de organizaciones.

CONTENIDOS DE LA FORMACIÓN

La formación tendrá un formato de taller en el que se combinarán presentaciones de 20 minutos de cada tecnología, en lenguaje no técnico y cercano a las necesidades de las organizaciones, seguidos de 20 minutos de reflexión y coloquio sobre la aplicación, barreras, retos... de la aplicación de esa tecnología a las organizaciones.

Se han elegido, para esta primera edición, tecnologías con potencial de aplicación transversal en los sectores más diversos.

Las tecnologías que se abordarán serán:

- | | |
|------------------------------|--|
| A. Internet of Things (IoT) | D. Realidad Virtual y Realidad Aumentada |
| B. Big Data | E. Ciberseguridad |
| C. Robótica y Automatización | |

FORMACIÓN IMPARTIDA POR



Internet of Things

IOSU GABILONDO
IKERLAN

Responsable de Área de Inteligencia Distribuida y Conectada.



Big Data

RAÚL MIÑON
TECNALIA

Investigador principal.
Dr. Ingeniero informático, desarrolla proyectos de investigación e innovación en áreas como Big Data, DevOps, Edge Intelligence y MLOps.



Realidad Virtual y Realidad Aumentada

IGOR GARCÍA OLAIZOLA
VICOMTECH

Director División Industria.
Dr. Ingeniero en Automática y Electrónica industrial.



Robótica y Automatización

ENEKO UGALDE
TEKNIKER

Director de la unidad de Sistemas Autonomos e Inteligentes.
Ingeniero en Electrónica de Sistema por MU. 30 años de experiencia en automatización y robótica.



Ciberseguridad

OSCAR LAGE
TECNALIA

Responsable de Ciberseguridad y Blockchain, supervisando la estrategia e investigación de 50 científicos. Miembro del consejo asesor de varias compañías.



EL ABC DE LA INNOVACIÓN

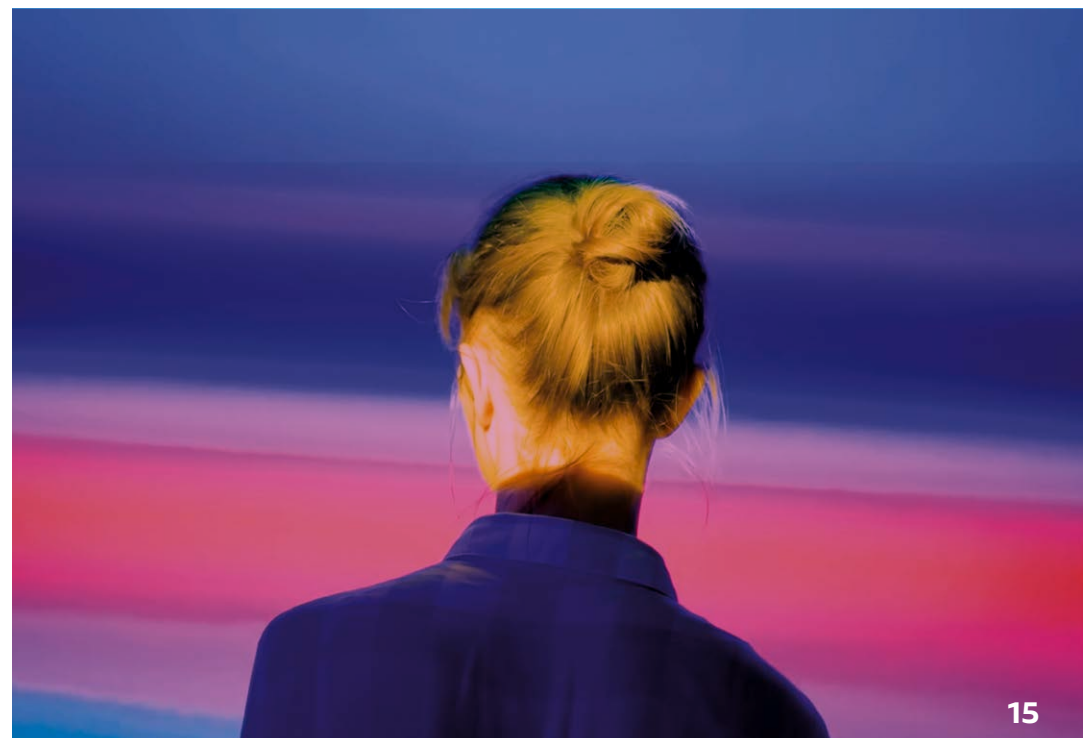
INSCRÍBETE AQUÍ



FECHAS Y HORARIO	25 de marzo. De 9:30 a 17:30h.
FORMATO	Presencial.
LUGAR	Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque. Laida Bidea, 203, Zamudio, Bizkaia. Parque Científico y Tecnológico de Bizkaia.
DURACIÓN	8 horas.
PLAZAS	30
DIRIGIDO A	Exclusivo para cualquier organización (empresa, administración pública, entidad educativa o social) socia de la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque que mediante casos prácticos quiera conocer o asentar las bases de qué es la innovación y cómo puede contribuir a la organización. * Máximo dos personas por organización.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Adquirir los conceptos básicos de innovación.
- Identificar qué es innovación y su diferencia con la I+D.
- Conocer casos prácticos de innovación de diferentes tipos de organizaciones.
- Entender la aportación de la innovación a la estrategia de la organización.
- Conocer las claves para dar los primeros pasos.



CONTENIDOS DE LA FORMACIÓN

Parte 1. Innovación: ¿Por qué hablamos sobre innovación? ¿Qué es? ¿Por qué es importante para cualquier organización?

- Contexto global.
- Definición (es).
- Evolución del concepto.
- Casos de innovación.
- Ejercicios prácticos para identificar la innovación.

Parte 2. Innovación y estrategia.

- Los diferentes ámbitos de innovación en una organización.
- La innovación estratégica.

Parte 3. Primeros pasos.

- Organización.
- Proyectos de innovación.
- Indicadores.

Parte 4. Caso práctico.

FORMACIÓN IMPARTIDA POR



ALAITZ LANDALUZE
Coordinadora General
de la unidad de Políticas
de Ciencia, Tecnología e
Innovación en Innobasque.

Alaitz Landaluze es licenciada en Ingeniería de Telecomunicaciones por la Universidad del País Vasco y experta en políticas de ciencia, tecnología e innovación. Después de 8 años ejerciendo como gerente en Accenture, en 2008 ingresó en la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque. Actualmente dirige la Unidad de Políticas de Ciencia, Tecnología e Innovación. Entre otros, esta unidad colabora con el Gobierno Vasco en el diseño y ejecución del Plan de Ciencia, Tecnología e Innovación 2030 así como en el diseño y gestión de varios programas de I+D e innovación de diferentes departamentos del Gobierno Vasco y Diputaciones Forales.



IÑAKI GANZARAIN
Coordinador operativo
en la unidad de Políticas
de Ciencia, Tecnología e
Innovación en Innobasque.

Iñaki Ganzarain es licenciado en Administración y Dirección de Empresas e ingeniero técnico en Informática de Gestión por la Universidad de Deusto. Después de más de 4 años ejerciendo de consultor en Minsait, en 2016 ingresó en la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque. Actualmente es coordinador técnico de la Unidad de Políticas de Ciencia, Tecnología e Innovación. Entre sus actividades destaca el apoyo al Gobierno Vasco en el diseño y ejecución del Plan de Ciencia, Tecnología e Innovación 2030; el asesoramiento a diferentes Departamentos y Diputaciones Forales en el diseño y gestión de varios instrumentos de I+D+i y la realización de análisis sobre la situación de la innovación en Euskadi.

CÓMO HACER *ROADMAPPING* TECNOLÓGICO Y CÓMO LLEGAR AL MERCADO

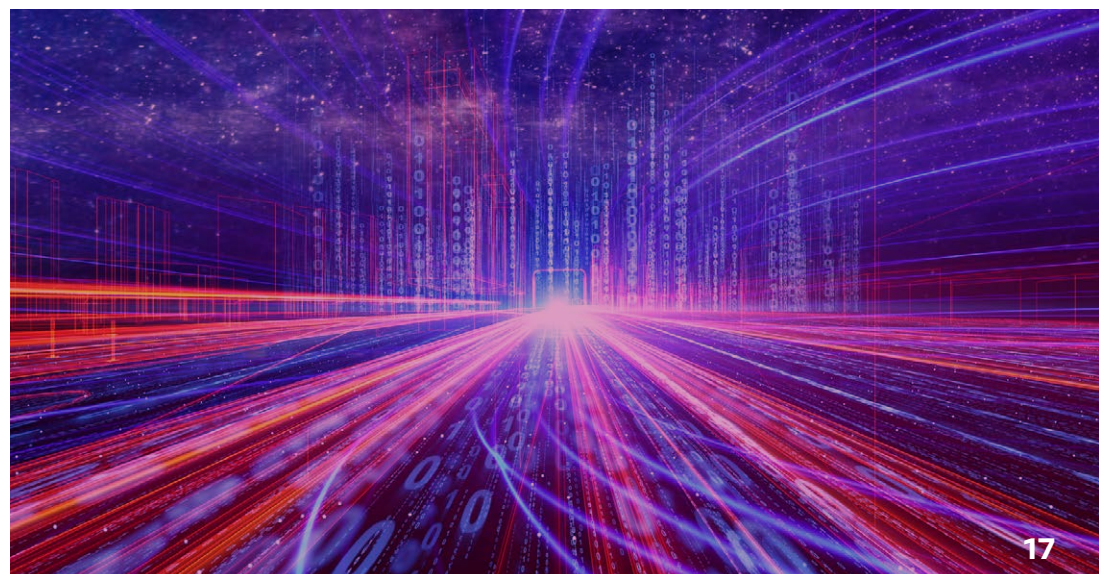
INSCRÍBETE AQUÍ



FECHAS Y HORARIO	9 de abril. De 9:30 a 14:30 h.
FORMATO	Presencial.
LUGAR	Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque. Laida Bidea, 203, Zamudio, Bizkaia. Parque Científico y Tecnológico de Bizkaia.
DURACIÓN	5 horas.
PLAZAS	30
DIRIGIDO A	<p>Exclusivo para cualquier organización (empresa, agente de la RVCTI, administración pública, entidad educativa o social) socia de la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que quieran comenzar a realizar actividades de estrategia tecnológica de forma sistematizada y planificada. • Con inquietudes innovadoras, que busquen un enfoque integral para la creación y gestión de hojas de ruta tecnológicas, aprendiendo a identificar y analizar tecnologías clave y asegurar la actualización continua de sus planes, alineando estrategias de innovación con objetivos de negocio. <p>* Máximo dos personas por organización.</p>

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Identificar y priorizar tecnologías emergentes, desarrollando habilidades para analizar oportunidades de innovación y alinearlas con los objetivos estratégicos de sus organizaciones.
- Creación y gestión de hojas de ruta tecnológicas, diseñando *roadmaps* claros y ejecutables que conecten la identificación de tecnologías con su implementación y llegada al mercado.
- Proporcionar herramientas para planificar la ejecución de proyectos tecnológicos, asignando recursos, definiendo hitos clave y garantizando el éxito de las estrategias de innovación a largo plazo.
- Conocer programas de ayudas a la innovación relacionados con el *roadmapping*.



CONTENIDOS DE LA FORMACIÓN

1. Introducción al *Roadmapping* Tecnológico.

- Conceptos básicos: ¿Qué es el mapeo tecnológico y por qué importa?
- Beneficios: Identificación de oportunidades, mejora de la productividad y competitividad.
- Las diferentes fases de proceso.

2. Estrategias y herramientas para buscar tecnologías.

- Fuentes de información (bases de datos gratuitas, redes de innovación, informes sectoriales).
- Estrategias de búsqueda.
- Ejercicio práctico.

3. Evaluación y priorización de tecnologías.

- Criterios de evaluación (impacto, viabilidad técnica y económica, madurez tecnológica).
- Herramientas (matriz de impacto-viabilidad, etc.).
- Ejercicio práctico.

4. Planificación estratégica del mapeo.

- Cómo integrar las tecnologías priorizadas en la estrategia de la empresa.
- Creación de un plan básico de implementación (identificación de objetivos, recursos necesarios y posibles socios, definición de hitos clave).

5. Caso de uso: Ejemplo de caso práctico de aplicación del proceso de *Roadmapping* Tecnológico en su conjunto.

6. Presentación de programas de ayuda para el desarrollo de un proceso de *Roadmapping* Tecnológico (SPRI).

FORMACIÓN IMPARTIDA POR



CRISTINA UGARTE DEL VALLE

Técnico de Innovación del Área de Tecnología, Innovación y Sostenibilidad de SPRI

Licenciada en Ciencia y Tecnología de los Alimentos por la UPV-EHU, obtuvo en el 2017 la certificación de Project Management Professional (PMP).

Su trayectoria profesional se centra en el ámbito de la innovación y la gestión de proyectos, donde durante 13 años y como parte del equipo de Innobasque, desempeñó funciones clave en la coordinación y apoyo técnico para la internacionalización de la I+D+i vasca en Europa. Ha gestionado redes de colaboración, ha participado en la preparación de propuestas para el Programa Marco Europeo de apoyo a la I+D+i y brindado apoyo al Gobierno Vasco en la internacionalización de sus programas de financiación de apoyo a la I+D+i.

En la actualidad, ofrece soporte técnico en el diseño, implementación, gestión y evaluación de instrumentos de apoyo a la innovación, conservando una mirada internacional en el ámbito.

Anteriormente, adquirió experiencia en control de calidad y desarrollo de nuevos productos en empresas como Unilever, Eroski y Percy Dalton en el Reino Unido.



JAVIER MEDINA ANTÓN

CEO en Qi EUROPE

Economista, especialidad en finanzas. Máster en Negocios Energéticos y PDG por IESE Business School. Mentor Empresarial certificado de la Comunidad de Madrid y Mentor del Programa Women Leadership de la Comisión Europea. Desarrolla desde 1995 su carrera profesional en el diseño y desarrollo estratégico de nuevos modelos de negocio (propuesta de valor, modelización y optimización de capital, precios, rentabilidades y costes, *seed&startup capital*, *private equity*, *venture capital*, competitividad y productividad), operaciones de transferencia de tecnología y proyectos de I+D+i (bróker de tecnologías, financiación y análisis de inversiones, valoración DFC y Venture Capital Method, estructuración, negociación y venta/alianzas), así como redacción, gestión y justificación de proyectos de I+D+i) y desarrollo de nuevo negocio (captación de mercado, diversificación, crecimiento e internacionalización) en entornos digitales / tecnológicos / industriales con responsabilidad directa en la innovación y desarrollo de nuevos productos y servicios tecnológicos.

MEGATENDENCIAS: QUÉ SON Y CÓMO ENTENDER SU IMPACTO

INSCRÍBETE AQUÍ



FECHAS Y HORARIO	14 de mayo. De 9:00 a 14:00 h.
FORMATO	Presencial.
LUGAR	Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque. Laida Bidea, 203, Zamudio, Bizkaia. Parque Científico y Tecnológico de Bizkaia.
DURACIÓN	5 horas.
PLAZAS	30
DIRIGIDO A	<p>Exclusivo para organizaciones socias de la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con inquietud de ver más allá del hoy e incorporar una visión de futuro en su actividad. • Que entienden que los cambios que se producen en el entorno más lejano les afectan y quieren estar atentas a lo que ocurre. • Con inquietud de profundizar en esas megatendencias y cómo pueden afectar a los distintos sectores o actividades, para pensar en clave de estrategia y toma de decisiones. • Que quieren incorporar esta visión global y de futuro superando los sesgos que tenemos incorporados. <p>*Máximo dos personas por organización.</p>

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Entender qué es el pensamiento de futuros y su importancia para la innovación y la competitividad en las organizaciones.
- Adquirir conocimientos para identificar y hacer seguimiento de las megatendencias, e incorporarlas en las decisiones de las organizaciones.
- Cuestionar o replantear las asunciones que tenemos preestablecidas.
- Conocer las principales megatendencias que nos rodean y entender cómo nos afectan.

CONTENIDOS DE LA FORMACIÓN

- El pensamiento de futuros: qué es y cuáles son las claves para incorporarlo en una organización.
- Megatendencias: qué son, cómo las puedo identificar y vigilar su evolución, para incorporarlas en mi toma de decisiones.
- Ampliar nuestra mirada y percepción a la hora de detectar señales, generar escenarios y trabajar en clave de futuro.
- Debate en torno a las principales megatendencias: cuáles son y cómo pueden afectar a las organizaciones.



FORMACIÓN IMPARTIDA POR



**ANGÉLICA LÓPEZ
SOBRADO**

Coordinadora servicios de Inteligencia Competitiva en TECNALIA Research & Innovation

Titulada en Ingeniería Industrial, especialización Organización Industrial por la ETSII Bilbao y con un postgrado en gestión de proyectos. Ha realizado estudios específicos de vigilancia, análisis de tendencias tecnológicas y de mercado, así como la definición y despliegue de procesos VTIC e impartido formación. Forma parte del grupo de revisión de la norma “UNE 166006:2011 Gestión de la I+D+i”. Cuenta con experiencia en el desarrollo de modelos, metodologías y herramientas para la gestión de la Innovación y el desarrollo de la creatividad.



UXUE IBARROLA

Directora en Agora Desarrollo Organizacional

Facilitadora de transformación organizacional y desarrollo de liderazgo. Con más de 16 años de experiencia en el acompañamiento a empresas públicas y privadas en sectores como salud, energías renovables y banca, impulsando procesos de cambio cultural, alineación de equipos y liderazgo resonante. Especialista en *mentoring* directivo, gestión de conflictos y diseño de programas de creatividad e innovación.



LOLA ELEJALDE

Directora de Internacional en Innobasque

Ingeniera industrial por la ETSIIT de Bilbao e ingeniera de refino de petróleo, petroquímica y gas por el Institut Français du Pétrole en París. A lo largo de su carrera ha ido profundizando y complementando su formación académica con formación especializada en campos como la prospectiva, la estrategia y la innovación, destacando el Advanced Management Program del Instituto de Empresa y el Programa de Consejeras de ESADE. Su vida profesional en estrategia e innovación ha tenido siempre relación con el “pensamiento de futuros”, con la prospectiva, y forma parte de la lista Forbes de los 40 mejores futuristas de España los años 2021 y 2022. Actualmente es directora de Internacionalización en la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque y responsable de la actividad de prospectiva.



OIHANA BLANCO

Responsable de proyectos en Políticas de Innovación en Innobasque

Licenciada en Economía en la UPV, máster en Comercio Exterior e Internacionalización de Empresas por la Cámara de Comercio de Bilbao, y máster en Business Innovation por Deusto Business School. En la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque y ha sido responsable de proyectos en distintos ámbitos como la internacionalización de I+D+i, Economía Circular y de políticas de ciencia, tecnología e innovación. Desde hace 5 años es responsable de proyectos De vigilancia y prospectiva, área en la que se ha formado en la Universidad de Manchester.

CURSO PRÁCTICO SOBRE LAS NOVEDADES EN INCENTIVOS FISCALES A LA I+D Y A LA INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

INSCRÍBETE AQUÍ



FECHAS Y HORARIO	11 de junio. De 9.00 a 13.30 h.
FORMATO	Presencial.
LUGAR	Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque. Laida Bidea, 203, Zamudio, Bizkaia. Parque Científico y Tecnológico de Bizkaia.
DURACIÓN	4,5 horas.
PLAZAS	30
DIRIGIDO A	<p>Exclusivo para empresas socias de la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque, que realicen actividad de I+D+i y/o innovación tecnológica o labores de asesoramiento a las mismas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con inquietud sobre las últimas novedades en materia de deducciones fiscales a la I+D+i y las oportunidades de financiación asociadas. • Con necesidad de conocer si tales deducciones le resultan de aplicación a su tipo de empresa y, en su caso, los trámites que tiene que llevar a cabo. <p><i>*Máximo dos personas por organización.</i></p>

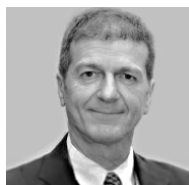
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Conocer las nuevas actividades de I+D+i que han sido incluidas en la normativa fiscal como susceptibles de generar derecho a una deducción fiscal.
- Entender la importancia de este incentivo fiscal, desde un punto de vista cuantitativo, mediante la exposición de casos prácticos de liquidación del impuesto de sociedades, adaptados a cada tipología de actividad de I+D+i.
- Disponer de un esquema claro y simple de los trámites formales que se deben cumplir para aplicar el incentivo.
- Debatir sobre la aplicación práctica del mencionado incentivo, compartir dudas, y tratar de resolver las cuestiones que se planteen.

CONTENIDOS DE LA FORMACIÓN

- Análisis de los supuestos de innovación tecnológica que generan derecho a la deducción fiscal, poniendo el foco en los nuevos supuestos.
- Análisis de los supuestos de I+D que generan derecho a la deducción fiscal, poniendo el foco en los nuevos supuestos.
- Explicación de las deducciones fiscales y sus requisitos de aplicación, y análisis práctico de las mismas.
- Revisión de los trámites formales necesarios para aplicar el incentivo fiscal.
- Posibilidad de obtener financiación mediante la transferencia de la deducción fiscal (64 bis).
- Explicación de casos prácticos de empresas.
- Turno de debate y preguntas.

FORMACIÓN IMPARTIDA POR



AITOR SOLOETA

Responsable Área Fiscal País Vasco, de Gómez-Acebo & Pombo

Especializado en Derecho Tributario Foral también ha prestado asesoramiento a entidades de ámbito nacional e internacional.

Es abogado economista por la Universidad de Deusto, y máster en Asesoría Jurídica de empresas. Ha trabajado en el ámbito privado durante 13 años en despachos como Cuatrecasas y PwC, y ha trabajado también en la Administración Pública durante 21 años, 7 de ellos como responsable de las áreas económicas de instituciones públicas como las Juntas Generales de Bizkaia y el Ayuntamiento de Getxo, 10 años como Inspector de Finanzas, y los últimos 4 años como Director General de la Hacienda Foral de Bizkaia.

También ha sido vicepresidente del Consejo de Administración de la entidad financiera Bilbao Bizkaia Kutxa, antes de su transformación en Fundación Bancaria, en la que también ha participado como miembro de su Patronato.

Ha participado como autor o co-autor de diversas publicaciones y artículos en revistas especializadas.



ZURIÑE MARTINEZ

Asesora fiscal en Gómez-Acebo & Pombo

Es graduada en Economía por la Universidad del País Vasco. Hizo el máster Internacional en Asesoría Fiscal en el Instituto Superior de Derecho y Economía, ISDE. Está especializada en materia de derecho fiscal y tributario. Ha trabajado previamente en el área fiscal en despachos como Euskaltax o Deloitte, participando de forma recurrente en el asesoramiento fiscal a empresas familiares y multinacionales. Asimismo, tiene una sólida experiencia en el asesoramiento en operaciones de reestructuración, en actuaciones de comprobación e investigación y en procedimientos económico-administrativos.



ALAITZ LANDALUZE

Coordinadora General de la unidad de Políticas de Ciencia, Tecnología e Innovación en Innobasque

Licenciada en Ingeniería de Telecomunicaciones por la Universidad del País Vasco y experta en políticas de ciencia, tecnología e innovación. Después de 8 años ejerciendo como gerente en Accenture, en 2008 ingresó en la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque. Actualmente dirige la unidad de Políticas de Ciencia, Tecnología e Innovación. Entre otros, esta unidad colabora con el Gobierno Vasco en el diseño y ejecución del Plan de Ciencia, Tecnología e Innovación 2030 así como en el diseño y gestión de varios programas de I+D e innovación de diferentes departamentos y Diputaciones Forales. Concretamente ha colaborado con la DFB en la redefinición de los nuevos términos de I+D e innovación tecnológica del Impuesto sobre Sociedades.



IÑAKI GANZARAIN

Coordinador operativo en la unidad de Políticas de Ciencia, Tecnología e Innovación en Innobasque

Licenciado en Administración y Dirección de Empresas e ingeniero técnico en Informática de Gestión por la Universidad de Deusto. Después de más de 4 años ejerciendo de consultor en Minsait, en 2016 ingresó en la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque. Actualmente es coordinador técnico de la unidad de Políticas de Ciencia, Tecnología e Innovación. Entre sus actividades destaca el apoyo al Gobierno Vasco en el diseño y ejecución del Plan de Ciencia, Tecnología e Innovación 2030; el asesoramiento a diferentes Departamentos y Diputaciones Forales en el diseño y gestión de varios instrumentos de I+D+i y la realización de análisis sobre la situación de la innovación en Euskadi. Concretamente, ha colaborado con la DFB en la redefinición de los nuevos términos de I+D e innovación tecnológica del Impuesto sobre Sociedades.