

ADIMEN ARTIFIZIAL SORTZAILEA: ZER DA, NOLA ALDATZEN ARI DA LAN EGITEKO MODUA, TRESNAK ETA APLIKAZIO KASUAK

EMAN IZENA



EGUNA ETA ORDUTEGIA	1. saioa. Asteazkena, irailak 17. 9:30etatik 13:30etara. 2. saioa. Asteazkena, irailak 24. 9:30etatik 13:30etara. 3. saioa. Asteazkena, urriak 1. 9:30etatik 13:30etara. 4. saioa. Osteguna, urriak 9. 9:30etatik 13:30etara. * Saio guztietan parte-hartzea derrigorrezkoa da.
FORMATUA	Aurrez aurrekoa.
LEKUA	Innobasque, Berrikuntzaren Euskal Agentzia. Laida Bidea 203, Zamudio, Bizkaia. Bizkaiko Zientzia eta Teknologia Parkea.
IRAUPENA	20 ordu. Oharra: Formakuntza osatzeko 4 ordu online egongo dira, laguntza eta tutoretzarekin, aurrez aurreko lau saioen artean.
PLAZAK	30.
NORENTZAT	• Innobasque, Berrikuntzaren Euskal Agentziako erakunde bazkideentzat soilik (enpresak, eragile zientifiko-teknologikoak, administrazio publikoa, gizarte-erakundeak, etab.) • Adimen artifizial sortzailea (AAS) zer den eta bere erakundearen duen eragina ulertu nahi duten edozein sektore, arlo eta abarretako erdi mailako arduradun, zuzendari edo profesionalentzat. * Gehienez, bi pertsona erakunde bakoitzeko.

IKASKUNTZA-HELBURUAK

- AA sortzailea zer den eta profesio guztiak nola aldatzen ari den ulertzea.
- Benetako eta erabilera zehatzak identifikatu lan sektore zein aktibitate desberdinetan.
- Funtsezko tresnak, hala nola ChatGPT, Copilot, DALL · E edo Perplexity erraztasunez erabiltzea.
- Eguneroko zereginetan adimen artifiziala (AA) erabiltzea: idazmena, analisia, laburpena, ideiajintza, informazio bilketa.
- AAren ohiko akatsak, haren mugak eta erabilera ez gomendagarriak hautematea.



PRESTAKUNTZAREN EDUKIA

1. saioa.

AA sortzailea eguneroko lanean erabiltzearen oinarriak

- Zer da AA sortzailea: beste teknologiekin dauzkan ezberdintasunak.
- Ohioko erabilerak: testu, irudi eta datuen sorrera, automatizazioa.
- Etika eta erantzukizuna: pribatutasuna, *copyright*-a eta erantzunen fidagarritasuna.
- Oinarrizko lege kontestua: europar erregulazioa, datuen babesa, baimendutako erabilerak.
- Jardunbide egokiak: nola galdetu (*prompting*), nola balioztatatu, emaitzak nola hobetu.

2. saioa.

AAren erabilera eta kasu errealak sektore ezberdinetan

- AA aplikatzen den ohiko jarduera profesionalak:
 - Txosten, posta elektroniko, aurkezpen eta edukien idazmena.
 - Erabakiak hartzeko informazioaren bilduma eta azterketa.
 - Bileren, proposamenen, gidalerroen edota argudioen prestaketa.
 - Zeregin errepikakorrak edo administratiboak automatizatzea.
 - Ideia berriak, alternatibak, konponbideak edo adibideak sortzea.

- Sektore ezberdinen kasuak:

- Merkataritza: prospekzio-mezuak, salmenta-*scriptak*, eragozpenei erantzutea.
- Irakaskuntza: saioak diseinatzea, baliabideak sortzea, ebaluazioa.
- Marketina: kanpainak, *copiak*, irudiak, merkatuaren azterketa.
- Osasuna: dokumentuen antolaketa, komunikaziorako laguntza, txostenak.
- Giza baliabideak: lanpostuen deskribapena, *feedback*, ibilbideak, klima.

- Jarduera praktikoak: AA aplikatzea parte-hartzaileen benetako zereginetan, haien rola arabera.

3 saioa.

Hasteko eta eboluzionatzeko funtsezko tresnak

- Zeharkako tresnak:
 - ChatGPT: idazmena, laburpena, simulazioa, ideagintza.
 - Microsoft Copilot (Word, Excel, Outlook): produktibitate areagotua.
 - DALL-E eta Bing Image Creator: irudien sorrera automatikoa.
 - Perplexity, You.com, Claude: bilaketa, azterketa eta laburpena.

- Bestelako tresna berriak: Notion AI, Poe, Gamma, SlidesAI, Tome.
- Norberaren antolaketa: AA planner-ean, agendan, postan eta denboraren kudeaketan erabiltzea.
- Koderik gabeko automatizazioa: GPT pertsonalizatuak, Zapier, formulario adimenduak.

4. saioa.

AArekin handitutako profil profesionalak

- Funtsezko ezagutza: *prompting*-a, balioztatzea, giza-gainbegiratzea.
- Funtsezko gaitasunak: jakin-min digitala, pentsamendu kritikoa, moldagarritasuna.
- Jarrera gomendagarriak: etengabeko ikaskuntza, etika, gizakiaren eta AAren arteko lankidetzaren hibridoa.
- Ikasten jarraitzeko gomendioak:
 - AAren bidezko hobekuntza sistema pertsonala diseinatu.
 - Berrerabili daitezkeen *prompt*-ak sortu.
 - AAK nire aktibitatean zein nire sektorean daukan inpaktua aztertu.
 - Nire taldean eta nire lan-ingurunean jardunbide onak partekatu.

NOREKIN



IKER KARKOKLI

Adimen artifizial
garatzailea Aurenen

Enpresen Administrazioa eta Zuzendaritzako Unibertsitate Gradua.

Datuen Zientziako eta Adimen Artifizialeko graduondokoa, Bilboko Merkataritza Ganberan. Adimen artifizialean, prozesuen digitalizazioan eta automatizazioan aditua. UI/UXen web orri eta aplikazioetarako garapeneko ziurtagiritua. *Full-Stack Development*eko ziurtagiritua, Bottega University-an eta 3D Ingurune Interaktiboen eta errealitate birtuala garapeneko ziurtagiria CECOBIn.

5 urte baino gehiagoko esperientzia hainbat jardueratan, hala nola: proiektuen kontrola eta informazioa, *dashboard* interaktiboen garapena, KPlen diseinua eta inplementazioa, enpresa aplikazioen garapena, eraldaketa digitala, negozio prozesuetarako automatizazio sistemak, datuen erauzketa, eraldaketa, karga eta ustiapena, *Machine Learning* eta AA bidezko aplikazioen garapena, prozesu digitalen optimizazioa.



ÁLVARO GUTIERREZ

Berrikuntza eta Pertsonen
Gerentea Aurenen

Enpresa Zientzietan diplomatua, Ekonomia Zientzietan lizentziaduna eta Administrazio Publikoan masterduna.

Digitalizazioan eta AAre erabileran aditua, Scrum Master, PMP *Project Management Professional*, Goi mailako ikastaroa eta Masterra *Coaching* Pertsonal eta Exekutiboan. Enpresetan berdintasun planak eta neurriak ezartzen aditua. 18 urte baino gehiagoko esperientzia bitarteko kargudunei eta zuzendariei prestakuntza ematen eta giza baliabideetako aholkularitza-proiektuak zuzentzeko eta kudeatzeko proiektuak egiten: zuzendarientzako eta erdi-mailako arduradunentzako garapen- eta prestakuntza-programak; *softskilletan* eta berdintasunaren eta aniztasunaren arloetan; berdintasun-diagnostikoak eta -planak egitea; antolamendu-egituren birdiseinatzea; enpresei eta enpresaburuei aholkularitza ematea; kultura-eraldaketako programak; *coaching*- eta *mentoring*-prozesuak erakunde publiko eta pribatuetan.

