

ERALDATU MERKATARITZA-ESKAINTZAK SORTZEKO PROZESUA
ADIMEN ARTIFIZIALAREKIN

EMAN IZENA



DATA ETA ORDUTEGIA	Osteguna, azaroak 13. 09:30etatik 13:30etara.
FORMATUA	Aurrez aurrekoa.
LEKUA	Hermanos Lumiere 11, Gasteiz, Araba. Euskadiko Teknologia Parkea Gasteizko Campusa.
IRAUPENA	4 ordu.
PLAZAK	30.
NORENTZAT	10 langile baino gehiagoko ETEentzat bakarrik. - Prozesu tekniko eta komertzialetan adimen artifizialeko tresnak sartu nahi dituzten enpresentzat. - Merkatu-arduradun, Saldu Ondoko arduradun eta Zuzendari Nagusientzat. * Gehienez bi pertsona enpresa bakoitzeko.

IKASKUNTZA HELBURUAK

Prestakuntza honen helburu nagusia talde tekniko eta komertzialak eskaintzak egiteko prozesuaren fase guztietan adimen artifizialeko teknologien erabileran gaitzea da. Bezeroen eskakizunak jaso eta aztertzetik, aurretiazko antzeko proiektuen erreferentziak bilatzera eta kostuak kalkulatzera, dokumentazio teknikoa eta komertzialaren sorrerarekin amaituz.

Helburu espezifikoiei dagokionean, honako hauek nabarmentzen dira:

- Adimen artifizialak eskaintzak egiteko prozesuan duen eragina azaleratzea, eta, horretarako, aukera zehatzak identifikatzea arlo ezberdinetan: baldintza-agirien irakurketa, datu historikoen azterketa, dokumentuen sortzea eta kostuen kalkulua.
- Tresna praktikoez eta oinarrizko ezagutza teknikoez hornitzea hizkuntza-ereduak (LLMak) erabiltzeko, hala nola ChatGPT, Copilot edo Gemini, eskaerak zehazteko prozesuan tresna horiei etekinik onena ateratzeko.
- Kontzeptu konplexuagoak txertatzea, hala nola datu-base bektorialak, bilatzaile semantikoak eta *machine learning*-ean oinarritutako kalkulagailuak, prozesuak automatizatzeko duten ahalmena ezagutzeko eta baliatzeko.
- Automatiza daitezkeen atazak lehenesteko irizpideak txertatzea, horien inplementazioaren itzulera baloratzea eta teknologia bakoitzaren gaur egungo mugak ulertzea.
- Datuan eta ezagutzaren berrerabileran oinarritutako eraginkortasun-kultura sustatzea, barne-informazioa (eskaintzak, aurreko proiektuak, txantiloiak) tresna adimendunen bidez erraz aktibatzeko moduan egituratuz.
- Tradizioz digitalizazio txikikoak izan diren arlo tekniko eta komertzialetan berrikuntza bultzatzea, ikuspegi arin, irisgarri eta euskal ETEen errealitatearekin konektatuaren bidez.

PRESTAKUNTZAREN EDUKIA

1. Bezeroa ulertzen

- Hizkuntza-ereduak erabiltzen ikastea aurrekontuak egiteko behar diren datuak automatikoki irakurtzeko, laburtzeko eta ateratzeko, bezeroak bidaltzen duen dokumentazioan oinarrituta.
- Prozesu hau eraginkorragoa egiten lagundu dezaketen beste teknologia batzuk identifikatzea, hala nola, ikusmen ereduak.

2. Ezagutza berrerabiltzea: aurreko eskaintzak bilatzea eta AArekin konparatzea

- Aurretiazko eskaintzen datu-base bat nola egituratu eta ustiari ulertzea, antzeko aurretiazko proiektuak bilatzen eta kontsultatzen laguntzeko bilatzaile semantikoak sortzeko.

3. Antzeko proiektuak bilatzea eredu multimodalekin (planoak, 3D, irudiak)

- Teknologia aurreratuagoek beste formatu batzuk erabiliz antzeko erreferentziak aurkitzeko ematen dituzten aukerak aztertzea, hala nola planoak edo 3D ereduak.

4. Hobeto balioetsi: AAn oinarritutako kalkulagailu adimendunak

- Datu historikoak izateak duen garrantzia ulertzea, AAk ikasi ahal izan dezan eta erabaki hobeak hartzen lagundu dezan.
- Datu historikoetatik abiatuta kostu- edo denbora-zenbatesleak nola gara daitezkeen aurkeztea machine learning erabiliz.

5. Proposamenak sortzea: dokumentuak eta aurkezpenak automatizatzea

- Eskaintza-dokumentazioa (teknikoa, komertziala, aurkezpena...) automatikoki edo erdiautomatikoki sortzen ikastea.

Oharra: Nahi duten enpresentzat, trebakuntza ondoren jarraipen pertsonalizatuko saio bat egiteko aukera eskainiko da.

NOREKIN



LEIRE LEGARRETA
We Are Clickersen CEO
eta *Data Scientist*

Datuen arloan hogeitaz hamar urte baino gehiagoko esperientzia du, *Data Scientist* zientzialari gisa hasi zuen bere ibilbidea, kontzeptura bera zabaldu baino lehen. Unibertsitate, aholkularitza, finantza-erakunde, telekomunikazio, marketin eta administrazio publikoetan garatu du bere lana. Datu Zientziako lehen gradua bultzatu zuen Euskadin, diseinutik merkaturatu zen arte. Ekintzaile gisa, We Are Clickers sortu eta sendotu du, adimen artifizialean oinarritutako soluzio pertsonalizatuen diseinuan eta ezarpenean espezializatutako enpresa, erakundeei aurrera egiten laguntzeko helburuarekin.