

ADIMEN ARTIFIZIAL SORTZAILEA HEZKUNTZAREN EREMUAN

EMAN IZENA



EGUNA ETA ORDUTEGIA	1. Saioa. Asteartea, otsailak 10. 9:30etatik 13:30etara. 2. Saioa. Asteazkena, otsailak 11. 9:30etatik 13:30etara. 3. Saioa. Osteguna, otsailak 12. 9:30etatik 13:30etara. 4. Saioa. Ostirala, otsailak 13. 9:30etatik 13:30etara. * Lau saioetan parte-hartzea derrigorrezkoa da. 1. <i>online</i> saioa: Astelehena, otsailak 16. 2. <i>online</i> saioa: Astelehena, otsailak 23.
FORMATUA	Aurrez aurreko lau saio eta <i>online</i> bi saio.
LEKUA	Innobasque, Berrikuntzaren Euskal Agentzia. Laida Bidea 203, Zamudio, Bizkaia. Bizkaiko Zientzia eta Teknologia Parkea.
IRAUPENA	20 ordu. Oharra: Aurrez aurreko prestakuntza osatzeko, lau orduko saio bi egingo dira online laguntza eta tutoretzarekin. Aurrez aurreko lau saioen ondoren egingo dira, otsailaren 16an eta 23an. Ordutegia datak hurbiltzean finkatuko da.
PLAZAK	30.
NORENTZAT	Innobasque, Berrikuntzaren Euskal Agentziako erakunde bazkideentzat soilik (enpresak, eragile zientifiko-teknologikoak, administrazio publikoa, gizarte-erakundeak, etab.). Ikastetxeetako zuzendariak, irakasleak, prestatzaileak, hezkuntza berrikuntzako teknikariak, etab. * Gehienez, bi pertsona erakunde bakoitzeko.

IKASKUNTZA-HELBURUAK

- Irakaskuntza- eta ikasle-rola adimen artifizialdun (AA) testuinguru digital bihurtzea.
- AA erabili ikasteko eta ebaluatzeko esperientzia pertsonalizatzeko.
- Hezkuntza-maila desberdinetara egokitutako AAdun baliabide didaktikoak sortzea.
- Aurrez aurrekoa, formatu urrunak, sinkronoak eta asinkronoak koordinatzea.
- Hezkuntza-plangintza eta -kudeaketa hobetzea AArekin.
- Ikuspegi inklusibo, etiko eta pedagogikoki sendoa ziurtatzea.



PRESTAKUNTZAREN EDUKIA

1. saioa

Adimen artifizial sortzailearen hastapenak eta haren erabilera hezkuntzan.

- AA Hezkuntzan: laguntzatik baterako sorkuntzara.
- Etika eta ikaslearen babesa: datuak, ebaluazioa, ekitatea.
- Eskola-, unibertsitate- eta korporazio-inguruneetarako gomendio praktikoak.

2. saioa

AAren kasu praktikoak Hezkuntzan.

- Aplikazio errealeak:
 - Eskolak prestatzeko.
 - Materialak sortzeko (testuak, irudiak, bideoak).
 - Ebaluazio automatiko eta pertsonalizatuak egiteko.
 - Esperientzia-espazioak eta -dinamikak diseinatzeke.
 - Ikasleen jarraipena egiteko eta ikasleen aurrerapenera egokitzeke.
- Erabilera-kasuak: Khan Academy + GPT, Magicschool.ai, irakasle ez-teknikoentzako tresnak.
- Joerak: tutore birtualak, *adaptive learning*, konpetentzia bigunetarako AA sortzailea.

3. saioa

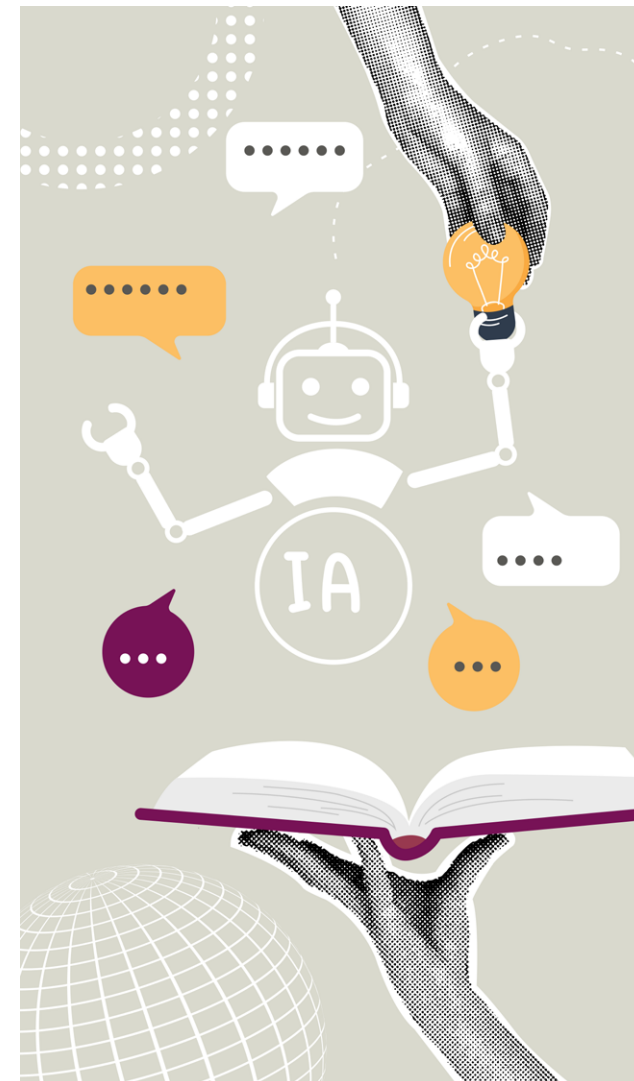
Hezkuntzari lotutako teknologia.

- Irakaskuntza-tresnak: Curipod, Magicschool.ai, Eduaide, Diffit, Socratic.
- LMS AAekin: Moodle + *plugins*, Blackboard Ultra, Canvas.
- Elkarlaneko plataformak: Miro Edu, Genially, Padlet.

4. saioa

Profil areagotuak Hezkuntzan.

- Irakaslea AAekin esperientziak diseinatzen.
- Ikaslea, autonomia lagundua duen protagonista.
- Konpetentziak: alfabetizazio digitala, diseinu instrukzional areagotua, sortutako baliabideen sendatzea eta ebaluazioa.



NOREKIN



HUGO CALVO

Aholkularitzako
bazkidea Auren

Giza Baliabideetako Zuzendaritza Masterra Madrilgo Camilo José Cela Unibertsitatetik, Enpresa Zuzendaritzako Masterra Madrilgo Unibertsitate Europarretik eta Komunikazio eta Kazetaritzako Masterra Elxeko Miguel Hernández Unibertsitatetik. *Agile Coach, Scrum Master, SAFe 5 Agilist, Design Sprint Facilitator eta Design Sprint Master, ExO Foundations and ExO Consultant, Exponential Innovator, DevOps Essentials, People and Operations Analytics Expert* (Wharton University of Pennsylvania).

Trebatzaileen Trebakuntzan Total Learning Solutions-ek emandako ziurtagiria ere badu.

Digitalizazioan eta AAre erabileran aditua. Azken 15 urteetan, kanpo-aholkulari, hainbat sailtako zuzendari eta nazioarteko merkaturatze-zuzendari lanak egin ditut industria prozesu, teknologia eta pertsonen kudeaketan, nazioarteko hainbat enpresentzat, hala nola, Ford, Daimler, Bankia, Sareb, Iberdrola, Naturgy, Telefónica, Qualicaps, Insudpharma, Mission Foods, Hero, Natra, BMC, Renfe edo Generali.



IKER KARKOKLI

Adimen artifizial
garatzailea Auren

Enpresen Administrazio 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.



JOSÉ ANTONIO CASTAÑO

Prozesuen eta Digitalizazioaren
zuzendaria Auren

Industria ingeniaria Bilboko Industria Ingeniarren Goi Eskolan (EHU). Fabrikazio Teknologia Aurreratuetako Masterra (EHU). Enpresen Administrazio eta Zuzendaritza Masterra (MBA), ESEUNE Business School. Industria Planten Zuzendaritza Masterra UPCn (Universitat Politècnica de Catalunya).

30 urte baino gehiagoko esperientzia 200 konpainia baino gehiagori aholkularitza ematen haien prozesuak eta lan metodoak optimizatzeko. Bere enpresako zuzendaria ere izan da.

Hainbat arlotako prozesuen digitalizazioan eta automatizazioan aditua. Talde laneko praktika aurreratuetan (*Kanban Coaching Practices* eta *Kanban Management Professional*) eta Helbururako Egokitutako Antolaketa Ereduan aditua (*Kanban Maturity Model*). Master irakaslea Nafarroako Unibertsitatean (TECNUN). Negozio Garapeneko mentorea (YBS). OKR Champion Ikastaro, Errendimendu Handiko Taldeetako (GAR) eta Berrikuntzaren Kudeaketako CityLABeko irakaslea.