Adimen Artifiziala *kulturgintzan*

Sektoreari zuzendutako hitzaldiak, mahai–ingurua eta talde–dinamika.

Adimen Artifizialaren aurrerapena gure garaiko eztabaida garrantzitsuenetako bat bihurtu da. Gizarteko hainbat sektoretan duen eragina ukaezina da, eta kulturgintza ez da salbuespena. Hau dela eta ospatzen da honako jardunaldi hau, AAren inguruko ezagutza sakontzeko eta kultura eta sormen-sektoreko profesionalen artean hausnarketak partekatzeko espazioa ezinbestekoa baita.

El avance de la Inteligencia Artificial se ha convertido en uno de los debates más relevantes de nuestro tiempo. Su impacto en distintos sectores de la sociedad es innegable y el ámbito cultural no es una excepción, de ahí la necesidad de celebrar esta jornada que contribuya a generar conocimiento y facilitar un espacio en el que los/as profesionales del sector cultural y creativo de Euskadi puedan compartir reflexiones sobre la IA.

Inteligencia Artificial *en cultura*

Charlas, mesa redonda y dinámica grupal dirigidas al sector.

abendua **11** diciembre

lekua · lugar
ARTIUM MUSEOA

9.30 HARRERA | RECEPCIÓN

10.00 ONGIETORRIA | BIENVENIDA

Aitziber Atorrasagasti
Eusko Jaurlaritzako Kultura Sustatzeko Zuzendaria |
Directora de Promoción de la Cultura del Gobierno Vasco

10.15 HITZALDIA | PRESENTACIÓN

Leire Legarreta Antuñano
CEO We are clickers

Adimen Artifiziala eta Kultura: bere esentzia deszifratzen eta etorkizuneko aukerak aztertzen.

Hitzaldi honen helburua Adimen Artifiziala hobeto ezagutzea izango da. Zer mekanismo daude teknologia honen atzean? Zer aplikazio-aukera eskaintzen dizkigu Kulturaren esparruan? Sektorea eraldatzen ari diren erabilera berritzaileen kasu erreal eta potentzialak aztertuko ditu.

Inteligencia Artificial y Cultura: Descifrando su esencia y explorando futuras posibilidades.

El objetivo de la intervención será conocer un poco mejor qué es la Inteligencia Artificial, los mecanismos que operan detrás de esta tecnología, y qué posibilidades de aplicación nos ofrece en el ámbito de la cultura, explorando casos reales y potenciales de usos innovadores que están transformando la industria.

10.45 HITZALDIA | PRESENTACIÓN

Maitane Valdecantos Flores
Audens-eko bazkidea | Socia de Audens

Adimen Artifiziala eta Jabetza Intelektuala: norenak dira eskubideak?

Adimen Artifizialak giza berezko gaitasunak ordezkatzeko ahalmena erakusten du. Duela gutxi gailua gizakiak nahi zuena sortzeko tresna baina ez zen: egun, aldiz, makinak berak sortzeko ahalmena du, aurreikusi genezakeena baino askoz haratago doazen erabakiak hartuz. AA sortzaileak gai dira istorioak idazteko, irudiak eta margolanak sortzeko, edo abestiak konposatzeko, baina ba al dute AAk sortutako artelanek Jabetza Intelektualeko eskubiderik?

Inteligencia Artificial y Propiedad Intelectual: ¿a quién pertenecen los derechos?

La Inteligencia Artificial muestra potencial para sustituir incluso aquellas capacidades inherentemente humanas. Hemos pasado de un escenario en el que la máquina era un instrumento para crear, a un escenario en el que la propia máquina crea, tomando decisiones que van mucho más allá de lo que podríamos haber previsto hace unos años. Las IAs generativas son capaces de escribir historias, crear imágenes y obras pictóricas, o componer canciones, pero, ¿tienen las obras creadas por IA derechos de Propiedad Intelectual?

11.15 HITZALDIA | PRESENTACIÓN

Alex Rayón Jerez
CEO Brain & Code

Adimen Artifiziala eta Etika: binomio banaezina.

Etika eta Adimen Artifiziala funtsezko binomioa dira garapen teknologikoan. Algoritmoak sortzeko eta aplikatzeko printzipio etikoak bermatzea funtsezkoa da alborapenak, diskriminazioa eta arrisku potentzialak saihesteko. Gardentasuna, ekitatea eta erantzukizuna funtsezko zutabeak dira Adimen Artifizialaren erabilera etikoa gidatzeko, gizarte-onurak ziurtatuz eta balizko inpaktu negatiboak minimizatuz. Etengabeko hausnarketa etikoa funtsezkoa da sortzen ari den eremu honetan erantzukizunez aurrera egiteko.

Inteligencia Artificial y Ética: un binomio que debe entenderse.

La ética y la inteligencia artificial forman un binomio crucial en el desarrollo tecnológico. Garantizar principios éticos en la creación y aplicación de algoritmos es esencial para evitar sesgos, discriminación y riesgos potenciales. La transparencia, la equidad y la responsabilidad son pilares fundamentales para guiar el uso ético de la inteligencia artificial, asegurando beneficios sociales y minimizando posibles impactos negativos. La reflexión ética continua es esencial para evolucionar con responsabilidad en este campo emergente.

11.45 MAHAI-INGURUA | MESA REDONDA

Adimen artifizialak kultura-esparru ezberdinetan duen eragina.

Nola eragiten dio AA sortzaileak Euskadiko kultura-sektoreari? Nola egiten dio aurre azpisektore bakoitzak erronka horri? Zer esperientzia esanguratsu garatu dira orain arte? Zeintzuk dira erantzun beharreko erronka premiazkoenak? Gai horien eta beste batzuen inguruko ikuspegiak partekatzeko eztabaida-gunea izango da hau.

El impacto de la Inteligencia Artificial en los diferentes ámbitos culturales.

¿Cómo afecta la IA generativa al sector cultural de Euskadi? ¿Cómo afronta cada subsector este reto? ¿Qué experiencias significativas se han desarrollado hasta el momento? ¿Cuáles son los retos más urgentes a atender? Espacio de debate para compartir visiones en torno a estas y otras cuestiones.

Rose of Dolls
· SERIESLAND-eko zuzendaria & CEO A Film To Kill For | Directora de SERIESLAND & CEO A Film To Kill For
· Miembro de Eiken Elkarteko kidea

Beatriz Celaya
· ALT autores-en editorea | Editora de ALT autores
· Euskadiko Idazleen Elkarteko Lehendakariordea | Vicepresidenta de la Asociación de Escritores de Euskadi

Kike Infame
· Miembro de Euskal Irudigileak Elkarteko kidea

José Luis Roncero
· Moviltik-eko presidentea | Presindete de Moviltik
· Miembro de Karraskan Elkarteko kidea

12.30 ETENALDIA | PAUSA CAFÉ

13.00 TALDE-DINAMIKA | DINÁMICA GRUPAL

Dinamizatzailea | Dinamiza
guk.studio

AA eta Kultura: esperientziak, kezkak eta aukerak.

Dinamika parte-hartzailea, jardunaldian zehar jorratutako gaien inguruko hausnarketak partekatzeko eta AA sortzaileak Euskadiko kultura-sektoreari proposatzen dizkion erronkei kolektiboki aurre egitea ahalbidetuko duen lan-ibilbide bat elkarrekin irudikatzeko.

IA y Cultura: experiencias, inquietudes y oportunidades.

Dinámica participativa para compartir reflexiones en torno a las diferentes cuestiones abordadas a lo largo de la jornada e imaginar juntos/as un itinerario de trabajo que permita afrontar colectivamente los retos que la IA generativa propone al sector cultural de Euskadi.

14.00 AMAIERA | FINAL

EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO
KULTURA ETA HIZKUNTZA POLITIKA SAILA
DEPARTAMENTO DE CULTURA Y POLÍTICA LINGÜÍSTICA

PROGRAMA PROGRAMA PROGRAMA PROGRAMA PROGRAMA PROGRAMA

HIZLARIAK | PONENTES

GEHIAGO JAKIN
SABER MÁS



Leire Legarreta Antuñano
CEO We are clickers

Matematikan lizentziaduna, 20 urte baino gehiagoko esperientzia du AAko soluzioak garatzen gure herrialdeko enpresa garrantzitsuenetako batzuentzat. Horrelako konponbideak garatzen lan egin du aholkularitzan, bankan, marketinean eta unibertsitatean. Gaur egun CEO da eta We are clickers erakundearen sortzailea.

Licenciada en matemáticas, tiene más de 20 años de experiencia desarrollando soluciones de IA para algunas de las empresas más importantes de nuestro país. Ha trabajado desarrollando este tipo de soluciones en consultoría, banca, marketing y en la universidad. Actualmente es CEO y fundadora de We are clickers.



Maitane Valdecantos Flores
Abokatua eta Audens-eko bazkidea |
Abogada y socia de Audens

Jabetza Intelektualean eta Zuzenbide digitalean aditua. Anaya Multimedia-ren «Legalidad de los negocios digitales» lanaren egilea. Bizkaiko Abokatuen Elkargoko Praktika Juridikoko Eskolako ikasketa-burua. SGAEko Gainbegiratze Batzordeko kidea. Europako Kontseiluaren HELP programaren tutorea eta CCBEko IT Law lantaldeko kidea. Unibertsitateko hainbat masterretako irakaslea.

Especialista en Propiedad Intelectual y Derecho digital. Autora de «Legalidad de los negocios digitales» de Anaya Multimedia. Jefa de estudios la Escuela de Práctica Jurídica del Ilustre Colegio de la Abogacía de Bizkaia. Miembro de la Comisión de Supervisión de SGAE. Tutora del programa HELP del Consejo de Europa y miembro del grupo de trabajo de IT Law en CCBE. Profesora en diversos másteres universitarios.



Alex Rayón Jerez
CEO Brain & Code

Informatika eta Telekomunikazioetan doktorea, programazioaren eta Adimen Artifizialaren arloko irakasle, aholkulari eta garatzailea izan da azken hamabost urteetan. ETEetan eta enpresa handietan eraldaketa digitaleko soluzioak ezartzeko proiektuak zuzendu ditu. Newsletter digitaldata.substack.com (10.000 harpidedun) aldizkariaren editorea ere bada.

Doctor en Informática y Telecomunicaciones, ha sido profesor, consultor y desarrollador en el ámbito de la programación y la Inteligencia Artificial durante los últimos quince años. Ha dirigido proyectos de implantación de soluciones de transformación digital en PYMEs y grandes empresas. Es también editor de la newsletter digitaldata.substack.com (10.000 suscriptores).



Rose of Dolls
· SERIESLAND-eko zuzendaria & CEO A Film To Kill For | Directora de SERIESLAND & CEO A Film To Kill For
· Miembro de Eiken Elkarteko kidea

Komunikazio Sozialean doktorea. Zuzendari, gidoilari, argazki-zuzendari eta sortzaile berritzailea da; ikus-entzunezko premium edukiak eta eduki disruptiboak garatzen ditu A Film To Kill For enpresa propioan. Era berean, Bilbao Seriesland nazioarteko jaialdia zuzentzen du, duela bederatzi urtetik formatu digitalei eskainia.

Doctora en Comunicación Social. Es directora, guionista, directora de fotografía e innovadora creadora de contenido audiovisual premium y disruptivo en su empresa A Film To Kill For. También dirige el festival internacional Bilbao Seriesland, dedicado desde hace nueve años a los formatos digitales.



Beatriz Celaya
· ALT autores-en editorea | Editora de ALT autores
· Euskadiko Idazleen Elkarteko Lehendakariordea | Vicepresidenta de la Asociación Escritores de Euskadi

Kazetaria eta editorea. 2017an ALT autores editoriala sortu zuen, non kulturaren kontsumo modu berrietara egokitzen saiatzen den. Formatu desberdinetan publikatzen ditu liburuak. Aro digitalean murgilduta dago eta honek eskaintzen dituen tresna eta prestazioez ere baliatzen da egilearen mesedetan erabiltzeko.

Periodista y editora. En 2017 funda la editorial ALT autores, editorial donde intenta adaptarse a las nuevas formas de consumo de la cultura. Publica sus libros en diferentes formatos. Inmersa en la era digital y sus dinámicas se vale también de sus herramientas y prestaciones para utilizarlas en beneficio del autor. Desde hace 10 años, organiza las Jornadas del Autor sobre el sector editorial.



Kike Infame
· Miembro fundador de Euskal Irudigileak Elkarteko kide sortzailea

Ilustrazioa, komikia eta diseinua elkarte-mugimenduarekin uztartzen ditu. 2003an Euskal Irudigileak sortu zuen, Euskadiko Ilustratzaileen Elkarte Profesionala. 2020tik, Fadip Estatu mailako Profesionalen Federazioko zuzendaritza-batzordeko kidea da eta, gaur egun, bertako presidentea.

Compagina la ilustración, el cómic y el diseño con el movimiento asociativo. En 2003 cofunda Euskal Irudigileak, Asociación Profesional de Ilustradores/as de Euskadi. Desde 2020 forma parte de la junta directiva de la Federación de profesionales de ámbito estatal, Fadip, de la que actualmente es presidente.



José Luis Roncero
· Moviltik-eko presidentea | Presidente de Moviltik
· Miembro de Karraskan Elkarteko kidea

Moviltik-eko lehendakaria eta Loturak Festival eta País Loturak Herria ekimenen sustatzailea. Proiektu hauek laborategi espekulatibo bat dira, zeinetan giza mugikortasuna eta bidezko etorkizun inklusibo eta desiragarriak aztertzen dituzten narratiba digitalak esperimentatu, kodiseinatu eta eraikitzen diren.

Presidente de Moviltik, y promotor de Loturak Festival y País Loturak Herria, un evento cultural y un laboratorio especulativo, respectivamente, en los que experimenta, co-diseña y construye narrativas digitales que exploran la movilidad humana y futuros justos, inclusivos y deseables.

TALDE-DINAMIKA | DINÁMICA GRUPAL



María Ayala **Aitor Acilu**

Dinamizatzailea | Dinamiza **guk.studio**

Diseinuaren pentsamendua gure garaiko erronkak elkarlanean lantzeko balio gisa ulertzen duen estudioa. Erakundeei laguntzen die lan-prozesuak eta tresnak aplikatzen, haien ezagutza, gaitasunak eta talentua aprobetxatuz eta indartuz, hobetzeko aukerak identifikatzeko, bai eta helburuak eta aldaketa eraldatzaileak lortzea ahalbidetuko duten estrategiak proposatzeko ere.

Estudio que entiende el pensamiento de diseño como un valor para trabajar colaborativamente los retos que depara nuestro tiempo. Acompaña a las organizaciones en la aplicación de procesos y herramientas de trabajo para, aprovechando y potenciando su conocimiento, capacidades y talento, identificar oportunidades de mejora, y plantear estrategias y soluciones que permitan alcanzar objetivos y cambios transformadores.

EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO
KULTURA ETA HIZKUNTZA POLITIKA SAILA
DEPARTAMENTO DE CULTURA Y POLITICA LINGÜÍSTICA

PROGRAMA PROGRAMA PROGRAMA PROGRAMA PROGRAMA PROGRAMA