

HACKATHON UNIVERSITARIO

Gipuzkoa AI Hackathon

Construye tu primer agente de IA con impacto social

SIN EXPERIENCIA PREVIA • SIN NECESIDAD DE PROGRAMAR

PATROCINAN



GIPUZKOAKO
INGENIARITZA
ESKOLA
ESCUELA DE
INGENIERIA DE
GIPUZKOA

4.000 € en premios

FINAL PRESENCIAL

17 OCTUBRE • DONOSTIA



PUEDES EMPEZAR CON

0

EXPERIENCIA PREVIA

EN IA O PROGRAMACIÓN

Tampoco necesitáis traer una idea preparada

QUIÉN PUEDE PARTICIPAR

Estudiantes de grado y máster de cualquier disciplina

Solo necesitáis curiosidad y ganas de construir en equipo

3-4

PERSONAS POR EQUIPO

Mezclar perfiles y perspectivas suma

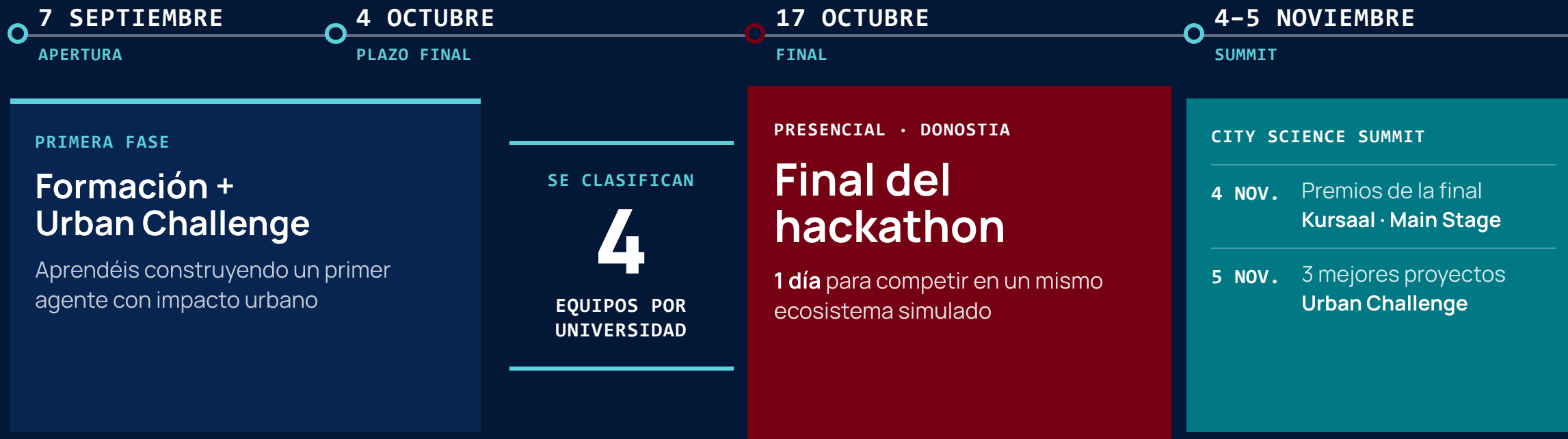
EMPEZÁIS DESDE CERO

9 horas de formación a vuestro ritmo

3 semanas para completarla · Ruta no-code o Python

DEL 7 DE SEPTIEMBRE AL 5 DE NOVIEMBRE

Tu primer agente puede llevarte a la final



PROGRAMA GRATUITO · 4.000 € EN PREMIOS

FASE CLASIFICATORIA · UN PROYECTO POSIBLE

Construye un agente que investiga una pregunta urbana

01 · EL PROBLEMA

Barreras de acceso de las personas mayores a centros de día

UNA PERSONA PREGUNTA

¿Qué zonas presentan más dificultades de acceso y por qué?



02 · EL AGENTE

Investiga

BUSCA Fuentes fiables

CRUZA Datos urbanos

EXPLICA Hallazgos y fuentes



Población · centros · tiempos de acceso · transporte

03 · LA PERSONA RECIBE



RESPUESTA EN EL CHAT

«Estas zonas presentan mayores barreras porque...»

DATOS + FUENTES CONSULTADAS



O UN RESULTADO VISUAL

Informe · gráfico · tabla · web

EL AGENTE APORTA EVIDENCIAS · LAS PERSONAS INTERPRETAN Y DECIDEN

17 OCTUBRE • DONOSTIA • 1 DÍA

16 empresas compiten dentro del mismo mercado

Cada equipo crea un agente que controla una empresa y sus decisiones afectan al resto



Proveedores

Aportan materiales
y componentes



8 EQUIPOS

Empresas industriales

COMPRAN materiales

FABRICAN vehículos

VENDEN a empresas de servicios



8 EQUIPOS

Empresas de servicios

COMPRAN vehículos

ORGANIZAN flotas y operaciones

MUEVEN personas y bienes



Demanda urbana

Viajes de personas
y entregas de
bienes



LOS AGENTES NEGOCIAN ENTRE SÍ VEHÍCULOS • PRECIOS • CANTIDADES • ENTREGAS

CÓMO COMPITE VUESTRO EQUIPO

Vosotros definís cómo competir

El agente hace funcionar la empresa



VUESTRO EQUIPO

Define la estrategia

Objetivos
Prioridades
Límites



VUESTRO AGENTE

Controla la realidad operativa

**ANALIZA**

Más datos de los que una persona podría procesar a tiempo

**NEGOCIA**

Precios, cantidades y entregas con otros agentes

**OPERA**

Producción, stock, flota, rutas o servicio

**SE ADAPTA**

Cuando cambian la demanda y el mercado

17

OCT

DONOSTIA

UNA JORNADA PARA CONSTRUIR Y CONECTAR

Lo más importante de un hackathon no es la competición

Aprender construyendo, conocer otros perfiles y compartir lo creado



ACTIVIDAD CENTRAL

HACKATHON · 8 HORAS

Construís, negociáis y operáis la ciudad simulada en directo



MESAS REDONDAS

Conversaciones sobre IA aplicada



EMPRENDIMIENTO

Ideas, experiencias y nuevos proyectos



CHARLAS

Casos reales y aprendizajes compartidos

GIPUZKOA AI HACKATHON

Formad vuestro equipo

La IA la aprenderéis construyendo

3-4 ESTUDIANTES

GRADO O MÁSTER • CUALQUIER DISCIPLINA

NO NECESITÁIS EXPERIENCIA PREVIA

9 horas de formación guiada, a vuestro ritmo

UNIVERSIDADES PARTICIPANTES



Tecnun
Universidad
de Navarra



UPV EHU



Deusto
Universidad de Deusto
Deustuko Unibertsitatea



MONDRAGON
UNIBERTSITATEA

INSCRIPCIÓN

Escanead para apuntarosgipuzkoa-ai-hackathon.com

EL PROGRAMA EMPIEZA

7 SEPTIEMBRE