

UNIBERTSITATEKO HACKATHONA

Gipuzkoa AI Hackathon

Sortu gizartean eragina izango duen zure lehen adimen
artifizialeko agentea

AURRETIKO ESPERIENTZIARIK GABE • PROGRAMATZEN JAKIN GABE

BABESLEAK



BieleGroup
PASSION FOR CHALLENGES



GIPUZKOAKO
INGENIARITZA
ESKOLA
ESCUELA DE
INGENIERIA DE
GIPUZKOA

4.000 € saritan

AURREZ AURREKO FINALA

URRIAK 17 • DONOSTIA



HASTEKO BEHAR DUZUN

0

AURRETIKO
ESPERIENTZIA

AA-N EDO PROGRAMAZIOAN

Ez duzue aldeztu aurretik ideia bat
prestatuta ekarri behar

NORK HAR DEZAKE PARTE

Edozein arlotako gradu eta masterreko ikasleek

Jakin-mina eta taldean sortzeko gogoia besterik ez duzue behar

3-4

PERTSONA TALDEKO

Profil eta ikuspegi desberdinek aberasten dute taldea

ZEROTIK HASIKO ZARETE

9 orduko prestakuntza, zuen erritmoan

3 aste osatzeko · No-code edo Python bidea

IRAILAREN 7TIK AZAROAREN 5ERA

Zuen lehen agenteak finalera eraman zaitzakete

IRAILAK 7
HASIERA

URRIAK 4
AZKEN EGUNA

URRIAK 17
FINALA

AZAROAK 4-5
SUMMIT

SAILKATZE-FASEA

Prestakuntza + Urban Challenge

Hirian eragina duen lehen agentea
sortuz ikasiko duzue

UNIBERTSITATE
BAKOITZEKO

4

TALDE
SAILKATUKO DIRA

AURREZ AURRE · DONOSTIA

Hackathonaren finala

Egun 1 ekosistema simulatu berean
lehiatzeko

CITY SCIENCE SUMMIT

AZA. 4 Finaleko sariak
Kursaal · Main Stage

AZA. 5 3 proiektu onenak
Urban Challenge

SAILKATZE-FASEA · PROIEKTU-ADIBIDE BAT

Sortu hiriari buruzko galdera bat ikertuko duen agentea

01 · ARAZOA

Adinekoek eguneko zentroetara iristeko dituzten oztopoak

PERTSONA BATEK GALDETZEN DU

Zein eremutan da zailagoa iristea, eta zergatik?



02 · AGENTEA

Ikertu

BILATU

Iturri fidagarriak

GURUTZATU

Hiri-datuak

AZALDU

Aurkikuntzak eta iturriak



Biztanleria · zentroak · bidaia-denborak · garraioa

03 · PERTSONAK JASOTZEN DU



ERANTZUNA TXATEAN

«Eremu hauetan oztopo gehiago daude, zeren...»

DATUAK + KONTSULTATUTAKO ITURRIAK



EDO EMAITZA BISUAL BAT

Txostena · grafikoa · taula · weba

AGENTEAK EBIDENTZIAK EMATEN DITU · PERTSONEK INTERPRETATU ETA ERABAKITZEN DUTE

16 enpresa merkatu berean lehian

Talde bakoitzak enpresa bat kontrolatzen duen agentea sortzen du; haren erabakiek gainerakoengan eragiten dute



Hornitzaileak

Materialak eta osagaiak eskaintzen dituzte



8 TALDE

Industria-enpresak

Materialak **EROSI**

Ibilgailuak **FABRIKATU**

Zerbitzu-enpresei **SALDU**



8 TALDE

Zerbitzu-enpresak

Ibilgailuak **EROSI**

Flotak eta jarduera **ANTOLATU**

Pertsonak eta salgaiak **GARRAIATU**



Hiri-eskaria

Pertsonen joan-etorriak eta salgaien banaketa

AGENTEEK ELKARREKIN NEGOZIATZEN DUTE IBILGAILUAK • PREZIOAK • KOPURUAK • ENTREGAK

NOLA LEHIATZEN DA ZUEN TALDEA

Zuek zehazten duzue nola lehiatu

Agenteak enpresa kudeatzen du



ZUEN TALDEA

Estrategia zehaztu

Helburuak
Lehentasunak
Mugak



ZUEN AGENTEA

Eguneroko jarduera kontrolatu



AZTERTU

Pertsona batek garaiz prozesa ditzakeen baina datu gehiago



NEGOZIATU

Prezioak, kopuruak eta entregak beste agenteekin



KUDEATU

Ekoizpena, stocka, flota, ibilbideak edo zerbitzua



EGOKITU

Eskaria eta merkatua aldatzen direnean

URRIAK

17

DONOSTIA

SORTZEKO ETA ELKAR EZAGUTZEKO EGUNA

Hackathon batean garrantzitsuena ez da lehia

Sortuz ikastea, beste profil batzuk ezagutzea eta sortutakoa partekatzea



JARDUERA NAGUSIA

HACKATHONA · 8 ORDU

Hiri simulatua zuzenean eraiki eta kudeatuko duzue, negoziatuz



MAHAI-INGURUAK

AA aplikatuari buruzko solasaldiak



EKINTZAILETZA

Ideiak, esperientziak eta proiektu berriak



HITZALDIAK

Benetako kasuak eta ikaskuntza partekatua

GIPUZKOA AI HACKATHON

Osatu zuen taldea AA sortuz ikasiko duzue

3-4 IKASLE

GRADUA EDO MASTERRA • EDOZEIN ARLO

EZ DUZUE AURRETIKO ESPERIENTZIARIK BEHAR

9 orduko prestakuntza gidatua, zuen erritmoan

PARTE HARTZEN DUTEN UNIBERTSITATEAK



Tecnun
Universidad
de Navarra



UPV EHU



Deusto
Universidad de Deusto
Deustuko Unibertsitatea



IZEN-EMATEA

Eskaneatu izena emateko

gipuzkoa-ai-hackathon.com

PROGRAMAREN HASIERA

IRAILAK 7