



Robotekinek Arabako lehen hackathona antolatu du, 50 gazte adimen artifizialaren bidez robotak trebatzeko

- LeRobot 2026 lehen hackathonean, 18 eta 35 urte bitarteko gazteek 48 ordu izango dituzte giza erakustaldietatik ikasteko gai diren prototipoak garatzeko
- Ekimena urriaren 23tik 25era egingo da Vitoria-Gasteizen, eta gazte talentua robotika aurreratura eta industria eraldatuko duten teknologietara hurbiltzea du helburu
- Robotekinek hackathona robotika eta adimen artifizial aplikatuko talentuaren komunitate iraunkor baten abiapuntu bihurtu nahi du

Vitoria-Gasteiz, irailaren 10a. Robot batek ikas al dezake zeregin bat pertsona batek nola egiten duen behatuz? Hori izango da Arabako LeRobot 2026 lehen Hackathonaren erronketako bat. Robotekin, Robotika eta Automatizazioko Euskal Elkarteak, antolatu du ekimena. Gaur egun, elkarteak 62 bazkide biltzen ditu, eta Eusko Jaurlaritzaren eta Arabako Foru Aldundiaren babesa du.

Topaketak 18 eta 35 urte bitarteko 50 gazte bilduko ditu gehienez, urriaren 23an, 24an eta 25ean, Robotoryn, Euskadiko Parke Teknologikoko Vitoria-Gasteiz Campusean dagoen Robotekinen egoitzan. 48 orduz, parte hartzaileek taldeka egingo dute lan, adimen artifizialaren bidez robotak garatu eta trebatzeko, ingurune praktiko, kolaboratibo eta industriarekin konektatu batean.

Taldeek LeRobot beso robotiko bat eta Hugging Facek sustatutako kode irekiko frameworka erabiliko dituzte giza erakustaldietatik ikasteko gai diren prototipoak garatzeko. Proiektuek objektuen manipulazioarekin, ikusmen robotikoarekin, imitazio bidezko ikaskuntzarekin eta hezkuntzari, irisgarritasunari edo laguntzari lotutako aplikazio sozialekin zerikusia duten erronkei heldu ahal izango diete.

Helburua da parte hartzaileek zuzenean esperimendu ahal izatea robotika eta adimen artifizialeko teknologekin, eta beren ideiak irtenbide funtzional bihurtzea.

Hackathonean zehar robotikako eta AAKo espezialisten laguntza izango dute, mentore gisa arituko baitira, eta amaieran irtenbide onenak sarituko dira.

Izen-ematea doakoa izango da, eta 50 plazak bete arte egongo da zabalik. Aurrez osatutako taldeetan nahiz banaka parte hartu ahal izango da; azken kasu horretan, antolatzaileek osatuko dituzte taldeak.

Etorkizuneko industriarako talentua

Erronka teknologikoaz harago, Robotekinek LeRobot Hackathona gazte talentua industria eraldatzen ari diren teknologietara hurbiltzeko eta datozen urteetan beharrezkoak izango diren gaitasunak garatzeko ekimen gisa planteatzen du.

“Gure industriak lehiakorra izaten jarraitzea nahi badugu, bihar beharko dugun talentua gaur prestatu behar dugu. Robotika eta adimen artifiziala ekoizteko modua eraldatzen ari dira, eta beharrezkoa da gure gazteek teknologia horiekin esperimintatzeko eta horiek aplikatzen ikasteko aukera izatea”, adierazi du Robotekineko presidente eta Ekonomiaren Garapenaren eta Jasangarritasunaren Saileko diputatu Saray Záratek. Era berean, nabarmendu du horrelako ekimenek aukera ematen dutela “talentua, teknologia eta industria espazio berean konektatzeko eta ikaskuntza benetako esperientzia bihurtzeko”.

Ildo beretik, Robotika eta Automatizazioko Euskal Elkarteko zuzendari nagusi Leire Balzateguik azpimarratu duenez, helburua “ez da tresna jakin batean soilik trebatzea, baizik eta industria ekosistemak beharko dituen gaitasunak garatzea: esperimintatzeko, arazoak konpontzeko eta teknologia berriak aplikagarriak diren irtenbide bihurtzeko gai diren pertsonak”.

“Erronka ez da soilik gure enpresek gaur egun dituzten beharrei erantzutea, baizik eta etorkizunean izango dituztenei aurrea hartzea. Hackathon hau talentu hori hemendik aurrera eraikitzen hasteko modu bat da”, gaineratu du.

Robotika aurreratuko komunitate baten hasiera

Robotekinek nahi du lehen edizio hau robotika aurreratuaren eta adimen artifizial aplikatuaren inguruko komunitate iraunkor baten abiapuntua ere izatea, urtero talentu berria txertatzeko, ezagutza partekatzeko eta gazteak, espezialistak eta enpresak konektatzeko.

“Hackathon hau hiru eguneko ekitaldi bat baino askoz gehiago izatea nahi dugu. Urtez urte haziko den komunitate bat eraiki nahi dugu, talentua gure enpresen beharretara gero eta modu zuzenagoan hurbilduko duena”, azaldu du Balzateguik.

Helburua da, etorkizuneko edizioetan, enpresek berek planteatzea benetako erronka teknologikoak, taldeek behar zehatzen gainean lan egin ahal izan dezaten eta ekimenaren eragina zuzenean industria ehunera irits dadin.

Teknologia eta lankidetzak

LeRobot 2026 Hackathona garatzeko, Robotekinek Bravo Robots, NVIDIA Robotics eta Hugging Faceren lankidetzak izango du. Erakunde horiek teknologia, ezagutza espezializatua eta open source ekosistemarekiko lotura eskainiko dituzte.

Ekimenak, gainera, Danobat, Mekindu, Solid Machine Vision, Ikerlan eta Arabako Parke Teknologikoa bezalako bazkideen babesa izango du; baita Rural Kutxa, Laboral Kutxa eta Ingeniarien Kutxa finantza-erakundeena eta El Correo bezalako komunikabideena ere.

Hackathona Mondragon Goi Eskola Politeknikoan aurkeztuko da irailaren 18an, ostiralean; EHUKo Vitoria-Gasteizko Ingeniaritza Eskolan, irailaren 21ean, astelehenean; eta Deustuko Unibertsitatean, aurrerago jakinaraziko den data batean.

Ekimen honen bidez, Robotekinek gazteak eraldaketa teknologikoaren protagonista izatea bilatzen du, robotikarekin eta adimen artifizialarekin esperimentatuz eta etorkizuneko industria eraikitzen lagunduko duten gaitasunak garatuz.