



REPÚBLICA DE CHILE
ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE CONCÓN
DIRECCIÓN DE CULTURA

ORD. N° 213 /2024.-

ANT. :

MAT. Informe y boleta de
Mauricio Jaramillo.

CONCÓN, 26 de abril de 2024

DE: SRTA. MARCELA SANTIBÁÑEZ TORRES
DIRECTORA DE CULTURA

A: SRTA. VICTORIA VALENCIA VÉLIZ
JEFA DE CONTABILIDAD Y PRESUPUESTO

A través del presente, luego de saludar a usted, adjunto remito Informe Mensual y Boleta de Honorario mes de abril del siguiente funcionario:

NOMBRE	N° BOLETA	N° DECRETO
MAURICIO ANTONIO JARAMILLO BECERRA	26	0388 /25-01-2024

Se deja constancia que se han recepcionado conformes los trabajos realizados y se autoriza el pago correspondiente.

Sin otro particular, saluda atentamente a usted,



MARCELA SANTIBÁÑEZ TORRES
DIRECTORA DE CULTURA

MST/atb

Distribución:

- 1.- Finanzas
- 2.- RRHH
- 3.- Dirección de Cultura

Fecha: 01 de mayo de 2024

**MAURICIO ANTONIO
JARAMILLO BECERRA**

Rut: [REDACTED]

Giro(s):
OTRAS ACTIVIDADES CREATIVAS,
ARTISTICAS Y DE ENTRETENIMIENTO N.C.P.

Dirección:
[REDACTED]

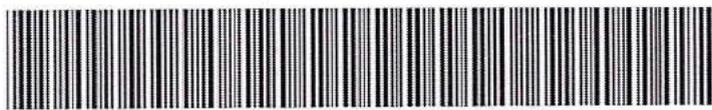
**Señor(es): I MUNICIPALIDAD
DE CONCON**

Rut: 73.568.600-3

Por atencion profesional	Monto
Serv Técnico en soporte realidad virtual para Prog Centro Innovación Tecnologica mes ABRIL2024	897.827
Total Honorario \$	897.827
13,75% Impto. retenido	123.451
Total	774.376



El contribuyente receptor de esta boleta debe retener el 13,75%



19185345000003AC69D

Res. Ex. Nº 83 de 30/08/2004
Verifique este documento en www.sii.cl

"Certifico la recepción conforme de todos los Bienes, Servicios y Honorarios descritos en el presente documento, dando cumplimiento a lo establecido en el procedimiento de recepción de bienes y servicios".

Fecha: 05/05/24 Nombre, Firma y Timbre Responsable
Noreb Samalvarez



Programa de Servicio Técnico en Soporte de Realidad Virtual para Centro Innovacion Tecnológica Cultural Citec ABRIL 2024

INFORME DE GESTIÓN MES ABRIL 2024

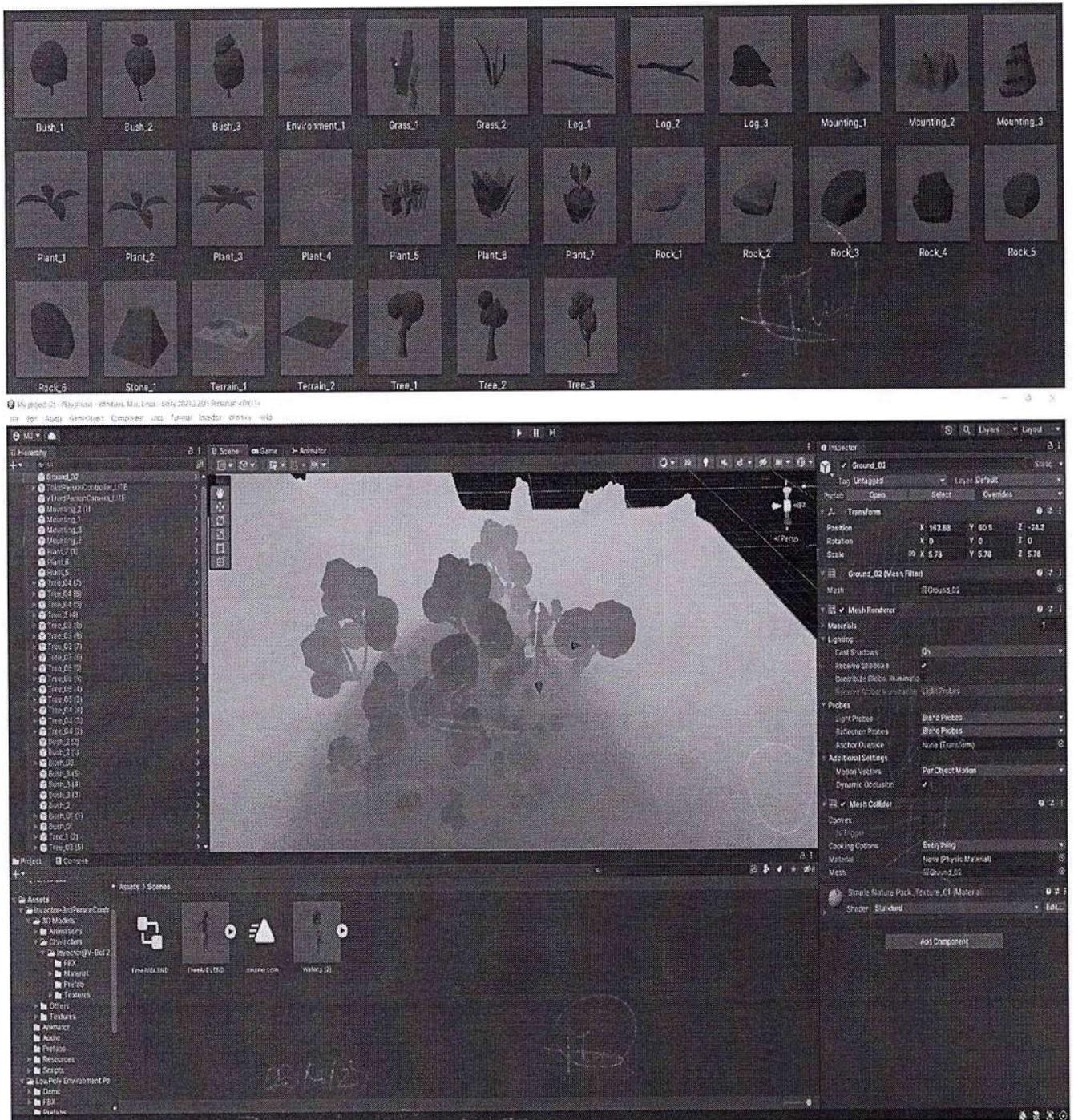
Nombre: Mauricio Antonio Jaramillo Becerra

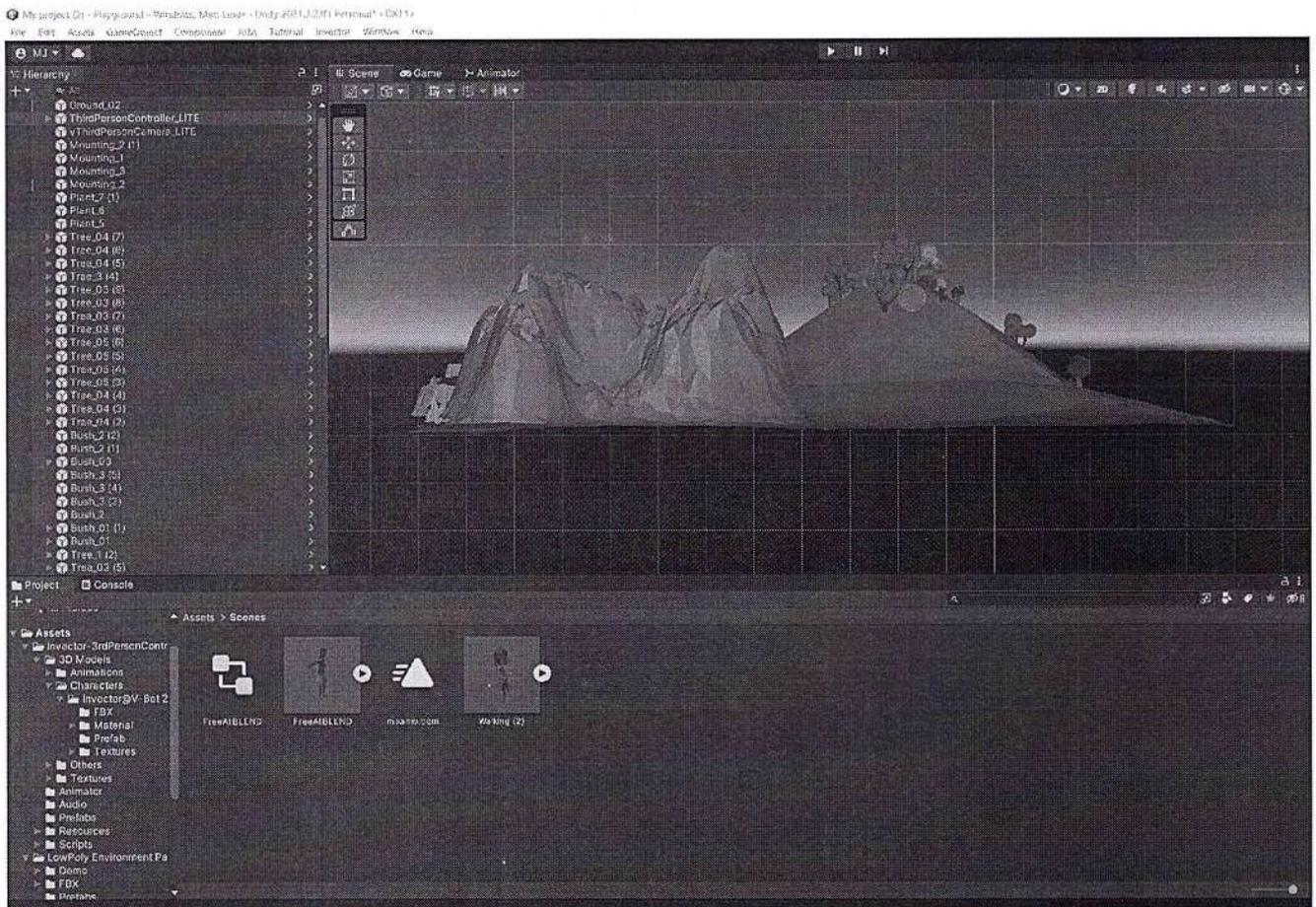
Cargo: Técnico Soporte Vr , Programa Centro de Innovación Tecnológica Cultural y Social, I.Municipalidad de Concón

I. Informe de actividades

Semana del 1 al 5 de Abril

- Se generan mas assets en 3D LowPoly para ampliar el escenario en el proyecto de Unity.
- Se incorpora atmósfera ambiental para entregarle otro mood al proyecto.
- Se corrigen errores de compilación de código que evitaba que apareciera el personaje en la pantalla.
- Se trabaja en generar un código que permita mantener una cámara que siga al personaje.





```

1 using UnityEngine;
2
3 namespace Investor.CharacterController
4 {
5     public class ThirdPersonMotor : MonoBehaviour
6     {
7         #region Inspector Variables
8
9         [Header("Movement")]
10
11         [Tooltip("Turn off if you have 'in place' animations and use this value above to move the character, or use with root motion as extra speed")]
12         public bool useRootMotion = false;
13         [Tooltip("Use this to rotate the character using the World axis, or false to use the camera axis - CHECK for Isometric Camera")]
14         public bool rotateByWorld = false;
15         [Tooltip("Check this to use sprint on press button to your Character run until the stamina finish or movement stops. If unchecked your Character will sprint as long as the SprintInput is pressed or t")]
16         public bool useContinuousSprint = true;
17         [Tooltip("Check this to sprint always in free movement")]
18         public bool sprintOnlyFree = true;
19         public enum LoCOMotionType
20         {
21             FreeWithStrafe,
22             OnlyStrafe,
23             OnlyFree,
24         }
25         public LoCOMotionType loCOMotionType = LoCOMotionType.FreeWithStrafe;
26
27         public float movementSpeed freeSpeed, strafeSpeed;
28
29         [Header("Airborne")]
30
31         [Tooltip("Use the currently Rigidbody Velocity to influence on the Jump Distance")]
32         public float jumpWithRigidbodyForce = false;
33         [Tooltip("Rotate or not while airborne")]
34         public bool jumpAndRotate = true;
35         [Tooltip("How much time the character will be jumping")]
36         public float jumpTime = 0.3f;
37         [Tooltip("Add extra jump height, if you want to jump only with Root Motion leave the value with 0.")]
38         public float jumpHeight = 4f;
39
40         [Tooltip("Speed that the character will move while airborne")]
41         public float airSpeed = 5f;
42         [Tooltip("Smoothness of the direction while airborne")]
43         public float airSmooth = 6f;
44         [Tooltip("Apply extra gravity when the character is not grounded")]
45         public float extraGravity = -10f;
46         [HideInInspector]
47         public float limitFallVelocity = -15f;
48
49         [Header("Ground")]
50         [Tooltip("Layers that the character can walk on")]
51         public LayerMask groundLayer = 1 << 0;
52         [Tooltip("Distance to become not grounded")]
53         public float groundMinDistance = 0.25f;
54         public float groundMaxDistance = 0.5f;
55         [Tooltip("How wide to walk")]
56         [Range(30, 80)] public float slopeLimit = 75f;
57         #endregion
58
59         #region Components
60
61         internal Animator animator;
62         internal Rigidbody rigidbody;
63         internal PhysicsMaterial frictionPhysics, maxFrictionPhysics, slipperyPhysics;
64         internal CapsuleCollider capsuleCollider;
65
66         #endregion
67
68         #region Internal Variables
69
70         // movement booleans
71         internal bool isJumping;
72         internal bool isStrafe;
73
74         get
75         {
76             return isStrafe;
77         }
78     }

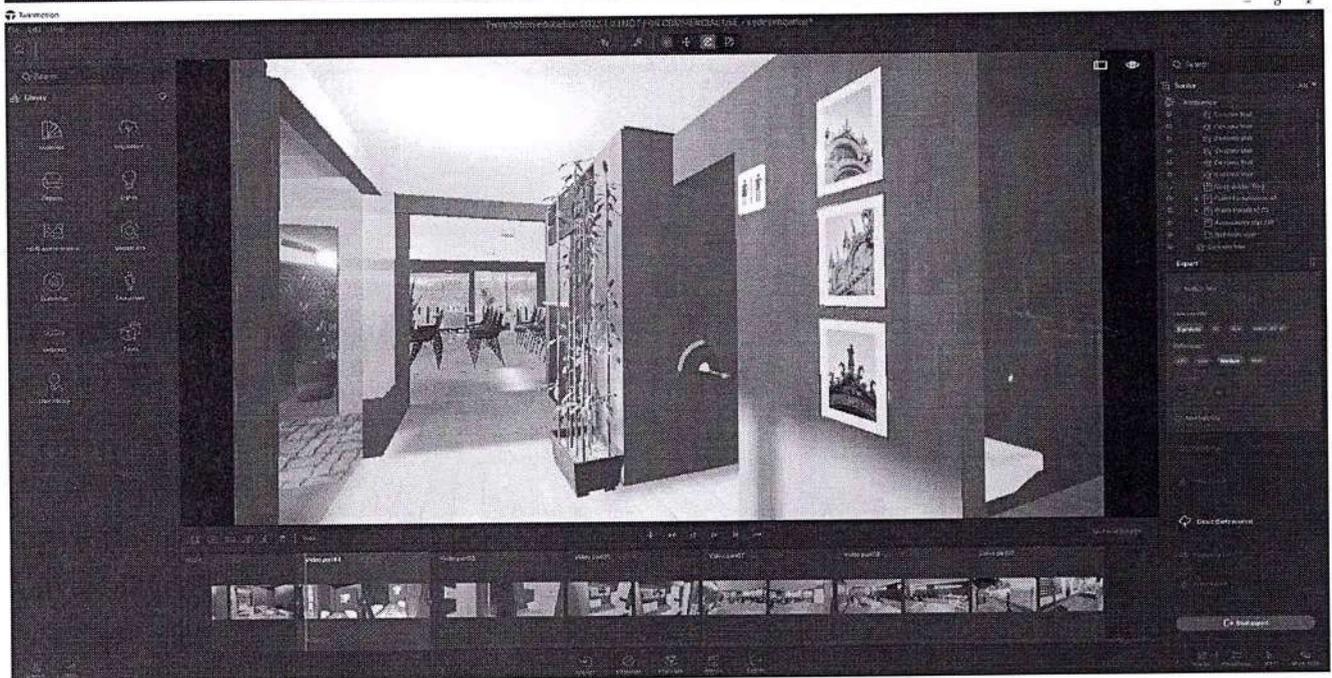
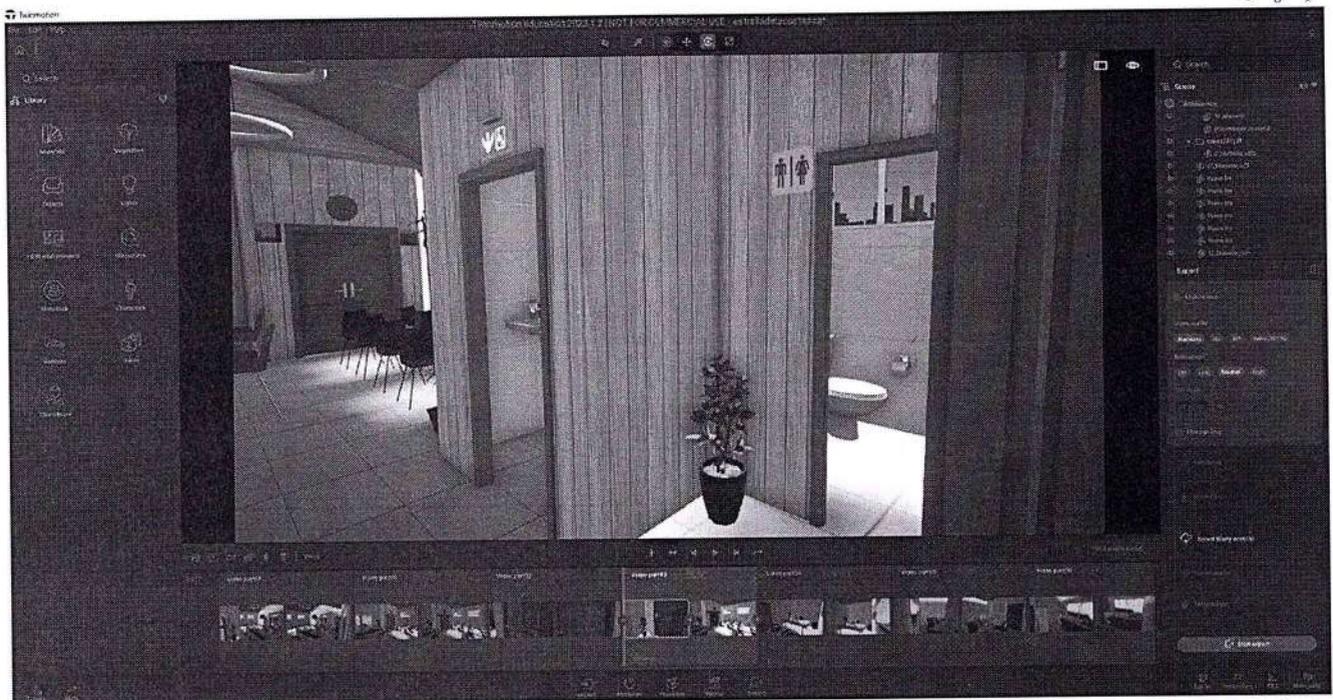
```

Full config

Semana del 8 al 12 de Abril

- Se realizan arreglos a las sedes previamente trabajadas y se generan videos cortos de las diferentes áreas para generar contenido a ser mostrado a la comunidad mediante redes sociales.
- Se continúa haciendo pruebas de código para lograr la tercera persona.
- Se presta asistencia en actividad "Museo Nocturno", la cual consistió en generar una experiencia inmersiva interactiva para todos los asistentes. En ésta oportunidad la

comunidad tuvo acceso tanto a la aplicación "Art Plunge" que consiste en un museo interactivo en donde el espectador puede "entrar" a las pinturas y entenderlas o apreciarlas de un modo distinto. Y por otro lado también podían entrar a un video inmersivo 360° 3D de una caminata espacial.

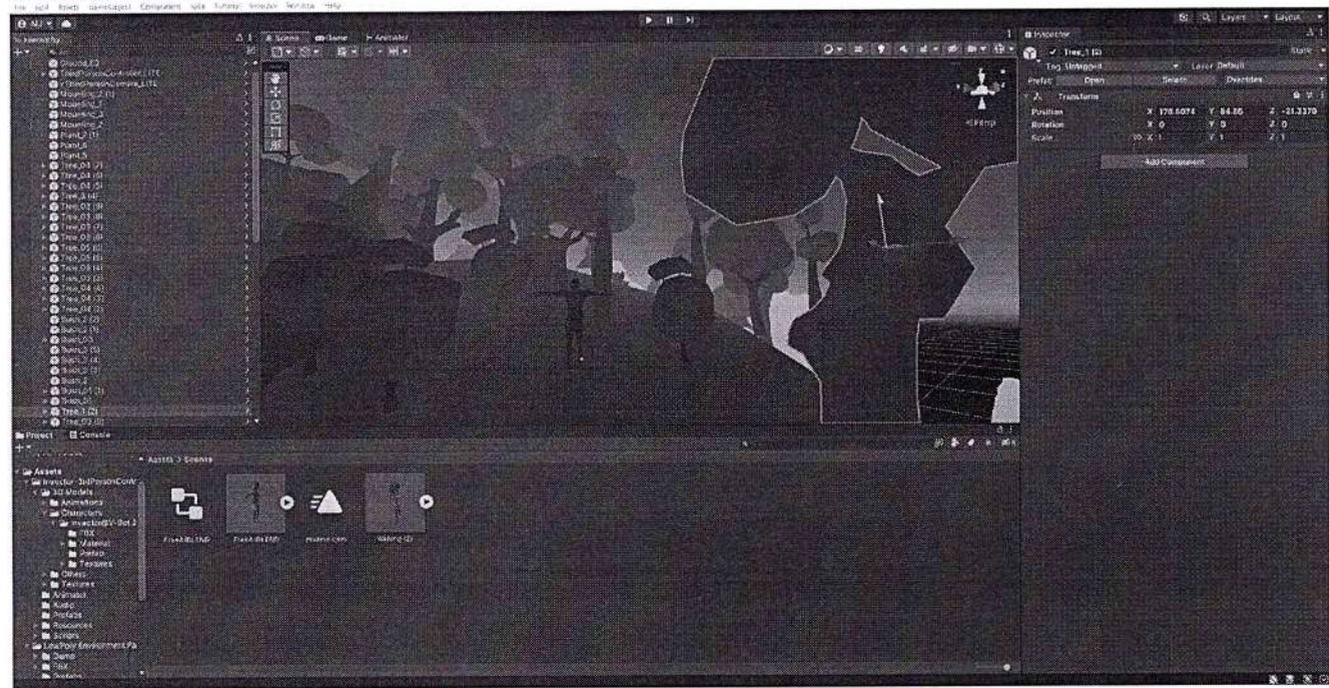




* Por problemas con el celular y la camara trasera no hay mas fotos*

Semana del 15 al 19 de Abril

- ▮ Se realizan diferentes pruebas de funcionamiento de código y se corrigen los errores.
- ▮ Se continúa con la compilación del código de control del personaje.
- ▮ Se integra una "BodyArmor" dentro del motor gráfico para asegurarse que las compilaciones de código funcionen bien.




```

1 using UnityEngine;
2 namespace Investor.vCharacterController
3 {
4     public class vThirdPersonInput : MonoBehaviour
5     {
6         #region Variables
7
8         [Header("Controller Input")]
9         public string horizontalInput = "Horizontal";
10        public string verticalInput = "Vertical";
11        public KeyCode jumpInput = KeyCode.Space;
12        public KeyCode strafeInput = KeyCode.Tab;
13        public KeyCode sprintInput = KeyCode.LeftShift;
14
15        [Header("Camera Input")]
16        public string rotateCameraInput = "Mouse X";
17        public string rotateCameraYInput = "Mouse Y";
18
19        [HideInInspector] public vThirdPersonController cc;
20        [HideInInspector] public vThirdPersonCamera tpCamera;
21        [HideInInspector] public Camera cameraMain;
22
23        #endregion
24
25        protected virtual void Start()
26        {
27            InitializeController();
28            InitializeCamera();
29        }
30
31        protected virtual void FixedUpdate()
32        {
33            cc.UpdateMotor(); // updates the ThirdPersonMotor methods
34            cc.ControlLocomotionType(); // handle the controller locomotion type and movement
35            cc.ControlRotationType(); // handle the controller rotation type
36        }
37
38        protected virtual void Update()
39        {
40            InputHandle(); // update the input methods
41            cc.UpdateAnimator(); // updates the Animator Parameters
42        }
43
44        public virtual void OnAnimatorMove()
45        {
46            cc.ControlAnimatorRootMotion(); // handle root motion animations
47        }
48
49        #region Basic Locomotion Inputs
50
51        protected virtual void InitializeController()
52        {
53            cc = GetComponent<vThirdPersonController>();
54            if (cc != null)
55            {
56                cc.Init();
57            }
58        }
59
60        protected virtual void InitializeCamera()
61        {
62            if (tpCamera == null)
63            {
64                tpCamera = FindObjectOfType<vThirdPersonCamera>();
65                if (tpCamera == null)
66                {
67                    return;
68                }
69                if (tpCamera)
70                {
71                    tpCamera.SetMainTarget(this.transform);
72                    tpCamera.Init();
73                }
74            }
75        }
76
77        protected virtual void InputHandle()
78        {
79            MoveInput();
80        }
81
82    }
83
84    #region Basic Locomotion Inputs
85    {
86        CameraInput();
87        SprintInput();
88        StrafeInput();
89        JumpInput();
90    }
91
92    public virtual void MoveInput()
93    {
94        cc.input.x = Input.GetAxis(horizontalInput);
95        cc.input.z = Input.GetAxis(verticalInput);
96    }
97
98    protected virtual void CameraInput()
99    {
100        if (!cameraMain)
101        {
102            if (!cameraMain) Debug.Log("Missing a Camera with the tag MainCamera, please add one.");
103            else
104            {
105                cameraMain = Camera.main;
106                cc.rotateTarget = cameraMain.transform;
107            }
108        }
109        if (cameraMain)
110        {
111            cc.UpdateMoveDirection(cameraMain.transform);
112        }
113        if (tpCamera == null)
114            return;
115        var Y = Input.GetAxis(rotateCameraYInput);
116        var X = Input.GetAxis(rotateCameraXInput);
117        tpCamera.RotateCamera(X, Y);
118    }
119
120    protected virtual void StrafeInput()
121    {
122        if (Input.GetKeyDown(strafeInput))
123            cc.Strafe();
124    }
125
126    protected virtual void SprintInput()
127    {
128        if (Input.GetKeyDown(sprintInput))
129            cc.Sprint(true);
130        else if (Input.GetKeyUp(sprintInput))
131            cc.Sprint(false);
132    }
133
134    // Summary
135    // Conditions to trigger the jump animation & behavior
136    // Summary
137    // Returns
138    protected virtual bool JumpConditions()
139    {
140        return cc.isGrounded && cc.GroundAngle() < cc.stopLimit && !cc.isJumping && !cc.stopMove;
141    }
142
143    // Summary
144    // Input to trigger the jump
145    // Summary
146    protected virtual void JumpInput()
147    {
148        if (Input.GetKeyDown(jumpInput) && JumpConditions())
149            cc.Jump();
150        }
151
152    #endregion
153
154    }
155

```

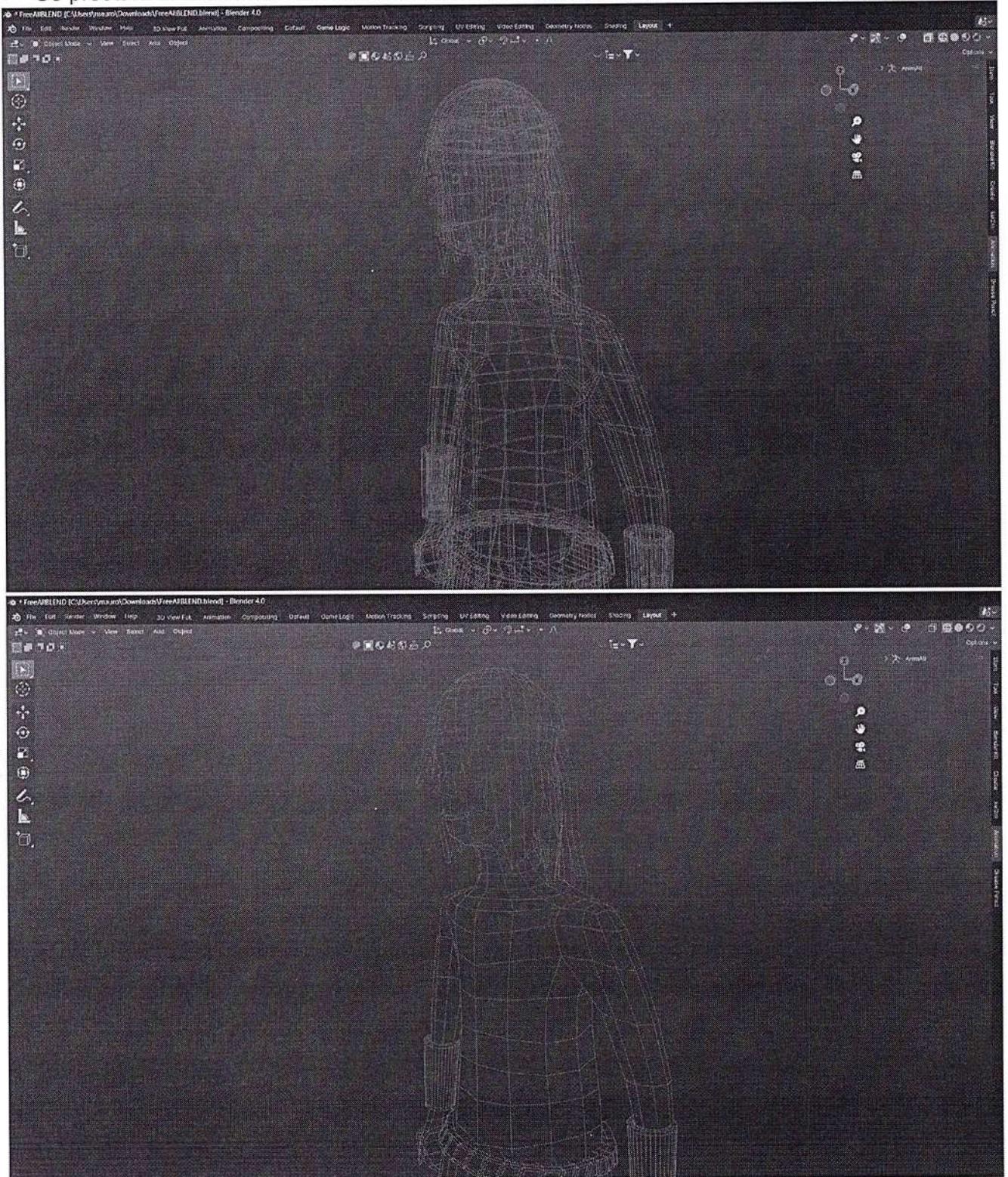
```

4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150

```

Semana del 22 al 26 de Abril

- Se trabaja en corregir la parte del código que evita agregar una "skin" al personaje que aparece con un esqueleto genérico, la idea es que sea el personaje Bato creado anteriormente el que ocupe su lugar. (Skin viene siendo la apariencia del personaje, como se había visto en fotos anteriores en el chico bato y en la foto superior el personaje oscuro).
- En base a un problema de poligonos se entiende que la skin no es adecuada para el tipo de esqueleto entregado. Se procede a trabajar en mejorar el modelado del mismo.
- Se presta asistencia a actividad en SEREMI de educación.
- Se prestará asistencia en actividad de turismo el día **sábado 27** de Abril en Valparaiso.





Semana del 29 al 30 de Abril

- Se descargará Adobe Substance Painter y Designer para entregarle un toque aún mas personalizado al proyecto "Chico Bato"
- Se prestará asistencia en mantención rutinaria de equipos de realidad virtual, limpieza, actualización de software y firmware como también actualización de aplicaciones. Con especial énfasis en la mantención de los mandos

Nombre: Mauricio Antonio Jaramillo Becerra
Cargo: Técnico de Soporte en Realidad Virtual
Institución: Ilustre Municipalidad de Concón

Firma:

