



REPÚBLICA DE CHILE
ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE CONCÓN
DIRECCIÓN DE CULTURA

ORD. N° 540 /2024.-

ANT. :

MAT. Informe y boleta de
Mauricio Jaramillo.

CONCÓN, 27 de agosto de 2024

DE: SRA. 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 agosto del siguiente funcionario:

NOMBRE	N° BOLETA	N° DECRETO
MAURICIO ANTONIO JARAMILLO BECERRA	30	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 septiembre de 2024

**MAURICIO ANTONIO
JARAMILLO BECERRA**

Rut: [REDACTED]

Giro(s):

OTRAS ACTIVIDADES CREATIVAS,
ARTISTICAS Y DE ENTRETENIMIENTO N.C.P.

Dirección:

**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 AGOSTO2024	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%



191853450000F1D23DE

Res. Ex. N° 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 tributario, dando cumplimiento a cabalidad lo solicitado, procediendo su pago respectivo".

Fecha: 21/08/24 Nombre, Firma y Título Responsable

Marela Santibonez



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

INFORME DE GESTIÓN MES AGOSTO2024

Nombre: Mauricio Antonio Jaramillo Becerra

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

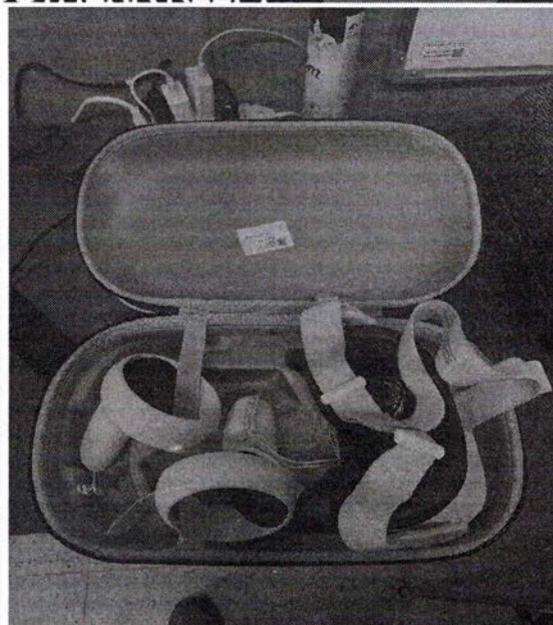
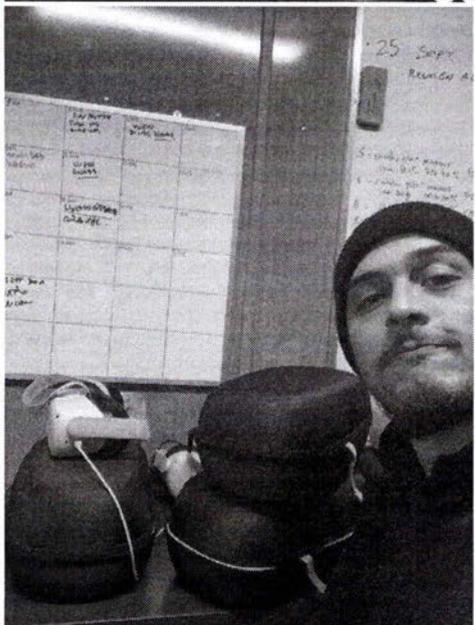
I. -Informe de actividades

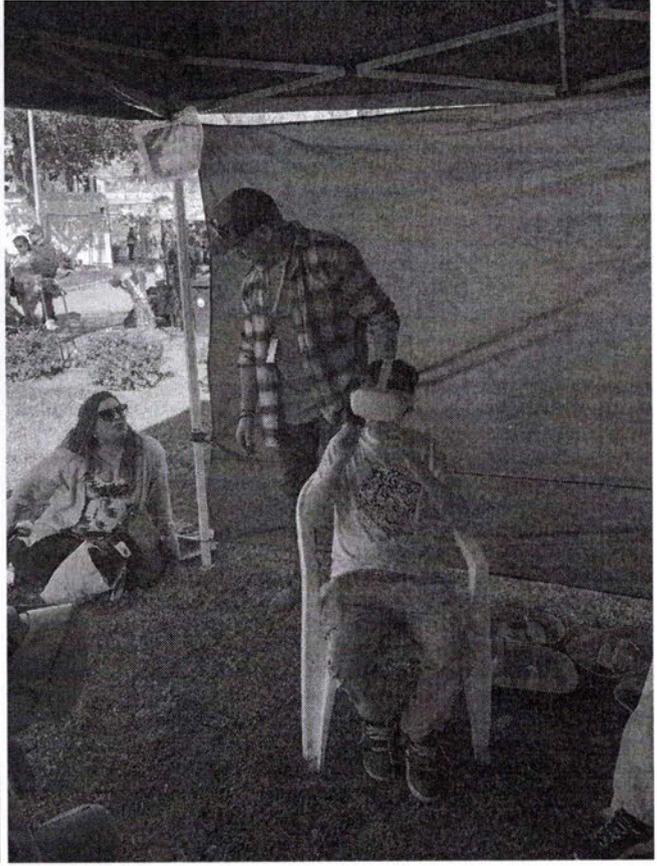
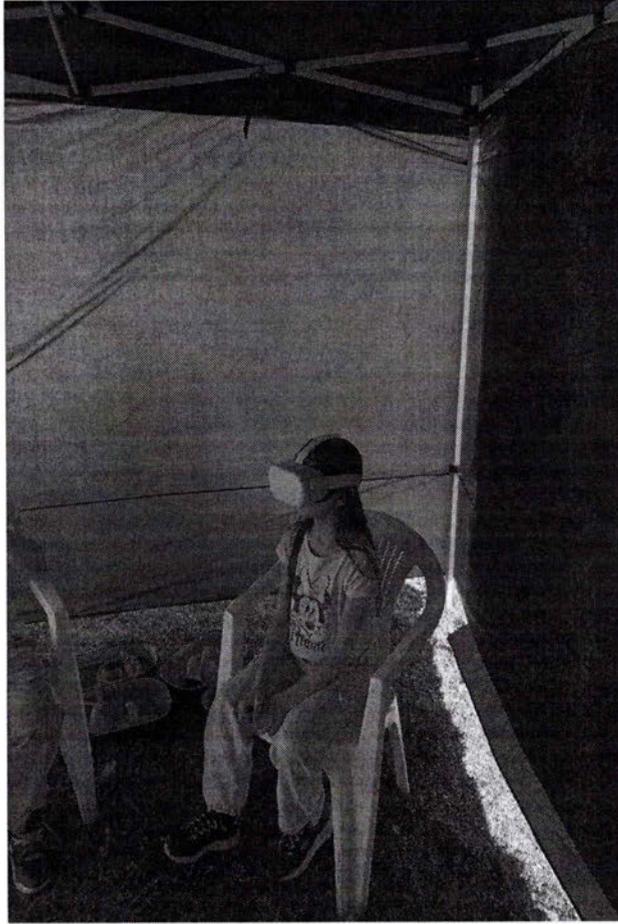
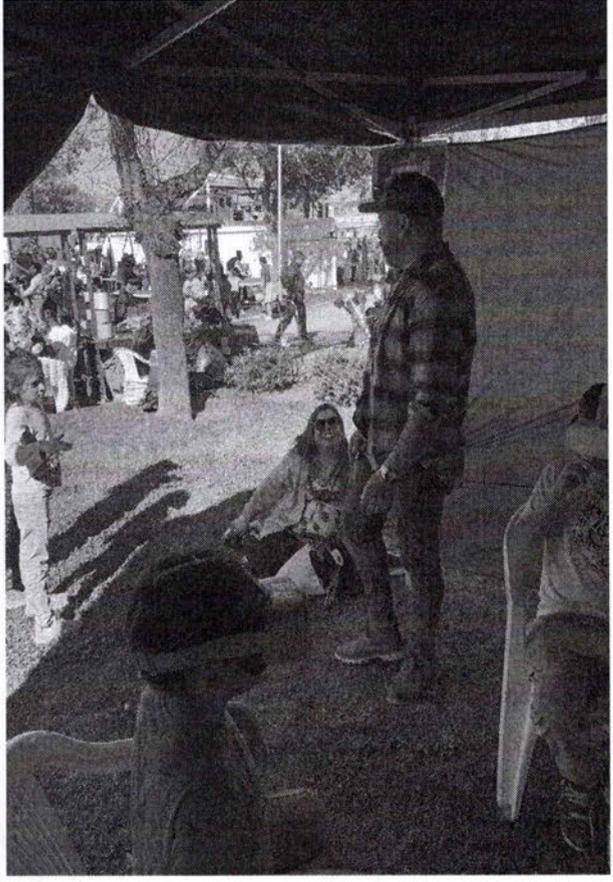
Semana del 1 al 2 de Agosto

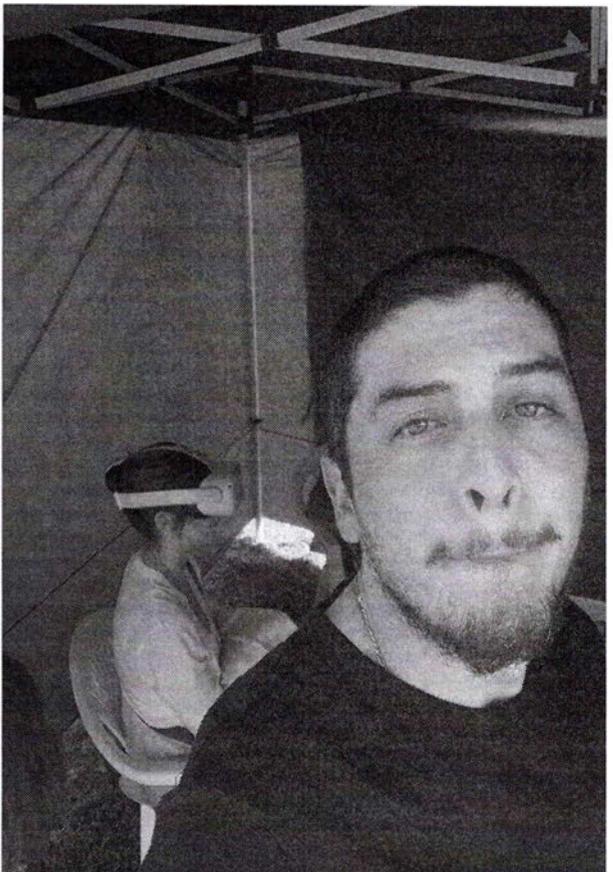
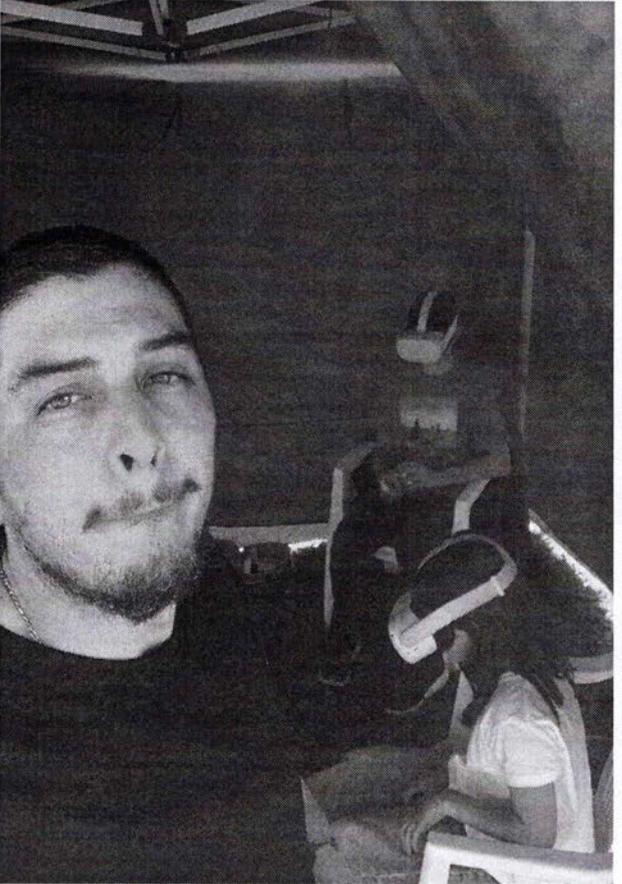
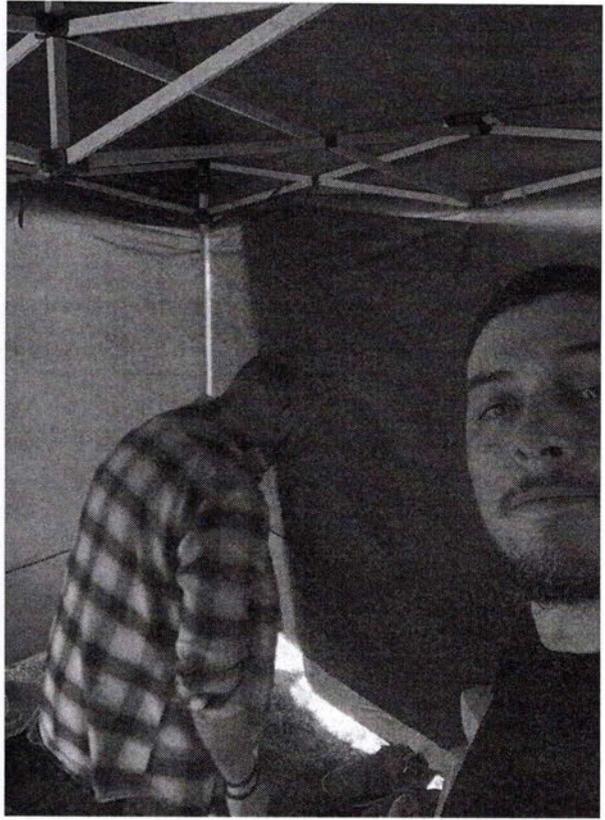
- Se presta asistencia en actualización del softwares de edición de video y actualización de credenciales en apps de los visores para evitar posibles fallos eventualmente..

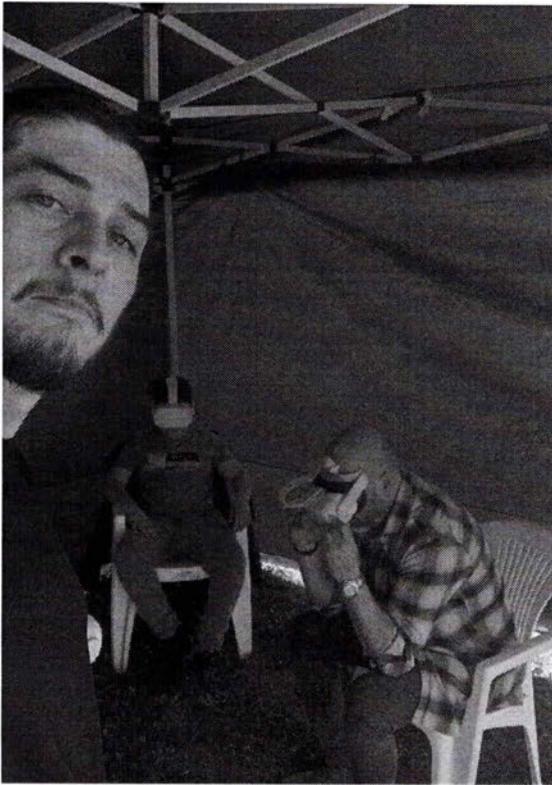
Semana del 5 al 11 de Agosto

- Se presta asistencia en la descarga y habilitación de experiencias de realidad virtual en los visores para actividad del día 11 de Agosto.
- Se descarga la experiencia SeaDragons para evento próximo.
- Se corrigen errores que, en base a una actualización del equipo, eliminaron líneas de código importantes en proyecto "Bato"
- Se presta asistencia en Actividad el día Domingo 11 de Agosto.







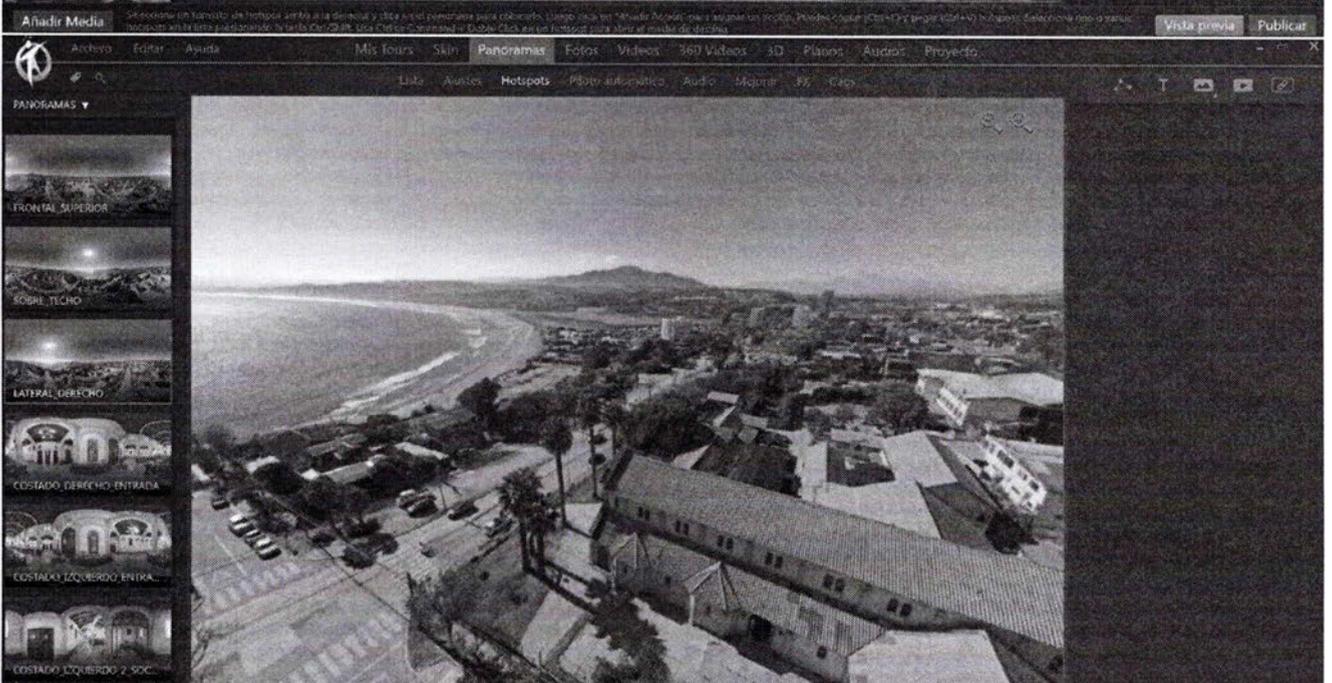
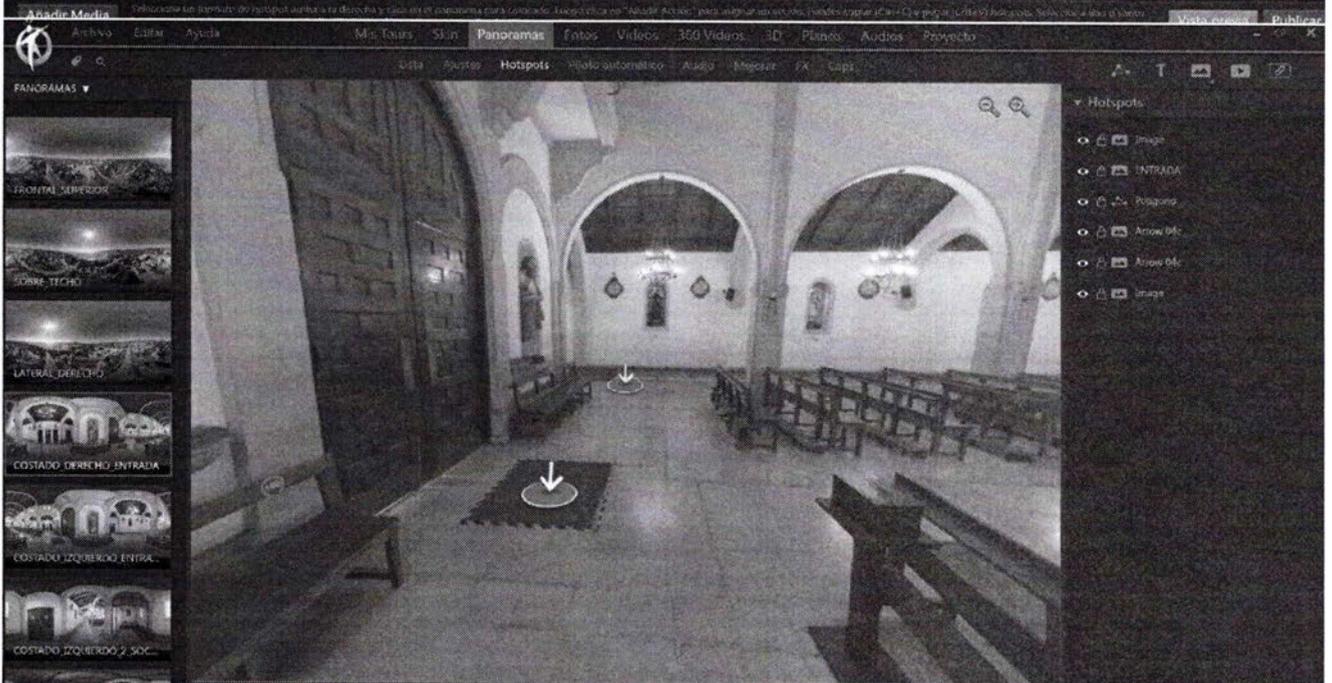


Semana del 12 al 16 de Agosto (Jueves 15 FERIADO)

- Se trabaja en recuperar archivos para optimizar el correcto funcionamiento del código en proyecto "Bato".
- Se trabaja en la reinstalación de assets en el proyecto debido a que se actualizaron parámetros que generan conflicto en lo referente a mallas.
- Se presta asistencia en la actualización de puntos de interés de la Parroquia de Concón, esto incluye cambio de audio, mejora de los interiores y una mejora en la interacción de puntos de interés.

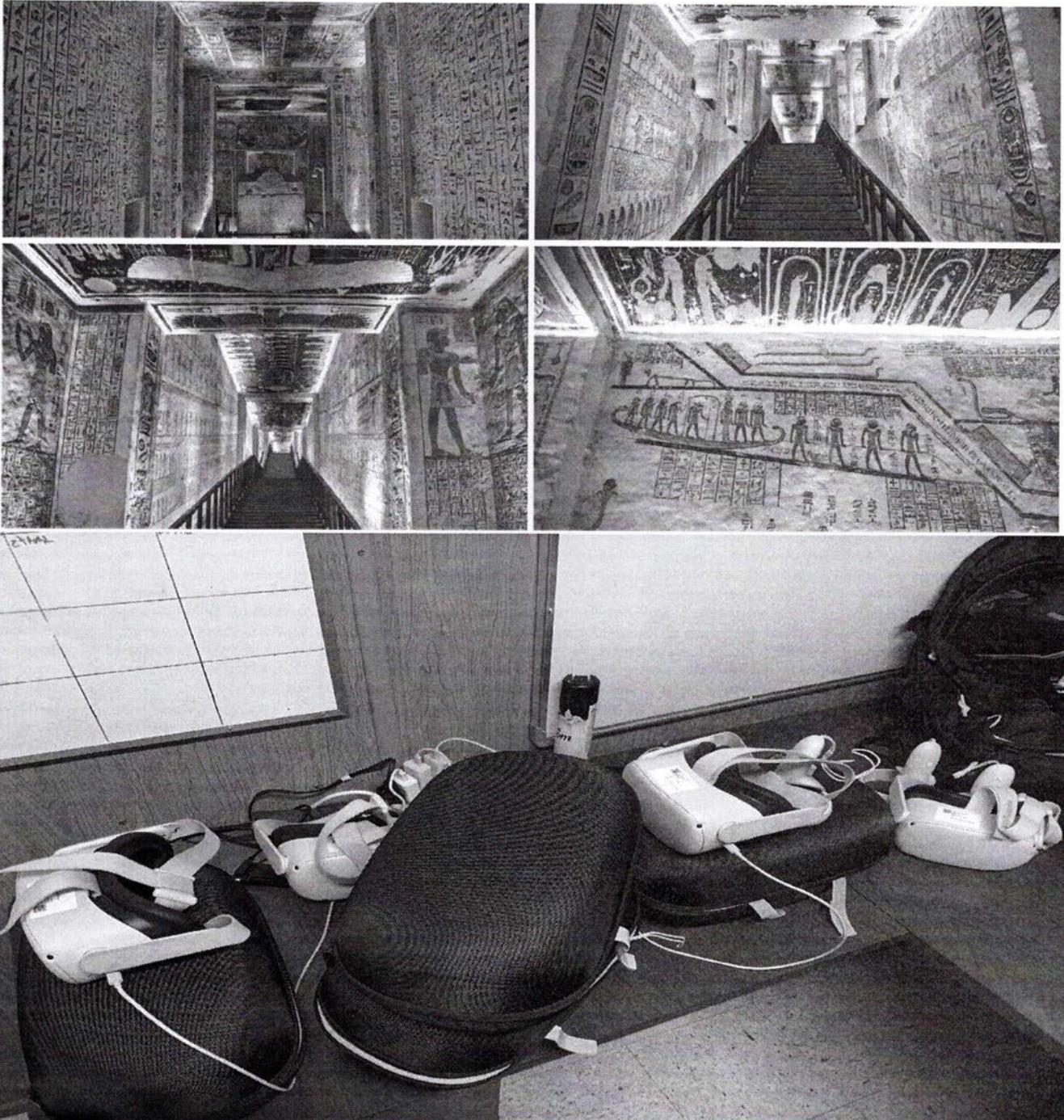
```

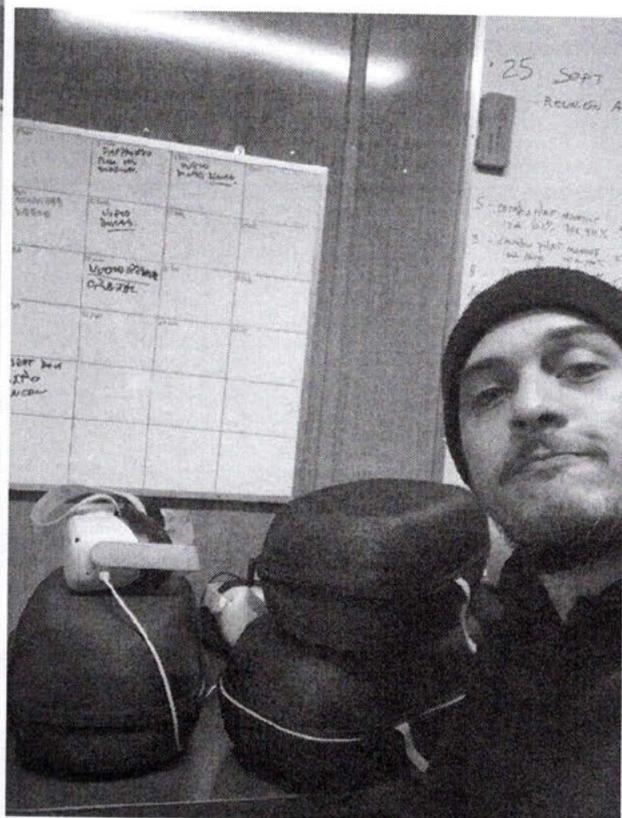
1 using UnityEngine;
2 using System.Collections.Generic;
3
4 public class NPCController : MonoBehaviour
5 {
6     // Comportamiento de movimiento y rotación
7     public enum NPCState { Idle, Patrol, Escape, Follow, SeekCover, Wander };
8     public NPCState currentState;
9
10    // Referencias
11    public Transform player;
12    // Referencias
13    public float detectionRange = 10f;
14    // Referencias
15    public float escapeSpeed = 5f;
16    // Referencias
17    public float followSpeed = 3f;
18    // Referencias
19    public float turnSpeed = 360f;
20    // Referencias
21    public float escapeDistance = 15f;
22    // Referencias
23    public float followDistance = 15f;
24    // Referencias
25    public float wanderRadius = 20f;
26
27    // Referencias
28    public List<Transform> patrolPoints;
29    // Referencias
30    public Transform[] coverPoints;
31
32    // Referencias
33    private Animator animator;
34    // Referencias
35    private Rigidbody rb;
36    // Referencias
37    private Vector3 wanderTarget;
38    // Referencias
39    private float timer;
40
41    void Start()
42    {
43        animator = GetComponent<Animator>();
44        rb = GetComponent<Rigidbody>();
45        wanderTarget = Vector3.zero;
46        timer = 0;
47    }
48
49    void Update()
50    {
51        // Lógica de movimiento y rotación
52    }
53
54    void OnTriggerEnter(Collider other)
55    {
56        // Lógica de detección de obstáculos
57    }
58
59    void OnTriggerExit(Collider other)
60    {
61        // Lógica de salida de zonas de detección
62    }
63
64    void OnCollisionEnter(Collision collision)
65    {
66        // Lógica de colisiones
67    }
68
69    void OnCollisionExit(Collision collision)
70    {
71        // Lógica de salida de colisiones
72    }
73
74    void OnMouseDown()
75    {
76        // Lógica de clic de mouse
77    }
78
79    void OnMouseUp()
80    {
81        // Lógica de liberación de mouse
82    }
83
84    void OnKey()
85    {
86        // Lógica de teclado
87    }
88
89    void OnWheel()
90    {
91        // Lógica de rueda
92    }
93
94    void OnJoystick()
95    {
96        // Lógica de joystick
97    }
98
99    void OnTouch()
100   {
101       // Lógica de tacto
102   }
103
104   void OnProximity()
105   {
106       // Lógica de proximidad
107   }
108
109   void OnRange()
110   {
111       // Lógica de rango
112   }
113
114   void OnArea()
115   {
116       // Lógica de área
117   }
118
119   void OnVolume()
120   {
121       // Lógica de volumen
122   }
123
124   void OnSphere()
125   {
126       // Lógica de esfera
127   }
128
129   void OnCapsule()
130   {
131       // Lógica de cápsula
132   }
133
134   void OnBox()
135   {
136       // Lógica de caja
137   }
138
139   void OnPlane()
140   {
141       // Lógica de plano
142   }
143
144   void OnRay()
145   {
146       // Lógica de rayo
147   }
148
149   void OnLine()
150   {
151       // Lógica de línea
152   }
153
154   void OnPoint()
155   {
156       // Lógica de punto
157   }
158
159   void OnCircle()
160   {
161       // Lógica de círculo
162   }
163
164   void OnArc()
165   {
166       // Lógica de arco
167   }
168
169   void OnSector()
170   {
171       // Lógica de sector
172   }
173
174   void OnCone()
175   {
176       // Lógica de cono
177   }
178
179   void OnCylinder()
180   {
181       // Lógica de cilindro
182   }
183
184   void OnConeCollider()
185   {
186       // Lógica de cono colisor
187   }
188
189   void OnSphereCollider()
190   {
191       // Lógica de esfera colisor
192   }
193
194   void OnCapsuleCollider()
195   {
196       // Lógica de cápsula colisor
197   }
198
199   void OnBoxCollider()
200   {
201       // Lógica de caja colisor
202   }
203
204   void OnPlaneCollider()
205   {
206       // Lógica de plano colisor
207   }
208
209   void OnRayCollider()
210   {
211       // Lógica de rayo colisor
212   }
213
214   void OnLineCollider()
215   {
216       // Lógica de línea colisor
217   }
218
219   void OnPointCollider()
220   {
221       // Lógica de punto colisor
222   }
223
224   void OnCircleCollider()
225   {
226       // Lógica de círculo colisor
227   }
228
229   void OnArcCollider()
230   {
231       // Lógica de arco colisor
232   }
233
234   void OnSectorCollider()
235   {
236       // Lógica de sector colisor
237   }
238
239   void OnConeCollider()
240   {
241       // Lógica de cono colisor
242   }
243
244   void OnCylinderCollider()
245   {
246       // Lógica de cilindro colisor
247   }
248
249   void OnConeCollider()
250   {
251       // Lógica de cono colisor
252   }
253
254   void OnSphereCollider()
255   {
256       // Lógica de esfera colisor
257   }
258
259   void OnCapsuleCollider()
260   {
261       // Lógica de cápsula colisor
262   }
263
264   void OnBoxCollider()
265   {
266       // Lógica de caja colisor
267   }
268
269   void OnPlaneCollider()
270   {
271       // Lógica de plano colisor
272   }
273
274   void OnRayCollider()
275   {
276       // Lógica de rayo colisor
277   }
278
279   void OnLineCollider()
280   {
281       // Lógica de línea colisor
282   }
283
284   void OnPointCollider()
285   {
286       // Lógica de punto colisor
287   }
288
289   void OnCircleCollider()
290   {
291       // Lógica de círculo colisor
292   }
293
294   void OnArcCollider()
295   {
296       // Lógica de arco colisor
297   }
298
299   void OnSectorCollider()
300   {
301       // Lógica de sector colisor
302   }
303
304   void OnConeCollider()
305   {
306       // Lógica de cono colisor
307   }
308
309   void OnCylinderCollider()
310   {
311       // Lógica de cilindro colisor
312   }
313
314   void OnConeCollider()
315   {
316       // Lógica de cono colisor
317   }
318
319   void OnSphereCollider()
320   {
321       // Lógica de esfera colisor
322   }
323
324   void OnCapsuleCollider()
325   {
326       // Lógica de cápsula colisor
327   }
328
329   void OnBoxCollider()
330   {
331       // Lógica de caja colisor
332   }
333
334   void OnPlaneCollider()
335   {
336       // Lógica de plano colisor
337   }
338
339   void OnRayCollider()
340   {
341       // Lógica de rayo colisor
342   }
343
344   void OnLineCollider()
345   {
346       // Lógica de línea colisor
347   }
348
349   void OnPointCollider()
350   {
351       // Lógica de punto colisor
352   }
353
354   void OnCircleCollider()
355   {
356       // Lógica de círculo colisor
357   }
358
359   void OnArcCollider()
360   {
361       // Lógica de arco colisor
362   }
363
364   void OnSectorCollider()
365   {
366       // Lógica de sector colisor
367   }
368
369   void OnConeCollider()
370   {
371       // Lógica de cono colisor
372   }
373
374   void OnCylinderCollider()
375   {
376       // Lógica de cilindro colisor
377   }
378
379   void OnConeCollider()
380   {
381       // Lógica de cono colisor
382   }
383
384   void OnSphereCollider()
385   {
386       // Lógica de esfera colisor
387   }
388
389   void OnCapsuleCollider()
390   {
391       // Lógica de cápsula colisor
392   }
393
394   void OnBoxCollider()
395   {
396       // Lógica de caja colisor
397   }
398
399   void OnPlaneCollider()
400   {
401       // Lógica de plano colisor
402   }
403
404   void OnRayCollider()
405   {
406       // Lógica de rayo colisor
407   }
408
409   void OnLineCollider()
410   {
411       // Lógica de línea colisor
412   }
413
414   void OnPointCollider()
415   {
416       // Lógica de punto colisor
417   }
418
419   void OnCircleCollider()
420   {
421       // Lógica de círculo colisor
422   }
423
424   void OnArcCollider()
425   {
426       // Lógica de arco colisor
427   }
428
429   void OnSectorCollider()
430   {
431       // Lógica de sector colisor
432   }
433
434   void OnConeCollider()
435   {
436       // Lógica de cono colisor
437   }
438
439   void OnCylinderCollider()
440   {
441       // Lógica de cilindro colisor
442   }
443
444   void OnConeCollider()
445   {
446       // Lógica de cono colisor
447   }
448
449   void OnSphereCollider()
450   {
451       // Lógica de esfera colisor
452   }
453
454   void OnCapsuleCollider()
455   {
456       // Lógica de cápsula colisor
457   }
458
459   void OnBoxCollider()
460   {
461       // Lógica de caja colisor
462   }
463
464   void OnPlaneCollider()
465   {
466       // Lógica de plano colisor
467   }
468
469   void OnRayCollider()
470   {
471       // Lógica de rayo colisor
472   }
473
474   void OnLineCollider()
475   {
476       // Lógica de línea colisor
477   }
478
479   void OnPointCollider()
480   {
481       // Lógica de punto colisor
482   }
483
484   void OnCircleCollider()
485   {
486       // Lógica de círculo colisor
487   }
488
489   void OnArcCollider()
490   {
491       // Lógica de arco colisor
492   }
493
494   void OnSectorCollider()
495   {
496       // Lógica de sector colisor
497   }
498
499   void OnConeCollider()
500   {
501       // Lógica de cono colisor
502   }
503
504   void OnCylinderCollider()
505   {
506       // Lógica de cilindro colisor
507   }
508
509   void OnConeCollider()
510   {
511       // Lógica de cono colisor
512   }
513
514   void OnSphereCollider()
515   {
516       // Lógica de esfera colisor
517   }
518
519   void OnCapsuleCollider()
520   {
521       // Lógica de cápsula colisor
522   }
523
524   void OnBoxCollider()
525   {
526       // Lógica de caja colisor
527   }
528
529   void OnPlaneCollider()
530   {
531       // Lógica de plano colisor
532   }
533
534   void OnRayCollider()
535   {
536       // Lógica de rayo colisor
537   }
538
539   void OnLineCollider()
540   {
541       // Lógica de línea colisor
542   }
543
544   void OnPointCollider()
545   {
546       // Lógica de punto colisor
547   }
548
549   void OnCircleCollider()
550   {
551       // Lógica de círculo colisor
552   }
553
554   void OnArcCollider()
555   {
556       // Lógica de arco colisor
557   }
558
559   void OnSectorCollider()
560   {
561       // Lógica de sector colisor
562   }
563
564   void OnConeCollider()
565   {
566       // Lógica de cono colisor
567   }
568
569   void OnCylinderCollider()
570   {
571       // Lógica de cilindro colisor
572   }
573
574   void OnConeCollider()
575   {
576       // Lógica de cono colisor
577   }
578
579   void OnSphereCollider()
580   {
581       // Lógica de esfera colisor
582   }
583
584   void OnCapsuleCollider()
585   {
586       // Lógica de cápsula colisor
587   }
588
589   void OnBoxCollider()
590   {
591       // Lógica de caja colisor
592   }
593
594   void OnPlaneCollider()
595   {
596       // Lógica de plano colisor
597   }
598
599   void OnRayCollider()
600   {
601       // Lógica de rayo colisor
602   }
603
604   void OnLineCollider()
605   {
606       // Lógica de línea colisor
607   }
608
609   void OnPointCollider()
610   {
611       // Lógica de punto colisor
612   }
613
614   void OnCircleCollider()
615   {
616       // Lógica de círculo colisor
617   }
618
619   void OnArcCollider()
620   {
621       // Lógica de arco colisor
622   }
623
624   void OnSectorCollider()
625   {
626       // Lógica de sector colisor
627   }
628
629   void OnConeCollider()
630   {
631       // Lógica de cono colisor
632   }
633
634   void OnCylinderCollider()
635   {
636       // Lógica de cilindro colisor
637   }
638
639   void OnConeCollider()
640   {
641       // Lógica de cono colisor
642   }
643
644   void OnSphereCollider()
645   {
646       // Lógica de esfera colisor
647   }
648
649   void OnCapsuleCollider()
650   {
651       // Lógica de cápsula colisor
652   }
653
654   void OnBoxCollider()
655   {
656       // Lógica de caja colisor
657   }
658
659   void OnPlaneCollider()
660   {
661       // Lógica de plano colisor
662   }
663
664   void OnRayCollider()
665   {
666       // Lógica de rayo colisor
667   }
668
669   void OnLineCollider()
670   {
671       // Lógica de línea colisor
672   }
673
674   void OnPointCollider()
675   {
676       // Lógica de punto colisor
677   }
678
679   void OnCircleCollider()
680   {
681       // Lógica de círculo colisor
682   }
683
684   void OnArcCollider()
685   {
686       // Lógica de arco colisor
687   }
688
689   void OnSectorCollider()
690   {
691       // Lógica de sector colisor
692   }
693
694   void OnConeCollider()
695   {
696       // Lógica de cono colisor
697   }
698
699   void OnCylinderCollider()
700   {
701       // Lógica de cilindro colisor
702   }
703
704   void OnConeCollider()
705   {
706       // Lógica de cono colisor
707   }
708
709   void OnSphereCollider()
710   {
711       // Lógica de esfera colisor
712   }
713
714   void OnCapsuleCollider()
715   {
716       // Lógica de cápsula colisor
717   }
718
719   void OnBoxCollider()
720   {
721       // Lógica de caja colisor
722   }
723
724   void OnPlaneCollider()
725   {
726       // Lógica de plano colisor
727   }
728
729   void OnRayCollider()
730   {
731       // Lógica de rayo colisor
732   }
733
734   void OnLineCollider()
735   {
736       // Lógica de línea colisor
737   }
738
739   void OnPointCollider()
740   {
741       // Lógica de punto colisor
742   }
743
744   void OnCircleCollider()
745   {
746       // Lógica de círculo colisor
747   }
748
749   void OnArcCollider()
750   {
751       // Lógica de arco colisor
752   }
753
754   void OnSectorCollider()
755   {
756       // Lógica de sector colisor
757   }
758
759   void OnConeCollider()
760   {
761       // Lógica de cono colisor
762   }
763
764   void OnCylinderCollider()
765   {
766       // Lógica de cilindro colisor
767   }
768
769   void OnConeCollider()
770   {
771       // Lógica de cono colisor
772   }
773
774   void OnSphereCollider()
775   {
776       // Lógica de esfera colisor
777   }
778
779   void OnCapsuleCollider()
780   {
781       // Lógica de cápsula colisor
782   }
783
784   void OnBoxCollider()
785   {
786       // Lógica de caja colisor
787   }
788
789   void OnPlaneCollider()
790   {
791       // Lógica de plano colisor
792   }
793
794   void OnRayCollider()
795   {
796       // Lógica de rayo colisor
797   }
798
799   void OnLineCollider()
800   {
801       // Lógica de línea colisor
802   }
803
804   void OnPointCollider()
805   {
806       // Lógica de punto colisor
807   }
808
809   void OnCircleCollider()
810   {
811       // Lógica de círculo colisor
812   }
813
814   void OnArcCollider()
815   {
816       // Lógica de arco colisor
817   }
818
819   void OnSectorCollider()
820   {
821       // Lógica de sector colisor
822   }
823
824   void OnConeCollider()
825   {
826       // Lógica de cono colisor
827   }
828
829   void OnCylinderCollider()
830   {
831       // Lógica de cilindro colisor
832   }
833
834   void OnConeCollider()
835   {
836       // Lógica de cono colisor
837   }
838
839   void OnSphereCollider()
840   {
841       // Lógica de esfera colisor
842   }
843
844   void OnCapsuleCollider()
845   {
846       // Lógica de cápsula colisor
847   }
848
849   void OnBoxCollider()
850   {
851       // Lógica de caja colisor
852   }
853
854   void OnPlaneCollider()
855   {
856       // Lógica de plano colisor
857   }
858
859   void OnRayCollider()
860   {
861       // Lógica de rayo colisor
862   }
863
864   void OnLineCollider()
865   {
866       // Lógica de línea colisor
867   }
868
869   void OnPointCollider()
870   {
871       // Lógica de punto colisor
872   }
873
874   void OnCircleCollider()
875   {
876       // Lógica de círculo colisor
877   }
878
879   void OnArcCollider()
880   {
881       // Lógica de arco colisor
882   }
883
884   void OnSectorCollider()
885   {
886       // Lógica de sector colisor
887   }
888
889   void OnConeCollider()
890   {
891       // Lógica de cono colisor
892   }
893
894   void OnCylinderCollider()
895   {
896       // Lógica de cilindro colisor
897   }
898
899   void OnConeCollider()
900   {
901       // Lógica de cono colisor
902   }
903
904   void OnSphereCollider()
905   {
906       // Lógica de esfera colisor
907   }
908
909   void OnCapsuleCollider()
910   {
911       // Lógica de cápsula colisor
912   }
913
914   void OnBoxCollider()
915   {
916       // Lógica de caja colisor
917   }
918
919   void OnPlaneCollider()
920   {
921       // Lógica de plano colisor
922   }
923
924   void OnRayCollider()
925   {
926       // Lógica de rayo colisor
927   }
928
929   void OnLineCollider()
930   {
931       // Lógica de línea colisor
932   }
933
934   void OnPointCollider()
935   {
936       // Lógica de punto colisor
937   }
938
939   void OnCircleCollider()
940   {
941       // Lógica de círculo colisor
942   }
943
944   void OnArcCollider()
945   {
946       // Lógica de arco colisor
947   }
948
949   void OnSectorCollider()
950   {
951       // Lógica de sector colisor
952   }
953
954   void OnConeCollider()
955   {
956       // Lógica de cono colisor
957   }
958
959   void OnCylinderCollider()
960   {
961       // Lógica de cilindro colisor
962   }
963
964   void OnConeCollider()
965   {
966       // Lógica de cono colisor
967   }
968
969   void OnSphereCollider()
970   {
971       // Lógica de esfera colisor
972   }
973
974   void OnCapsuleCollider()
975   {
976       // Lógica de cápsula colisor
977   }
978
979   void OnBoxCollider()
980   {
981       // Lógica de caja colisor
982   }
983
984   void OnPlaneCollider()
985   {
986       // Lógica de plano colisor
987   }
988
989   void OnRayCollider()
990   {
991       // Lógica de rayo colisor
992   }
993
994   void OnLineCollider()
995   {
996       // Lógica de línea colisor
997   }
998
999   void OnPointCollider()
1000  {
1001      // Lógica de punto colisor
1002  }
1003
1004  void OnCircleCollider()
1005  {
1006      // Lógica de círculo colisor
1007  }
1008
1009  void OnArcCollider()
1010  {
1011      // Lógica de arco colisor
1012  }
1013
1014  void OnSectorCollider()
1015  {
1016      // Lógica de sector colisor
1017  }
1018
1019  void OnConeCollider()
1020  {
1021      // Lógica de cono colisor
1022  }
1023
1024  void OnCylinderCollider()
1025  {
1026      // Lógica de cilindro colisor
1027  }
1028
1029  void OnConeCollider()
1030  {
1031      // Lógica de cono colisor
1032  }
1033
1034  void OnSphereCollider()
1035  {
1036      // Lógica de esfera colisor
1037  }
1038
1039  void OnCapsuleCollider()
1040  {
1041      // Lógica de cápsula colisor
1042  }
1043
1044  void OnBoxCollider()
1045  {
1046      // Lógica de caja colisor
1047  }
1048
1049  void OnPlaneCollider()
1050  {
1051      // Lógica de plano colisor
1052  }
1053
1054  void OnRayCollider()
1055  {
1056      // Lógica de rayo colisor
1057  }
1058
1059  void OnLineCollider()
1060  {
1061      // Lógica de línea colisor
1062  }
1063
1064  void OnPointCollider()
1065  {
1066      // Lógica de punto colisor
1067  }
1068
1069  void OnCircleCollider()
1070  {
1071      // Lógica de círculo colisor
1072  }
1073
1074  void OnArcCollider()
1075  {
1076      // Lógica de arco colisor
1077  }
1078
1079  void OnSectorCollider()
1080  {
1081      // Lógica de sector colisor
1082  }
1083
1084  void OnConeCollider()
1085  {
1086      // Lógica de cono colisor
1087  }
1088
1089  void OnCylinderCollider()
1090  {
1091      // Lógica de cilindro colisor
1092  }
1093
1094  void OnConeCollider()
1095  {
1096      // Lógica de cono colisor
1097  }
1098
1099  void OnSphereCollider()
1100  {
1101      // Lógica de esfera colisor
1102  }
1103
1104  void OnCapsuleCollider()
1105  {
1106      // Lógica de cápsula colisor
1107  }
1108
1109  void OnBoxCollider()
1110  {
1111      // Lógica de caja colisor
1112  }
1113
1114  void OnPlaneCollider()
1115  {
1116      // Lógica de plano colisor
1117  }
1118
1119  void OnRayCollider()
1120  {
1121      // Lógica de rayo colisor
1122  }
1123
1124  void OnLineCollider()
1125  {
1126      // Lógica de línea colisor
1127  }
1128
1129  void OnPointCollider()
1130  {
1131      // Lógica de punto colisor
1132  }
1133
1134  void OnCircleCollider()
1135  {
1136      // Lógica de círculo colisor
1137  }
1138
1139  void OnArcCollider()
1140  {
1141      // Lógica de arco colisor
1142  }
1143
1144  void OnSectorCollider()
1145  {
1146      // Lógica de sector colisor
1147  }
1148
1149  void OnConeCollider()
1150  {
1151      // Lógica de cono colisor
1152  }
1153
1154  void OnCylinderCollider()
1155  {
1156      // Lógica de cilindro colisor
1157  }
1158
1159  void OnConeCollider()
1160  {
1161      // Lógica de cono colisor
1162  }
1163
1164  void OnSphereCollider()
1165  {
1166      // Lógica de esfera colisor
1167  }
1168
1169  void OnCapsuleCollider()
1170  {
1171      // Lógica de cápsula colisor
1172  }
1173
1174  void OnBoxCollider()
1175  {
1176      // Lógica de caja colisor
1177  }
1178
1179  void OnPlaneCollider()
1180  {
1181      // Lógica de plano colisor
1182  }
1183
1184  void OnRayCollider()
1185  {
1186      // Lógica de rayo colisor
1187  }
1188
1189  void OnLineCollider()
1190  {
1191      // Lógica de línea colisor
1192  }
1193
1194  void OnPointCollider()
1195  {
1196      // Lógica de punto colisor
1197  }
1198
1199  void OnCircleCollider()
1200  {
1201      // Lógica de círculo colisor
1202  }
1203
1204  void OnArcCollider()
1205  {
1206      // Lógica de arco colisor
1207  }
1208
1209  void OnSectorCollider()
1210  {
1211      // Lógica de sector colisor
1212  }
1213
1214  void OnConeCollider()
1215  {
1216      // Lógica de cono colisor
1217  }
1218
1219  void OnCylinderCollider()
1220  {
1221      // Lógica de cilindro colisor
1222  }
1223
1224  void OnConeCollider()
1225  {
1226      // Lógica de cono colisor
1227  }
1228
1229  void OnSphereCollider()
1230  {
1231      // Lógica de esfera colisor
1232  }
1233
1234  void OnCapsuleCollider()
1235  {
1236      // Lógica de cápsula colisor
1237  }
1238
1239  void OnBoxCollider()
1240  {
1241      // Lógica de caja colisor
1242  }
1243
1244  void OnPlaneCollider()
1245  {
1246      // Lógica de plano colisor
1247  }
1248
1249  void OnRayCollider()
1250  {
1251      // Lógica de rayo colisor
1252  }
1253
1254  void OnLineCollider()
1255  {
1256      // Lógica de línea colisor
1257  }
1258
1259  void OnPointCollider()
1260  {
1261      // Lógica de punto colisor
1262  }
1263
1264  void OnCircleCollider()
1265  {
1266      // Lógica de círculo colisor
1267  }
1268
1269  void OnArcCollider()
1270  {
1271      // Lógica de arco colisor
1272  }
1273
1274  void OnSectorCollider()
1275  {
1276      // Lógica de sector colisor
1277  }
1278
1279  void OnConeCollider()
1280  {
1281      // Lógica de cono colisor
1282  }
1283
1284  void OnCylinderCollider()
1285  {
1286      // Lógica de cilindro colisor
1287  }
1288
1289  void OnConeCollider()
1290  {
1291      // Lógica de cono colisor
1292  }
1293
1294  void OnSphereCollider()
1295  {
1296      // Lógica de esfera colisor
1297  }
1298
1299  void OnCapsuleCollider()
1300  {
1301      // Lógica de cápsula colisor
1302  }
1303
1304  void OnBoxCollider()
1305  {
1306      // Lógica de caja colisor
1307  }
1308
1309  void OnPlaneCollider()
1310  {
1311      // Lógica de plano colisor
1312  }
1313
1314  void OnRayCollider()
1315  {
1316      // Lógica de rayo colisor
1317  }
1318
1319  void OnLineCollider()
1320  {
1321      // Lógica de línea colisor
1322  }
1323
1324  void OnPointCollider()
1325  {
1326      // Lógica de punto colisor
1327  }
1328
1329  void OnCircleCollider()
1330  {
1331      // Lógica de círculo colisor
1332  }
1333
1334  void OnArcCollider()
1335  {
1336      // Lógica de arco colisor
1337  }
1338
1339  void OnSectorCollider()
1340  {
1341      // Lógica de sector colisor
1342  }
1343
1344  void OnConeCollider()
1345  {
1346      // Lógica de cono colisor
1347  }
1348
1349  void OnCylinderCollider()
1350  {
1351      // Lógica de cilindro colisor
1352  }
1353
1354  void OnConeCollider()
1355  {
1356      // Lógica de cono colisor
1357  }
1358
1359  void OnSphereCollider()
1360  {
1361      // Lógica de esfera colisor
1362  }
1363
1364  void OnCapsuleCollider()
1365  {
1366      // Lógica de cápsula colisor
1367  }
1368
1369  void OnBoxCollider()
1370  {
1371      // Lógica de caja colisor
1372  }
1373
1374  void OnPlaneCollider()
1375  {
1376      // Lógica de plano colisor
1377  }
1378
1379  void OnRayCollider()
1380  {
1381      // Lógica de rayo colisor
1382  }
1383
1384  void OnLineCollider()
1385  {
1386      // Lógica de línea colisor
1387  }
1388
1389  void OnPointCollider()
1390  {
1391      // Lógica de punto colisor
1392  }
1393
1394  void OnCircleCollider()
1395  {
1396      // Lógica de círculo colisor
1397  }
1398
1399  void OnArcCollider()
1400  {
1401      // Lógica de arco colisor
1402  }
1403
1404  void OnSectorCollider()
1405  {
1406      // Lógica de sector colisor
1407  }
1408
1409  void OnConeCollider()
1410  {
1411      // Lógica de cono colisor
1412  }
1413
1414  void OnCylinderCollider()
1415  {
1416      // Lógica de cilindro colisor
1417  }
1418
1419  void OnConeCollider()
1420  {
1421      // Lógica de cono colisor
1422  }
1423
1424  void OnSphereCollider()
1425  {
1426      // Lógica de esfera colisor
1427  }
1428
1429  void OnCapsuleCollider()
1430  {
1431      // Lógica de cápsula colisor
1432  }
1433
1434  void OnBoxCollider()
1435  {
1436      // Lógica de caja colisor
1437  }
1438
1439  void OnPlaneCollider()
1440  {
1441      // Lógica de plano colisor
1442  }
1443
1444  void OnRayCollider()
1445  {
1446      // Lógica de rayo colisor
1447  }
1448
1449  void OnLineCollider()
1450  {
1451      // Lógica de línea colisor
1452  }
1453
1454  void OnPointCollider()
1455  {
1456      // Lógica de punto colisor
1457  }
1458
1459  void OnCircleCollider()
1460  {
1461      // Lógica de círculo colisor
1462  }
1463
1464  void OnArcCollider()
1465  {
1466      // Lógica de arco colisor
1467  }
1468
1469  void OnSectorCollider()
1470  {
1471      // Lógica de sector colisor
1472  }
1473
1474  void OnConeCollider()
1475  {
1476      // Lógica de cono colisor
1477  }
1478
1479  void OnCylinderCollider()
1480  {
1481      // Lógica de cilindro colisor
1482  }
1483
1484
```



Semana del 19 al 23 de Agosto

- Instalación y habilitación de experiencia virtual "Valley of the Kings" Egipto en Oculus quest 2, (10 visores) la experiencia se mostrará a adultos mayores y niños en las actividades de realidad virtual realizadas en el museo de Concon...
- Se actualizan los drivers de los visores para evitar problemas debido a la luz. (luz natural interfiere con las cámaras de los visores, dificultando su uso normal).
- Se cambian pilas en mandos debido a recientes fallas en los mismos.
- Se continua rearmando el código de proyecto "Bato" en Visual Studio.





Semana del 26 al 31 de Agosto

- Se prestará asistencia en actividad de realidad virtual en el museo Concón.
- Se prestará asistencia en mantención de equipos para su optima funcionalidad.
- Se prestará asistencia en evento Expo Concón el día 31.

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

Firma:

