



REPÚBLICA DE CHILE
ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE CONCÓN
DIRECCIÓN DE CULTURA

ORD. N° 139 /2024.-

ANT. :

MAT. Informe y boleta de
Mauricio Jaramillo.

CONCÓN, 26 de marzo de 2024

DE: **SR. PAULO CARRILLANCA ANTILEF**
DIRECTOR (S) 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 marzo del siguiente funcionario:

NOMBRE	N° BOLETA	N° DECRETO
MAURICIO ANTONIO JARAMILLO BECERRA	25	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,



PAULO CARRILLANCA ANTILEF
DIRECTOR (S) DE CULTURA

PCA/atb

Distribución:

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

Fecha: 01 de abril 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 atención profesional**Monto**

Serv Técnico en soporte realidad
virtual para Prog Centro Innovación
Tecnologica mes MARZO2024

897.827

"Certifico la recepción conforme de todos
los Bienes, Servicios y Honorarios descritos
en el presente documento tributario, dando
cumplimiento a cada uno de los trámites
procediendo su pago respectivo".

Total Honorario \$ 10,75% Impo. retenido

897.827

123.451

Fecha: _____ Nombre, Firma y Timbre Responsable

Total

774.376

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



19185345000009EAF590

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

INFORME DE GESTIÓN MES MARZO 2024

Nombre: Mauricio Antonio Jaramillo Becerra

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

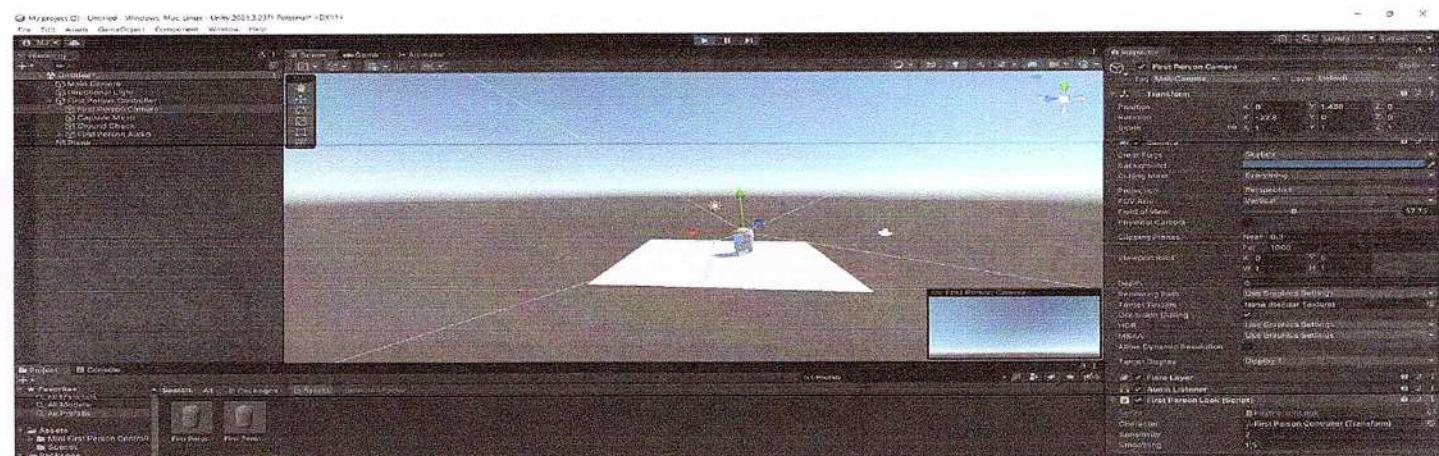
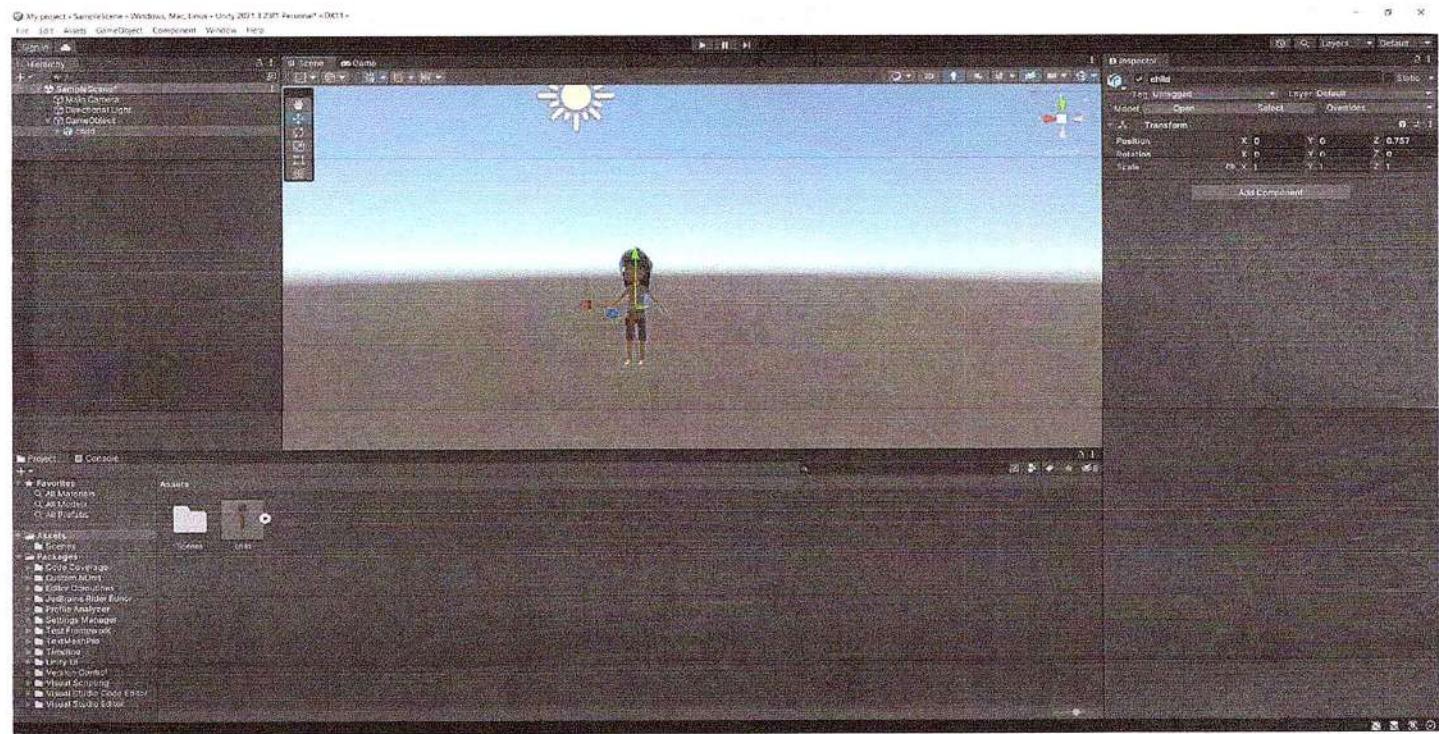
I. Informe de actividades

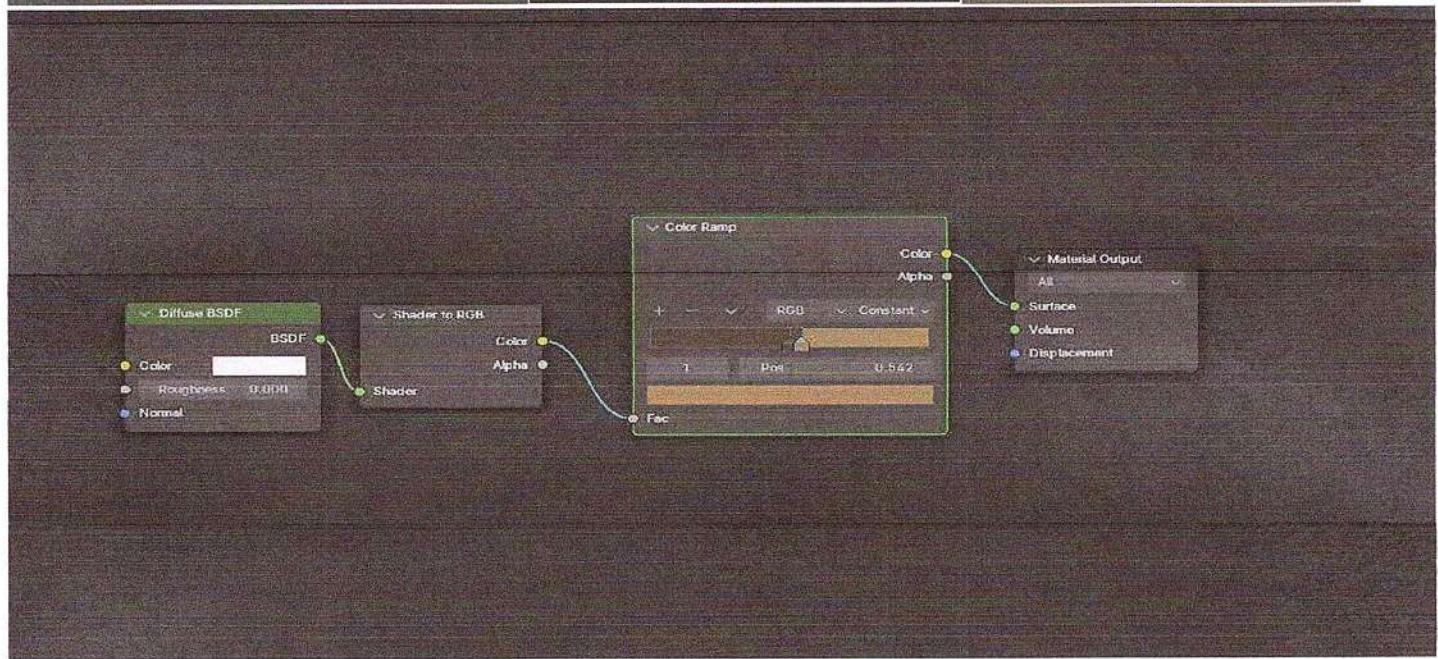
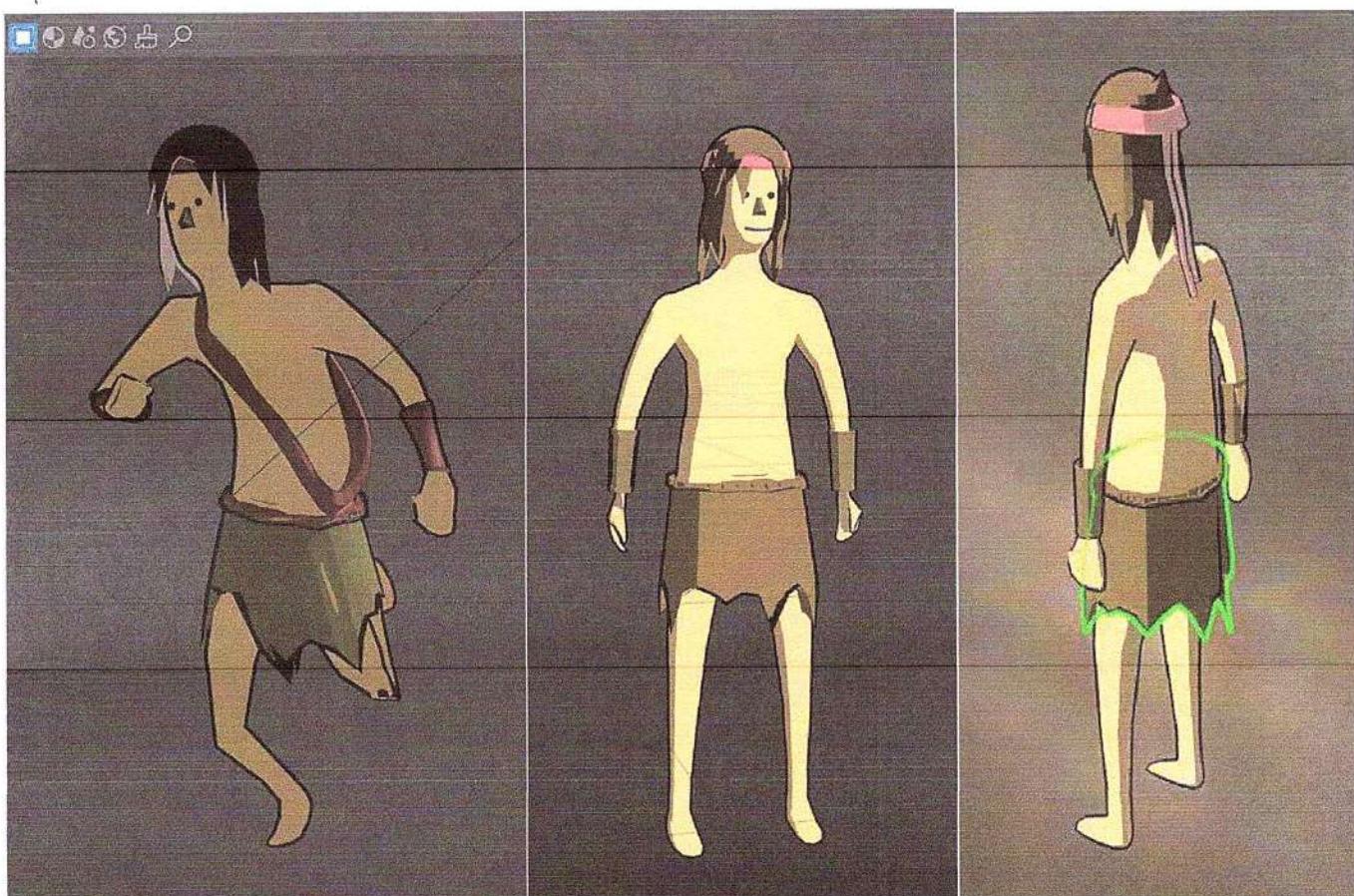
Semana del 1 de Marzo

- Se comienza investigación para generar código de animación y movilidad para el personaje Bato.

Semana del 4 al 8 de Marzo

- Se trabaja en generar un espacio en Unity en el cual poder integrar al personaje creado y animado.
- Se generan pruebas en el modelo "Bato1" para acercarse a un estilo un poco mas gráfico, agregando un borde lineal utilizando shaders en Blender. Por motivos de polígonos y capacidad del equipo al modelo mas infantil no se le pudo aplicar este tipo de shaders.
- Se trabaja en el re-aprendizaje del uso de Visual Studio para generar un código que permita manipular al personaje dentro del motor gráfico.





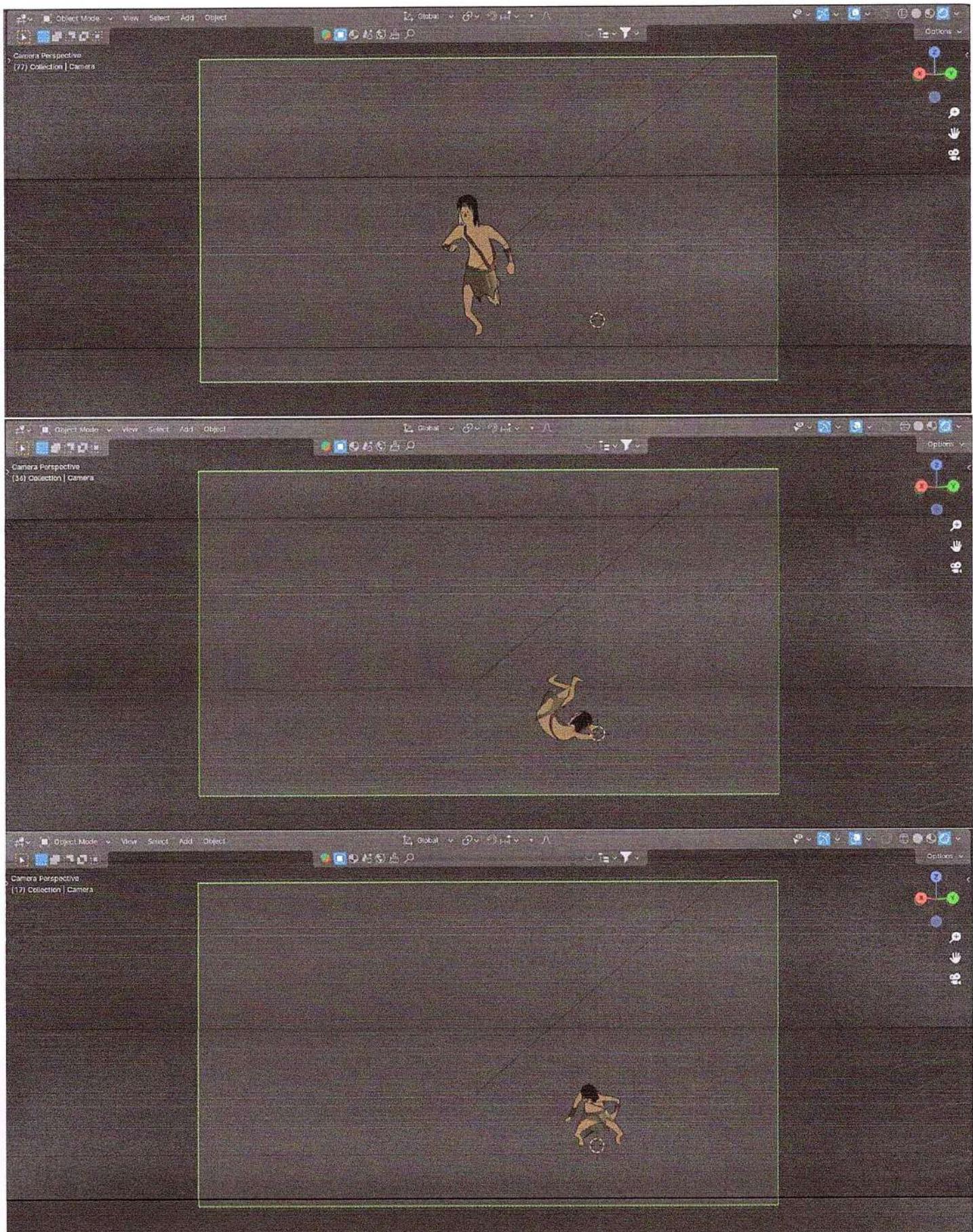
```

File Edit Selection View Go Run Terminal Help
Restricted Mode is intended for safe code browsing. Turn this window to enable all features. Manage Learn More
GroundCheck.cs Visual Studio Code
GroundCheck.cs (1 file)
C:\Users\maxim\My project\0\Assets\Min Vert Person Controller\Scripts\Components\GroundCheck.cs
using UnityEngine;
[RequireComponent(typeof(Rigidbody))]
public class GroundCheck : MonoBehaviour
{
    [Tooltip("Maximum distance from the ground")]
    public float distanceThreshold = .15f;
    [Tooltip("Whether this transform is grounded now")]
    public bool isGrounded = true;
    // Summary:
    // Called when the ground is touched again.
    // Summary:
    public event Action;
    const float originOffset = .001f;
    Vector3 raycastOrigin = transform.position + Vector3.up * originOffset;
    float raycastDistance = distanceThreshold + originOffset;
    void Update()
    {
        // Check if we are grounded now
        bool isGroundedNow = Physics.Raycast(raycastOrigin, Vector3.down, distanceThreshold * 2);
        // Call event if we were in the air and we are now touching the ground.
        if (isGroundedNow && !isGrounded)
        {
            isGrounded = true;
        }
        // Update isGrounded.
        isGrounded = isGroundedNow;
    }
    void OnDrawGizmos()
    {
        // Debug draw line
        Debug.DrawLine(raycastOrigin, raycastOrigin + Vector3.down * raycastDistance, isGrounded ? Color.white : Color.red);
    }
}

```

Semana del 11 al 15 de Marzo

- Se realizan diferentes pruebas para ver si el shader funciona correctamente.
- Se presta atención en mantención rutinaria de softwares, apps y visores para Actividad Inmersiva en el museo el día 14.
- Se inicia investigación acerca del uso de Inteligencias Artificiales en municipios y organismos estatales a nivel mundial para generar una charla de aproximación a esta nueva Tecnología.
- Se generan diversos assets lowpoly para continuar proyecto en Unity.



BANCO DE INNOVACIÓN EN LAS ADMINISTRACIONES PÚBLICAS**TÍTULO**

El Ayuntamiento de Barcelona aprueba un protocolo que garantiza un uso ético de la inteligencia artificial en sus servicios públicos digitales

INFORMACIÓN INICIAL:**PROBLEMA:**

El rápido desarrollo e implementación de la inteligencia artificial (IA) y de técnicas algorítmicas está empujando a las organizaciones a establecer estándares para un empleo seguro, eficaz y solvente. Ante la celeridad e imprevisibilidad de estos cambios y sus consecuencias, algunas Administraciones y organismos internacionales han destacado la necesidad de establecer reglas y armonizar estándares. Especialmente, sobre aquellas herramientas basadas en algoritmos e inteligencia artificial que pueden afectar a derechos de los ciudadanos, a su esfera personal o al funcionamiento de las propias Administraciones públicas.

TECNOLOGÍA

El Ayuntamiento de Barcelona crea un consejo asesor de Inteligencia Artificial

• El Consistorio quiere que la ciudad sea un referente internacional del humanismo tecnológico



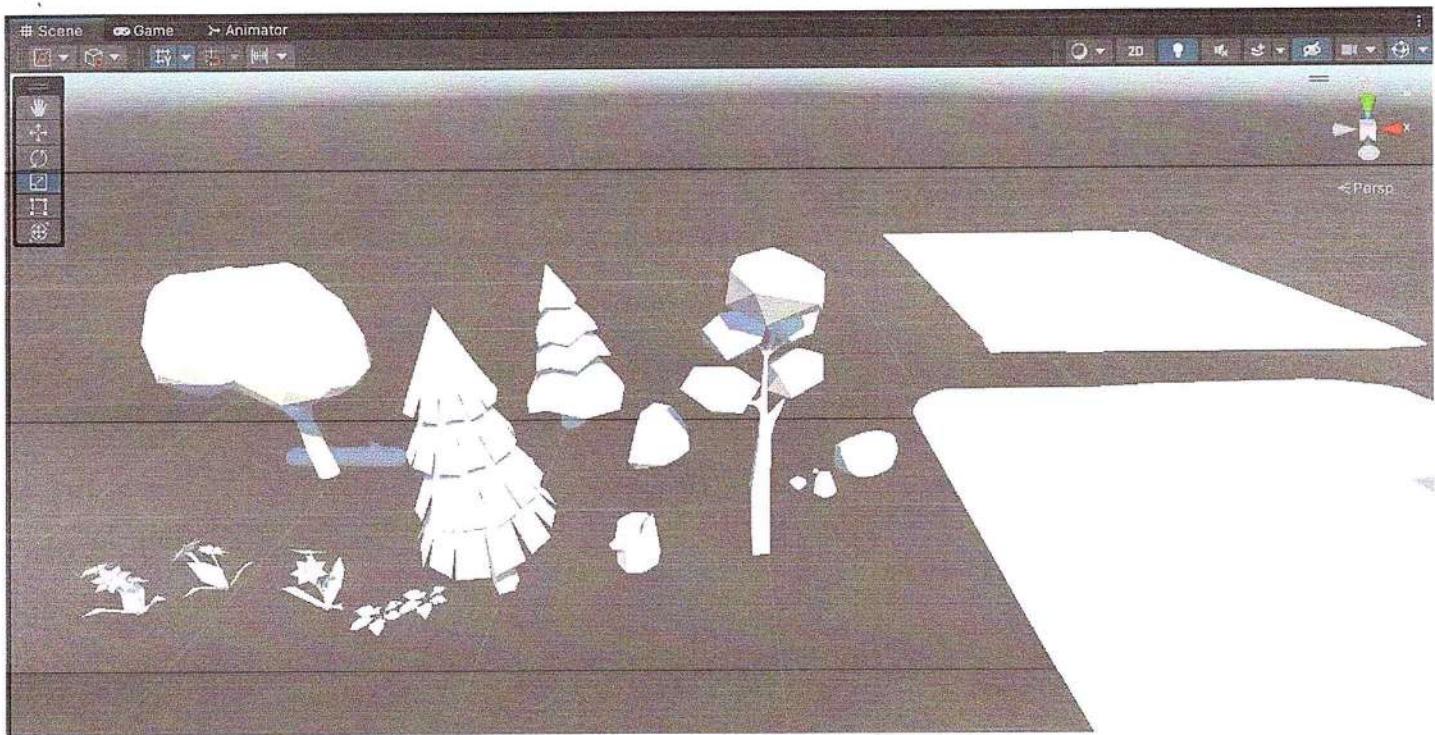
El Ayuntamiento de Barcelona entra de lleno en el debate sobre la Inteligencia Artificial y sus consecuencias sociales (Getty Images/Stockphoto)

Regular la inteligencia artificial ya no es un reto, sino una realidad que empieza a materializarse por doquier.

Las previsiones hablan de que justo dentro de un año podría entrar en vigor el **Reglamento de Inteligencia Artificial presentado en mayo de 2021 por la Comisión Europea**, que tuvo su aperitivo en el **Libro Blanco en Inteligencia Artificial** un año antes.

Propuesta innovadora

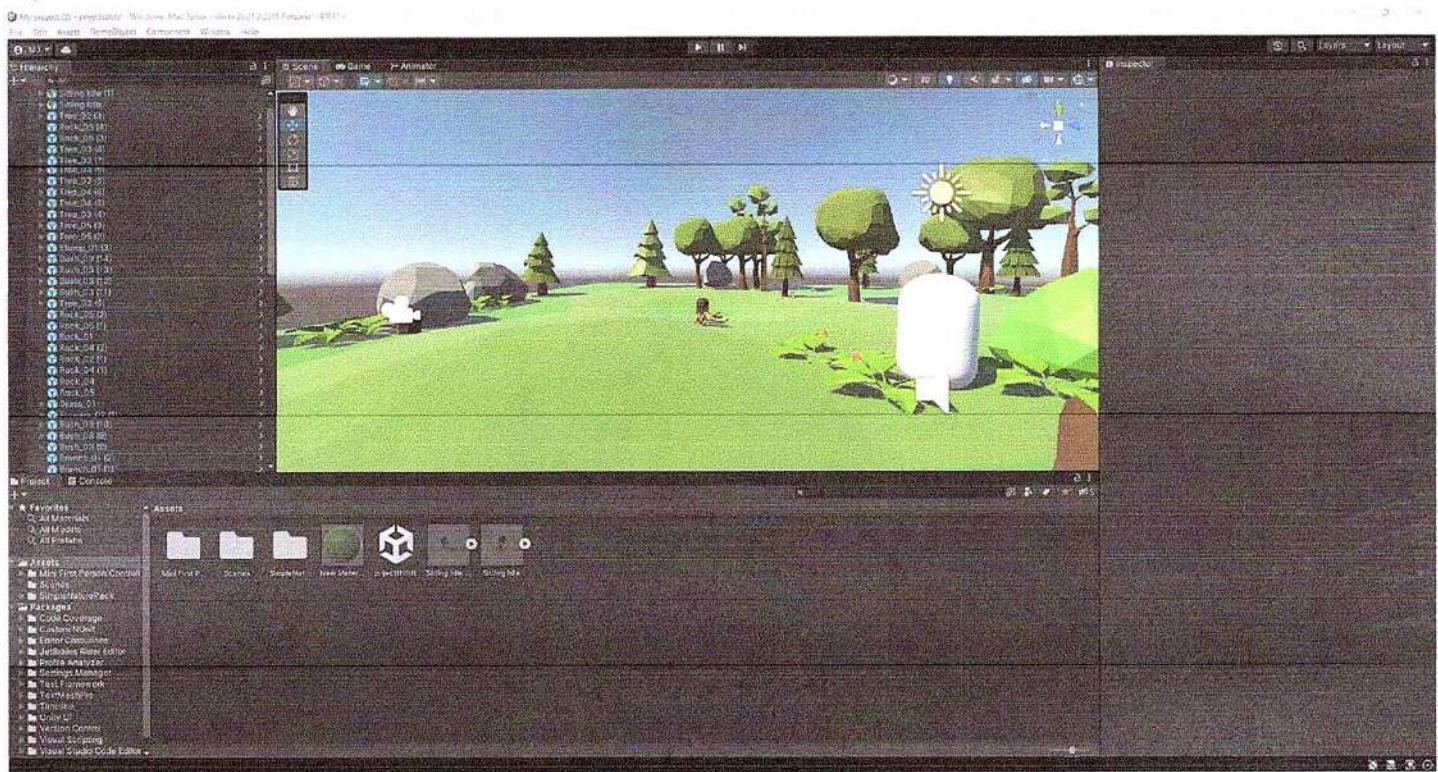
Con el fin de avanzar en esta línea de investigación, un equipo de científicos del grupo de Servicios del Sistema Terrestre del Departamento de Ciencias de la Tierra del Barcelona Supercomputing Center – Centro Nacional de Supercomputación (BSC-CNS) ha llevado a cabo un estudio que demuestra que la inteligencia artificial puede ser de gran utilidad para obtener información fiable sobre la probabilidad de exceder los límites legales de contaminación atmosférica en toda la ciudad. El objetivo de la investigación, publicada en la revista *Geoscientific Model Development*, es ayudar a mejorar la gestión de la calidad del aire en zonas urbanas mediante la obtención de mapas horarios de concentraciones de NO₂ a nivel de calle, así como una cuantificación de su incertidumbre.

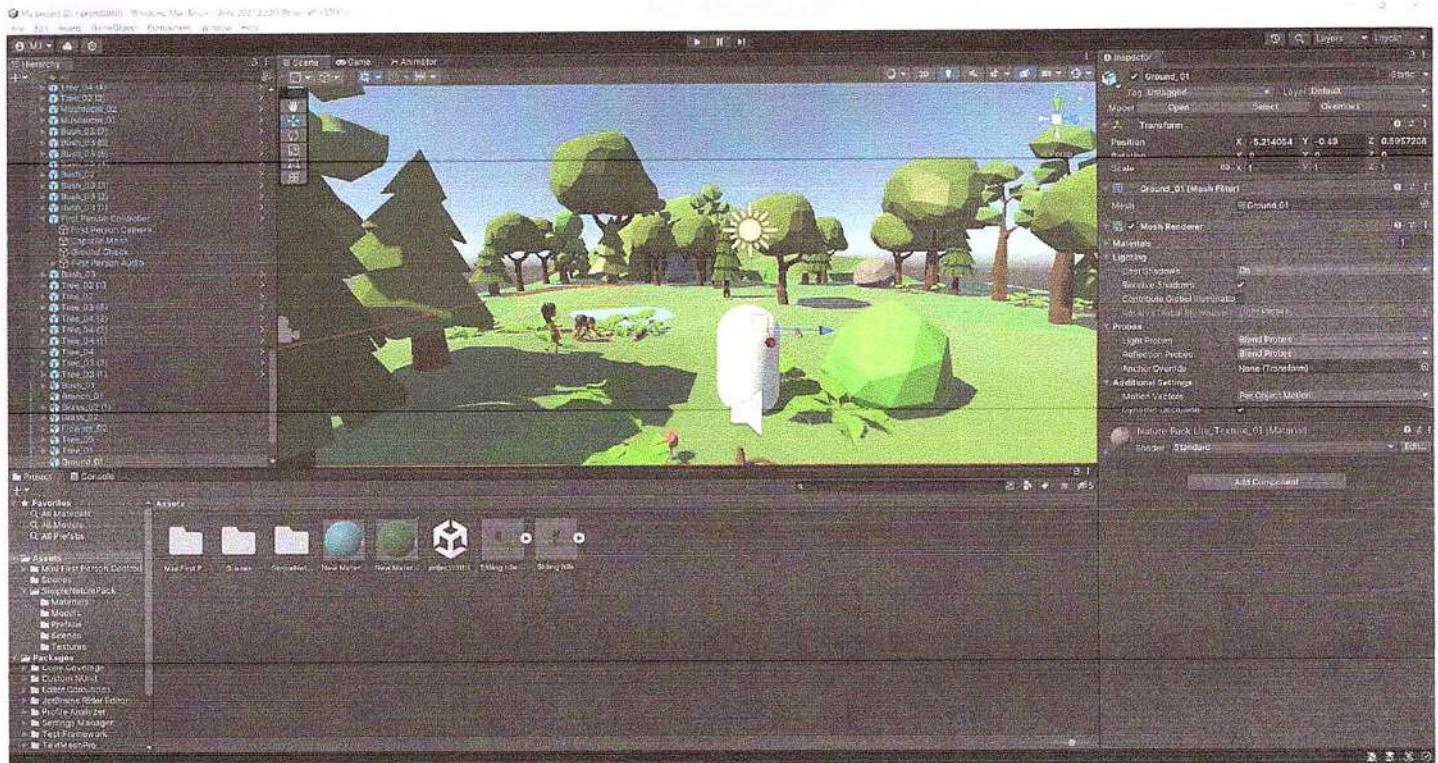


Semana del 18 al 22 de Marzo

- Se presta asistencia en mantenimiento para los visores de realidad virtual para Actividad Inmersiva el dia 21 en el Museo por actividad conmemorativa.
- Se texturizan modelos creados y se integran como ambiente en Unity.
- Se generan pruebas de uso de código, en una primera instancia se genera una experiencia en primera persona, con la habilidad de saltar y agacharse, correr y caminar.
- Se comienza investigación para generar un código que permita el movimiento en tercera persona del personaje para asi poder utilizar el modelo creado y entregar otro tipo de experiencia.
- Se presta asistencia en la Actividad del Museo.
- Se genera material para la charla acerca del Uso de Inteligencias Artificiales.







```

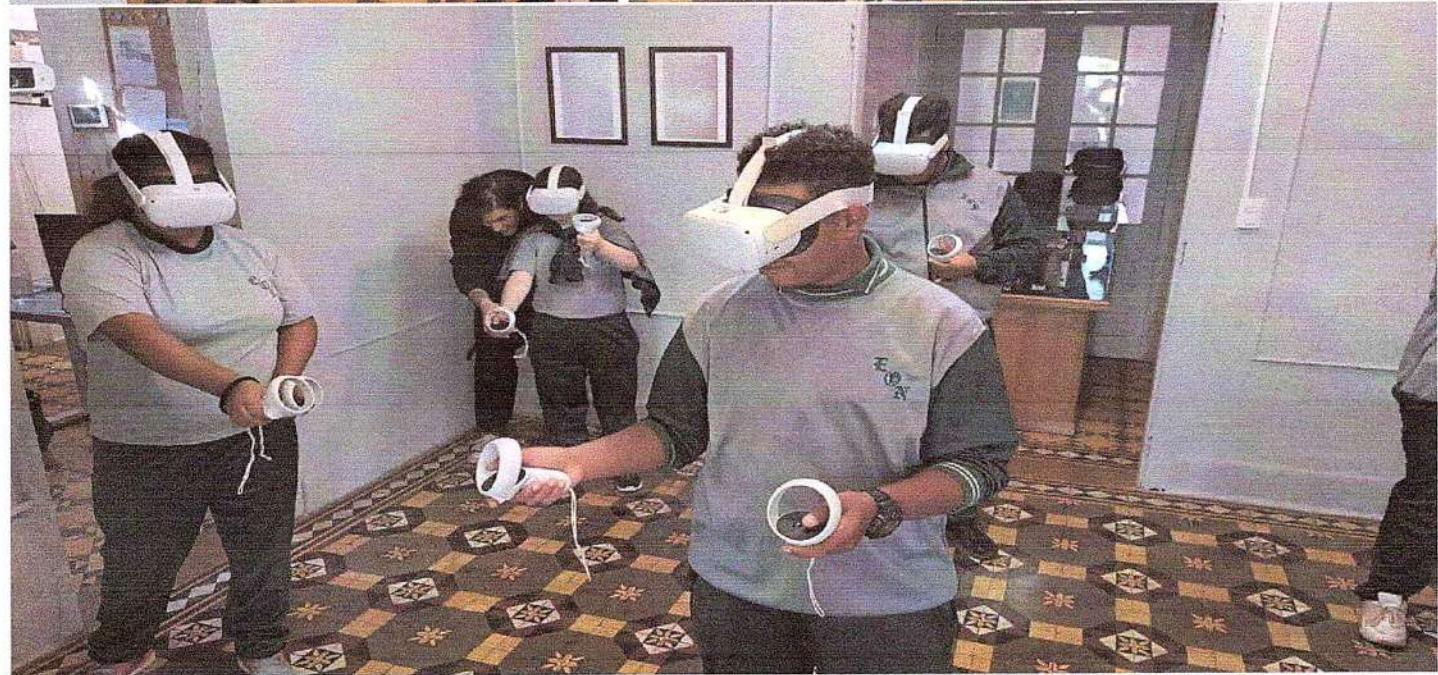
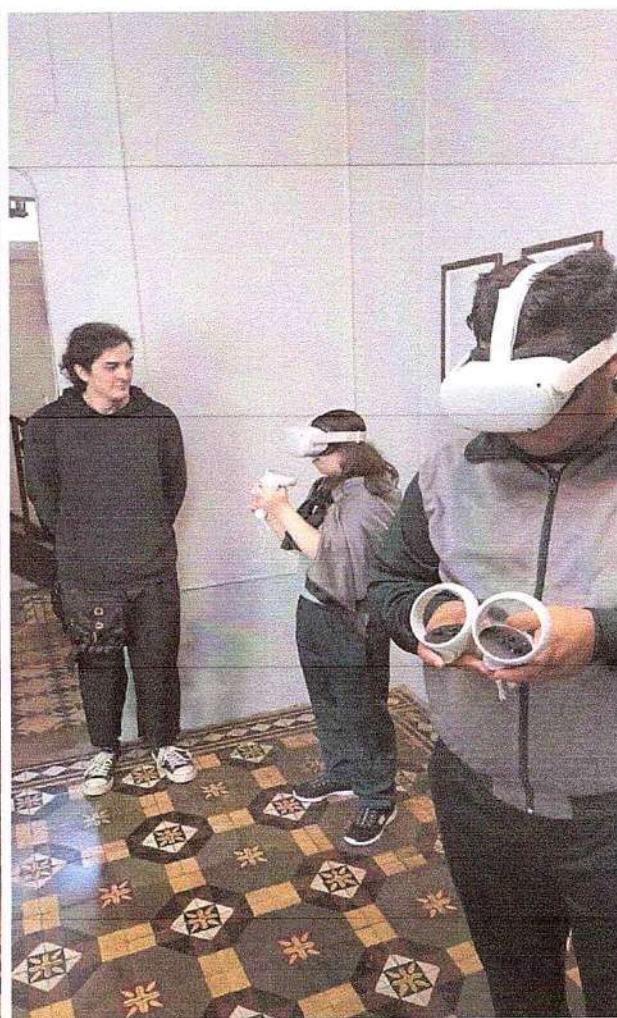
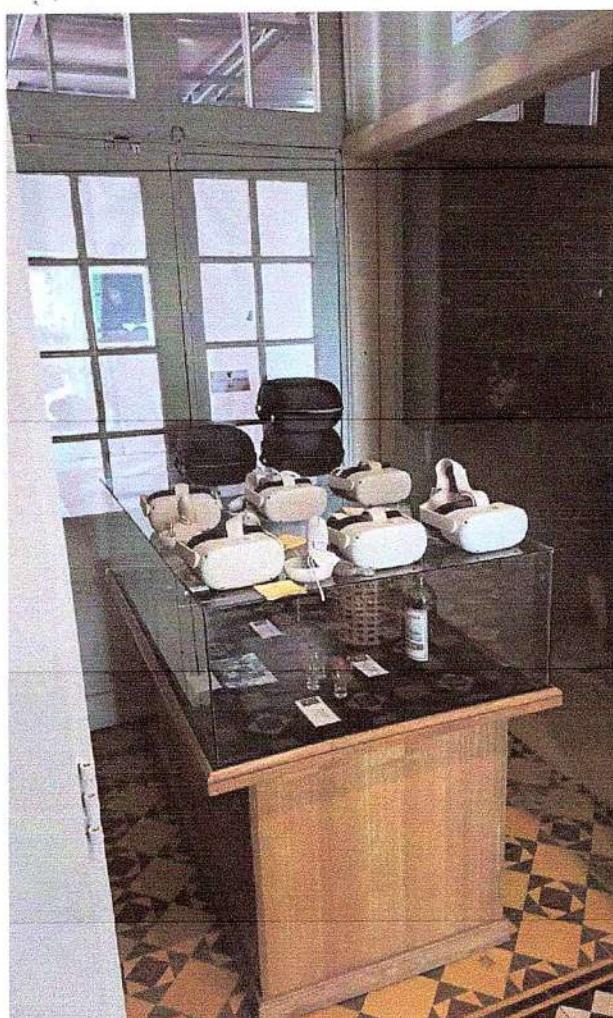
File Edit Selection View Go Run Terminal Help
Restricted Mode is intended for safe code browsing. Shut this window to enable all features. Manage Learn More
D RestPersonController X
C:\Users\mauro\My project (2)\Assets\Main First Person Controller\Scripts> D RestPersonController
1 using UnityEngine;
2
3 public class RestPersonController : MonoBehaviour
4 {
5     [Serializable]
6     Transform character;
7     public float sensitivity = 25;
8     public float smoothing = 1.0f;
9
10    Vector2 velocity;
11    Vector2 frameVelocity;
12
13    void Reset()
14    {
15        // Get the character from the FirstPersonController in parent.
16        character = GetComponent<ParentOfFirstPersonController>().transform;
17    }
18
19    void Start()
20    {
21        // Lock the mouse cursor to the game screen.
22        Cursor.lockState = CursorLockMode.Locked;
23    }
24
25    void Update()
26    {
27        // Get smooth velocity.
28        Vector2 rawDelta = new Vector2(Input.GetAxisRaw("Mouse X"), Input.GetAxisRaw("Mouse Y"));
29        Vector2 rawFrameVelocity = Vector2.Scale(rawDelta, Vector2.one * sensitivity);
30        frameVelocity = Vector2.Lerp(frameVelocity, rawFrameVelocity, 1.0f * smoothing);
31        velocity += frameVelocity;
32        velocity.y = Mathf.Clamp(velocity.y, -50, 50);
33
34        // Separate camera up-down and controller left-right from velocity.
35        transform.localEulerAngles = Quaternion.AngleAxis(-velocity.y, Vector3.right);
36        character.localEulerAngles = Quaternion.AngleAxis(velocity.x, Vector3.up);
37    }
38
39
40 }

```

```

File Edit Selection View Go Run Terminal Help
Zoom.cs Visual Studio Code
Restricted Mode is intended for safe code browsing. Shut this window to enable all features. Manage Learn More
D RestPersonController X
C:\Users\mauro\My project (2)\Assets\Main First Person Controller\Scripts> Components> D Zoom.cs
1 using UnityEngine;
2
3 [Serializable]
4 public class Zoom : MonoBehaviour
5 {
6     Camera camera;
7     public float defaultrv = 60;
8     public float maxZoomCV = 15;
9     [Range(0, 1)]
10    public float currentZoom;
11    public float sensitivity = 15;
12
13    void Awake()
14    {
15        // Get the camera on this gameobject and the defaultrv.
16        camera = GetComponent<Camera>();
17        if (camera)
18        {
19            defaultrv = camera.fieldOfView;
20        }
21    }
22
23    void Update()
24    {
25        // Update the currentZoom and the camera's fieldOfView.
26        currentZoom += Input.mouseScrollDelta.y * sensitivity * .05f;
27        currentZoom = Mathf.Clamp(currentZoom);
28        camera.fieldOfView = Mathf.Lerp(defaultrv, maxZoomCV, currentZoom);
29    }
30
31 }

```

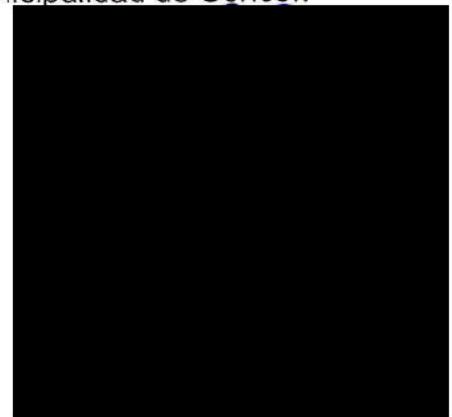
Semana del 25 al 28 de Marzo

- Se continuará con las pruebas de código para generar jugabilidad en tercera persona y crear así un tipo de experiencia distinta.
- Se generará otro tipo de flora para apoyar el ambiente creado y se indagará en la posibilidad de agregar fauna.
- Se prepararán visores para actividad en el museo.
- Se prestará asistencia en actividad inmersiva en el Museo.

Nombre: Mauricio Antonio Jaramillo Becerra

Cargo: Técnico de Soporte en Realidad Virtual

Institución: Ilustre Municipalidad de Concón



"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: _____ Nombre, Firma y Timbre Responsable