



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

BOLETA DE HONORARIOS ELECTRÓNICA

Nº25

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 atencion 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 cantidad 73.568.600-3
procediendo su pago respectivo".

Total Honorario \$
123.451

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

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

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

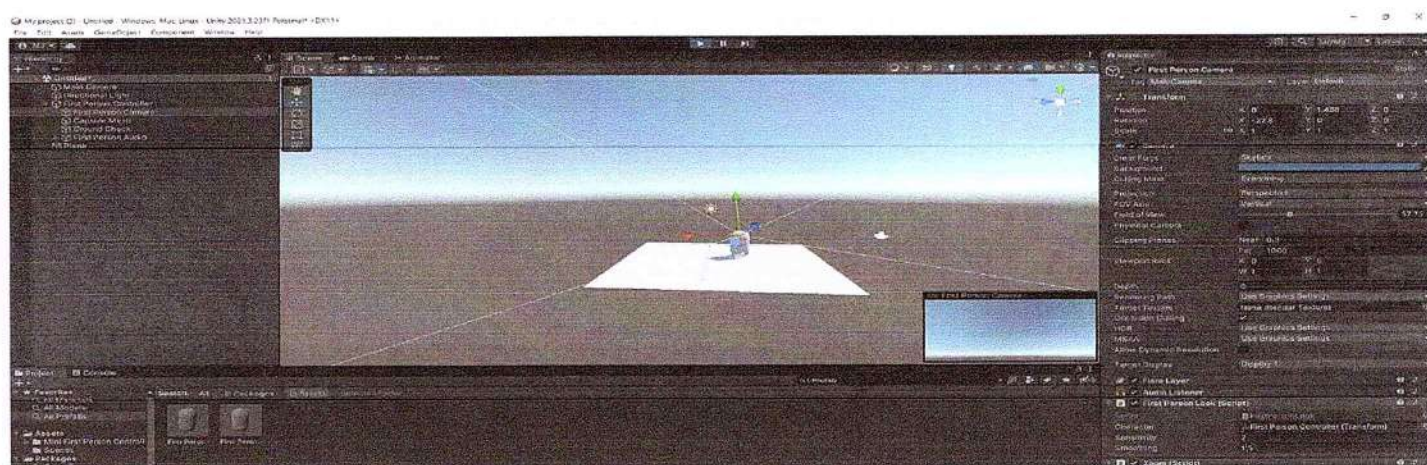
I. - Informe de actividades

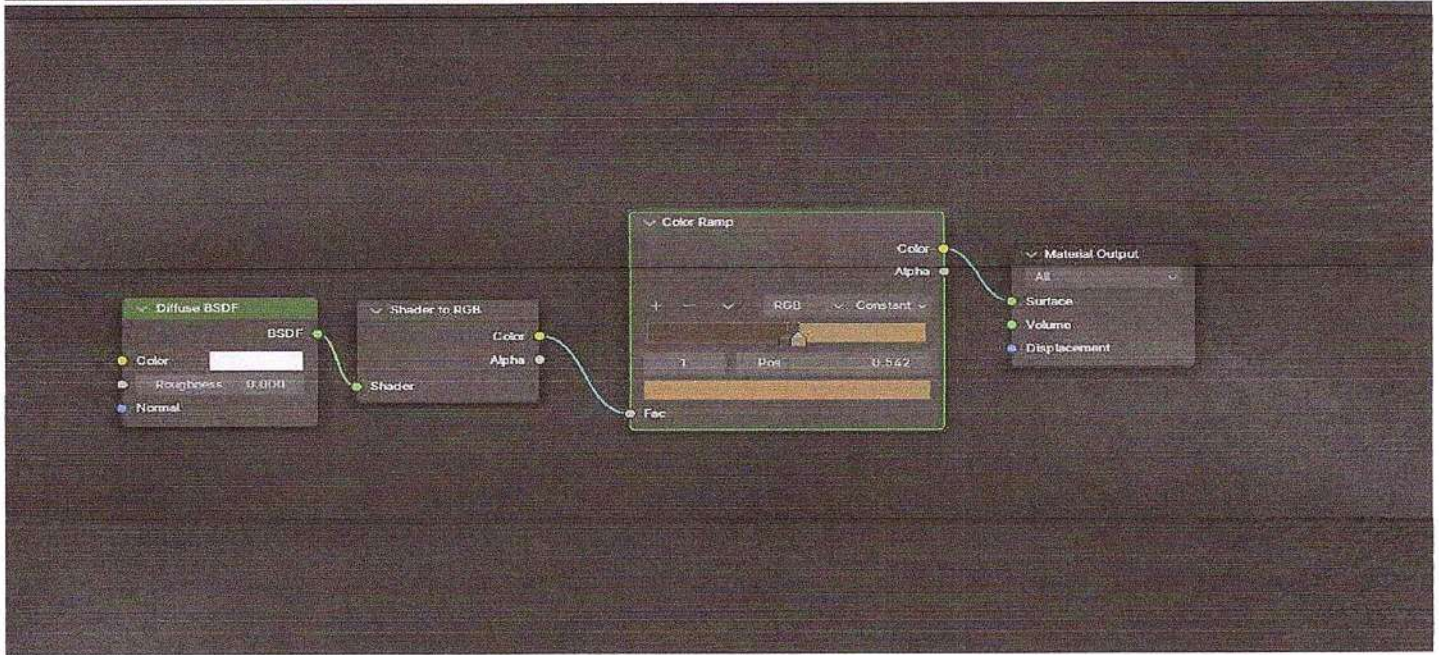
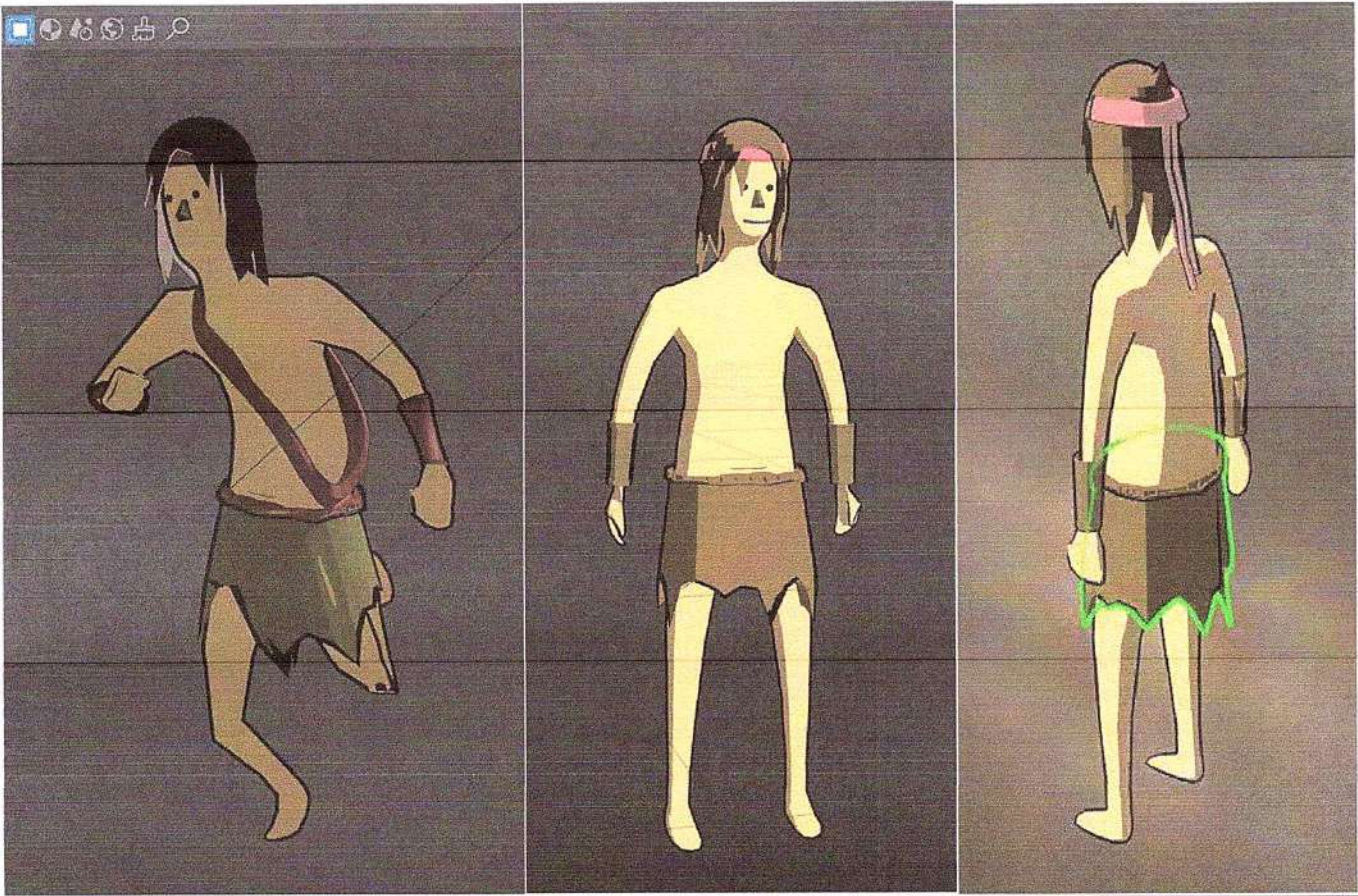
Semana del 1 de Marzo

- 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.





```
1 // GroundChecker
2
3 [ExecuteInEditMode]
4 #pragma shader_feature _IS_GROUNDED
5
6 [Tooltip("Maximum distance from the ground.")]
7 public float distanceThreshold = .15f;
8
9 [Tooltip("Whether this transform is grounded now.")]
10 public bool isGrounded = true;
11
12 // Summary
13 // Called when the ground is touched again.
14 // Summary
15 public event System.Action Grounded;
16
17 const float originOffset = .001f;
18 Vector3 raycastOrigin = transform.position + Vector3.up * originOffset;
19 float raycastDistance = distanceThreshold + originOffset;
20
21 void LateUpdate()
22 {
23     // Check if we are grounded now
24     bool isGroundedNow = Physics.Raycast(raycastOrigin, Vector3.down, distanceThreshold * 2);
25
26     // Fall event if we were in the air and we are now touching the ground.
27     if (!isGroundedNow && isGrounded)
28     {
29         Grounded?.Invoke();
30     }
31
32     // Update isGrounded
33     isGrounded = isGroundedNow;
34 }
35
36 void OnDrawGizmosSelected()
37 {
38     // Draw a line from the raycast origin to the ground
39     Debug.DrawLine(raycastOrigin, raycastOrigin + Vector3.down * raycastDistance, isGrounded ? Color.white : Color.red);
40 }
41
42
```


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.





GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE POLÍTICA TERRITORIAL
Y FUNCIÓN PÚBLICA

INAP
INSTITUTO NACIONAL DE
ADMINISTRACIÓN PÚBLICA

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:

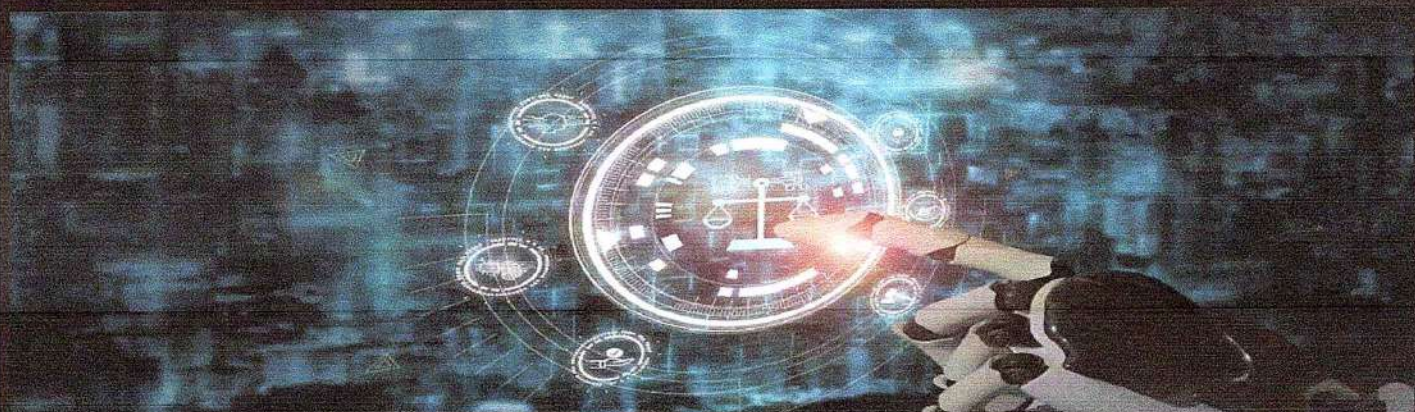
PROBLEMA:

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



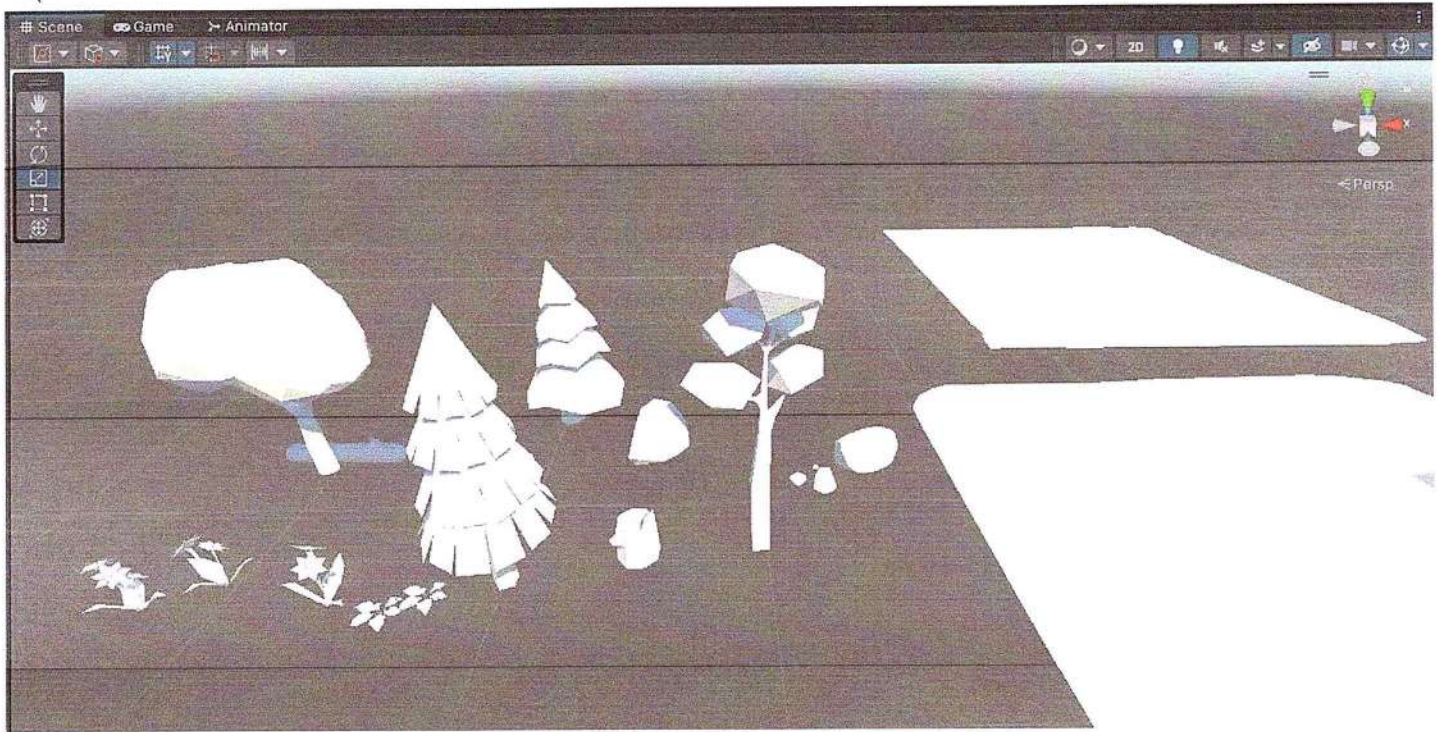
El Ayuntamiento de Barcelona entra de lleno en el debate sobre la Inteligencia Artificial y sus consecuencias sociales (Getty Images/Stockphoto)

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.

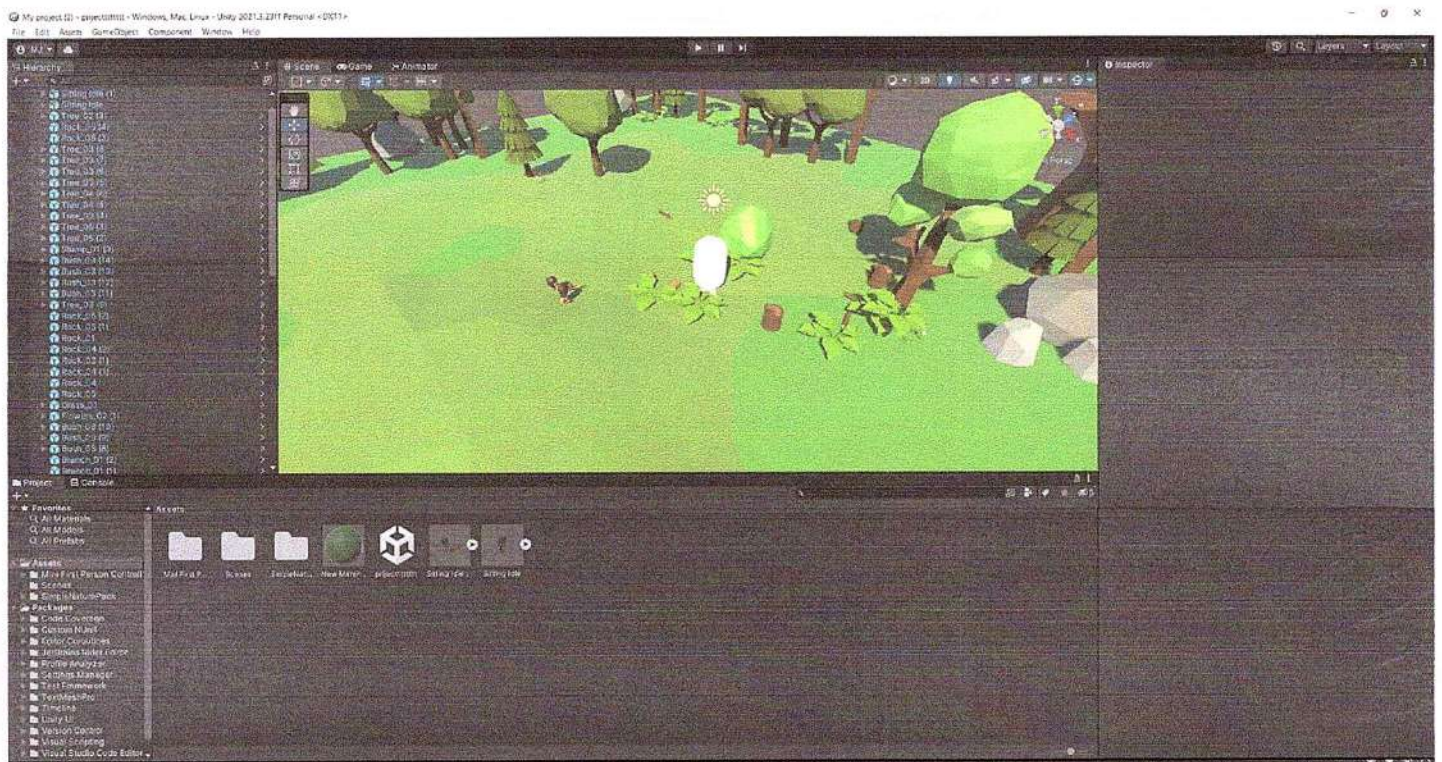
Propuesta innovadora

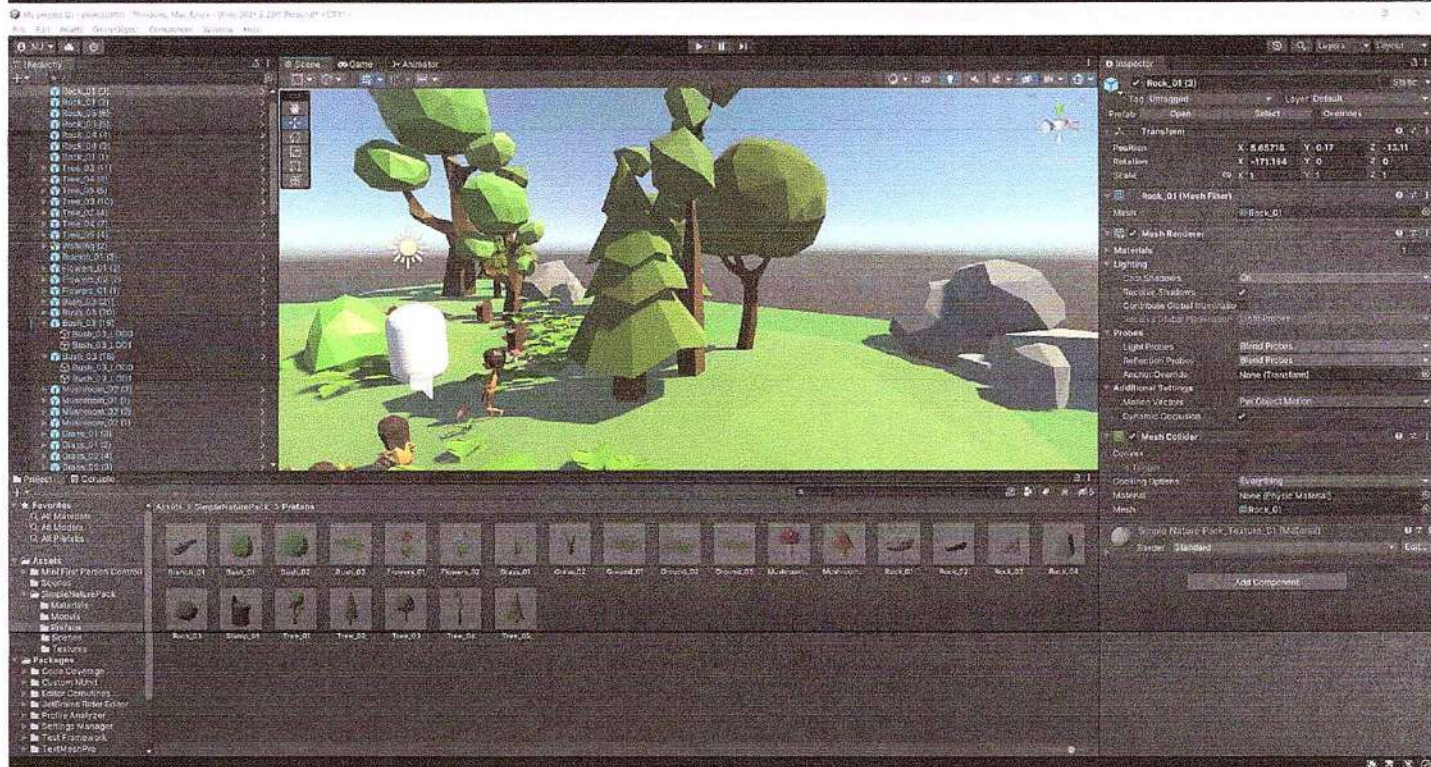
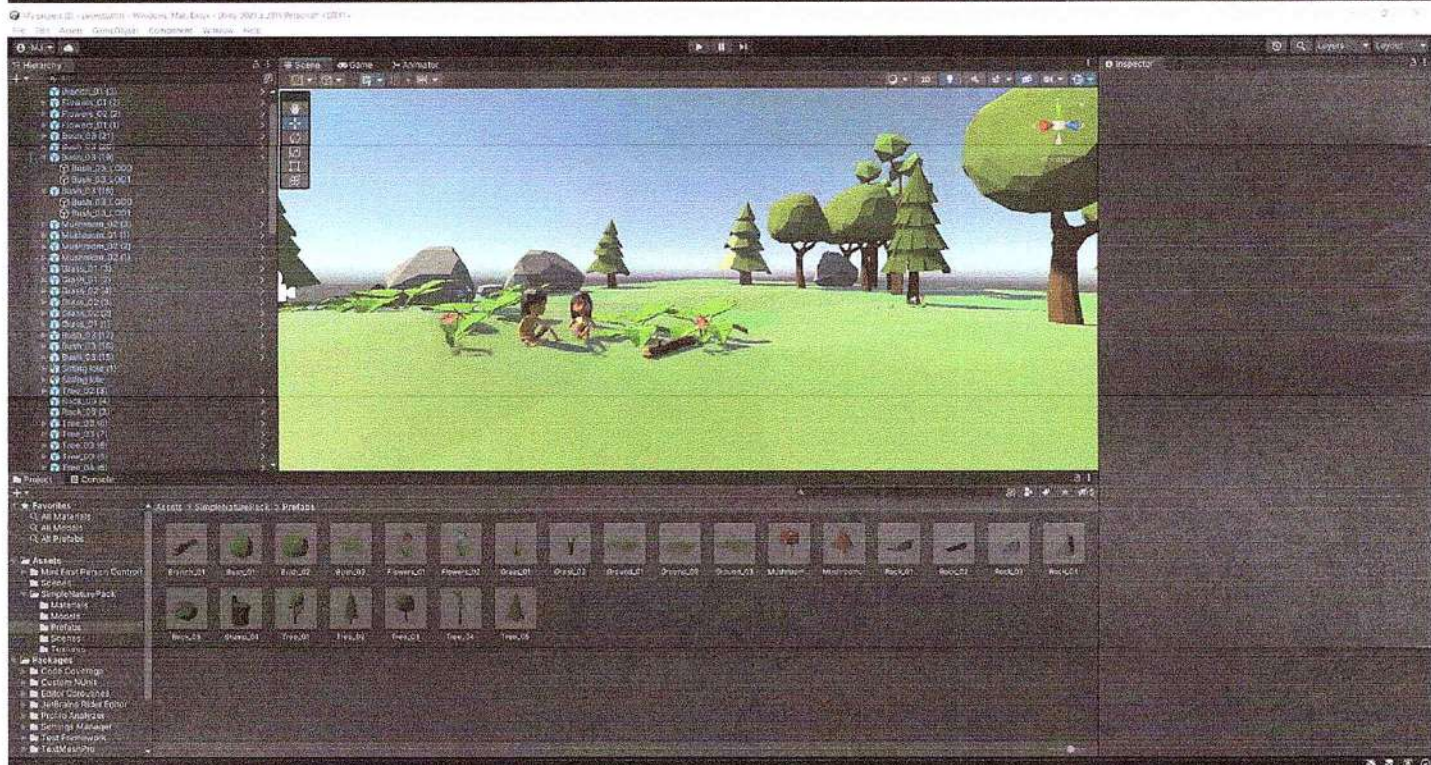
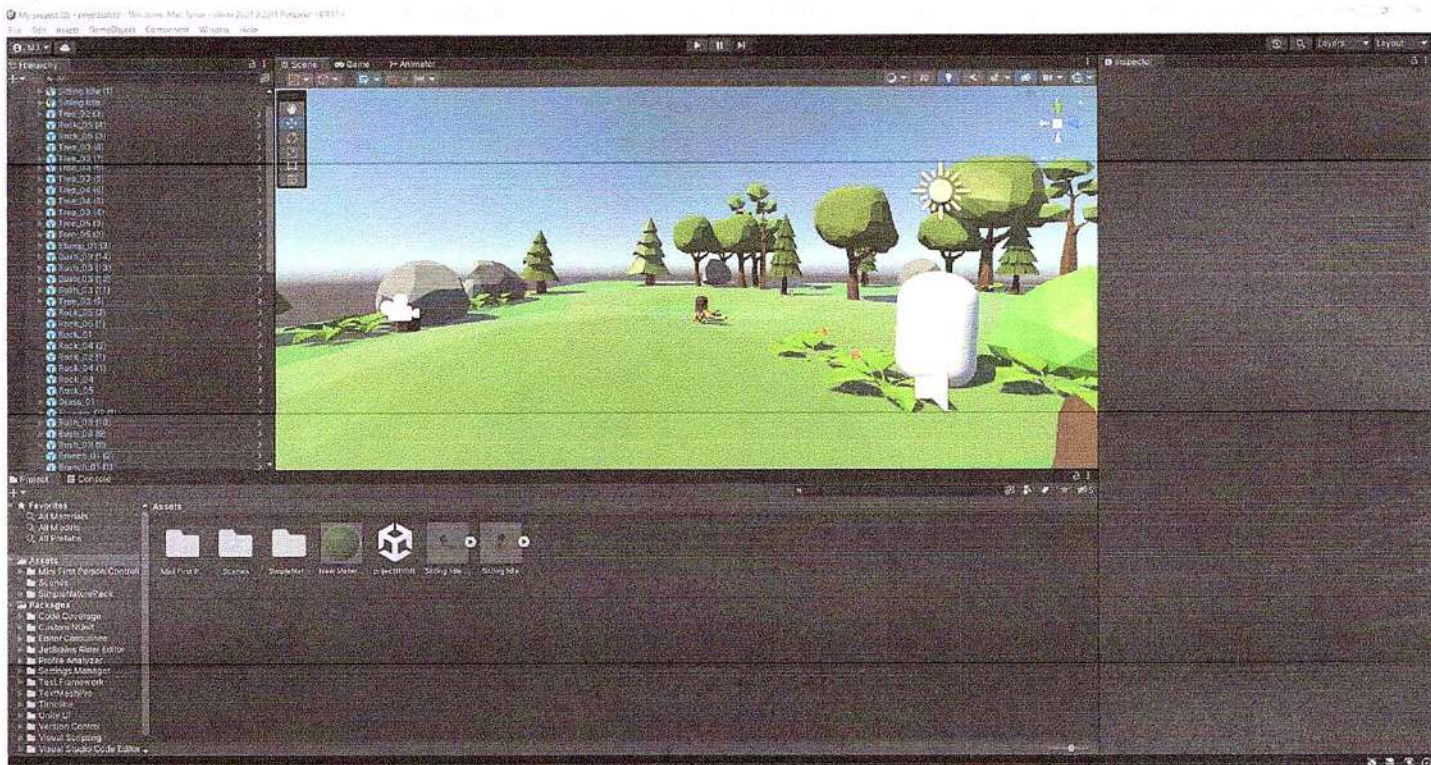
Con el fin de avanzar en esta línea de investigación, un equipo de científicos del grupo de Servicios del Sistema Terrestre del Departamento de Ciencias de la Tierra del Barcelona Supercomputing Center – Centro Nacional de Supercomputación (BSC-CNS) ha llevado a cabo un estudio que demuestra que la inteligencia 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

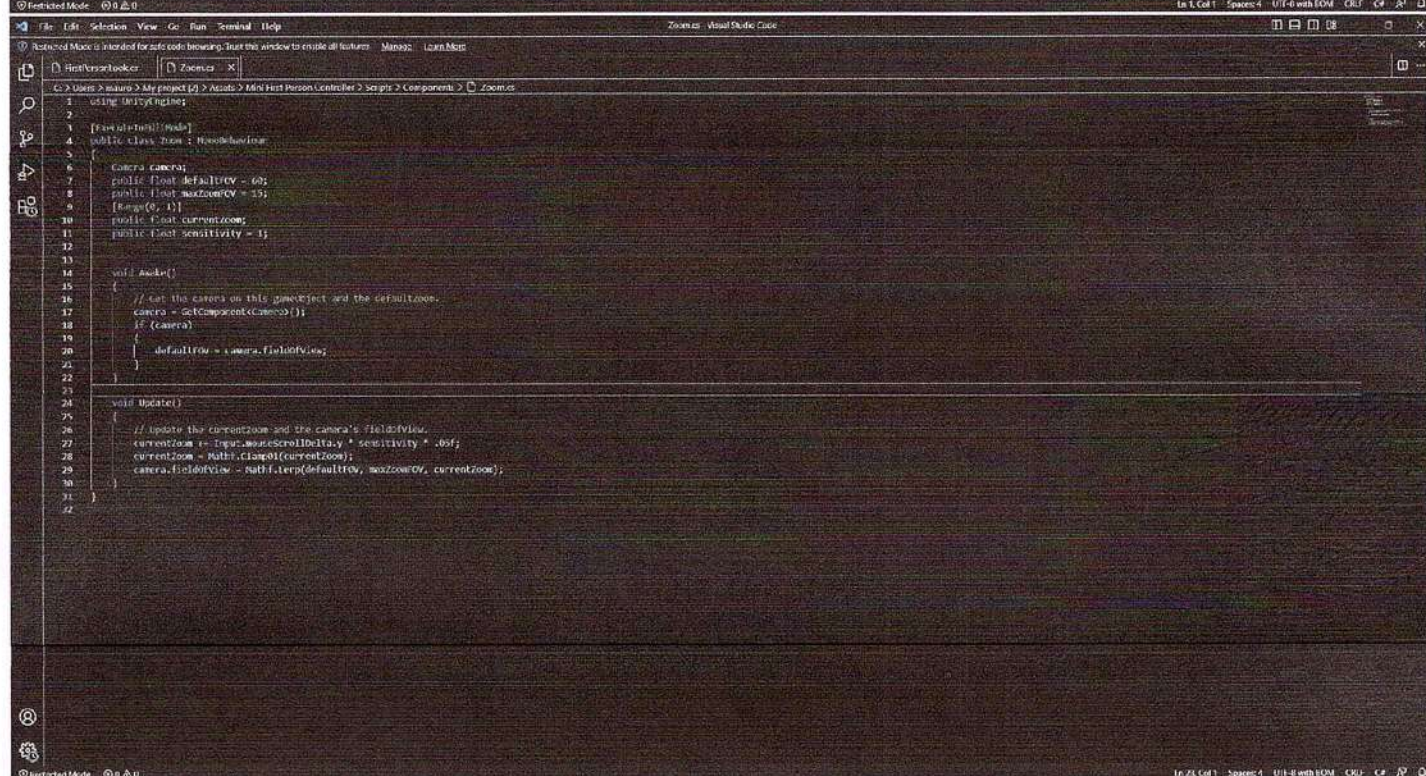
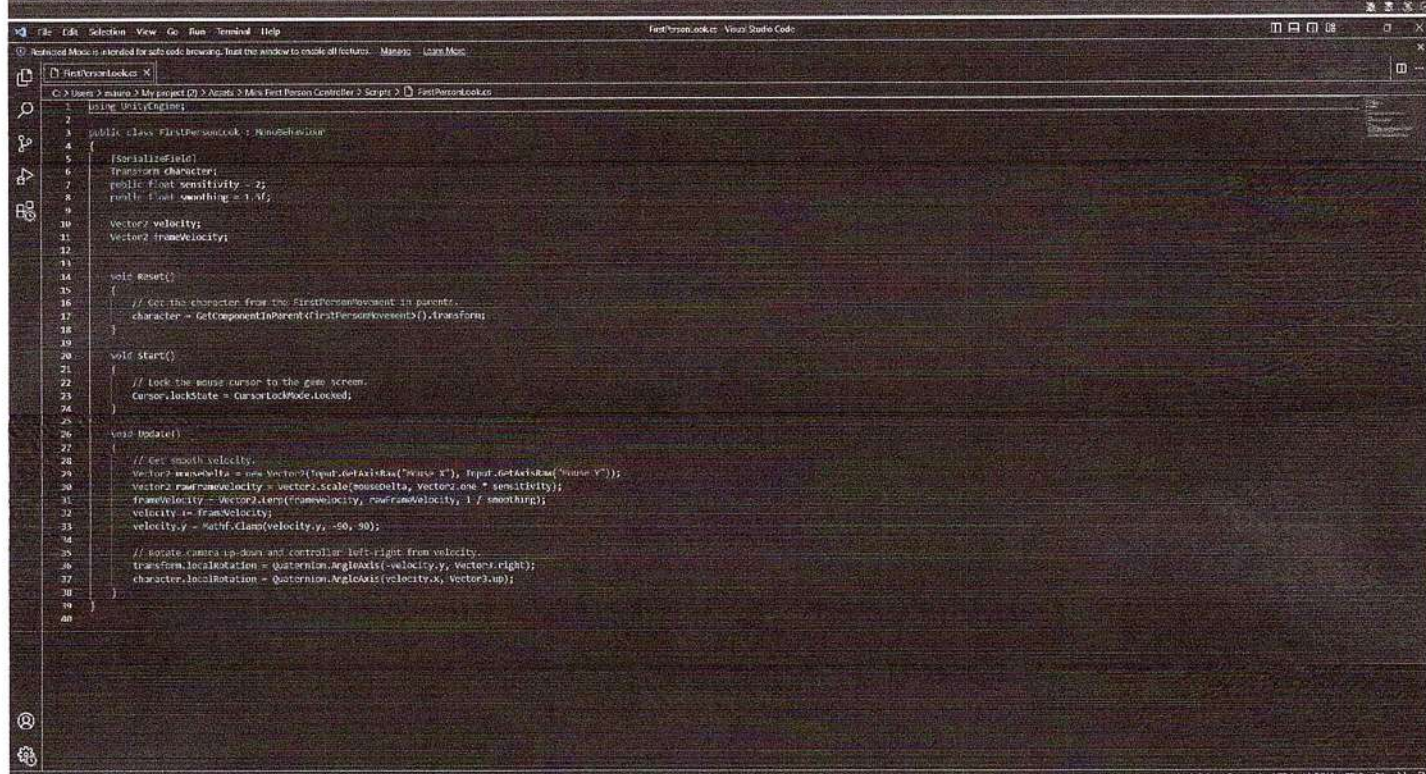
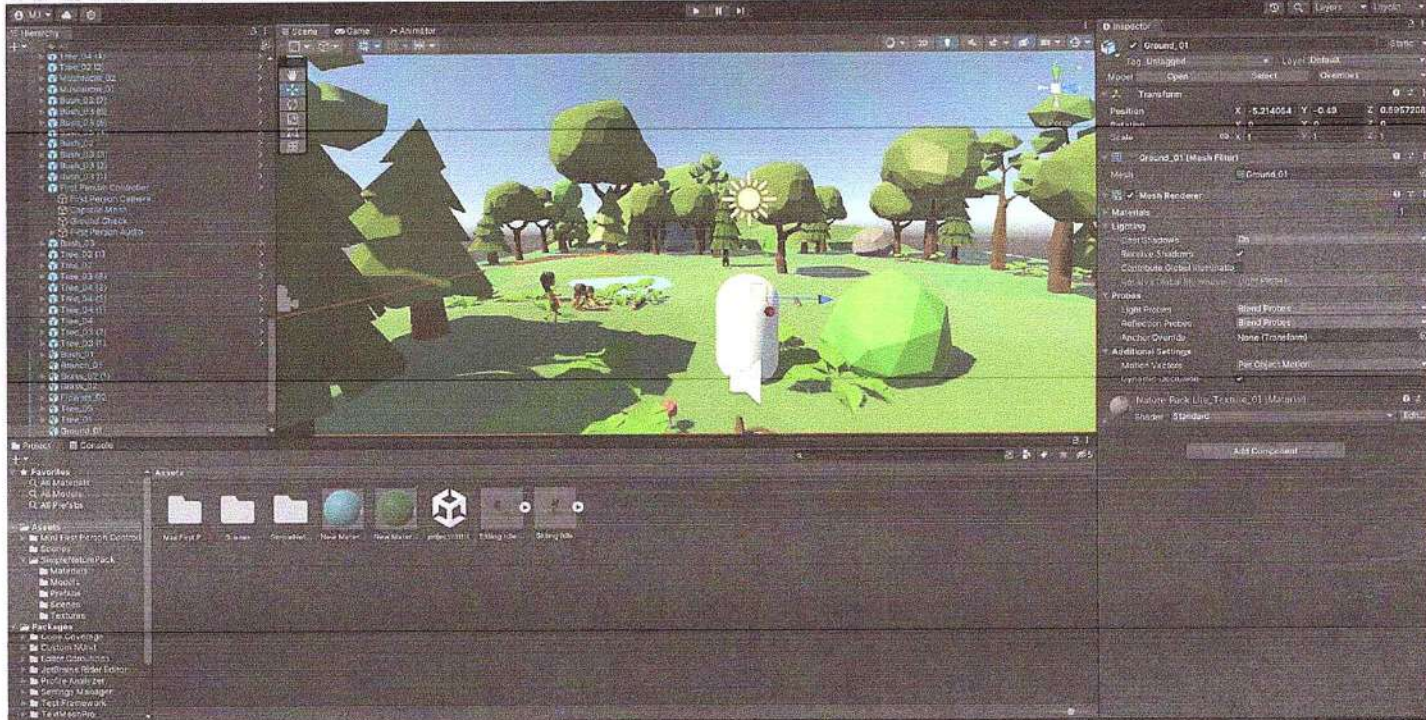


Semana del 18 al 22 de Marzo

- Se presta asistencia en mantención para los visores de realidad virtual para Actividad Inmersiva el día 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 así 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.









```
1 using UnityEngine;
2 #if ENABLE_INPUT_SYSTEM
3 using UnityEngine.InputSystem;
4 #endif
5
6 /* Note: animations are called via the controller for both the character and capsule using animator null checks
7 */
8
9 namespace StarterAssets
10 {
11     [RequireComponent(typeof(CharacterController))]
12     #if ENABLE_INPUT_SYSTEM
13     [RequireComponent(typeof(PlayerInput))]
14     #endif
15     public class ThirdPersonController : MonoBehaviour
16     {
17         [Header("Player")]
18         [Tooltip("Move speed of the character in m/s")]
19         public float Movespeed = 2.0f;
20
21         [Tooltip("Sprint speed of the character in m/s")]
22         public float Sprintspeed = 5.335f;
23
24         [Tooltip("How fast the character turns to face movement direction")]
25         [Range(0.0f, 0.3f)]
26         public float RotationSmoothTime = 0.12f;
27
28         [Tooltip("Acceleration and deceleration")]
29         public float SpeedChangeRate = 10.0f;
30
31         public AudioClip LandingAudioClip;
32         public AudioClip[] FootstepAudioClips;
33         [Range(0, 1)] public float FootstepAudioVolume = 0.5f;
34
35         [Space(10)]
36         [Tooltip("The height the player can jump")]
37         public float JumpHeight = 1.2f;
38
39         [Tooltip("The character uses its own gravity value. The engine default is -9.81f")]
40         public float Gravity = -15.0f;
41
42         [Space(10)]
43         [Tooltip("Time required to pass before being able to jump again. Set to 0f to instantly jump again")]
44         public float JumpTimeout = 0.50f;
45
46         [Tooltip("Time required to pass before entering the fall state. Useful for walking down stairs")]
47         public float FallTimeout = 0.15f;
48
49         [Header("Player Grounded")]
50         [Tooltip("If the character is grounded or not. Not part of the CharacterController built in grounded check")]
51         public bool Grounded = true;
```

Charla: TIC: Inteligencia Artificial (40 min)

Introducción (5 minutos)

¿Qué es la inteligencia artificial? ¿Por qué es importante? ¿Cómo se aplica en el mundo real? ¿Qué tipos de inteligencia artificial existen? ¿Qué futuro tiene la inteligencia artificial?

La inteligencia artificial es la capacidad de una máquina para imitar funciones cognitivas humanas, como el aprendizaje, el razonamiento y la toma de decisiones. Esta tecnología tiene el potencial de transformar muchos aspectos de nuestra vida, desde la medicina hasta la educación.

¿Qué es la inteligencia artificial? (20 minutos)

La inteligencia artificial se refiere a la capacidad de una máquina para imitar funciones cognitivas humanas, como el aprendizaje, el razonamiento y la toma de decisiones. Esta tecnología tiene el potencial de transformar muchos aspectos de nuestra vida, desde la medicina hasta la educación.

La inteligencia artificial se divide en dos tipos principales: la inteligencia artificial débil (IA débil) y la inteligencia artificial fuerte (IA fuerte). La IA débil es diseñada para realizar tareas específicas, mientras que la IA fuerte es diseñada para imitar todas las capacidades cognitivas humanas.

La IA débil es la más común y se encuentra en muchos dispositivos que usamos diariamente, como los asistentes de voz, los motores de búsqueda y los sistemas de recomendación. La IA fuerte, por otro lado, es aún teórica y no ha sido creada.

La IA débil se basa en algoritmos que aprenden de los datos y se utilizan para resolver problemas específicos. La IA fuerte, por otro lado, se basa en algoritmos que aprenden de los datos y se utilizan para resolver problemas generales.

La IA débil se utiliza en muchos campos, como la medicina, la educación, la agricultura y la industria. La IA fuerte, por otro lado, se utiliza en campos como la ciencia ficción y la filosofía.

La IA débil es una herramienta poderosa que puede ayudarnos a resolver problemas y mejorar nuestra vida. La IA fuerte, por otro lado, es una herramienta que puede ayudarnos a entender mejor a nosotros mismos y al mundo que nos rodea.

La IA débil es una herramienta poderosa que puede ayudarnos a resolver problemas y mejorar nuestra vida. La IA fuerte, por otro lado, es una herramienta que puede ayudarnos a entender mejor a nosotros mismos y al mundo que nos rodea.

Los procesos de planificación y toma de decisiones son fundamentales para la IA débil y la IA fuerte.

Los procesos de planificación y toma de decisiones son fundamentales para la IA débil y la IA fuerte. La IA débil utiliza algoritmos de planificación para resolver problemas específicos, mientras que la IA fuerte utiliza algoritmos de planificación para resolver problemas generales.

La IA débil utiliza algoritmos de planificación para resolver problemas específicos, mientras que la IA fuerte utiliza algoritmos de planificación para resolver problemas generales. La IA débil es más eficiente que la IA fuerte, pero la IA fuerte es más versátil.

La IA débil es más eficiente que la IA fuerte, pero la IA fuerte es más versátil. La IA débil se utiliza en muchos campos, como la medicina, la educación, la agricultura y la industria. La IA fuerte, por otro lado, se utiliza en campos como la ciencia ficción y la filosofía.

La IA débil se utiliza en muchos campos, como la medicina, la educación, la agricultura y la industria. La IA fuerte, por otro lado, se utiliza en campos como la ciencia ficción y la filosofía. La IA débil es una herramienta poderosa que puede ayudarnos a resolver problemas y mejorar nuestra vida.

La IA fuerte es una herramienta que puede ayudarnos a entender mejor a nosotros mismos y al mundo que nos rodea. La IA débil es una herramienta poderosa que puede ayudarnos a resolver problemas y mejorar nuestra vida. La IA fuerte es una herramienta que puede ayudarnos a entender mejor a nosotros mismos y al mundo que nos rodea.

La IA débil es una herramienta poderosa que puede ayudarnos a resolver problemas y mejorar nuestra vida. La IA fuerte es una herramienta que puede ayudarnos a entender mejor a nosotros mismos y al mundo que nos rodea. La IA débil es una herramienta poderosa que puede ayudarnos a resolver problemas y mejorar nuestra vida.

La IA fuerte es una herramienta que puede ayudarnos a entender mejor a nosotros mismos y al mundo que nos rodea. La IA débil es una herramienta poderosa que puede ayudarnos a resolver problemas y mejorar nuestra vida. La IA fuerte es una herramienta que puede ayudarnos a entender mejor a nosotros mismos y al mundo que nos rodea.

La IA débil es una herramienta poderosa que puede ayudarnos a resolver problemas y mejorar nuestra vida. La IA fuerte es una herramienta que puede ayudarnos a entender mejor a nosotros mismos y al mundo que nos rodea. La IA débil es una herramienta poderosa que puede ayudarnos a resolver problemas y mejorar nuestra vida.

La IA fuerte es una herramienta que puede ayudarnos a entender mejor a nosotros mismos y al mundo que nos rodea. La IA débil es una herramienta poderosa que puede ayudarnos a resolver problemas y mejorar nuestra vida. La IA fuerte es una herramienta que puede ayudarnos a entender mejor a nosotros mismos y al mundo que nos rodea.

La IA débil es una herramienta poderosa que puede ayudarnos a resolver problemas y mejorar nuestra vida. La IA fuerte es una herramienta que puede ayudarnos a entender mejor a nosotros mismos y al mundo que nos rodea. La IA débil es una herramienta poderosa que puede ayudarnos a resolver problemas y mejorar nuestra vida.

W. Robby: Consideraciones éticas (10 minutos)

¿Qué consideraciones éticas debemos tener en cuenta al desarrollar y utilizar la inteligencia artificial? ¿Cómo podemos garantizar que la IA sea utilizada de manera responsable? ¿Qué papel debe jugar la ética en el desarrollo de la IA?

Es importante tener en cuenta las consideraciones éticas al desarrollar y utilizar la inteligencia artificial. Debemos garantizar que la IA sea utilizada de manera responsable y que no cause daño a las personas. La ética debe jugar un papel importante en el desarrollo de la IA.

Conclusión (5 minutos)

La inteligencia artificial es una tecnología poderosa que puede ayudarnos a resolver problemas y mejorar nuestra vida. Sin embargo, también debemos tener en cuenta las consideraciones éticas al desarrollar y utilizar la IA. Debemos garantizar que la IA sea utilizada de manera responsable y que no cause daño a las personas.

La IA es una herramienta poderosa que puede ayudarnos a resolver problemas y mejorar nuestra vida. Sin embargo, también debemos tener en cuenta las consideraciones éticas al desarrollar y utilizar la IA. Debemos garantizar que la IA sea utilizada de manera responsable y que no cause daño a las personas.

La IA es una herramienta poderosa que puede ayudarnos a resolver problemas y mejorar nuestra vida. Sin embargo, también debemos tener en cuenta las consideraciones éticas al desarrollar y utilizar la IA. Debemos garantizar que la IA sea utilizada de manera responsable y que no cause daño a las personas.

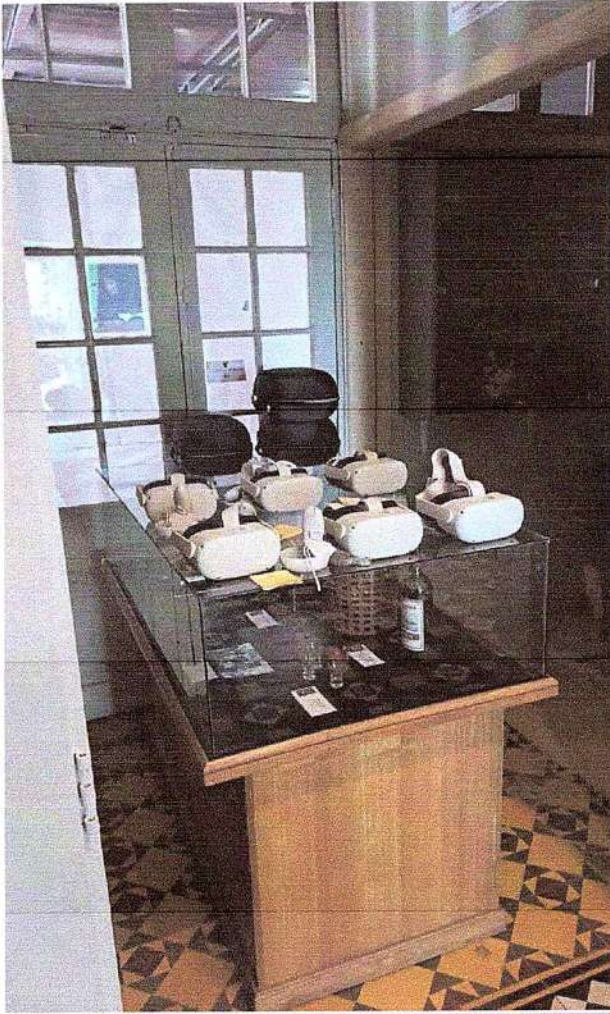
La IA es una herramienta poderosa que puede ayudarnos a resolver problemas y mejorar nuestra vida. Sin embargo, también debemos tener en cuenta las consideraciones éticas al desarrollar y utilizar la IA. Debemos garantizar que la IA sea utilizada de manera responsable y que no cause daño a las personas.

La IA es una herramienta poderosa que puede ayudarnos a resolver problemas y mejorar nuestra vida. Sin embargo, también debemos tener en cuenta las consideraciones éticas al desarrollar y utilizar la IA. Debemos garantizar que la IA sea utilizada de manera responsable y que no cause daño a las personas.

La IA es una herramienta poderosa que puede ayudarnos a resolver problemas y mejorar nuestra vida. Sin embargo, también debemos tener en cuenta las consideraciones éticas al desarrollar y utilizar la IA. Debemos garantizar que la IA sea utilizada de manera responsable y que no cause daño a las personas.

La IA es una herramienta poderosa que puede ayudarnos a resolver problemas y mejorar nuestra vida. Sin embargo, también debemos tener en cuenta las consideraciones éticas al desarrollar y utilizar la IA. Debemos garantizar que la IA sea utilizada de manera responsable y que no cause daño a las personas.

La IA es una herramienta poderosa que puede ayudarnos a resolver problemas y mejorar nuestra vida. Sin embargo, también debemos tener en cuenta las consideraciones éticas al desarrollar y utilizar la IA. Debemos garantizar que la IA sea utilizada de manera responsable y que no cause daño a las personas.



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