



REPÚBLICA DE CHILE  
ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE CONCÓN  
DIRECCIÓN DE CULTURA

ORD. N° 272 /2024.-

ANT. :

MAT. Informe y boleta de  
Mauricio Jaramillo.

CONCÓN, 27 de mayo 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 mayo del siguiente funcionario:

NOMBRE	N° BOLETA	N° DECRETO
MAURICIO ANTONIO JARAMILLO BECERRA	27	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

BOLETA DE HONORARIOS ELECTRÓNICA

N°27

Fecha: 01 de junio de 2024

**MAURICIO ANTONIO  
JARAMILLO BECERRA**

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

**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 MAYO2024	897.827

"Certifico la recepción conforme de todos los Bienes, Servicios y Honorarios descritos en el presente documento tributario, por el cumplimiento a cabalidad lo solicitado, procediendo su pago respectivo".

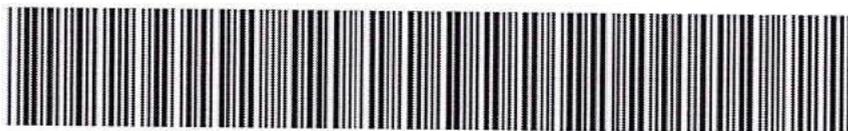
Total Honorario \$ 897.827  
13,75% Impto. retenido 123.451

**Total 774.376**

Fecha: 24/6/24 Nombre, Firma y Timbre Responsable

*Doña Santa Bóñez*

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



19185345000007FFE537

Res. Ex. N° 83 de 30/08/2004  
Verifique este documento en [www.sii.cl](http://www.sii.cl)

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

**INFORME DE GESTIÓN MES MAYO 2024**

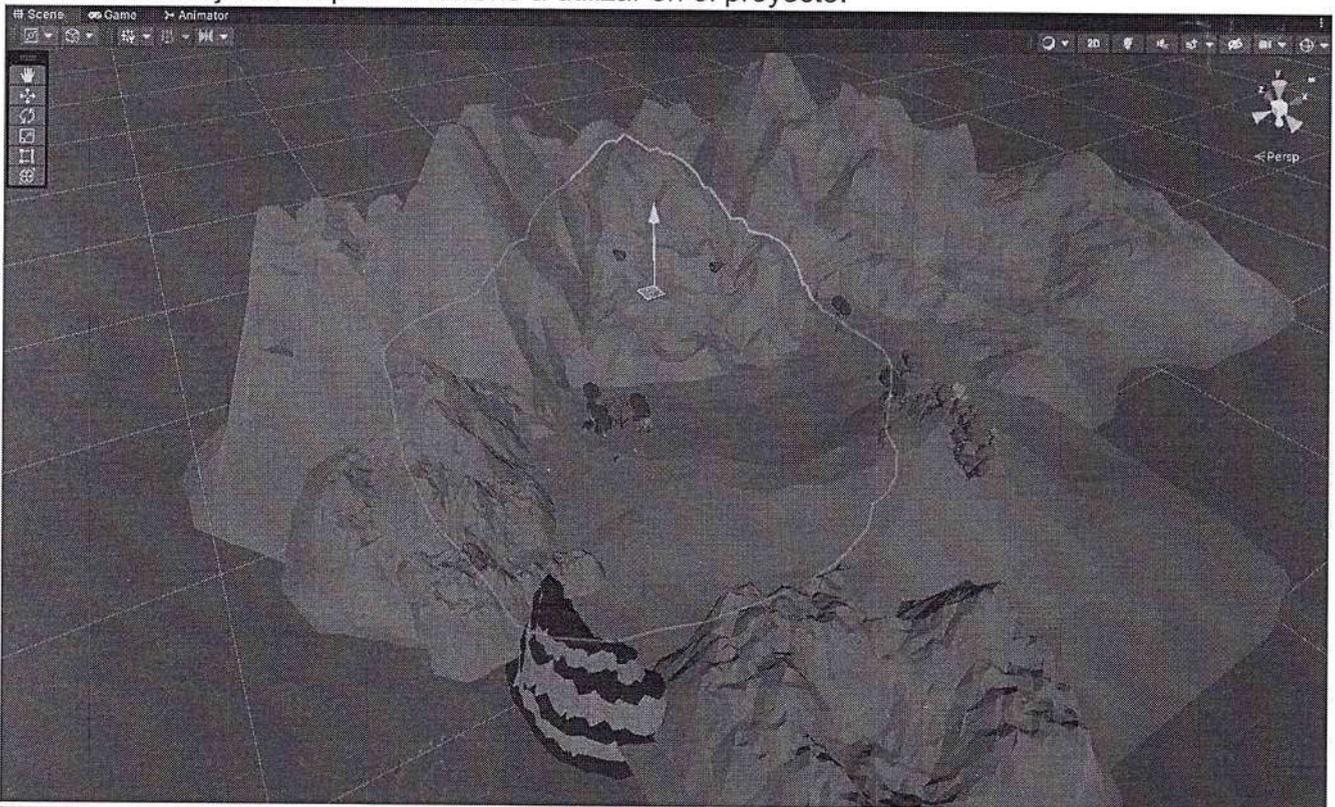
Nombre: Mauricio Antonio Jaramillo Becerra

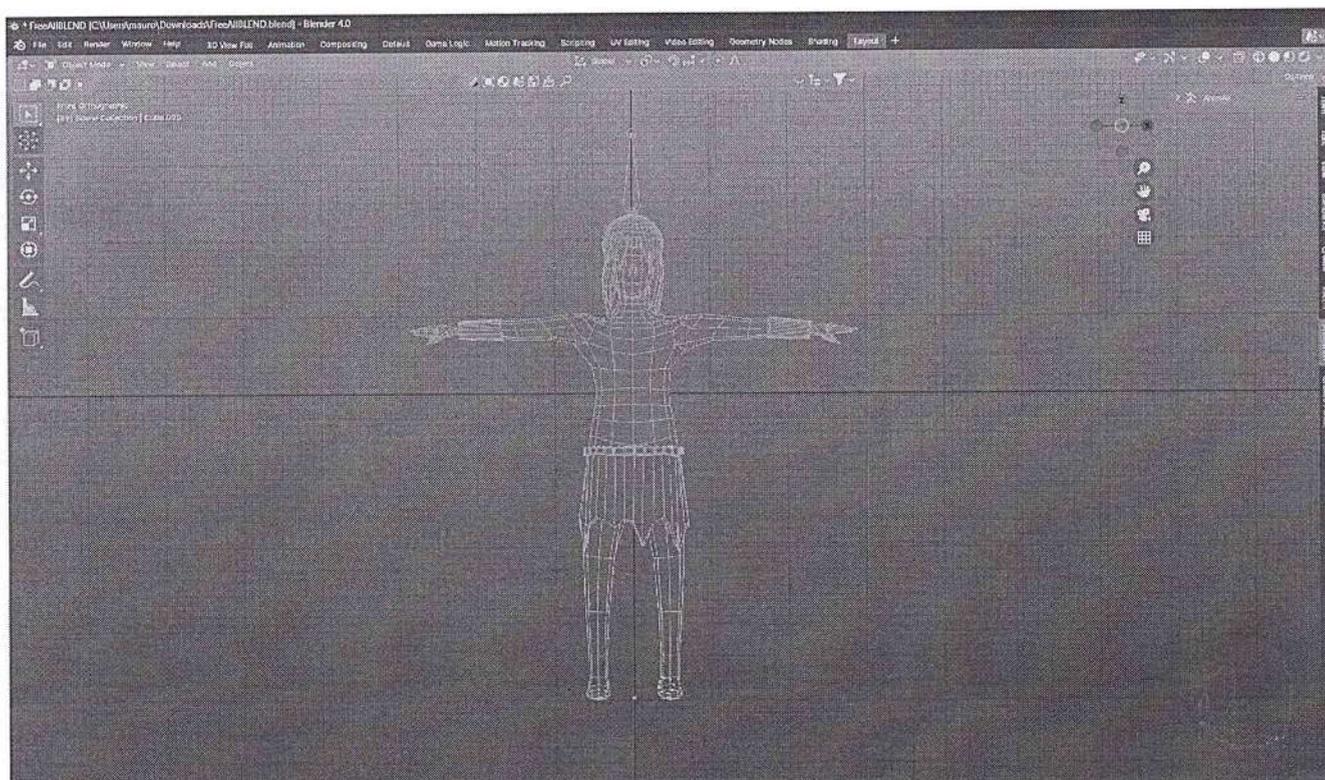
Cargo: Técnico Soporte Vr , Programa Centro de Innovación Tecnológica Cultural y Social, I.Municipalidad de Concón

**I. -Informe de actividades**

**Semana del 1 al 3 de Mayo**

- Se genera investigación para entender como integrar una sking a partir de UV ya hechos en Blender a Unity. Esto con la finalidad de utilizar los modelos previamente creados de los chicos bato en Blender, para unirlos con la armadura que tiene ya el código de movimiento.
- Se trabaja en la Retopologia del modelo 3D del chico bato.
- Se trabaja en ampliar el terreno a utilizar en el proyecto.





### Semana del 6 al 10 de Mayo

- Se presta asistencia en actividad de realidad virtual en el museo a Escuela Especial Quillagua, se ocupa una aplicación muy amigable para personas que se encuentran por primera vez con los visores de realidad virtual "FIRST CONTACT", la cuál está pensada para entregar de forma clara y didáctica los conocimientos para el uso correcto de los visores.
- Se comienza a trabajar en una versión del código en el proyecto Bato para que el personaje sea capaz de recoger objetos, guardar objetos y así generar la idea de la caza, pesca y recolección.
- Se trabajan varias versiones de código.





**Semana del 13 al 17 de Mayo**

- Se presta asistencia en ubicación de hotspots en modelo 3d utilizando 3D Vista.
- Se continua con el uso de código, la complejidad radica en integrar el código generado de forma anexa dentro del código ya establecido del personaje.

```

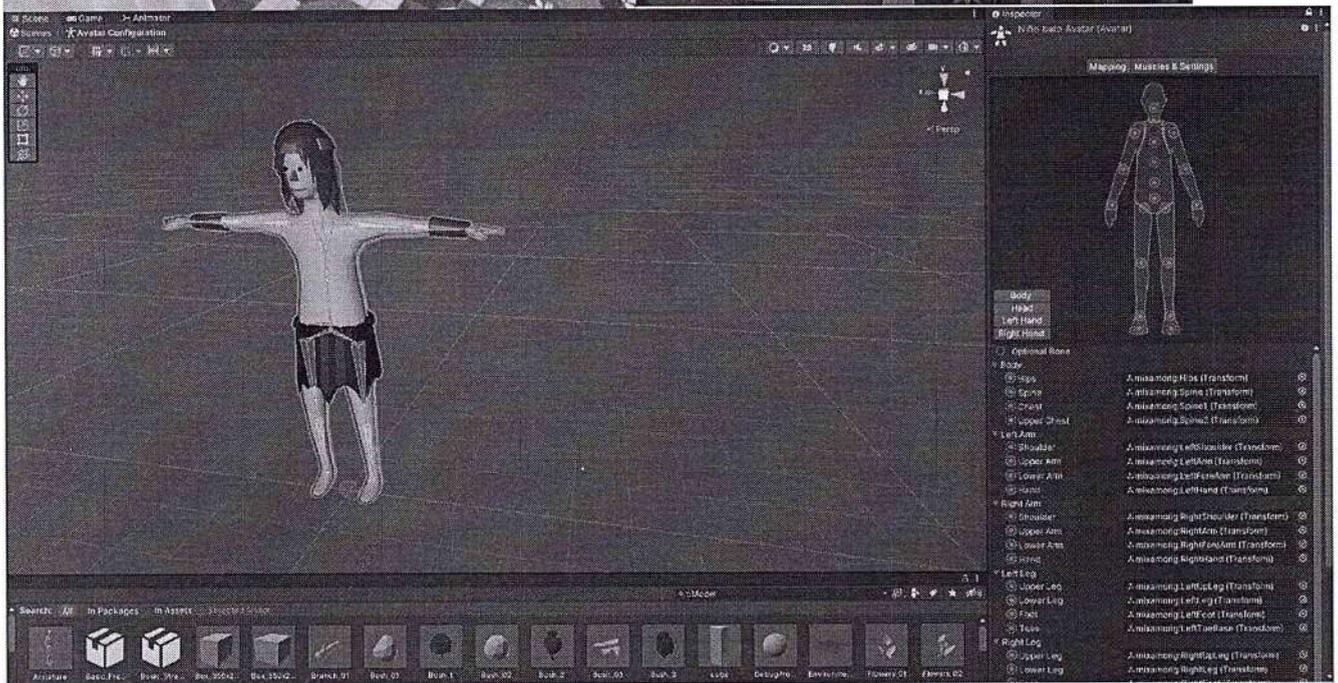
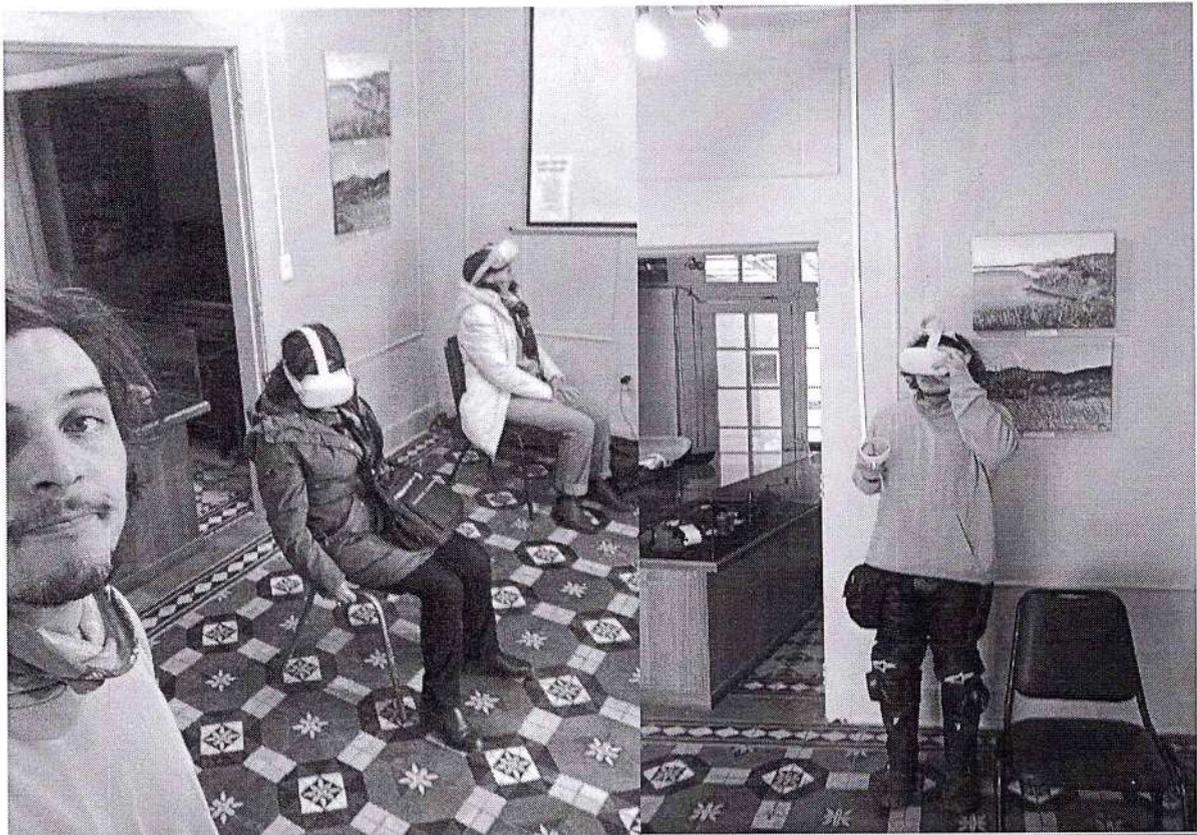
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class PickupObject : MonoBehaviour
6 {
7     public GameObject myHands; //reference to your hands/the position where you want your object to go
8     bool canpickup; //a bool to see if you can or cant pick up the item
9     GameObject ObjectWantToPickUp; // the gameobject onwhich you collided with
10    bool hasitem; // a bool to see if you have an item in your hand
11    // Start is called before the first frame update
12    void Start()
13    {
14        canpickup = false; //setting both to false
15        hasitem = false;
16    }
17
18    // Update is called once per frame
19    void Update()
20    {
21        if(canpickup == true) // if you enter the collider of the object
22        {
23            if (Input.GetKeyDown("e")) // can be e or any key
24            {
25                ObjectWantToPickUp.GetComponent<Rigidbody>().isKinematic = true; //makes the rigidbody not be started upon by forces
26                ObjectWantToPickUp.transform.position = myHands.transform.position; //sets the position of the object to your hand position
27                ObjectWantToPickUp.transform.parent = myHands.transform; //makes the object become a child of the parent so that it moves with the hands
28            }
29        }
30        if (Input.GetButtonDown("q") && hasitem == true) // if you have an item and get the key to remove the object, again can be any key
31        {
32            ObjectWantToPickUp.GetComponent<Rigidbody>().isKinematic = false; // make the rigidbody work again
33            ObjectWantToPickUp.transform.parent = null; // make the object no be a child of the hands
34        }
35    }
36    private void OnTriggerEnter(Collider other) // to see when the player enters the collider
37    {
38        if(other.gameObject.tag == "object") //on the object you want to pick up set the tag to be anything, in this case "object"
39        {
40            canpickup = true; //set the pick up bool to true
41            ObjectWantToPickUp = other.gameObject; //set the gameobject you collided with to one you can reference
42        }
43    }
44    private void OnTriggerExit(Collider other)
45    {
46        canpickup = false; //when you leave the collider set the canpickup bool to false
47    }
48
49 }
50
51

```

**Semana del 20 al 24 de Mayo (MARTES 21 FERIADO)**

- Se presta asistencia en actividad de realidad virtual en museo.
- Se logra anexar el personaje bato al código establecido para movimiento.







**Semana del 27 al 31 de Mayo**

- Se iniciará investigación para optimizar el uso del código en el proyecto Bato y que no se interponga en el correcto funcionamiento del juego. También se corregirán errores de compilación en los elementos agregados recientemente.
- Se trabajará en crear un modelo lowpoly de un guanaco para integrar al proyecto Bato, con la intención de generar una dinámica donde el personaje persiga a este Guanaco y este a su vez escape.
- Se prestará asistencia en la generación de modelos 3D interactivos con el uso de 3D vista.

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

Firma:

