

Villavicencio, Meta, 24 de junio de 2023.

Señora

**MARÍA ALEJANDRA VELÁSQUEZ LÓPEZ**

C.C. N° 40.330.674 de Villavicencio.

Coordinadora Técnica Impulsa Meta y Supervisora.

**ASUNTO: NOTIFICACIÓN DE SUPERVISIÓN CONTRATO DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS DE APOYO A LA GESTION N° SGR-CT-183 –N° 0132 DE 2023.**

Cordial saludo:

De conformidad con el contrato de la referencia que tiene como objeto **CONTRATAR LA PRESTACIÓN DE SERVICIOS DE APOYO A LA GESTION DE UN TÉCNICO EN INFORMÁTICA EN LA EJECUCIÓN DEL CONVENIO IM-08-2023 SUSCRITO CON LA EMPRESA GESTIÓN ACTIVA Y EFICAZ GEA SAS con NIT 900824345-7, EN LA COFINANCIACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES EN GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN CON ÉNFASIS EN BIODIVERSIDAD PARA LAS EMPRESAS DEL SECTOR TURISMO, ECONOMÍA NARANJA, AGROPECUARIO Y AGROINDUSTRIAL QUE APALANQUEN LA COMPETITIVIDAD DEL DEPARTAMENTO DEL META CON CÓDIGO BPIN 2021000100183**, me permito comunicarle que ha designada como supervisora del contrato, en calidad de Coordinadora Técnica del proyecto, en el cual adquiere las demás obligaciones que se desprenden de la Constitución Política de la República de Colombia, las particulares que correspondan a la naturaleza del contrato a celebrar y aquellas contenidas en otros apartes del presente documento y las consignadas específicamente en el alcance del objeto contractual:

1. Entregar el Diseño de gameplay, reglas de funcionamiento las experiencias de un usuario durante la interacción entre las partes del software.
2. Creación de los modelos 3D basados en el Concept Art generados, Creación de imágenes 3 tipos (Color Base, Normal o relieve, imagen comprimida de detalle de metal y rugosidad) en formato PNG. Las imágenes que darán paso a dar color y detalles a los modelos 3D.
3. Generación del esqueleto que darán paso a hacer las animaciones de movimiento de los personajes.
4. Creación del entorno e incorporación de los modelos 3D configurando el sistema de colisiones que limitaran el espacio de tránsito del personaje, iluminación y navegación de los personajes, ítems que componen el mundo en 3D.
5. Programar, Integrar, Programar las mecánicas y reglas de los diversos elementos creados por otros equipos: programación, diseño, arte, animación, UI.
6. Programar la Interfaz gráfica de selección de: Configuración, controles, guía entre el nivel; Programación de las entradas como son teclado, Mouse, Dispositivo realidad virtual.
7. Programación de Sonidos en la interfaz del usuario y entorno 3D.
8. Pruebas de sistemas de colisiones, controles, interacción de la interfaz del usuario, gameplay, rendimiento en dispositivos.



9. Presentar un informe mensual de actividades incluyendo anexos y soportes.
10. Realizar el correcto archivo documental físico y digital en la plataforma DRIVE del proyecto.
11. Encontrarse al día por concepto de seguridad social, Arl y prestaciones sociales para el respectivo proceso de pago (Sí aplica).
12. Las demás actividades que le sean solicitadas de acuerdo con el objeto contractual.

**ENTREGABLES:**

1. Informe y archivos (sí aplica) del Diseño de gameplay, reglas de funcionamiento las experiencias de un usuario durante la interacción entre las partes del software.
2. Informe y archivos (sí aplica) de la creación de los modelos 3D basados en el Concept Art generados, Creación de imágenes 3 tipos (Color Base, Normal o relieve, imagen comprimida de detalle de metal y rugosidad) en formato PNG. Las imágenes que darán paso a dar color y detalles a los modelos 3D.
3. Informe y archivos (sí aplica) de la Generación del esqueleto que darán paso a hacer las animaciones de movimiento de los personajes.
4. Informe y archivos (sí aplica) de la Creación del entorno e incorporación de los modelos 3D configurando el sistema de colisiones que limitaran el espacio de tránsito del personaje, iluminación y navegación de los personajes, ítems que componen el mundo en 3D.
5. Informe y archivos (sí aplica) Programar, Integrar, Programar las mecánicas y reglas de los diversos elementos creados por otros equipos: programación, diseño, arte, animación, UI.
6. Informe y archivos (sí aplica) Programar la Interfaz gráfica de selección de: Configuración, controles, guía entre el nivel; Programación de las entradas como son teclado, Mouse, Dispositivo realidad virtual.
7. Informe y archivos (sí aplica) de la Programación de Sonidos en la interfaz del usuario y entorno 3D.
8. Informe y archivos (sí aplica) de las Pruebas de sistemas de colisiones, controles, interacción de la interfaz del usuario, gameplay, rendimiento en dispositivos.

Cordialmente;



**MARISOL CARANTÓN AGUDELO**  
Representante Legal UP HOLDING S.A.S

