

# KEVIN ADRIAN ORDOÑEZ CASTAÑEDA

Ingeniería Multimedia | Desarrollador de Videojuegos Unity  
[kevinadriano313@gmail.com](mailto:kevinadriano313@gmail.com) | [LinkedIn](#) | [Portafolio](#) | [+57 3022159579](tel:+573022159579)  
Bogotá, Colombia

Ingeniero Multimedia con experiencia en desarrollo de videojuegos en Unity (2D y 3D) utilizando C#. He participado en proyectos donde he implementado mecánicas de gameplay, sistemas de interacción y lógica de comportamiento para personajes y enemigos, además de optimizar funcionalidades para mejorar rendimiento y estabilidad. Cuento con conocimientos en control de versiones con Git y experiencia trabajando en entornos colaborativos. Me caracterizo por mi responsabilidad, capacidad de adaptación y aprendizaje continuo, con interés en seguir creciendo dentro de la industria de videojuegos.

## EDUCACIÓN

**Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, Tunja, Colombia** 10/06/2020 – En Curso  
**Ingeniero Multimedia**

**Generation Colombia, Tunja Colombia** 16/01/2025 – 14/04/2025  
**Desarrollador Junior en Unity**

**Alura Latam** 20/11/2022 – 12/06/2023  
**Desarrollador Front End**

## EXPERIENCIA LABORAL

**Teriun Games** 21/05/2024 - 31/05/2024  
**Game Tester – Game Jam (Participación certificada)**

- Participé como Game Tester en una Game Jam organizada por Teriun Games.
- Ejecuté pruebas manuales enfocadas en detección de errores técnicos y funcionales
- Identifiqué, reproduje y reporté bugs durante el desarrollo de los videojuegos.
- Colaboración con el equipo para mejorar estabilidad y experiencia de usuario.

**Pineal Games** 01/07/2025 - 03/10/2025  
**Desarrollador de videojuegos / QA tester**

- Desarrollo de mecánicas de gameplay en Unity utilizando C#.
- Implementación de lógica de comportamiento de enemigos y sistemas de interacción.
- Detección, reproducción y corrección de errores técnicos durante el ciclo de desarrollo.
- Ejecuté pruebas manuales sobre mecánicas de gameplay y comportamiento de enemigos.

**Canal RTV, Tunja Boyacá, Colombia** 10/08/2025 – 05/12/2025  
**Pasantías de Ingeniería Multimedia (Práctica académica)**

- Creé y consolidé un paquete integral de identidad visual y contenido digital orientado a fortalecer la presencia del canal en redes sociales.
- Diseñé piezas gráficas para plataformas digitales, incluyendo banners, plantillas para publicaciones en Facebook e Instagram y portadas gráficas.
- Apoyé al equipo de comunicación en la adaptación y correcta implementación de los lineamientos gráficos para contenidos digitales.

**Asistente de Cámara**

- Instalé y desmonté sistemas de transmisión, incluyendo cámaras de alta definición y cableado de fibra óptica, asegurando una configuración eficiente para eventos en vivo.
- Gestioné y optimicé la distribución del cableado en el campo de juego, permitiendo la movilidad segura de los operadores de cámara y evitando interferencias.
- Brindé asistencia técnica en tiempo real a los camarógrafos, resolviendo imprevistos operativos y asegurando la continuidad de la transmisión en vivo.

**EXPERIENCIA EN PROYECTOS**

**Corruptide**

03/03/2025 – 05/03/2025

Game programmer / QA

- Programé el sistema de vida del personaje, integrándolo con la interfaz de usuario.
- Implementé un temporizador dinámico, sincronizado con la UI para mostrar el tiempo restante en pantalla en tiempo real.
- Pruebas funcionales de recolección de objetos y detección de errores durante la integración de mecánicas.

**Keep'em away**

15/02/2025

Game programmer / QA

- Implementación de Object Pooling para la gestión eficiente de enemigos, reduciendo instanciaciones y mejorando el rendimiento del juego.
- Programación del sistema de compra de power-ups, incluyendo validación de recursos del jugador y aplicación dinámica de mejoras.
- Desarrollo del sistema de movimiento del personaje, gestionando entradas del jugador y detección de colisiones en Unity.
- Integración de mecánicas de interacción entre jugador y enemigos.

**HABILIDADES**

- C# | Unity (2D y 3D) | Object Pooling | Desarrollo de gameplay | Git & GitHub | HTML | CSS | JavaScript | Python | Pruebas funcionales | Documentación de bugs | Reproducción de errores | Validación de correcciones | Comunicación | Trabajo en equipo | Adaptabilidad

**IDIOMAS**

- Español (Nativo)
- Inglés (A2)