

KEVIN ADRIAN ORDOÑEZ CASTAÑEDA

Ingeniería Multimedia | QA

kevinadriano313@gmail.com | [LinkedIn](#) | [Portafolio](#) | [+57 3022159579](#)

Bogotá, Colombia

Ingeniero Multimedia con conocimientos y experiencia en desarrollo de videojuegos en Unity (2D y 3D) y programación en C#. He participado en proyectos donde no solo he desarrollado funcionalidades, sino que también he ejecutado pruebas funcionales y realizado labores de testing para identificar y documentar errores (bugs). Complemento mi perfil técnico con conocimientos en HTML, CSS, JavaScript, Git, GitHub e Ilustrador. Me caracterizo por mi capacidad de adaptación, responsabilidad y habilidades de comunicación en entornos colaborativos. Apasionado por las nuevas tecnologías y el aprendizaje continuo, siempre estoy en búsqueda de seguir creciendo profesionalmente.

EDUCACIÓN

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, Tunja, Colombia
Ingeniero Multimedia

10/06/2020 – En Curso

Generation Colombia, Tunja Colombia
Desarrollador Junior en Unity

16/01/2025 – 14/04/2025

Alura Latam
Desarrollador Frond End

20/11/2022 – 12/06/2023

EXPERIENCIA LABORAL

Teriun Games
Game Tester – Game Jam (Participación certificada)

21/05/2024 - 31/05/2024

- 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.
- Contribuí a la estabilidad y calidad de los proyectos mediante reportes claros y estructurados.

Pineal Games
Desarrollador de videojuegos / QA tester

01/07/2025 - 03/10/2025

- Desarrollé y probé videojuegos 2D en Unity.
- Ejecuté pruebas manuales sobre mecánicas de gameplay y comportamiento de enemigos.
- Identifiqué, reproduje y solucioné errores técnicos y funcionales.
- Validé correcciones y realicé ajustes para mejorar la estabilidad y jugabilidad.

Canal RTV, Tunja Boyacá, Colombia
Pasantías de Ingeniería Multimedia (Práctica académica)

10/08/2025 – 05/12/2025

- 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

Curruptide

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.

MedievalGuard

15/02/2025

Game Developer / QA

- Desarrollo y testeо de mecánicas de juego, interfaces de usuario y efectos de sonido (VFX).
- Implementé interfaces de usuario, optimizando la accesibilidad y la experiencia visual del jugador.
- Identificación de inconsistencias en la interacción usuario-juego y ajuste de sistemas de retroalimentación visual.

HABILIDADES

- Pruebas manuales de software y videojuegos | Pruebas manuales | QA | Tester | C# | Unity | HTML | CSS | Illustrator | Git Hub | Desarrollo de videojuegos | JavaScript | Comunicación | Trabajo en equipo |

IDIOMAS

- Español (Nativo)
- Inglés (A2)