

# KEVIN ADRIAN ORDOÑEZ CASTAÑEDA

Desarrollador de Videojuegos en Unity

[kevinadriano313@gmail.com](mailto:kevinadriano313@gmail.com) | [LinkedIn](#) | [Portafolio](#)

Tunja, Colombia

Desarrollador de videojuegos especializado en Unity (2D y 3D) y C#, con sólida experiencia en implementación de mecánicas de juego, sistemas de movimiento y detección de colisiones. Complemento mis habilidades técnicas con conocimientos en HTML, CSS, Git, GitHub e Ilustrador. Me destaco por mi capacidad de adaptación, responsabilidad y habilidades de comunicación en entornos colaborativos. Mi gusto por los videojuegos y el aprendizaje continuo me impulsan a crear experiencias innovadoras y de alta calidad.

## EDUCACIÓN

*Generation Colombia, Tunja Colombia* 16/01/2025 – En Curso  
**Desarrollador Junior en Unity**

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

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

## EXPERIENCIA LABORAL

*Media Pro Televideo, Tunja, Colombia* 16/06/2021 – 10/11/2021  
**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

- 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.
- Desarrollé la mecánica de recolección y recarga de misiles, permitiendo al jugador recoger cajas de munición.

**MedievalGuard** 15/02/2025  
Game Developer

- Desarrollé mecánicas de juego, optimizando la jugabilidad y la interacción del usuario.
- Implementé interfaces de usuario, optimizando la accesibilidad y la experiencia visual del jugador.
- Añadí y configuré efectos de sonido y VFX, sincronizándolos con las mecánicas del juego.

## HABILIDADES

- C# | Unity | HTML | CSS | Illustrator | Git Hub

## IDIOMAS

- Español (Nativo)
- Inglés (A2)