





Egresada de la Universidad Tecnológica de Pereira. Formé parte del primer grupo en Colombia del programa Desarrollador Jr en Unity, impartido por Generation y Unity. Mi enfoque se centra en UX/UI y diseño de niveles; me apasiona el desarrollo de experiencias interactivas y aspiro a convertirme en una destacada Front-end Developer.

### DATOS PERSONALES

-  Colombia - Bogotá D.C
-  +57 3138264388
-  <https://github.com/AndreaM-95>
-  yamejia088@gmail.com
-  [www.linkedin.com/in/andrea-mejia95](https://www.linkedin.com/in/andrea-mejia95)
-  <https://andreamejia.itch.io/>

### FORMACIÓN

- **Ingeniería en multimedia**  
Universidad Nacional Abierta y a Distancia | En curso | 2024
- **UX / UI**  
Google | En curso | 2023
- **Desarrollo de videojuegos en Unity**  
Generation - Unity | 2023
- **Diplomado Aplicaciones Web**  
Universidad Tecnológica de Pereira | 2022
- **Diplomado desarrollo de software**  
Universidad Tecnológica de Pereira | 2022
- **Front End**  
Alura Latam / Oracle | 2022
- **Tecnólogo en Procesamiento de Alimentos**  
Servicio Nacional de Aprendizaje SENA | 2020 -2022

# YURI ANDREA MEJÍA RAMÍREZ

## Front End Developer

### HARD SKILLS



### SOFT SKILLS

- ✓ Liderazgo
- ✓ Empatía
- ✓ Adaptabilidad
- ✓ Comunicación
- ✓ Trabajo en equipo
- ✓ Orientación al detalle
- ✓ Gestión del tiempo

### EXPERIENCIA LABORAL



#### Programador de videojuegos

Books and Books Ltda | Abril / 2023 - Noviembre / 2023

Participé en la elaboración de simuladores interactivos 3D con el motor de Unity en donde he creado el simulador de televisión y radio. Realicé la programación de todas las mecánicas con C# y/o Javascript, la integración de la UI, audio, efectos especiales; también realicé la creación de todos los entornos de las 6 escenas que cada simulador contiene.



#### Modelador 3D

Workobot | Junio / 2023 - julio/2023

Realicé el modelado de edificios y otros elementos arquitectónicos en donde hice uso de la herramienta 3DMax para modelar todos los volúmenes que el proyecto requería y el motor gráfico de Unity en donde se integraban los fbx creados.

### TÍTULOS PUBLICADOS



#### Tocando el alma

Empleé tecnologías como React, MongoDB, HTML, CSS, Bootstrap y Postman. Esta plataforma se enfoca en facilitar el aprendizaje de la guitarra, proporcionando a los usuarios una cuenta personalizada. Al iniciar sesión, acceden a un panel con seis secciones que abarcan desde teoría musical hasta la posibilidad de cargar archivos para llevar un seguimiento de su progreso. Implementé un sistema de edición de avances, almacenando toda la información de manera segura en una base de datos. Sitio web: <https://bit.ly/3TwwQ7V>



#### Rescatando patitas

Empleé CSS, HTML, Java y MySQL. Este proyecto se divide en dos perspectivas: la del administrador y la del usuario. Desde la perspectiva del administrador, se accede mediante un sistema de autenticación, permitiendo la gestión de solicitudes de adopción y la administración de las solicitudes para dar en adopción mascotas. Toda esta información se almacena de manera segura en una base de datos MySQL. Desde la perspectiva del usuario, la plataforma muestra todas las mascotas disponibles para adopción, ofreciendo formularios para adoptar o dar en adopción, brindando una experiencia completa e interactiva. Sitio web: <https://bit.ly/42kvqWc>

### ADICIONALES

Para más detalles de los proyectos que he realizado en mi trayectoria como Game developer / desarrolladora web puede visitar mi portafolio ya que aquí mencioné solo algunos de todos mis trabajos realizados: <https://bit.ly/47P06Rf>