

# Hellen Aide Ramirez Goetz

Unity Developer Junior

+57 3104951975 | hellenramirez2025@gmail.com | [LinkedIn](#) | [Portafolio](#)

Medellín, Colombia

Desarrolladora Junior Unity con experiencia en creación de videojuegos 2D y 3D utilizando C# y Programación Orientada a Objetos (POO). He desarrollado mecánicas de juego, implementado físicas con Rigidbody y Colliders, estructurado lógica de gameplay y realizado debugging en entorno Unity. Complemento mi perfil técnico con experiencia en análisis de datos y optimización de procesos, aportando pensamiento analítico, organización y enfoque en resultados

## EDUCACIÓN

Generation, Medellín, Colombia

Enero 2026 - En curso

**Junior Unity Developer**

Cesde Medellín – Colombia

Febrero 2025 - Pausado

**Técnica en Desarrollo de Software**

SENA Medellín- Colombia

Julio 2014 - Agosto 2016

**Tecnóloga en Gestión Administrativa**

## EDUCACIÓN COMPLEMENTARIA

MinTic IU Training, Medellín, Colombia

Octubre 2025 - Diciembre 2025

**Bootcamp Análisis de datos nivel básico**

## EXPERIENCIA LABORAL

Willis Towers Watson, Medellín- Colombia

Junio 2025 - Octubre 2025

**Analista de Operaciones (Cartera-Siniestros)**

- Administré y actualicé información en plataformas internas, garantizando precisión de registros, control de estados y organización estructurada de datos.
- Analicé y resolví inconsistencias en cartera y siniestros mediante validación de datos y corrección de errores, logrando una precisión del 85%
- Realicé seguimiento a siniestros y pagos, asegurando cumplimiento de tiempos, validación de requisitos y control del flujo operativo.

ProyectoT, Medellín- Colombia

Abril 2023 - Julio 2025

**Asistente de Relacionamento**

- Emití y actualicé pólizas en sistema con una precisión superior al 97%.
- Realicé seguimiento y cobro telefónico de cartera logrando más del 90% de recaudo mensual y contribuyendo a reducir la cartera vencida en un 15%.

## PROYECTOS

[Floating Island](#)

Febrero 2026

**Unity Developer Junior**

- Desarrollé un videojuego educativo en Unity con C# dirigido a niños de 4 a 12 años, aplicando programación orientada a objetos y mecánicas de movimiento interactivo.
- Implementé sistemas de control de físicas, detección de colisiones y gestión de estados del jugador, asegurando estabilidad, fluidez y correcta ejecución de la lógica del juego.

## HABILIDADES

### Game Development

Unity 2D, 3D | Física en Unity (Rigidbody, Colliders) | Debugging en Unity | Lógica de programación  
Programming C# | Programación Orientada a Objetos (POO) | Control de flujo (if, for, while) | Scripts en C#

### Tools

Visual Studio

## IDIOMAS

- Español (Nativo)
- Inglés (A2)