

Hellen Aide Ramirez Goez

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, Medellin- 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.

ProyectaT, Medellin- Colombia

Abril 2023 - Julio 2025

Asistente de Relacionamiento

- 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)