

Objetivo:

Estudiante universitario apasionado y dedicado con enfoque en el desarrollo de videojuegos buscando un puesto de nivel de entrada en una empresa de software. Con experiencia como Asistente de Retroalimentación de Usuarios y habilidades en programación en C# dentro de Unity, estoy ansioso por contribuir a proyectos innovadores y ampliar mis habilidades en desarrollo de software.

Experiencia:

Asistente de retroalimentación de usuarios

Kynetec, junio 2019-diciembre 2019

- Solicitaba retroalimentación directa de los usuarios sobre sus experiencias con el producto a través de diversos canales, incluyendo encuestas, tickets de soporte al cliente y sesiones de investigación de usuarios.
- Registraba y organizaba la retroalimentación de los usuarios en una base de datos para identificar tendencias, problemas y áreas de mejora.
- Colaboraba con equipos interfuncionales para abogar por mejoras centradas en el usuario basadas en la retroalimentación recopilada.
- Ayudaba en la planificación y ejecución de iniciativas de retroalimentación de usuarios, como programas de prueba beta y estudios de usabilidad.

Habilidades:

- Competente en recopilar, organizar y analizar la retroalimentación de los usuarios para informar sobre mejoras en el producto.
- Fuertes habilidades de comunicación, tanto verbales como escritas, demostradas a través de interacciones con usuarios y colaboración con miembros del equipo.
- Habilidades básicas de programación en C#, particularmente dentro del entorno del motor de juegos Unity.
- Mentalidad orientada a los detalles con enfoque en identificar patrones e insights a partir de datos cualitativos.
- Actitud proactiva con disposición para aprender y adaptarse a nuevos desafíos en un entorno dinámico.
- Familiaridad con conceptos y herramientas de desarrollo de juegos, incluyendo Unity, y pasión por crear experiencias de juego inmersivas y atractivas.

Educación:

- Diploma completo del International General Certificate of Secondary Education(IGCSE).
- Ingeniería Informática, Universidad Austral, 2020-2022.
- Licenciatura en Producción de Simuladores y Videojuegos, Universidad Abierta Interamericana, 2022-20XX.