

Hellen Aide Ramirez Goez

Unity Developer

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

Medellín, Colombia

Desarrolladora 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

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, logrando una precisión del 85% y reduciendo tiempos de corrección en un 20%.
- 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 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

[What da fuq is wrong with my gun](#)

Enero 2026 – Marzo 2026

- Videojuego de plataformas y acción en 2D con mecánicas absurdas donde las armas no funcionan como se espera. Desarrollado en Unity.
- Mi contribución: Programación de enemigos y eventos en C#.
- [Repositorio GitHub](#)

[Hidden Legacy](#)

Enero 2026 – Marzo 2026

- Videojuego de exploración en laberinto dirigido a niños de 4 a 12 años. Desarrollado en Unity.
- Mi contribución: Programación y diseño de sonido.
- [Repositorio GitHub](#)

HABILIDADES

Game Development Unity 2D/3D | Física en Unity (Rigidbody, Colliders) | Debugging | Lógica de programación

Tools Visual Studio | Git | GitHub

Programming C# | Programación Orientada a Objetos (POO) | Control de flujo | Scripts en Unity

Soft Skills Trabajo en equipo | Comunicación efectiva | Pensamiento analítico | Organización | Adaptabilidad.

IDIOMAS

- Español (Nativo)
- Inglés (A2)