

# Juan David Gonzalez Dimaté

Desarrollador Unity  
+57 3172116800 | [juan30200@outlook.es](mailto:juan30200@outlook.es) |  
[LinkedIn](#) | [GitHub](#) | [Itch.io](#)  
Bogotá D.C, Colombia

Soy un desarrollador de videojuegos que se caracteriza por ser una persona responsable y organizada, a la cual le apasiona aprender sobre esta industria. Cuento con conocimiento y experiencia en Unity y C# y me especializo en la programación de mecánicas dentro del desarrollo de un videojuego. Soy una persona creativa y capaz de generar soluciones prácticas por medio del desarrollo de software. Me comunico con las demás personas de manera clara y respetuosa, con el fin de generar un buen ambiente laboral. Tengo una aptitud sobresaliente para trabajar en equipo y de ser necesario, para liderarlo. Tengo un manejo del tiempo sobresaliente y en todos los proyectos en los que he participado tomo la iniciativa de organizar cada etapa del desarrollo, los roles de cada integrante y sus tareas correspondientes mediante el uso de metodologías ágiles.

## EDUCACIÓN

*Universidad de San Buenaventura. Bogotá D.C. Colombia*  
**Ingeniero de Sistemas**

febrero de 2018 -diciembre de 2023.

*Bootcamp Desarrollador Junior en Unity. Generation Colombia*  
**Desarrollador en Unity**

agosto de 2023 - noviembre de 2023.

## EXPERIENCIA LABORAL

*Hadron Games*

febrero 2024 – agosto 2024.

### Programador de videojuegos

- Programé varios minijuegos a solicitud del cliente de la compañía. Esta tarea consistió en: Levantar los requerimientos para el desarrollo de cada proyecto, planear las actividades necesarias para completarlos, usar patrones de diseño para generar soluciones creativas y mecánicas de juego satisfactorias y atender a las retroalimentaciones del área de QA para entregar los productos con la mayor calidad posible.
- Trabajé junto al equipo de diseño para integrar el apartado visual del juego por medio de una comunicación efectiva, asertiva y eficaz.

*Gi Group Colombia, Bogotá D.C, Colombia*

agosto 2022 – febrero 2023.

### Analista de aplicaciones

- Fui parte del área de TI de la compañía, en donde proveía soporte tecnológico desde la mesa de ayuda a las áreas de contratación, nómina, ventas y facturación. Desde este rol procuraba la continuidad del servicio prestado por la empresa a sus clientes a través de procesos frecuentes de aseguramiento de calidad y mantenimiento en las plataformas utilizadas por los empleados de las áreas mencionadas.
- Generé alrededor de 20 manuales que facilitaban la revisión y corrección de errores frecuentes en las plataformas, lo que agilizó el tiempo de respuesta general de los tickets en un 20%.
- Capacité a los practicantes de TI sobre los procesos que empleaba en mi rol reduciendo el tiempo y la carga de trabajo del área en un 30%.

## HABILIDADES

- Experiencia en desarrollo de Backend: Utilizo lenguajes como Java, Python y C#, junto con bases de datos como MySQL, Oracle SQL, PostgreSQL y MS SQL Server, lo que me permite diseñar y optimizar la arquitectura de sistemas backend en el desarrollo de videojuegos, asegurando un rendimiento sólido y escalable.
- Conocimientos en desarrollo Frontend: Tengo experiencia en HTML, CSS, JS, TypeScript y React, lo cual me ha proporcionado una sólida base para el desarrollo de interfaces gráficas y UI en videojuegos, mejorando la experiencia del usuario final.
- Programación en Unity: Como programador en C# para Unity 2D y 3D, poseo la capacidad de diseñar e implementar mecánicas de juego innovadoras y flexibles que cumplen con los objetivos del proyecto de manera eficiente, adaptándome a los requisitos técnicos y creativos del desarrollo.
- Soluciones prácticas y creativas: Soy capaz de generar soluciones eficientes a través de la programación, aplicando patrones de diseño y arquitectura, mientras mantengo una fuerte orientación al trabajo en equipo y una organización del tiempo que garantiza la entrega puntual y de alta calidad del proyecto.

## PROYECTOS.

- [May I Go to the bathroom, please?](#): Uno de mis proyectos realizados en Unity. Me encargué de la planificación, diseño del nivel y configuración de la inteligencia artificial de los enemigos.
- [Yina the most fina](#): Proyecto realizado para la Global Game Jam. Me encargué del Game Design y del project management usando metodologías ágiles.

## IDIOMAS

- Inglés (B2)
- Español (Nativo)