

GERMÁN ANDRÉS DELGADO LOZANO

Ingeniero de Sistemas · Automatización IA & No-Code · UI/UX · Producción de Video con IA

📍 Ibagué, Colombia

✉ German.delgadol@outlook.com

☎ +57 317 415 8919

🌐 linkedin.com/in/german

🌐 than-os.com

RESUMEN PROFESIONAL

Ingeniero de Sistemas graduado, con experiencia progresiva en soporte de sistemas, desarrollo de software y automatización de procesos con inteligencia artificial. Dominio de herramientas No-Code/Low-Code (n8n), modelos de IA generativa para video y voz, y diseño UI/UX web. Perfil autodidacta orientado a la adopción temprana de tecnologías emergentes, la optimización operativa y la creación de soluciones digitales de alto impacto.

EXPERIENCIA LABORAL

Automatización IA & Diseño UI/UX · *Thanos Corp — than-os.com*

Ene 2026 – May 2026 | Remoto

- Diseño de experiencia de usuario (UX) e interfaz gráfica (UI) de la plataforma web corporativa.
- Construcción e implementación de flujos de automatización con **n8n**, eliminando tareas manuales y mejorando la eficiencia operativa del equipo.
- Generación de video con IA usando **Higgsfield y Kling 3.0** para campañas de marketing y contenido de producto.
- Síntesis y clonación de voz con MiniMax para producción audiovisual profesional.
- Edición y postproducción de video en CapCut integrando assets generados por IA.
- Automatización de tareas con Claude (Anthropic) usando skills locales y Ollama para LLMs en entorno local.

Ingeniero Junior de Soporte · *Alcanos de Colombia S.A. E.S.P.*

Feb 2025 – Nov 2025 | Ibagué, Colombia

- Diagnóstico y solución de errores en sistemas de información internos de la empresa.
- Gestión y consulta de bases de datos SQL e Informix para análisis y corrección de incidencias.
- Análisis de código C# y corrección de errores críticos en módulos del sistema productivo.

Desarrollador de Videojuegos · *Semillero DivitGames – U. Cooperativa de Colombia* *Jul 2023 – May 2024 | Ibagué, Colombia*

- Desarrollo de juego multiplataforma 2D en Unity y C# con implementación de lógica frontend y backend.
- Publicación de artículo científico en **Revista AmITIC 2024**, Vol. 37 — XI Congreso Internacional en Inteligencia Ambiental e Ingeniería de Software.
- Trabajo ágil en equipo aplicando principios de diseño y programación estructurada.

Técnico de Medición y Certificación · *Casa Metrológica*

2023 – 2024 | Ibagué, Colombia

- Medición de temperatura en equipos médicos de refrigeración (-15 °C a 90 °C) con datalogger.
- Certificación de equipos para el Hospital Federico Lleras Acosta (sedes La Francia y Limonar).

Colaborador de Investigación · *Hack-Inn SAS*

2023 – 2024 | Ibagué, Colombia

- Investigación y recolección de información para el desarrollo de productos digitales innovadores.

Líder de Equipo Play-to-Earn · *Independiente*2020 – 2021 | Ibagué, Colombia

- Gestión de equipo de jugadores NFT, estrategias de inversión y trading en criptomonedas.

HABILIDADES TÉCNICAS

IA Generativa	n8n · Claude (Anthropic) · Ollama · Higgsfield · Kling 3.0 · MiniMax
Video & Diseño	CapCut · UI/UX Design · Diseño de interfaces web · Figma (básico)
Programación	C# · SQL · Informix · Python (básico) · HTML (básico) · Unity
Datos & BI	Power BI · Excel · Matlab · R
Estándares	ISO 27001 · ISO 27002 · ISO 19011
Sistemas	Windows · Linux

EDUCACIÓN

Ingeniería en Sistemas · *Universidad Cooperativa de Colombia*Grad. Mayo 2024 | Ibagué

Bachiller Académico · *Colegio Americano de Ibagué*2018 | Ibagué

CERTIFICACIONES & FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Automatización de flujos con n8n	— Autoformación / Thanos Corp	2026
Generación de video con IA	— Higgsfield & Kling 3.0 — Autoformación aplicada	2026
Síntesis de voz con MiniMax	— Autoformación aplicada	2026
Uso de LLMs locales con Ollama	— Autoformación aplicada	2026
Publicación científica AmITIC	— Vol. 37 — Universidad Cooperativa de Colombia	2024

PROYECTOS DESTACADOS

Plataforma Web Thanos Corp · [than-os.com](#)

- Diseño UI/UX de la plataforma corporativa e integración de flujos automatizados con n8n y herramientas de IA generativa.

Juego Multiplataforma 2D — Semillero DivitGames

- Juego interactivo desarrollado en Unity y C# con arquitectura frontend/backend. Proyecto publicado en congreso científico internacional.

IDIOMAS

Español — Nativo (C2) Inglés — Intermedio-Alto (B2)

