

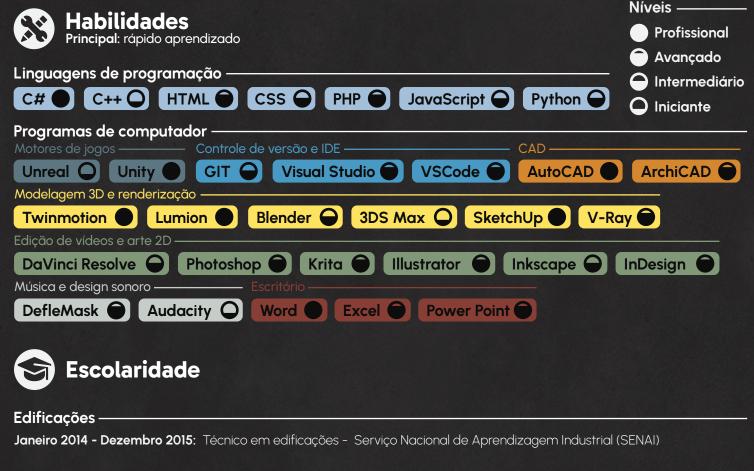
Antonio Marcos da Silva Arquiteto, desenvolvedor de jogos & programador

antonio.marcosph@gmail.com



25 de dezembro, 1996 Santa Catarina, Brasil





Arquitetura e Urbanismo -

Julho 2015 - Junho 2020: Bacharel em Arquitetura e Urbanismo - Centro Universitário Estácio de Santa Catarina

Análise e Desenvolvimento de Sistemas -

Janeiro 2023 - Dias atuais: Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas - Faculdade Municipal de Palhoça (FMP)



Experiência

Profissional

Revisite Arquitetura

Junho 2020 - Dezembro 2021



Trabalho de tempo integral como arquiteto. Projetos arquitetônicos, paisagísticos, hidrossanitários e elétricos em programas CAD, modelagem 3D, renderização 3D, medição in loco, acompanhamento de obras, atividades administrativas e de gestão de equipe.

Julho 2018 - Junho 2020

Estágio em arquitetura e urbanismo. Ajuda em projetos arquitetônicos, hidrossanitários e elétricos em programas CAD, modelagem 3D modeling, renderização 3D, medições in loco e atividades de auxiliar administrativo.



OcaBrasil Arquitetos

Julho 2014 - Junho 2017

Estágio em edificações. Ajuda em projetos arquitetônicos, hidrossanitários e elétricos em programas CAD, modelagem 3D modeling, renderização 3D, medições in loco e atividades de auxiliar administrativo.

Antonio Marcos da Silva -

Arquiteto, desenvolvedor de jogos e programador



Jackson's Hollow é um jogo de corrida infinita lançado para **Android** e **iOS** em outubro de 2023 produzido por mim **desde os conceitos iniciais até a lançamento**. O jogo não faz uso de nenhum recurso de áudio, 2D e 3D de terceiros.

Programas/habilidades utilizadas no desenvolvimento do jogo



Copyright © 2023 por Antonio Marcos da Silva