

antonio.marcosph@gmail.com



25 de dezembro, 1996 Santa Catarina, Brasil



	Níveis ———
Habilidades Principal: rápido aprendizado	Profissional
	Avançado
Linguagens de programação	Intermediário
C# (C++ (C) (HTML (CSS (PHP (D) (JavaScript (Python (P	Iniciante
Programas de computador Motores de jogos — Controle de versão e IDE — CAD — C	
Unreal O Unity O GIT O Visual Studio VSCode AutoCAD	ArchiCAD
Modelagem 3D e renderização	
Twinmotion \bigcirc Lumion \bigcirc Blender \bigcirc 3DS Max \bigcirc SketchUp \bigcirc V-Ro	ay 🔵
Edição de vídeos e arte 2D	
DaVinci Resolve Photoshop Krita Illustrator Inkscape	InDesign
Música e design sonoro Escritório —	
DefleMask Audacity Word Excel Power Point	



Edificações ·

Janeiro 2014 - Dezembro 2015: Técnico em edificações - Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (SENAI)

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)



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

(C#) (Unity) (GIT) (Visual Studio) (Blender) (Krita) (Inkscape) (DefleMask) (Audacity) (Excel

Links das lojas -



