



# Antonio Marcos da Silva

Arquiteto, desenvolvedor de jogos & programador

antonio.marcosph@gmail.com



25 de dezembro, 1996

Santa Catarina, Brasil



## Habilidades

Principal: rápido aprendizado

### Níveis

- Profissional
- ◐ Avançado
- ◑ Intermediário
- Iniciante

### Linguagens de programação

C# ● C++ ◐ HTML ◐ CSS ◐ PHP ◐ JavaScript ◐ Python ◐

### Programas de computador

Motores de jogos: Unreal ◐ Unity ● Controle de versão e IDE: GIT ◐ Visual Studio ● VSCoDe ● CAD: AutoCAD ● ArchiCAD ●

### Modelagem 3D e renderização

Twinmotion ● Lumion ● Blender ◐ 3DS Max ◐ SketchUp ● V-Ray ●

### Edição de vídeos e arte 2D

DaVinci Resolve ◐ Photoshop ● Krita ● Illustrator ● Inkscape ◐ InDesign ●

### Música e design sonoro

DefleMask ◐ Audacity ◐ Word ● Excel ● Power Point ●



## Escolaridade

### 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)



## 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

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

Links das lojas

