الاسم والعنوان:

عمار سالم داود

مواليد بغداد – العراق , **1972**.

حاصل على الإقامة الذهبية من دولة الامارات العربية المتحدة

عنوان الاقامة الحالي: العراق-بغداد-الطليخ الجديد-محلة **324**-زقاق **5**- دار **1\3**.

العنوان البريدي: **ammarsalem1@yahoo.com**

رقم الهاتف الجوال :**07712794766**

التحصيل العلمي:

- بكالوريوس هندسة معمارية **1995** جامعة بغداد كلية الهندسة.

عنوان مشروع التخرج: "متحف الخيال العلمي في بغداد".

- ماجستير هندسة معمارية في التصميم الحضري **2000**.

عنوان رسالة الماجستير: "أثر الضوء في تغيير الاستقطاب البصري للمشهد الحضري"

المؤهلات:

أستاذ جامعي

مهندس معماري

مطور برامج

رسام

خطاط

كاتب

قاص ورسام قصص أطفال

مؤسس ورئيس لأول منتدى للخيال العلمي في العراق سنة **1997**.

الاهتمامات:

- انتاج البرامج والألعاب التعليمية
- تطوير طريقة كتابة اللغة العربية
- تعليم الكتابة والقراءة ومحو الامية
- تمكين الصم والبكم من التواصل مع باقي البشر
- انتاج ما يمكن ان يساعد المكفوفين على إدراك البيئة المحيطة
- تبسيط العلوم والخيال العلمي

الأهداف:

- الحفاظ على الهوية العربية والاسلامية

تحويل الكتب المدرسية الى برامج والعاب الكترونية

- الاستدامة والحفاظ على البيئة

فرضياته في مجال اللغة العربية:

إمكانية تعديل طريقة الكتابة لزيادة المطابقة بين الكلمة المنطوقة والكلمة المكتوبة من خلال تقسيم النبر الى "نبر طول " "نبر شدة" ثم التعبير عنهما من خلال الكتابة بزادة سمك الخط الذي تكتب به الحروف وفقا لنبر طول وشدة كل حرف. وهي الفرضية التي طرحها في رسالته للماجستير سنة **2000**.

اضافاته في مجال اللغة:

انتاج لغة إشارة جديدة أطلق عليها اسم "هجائية الاصبعين" تعتمد على استخدام اصبعين فقط من أصابع اليد (السبابة والابهام) للإشارة لكل الحروف والكلمات، ثم انتاج برنامج يعتمد الذكاء الاصطناعي لقراءة تلك الإشارة وتحويلها الى حروف وكلمات منطوقة.

فرضياته في مجال الفن والعمارة:

ان كانت "النسبية الأولى" للتذوق الفني تفترض ان التقييم الجمالي يختلف بين متلق واخر، فانه يطرح مفهوم "النسبية الثانية للجمال" للإشارة الى تغير التقييم الجمالي لنفس المتلقي باختلاف الزمن، حيث يفترض ان الملل هو الثقب الأسود الذي تموت فيه كل الأشياء الجميلة مهما كانت قيمتها الفنية، وان "التغيير الدائم" هو الوسيلة الوحيدة لزيادة ما اسماه "الاستدامة الجمالية". وهي الفرضية التي يطرحها في كتابه غير المنشور " هندسة الجمال وخوارزمية الملل".

أسلوبه الفني في الرسم والعمارة:

أنتج أسلوبه الخاص الذي اسماه "السريالية التراثية" الذي يهدف الى الحفاظ على الهوية العربية والإسلامية من خلال إعادة استخدام العناصر التراثية بأسلوب سريالي. وهو الأسلوب الذي طرحه في كتابه المنشور "التفاعلية شيفرة الفنون الجديدة"

الجوائز التي فاز بها:

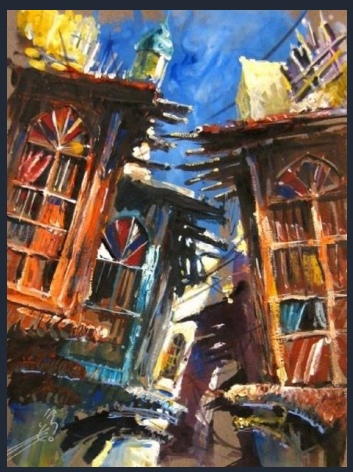
جائزة أفضل ستة برامج في مبادرة المليون مبرمج عربي_ سنة **2022**

عن برنامجيه "القراءة الناطقة " و"الأصابع الناطقة"

- الجائزة التشجيعية من جائزة الشارقة للبحث النقدي التشكيلي _سنة **2017**
- جائزة أفضل لوحة في الفن الحديث عن لوحته "شارع الطفولة "_سنة **2012**

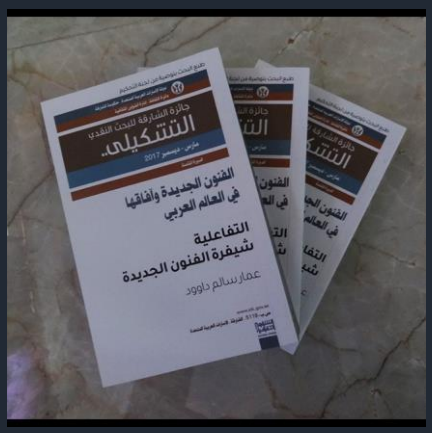
وهي جائزة فنية ينظمها الموقع العالمي

"The International Art Contest"



الكتب التي نشرها:

كتاب "التفاعلية شيفرة الفنون الجديدة"_دائرة الثقافة الشارقة_ سنة **2017**



البحوث العلمية التي نشرها

- "طبقات العمارة المستدامة "، مجلة الهندسة، **2008**.
- "الهندسة القيمية وامكانية استخدامها في العمارة", مجلة المخطط والتنمية، **2009**.
- " الدال والمدلول بين الشكل وظله وإمكانية الفصل بينهما في المشهد الحضري"، مجلة الهندسة **2011**.
- " The Electrical Shanshool to revive Al-Shanasheel in the traditional urban scene in hot dry areas"_ Journal of Recent Activities in Architectural Sciences_2021.

البرامج والتطبيقات التي انتجها:

- برنامج "الأصابع الناطقة" "**Talking Fingers**"، وهو برنامج ولغة إشارة جديدة للصم والبكم، تستطيع من خلاله باستخدام الإشارة بأصبعين فقط كتابة كل الحروف العربية ثم تحويلها الى كلمات وجمل مكتوبة ومنطوقة.

- برنامج "قراءتي الناطقة" وهو برنامج ناطق بجزئين مخصص لتعليم القراءة والكتابة بشكل تفاعلي،وهو اول برنامج عربي عمل على تحويل الكتاب المدرسي الى لعبة الكترونية.
- لعبة "**A_Cube**" وهي لعبة الغاز مبتكرة، تهدف الى تقوية مهارة التخيل ورفع نسبة الذكاء عند الأطفال.

- بالإضافة الى العديد من المشاريع والبرامج الاخرى.

الوظائف الرسمية التي شغلها:

- درس مادة الرسم اليدوي في كلية الهندسة القسم المعماري منذ سنة **1996**.
- عين مدرسا مساعدا في كلية الهندسة القسم المعماري في جامعة بغداد سنة **2000**.
- درس التصميم المعماري والتصميم الداخلي وهندسة الحدائق في نفس الكلية.
- يشارك في تدريس مادة التصميم ومشاريع التخرج للمرحلة الخامسة في القسم المعماري منذ **2009**.
- حصل على الدرجة العلمية "مدرس " سنة **2011**.

الاعمال التي مارسها:

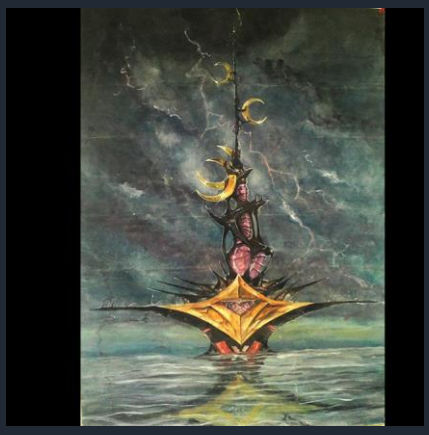
- عين كأستاذ جامعي في كلية الهندسة القسم المعماري سنة **2000**.
- عمل خطاطا ورساما في المكاتب التجارية منذ سنة **1998**.
- اسس اول منتدى للخيال العلمي في العراق سنة **1996** ,وشغل منصب رئيس المنتدى الى سنة **1998**.
- عمل مدير لقسم الالعاب الالكترونية في شركة جنة الأطفال سنة **2003** وحتى **2006**
- ألف أكثر من كتاب خاص بمقاييس الذكاء **"IQ"** "(غير منشورة).
- رسم وألف عدد من قصص الاطفال المنشورة وغير المنشورة.
- رسم الكثير من قصص الأطفال واغلفتها
- رسم العديد من اغلفة الكتب لبعض دور النشر العربية.
- عمل في مجال الاعلانات التلفزيونية مصمما للفواصل الاعلانية في القنوات الفضائية وفي المكاتب التجارية.
- يتقن العمل على برامج صناعة الألعاب مثل " **Unity**" و"**Game Maker**" بالإضافة الى برامج التصميم الثلاثية الابعاد وبرامج المونتاج.
- شارك في الكثير من معارض الرسم داخل العراق وخارجه.
- عمل في أكثر من مكتب معماري.

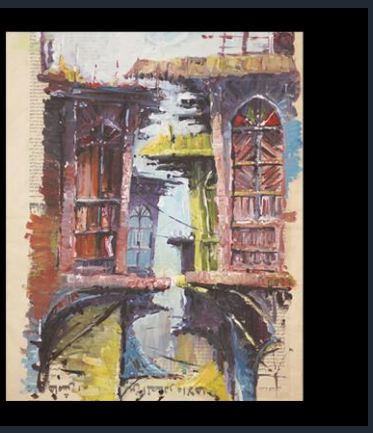
صفحاته على مواقع التواصل:

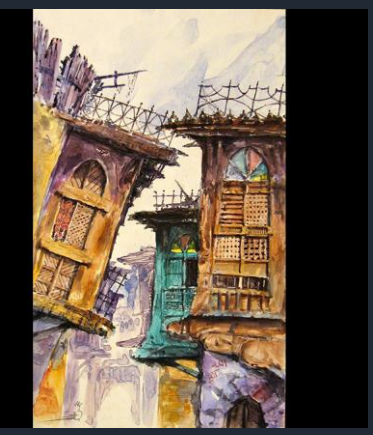
فيس بوك: https://www.facebook.com/ammar.salim.77985/

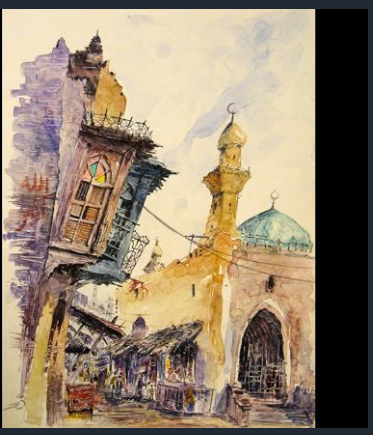
انتسغرام: https://www.instagram.com/ammar_salim_d/

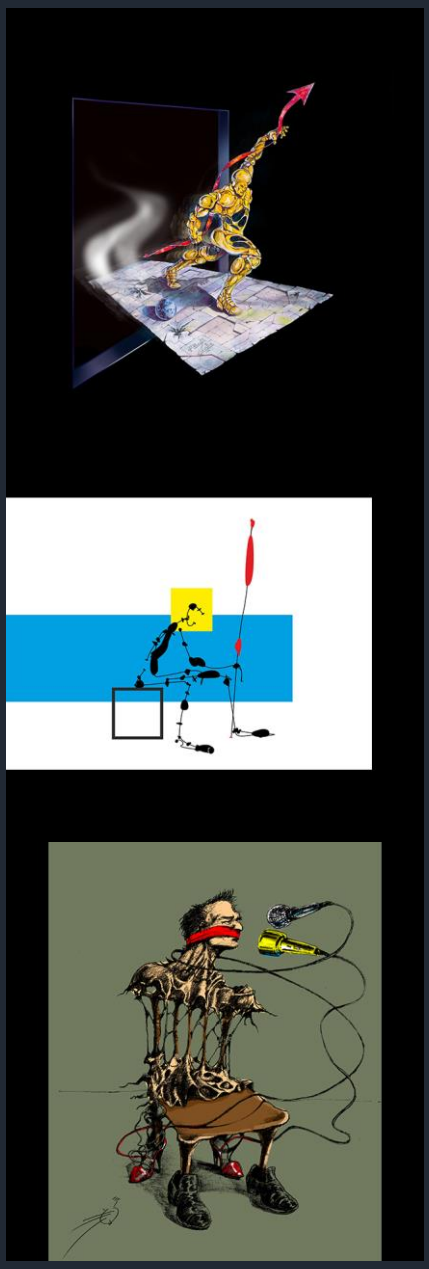
بعض اعماله الفنية في العمارة والرسم والخط العربي:











والسلام عليكم