



## Haider Alghifary

Arkitekt SAR/MSA

+46 (0) 739 789 787

[linkedin.com/in/haideralghifary/](https://www.linkedin.com/in/haideralghifary/)

[haider.alghifary@gmail.com](mailto:haider.alghifary@gmail.com)

[www.haider.se](http://www.haider.se)

### Kompetenser

#### Arkitektur och design:

- Intuitiv skissförmåga
- 3d modellering
- 3d print

#### Digitala verktyg:

- Hanterar komplexa problem
- Fotorealistiska visualiseringar
- CAD & BIM samordning

### Priser & utmärkelser

“BO 2049” år 2014 och 2017:

Finalist, arkitekturtävling tillsammans med en annan medtävlade.

### Språk

Svenska ..... modersmål

Engelska ..... flytande

Tyska ..... flytande

Arabiska ..... flytande

### Kreativ arkitekt med expertiskunskaper inom digitala verktyg

Som arkitekt är jag intuitiv till sättet. Jag arbetar balanserat mellan konstnärlighet och teknik och tar jag mig an min uppgift med kritiska ögon.

Jag arbetar obehindrat mellan olika medium; skiss med papper och penna som övergår till digital ritning som blir en fotorealistisk rendering.

Min styrka ligger inom BIM/CAD-projektering och samordning, samt djup kompetens inom digitala verktyg.

Senast arbetade jag inom infrastruktur och resenärsmiljöer, tåg- och bussdepåer men har erfarenhet inom bostäder, kommers, skolor samt sjukhusprojekt.

### Anställningar

Ahnborg Arkitekter (f.d GRID), Arkitekt .....	2016 – 2020
White Arkitekter, Arkitekt .....	2014 – 2015
Tele2, försäljning .....	2013 – 2014
Monsén Arkitekter, Illustratör/Visualisering .....	2012
GRIN, CG-Artist .....	2006 – 2008

### Övergripande erfarenhet

Erfarenhet av branschens begrepp och terminologi, lagar, krav och riktlinjer.

Har arbetat bl.a. med BBR, PBL, VGU, AFS, samt Trafikförvaltningens föreskrifter och riktlinjer. Vidare arbetar jag efter branschstandarder BH90, BSAB och SS.

### Utbildning, högskola

KTH Arkitekturskolan, masterexamen .....	2018
- Exploatera taklandskapet på Hötorgsskrapan	
KTH Arkitekturskolan, kandidatexamen .....	2013
Högskolan Väst, 3D Animation och Visualisering .....	2002–2005

### Utbildning, övrigt

Futuregames Game Engines – Diploma Course .....	2020
- Unreal Engine, Blueprints visual programming, interactive experiences	
Autodesk Infracore 360 Essentials (Eric Chappel, Sybex) .....	2020
- Buildings, terrain, Advanced Roadway & Bridge Design	
NTI CAD center .....	2016
- Revit: koordinering, terräng, modellering	
EC-Gruppen .....	1998
- Animation och datorgrafik	

### Programvara

- Revit: Modellansvarig (Modell manager) och underhåll, projektering, terrängmodellering, familjer, exportmall-filer, mängdning.
- Dynamo för Revit: Automatisering av arbetsprocesser och projektering.
- AutoCAD: 3d modellering, 2d ritningar, projektering, script, trafik/körspårstudier för bussar i bussterminal ("swept path analysis").
- Infracore: Modellering väg, mark, broar. Husvolym för stadsplaneringsprojekt. Samspel med Civil3D och 3dsMax.
- Civil3D: Kartor (Shape/mapinfo), transformering koordinatsystem.
- 3dsMax: Modellering, belysning, rendering (Vray/Arnold/Mental Ray), nätverks-rendering, animation, 3d skisser.
- Forestpack för 3dsMax: Gräs, träd och vegetation till 3d scener.
- Photoshop: Retusch, visualisering & kollage, texturer.
- Illustrator & InDesign: 2d grafik, illustrationer, presentationsmaterial.
- Rhino: NURBS/solid-modellering, 2d ritningar.
- SketchUp: Modellering, texturmapping.