

Informação, comunicação e Cibernética no processo de projeto: **possibilidades de contribuição do *visual programming* na plataforma BIM.**

Gabriele Landim

Orientadora: Profa. Dra. Anja Pratschke

A contribuição esperada dessa pesquisa é propor estabelecer em que aspectos a arquitetura enquanto gerenciadora de processos, amparada pelas tecnologias da informação e comunicação (TICs) e Cibernética de Segunda Ordem, com foco nas linhas de pensamento de Sttaford Beer, a “ciência da organização efetiva” e o conceito de “máquina ideal” de Ross Ashby, podem ser relacionados e aplicados ao BIM (*building information modeling*) para possibilitar atualizações ou ampliações do uso da plataforma ao utilizar *visual programming*.

Arquitetos e empresas inovadoras em todo o setor da construção já discutem maneiras de como usar dados para reimaginar a concepção, construção e operação arquitetônica.

De acordo com os arquitetos Daniel Davis e Mark Burry, “uma alternativa para a programação de fluxo de dados é a lógica de programação. Usando a lógica programação, o usuário pode se concentrar em descrever relacionamentos entre os objetos e deixar as inferências lógicas” (DAVIS, BURRY, 2011, p.32), ou seja a lógica de programação é o modo como se escreve um algoritmo. Algoritmo é o nome que se dá a especificação de uma sequência de fases ordenadas (passos) que deve ser seguida para a realização de uma tarefa (OLIVEIRA, 2004; TERZIDIS, 2006).

O uso da lógica da programação podem ser escritos de duas maneiras, na forma textual (tais como *Visual Basics, Python, C#, C++*, entre outras) ou na forma visual, esta programação gráfica é o que chamamos nesta pesquisa de *visual programming*.

Referências bibliográficas

DAVIS. Daniel, BURRY. Jane, BURRY. Mark. **The Flexibility of Logic Programming**. In Circuit Bending, Breaking and Mending: Proceedings of the 16th International Conference on Computer Aided Architectural Design Research in Asia. 2011

OLIVEIRA, Afonso. **Algoritmo e Lógica de Programação**. Apostila DCA 800. UFRN, 2004.

TERZIDIS, K. **Algorithmic architecture**. Nova York: Routledge. 2006