

## Resumo da palestra **Como escolher um Software para Arquitetura**

1 de outubro de 2007, por Alexandre Villares e João Gaspar

4o Viver Metr pole, semana de arquitetura da Universidade Mackenzie, em S o Paulo

A escolha de um software para computa o gr fica pode influenciar decisivamente a carreira do profissional, talvez tanto quanto a sua capacidade de projetar, empreender e divulgar seu trabalho.

De acordo com a experi ncia da nossa gera o de arquitetos (formada no final da d cada de 1990), simulamos alguns cen rios (ruim, normal e o bom) que podem ser levados em considera o pelos alunos e rec m-formados em Arquitetura e Design.

Devemos lembrar que, tanto a conclus o sobre a import ncia da escolha dos softwares no futuro profissional quanto a elabora o destes cen rios tem como base o relato de nossos alunos e clientes ao longo dos anos, a respeito de suas atividades acad micas e profissionais.

Al m disso, estamos atravessando um momento singular na hist ria da constru o, em que espa os absolutamente originais est o sendo constru dos gra as   exist ncia de ferramentas sofisticadas de desenho por computador. At  ent o, eram as mudan as no processo de produ o que sistematicamente provocavam novas possibilidades de projeto, que continuavam sendo produzidos   m o, ou posteriormente, em programas rudimentares de computa o.

Vem da  a nossa inten o de evidenciar e valorizar o assunto, para que a Inform tica para Arquitetura e Design, assim como as respectivas cadeiras sobre o tema, n o caiam na mesmice de funcionarem apenas como cursinhos de computa o para que o aluno possa conseguir um est gio, ou um emprego. Para tal, imaginamos que seria um bom come o estabelecer crit rios para a escolha de um (ou mais) softwares para Arquitetura e Design.

A nossa proposta   sistematizar o processo de escolha de um software, estabelecendo crit rios globais (subdivididos em categorias), com determinados pesos, definidos arbitrariamente, por m com base na nossa experi ncia de 7 anos na VectorPro e 10 anos dando aulas de computa o para arquitetos e designers.

Os crit rios s o: cria o, apresenta o e documenta o (que levam em conta a capacidade do programa de funcionar como ferramenta de concep o, apresenta o das id ias e gera o de documentos t cnicos de maneira coesa e integrada); comunica o interna e intercambialidade (que avaliam a capacidade do programa de trocar dados entre os seus usu rios e outros programas); base de usu rios e pre o (crit rios que tem um peso importante na escolha do software, principalmente o peso).

O produto final deste processo   uma tabela simples, em que o usu rio vai atribuir notas aos diferentes programas dentro dos crit rios e categorias estabelecidas. No final da tabela   calculada uma esp cie de nota final, informando ao usu rio qual o melhor programa.

  importante ressaltar que, se desejar, o usu rio pode alterar os pesos de todos os crit rios e categorias, de acordo com o que ele mesmo acha que   relevante avaliar para a sua pr tica profissional.

A id ia central   tentar tornar a discuss o mais embasada, porque sabemos que muitas vezes a escolha de um programa passa por crit rios n o muito objetivos, como a "tradi o", "paix o", "porque eu sempre usei", "todo mundo usa", "sempre foi assim", e outros argumentos que deveriam ser objeto de questionamento e indaga o, especialmente em meios essencialmente experimentais, como as Universidades e Escolas de Arquitetura e Design.