

Pedro Enrique Silva Peixoto, Ney de Brito Dantas *

A renderização no ensino de design de interiores: desafios e possibilidades curriculares

* **Pedro Enrique Silva Peixoto** é Doutorando e Mestre em Design pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), na linha de Design de Artefatos Digitais. Graduado em Design de Interiores, Produto, Gráfico e Moda pelo Centro Universitário de Maringá (UNICESUMAR), onde também atua como Professor Universitário. É especialista em Design Sustentável, Inteligência Artificial e Projeto de Interiores. Fundador da Enriques Design, empresa dedicada à oferta de cursos e treinamentos em representação gráfica para Arquitetura e Design. Atua como designer e artista 3D, tendo desenvolvido projetos para marcas como Sicoob, Avon e Natura, além de produzir conteúdo para as plataformas Chaos e SketchUp, líderes mundiais em 3D.

<pedro.enrique@ufpe.br>

ORCID 0000-0002-3528-4221

Ney de Brito Dantas é PhD pela Architectural Association School of Architecture (1998). É coach certificado pelo

Resumo A renderização é uma etapa essencial na representação de projetos de Design de Interiores, permitindo a criação de imagens fotorrealistas que facilitam a comunicação entre profissionais e clientes. Essa competência técnica tem ganhado destaque no mercado, tornando-se uma exigência cada vez mais presente nos processos de contratação de designers de interiores. Este artigo investiga como os coordenadores de cursos de Design de Interiores no Brasil percebem o ensino da renderização dentro dos currículos acadêmicos. Por meio de uma análise qualitativa e quantitativa das respostas coletadas, o estudo explora as dinâmicas institucionais, as prioridades pedagógicas e as estratégias adotadas para suprir as lacunas entre a formação oferecida e as exigências do mercado. Os resultados evidenciam o reconhecimento da importância da renderização para a formação profissional, mas também revelam uma significativa distância entre a teoria e a prática no ensino superior.

Palavras-chave Renderização, Design de Interiores, Ensino Superior, Currículo, Visualização de Projetos.

SLAC/ICI, pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Design e professor titular do Departamento de Arquitetura da UFPE. Sua atuação concentra-se na investigação dos processos de criação e inovação, com ênfase em: (1) design de inteligências emergentes apoiadas por computação cognitiva e (2) tecnologias de observação ilimitada na claridade natural, voltadas à compreensão dos processos de originação interdependente.

<ney.dantas@ufpe.br>

ORCID 0000-0001-7872-4541

Rendering in interior design education: challenges and curricular opportunities

Abstract *Rendering is an essential stage in the representation of Interior Design projects, allowing the creation of photorealistic images that facilitate communication between professionals and clients. This technical skill has gained increasing prominence in the job market, becoming a growing requirement in the hiring processes of interior designers. This article investigates how Interior Design program coordinators in Brazil perceive the teaching of rendering within academic curricula. Through a qualitative and quantitative analysis of the collected responses, the study explores institutional dynamics, pedagogical priorities, and the strategies adopted to address the gaps between the education provided and market demands. The results highlight a general recognition of the importance of rendering for professional training but also reveal a significant gap between theory and practice in higher education.*

Keywords *Rendering; Interior Design; Higher Education; Curriculum; Project Visualization.*

La renderización en la enseñanza del Diseño de Interiores: desafíos y posibilidades curriculares

Resumen *La renderización es una etapa esencial en la representación de proyectos de Diseño de Interiores, ya que permite la creación de imágenes fotorrealistas que facilitan la comunicación entre profesionales y clientes. Esta competencia técnica ha ganado protagonismo en el mercado, convirtiéndose en un requisito cada vez más frecuente en los procesos de contratación de diseñadores de interiores. Este artículo investiga cómo los coordinadores de carreras de Diseño de Interiores en Brasil perciben la enseñanza de la renderización dentro de los planes de estudio académicos. A partir de un análisis cualitativo y cuantitativo de las respuestas recopiladas, el estudio explora las dinámicas institucionales, las prioridades pedagógicas y las estrategias adoptadas para reducir las brechas entre la formación ofrecida y las exigencias del mercado. Los resultados evidencian el reconocimiento de la importancia de la renderización para la formación profesional, pero también revelan una distancia significativa entre la teoría y la práctica en la educación superior.*

Palabras clave *Renderización, Diseño de Interiores, Educación Superior, Currículo, Visualización de proyectos.*

Introdução

A renderização, definida como o processo de criação de imagens realistas a partir de modelos tridimensionais, emergiu como uma habilidade central na prática do Design de Interiores. Sua relevância reside na capacidade de permitir a simulação precisa e visualmente impactante de ambientes, otimizando a comunicação de ideias e a visualização final dos espaços antes da execução (Otsuka, 2024; Fang, 2021). No mercado de trabalho contemporâneo, essa competência é cada vez mais valorizada, sendo frequentemente apontada como um diferencial competitivo e, em muitos casos, um pré-requisito para oportunidades de estágio e emprego na área (Peixoto, 2025; Shao et al., 2024).

Apesar da crescente demanda e da importância da renderização para a atuação profissional, sua presença nos currículos acadêmicos dos cursos de Design de Interiores no Brasil parece ser limitada e carente de uniformidade. Muitas vezes, o conteúdo é diluído em disciplinas mais amplas de modelagem digital ou representação gráfica, o que pode comprometer a profundidade do aprendizado e a formação de profissionais plenamente aptos a atender às expectativas do mercado (Peixoto, 2025; Costa e Bruscato, 2020). Essa inconsistência na formação acadêmica levanta questões sobre o alinhamento entre o ensino superior e as necessidades reais da profissão (Kačerauskas, 2015; Silva, 2011).

Este artigo se propõe a aprofundar a compreensão sobre as percepções dos coordenadores de cursos de Design de Interiores no Brasil em relação ao ensino da renderização. Busca-se investigar as razões subjacentes à abordagem atual do tema nos currículos, analisar os desafios pedagógicos e institucionais enfrentados para sua inclusão e aprofundamento, e discutir as implicações dessas dinâmicas para a preparação dos futuros profissionais do Design de Interiores.

Desenvolvimento

O Projeto Pedagógico dos Cursos de Bacharelado em Design de Interiores no Brasil

O Projeto Pedagógico de Curso (PPC) constitui o documento orientador que estabelece a estrutura curricular, os objetivos formativos, as competências esperadas e o perfil profissional dos egressos dos cursos de ensino superior. No contexto brasileiro, os cursos de bacharelado em Design, incluindo a habilitação em Design de Interiores, são regulamentados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) definidas pela Câmara de Educação Superior (2004), que delineiam uma formação ampla, interdisciplinar e adaptada às transformações sociais, culturais, econômicas e tecnológicas.

De acordo com as DCNs, o profissional de Design deve ser capacitado a “produzir projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísti-

cas, estéticas, culturais e tecnológicas, observados o ajustamento histórico, os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades, bem como as características dos usuários e de seu contexto socioeconômico e cultural” (Câmara de Educação Superior, 2004, p. 2).

A estrutura curricular preconizada pelas DCNs é organizada em três eixos interligados:

- Conteúdos básicos, que abrangem história do design, fundamentos teóricos, metodologia projetual, estudo de materiais e relações com o mercado;
- Conteúdos específicos, voltados às áreas de atuação, como comunicação visual, interiores, moda e produção industrial, com foco na solução de problemas e na adaptação aos contextos de uso;
- Integração entre teoria e prática, por meio de estágios supervisionados, projetos integradores e atividades complementares, incluindo o domínio de softwares técnicos como parte do desenvolvimento de competências profissionais.

No caso específico do Design de Interiores, espera-se que o egresso seja capaz de articular sensibilidade estética, funcionalidade, conhecimento técnico e domínio das ferramentas digitais utilizadas na concepção e apresentação de projetos (Silva, 2011; Costa e Bruscato, 2020). Nesse sentido, a formação deve contemplar o uso de tecnologias de modelagem tridimensional, visualização digital e renderização, integrando aspectos criativos e técnicos.

Contudo, análises recentes de PPCs de cursos de Design de Interiores em instituições públicas e privadas apontam para uma significativa deficiência quanto à presença da renderização como conteúdo estruturado. Frequentemente, o tema aparece de forma diluída em disciplinas genéricas de representação gráfica ou modelagem digital, sem o devido aprofundamento conceitual e prático (Peixoto, 2025). Em muitos casos, sequer é abordado como componente obrigatório, sendo relegado ao campo de atividades extracurriculares ou de aprendizagem informal por parte dos estudantes.

Essa ausência curricular não apenas compromete a formação integral dos alunos, como também gera lacunas no desenvolvimento de competências consideradas essenciais pelo mercado de trabalho (Shao et al., 2024). O domínio de ferramentas como SketchUp, V-Ray, Lumion ou 3ds Max tornou-se um requisito amplamente presente em vagas profissionais, inclusive para cargos de entrada, o que reforça a urgência de se repensar a estrutura dos currículos acadêmicos (Peixoto, 2025; Fang, 2021).

Além disso, o próprio processo de ensino-aprendizagem pode se beneficiar da inserção dessas tecnologias, uma vez que a renderização contribui não apenas para a apresentação visual dos projetos, mas também para o desenvolvimento de pensamento espacial, análise de iluminação, aplicação de materiais e concepção de experiências sensoriais no ambiente projetado (Otsuka, 2024). A formação técnica, portanto, não deve ser vista como antagônica à formação conceitual e criativa, mas sim como complementar e estratégica.

Dessa forma, a revisão e atualização dos PPCs deve ser orientada por uma perspectiva que considere tanto as diretrizes educacionais quanto as exigências concretas da prática profissional, integrando de forma estruturada o ensino da renderização ao processo formativo dos futuros designers de interiores.

A Importância da Renderização e Ferramentas CAD

As ferramentas de CAD (Computer Aided Design) e a modelagem digital são elementos cruciais no desenvolvimento de projetos de interiores, especialmente no contexto do design contemporâneo, cada vez mais mediado por tecnologias de representação gráfica (Silva, 2011; Fang, 2021). Essas tecnologias proporcionam vantagens significativas tanto no aprimoramento do processo criativo quanto na execução dos projetos, permitindo que os designers transformem ideias em modelos tridimensionais com maior precisão, agilidade e qualidade técnica.

O uso de softwares como AutoCAD, SketchUp, Lumion e 3ds Max viabiliza não apenas o detalhamento técnico de construção e decoração, mas também a comunicação visual eficiente com o cliente, reduzindo ambiguidades e aumentando a clareza na apresentação das soluções projetuais (Peixoto, 2025; Costa e Bruscatto, 2020). A modelagem digital, portanto, não deve ser compreendida apenas como uma etapa de desenho técnico, mas como uma fase estratégica do projeto, pois permite ao designer antecipar de forma realista a aparência e a funcionalidade do espaço antes de sua execução física (Otsuka, 2024).

Ferramentas como o 3ds Max possibilitam a criação de ambientes virtuais altamente detalhados, com simulação de luz, texturas e materiais, permitindo ao cliente visualizar o resultado final com maior fidelidade (Fang, 2021). Nesse contexto, a integração entre modelagem digital e renderização é essencial para gerar imagens fotorrealistas, que não apenas encantam visualmente, mas também funcionam como um instrumento técnico e comercial para validação de propostas.

A renderização tem se tornado um verdadeiro diferencial competitivo para designers de interiores. Um levantamento realizado na plataforma LinkedIn, analisando 113 vagas profissionais no Brasil, revelou que mais de 70% delas mencionavam o domínio de ferramentas de modelagem e renderização como requisito desejável ou obrigatório (Peixoto, 2025). Essa valorização da visualização tridimensional decorre, em grande parte, da sua capacidade de reduzir riscos no processo de aprovação de projetos, melhorar a comunicação com clientes e parceiros e elevar o nível de profissionalismo da apresentação final.

Além disso, a literatura acadêmica reforça que a renderização baseada em física — que simula com precisão luzes, sombras, reflexos e materiais — oferece um nível de realismo significativamente superior aos esboços manuais, contribuindo para a experiência imersiva e a credibilidade do projeto (Shao et al., 2024). Tais características tornam a renderização indis-

pensável para a validação técnica e estética de ambientes, especialmente em projetos comerciais e residenciais de médio e alto padrão.

Outros sim, a crescente aplicação da Inteligência Artificial (IA) em softwares de visualização, como D5 Render e Midjourney, está transformando o setor e elevando ainda mais as expectativas sobre as entregas visuais dos profissionais da área (Shao et al., 2024). Essas tecnologias têm permitido acelerar processos de renderização, automatizar tarefas repetitivas e gerar resultados com qualidade cada vez mais próxima da fotografia, exigindo que o profissional de Design de Interiores esteja constantemente atualizado.

Diante desse cenário, a renderização não deve ser tratada apenas como o aprendizado de uma ferramenta, mas sim como uma competência estratégica que amplia a expressividade do projeto, fortalece a comunicação visual e contribui diretamente para a viabilidade técnica e comercial das propostas. Sua inclusão efetiva nos currículos de cursos de Design de Interiores é, portanto, uma necessidade formativa alinhada às exigências do setor produtivo e às transformações tecnológicas em curso no campo do design.

Metodologia

A presente pesquisa adota uma abordagem exploratório-descritiva com delineamento misto, que integra métodos quantitativos e qualitativos. Para os propósitos deste artigo, o foco metodológico será exclusivamente na etapa de coleta de dados com coordenadores de cursos de Design de Interiores, visto que o objetivo é compreender suas percepções acadêmicas sobre o ensino de renderização.

O processo de identificação dos participantes iniciou-se com uma busca sistematizada na plataforma e-MEC, visando mapear os cursos de bacharelado em Design de Interiores e/ou Ambientes que estavam em funcionamento no Brasil. Inicialmente, foram identificados 6 cursos com a denominação “Design de Interiores” e 2 cursos com a denominação “Design de Ambiente”. Após um processo de filtragem, que excluiu cursos não iniciados ou que haviam mudado de denominação, e incluiu cursos com ênfase em Design de Interiores, mesmo que denominados “Decoração” (como o caso da UFBA), o corpus final para contato totalizou 6 instituições/cursos.

A etapa de coleta de dados primários com os coordenadores foi realizada por meio de uma pesquisa de campo, utilizando um questionário autoaplicável na plataforma Google Forms. A escolha do questionário como técnica de coleta de dados se justifica pela sua eficácia em obter informações sobre opiniões, comportamentos ou características de um grupo específico de indivíduos, permitindo a coleta de dados que não seriam encontrados em outras fontes. A aplicação online facilitou, agilizou e reduziu os custos operacionais da pesquisa.

A amostragem utilizada foi não probabilística intencional, o que significa que os participantes foram selecionados por pertencerem a grupos específicos e essenciais para o contexto do estudo. Segundo Marconi e Lakatos (2003), essa abordagem é adequada quando se busca compreender a

opinião de indivíduos específicos da população. No contexto desta pesquisa, os indivíduos específicos foram os coordenadores dos cursos de bacharelado em Design de Interiores das Instituições de Ensino (IEs) brasileiras.

Embora a busca tenha sido direcionada a um número maior de coordenadores, três deles responderam ao questionário. Os participantes foram provenientes de uma instituição particular (Centro Universitário Belas Artes de São Paulo), uma universidade federal (Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ) e uma universidade estadual (Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG). Ressalta-se que, apesar de se tratar de uma aplicação em menor escala, os dados obtidos indicam tendências significativas e oferecem uma base sólida para compreender as percepções dos coordenadores quanto à estrutura curricular dos cursos de Design de Interiores, especialmente no que diz respeito à renderização. Os dados oriundos do piloto foram tratados de forma exploratória, contribuindo para validar os caminhos da pesquisa e reforçar a necessidade de investigações futuras em maior escala.

Discussões

A análise dos resultados, baseada nas respostas dos três coordenadores de cursos de Design de Interiores no Brasil, proporciona uma visão crítica sobre as percepções acadêmicas a respeito do ensino de renderização.

Abordagem da Renderização nos PPCs

A investigação dos Projetos Pedagógicos de Curso (PPCs) das três instituições revelou que a renderização não é tratada como uma disciplina autônoma, mas sim abordada de forma integrada em componentes curriculares mais amplos que envolvem modelagem digital. Por exemplo, a UFRJ oferece “Perspectiva Digital”, que utiliza softwares para visualização de projetos, e a UEMG possui “Expressão Gráfica Tridimensional Digital”, que inclui modelagem e projeção digital com softwares como Google SketchUp, SolidWorks e 3ds Max.

A ausência de disciplinas dedicadas exclusivamente à renderização é um ponto crucial. Embora a integração em disciplinas mais amplas possa ser vista como uma estratégia para contextualizar a renderização dentro de um escopo maior de representação digital, isso levanta questionamentos sobre a profundidade do aprendizado. O conteúdo programático da disciplina da UEMG, com 36h/a, por exemplo, é bastante abrangente, cobrindo geometria, modelagem, projeção e representação virtual. Diante de uma carga horária reduzida e um escopo tão vasto, a alocação de tempo para um aprofundamento específico em técnicas de renderização pode ser limitada. Isso pode resultar em uma aprendizagem superficial, onde os alunos não desenvolvem as habilidades específicas de renderização com a proficiência necessária para as demandas do mercado. A questão reside, portanto, em saber se a abordagem integrada é suficiente para capacitar os alunos com o nível de detalhe e realismo que o mercado exige.

Percepções dos Coordenadores sobre a Importância da Renderização

As percepções dos coordenadores sobre a importância da renderização na formação do designer de interiores são heterogêneas. Enquanto um coordenador a considera “essencial” para simulação realista e comunicação com clientes, outros a veem como uma ferramenta “complementar”, priorizando a representação manual, especialmente em cursos com tradição nas artes visuais. Essa divergência é notável, pois, apesar do reconhecimento do papel da renderização como instrumento de comunicação visual, a classificação de sua relevância na prática profissional variou entre “baixa” e “média”.

Essa diferença de percepção pode ser interpretada de várias maneiras. Para alguns coordenadores, a renderização pode ser vista como uma técnica operacional, que se encaixa no desenvolvimento de habilidades em ferramentas digitais de maneira mais ampla, sem a necessidade de um espaço curricular exclusivo. Talvez haja uma crença de que a formação conceitual e projetual no bacharelado deve ser prioritária, deixando o aprofundamento técnico para especializações ou cursos livres. No entanto, a valorização do pensamento crítico em detrimento do ensino de ferramentas técnicas ignora a natureza aplicada do Design de Interiores. O designer não atua apenas no campo teórico; sua prática envolve a criação de espaços funcionais e estéticos, e o domínio tecnológico, como a renderização, expande as possibilidades projetuais.

Desafios para a Inclusão e Aprofundamento da Renderização

Os coordenadores apontaram diversos desafios estruturais para a inclusão ou expansão do ensino de renderização. A principal limitação mencionada foi a infraestrutura tecnológica, com a “ausência de laboratórios equipados com softwares específicos” e “restrições financeiras que impactam a continuidade da oferta desses recursos”. O coordenador da UFRJ, por exemplo, afirmou que “a não oferta ocorre quando ficamos sem o uso do software por falta de recursos para pagamento das anuidades”. Essa dependência de recursos para aquisição e manutenção de licenças de softwares é um obstáculo significativo, especialmente em instituições públicas.

Outro impedimento relevante é a falta de professores capacitados e a sobrecarga docente, que dificultam a ampliação do currículo. A capacitação do corpo docente é crucial para garantir um ensino de qualidade em renderização. Embora dois dos três coordenadores acreditem que seus professores são capacitados, um deles afirmou o contrário. Essa divergência reforça que a disponibilidade de recursos humanos qualificados é um fator limitante.

Ainda sobre a possibilidade de inclusão de uma disciplina específica de renderização, as respostas foram mistas: dois coordenadores indicaram que “talvez” isso possa ocorrer, enquanto um afirmou que não há planos para tal mudança. As justificativas variam desde o conteúdo já ser abordado

em disciplina com carga horária reduzida, até a percepção de que a necessidade é suprida por outras disciplinas. No entanto, a realidade salarial e a sobrecarga de atividades dos professores foram destacadas como impedimentos para a ampliação do currículo em uma das instituições.

Demanda de Mercado e Percepções dos Coordenadores

Todos os coordenadores concordam que a renderização é uma habilidade exigida pelo mercado de trabalho, sendo frequentemente um pré-requisito para estágios em escritórios de Design de Interiores ou Arquitetura. No entanto, a percepção sobre a demanda dos alunos e egressos por uma maior ênfase no ensino de renderização diverge: um coordenador indicou essa demanda, enquanto os demais a desconheciam ou afirmaram que ela não existe.

Essa discrepância é crítica. Se o mercado exige a renderização como pré-requisito, e os cursos não a abordam com a profundidade necessária devido às limitações institucionais ou decisões pedagógicas, isso cria uma lacuna formativa. A falta de feedback direto dos alunos e egressos, em alguns casos, pode indicar uma desconexão entre as expectativas da academia e as necessidades reais dos estudantes no mercado de trabalho. A ausência de cursos extracurriculares institucionais sobre renderização em algumas universidades agrava essa situação, pois os alunos são compelidos a buscar capacitação externa, o que pode gerar desigualdade de oportunidades, visto que o acesso a cursos livres e materiais complementares muitas vezes depende de recursos financeiros e tempo disponível.

Apesar da concordância sobre a exigência mercadológica, a classificação da relevância da renderização no contexto da prática profissional varia entre “baixa” e “média”. Isso sugere uma possível inconsistência entre o reconhecimento da importância externa e a priorização interna no currículo. Pode haver uma percepção de que, embora a renderização seja uma habilidade bem-vinda e até necessária para a inserção profissional, ela não possui o mesmo peso que outras habilidades fundamentais do design ou que pode ser adquirida de forma complementar. Contudo, essa flexibilidade curricular pode resultar em lacunas formativas significativas, impactando a competitividade dos egressos no mercado.

Conclusões

A renderização é, inquestionavelmente, uma técnica fundamental e cada vez mais necessária no Design de Interiores, facilitando a comunicação e a visualização de projetos com um alto grau de realismo. Sua importância cresce à medida que a precisão na apresentação dos projetos se torna crucial para atrair clientes e se destacar em um mercado altamente competitivo. Este estudo buscou investigar as razões por trás da limitada ou heterogênea inclusão da renderização nos currículos acadêmicos de Design de Interiores no Brasil, bem como analisar o impacto dessa lacuna na preparação dos alunos para o mercado de trabalho.

Os Projetos Pedagógicos de Curso (PPCs) analisados demonstraram que a renderização, embora presente na formação, não é usualmente tratada como uma disciplina autônoma. A abordagem mais comum é a integração do tema em disciplinas mais amplas de modelagem digital e representação gráfica. Essa estrutura levanta questões sobre a profundidade do aprendizado, pois pode refletir uma estratégia pedagógica que prioriza uma formação mais abrangente e conceitual em detrimento de um foco técnico específico. Consequentemente, surge a dúvida se essa abordagem resulta em lacunas significativas na capacitação dos alunos para atender às demandas do mercado.

As percepções dos coordenadores entrevistados sobre a importância da renderização na graduação são diversas. Enquanto alguns a consideram essencial para a comunicação visual e a inserção profissional dos alunos, outros a encaram como um recurso complementar, que pode ser desenvolvido por meio de cursos extracurriculares ou na prática profissional. Além disso, os entrevistados evidenciaram desafios institucionais consideráveis, como a carência de docentes especializados e a necessidade premente de investimentos em tecnologia e infraestrutura, que dificultam a ampliação do ensino de renderização nas universidades.

Os egressos, por sua vez, reforçam a necessidade de buscar formação complementar em renderização, seja por meio de cursos livres ou workshops. Essa busca externa pode gerar desigualdades de oportunidades entre aqueles que têm acesso a essas capacitações e os que não têm. Embora a relevância da renderização para a inserção no mercado de trabalho tenha sido amplamente mencionada pelos coordenadores, também foi destacado que outras competências, como gestão de projetos e habilidades interpessoais, desempenham um papel significativo na empregabilidade dos profissionais da área.

Diante desses achados, a questão central não se resume à simples necessidade de incluir ou não a renderização no ensino de Design de Interiores, mas sim ao grau de aprofundamento que esse conhecimento deve ter na formação acadêmica de bacharelado. Seria uma abordagem integrada, com conteúdos de renderização dentro de disciplinas de modelagem e representação digital, suficiente? Ou seria mais adequado criar disciplinas específicas para garantir um aprendizado mais aprofundado? Além disso, uma reflexão pertinente é se a inserção excessiva de ferramentas digitais poderia, de alguma forma, restringir o processo criativo e o pensamento projetual dos alunos.

Os resultados obtidos evidenciam que, embora a renderização seja valorizada no mercado, sua ausência como disciplina isolada nos currículos não é unanimemente vista como um problema estrutural, mas como uma escolha pedagógica que prioriza a flexibilidade e a adaptação dos alunos ao longo da carreira. No entanto, a necessidade apontada pelos egressos de buscar capacitações externas pode sugerir uma lacuna que afete a equidade no acesso a essas competências. Adicionalmente, a análise dos PPCs mostrou que a abordagem diluída da renderização pode

resultar em um aprendizado superficial, levantando o questionamento se a estrutura curricular atual atende de fato à demanda por profissionais mais capacitados nessa área.

Dessa forma, a reflexão sobre a inserção da renderização deve considerar tanto a relevância da técnica para o mercado quanto as limitações e possibilidades institucionais para sua implementação mais estruturada no ensino formal. O estudo contribui para o debate sobre o ensino de ferramentas digitais no Design de Interiores, mas também ressalta a importância de uma discussão mais ampla sobre as diretrizes curriculares e as demandas do mercado. É crucial que a tomada de decisão sobre a estrutura curricular equilibre a formação conceitual e técnica, garantindo que os futuros profissionais estejam preparados para enfrentar os desafios da profissão, sem que haja um direcionamento excessivamente tecnicista ou, ao contrário, desvinculado das práticas contemporâneas do setor. A inserção da renderização na graduação deve permanecer aberta, considerando não apenas as exigências mercadológicas, mas também os princípios pedagógicos e a construção de um perfil profissional diversificado e adaptável.

Referências

BRASIL. **Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Superior. Resolução nº 5, de 8 de março de 2004.** Aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design e dá outras providências. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 15 mar. 2004. Rep. 1 abr. 2004.

BRASIL. **Lei nº 13.369, de 12 de dezembro de 2016.** Dispõe sobre a garantia do exercício da profissão de designer de interiores e ambientes e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 13 dez. 2016. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2016/Lei/L13369.htm. Acesso em: 07 mar. 2024.

BRASIL. **Projeto de Lei nº 2.375, de 2022.** Altera a Lei nº 13.369, de 12 de dezembro de 2016, para definir as respectivas formações profissionais para o exercício da profissão de designer de interiores e ambientes. Câmara dos Deputados, Brasília, DF, 2022. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2392985>. Acesso em: 07 mar. 2024.

COSTA, C. D.; BRUSCATO, L. M. **A percepção dos educadores no uso da tecnologia atual de realidade virtual no ensino de design de interiores.** In: Nunez, Gustavo Javier Zani; Oliveira, Geísa Gaiger de (Orgs.). Design em pesquisa: vol 3. Porto Alegre: Marcavisual, 2020. p. 129-147.

FANG, X. **Application of Computer Aided Design Software in Interior Design.** In: 2021 2nd International Conference on Urban Engineering and Management Science (ICUEMS). IEEE, 2021, p. 181-184.

KAČERAUSKAS, T. **Technologies in creative economy and creative society.** Technological and Economic Development of Economy, v. 21, n. 6, p. 855-868, 2015.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

OTSUKA, R. H. **Tecnologias emergentes no design de interiores**. São Paulo: Editora Senac, 2024.

PEIXOTO, Pedro Enrique Silva. **A inclusão do ensino de renderização nos currículos acadêmicos de Design de Interiores no Brasil: desafios, percepções e demandas do mercado**. 2025. 90 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Recife, 2025.

SHAO, Z.; CHEN, J.; ZENG, H.; HU, W.; XU, Q.; ZHANG, Y. **A new approach to interior design: Generating creative interior design videos of various design styles from indoor texture-free 3D models**. *Buildings*, v. 14, n. 6, p. 1528, 2024.

SILVA, F. D. M. **O CAD aplicado ao projeto do produto: o ponto de vista dos designers industriais**, 2011.

Recebido: 15 de Junho de 2025.

Aprovado: 23 de Fevereiro de 2026.