

Representações Humanizadas no Design de Interiores:

Uma Abordagem Integrada entre Design Gráfico e Apresentação de Projetos

Gabriela Gomes de Andrade

Ficha técnica

Trabalho de conclusão de curso de graduação em Design pela Universidade Federal de Uberlândia.

Autora: Gabriela Gomes de Andrade.

Orientador: Prof. Dr. Juscelino Machado Junior.

Uberlândia, Minas Gerais 2025.



Agradecimentos

Ser estudante de Design foi uma aventura que sempre esperei viver. A sensação de me manter ativa criativamente faz minha alma sentir que está em seu propósito.

Agradeço especialmente ao meu orientador, Prof. Dr. Juscelino Machado Junior, por sua escuta generosa, orientação cuidadosa e pelos encontros sempre instigantes que marcaram profundamente o desenvolvimento deste trabalho. Sua capacidade de enxergar além da técnica e incentivar uma abordagem conceitual e crítica foram essenciais para que este projeto ganhasse consistência e propósito. Seu comprometimento com o processo e confiança em minha proposta foram grandes impulsionadores para que este TCC se realizasse com êxito.

À professora Dra. Cristiane Alcântara, minha base no Design Editorial, agradeço pela generosidade e por sua valiosa participação na banca. Ao longo do processo, soube reconhecer o cuidado, o olhar atento e o carinho que dedico ao design.

Ao professor Dr. Emilliano Alves de Freitas, minha gratidão por aceitar compor a banca. Sua contribuição enriquece profundamente as discussões, especialmente nos aspectos sensíveis, artísticos e comunicacionais da representação no projeto.

Agradeço à Universidade Federal de Uberlândia (UFU) e ao curso de Design. Toda a base do meu conhecimento e repertório só foi possível a partir do lugar onde iniciei minha formação como designer.

Aos meus amigos, dentro e fora da universidade, obrigada por tornarem os momentos difíceis mais leves e por dividirem comigo tantos instantes de alegria e descontração.

Ao meu namorado, Fabrício Ishizuka, há mais de cinco anos ao meu lado: viver a faculdade em casal me proporcionou experiências que jamais serão esquecidas. Obrigada por me levantar nos momentos de fragilidade e por fazer com que meus sonhos também sejam os seus.

À minha irmã Linda Andrade e aos meus sobrinhos, Helena e Heitor, que tornam meus dias mais alegres. Saber que posso encontrá-los ao fim do dia me traz conforto e renovação.

À minha irmã Kamila Andrade, obrigada por aceitar ser o objeto de estudo deste TCC. Sua participação ativa e seu interesse foram fundamentais para o sucesso deste projeto.

Ao meu gatinho Garou, companheiro fiel em todas as madrugadas de trabalho.

Aos meus pais, Vilmar Fernandes e Zélia Aparecida, não tenho palavras suficientes para expressar o quanto sou grata pelo esforço de vocês em minha educação. Sou o reflexo do amparo e da persistência de vocês.

Pai, admiro sua dedicação em me apresentar o “mundo dos projetos”. Lembro com carinho de ouvir ainda criança: “Quando você crescer, vou te ensinar a mexer no AutoCAD.” Obrigada por sempre me mostrar, com simplicidade e persistência, que mesmo diante das dificuldades é possível construir caminhos com esforço e comprometimento.

Mãe, seu olhar criativo, sua leveza e sensibilidade sempre me inspiraram. Foi com você que descobri o valor do feito à mão, do cuidado nos detalhes e da beleza nas pequenas coisas. Obrigada por sempre me mostrar o apreço pelo desenho e pelo artesanato.

Por fim, agradeço a mim mesma. Reconheço toda a dedicação desde o início até aqui. Esta conquista é apenas o primeiro passo de uma *longa caminhada acadêmica*.

*Se eu tivesse um mundo só meu, tudo
seria um absurdo.*

*Nada seria o que é, porque tudo seria o
que não é.*

E, ao contrário, o que é, não seria.

E o que não seria, seria. Entende?

Alice no País das Maravilhas

Lewis Carroll, 1865



Resumo

O presente trabalho propõe uma reflexão sobre novas abordagens de representação visual no design de interiores residencial, com ênfase na humanização e personalização dos projetos. A pesquisa investiga alternativas às tradicionais técnicas hiper-realistas, apostando em métodos como ilustrações, colagens e narrativas visuais para fortalecer a conexão emocional entre usuários e espaços. Os resultados pretendem evidenciar como a integração entre design gráfico e design de interiores pode aprimorar a comunicação visual e democratizar o acesso a recursos de apresentação, propondo práticas mais sensíveis e acessíveis para o mercado.

Palavras-chave: Design de interiores. Representação visual. Humanização. Comunicação visual. Design gráfico.

Abstract

This work proposes a reflection on new approaches to visual representation in residential interior design, with an emphasis on humanization and project personalization. The research explores alternatives to traditional hyper-realistic techniques, investing in methods such as illustrations, collages, and visual storytelling to strengthen the emotional connection between users and spaces. The results aim to demonstrate how the integration of graphic design and interior design can enhance visual communication and democratize access to presentation tools, promoting more sensitive and accessible practices for the market.

Keywords: Interior design. Visual representation. Humanization. Visual communication. Graphic design.



Sumário

1. Objetivo

2. Projetar com Afeto: A nova linguagem visual entre o Gráfico e o Interior

3. Descobrir, definir e desenvolver

4. Expectativas à mesa: O papel da representação gráfica na experiência do cliente

4.1. Afinal, o vestido era azul e preto ou branco e dourado?

4.2. Nosso canto do mundo

4.3. Do técnico ao conceitual: Caminhos contemporâneos da representação gráfica

5. Minha jornada com design gráfico e interiores

5.1. Sâmia Kassab

5.2. Clara Nahas

6. Humanização na Prática

6.1. Concept Design

6.2. Esboçando um lar

7. Criatividade e diário processual

7.1. Visita Técnica e Levantamento Inicial

7.2. Modelagem e Pós-Produção

7.2.1. Isométricas

7.2.2. Layout e vistas ilustradas

7.2.3. Renders

7.2.4. Pós produção

7.3. Detalhamento

8. Resultados e feedback

8.1. Imagens e escolhas projetuais

8.2. Feedback

9. Considerações finais

10. Referências

11. Anexo I

12. Anexo II

1. Objetivo

Explorar e desenvolver um projeto de interiores residencial investigando novas formas de representação visual que promovam a humanização e a personalização em projetos de interiores, contrastando com as abordagens convencionais de renderização hiper-realista.

2. Projetar com afeto: A nova linguagem visual entre o gráfico e o interior

A proposta deste trabalho de conclusão de curso (TCC) surge da crescente necessidade de humanização no design de interiores, refletindo a importância da criação de espaços que não apenas atendam a requisitos estéticos, mas que também ressoem emocionalmente com os usuários. A contextualização do design de interiores, aliada à sua capacidade de gerar ambientes significativos, coloca em evidência a relevância da representação visual como ferramenta fundamental na comunicação de ideias e no envolvimento dos clientes. A hipótese central deste estudo sugere que representações mais humanizadas e personalizadas podem aprimorar a identificação do cliente com o projeto, tornando a experiência de interação com o design mais rica e significativa.

A revisão da literatura revela a predominância de técnicas tradicionais de representação, como renders hiper-realistas e plantas baixas, que embora eficazes, podem não capturar a essência emocional desejada. A discussão em torno da humanização no design aponta para a necessidade de explorar alternativas que favoreçam a conexão emocional, como ilustrações, maquetes, colagens e ferramentas visuais.

A metodologia proposta, baseada em pesquisa qualitativa, visa colher percepções de designers e clientes sobre

diferentes formas de representação, destacando a importância da comunicação visual no processo de criação.

A partir de um projeto de interiores residencial, esse trabalho buscará explorar abordagens alternativas que, ao incorporar elementos humanos e narrativas visuais, criam uma experiência mais envolvente e personalizada. O TCC pretende não apenas contribuir academicamente para o campo do design de interiores, mas também oferecer ferramentas úteis para profissionais da área. A inclusão de vistas ilustradas, colagens e recursos visuais representa um avanço significativo na forma como projetos podem ser apresentados, permitindo que clientes explorem e se conectem de maneira mais profunda com os ambientes que habitam.

A escolha deste tema surge do desejo de integrar as áreas de design gráfico e design de interiores de forma mais eficiente, explorando novas possibilidades para a representação gráfica de projetos. Acredita-se que, ao unir essas disciplinas, é possível obter resultados mais ricos e multidisciplinares, otimizando a comunicação visual e a apresentação de propostas. Além disso, este método de representação pode impactar diretamente o mercado, tornando-se uma alternativa mais acessível e produtiva, já que não exige o uso de computadores de alto desempenho, permitindo que profissionais e estudantes tenham mais autonomia na criação e apresentação de seus trabalhos.

Os resultados e discussões esperados buscam analisar o impacto dessas novas abordagens na percepção do cliente sobre os projetos. Este estudo, portanto, não só justifica a importância da humanização no design de interiores, mas também estabelece um caminho para a evolução das práticas de representação visual, promovendo uma relação mais próxima e significativa entre o projeto e o cliente.

Na essência de qualquer desenho existe um processo interativo de ver, imaginar e representar imagens. A visualização cria as imagens da realidade externa que percebemos de olhos abertos, o que possibilita nossa descoberta do mundo. Com os olhos fechados, a mente apresenta imagens da realidade interior.

CHING; JUROSZEK (2013, p. 04)

Ao destacar que a visão é nosso principal canal de contato com o mundo e que a imaginação permite transitar entre memórias e projeções, o autor evidencia como o desenho pode ser uma ferramenta não apenas de registro, mas também de interpretação e afeto. Assim, o desenho deixa de ser apenas uma representação objetiva do espaço e passa a ser uma construção visual que carrega impressões pessoais, emocionais e simbólicas, elementos fundamentais na criação de ambientes que ressoem com seus usuários.

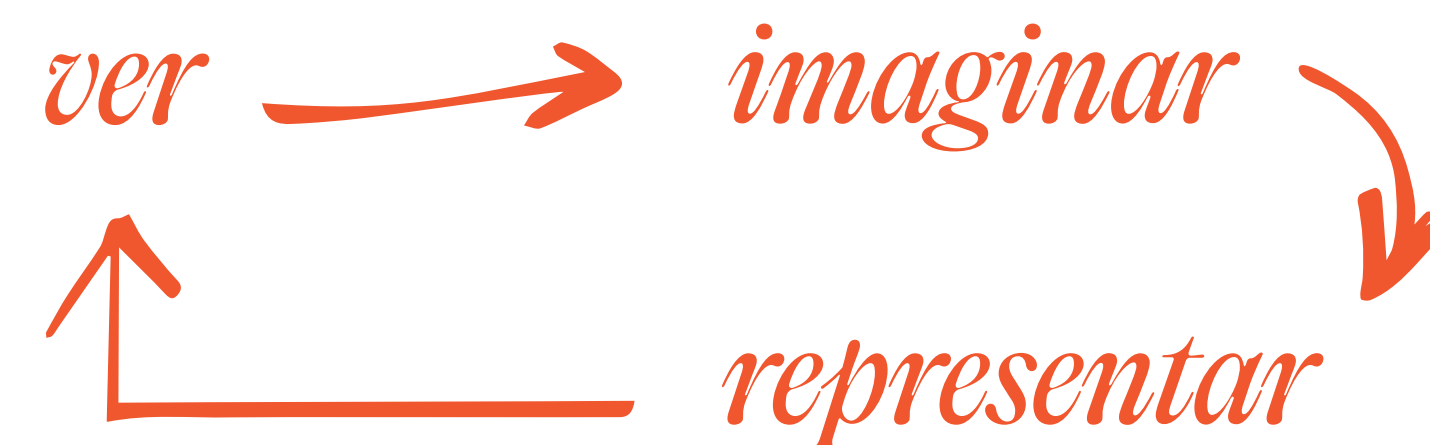
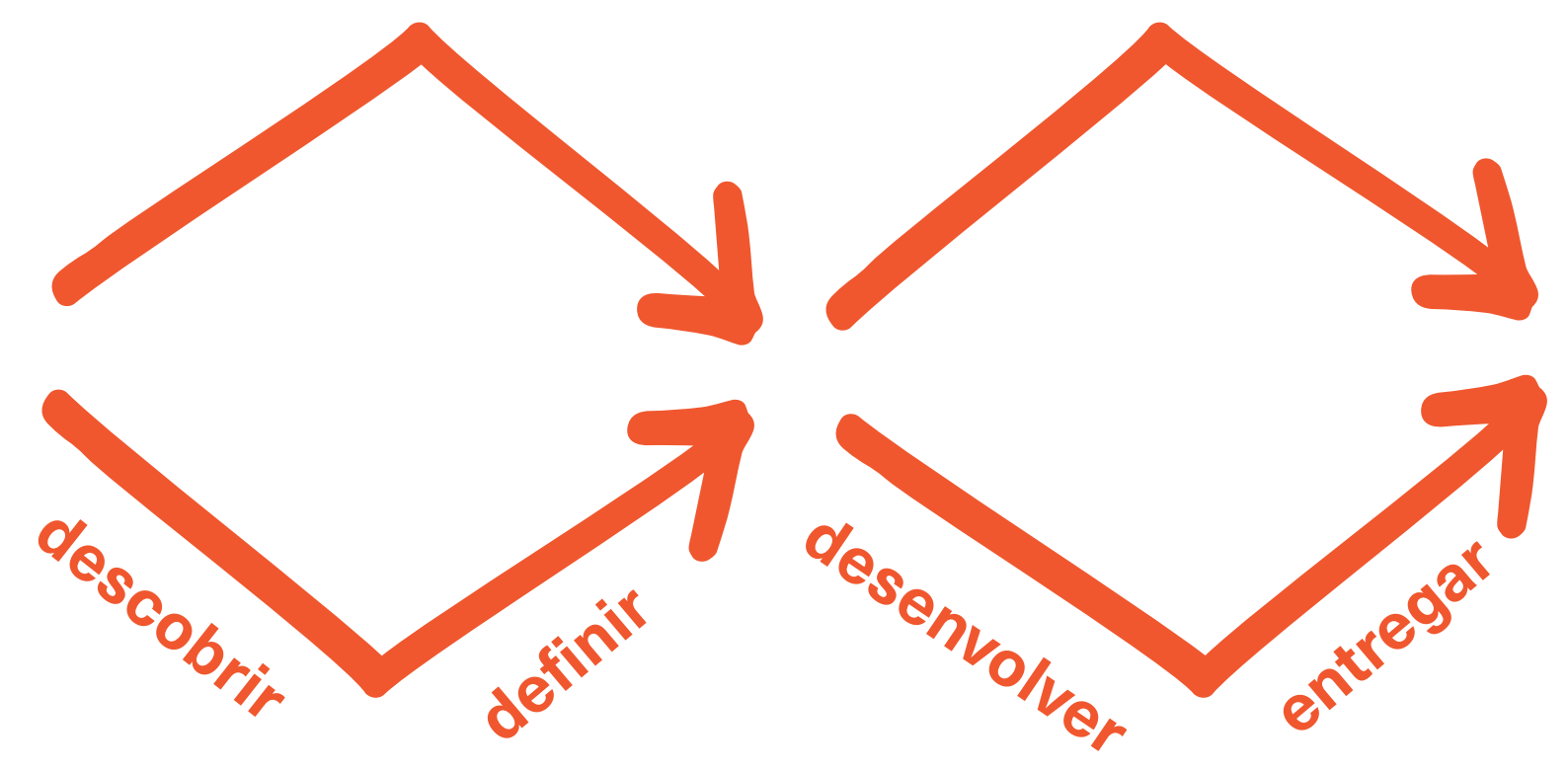




Figura 1 - Colagem
representação
gráfica.
Fonte: Arquivo
pessoal, 2025

3. Descobrir, definir e desenvolver

Para desenvolver o processo utilizei a metodologia Double Diamond, um modelo de processo criativo desenvolvido em 2005 pelo Design Council do Reino Unido. Ele propõe uma abordagem estruturada para a resolução de problemas no design, dividida em quatro fases principais: **Descoberta (Discover)**, **Definição (Define)**, **Desenvolvimento (Develop)** e **Entrega (Deliver)**. Essas fases são organizadas em dois diamantes que representam momentos de divergência e convergência, permitindo um equilíbrio entre a exploração de possibilidades e a tomada de decisões estratégicas.



A estrutura do Double Diamond permite que este estudo siga um fluxo dinâmico e iterativo, garantindo um equilíbrio entre pesquisa, experimentação e refinamento. Ao aplicar essa metodologia ao desenvolvimento de representações humanizadas no design de interiores, o projeto se afasta da rigidez técnica das renderizações hiper-realistas e propõe uma abordagem mais expressiva e sensível, capaz de gerar maior conexão entre o usuário e os espaços projetados.

<i>descobrir</i>	<i>definir</i>	<i>desenvolver</i>
<p>A fase de Descoberta corresponde ao primeiro momento do processo, na qual são reunidas informações essenciais para embasar o desenvolvimento do projeto. Isso está refletido nos seguintes pontos:</p> <p>Objetivo e Justificativa: Definição do escopo do estudo e da necessidade de explorar alternativas de representações no design de interiores.</p> <p>Metodologia Double Diamond: Estruturação da abordagem metodológica utilizada no desenvolvimento do trabalho.</p> <p>Representações visuais tradicionais x abordagens conceituais: Apanhado entre métodos convencionais e novas possibilidades de humanização na representação gráfica.</p> <p>Análise de similares: Estudo de referências visuais que já propõem alternativas às renderizações tradicionais.</p> <p>Moodboard: Compilação visual das principais referências identificadas na análise, facilitando a compreensão dos elementos gráficos que serão explorados no projeto.</p> <p>Essa fase se alinha ao primeiro diamante do Double Diamond, no qual há um momento de divergência, explorando múltiplas possibilidades e reunindo um repertório de informações que orientará o processo.</p>	<p>Após o levantamento inicial, a fase de Definição consiste na síntese e organização das informações, permitindo um direcionamento mais preciso do projeto. No contexto deste trabalho, isso se manifesta através de:</p> <p>Entrevista com Kamila e perguntas orientadoras: Formulação de questionamentos que guiam o desenvolvimento da proposta visual.</p> <p>“Público”: Identificação do perfil do usuário e da forma como a humanização pode impactar a experiência visual na apresentação dos projetos.</p> <p>Brainstorming coletivo: Coleta de insights e perspectivas diversas sobre a persona</p> <p>Concept Design: Ideias exploradas para definir a estética e a funcionalidade do projeto.</p> <p>Moodboard apartamento Kamila: Criação de um painel visual para representar as preferências e a personalidade da persona associada ao projeto.</p> <p>Neste momento, ocorre a convergência dentro do Double Diamond, onde os insights obtidos são refinados para definir a linha de desenvolvimento do projeto. A partir daqui, o foco passa a ser a produção criativa e prática do projeto.</p>	<p>A fase de Desenvolvimento no Double Diamond em que as ideias ganham forma e são testadas para verificar sua aplicabilidade e impacto. No contexto deste trabalho, ela se reflete nas seguintes etapas:</p> <p>Levantamento: Tirar medidas e passar para o aplicativo sketchup</p> <p>Estudo preliminar;</p> <p>Renders: Produção de representações visuais explorando técnicas de renderizações mais gráficas.</p> <p>Representação gráfica: Desenvolvimento de diferentes abordagens visuais que transmitem humanização e identidade ao projeto.</p> <p>Apresentação: Organização das propostas em um formato de slide para passar para kamila.</p> <p>Feedback: Coleta de percepções sobre o impacto e a eficiência das novas abordagens propostas.</p> <p>Conclusão.</p> <p>Essa fase representa a segunda etapa de divergência do Double Diamond, na qual múltiplas soluções são testadas e avaliadas. A convergência final ocorre com a escolha das abordagens mais eficazes para compor a entrega final do trabalho.</p>

4. Expectativas à mesa: O papel da representação gráfica na experiência do cliente

A representação gráfica no design de interiores ultrapassa a função meramente técnica de traduzir mobiliários e materiais, ela é, acima de tudo, uma ferramenta de comunicação sensível, capaz de expressar o valor, a identidade e a verdadeira essência de um projeto. Ao apresentar ao cliente não apenas formas e funções, mas também atmosferas, intenções e sensações, o designer cria uma ponte entre o conceito e o desejo, entre o espaço imaginado e o vivido. Dentro dessa proposta, explorar novos formatos de representação, como colagens, montagens, sobreposições gráficas e elementos ilustrativos, torna-se uma estratégia poderosa. Esses recursos permitem sugerir, narrar e emocionar, ao invés de apenas mostrar. Com isso, o cliente é convidado a mergulhar na proposta de maneira mais sensível, sem se apegar de forma rígida a objetos específicos ou materiais exatos. Essa abordagem evita frustrações futuras, pois o foco deixa de ser o “realismo” da imagem e passa a ser o conceito e a experiência que ela transmite.

Afinal, a representação hiper-realista, embora sedutora, pode gerar armadilhas de expectativa. É frustrante quando escolhemos um prato em um restaurante pela imagem do cardápio e, ao receber o pedido, nos deparamos com algo que não corresponde ao que idealizamos. Essa sensação de quebra entre o imaginado e o entregue é comum também no design de interiores, quando a apresentação visual promete rigidez em relação aos materiais e objetos escolhidos. Por isso, ao adotar representações mais interpretativas e afetivas, o projeto ganha não apenas em identidade visual, mas também em honestidade com quem o vivencia.



Figura 2 - Shilling, Oliver. Ilustração para EC Illustrations.
Fonte: Pinterest, 2025.

4.1. Afinal, o vestido era azul e preto ou branco e dourado?

A diferença de percepção de cores entre monitores é uma questão relevante no contexto da apresentação de projetos de design de interiores online. Como os monitores utilizam diferentes tecnologias de exibição, como LED, OLED ou IPS, e possuem variações no espaço de cor, é comum que a mesma cor apareça de maneira distinta em diferentes dispositivos.

Essa discrepância é acentuada pela calibração do monitor e pelas configurações de brilho e contraste, fatores que podem alterar significativamente a forma como as cores são vistas. Quando um cliente visualiza um projeto digital, ele pode esperar que as cores apresentadas na tela correspondam exatamente às aquelas que serão aplicadas no ambiente físico. No entanto, devido às limitações dos monitores, é possível que haja uma divergência entre a cor que o cliente vê e a cor real do produto ou material escolhido, o que pode gerar frustrações e expectativas não atendidas.

Esse fenômeno destaca a importância de garantir que o cliente compreenda plenamente a proposta do ambiente e os aspectos que o designer deseja transmitir, antes de focar nas representações digitais. Entender as intenções e as emoções que o projeto busca evocar é essencial para que o cliente possa tomar decisões mais informadas sobre as escolhas de cores e materiais. Além disso, é importante destacar que as cores de um ambiente podem variar significativamente de acordo com a iluminação, tanto natural quanto artificial. A luz do ambiente pode alterar a percepção das cores, fazendo com que uma tonalidade pareça diferente ao longo do dia ou sob diferentes fontes de luz.

Isso reforça a ideia de que a busca por uma “réplica perfeita” do que foi visualizado em um projeto digital pode não ser viável, já que fatores como a luz natural e as lâmpadas utilizadas podem modificar a forma como as cores e materiais se apresentam no espaço real.

O famoso meme da internet sobre o vestido, que gerou discussão sobre ser azul e preto ou branco e dourado, ilustra bem como a percepção da cor pode ser alterada dependendo da iluminação e do contexto visual. Nesse sentido, a representação gráfica do projeto no design de interiores se torna uma ferramenta valiosa para destacar os aspectos conceituais e a experiência de vivenciar o espaço, permitindo que o cliente se conecte com o ambiente de forma

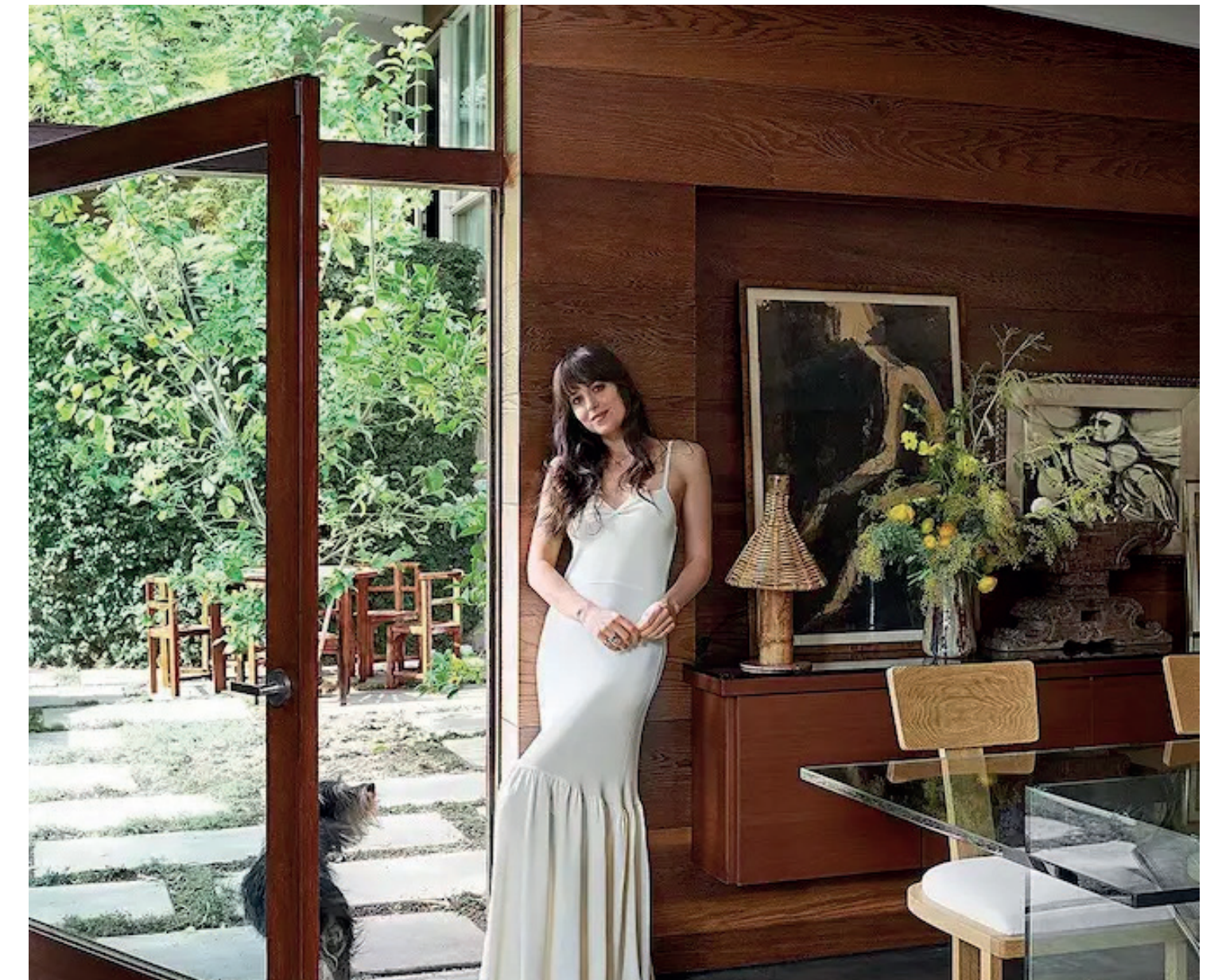
mais emocional e realista, sem a necessidade de replicar cada detalhe com exatidão. Alternativas como o uso de amostras físicas, código Pantone e transformação correta de cmyk e rgb podem complementar essa visualização e garantir uma comunicação mais precisa e eficaz, ajustando as expectativas do cliente em relação à execução do projeto.

4.2. Nosso canto do mundo

A casa, ou como deveria ser conhecida, o lar, foi por milhares de anos a fortaleza dos seres humanos. Responsável por fomentar as principais relações entre os indivíduos, desempenhou um papel fundamental na reprodução e perpetuação da espécie na Terra. Com o surgimento de novos materiais e tecnologias, tornou-se possível a evolução das residências e o surgimento de novas formas de moradia, como apartamentos, kitnets, repúblicas, mansões e sobrados. No entanto, a forma de projetar passou a ser influenciada pela padronização de estilos arquitetônicos, muitas vezes desconsiderando a personalidade e a realidade dos clientes, o que se reflete diretamente na representação gráfica e visual desses projetos. A preocupação com a praticidade e a consequente perda de identidade nos projetos de design de interiores é abordada por diversos profissionais da área. A arquiteta Sestini (2023) destaca que a evolução da sociedade e das indústrias resultou em mudanças significativas na arquitetura e no design de interiores, levando à predominância de casas padronizadas. Ela questiona se a arquitetura e o design de interiores têm acompanhado as necessidades profundas da alma ou se estão apenas padronizando os espaços, ignorando a expressão interna e a humanização dos ambientes. Um caso emblemático é o da casa da atriz Dakota Johnson, que tem chamado atenção justamente por fugir dos padrões estéticos convencionais e refletir escolhas pessoais e afetivas.

“Bem diferentes de casas das celebridades tradicionais, Dakota não tem uma cozinha moderna e enorme. Esse cômodo da sua casa é pequeno, com muitas referências vintage também. A atriz disse que adora a cor verde e quando morava em Nova Iorque, também tinha uma cozinha nesse tom! Então, quando se mudou para essa casa, fez o mesmo instantaneamente.”

THE LOOK STEALERS. Por dentro das casas das celebridades: **Dakota Johnson**. Steal The Look, 12 fev. 2021. Disponível em: <https://stealthelook.com.br/por-dentro-das-casas-das-celebridades-dakota-johnson/>. Acesso em: 23 abr. 2025.





Figuras 3, 4, 5, 6 e 7 – Casa de madeira da atriz Dakota Johnson em Los Angeles.
Fonte: CASA VOGUE, 2020.

“Essa padronização vai além da estética e impacta diretamente a vida cotidiana, onde eficiência e custo-benefício muitas vezes se sobrepõem à busca por uma personificação. Entretanto, o ser humano é único. Com suas próprias memórias, emoções e histórias, cada indivíduo necessita de um ambiente que expresse sua singularidade. Quando o espaço que habitamos não reflete quem somos, uma desconexão emocional se instala, e o lar, em vez de ser um reflexo da personalidade e das vivências, torna-se apenas um abrigo funcional, vazio de significado.”

SESTINI, Analina. **A padronização das casas e a perda da identidade.** Bem-Estar – Diário da Região, 2023. Disponível em: <https://bemestar.diariodaregiao.com.br/artigo/a-padronizacao-das-casas-e-a-perda-da-identidade.1728683561437>. Acesso em: 27 de março de 2025. Artigo de periódico online.



Figura 8 - Conjunto habitacional planejado.
Fonte: iStockPhoto, 2009.

Esse afastamento da individualidade e do acolhimento nos espaços residenciais pode ser associado a uma tendência que privilegia a praticidade, modernidade e eficiência em detrimento das relações humanas e do sentimentalismo. Nesse contexto, a exclusão do termo “amor” na adaptação brasileira do lema positivista reflete um direcionamento que pode ser observado e aplicado também no design de interiores atual. O lema original de Auguste Comte, **“O amor por princípio, a ordem por base e o progresso por fim”**, foi reduzido na bandeira nacional para apenas “Ordem e Progresso”, eliminando o conceito fundamental de afeto e conexões humanas. Essa omissão simboliza um modelo projetual que, assim como o pensamento adotado na formação do Brasil republicano, prioriza a funcionalidade, a estética e o avanço tecnológico em detrimento da humanização dos espaços. Assim, a arquitetura e o design de interiores contemporâneos frequentemente resultam em ambientes impessoais e

desprovidos de elementos que promovam bem-estar e pertencimento, distanciando-se da verdadeira essência do lar como refúgio e extensão da identidade dos seus moradores.

Esse cenário é reforçado pela predominância de móveis padronizados, amplamente produzidos e comercializados para facilitar o acesso e a replicação de tendências. Um exemplo marcante é a cadeira Charles Eames, presente em inúmeros projetos sem uma reflexão aprofundada sobre sua adequação estética ou conforto para o usuário (ATEC, 2020). Paralelamente, há uma falta de incentivo à reutilização e reforma de móveis antigos, peças que, além de carregarem valor emocional e identidade, podem contribuir para a criação de ambientes mais autênticos e sustentáveis. No entanto, a busca por mobiliário em sebos e brechós ainda é pouco explorada por arquitetos e designers, resultando em espaços homogêneos e desvinculados da individualidade de seus habitantes.



Figura 9 - Registro de Charles e Ray Eames cercados por suas criações Eames Molded Plastic para a Herman Miller.
Fonte: ATEC, 2020.

Segundo Gaston Bachelard (1993), em A Poética do Espaço, nos convida a enxergar a casa além de sua função prática. Para ele, a casa não é apenas um abrigo físico, mas um espaço carregado de memória, identidade e acolhimento. Como afirma o autor, “a casa é nosso canto do mundo” (BACHELARD, 1993, p. 26), um refúgio que deve refletir os sentimentos e a subjetividade de quem a habita.

No entanto, a arquitetura e o design de interiores contemporâneos nem sempre consideram esse aspecto. Em muitos casos, a busca por funcionalidade, ordem visual e otimização dos espaços acaba se sobrepondo ao caráter sensível e emocional dos ambientes. Esse fenômeno reflete a influência do modernismo e do minimalismo, movimentos que priorizaram a racionalidade e a estética “clean/limpa”, mas que, muitas vezes, deixam de lado a conexão afetiva essencial entre o indivíduo e seu lar

4.3. Do técnico ao conceitual: Caminhos contemporâneos da representação gráfica

Em primeiro lugar, para compreender e por fim comparar os métodos de representação do design de interiores, é preciso passar pelas principais formas de representação. Essa jornada se inicia há milhares de anos atrás, a priori, o ser humano não buscava planejar sua casa pensando em conforto, como um movimento inato, a construção do próprio refúgio foi fundamental para a proteção da espécie.

Segundo Marc-Antonie Laugier (1755) a Cabana Primitiva é um conceito que investiga as raízes da arquitetura. Ele aborda a conexão antropológica entre o ser humano e o ambiente natural, considerando essa relação como um princípio essencial para o desenvolvimento arquitetônico. Essa ideia sugere que a forma ideal de arquitetura deve integrar

elementos naturais e essenciais à existência humana.

A partir disso, a arquiteta Kaley Overstreet (2020), levanta um ponto muito interessante e cômico ao mesmo tempo: Afinal, quem veio primeiro? O projeto ou a construção?

“A arquitetura, como a conhecemos hoje, afastou-se decisivamente de sua raison d’être para transformar-se em uma forma de representação dos valores culturais específicos de seu tempo e lugar. A maneira como concebemos e percebemos a arquitetura evoluiu ao longo dos séculos como um reflexo direto das transformações inerentes à natureza do homem.”

OVERSTREET, Kaley. **Afinal, o que veio primeiro: o projeto ou a construção?** ArchDaily Brasil, 2020. Disponível em: <https://bemestar.diariodaregiao.com.br/artigo/a-padronizacao-das-casas-e-a-perda-da-identidade.1728683561437>. Acesso em: 27 de março de 2025. Artigo de periódico online.

A falta de um processo sistemático de documentação antes da construção arquitetônica resultou na incorporação tardia da noção de escala aos desenhos, ocorrendo apenas na Idade Média. Por volta do século XIII, que a prática da representação passou a integrar a concepção arquitetônica com a realização

de levantamentos e elaboração de projetos. Um marco desse período foi o trabalho de Villard de Honnecourt, mestre-de-obras do século XIII, que reuniu, pela primeira vez, uma coleção detalhada de desenhos e elementos arquitetônicos. Sua obra permanece como um dos primeiros e mais abrangentes registros gráficos da história da arquitetura. Apesar desse avanço, a arquitetura e design ainda eram considerados um ofício, sem o status de profissão ou arte.

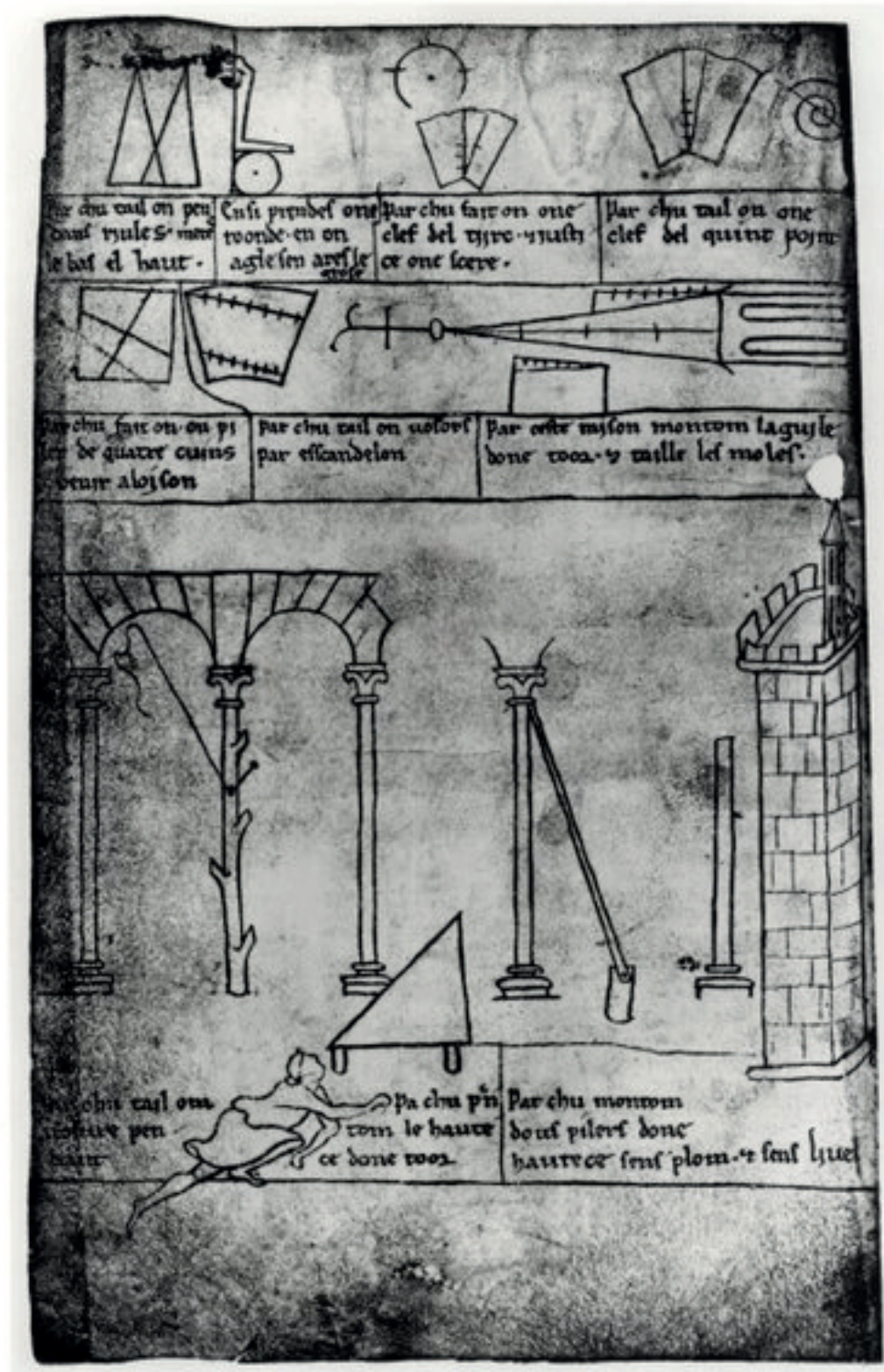


Figura 10 - Figuras geométricas para construção, arcos e homem medindo a altura de uma torre. Cópia de fac-símile do manuscrito Ms. Fr. 19093, fol. 20v, de Villard de Honnecourt. Fonte: MEISTERDRUCKE, 2025.

No século XVIII, a Revolução Industrial impulsionou novas demandas na arquitetura, resultando no aprimoramento dos métodos de representação. O surgimento da axonometria e dos primeiros desenhos técnicos padronizados possibilitou uma comunicação mais eficiente entre arquitetos e construtores. No século XIX, com a popularização das pranchetas e instrumentos de desenho, como o esquadro e o compasso, os projetos se tornaram cada vez mais detalhados e normatizados.

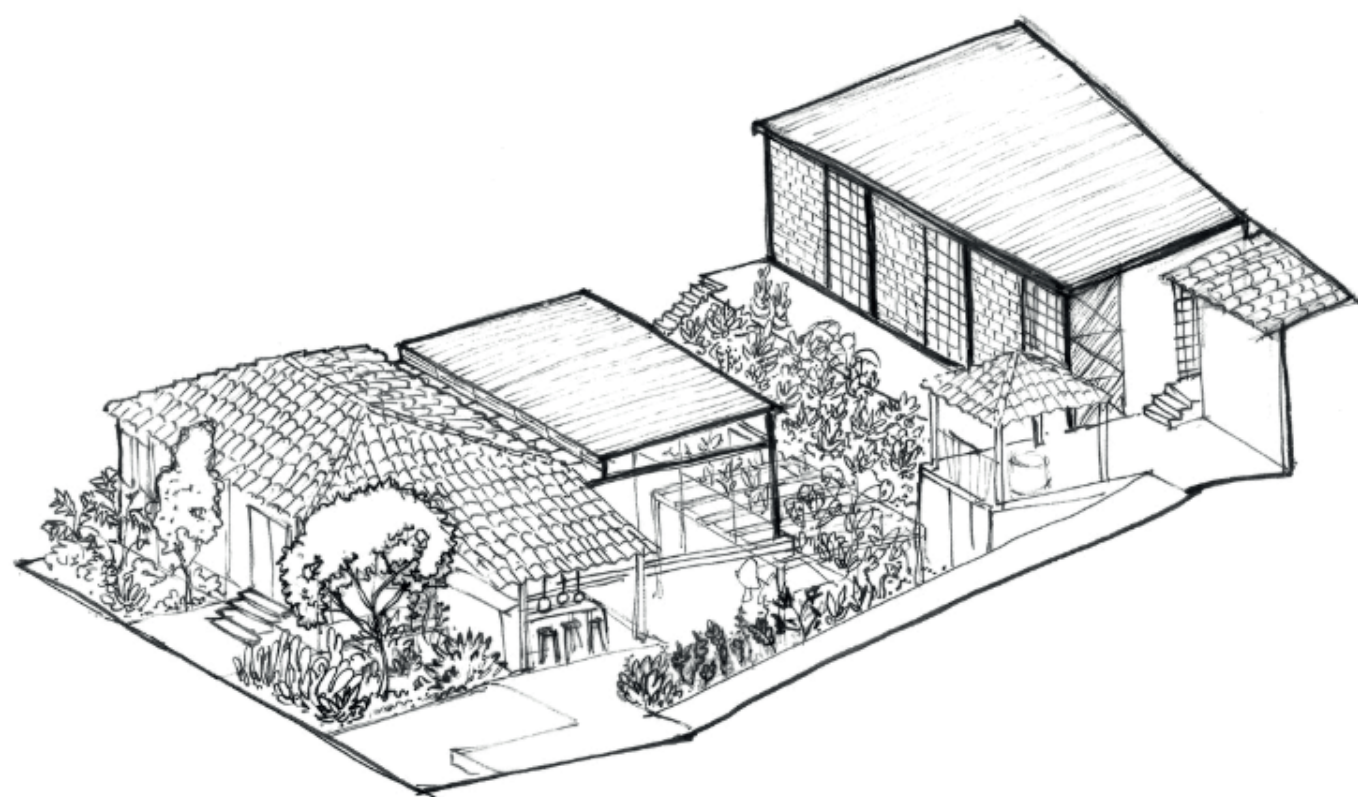


Figura 11 - Axonometria na arquitetura brasileira. Ilustração digital.
Fonte: EQUIPE ARCHDAILY BRASIL, 2020.

A grande transformação ocorreu no século XX, com o avanço da computação gráfica. Na década de 1960, os primeiros experimentos com CAD (Computer-Aided Design) revolucionaram a produção de desenhos técnicos, substituindo gradativamente o desenho à mão por processos digitais. Posteriormente, o desenvolvimento da modelagem tridimensional (3D) e das tecnologias de BIM (Building Information Modeling) trouxeram um novo paradigma, permitindo não apenas a visualização dos projetos, mas também a integração de informações sobre materiais, custos e desempenho estrutural.

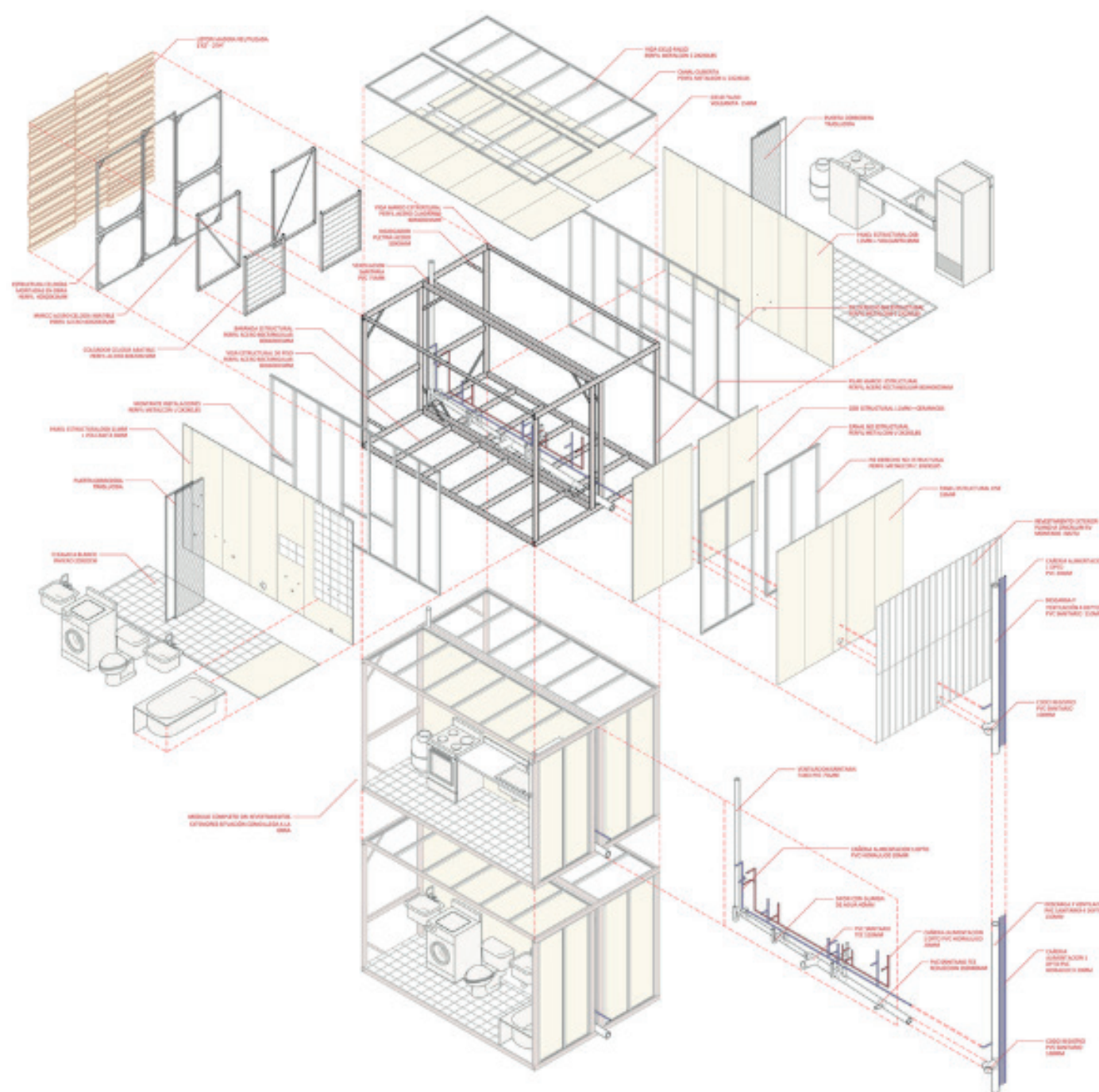


Figura 12 - Imagem projeto em BIM. Isométrica expandida.
Fonte: EQUIPE ARCHDAILY BRASIL, 2018.

Atualmente, com a disseminação da realidade virtual e aumentada, as representações arquitetônicas ultrapassam os limites tradicionais, proporcionando experiências imersivas e interativas. Essa trajetória evidencia como a forma de representar projetos não é apenas um reflexo das ferramentas disponíveis, mas também uma manifestação das necessidades e avanços de cada época. Nesse contexto, a inteligência artificial emerge como um agente transformador, otimizando processos, mas também colaborando criativamente com o designer ao gerar imagens, sugerir composições ou antecipar cenários espaciais. O futuro das representações arquitetônicas segue em constante transformação, impulsionado por

tecnologias que não apenas expandem nossas capacidades técnicas, mas também desafiam e ampliam a maneira como idealizamos, imaginamos e construímos o espaço habitado.

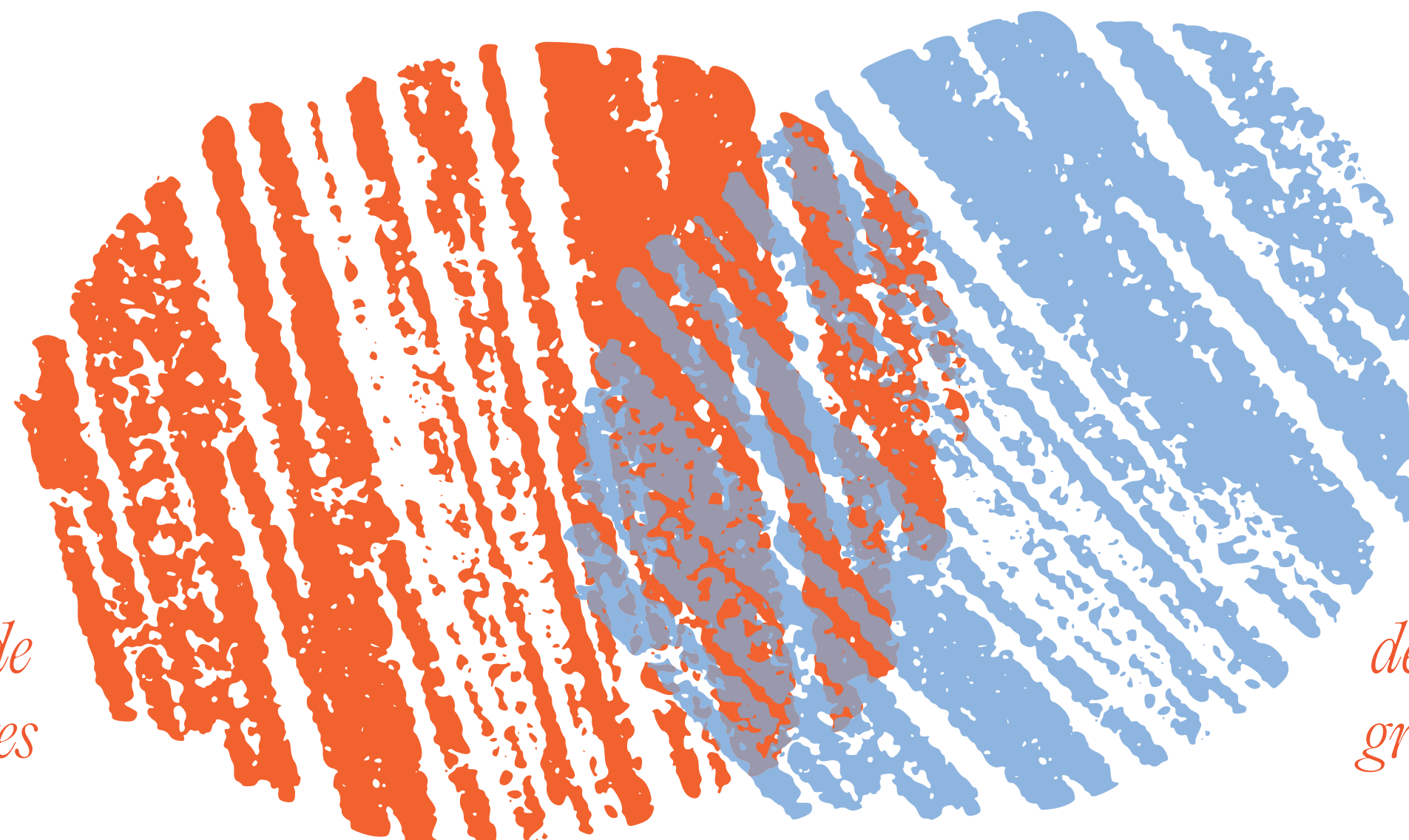
Portanto, a representação passa a ser um aspecto importante para o projeto, as ideias são a origem do design, elas levam a um conceito que se traduz em um esboço. Este esboço pode se tornar o pontapé inicial para um croqui melhor desenhado, uma maquete preliminar, vistas e plantas em escala, imagens tridimensionais, projeções gráficas e muitas outras formas de apresentação que serão explorados e investigados em cada um dos seus potenciais de tradução da linguagem do designer para o público.

A representação por sua vez precisa ser questionada a quem está sendo direcionada e qual mensagem ela precisa entregar. Algumas técnicas envolvem a elaboração de desenhos informais ou intuitivos feitos à mão livre focando no conceito e na abstração. Em outros casos, é necessário os detalhes precisos do desenho a fim de explicar os materiais escolhidos e como executar a ideia. O desafio está na percepção de entender qual o meio mais adequado a cada etapa do processo.

“A linguagem da representação gráfica é variada, mas seu vocabulário é básico... O que torna a representação em arquitetura atraente é o uso da linguagem do desenho e de como esta pode ser aperfeiçoada e desenvolvida para comunicar a ideia de arquitetura proposta e transformá-la em uma experiência real e única.”

FARRELLY (2011, p. 6)

design de interiores



design gráfico

5. Minha jornada com design gráfico e interiores

Eu sempre vi as áreas de aprendizado como caixinhas que não se misturavam, e ao iniciar o curso de Design na Universidade Federal de Uberlândia tentei me manter por vários semestres fixa no Design gráfico, setor que acreditava fielmente como minha minha vocação profissional final.

Ao longo dessa jornada percebi que as caixinhas foram se misturando como um diagrama de Venn.

O design gráfico, enquanto área do conhecimento voltada para a comunicação visual, desempenha um papel fundamental na materialização de projetos de interiores. O olhar inovador e criativo do designer gráfico permite que a visualização dos espaços seja não apenas funcional, mas também expressiva e que converse com a realidade do cliente. Ao traduzir um projeto para uma linguagem visual clara e envolvente, o designer gráfico faz uso de elementos visuais para criar representações gráficas que transmitem a atmosfera e a identidade do ambiente planejado. Nesse sentido, a aplicação do design gráfico na apresentação de projetos de interiores permite não apenas uma melhor compreensão do espaço, mas também a criação de uma narrativa visual que conecta o cliente ao conceito do projeto.

Para Ambrose e Harris (2011), o design gráfico é essencial para criar experiências visuais que comuniquem ideias de maneira eficaz, promovendo uma interação mais intuitiva com o público.

A integração entre as áreas possibilita uma comunicação mais fluida e eficiente, garantindo que a proposta do espaço seja compreendida de maneira clara e impactante. Além disso, a criação de conceitos inéditos que contam sobre a personalidade e história do cliente transforma os espaços em narrativas visuais, estabelecendo conexões emocionais e promovendo uma experiência única para os usuários. Um exemplo notável dessa abordagem é a rede de lojas Granado, cuja identidade visual e arquitetura dialogam diretamente com a história da marca e seus produtos.

Fundada em 1870 no Rio de Janeiro por José Antônio Coxito Granado, a empresa começou como uma botica que utilizava ingredientes naturais em seus produtos farmacêuticos e cosméticos. Com o tempo, a marca consolidou-se como um ícone da tradição e do refinamento brasileiro. Esse legado é refletido no design de suas lojas, que resgatam elementos do período imperial, como mobiliário de madeira, detalhes dourados, rótulos vintage e frascos de vidro, criando uma experiência sensorial que remete ao Art Nouveau.

O interior das lojas Granado não apenas expõe os produtos, mas os insere em um contexto histórico, reforçando a identidade da marca e proporcionando ao consumidor uma imersão na sua tradição centenária. Esse cuidado com a ambientação demonstra como o design de interiores, aliado ao design gráfico e à narrativa visual, pode transformar espaços comerciais em extensões da história e dos valores de uma marca.



Figuras 13, 14, 15 e 16 – Lojas Granado e produtos.

Fonte: GRANADO, 2025.

5.1. Sâmia Kassab

Sâmia Kassab é uma arquiteta e designer de interiores brasileira, fundadora do Balance Design®, um estúdio comprometido em entregar a seus clientes projetos que aliam estética e funcionalidade. Com formação em arquitetura e urbanismo, Sâmia tem experiência em concepção e execução de projetos arquitetônicos bioclimáticos, priorizando o conforto ambiental, eficiência energética e gestão de resíduos.

Além de sua atuação no Balance Design®, Sâmia compartilha regularmente insights e inspirações relacionadas ao design de interiores e arquitetura sustentável em suas redes sociais, como Instagram e Pinterest.

A abordagem de Sâmia Kassab na representação gráfica se destaca pela busca de uma identidade visual própria, fugindo do hiper-realismo dos renders tradicionais. Sua trajetória revela a necessidade de inovação no design de interiores e na arquitetura, questionando o modelo convencional de visualização de projetos. Ao desenvolver um método alternativo que combina diferentes softwares, como SketchUp, Enscape, Illustrator e Photoshop, Sâmia criou um processo híbrido que une precisão técnica e expressividade artística. Sua metodologia, além de facilitar a comunicação com clientes, também se tornou um meio de compartilhar conhecimento, resultando na criação de cursos que incentivam outros profissionais a explorarem novas possibilidades. Essa abordagem evidencia como a experimentação e a adaptação são fundamentais para a evolução das representações gráficas, oferecendo alternativas que equilibram eficiência e criatividade no mercado.

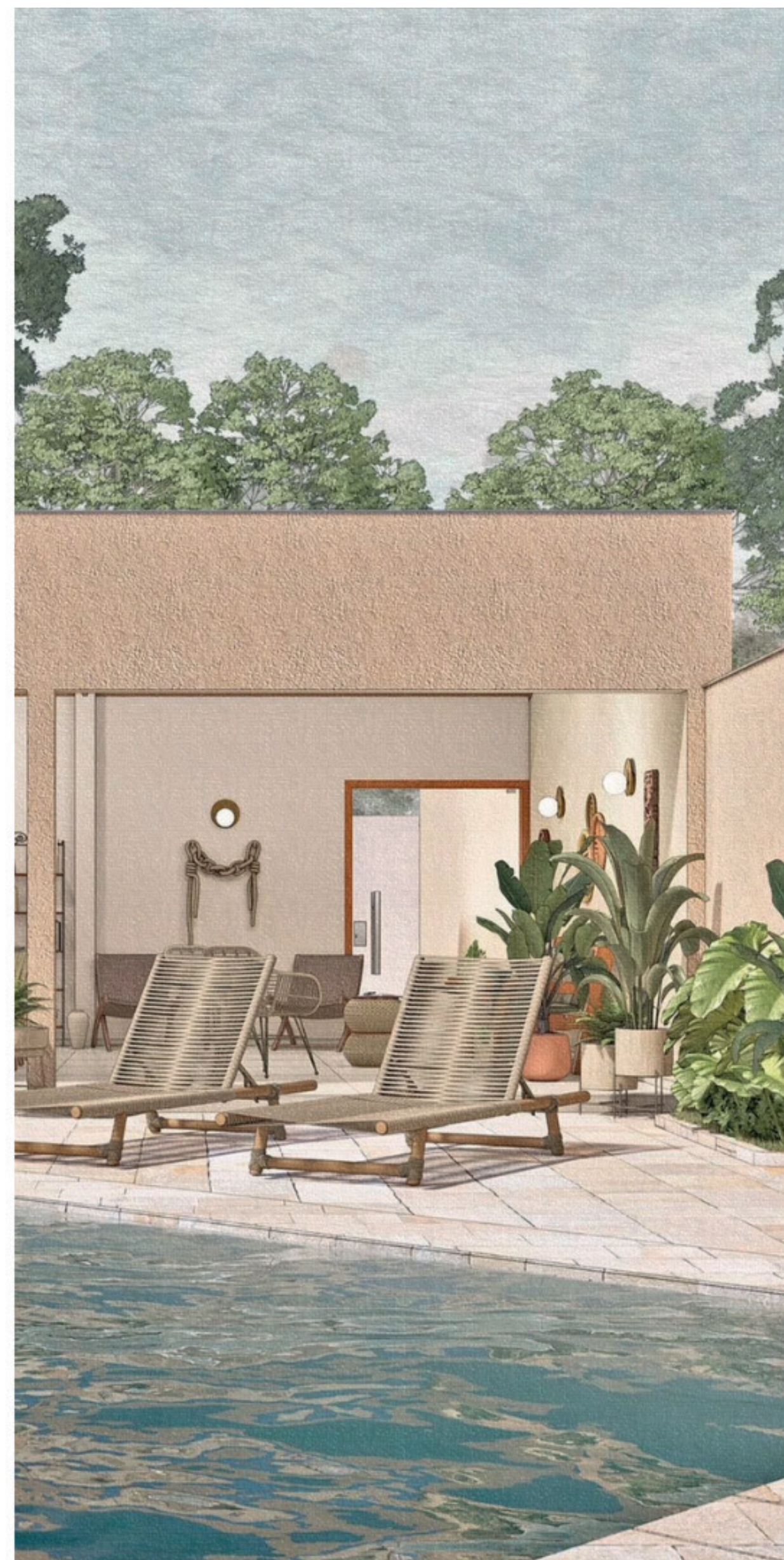


No estilo de representações gráficas de Sâmia, a aplicação no design de interiores se destaca pela sua capacidade de funcionar como uma ferramenta estratégica de comunicação, facilitando a visualização do espaço, a disposição dos móveis e a integração dos elementos que compõem o ambiente. Essa abordagem permite que os projetos transmitam, de maneira clara e intuitiva, tanto a proposta conceitual quanto às soluções técnicas adotadas, promovendo uma compreensão integrada dos aspectos estéticos e funcionais.

Paralelamente, as técnicas utilizadas nas representações gráficas revelam um tratamento estético que alia as representações digitais a um toque artístico de ilustrações manuais. O uso de texturas que evocam aquarelas e colagens digitais, aliado à aplicação de perspectivas isométricas, permite que os detalhes do layout e da disposição dos elementos sejam apresentados de forma clara e detalhada. Essa combinação de recursos tecnológicos e artísticos não só enriquece a apresentação visual do projeto, mas também assegura que cada aspecto do design seja comunicado com rigor e sensibilidade, contribuindo para a construção de interiores que atendam às demandas práticas sem abrir mão de uma experiência estética marcante.

Figura 17 - Foto Sâmia Kassab de seu Instagram.

Fonte: @balancedesign.samia, 2024.



Figuras 18, 19, 20, 21, 22, 23 e 24 - Colagem imagens do trabalho de Sâmia Kassab postados em seu perfil do Instagram. Fonte: @balancedesign.samia, 2024.

5.2. Clara Nahas

Clara Nahas é uma arquiteta brasileira formada pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) em 2016. Atualmente, é sócia e arquiteta na ANGATU, onde desenvolve projetos de arquitetura e urbanismo. Além de sua atuação profissional, Clara compartilha regularmente fotos e vídeos relacionados ao seu trabalho e interesses pessoais em seu perfil no Instagram. A representação gráfica no design de interiores do estúdio desempenha um papel essencial no desenvolvimento e comunicação dos projetos. A imagem apresentada ilustra diferentes métodos utilizados para visualização e concepção de ambientes, incluindo a renderização digital, o desenho à mão livre e a composição de materiais físicos. Esses processos refletem a importância da combinação entre técnicas tradicionais e digitais para uma abordagem mais completa na apresentação de ideias.

De acordo com Clara Nahas (2025), a escolha do software de renderização impacta diretamente na produtividade e na estética do projeto. Entre os programas testados por ela, o **D5 Render**¹ se destaca pela sua capacidade de gerar imagens que não são ultra realistas, mas que oferecem um toque gráfico agradável, com iluminação adequada e renderização em tempo real. Outro software utilizado é o **Enscape**², que, assim como o D5, permite uma geração rápida de imagens e facilita a tomada de decisões sobre materiais e padronagens. No entanto, uma limitação observada está na fidelidade de algumas texturas e iluminações naturais, que podem não ficar perfeitamente realistas, ponto crucial para as imagens que Clara gosta de apresentar aos clientes. Já o **V-Ray**³, amplamente reconhecido por arquitetos e designers, é elogiado pela qualidade impecável de suas texturas e iluminação, mas apresenta desvantagens em relação à produtividade, devido ao tempo prolongado de renderização. Dessa forma, Clara opta frequentemente pelo D5 e pelo Enscape para otimizar seu fluxo de trabalho.



Figura 25 - Foto Clara Nahas de seu Instagram.

Fonte: @clara.nahas, 2024.

¹ D5 Render possui uma versão gratuita com recursos limitados e uma versão paga que custa aproximadamente US\$ 360 por ano. Oferece também licença estudantil gratuita, válida por 1 ano mediante comprovação acadêmica.

² Enscape é um software pago, com valor em torno de US\$ 466 por ano, mas disponibiliza licença estudantil gratuita por 1 ano, renovável enquanto o estudante estiver matriculado.

³ V-Ray é um software pago com planos que variam conforme o programa em que é integrado (como SketchUp ou Rhino), sendo o plano estudantil cerca de US\$ 149 por ano, com acesso a outras ferramentas da Chaos Group.

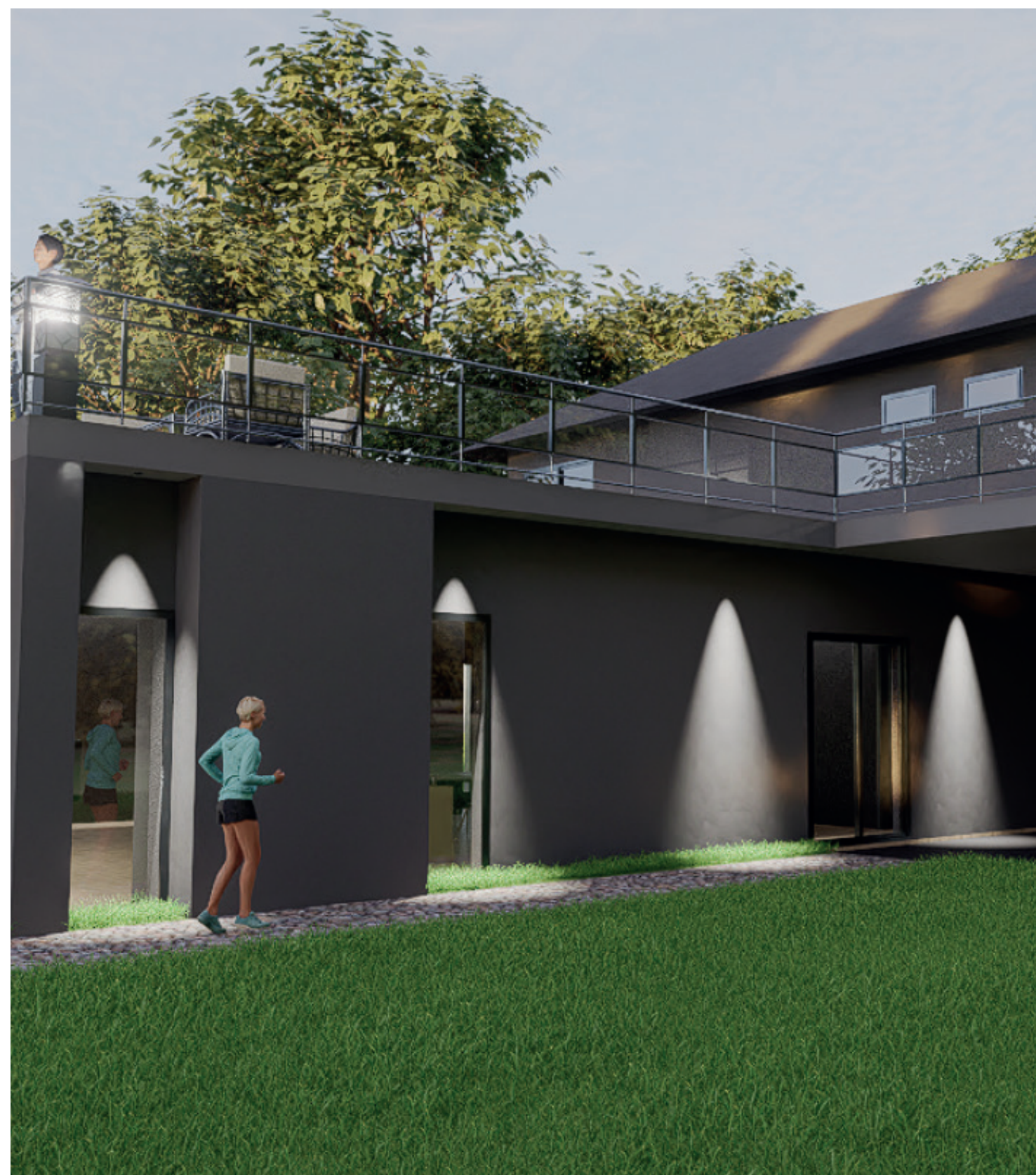


Figura 26 - Representação de projeto arquitetônico moderno renderizado com D5 Render

Fonte: PATHIRANA, 2021.



Figura 27 - Render de interiores feito no Enscape para o Apartamento CM.

Fonte: MOITINHO, 2025.

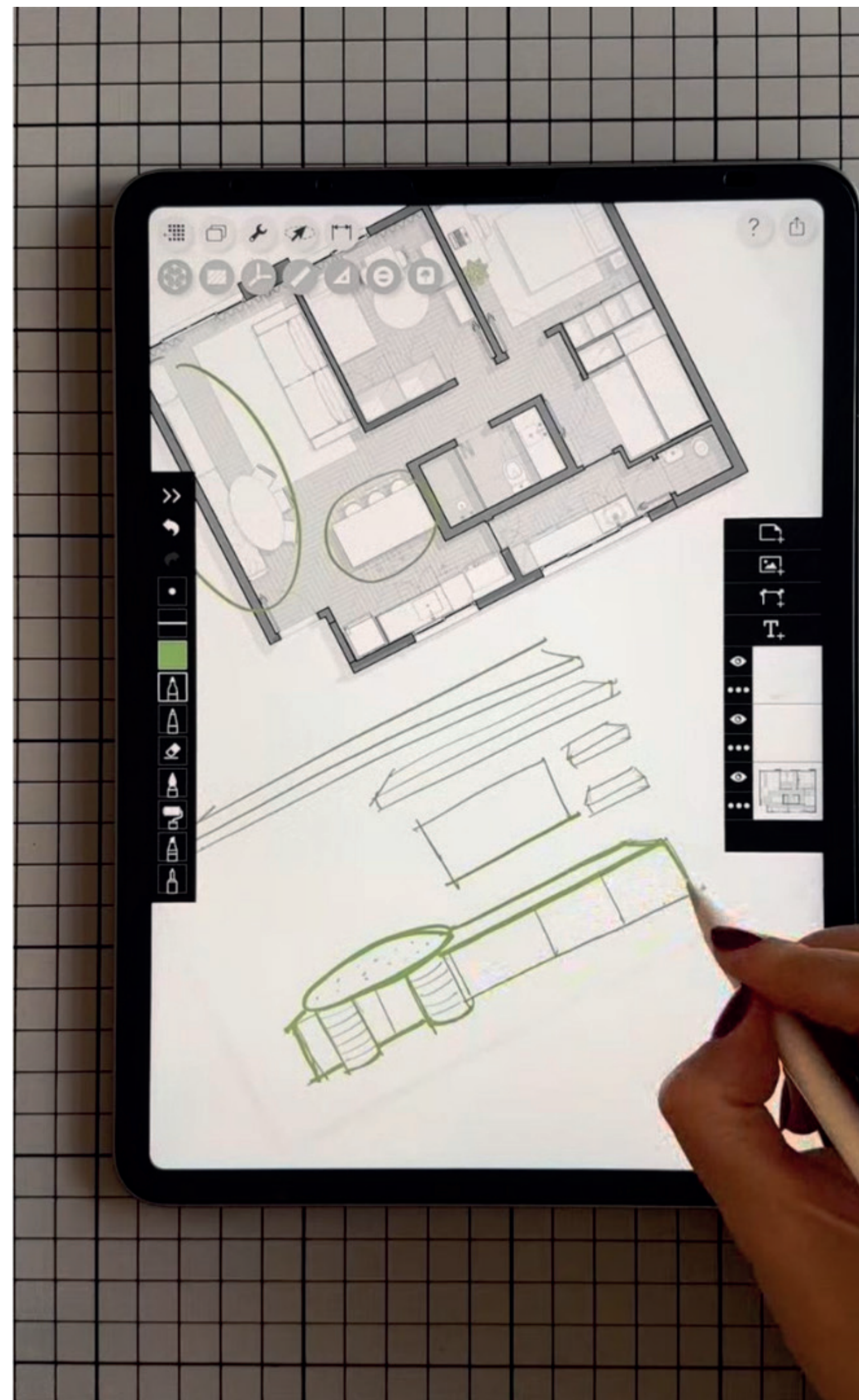


Figura 28 - Renderização do projeto “Apartamento N&A” desenvolvida por Matheus Titara, utilizando V-Ray.

Fonte: 3D STUDIO, 2025.

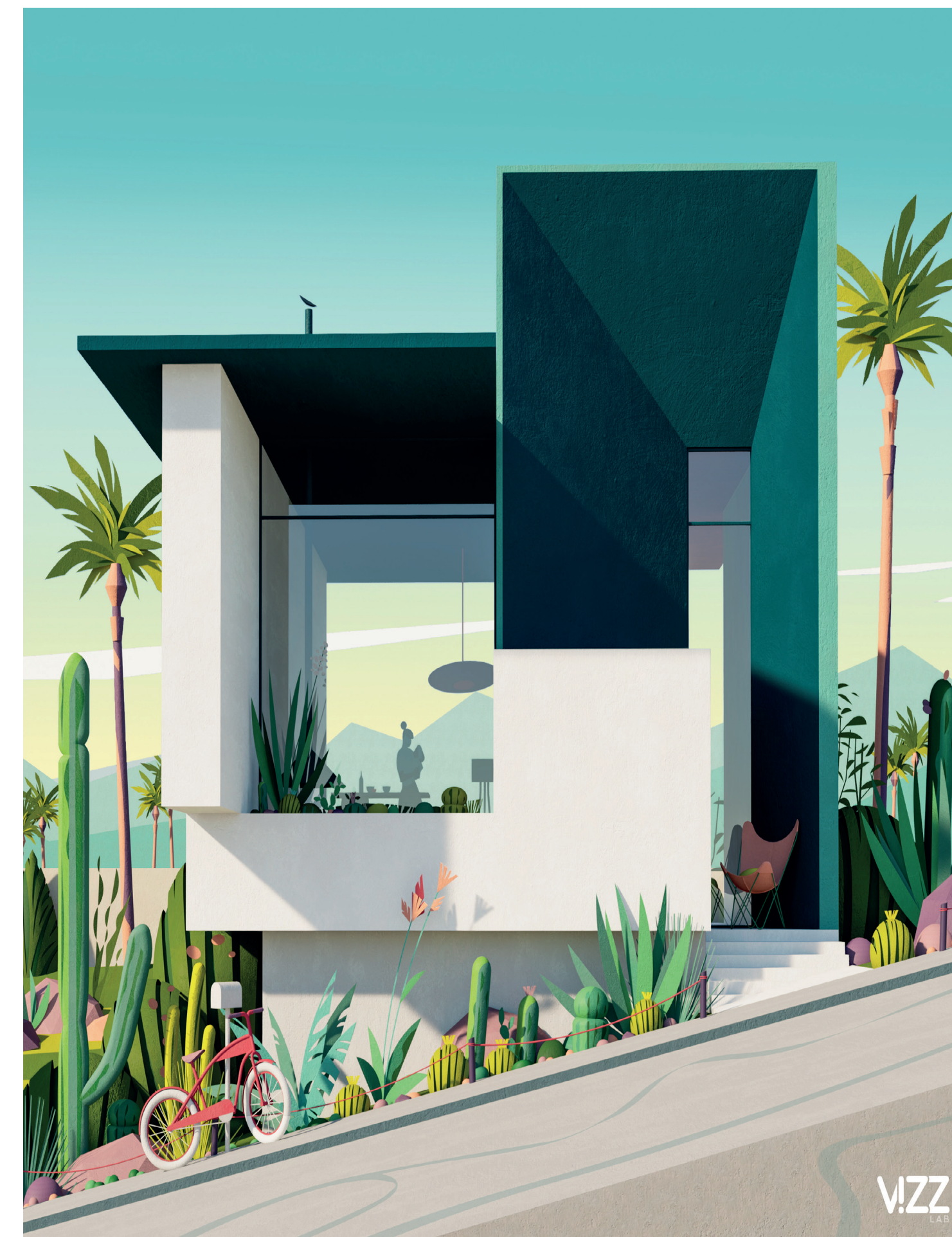
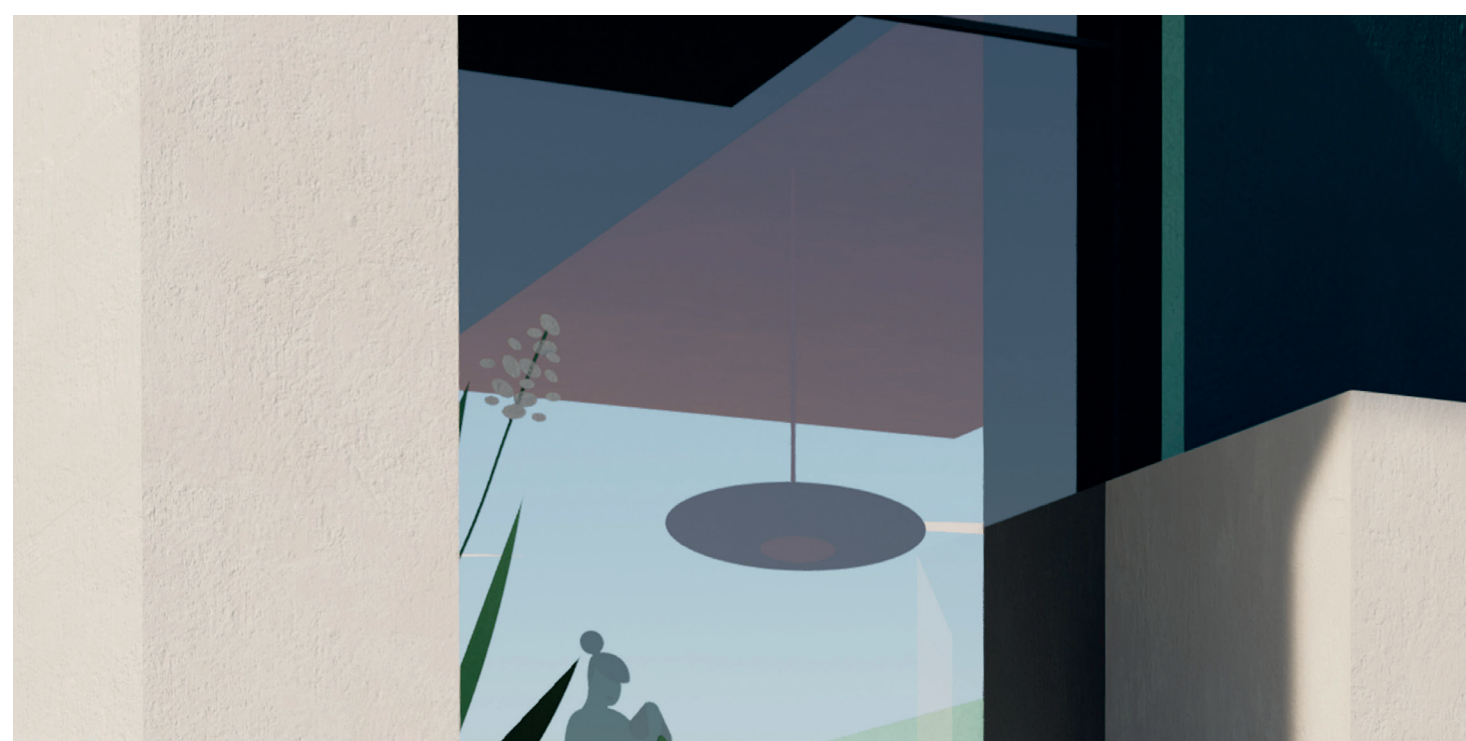
Além das renderizações digitais, a imagem demonstra a valorização do desenho à mão livre, uma prática adotada por Clara para representar ideias e desenvolver esboços iniciais do projeto. Esse método permite flexibilidade criativa e facilita a exploração de diferentes possibilidades antes da renderização final. A imagem também destaca a importância da materialidade no design de interiores, com a exibição de amostras físicas de revestimentos, texturas e cores. Segundo Clara Nahas (2025), essa estratégia contribui para dar mais visibilidade às ideias e aos resultados finais, facilitando a compreensão da proposta estética e funcional do espaço projetado.

Assim, a combinação entre softwares de renderização, ilustrações manuais e composição de materiais constitui uma abordagem eficiente para a visualização, análise e comunicação de projetos de interiores, permitindo que profissionais explorem diferentes perspectivas e transmitam suas intenções de maneira clara e impactante.



Figuras 29, 30, 31, 32 e 33 - Colagem imagens do trabalho de Clara Nahas postados em seu perfil do Instagram. Fonte: @clara.nahas, 2024.





Figuras 34, 35, 36 e 37 - D5 Render Challenge - 3D California Modernism. Fórum D5.

Fonte: MADISON, 2023.

Com o avanço das tecnologias aplicadas ao design de interiores, os métodos de representação passaram por transformações significativas. Enquanto até os anos 80 predominavam as ilustrações à mão livre, maquetes físicas e pranchas técnicas como formas principais de expressão projetual, hoje, softwares de modelagem tridimensional e motores de renderização têm ocupado esse espaço, oferecendo agilidade e precisão visual. A adoção de renders rápidos, como os gerados por ferramentas em tempo real, torna-se especialmente relevante diante da realidade de escritórios de arquitetura e interiores, em que prazos desumanos e rotinas produtivas aceleradas são frequentemente impostos.

Nesse contexto, a escolha de métodos de representação mais ágeis se justifica não apenas por sua eficácia estética, mas também como uma resposta às pressões produtivas. No ambiente acadêmico, essa lógica se repete. Muitos estudantes de design e arquitetura vivenciam semestres marcados por prazos apertados e jornadas exaustivas para o desenvolvimento de projetos complexos. A apresentação tardia e muitas vezes superficial de ferramentas como Enscape ou D5 render, que possuem interface mais intuitiva e exigem menor capacidade de hardware em comparação a softwares de renderização hiper-realistas, poderia ter transformado positivamente a trajetória de muitos discentes. Essa lacuna na formação acaba por limitar o repertório técnico dos alunos e aumenta a sobrecarga nos momentos decisivos de entrega.

Ao longo dessa caminhada acadêmica, não carrego apenas as minhas experiências, mas também as dores, frustrações e aprendizados de muitos colegas que compartilharam comigo noites em claro, prazos insanos e a busca incessante por entregar mais do que o tempo, o corpo e a mente podiam suportar. Vi talentos brilhantes se questionarem, se esgotarem, e até desacreditarem de si diante da pressão de um sistema que valoriza mais o produto final do que o processo humano por trás dele. Essa reflexão não vem de um lugar de crítica isolada, mas de empatia e reconhecimento: Somos uma geração de futuros designers que, mesmo entre limites e lacunas da formação, encontrou meios de se reinventar, aprender entre si, e construir com afeto. Registrar aqui uma imagem da nossa turma é mais do que ilustrar um momento, é eternizar a força coletiva que nos trouxe até aqui.



Figura 38 - Viagem da turma 16 de Design - UFU para São Paulo, acompanhada dos professores João Plácido e Juscelino Humberto.

Fonte: Arquivo pessoal, 2024.

6. Humanização na Prática

Para iniciar a etapa “Definir”, realizei uma entrevista com minha irmã, Kamila, escolhida como cliente do projeto por atender às necessidades de aplicação deste TCC. Um dos requisitos era o desenvolvimento de um projeto residencial, e Kamila aceitou prontamente, pois havia se mudado recentemente para seu primeiro apartamento, localizado no bairro Jardim Brasília, em Uberlândia-MG. O espaço conta com poucos móveis, muitos deles provisórios, e Kamila expressou seu grande desejo de reformá-lo para que realmente se sentisse em casa.

Compreender a essência da minha irmã foi essencial para este trabalho, pois o objetivo central do projeto é demonstrar como a aplicação de determinadas representações visuais pode tornar a experiência do cliente mais humanizada e única.

Conforme publicado pelo perfil do Instagram @luisfelipe.arq (2025):

“Somos um conjunto de traços de personalidade, referências estéticas, memórias afetivas e o contexto em que vivemos. Mas uma coisa eu posso garantir: mesmo que você não esteja 100% satisfeito com sua casa agora, ela já diz muito sobre você.”

Essa perspectiva ressalta a importância de traduzir não apenas preferências estéticas, mas também as histórias e emoções de Kamila no projeto. Para a elaboração, foi desenvolvido um briefing personalizado com base em questões norteadoras que buscavam compreender aspectos objetivos e subjetivos da vivência doméstica. A intenção foi identificar não apenas necessidades práticas, como altura do usuário, horários em que costuma estar em casa, uso da cozinha no cotidiano e os eletrodomésticos presentes ou desejados, mas também investigar dimensões emocionais e sensoriais que envolvem a relação com o espaço habitado.

O questionário (anexo I) abordou o gosto por receber visitas, o apreço por plantas, além de estimular reflexões sobre personalidade, tanto por meio de adjetivos que definem quanto os que não definem o perfil do usuário. Também foi investigada a atmosfera desejada para o lar, oferecendo opções como paz, aconchego, criatividade, nostalgia, sofisticação ou praticidade, além de preferências quanto à iluminação (ambientes claros ou escuros), uso de cor (coloridos, neutros ou neutros com pontos de cor) e escolha de cores preferidas e menos apreciadas.

Outros elementos considerados incluíram as peças de mobiliário favoritas e menos desejadas, estilos de ambientes que mais agradam, padrão de acabamento idealizado (econômico, médio ou sofisticado), e os eletrodomésticos que devem ser contemplados no planejamento da marcenaria, como geladeira, forno, airfryer, lava-louças, entre outros. Por fim, foi aberto espaço para que o usuário manifestasse quaisquer demandas ou desejos específicos que não estivessem contemplados nas perguntas anteriores.

Em uma segunda entrevista (anexo II), como parte da construção de uma abordagem projetual mais sensível e humanizada, foram elaboradas perguntas que ultrapassam o universo específico do design de interiores, buscando compreender aspectos subjetivos da identidade da

usuária. As questões abrangeram temas como preferências cinematográficas, estilo musical favorito, destinos de viagem desejados e pratos preferidos. Elementos que ajudam a compor um imaginário pessoal e emocional. Além disso, foram incluídas perguntas sobre estilo de vida, como a preferência por acordar cedo ou dormir até mais tarde, hábitos de lazer, ritmo cotidiano ideal e inclinação por ambientes urbanos ou mais tranquilos. Também foram exploradas características de personalidade e comportamento, como a tendência à introversão ou extroversão, bem como valores relacionais, como o que se valoriza em uma amizade e a preferência por trabalho em equipe ou individual. Por fim, foram abordadas pequenas afinidades do cotidiano, como o gosto por café ou pelo convívio familiar, a fim de traçar um panorama mais completo da vivência e da essência de quem habita o espaço.

A partir desse processo, chegamos aos seguintes resultados:

Kamila de Andrade é uma mulher de 34 anos, com 1,61m de altura, solteira e mora sozinha. Atua como supervisora administrativa de vendas na empresa Maqnelson, passando a maior parte do dia fora de casa, entre 7h30 e 19h, o que influencia diretamente suas necessidades em relação ao conforto e praticidade do espaço residencial.

Kamila aprecia cozinhar, preferindo isso a pedir comida, e valoriza momentos em que pode receber amigos em casa, o que ocorre geralmente uma vez por mês. É comunicativa, engraçada, familiar e gosta de ouvir música, características que ajudaram a construir uma atmosfera acolhedora e pessoal para o seu lar. Em contrapartida, não se identifica com um estilo criativo exagerado ou maximalista, nem com a presença de animais em casa, embora goste de plantas.

No que diz respeito aos seus desejos para o apartamento, Kamila expressa preferência por materiais que remetem ao natural e por uma paleta de cores mais neutra e clara, com destaque para o verde. Ela rejeita o uso do rosa e cores muito

vibrantes, solicitando que os pontos de cor aparecessem de maneira estratégica. Como o espaço disponível é reduzido, enfatizou a importância de organização e aproveitamento inteligente de cada ambiente. Entre suas solicitações principais estavam a criação de um mini bar e um home office que compartilhasse o mesmo espaço do quarto de visitas.

As respostas obtidas revelam uma personalidade sensível, extrovertida e afetivamente conectada com suas experiências culturais e sociais. Entre os filmes favoritos, destacam-se Um Lugar chamado Notting Hill, Na Natureza Selvagem e Interestelar, que apontam para uma apreciação de histórias que envolvem introspecção, conexão humana e reflexões existenciais. Musicalmente, há um forte vínculo com o pop rock dos anos 2000, o flashback das décadas de 70 e 80 e o indie, demonstrando um gosto nostálgico e alternativo. A Itália surge como destino de viagem desejado, alinhada ao gosto por massas e ao apreço por cultura e tradição. A rotina ideal envolve acordar cedo, praticar exercícios e manter o equilíbrio entre momentos de solidão e convivência, como ler, assistir séries, encontrar amigos e beber socialmente. A preferência por lugares tranquilos, o gosto por café, o valor dado à lealdade nas amizades e o conforto do convívio familiar completam o perfil de uma pessoa que busca equilíbrio entre introspecção e expressão, desejando que seu espaço reflita tanto estabilidade quanto acolhimento.

Como próxima etapa, foi aplicado o brainstorming coletivo, utilizando a plataforma Canvas, onde foram obtidos 12 resultados de estudantes de Design, Arquitetura, Economia, Engenharia e Educação Física.

A dinâmica consistiu na apresentação das informações de Kamila apontadas anteriormente. Com base nessa descrição, os participantes foram convidados a contribuir adicionando palavras-chave, imagens, referências, cores, texturas e outros elementos visuais ou conceituais que representassem a identidade e a personalidade da cliente no contexto do design



Figura 39 - Colagem dos resultados do Brainstorming.

Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

de interiores. O objetivo não era obter respostas corretas ou padronizadas, mas sim reunir diferentes percepções e inspirações, valorizando o olhar único de cada indivíduo para enriquecer a proposta de design.

Essa abordagem se fundamenta na teoria da Gestalt e na percepção visual, conforme discutido por Rudolf Arnheim. De acordo com o autor, a forma como percebemos o mundo é subjetiva e moldada por fatores individuais, como experiências pessoais e repertório cultural (ARNHEIM, 1974). No brainstorming coletivo, essa diversidade perceptiva se torna um diferencial criativo, pois cada participante enxerga aspectos distintos da persona apresentada e, ao compartilhar suas visões, contribui para uma construção mais rica e abrangente do conceito do projeto.

Assim como na Gestalt, onde um mesmo estímulo pode ser interpretado de diversas maneiras, no brainstorming coletivo, a fusão de múltiplas percepções gera novas possibilidades de design. Esse processo reforça a importância da colaboração interdisciplinar e da troca de referências, promovendo um entendimento mais completo do espaço e do usuário para quem ele será projetado.

6.1. Concept Design:

Sombras do Cedro:
Um Refúgio de Tradição e Serenidade

Sombras do Cedro é um conceito que evoca tranquilidade, aconchego e conexão com a natureza por meio da presença imponente e acolhedora do cedro. Com sua madeira densa e aroma característico, essa árvore simboliza sabedoria e estabilidade, inspirando uma atmosfera introspectiva. A metáfora das sombras projetadas pelo cedro sugere um ambiente em que luz e penumbra se equilibram, proporcionando sensações de proteção e calma.

Essas sombras representam mais do que a árvore em si: expressam acolhimento e conforto, compondo um espaço seguro onde é possível desacelerar e se reconectar com o entorno natural. Ideal para projetos que valorizam estabilidade e renovação, esse conceito pode ser materializado por meio de elementos como madeira escura, plantas de meia-sombra e iluminação suave, criando uma ambientação que remete ao silêncio e à profundidade das florestas.

Ao ser adotado no design de interiores, Sombras do Cedro propõe a integração de formas e texturas naturais a uma estética contemporânea, equilibrando o rústico e o sofisticado. O uso de materiais orgânicos e plantas adaptadas a ambientes de baixa luminosidade, como samambaias e musgos, reforça o vínculo com a natureza e favorece uma atmosfera de equilíbrio e serenidade.

Mais do que uma composição visual, esse conceito convida ao recolhimento. Assim como procuramos abrigo sob a copa de uma árvore nos dias mais quentes, buscamos na casa um lugar de descanso e reconexão em meio às exigências da

vida cotidiana. O lar, portanto, assume o papel de refúgio, onde é possível recuperar energias e se reencontrar com o essencial.

A casa vai além de uma estrutura física: é um espaço de pertencimento, que acolhe moradores e visitantes. Tal como o encontro sob a sombra de uma árvore gera conversas e partilhas, o ambiente doméstico abriga relações, memórias e afetos que dão sentido à rotina. Criar um espaço verdadeiramente acolhedor envolve permitir que ele traduza a identidade de quem o habita, respeitando suas histórias, objetos e sensações que evocam bem-estar.

Tanto a sombra da árvore quanto o espaço habitado cumprem uma função essencial: oferecer pausa e cuidado diante do mundo exterior, garantindo que sempre exista um lugar onde seja possível se sentir seguro e acolhido.



Figura 40 - Moodboard Sombras do Cedro.
Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

O moodboard conceitual desenvolvido para o projeto “Sombras do Cedro” sintetiza de forma visual os principais valores que sustentam a proposta: memória afetiva, sensibilidade estética, simplicidade poética e acolhimento. A composição apresenta uma justaposição de elementos naturais, objetos cotidianos e texturas que evocam sensações táteis e emocionais. O fundo texturizado em tons de pedra clara remete às sombras projetadas no chão ao entardecer, ideia que dá nome ao conceito, enquanto os peixes alinhados simbolizam o fluxo do tempo, da vida e da memória, elementos que atravessam silenciosamente os espaços habitados. A luminária em tom verde oliva e os materiais naturais dialogam com a presença das plantas, evocando a integração com a natureza e o bem-estar. A cadeira de madeira com tecido claro reforça a ideia de descanso e pausa, essencial em um cotidiano marcado por urgência e produtividade excessiva. A paleta cromática, com tons terrosos, alaranjados e verdes, reforça uma identidade visual tranquila e sensível. Já a xícara de chá decorada, junto a elementos gráficos e obras de arte nas prateleiras, relembram os pequenos rituais do cotidiano, que moldam o lar como extensão da personalidade. Assim, o moodboard cumpre a função de guiar sensivelmente as decisões projetuais, mantendo o foco na criação de espaços com alma, memória e propósito.

Optar por uma composição simbólica, em vez de utilizar diretamente imagens de cedros ou ambientes de interiores prontos, foi uma decisão intencional dentro do desenvolvimento conceitual. O objetivo era fugir da obviedade e construir uma narrativa visual mais sensível, subjetiva e aberta a interpretações. O cedro, neste contexto, não está presente como objeto literal, mas como metáfora, suas “sombras” se manifestam através das texturas, dos tons orgânicos e das referências sutis à natureza, ao tempo e ao silêncio. Essa escolha reforça a ideia de que o conceito de um espaço vai além da forma concreta e pode ser comunicado por meio de atmosferas, sensações e fragmentos visuais que despertam memórias e afeto. Assim, o moodboard se propõe

mais como uma poesia visual do que como um catálogo de tendências, respeitando a essência intimista e reflexiva do projeto “Sombras do Cedro”.

6.2. Esboçando um lar

Como desdobramento visual do conceito “Sombras do Cedro”, desenvolvi uma pintura autoral utilizando nanquim diluído sobre papel. A proposta dessa experimentação foi traduzir sensações como fluidez, organicidade e introspecção, presentes no conceito, por meio de formas abstratas e camadas suaves de cor. As folhas e ramos se insinuam como memórias visuais, sem contornos rígidos, remetendo à ideia de presença silenciosa e contemplativa que o cedro inspira. Esta pintura será incorporada tanto como elemento decorativo no ambiente projetado quanto como peça gráfica dentro das representações visuais do interior, reforçando a integração entre o artístico e o técnico no desenvolvimento do projeto. Trata-se de uma maneira de expandir o conceito para além das palavras, permitindo que ele seja sentido visualmente em diferentes escalas do design.



Figura 41 - Processo de pintura para o Concept Design.
Fonte: Arquivo pessoal, 2025.



Figura 42 - Pintura Sombras do Cedro, nanquim sobre papel.
Fonte: Arquivo pessoal, 2025.



Figura 43 - Mockup da Pintura Sombras do Cedro.
Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

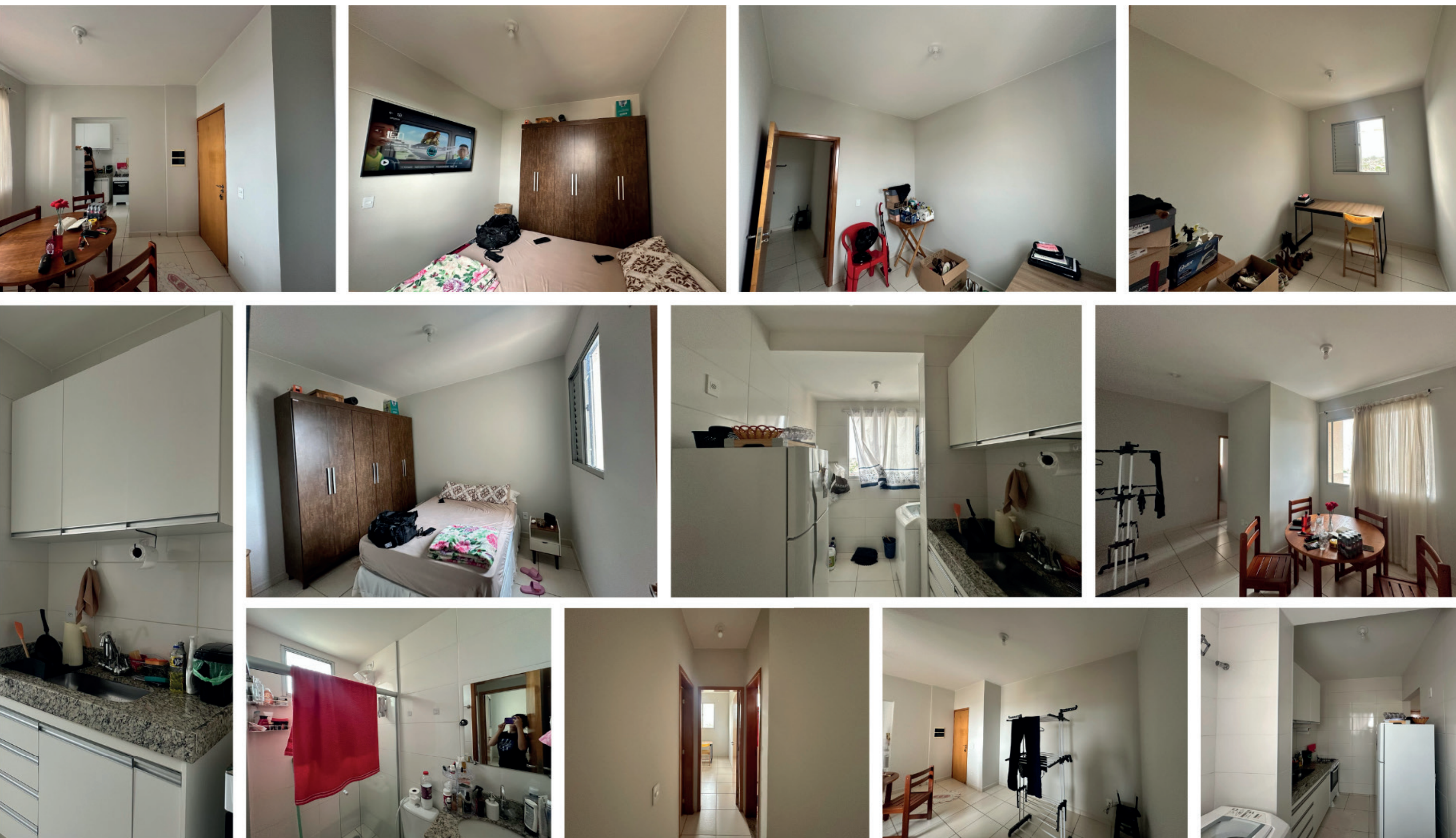


Figura 44 - Colagem de fotos - Apartamento Kamila
 Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

7. Criatividade e diário processual

Após todas as investigações conceituais, simbólicas e sensoriais que envolveram a construção do “Sombras do Cedro”, sinto-me finalmente pronta para iniciar a modelagem do espaço interior. O caminho percorrido até aqui, desde a escuta sensível de histórias pessoais, o desenvolvimento do moodboard conceitual, a criação artística em nanquim e a escolha cuidadosa de elementos gráficos, consolidaram uma base sólida e autêntica para que o projeto possa florescer de forma coerente e poética. Levo comigo cada traço, textura, cor e intenção traduzida ao longo do processo para que o ambiente a ser construído não seja apenas funcional, mas também um reflexo sensível de tudo que foi absorvido, sentido e interpretado ao longo desta jornada criativa.

7.1. Visita Técnica e Levantamento Inicial

Para dar início à etapa de modelagem do projeto de interiores, realizei uma visita técnica ao apartamento que servirá como a “tela em branco” desta proposta. O espaço encontrava-se com poucos móveis, sendo a maioria provisória e não planejada, o que compromete o aproveitamento funcional dos ambientes. Uma das principais queixas da cliente dizia respeito à escassez de locais adequados para armazenamento, especialmente nos cômodos do escritório e da cozinha.

Durante a visita, a cliente manifestou o desejo de aproveitar alguns itens específicos, como a cama, a televisão e, em especial, a mesa de cedro, uma peça de valor afetivo, presente de casamento dos nossos pais. Apesar do apego à mesa, foi solicitado que ela passasse por uma reformulação, especialmente em relação ao design dos pés. As cadeiras que a acompanham não precisariam ser reaproveitadas, igualmente aos demais móveis, que não fazem parte do planejamento futuro da residência.

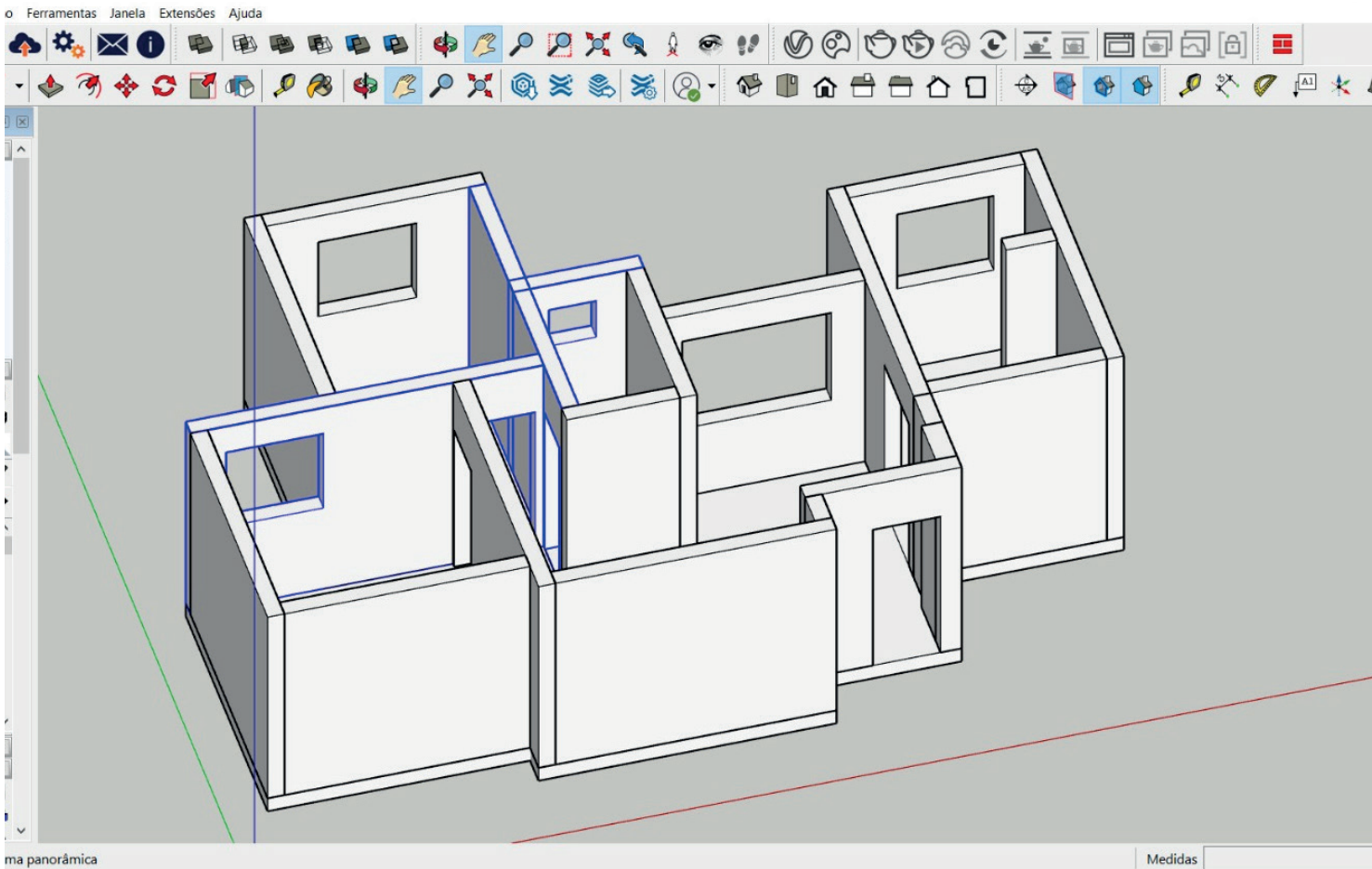


Figura 45 - Modelagem do apartamento pelo Sketchup.
Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Com o auxílio de uma trena elétrica e outra manual, o levantamento das medidas foi realizado de forma ágil e precisa. Posteriormente, os dados coletados foram utilizados para a modelagem do apartamento no software SketchUp, com atenção à organização dos elementos. As paredes e os cômodos foram devidamente separados em etiquetas específicas, visando facilitar a geração de imagens, vistas e representações isométricas nas etapas posteriores do projeto.

7.2. Modelagem e Pós-Produção

A modelagem do projeto foi desenvolvida no software SketchUp, agora com foco nos interiores do ambiente. Foram utilizados recursos de bibliotecas digitais como Clube Taup, Casoca e 3D Warehouse para a inserção de mobiliários e texturas. Nesta etapa, a preocupação maior foi com a precisão e a qualidade da modelagem em si, sem a necessidade de ajustes imediatos nos materiais, uma vez que esses seriam posteriormente configurados no Enscape, otimizando o visual e o acabamento durante a pós-produção. A prioridade foi garantir uma base sólida e bem estruturada, apta a receber intervenções gráficas futuras. Para locais com revestimento e porcelanatos usei o plugin Floor Generator para demarcar melhor os rejuntas das peças.

Após a finalização da modelagem, iniciou-se o processo de geração das imagens, cada uma com configurações, propósitos e métodos de execução distintos.

7.2.1. Isométricas

As vistas isométricas não exigem, necessariamente, o uso do Enscape para obter um bom resultado visual. Embora o plugin seja amplamente utilizado para renderizar os materiais aplicados, seu diferencial está na possibilidade de adicionar um toque gráfico ao modelo, com menor compromisso com a fidelidade hiper-realista.

Para gerar as isométricas, inicia-se ocultando as paredes e objetos que não devem compor a cena, de forma semelhante a uma maquete física que revela o interior dos espaços. Apenas as terminações das paredes são modeladas para garantir um resultado mais limpo e com aspecto ilustrativo. Essa representação não utiliza cortes automáticos, mas sim a seleção manual dos elementos visíveis. Além disso, a cena deve estar no modo “Perspectiva paralela”.

Com a cena pronta no SketchUp, duas possibilidades se apresentam: para isométricas não renderizadas, realiza-se a exportação como gráfico 2D com fundo transparente e em alta qualidade diretamente do software. Já para as versões renderizadas, a cena é levada ao Enscape, onde são ajustados o tamanho da imagem e as configurações de exportação, salvando-a em formato PNG.

Independentemente do método, é fundamental configurar corretamente as opções de iluminação solar no SketchUp, ajustando dia e horário. O Enscape reconhece automaticamente essas informações e simula as sombras conforme a iluminação natural. No caso das imagens não renderizadas, é necessário ativar manualmente a opção de sombras para garantir o resultado.

No caso das cenas não renderizadas, um recurso que contribui significativamente para a qualidade da pós-produção é a exportação de dois arquivos em formato PNG: um com

as sombras ativadas e as bordas desativadas, e outro sem sombras, mas com as bordas habilitadas. Essa estratégia permite a sobreposição das imagens no software Photoshop, possibilitando maior controle sobre a suavidade das sombras evitando que fiquem excessivamente marcadas ou grotescas. Além disso, essa técnica proporciona a oportunidade de ajustar a espessura e a intensidade das linhas, tornando-as mais sutis e integradas à proposta visual do projeto.

7.2.2. Layout e vistas ilustradas

As vistas ilustradas e os layouts possuem uma abordagem distinta por serem representações em 2D. Essa característica amplia as possibilidades de colagens e intervenções gráficas diretamente sobre as imagens, permitindo um tratamento visual mais artístico e expressivo.

Assim como nas isométricas, essas vistas podem ser desenvolvidas sem o uso de um renderizador como o Enscape. Quando não renderizadas, as imagens adquirem um aspecto semelhante ao de desenhos técnicos, o que pode ser explorado de forma estratégica em apresentações que demandam maior detalhamento e clareza construtiva.

Para esse tipo de visualização, não é necessário ocultar paredes ou objetos, como no caso das isométricas. Em vez disso, utiliza-se a ferramenta de corte do próprio SketchUp, que permite seccionar o modelo e revelar os espaços internos com precisão. A exportação segue processo semelhante ao das isométricas: gerar um gráfico 2D da cena em PNG diretamente do SketchUp ou optar por uma renderização com o Enscape (ou outro renderizador), também exportando em formato PNG. Todas elas em perspectiva paralela.

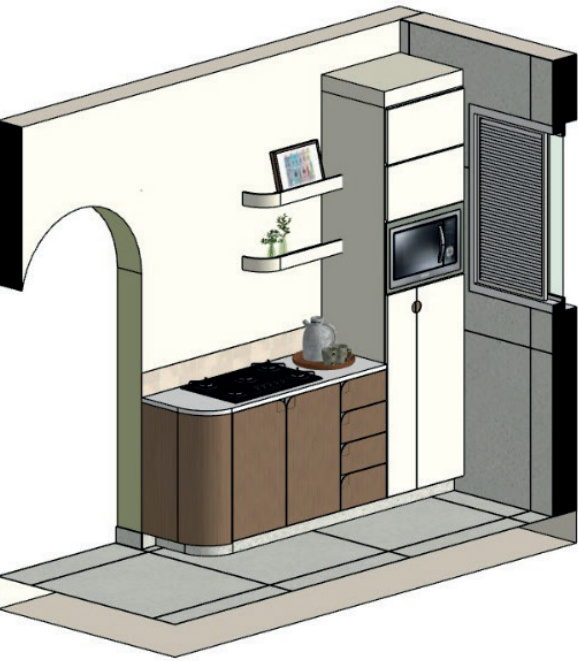


Figura 46 - Comparativo de modelagem com sombras e sem bordas e .sem sombras e com bordas no software Sketchup.
Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

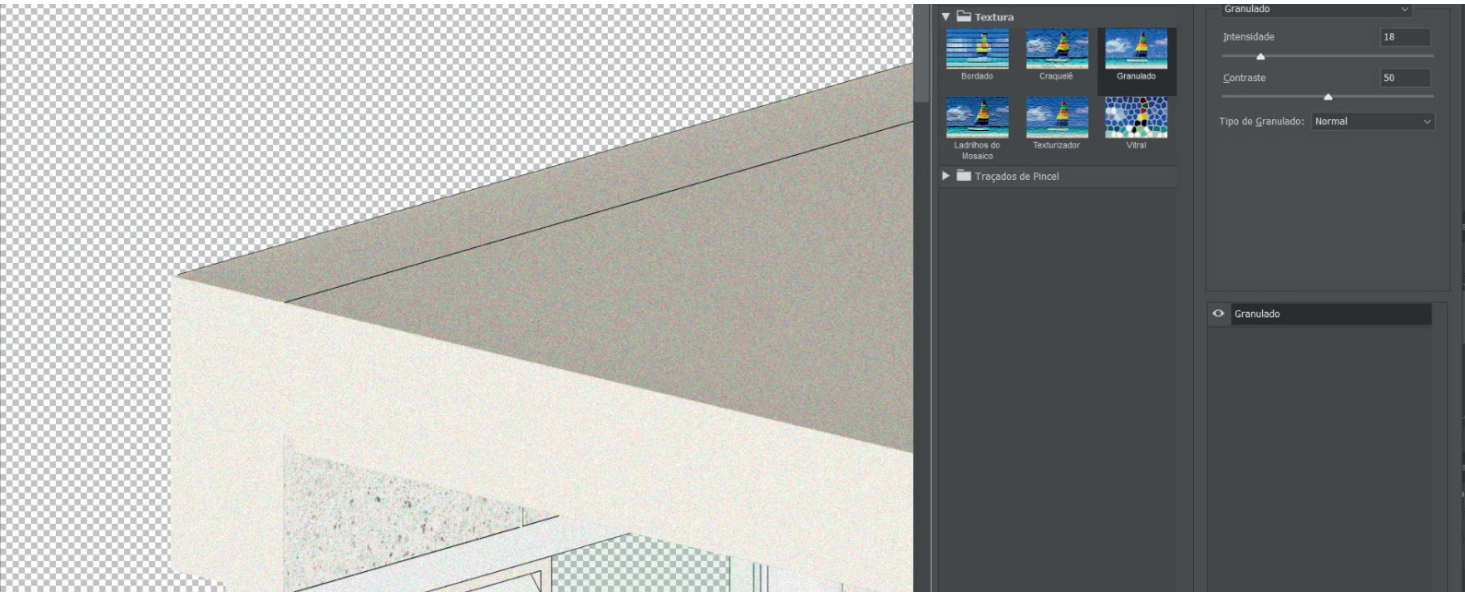


Figura 47 - Adição de estilização pelo Software Adobe Photoshop.
Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

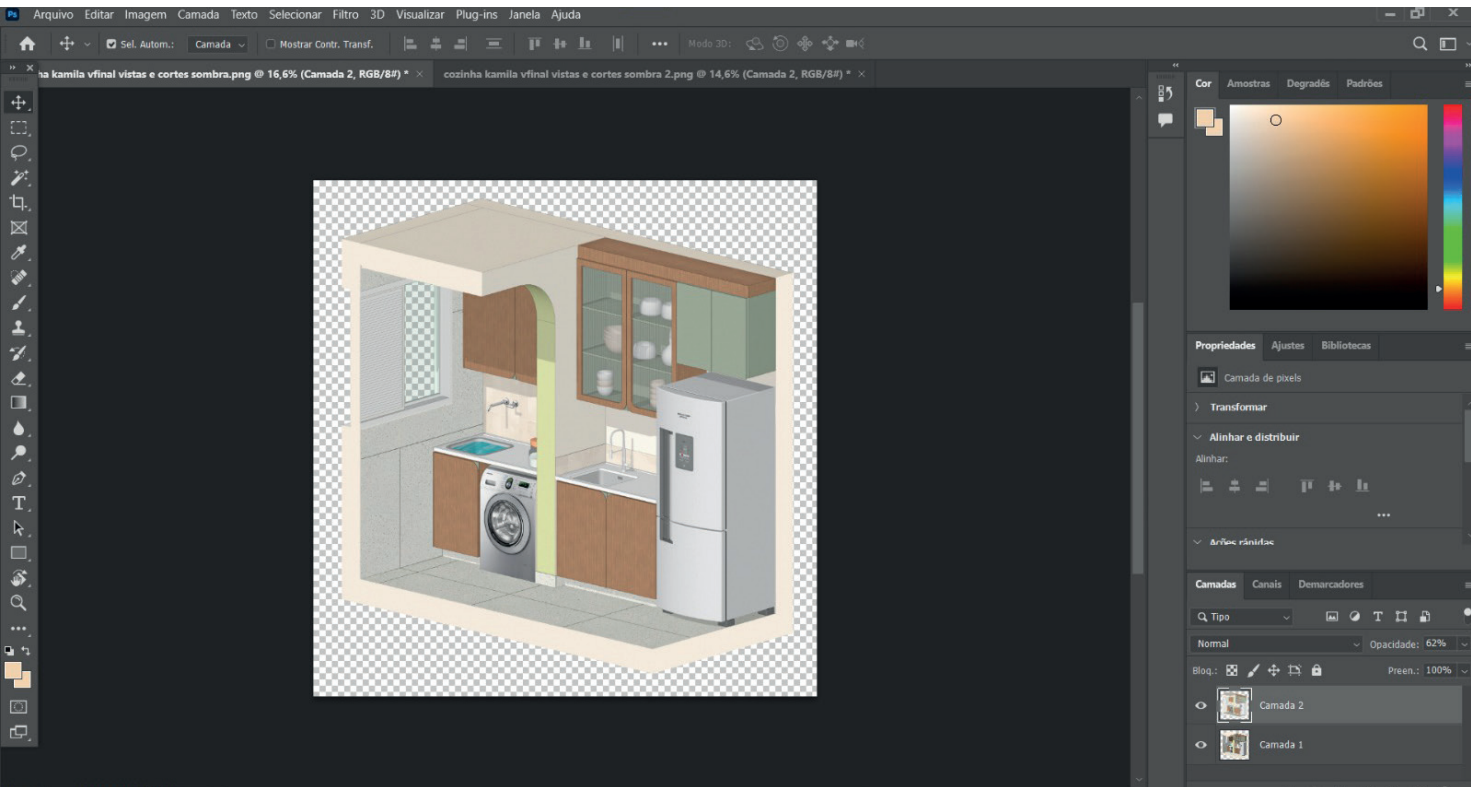


Figura 48 - Processo de mesclagem entre camadas pelo Software Adobe Photoshop.
Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

7.2.3. Renders

As vistas ilustradas e os layouts possuem uma abordagem distinta por serem representações em 2D. Essa característica amplia as possibilidades de colagens e intervenções gráficas diretamente sobre as imagens, permitindo um tratamento visual mais artístico e expressivo.

Assim como nas isométricas, essas vistas podem ser desenvolvidas sem o uso de um renderizador como o Enscape. Quando não renderizadas, as imagens adquirem um aspecto semelhante ao de desenhos técnicos, o que pode ser explorado de forma estratégica em apresentações que demandam maior detalhamento e clareza construtiva.

Para esse tipo de visualização, não é necessário ocultar paredes ou objetos, como no caso das isométricas. Em vez disso, utiliza-se a ferramenta de corte do próprio SketchUp, que permite seccionar o modelo e revelar os espaços internos

com precisão. A exportação segue processo semelhante ao das isométricas: gerar um gráfico 2D da cena em PNG diretamente do SketchUp ou optar por uma renderização com o Enscape (ou outro renderizador), também exportando em formato PNG. Todas elas em perspectiva paralela

Para a renderização das imagens, o Enscape se destacou como uma ferramenta eficiente por apresentar resultados em tempo real, o que facilita ajustes imediatos na composição visual. Dentro do próprio software, é possível modificar as configurações de esboço, atribuindo às imagens um aspecto mais ilustrativo, alinhado à proposta de representação gráfica humanizada adotada neste projeto. O tempo médio de renderização variou entre 30 e 50 segundos por imagem, sendo os tempos mais longos associados a composições com maior incidência de iluminação artificial. As fontes de luz foram inseridas diretamente no Enscape, que oferece uma variedade de opções, como luzes do tipo spot, esférica, disco, linear e materiais emissivos, permitindo um controle preciso da atmosfera dos ambientes simulados.

7.2.4. Pós produção

A pós-produção das imagens envolve o uso de softwares de design gráfico, como o Adobe Photoshop e o Adobe Illustrator. O Photoshop é utilizado para ajustes nas configurações das imagens, como brilho, saturação e exposição. Além disso, permite transformar renderizações com fundo branco em arquivos com fundo transparente no formato .png, possibilitando aplicações criativas de fundos, texturas e efeitos granulados que conferem um aspecto mais gráfico às composições.

O Illustrator, por sua vez, é mais adequado para a inserção de elementos vetoriais na pós-produção. Por meio dessa

ferramenta, é possível criar formas variadas que dialogam com o conceito do projeto. A funcionalidade de traçado de imagem permite gerar silhuetas a partir de fotografias, servindo de base para composições com colagens, incentivando a criatividade na apresentação visual.

Os vetores também são utilizados para contornar paredes, aplicar hachuras e destacar elementos internos das plantas e perspectivas. Esse recurso foi essencial para a adição de decorações personalizadas, baseadas nas preferências e no estilo de vida da persona definidos anteriormente no processo projetual.

O Illustrator proporcionou um excelente resultado na composição das pranchas, permitindo a disposição clara dos materiais utilizados, tipos de iluminação adotados e decisões projetuais, acompanhados de pequenos textos explicativos e imagens

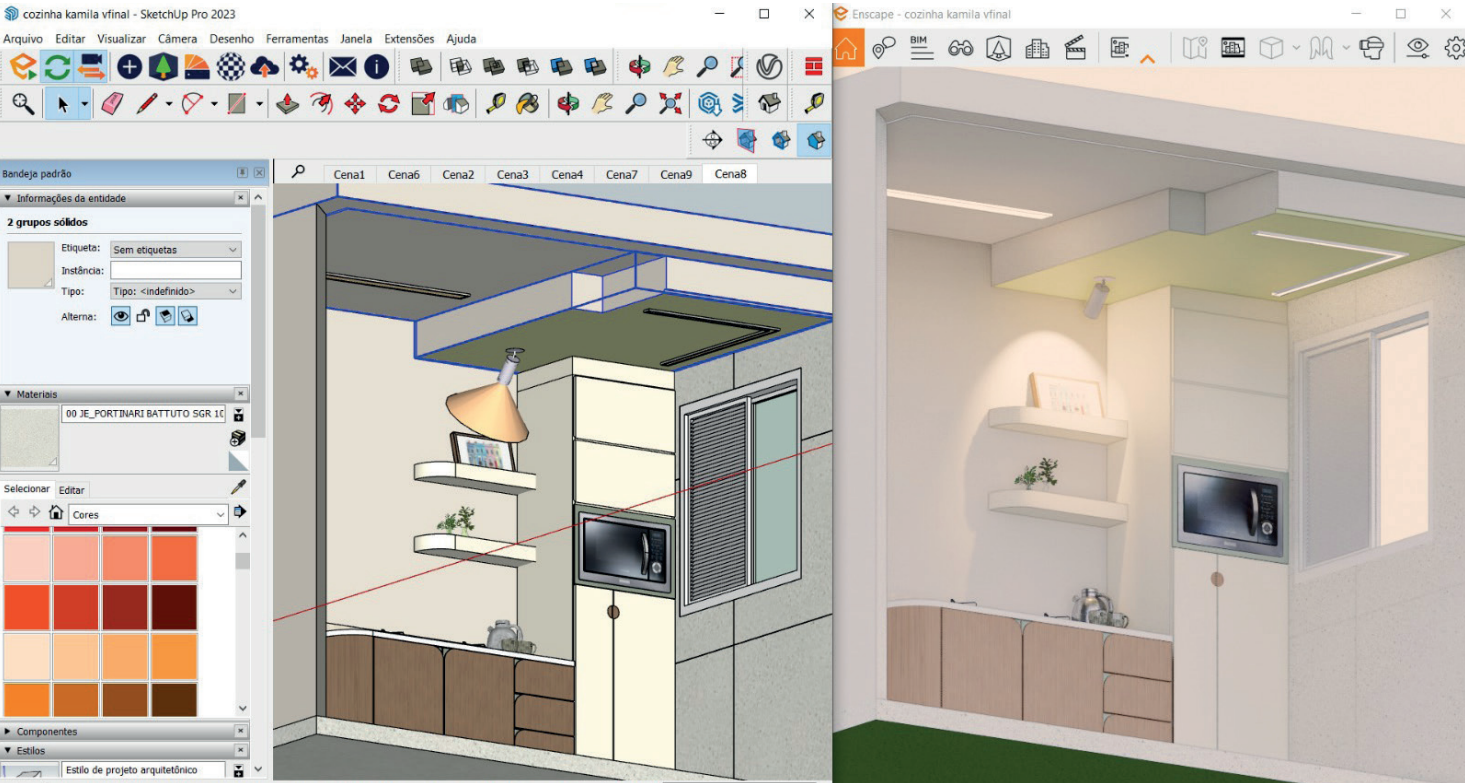


Figura 49 - Modelagem e render em tempo real pelo Software Enscape, adição de iluminação na maquete.
Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

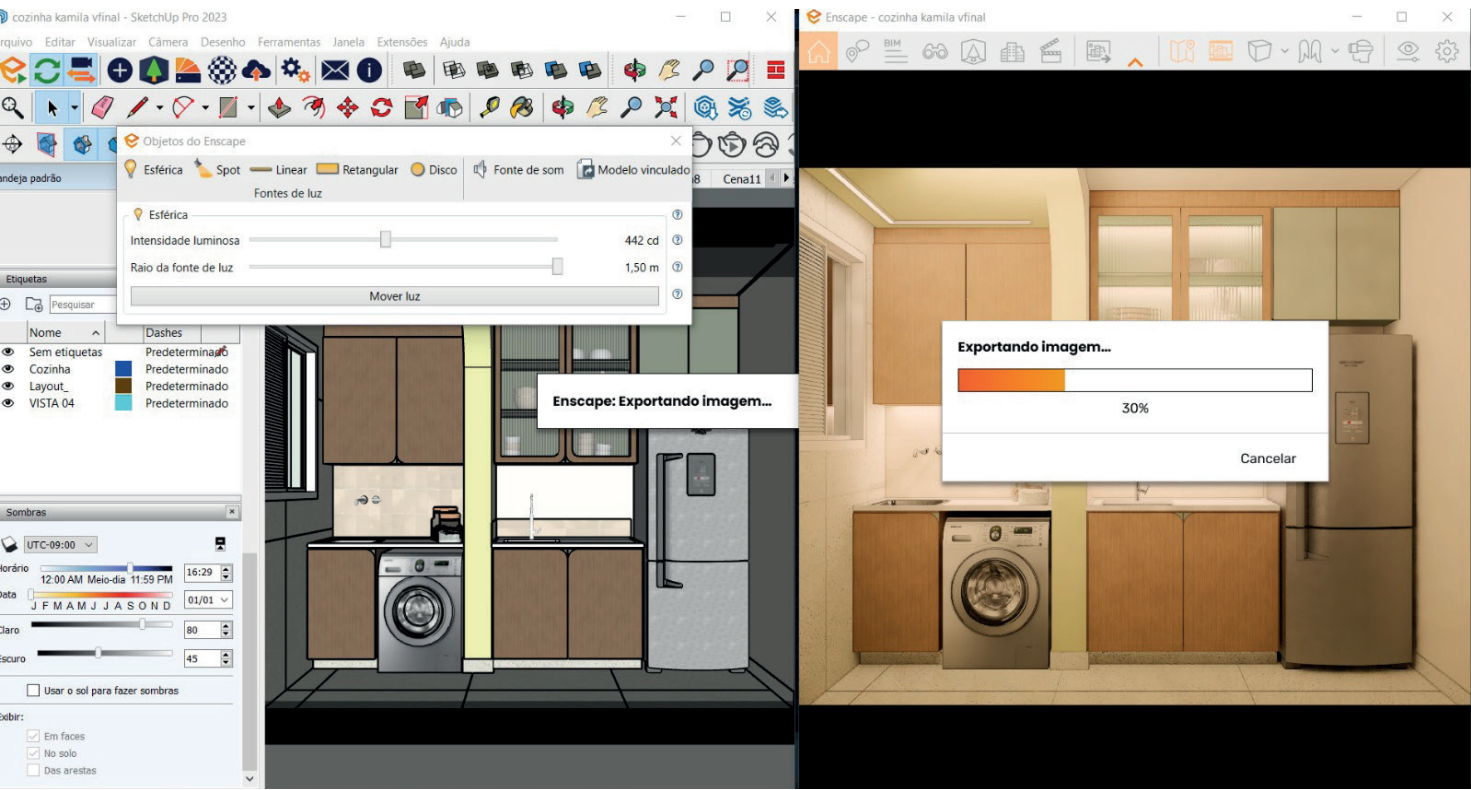


Figura 50 - Renderização em tempo real pelo Software Enscape.
Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

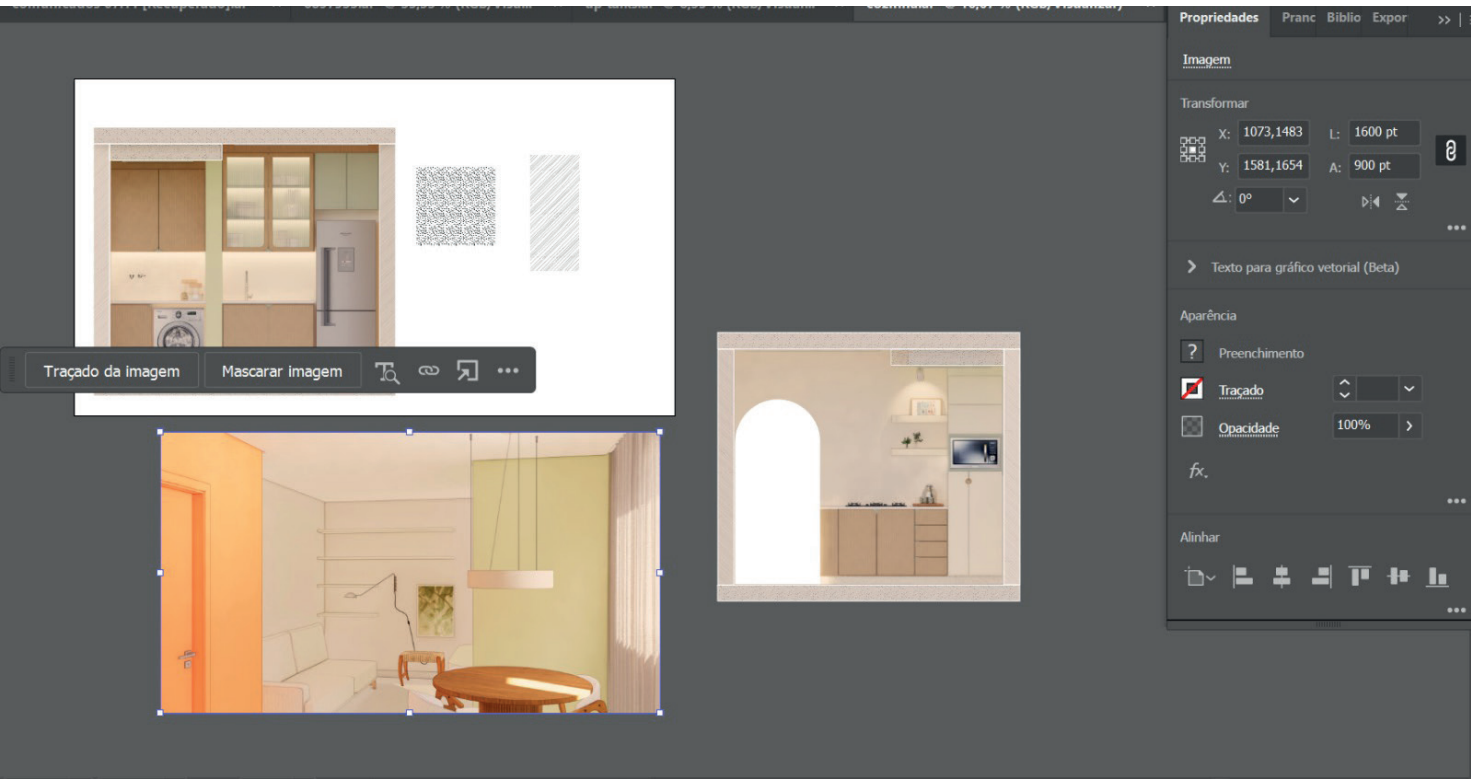


Figura 51 - Elaboração das colagens e pranchetas pelo Software Adobe Illustrator.
Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

7.3. Detalhamento

As pranchas de detalhamento e layout utilizadas neste trabalho, foram desenvolvidas com base em estratégias de representação gráfica humanizada, aliando precisão técnica com linguagem visual acessível e expressiva. A escolha por utilizar ilustrações que apresentam textura, materialidade e perspectiva isométrica busca aproximar o observador da experiência do espaço proposto, promovendo uma comunicação visual mais empática e compreensível, mesmo para públicos não técnicos.

A representação humanizada aqui aplicada não substitui o detalhamento técnico executivo, mas atua como ferramenta complementar que valoriza os aspectos conceituais, sensoriais e estéticos do ambiente. A inclusão de elementos como textura de materiais, iluminação e ambientação tridimensional contribui para traduzir a identidade do projeto e reforçar o conceito base que orienta a proposta, neste caso, o conceito Sombras do Cedro.

Por isso, este trabalho se delimita até a fase de estudo preliminar, onde são definidos os principais aspectos conceituais, funcionais e estéticos do projeto. A proposta visa reforçar o caráter criativo e exploratório dessa etapa, e não tem como objetivo apresentar um projeto executivo completo, visto que este envolve detalhamentos construtivos e técnicos que extrapolam o foco deste TCC. A ênfase está na representação gráfica como meio de comunicar ideias de forma sensível e significativa, explorando o potencial do design gráfico como aliado do design de interiores.

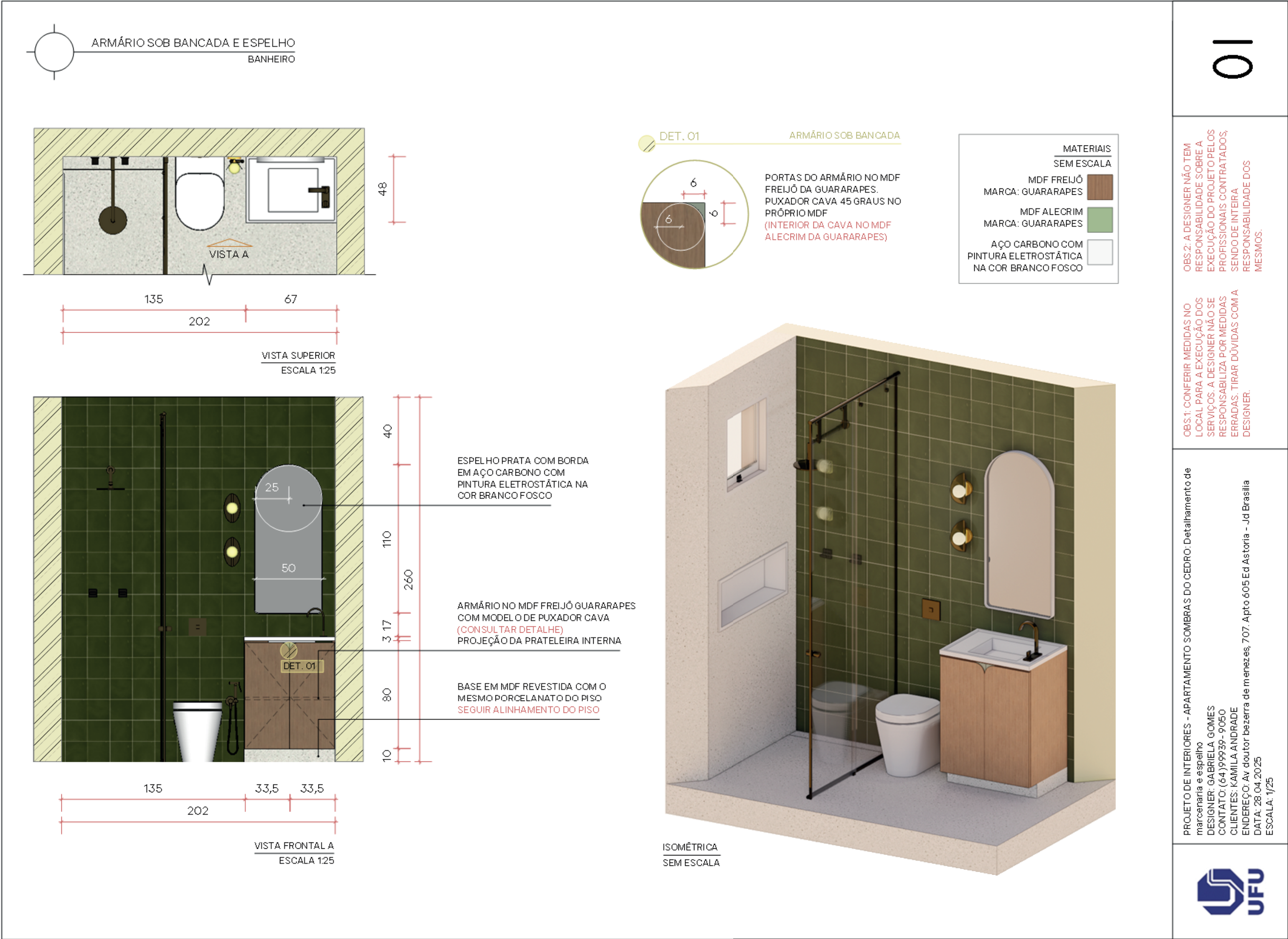


Figura 52 - Detalhamento de banheiro do Apartamento Sombras do Cedro.
Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

8. Resultados e feedback

Como parte da aplicação prática do método proposto nesta pesquisa, foram elaboradas 20 pranchas e mais de 30 imagens, apresentadas como resultado final do projeto. Esses materiais foram organizados e direcionados à minha irmã remotamente via GoogleMeet, como forma de comunicar, de maneira sensível e visual, as intenções do projeto. As pranchas traduzem os conceitos desenvolvidos ao longo da pesquisa por meio de composições gráficas, texturas, cores e representações que buscam despertar afeto, pertencimento e identificação, evidenciando o potencial do design como linguagem emocional e personalizada.

8.1. Imagens e escolhas projetuais

Para a apresentação do projeto, foram produzidos materiais organizados em uma sequência lógica e visualmente coerente. Inicialmente, compuseram-se a capa, a introdução ao conceito desenvolvido e um moodboard que sintetiza os principais elementos visuais e sensoriais do projeto. Em seguida, foi apresentado o layout geral do espaço, contendo as cotas principais e uma escala gráfica para facilitar a leitura da prancha. Em um segundo layout, os ambientes foram divididos individualmente, com a identificação de cada cômodo, suas respectivas áreas e a altura do pé-direito. Por fim, foram exibidas todas as imagens ambientadas, seguindo a ordem dos ambientes: sala de TV e jantar, cozinha e lavanderia, banheiro, quarto principal e, por último, quarto de visitas e escritório.



Figura 53 - Capa apresentação do estudo preliminar do apartamento Sombras do Cedro.

Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Todas as pranchas seguem a identidade visual proposta para o apartamento, estabelecendo uma conexão coesa entre apresentação e conteúdo. Essa uniformidade reforça o conceito do projeto, contribuindo para uma leitura mais fluida e sensível da proposta.

Sombras do Cedro: Um Refúgio de Tradição e Serenidade

Esse apartamento propõe um espaço onde a natureza, a memória e a introspecção se entrelaçam para criar um ambiente de acolhimento profundo. Inspirado na simbologia do cedro, árvore imponente, estável e aromática, o conceito traduz o desejo por abrigo, equilíbrio e contemplação, representado pelas sombras suaves projetadas por sua copa. Mais do que estética, trata-se de uma experiência sensorial!

Figura 54 -
Explicação breve do
Concept Design para
a cliente.

Fonte: Arquivo
pessoal, 2025.

Figura 55 - Layout cotado e indicativo.
Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

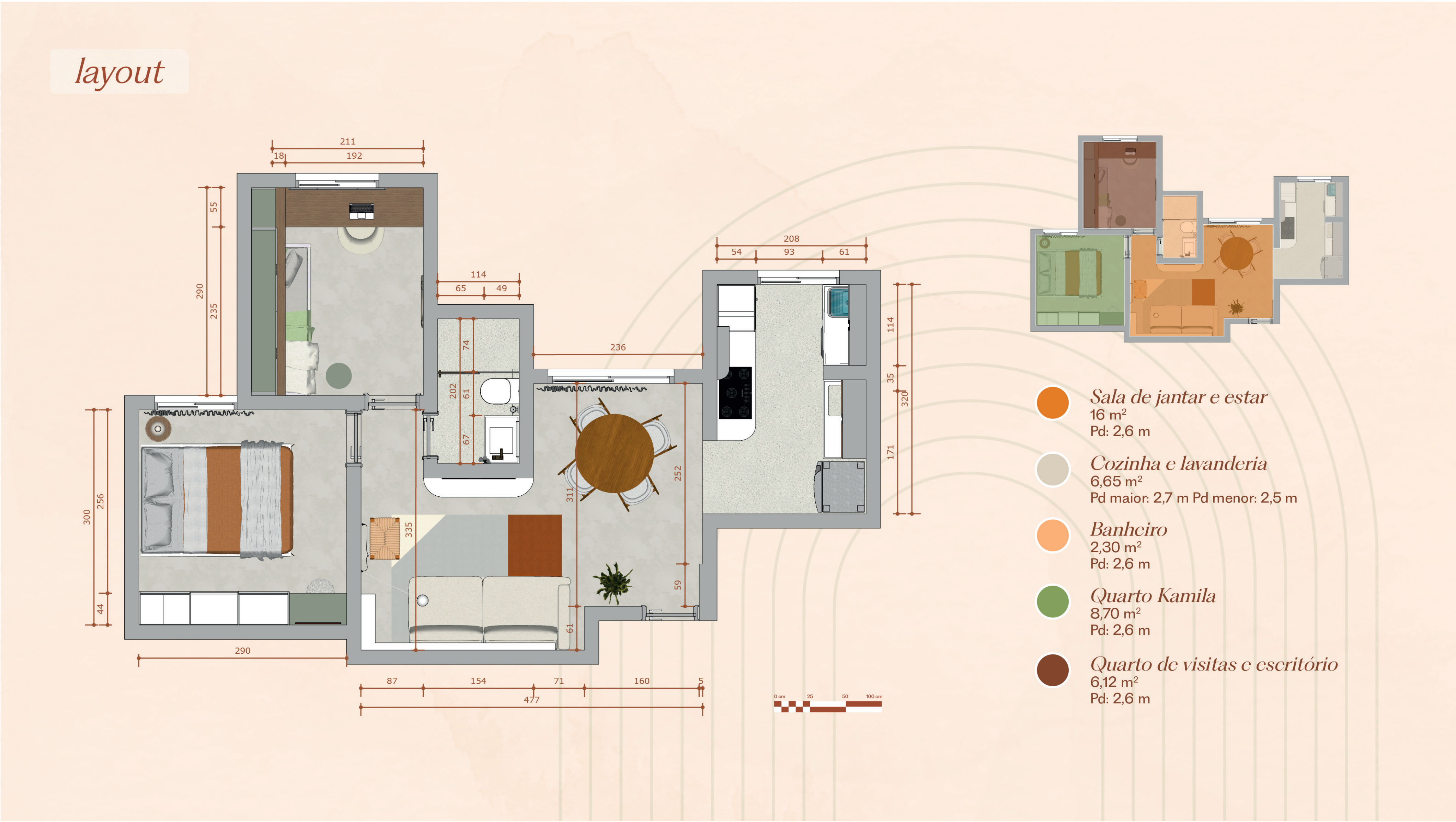




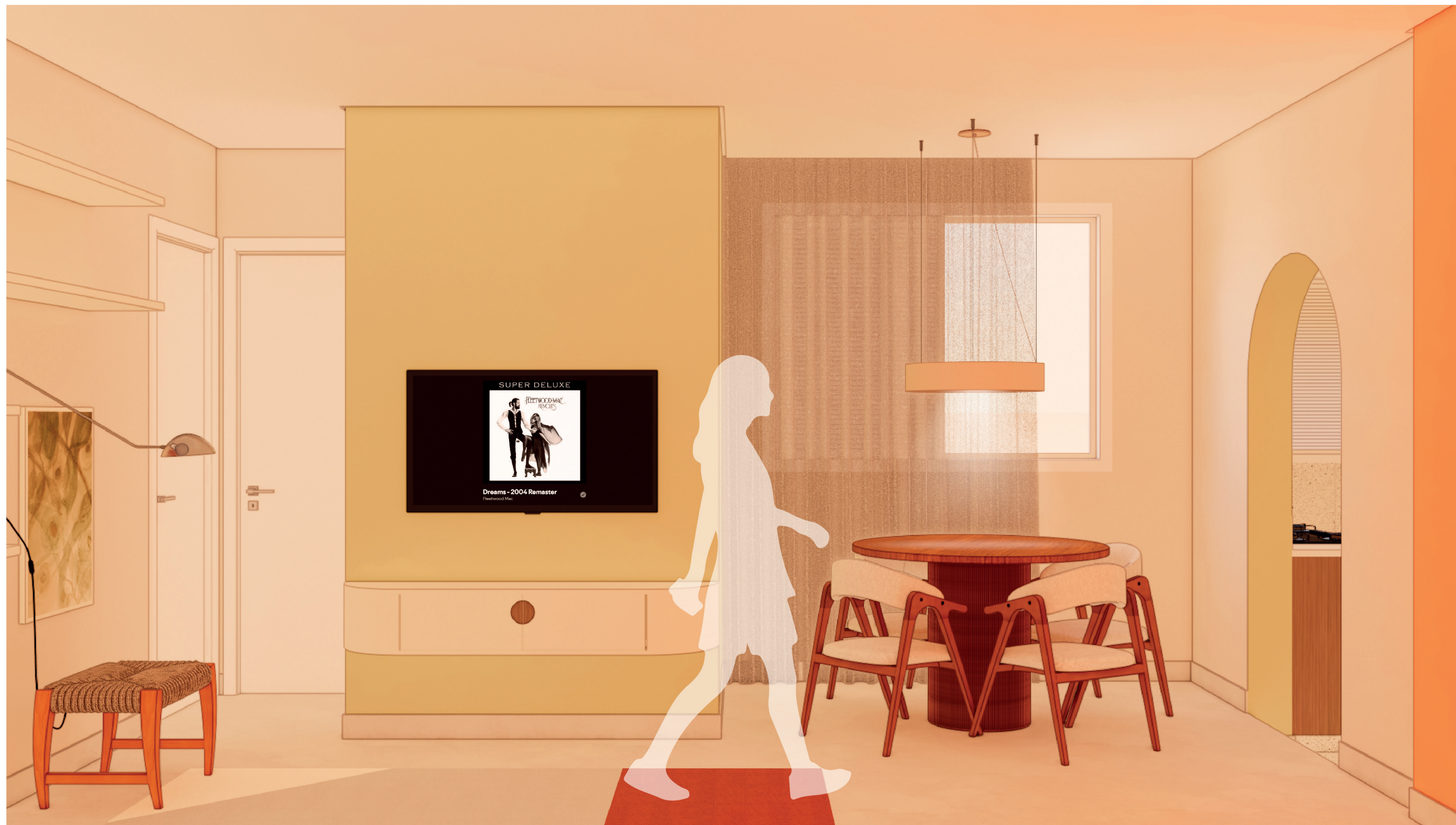
Figura 56 - Prancha I sala de estar e de jantar.

Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

A partir das perguntas orientadoras sobre gostos pessoais (Anexo II), elaborei uma playlist personalizada que conversasse com o ambiente e estilo da cliente.

Nota-se que foi utilizado a pintura feita durante o concept nesse cômodo como decoração em um quadro.

A iluminação da arandela e planta decorativa foram feitas a partir de colagem digital.



Figuras 57 - Prancha II sala de estar e de jantar.

Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

O uso de silhuetas foi bastante presente no projeto para que trouxesse um ar mais humanização e causasse identificação e imaginação em relação a morar nesse espaço proposto. Mais uma vez o gosto musical se torna presente na capa do Álbum Fleetwood Mac - Rumours inserida em formato de colagem na televisão.



Figura 58 - Prancha III sala de estar e de jantar.

Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

As colagens não precisam ter um aspecto real, isso fica claro nessa imagem com o uso dela nos livros, planta, iluminação e silhueta. Durante o projeto algumas identificações de material foram inseridas para que a cliente já ficasse habituada com as escolhas projetuais.

Ao anoitecer, a luz indireta envolve o ambiente com delicadeza, criando uma atmosfera acolhedora e serena.



Figura 59 - Prancha IV sala de estar e de jantar.

Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

As pranchas ficaram mais personalizadas e com estilo gráfico acentuado quando haviam elementos mais lúdicos como esse render sem laje e com a colagem do céu estrelado e a lua.



Figura 60 - Prancha I Cozinha.
Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Nesse projeto, apostei do uso de cores e materiais. Além disso, a iluminação foi bem pensada para criar cenários diferentes dependendo da combinação.



Vidro canelado nas portas superiores à bancada da pia

Iluminação por fita de led embutida na parte inferior e no interior de armários

Figura 61 - Prancha II Cozinha.
Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

A forma que a luz reflete nos materiais e objetos se diz a respeito do Concept, as sombras criam sensações e conforto para o cliente.



Figura 62 - Prancha III Cozinha.
Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

portas em mdf Lume - Guarapes e
puxador cava em mdf Freijó - Guararapes

armário em mdf lume Freijó - Guarapes e
puxador cava em mdf Alecrim - Guararapes

Os puxadores da
marcenária foram
elaborados de maneira
personalizada levando
uma forma orgânica e
com tons que remetem
ao Cedro.



**Figura 63 - Prancha
IV Cozinha.**

Fonte: Arquivo
pessoal, 2025.

Figura 64 - Prancha V Cozinha.

Fonte: Arquivo pessoal, 2025.



Pelas vistas é possível explorar bastante a técnica. Nessa imagem a planta colocada na sala e os elementos do fundo da prancha, foram feitos a partir de colagens. O estilo de parede e foram tratados para que a textura e cores conversassem com a proposta e não se destacassem em relação ao interiores.

Figura 65 - Prancha I
Banheiro.
Fonte: Arquivo
pessoal, 2025.

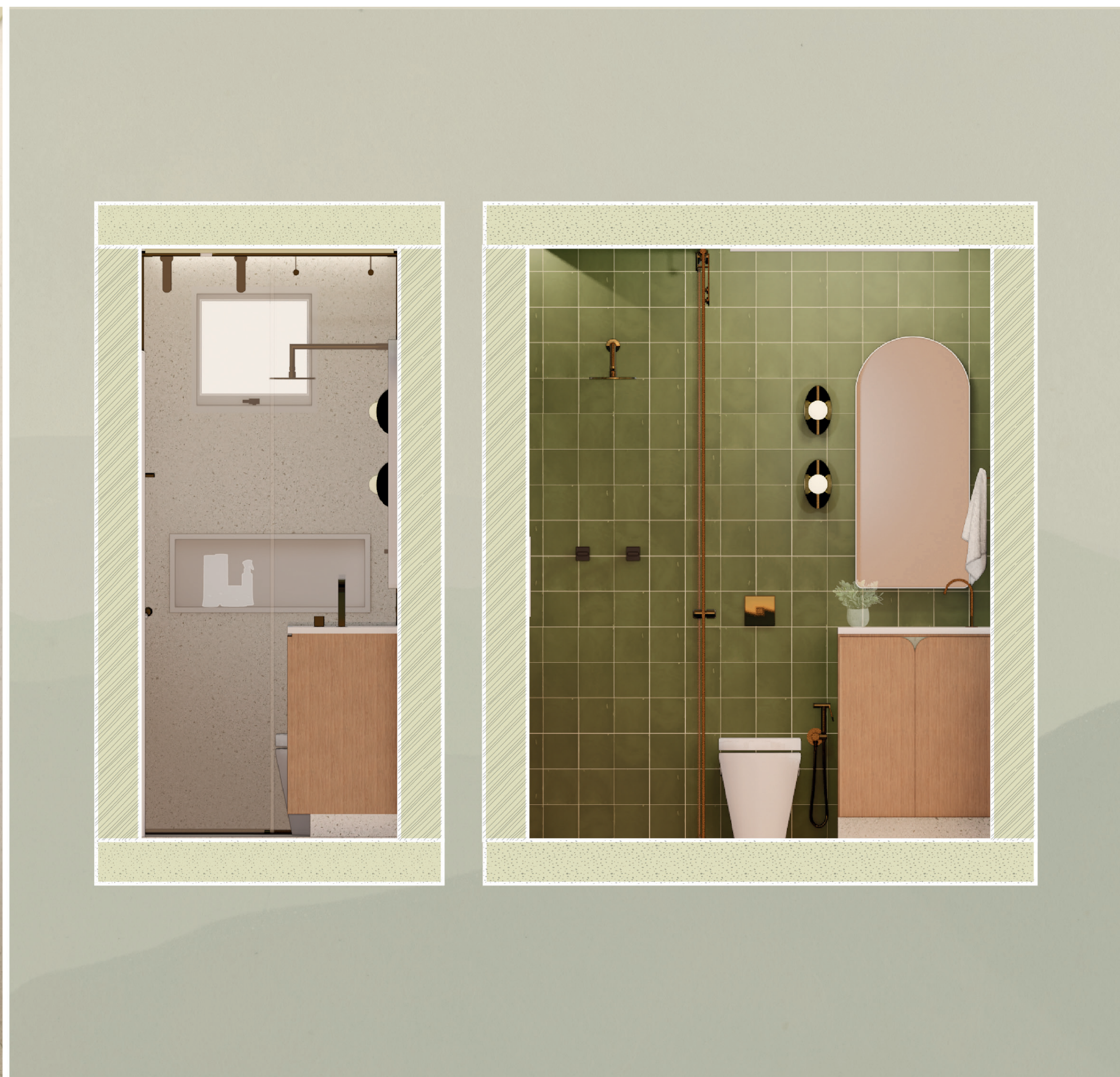


Porcelanato BATTUTO SGR NAT
Portinari



Azulejo Gouache Foret
Portobello

No banheiro também
trabalhei com as
isométricas que dão
mais espacialidade ao
cômodo.



**Figura 66 - Prancha
II Banheiro.**
Fonte: Arquivo
pessoal, 2025.



**Figura 67 - Prancha
III Banheiro.**
Fonte: Arquivo
pessoal, 2025.



Figura 68 - Prancha I
Quarto principal.
Fonte: Arquivo
pessoal, 2025.

quarto kamila



**Figura 69 - Prancha
II Quarto principal.**
Fonte: Arquivo
pessoal, 2025.



O papel de parede adiciona estilo e personalidade ao ambiente, permitindo variadas opções estéticas com praticidade. Além disso, é uma solução versátil e rápida para renovar o quarto sem grandes reformas.

Outras opções



Figura 70 - Prancha III Quarto principal.

Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

Outra vantagem da representação gráfica é poder apresentar mais de uma opção do projeto para o cliente, dessa forma, ele sente que tem poder de decisão em relação ao seu futuro lar.

escritório e quarto de visitas



Figura 71 - Prancha I Escritório e quarto de visitas.

Fonte: Arquivo pessoal, 2025.



Figura 72 - Prancha II Escritório e quarto de visitas.
Fonte: Arquivo pessoal, 2025.



**Figura 73 -
Agradecimento
da apresentação
do apartamento
Sombras do Cedro.**
Fonte: Arquivo
pessoal, 2025.

8.2. Feedback

Com o objetivo de avaliar a percepção do público-alvo em relação ao projeto desenvolvido, foi coletado o depoimento da minha irmã, que analisou o ambiente proposto a partir de uma perspectiva sensível e cotidiana. Seu olhar contribui para entender como os elementos visuais e conceituais do projeto dialogam com a memória afetiva, conforto e identificação pessoal, reforçando a proposta de humanização das representações gráficas e do espaço em si. A seguir, será apresentada sua percepção sobre o apartamento.

“Nossa, eu gostei muito, me surpreendeu. A questão das cores que você aplicou nas paredes, eu nem imaginava que eu iria gostar, que eu lembro de falar que eu era meio receosa com as cores, mas eu acho que você aplicou tão bem essa mistura de verde, um laranja meio terracota, eu acho que ornou muito bem entre os ambientes. Só pelo projeto assim, parece que me traz uma calma, uma serenidade, um ambiente que vai ser gostoso de passar os dias, de trabalhar e ficou muito bom. Ali, começando pela lavanderia, que você atendeu bem meu pedido de mais armários, né, porque era uma necessidade minha que eu via. A lavanderia era bem pequena, não tinha onde eu colocar os produtos de limpeza, né, e a parte de alimentação, então eu achei que ficou muito bem dividido e estruturado. O arredondamento ali do corredor entre a sala e a cozinha, eu gostei muito desse efeito que você trouxe, ao invés de ser aquela coisa padrão, quadrada, né? Eu não imaginava que só de você arredondar assim a parte de cima já ia trazer um efeito muito bom. Fora que a iluminação, quando é a noite, eu achei muito calma, muito dá uma sensação de tranquilidade.

E destaca bem a questão dos armários, aquela parte do vidro que é meio chanfrado, com a iluminação, eu

achei que deu um destaque bem bacana para a cozinha, sabe? E por mais que o apartamento seja pequeno, ele ganhou uma forma, uma beleza, se aplicou uma essência nele, que eu gostei muito. Então você pega a questão das cores, com a parte de madeira que eu queria muito, que eu gosto muito de imóveis de madeira. E as plantas, eu acho que fez um conjunto muito bom. Um ponto que eu gostei também foi do banheiro. O banheiro também era uma coisa que eu tava muito descontente, era branco, uma cor pálida, não tinha muita cara.Você trouxe esse verde que chamou muita atenção nos detalhes da mercenária. Eu gostei muito. O espelho dele ficou bem amplo, então eu achei que ficou bem bacana. E meu quarto também, sensacional, né? Aquele papel de parede foi um pedido de não ter a TV no quarto, que eu queria um ambiente que fosse só para descanso mesmo, para ler um livro. E você entendeu bem a essência dos meus pedidos e eu gostei bastante disso!”

Depoimento Kamila Andrade via Google Meet
Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

E a gente não fica preso a certos objetos que marcam, você consegue modificar, por exemplo, se eu não encontrar uma cadeira igual aquela que você pôs do escritório, eu posso muito bem substituir por outra, porque não é a peça principal do ambiente. Eu acho que o que traz o seu nome, a sua assinatura para o projeto é a essência de você misturar toda a parte de pintura, de pontos-chaves de madeira, a mesa que tem que ficar embaixo da janela, que eu queria uma luz natural para trabalhar, e a gente consegue substituir isso aí, caso não dê certo de encontrar uma cadeira, essa cadeira específica que você colocou no projeto, eu posso muito bem substituir para outra. Você manteve a mesa de jantar que eu já tenho, que ela é de madeira, uma madeira boa, então achei bom que você encaixou os objetos que eu já tenho dentro do projeto, e eu fiquei muito feliz, muito feliz com tudo que você colocou nesse projeto, eu não mudaria nada, eu acho que você soube captar bem as minhas necessidades e ainda trazer a sua essência.”

Depoimento Kamila Andrade via Google Meet
Fonte: Arquivo pessoal, 2025.

9. Considerações finais

A representação visual no design de interiores ultrapassa a função técnica de ilustrar ambientes: ela tem o poder de emocionar, comunicar e conectar o cliente ao projeto de maneira sensível e afetiva. Ao longo deste trabalho, discutiu-se como métodos alternativos de representação, como colagens digitais, ilustrações e recursos gráficos mais livres, podem se tornar um diferencial no processo criativo, destacando-se frente à rigidez dos renders hiper-realistas. A proposta central deste TCC foi investigar como essas abordagens mais humanizadas podem enriquecer o diálogo entre o profissional e o cliente, tornando o projeto mais acessível, interpretável e emocionalmente significativo.

O depoimento da cliente evidencia o sucesso dessa abordagem. Ao reconhecer que a essência do projeto não está em um objeto específico, mas sim na composição de elementos que traduzem suas necessidades e desejos, ela valida a proposta desta pesquisa. A possibilidade de substituições sem prejuízo à identidade do ambiente demonstra que o projeto foi compreendido como algo vivo, flexível e construído em parceria. Essa percepção é resultado direto da forma como o projeto foi apresentado visualmente, não como uma imagem congelada, mas como uma narrativa visual com espaço para identificação pessoal.

Por essa razão, justifica-se que o desenvolvimento deste trabalho tenha se encerrado na fase de estudo preliminar. O foco da pesquisa esteve na parte conceitual e criativa do processo projetual, no qual a comunicação visual tem papel central. Não se pretendeu desenvolver um projeto executivo completo, pois o objetivo não era detalhar soluções técnicas finais, mas sim investigar e demonstrar como a representação humanizada pode ser um recurso potente para traduzir ideias, captar emoções e fortalecer a relação entre o cliente e o projeto. Assim, a ausência de pranchas técnicas não representa uma limitação, mas

uma escolha metodológica alinhada ao tema proposto.

Em um cenário acadêmico e profissional muitas vezes pautado por prazos rígidos e demandas técnicas exaustivas, valorizar a etapa criativa é também uma forma de resistência. Este TCC se propõe como uma contribuição para uma prática mais empática e acessível do design de interiores, que respeite os processos individuais, as limitações técnicas e emocionais dos profissionais e, sobretudo, a diversidade das pessoas que habitam os espaços que projetamos. Ao encerrar esta etapa da minha formação, carrego não só os aprendizados técnicos, mas também o compromisso com um design que humaniza, acolhe e comunica, porque, mais do que apresentar imagens bonitas, o que realmente importa é fazer com que *alguém se reconheça nelas*.



10. Referências

CHING, Francis D. K; JUROSZEK, Steven P. **Desenho para arquitetos**. Tradução de Giselda Laporta Nicolelis. Porto Alegre: Bookman, 2013.

SHILLING, Oliver. **Ilustração para EC Illustrations. 2025. Ilustração digital**. Disponível em: <https://www.pinterest.com/pin/172051648260181666/>. Acesso em: 19 abr. 2025.

FUTUREPRINT. **Por que as cores não são fiéis ao monitor?** Feira FuturePrint, 16 set. 2019. Disponível em: <https://digital.feirafutureprint.com.br/sign/impressodigital/por-que-cores-no-so-fiis-ao-monitor/>. Acesso em: 23 abr. 2025.

SESTINI, Analina. **A padronização das casas e a perda da identidade**. Bem-Estar – Diário da Região, 2023. Disponível em: <https://bemestar.diariodaregiao.com.br/artigo/a-padronizacao-das-casas-e-a-perda-da-identidade.1728683561437>. Acesso em: 27 de mar. 2025. Artigo de periódico online.

THE LOOK STEALERS. **Por dentro das casas das celebridades: Dakota Johnson**. Steal The Look, 12 fev. 2021. Disponível em: <https://stealthelook.com.br/por-dentro-das-casas-das-celebridades-dakota-johnson/>. Acesso em: 23 abr. 2025.

CASA VOGUE. **Conheça a casa de madeira de Dakota Johnson em Los Angeles**. Casa Abril, 2020. Disponível em: <https://casa.abril.com.br/casas-apartamentos/casa-madeira-dakota-johnson/>. Acesso em: 1 maio 2025.

CASA de moradia – vista aérea de desenvolvimento comunitário. iStockPhoto. Fotografia digital. Disponível em: <https://www.istockphoto.com/br/foto/casa-de-moradia-vista-aérea-de-desenvolvimento-comunidade-imagens-gm152494161-11156942>. Acesso em: 15 mar. 2025.

ATEC. **Cadeira Eames original: a história e as características da peça**. 2020. Disponível em: <https://www.atec.com.br/blog/design-original/cadeira-eames-original-a-historia-e-as-caracteristicas-da>

peça/. Acesso em: 12 mar. 2025.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, p. 26, 1993.

LAUGIER, Marc-Antoine. **Ensaio sobre a arquitetura**. Tradução de Maria Isabel de Azevedo. São Paulo: Perspectiva, 2011. (Coleção Debates).

OVERSTREET, Kaley. Afinal. **O que veio primeiro: o projeto ou a construção?** ArchDaily Brasil, 2020. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/949667/afinal-o-que-veio-primeiro-o-projeto-ou-a-construcao>. Acesso em: 28 fev. 2025.

MEISTERDRUCKE. **Figuras geométricas para construção, arcos e homem medindo a altura de uma torre**. Cópia de fac-símile do manuscrito Ms. Fr. 19093, fol. 20v, de Villard de Honnecourt. 2025.

EQUIPE ARCHDAILY BRASIL. **Axonometria na arquitetura brasileira: 20 exemplos de como visualizar seu projeto**. ArchDaily, 30 dez. 2020. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/941964/axonometria-na-arquitetura-brasileira-20-exemplos-de-como-visualizar-seu-projeto>. Acesso em: 23 abr. 2025. Ilustração digital.

ARCHDAILY. **O que é o BIM e por que ele é fundamental nos projetos arquitetônicos atualmente?** ArchDaily, 06 fev. 2018. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/888814/o-que-e-o-bim-e-por-que-ele-e-fundamental-nos-projetos-arquitetonicos-atualmente/5a7b0501f197cc814500023c-o-que-e-o-bim-e-por-que-ele-e-fundamental-nos-projetos-arquitetonicos-atualmente-imagem?next_project=no. Acesso em: 23 abr. 2025. Ilustração digital.

FARRELLY, Lorraine. **Técnicas de representação**. 1. ed. Porto Alegre: Editora Bookman, 2011.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Fundamentos de Design Criativo**. Bookman; 2ª edição, 2012.

Goulart, Juliana. **Nova loja Granado Farmácias: ambiente**

inspirado nos anos 20. Vida Carioca, 1 out. 2017. Disponível em: <https://vidacarioca.net/nova-loja-granado-pharmacias/>. Acesso em: 28 fev. 2025.

KASSAB, Sâmia. Fotos de feed. Instagram, [2025]. Disponível em: <https://www.instagram.com/balancedesign.samia/>. Acesso em: 23 mar. 2025.

MOITINHO, Bruno. Sem Nome Studio. Instagram, 2021. Disponível em: <https://www.instagram.com/semnomestudio/?igsh=cGs3YnN0cmI1a3Rp>. Acesso em: 2 maio 2025.

PATHIRANA, Krishan. **D5 Renderização: Renderizador 3D e Software de Visualização Arquitetônica**. Skillshare, 2021. Disponível em: <https://www.skillshare.com/pt/classes/d5-renderizacao-renderizador-3d-e-software-de-visualizacao-arquitetonica/902480494>. Acesso em: 2 maio 2025.

TITARA, Matheus. **Apartamento N&A**. Pinterest, 2024. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/501518108523127278/>. Acesso em: 2 maio 2025.

NAHAS, Clara. Foto de feed. Instagram, [2025]. Disponível em: <https://www.instagram.com/clara.nahas/>. Acesso em: 23 mar. 2025.

@LUISFELIPE.ARQ. **E aí, que história a sua casa conta sobre você?** Instagram, 18 mar. 2025. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DHW0Bp1OJBA/>. Acesso em: 23 mar. 2025.

MINOXAL. **D5 Render Challenge 3D “California Modernism**. Fórum D5 Render, 21 jun. 2021. Disponível em: <https://forum.d5render.com/t/d5-render-challenge-3d-california-modernism/4031>. Acesso em: 2 maio 2025.

11. Anexo I

- 1. Qual o seu nome completo?
- 2. Qual a sua altura? (em cm)
- 3. Quais os horários que costuma estar em casa?
- 4. A cozinha é utilizada no dia a dia?
- 5. Gosta de receber amigos? Com que frequência?
- 6. Gosta de plantas?
- 7. Defina sua personalidade em três adjetivos:
- 8. Cite três adjetivos que não definem sua personalidade:
- 9. Quando você pensa na sua casa ideal, qual o sentimento mais importante que ela deve remeter?
() Paz, aconchego, calma
() Criatividade, surpresa, ousadia
() Classe, sofisticação
() Sensibilidade, nostalgia
() Praticidade, funcionalidade, estabilidade
- 10. Prefere ambientes:
() Claros
() Escuros
- 11. Prefere ambientes:
() Coloridos
() Neutros
() Neutros com pontos de cor
- 12. Das seguintes, qual é a sua cor preferida?
() Vermelho
() Laranja
() Amarelo
() Verde
() Azul
() Roxo
() Rosa
- 13. E qual é a cor de que menos gosta?
() Vermelho
() Laranja
() Amarelo
() Verde
() Azul

- () Roxo
() Rosa
- 14. Selecione suas peças de mobiliário favoritas: (Aqui foi apresentado a cliente exemplos de estilos de mobiliário diferentes).
- 15. Selecione as peças de mobiliário que menos gosta: (Aqui foi apresentado a cliente exemplos de estilos de mobiliário diferentes).
- 16. Qual dos estilos de ambientes a seguir mais te agrada? (Aqui foi apresentado a cliente exemplos de estilos de ambientes diferentes).
- 17. Idealiza sua casa com qual padrão de acabamento?
() Padrão baixo (econômico)
() Padrão médio (intermediário)
() Padrão alto (sofisticado)
- 18. Quais eletrodomésticos você possui ou pretende adquirir em breve (que devem ser considerados na marcenaria planejada)?
() Micro-ondas
() Geladeira convencional
() Geladeira duas portas
() Airfryer
() Forno elétrico
() Forno de embutir
() Purificador de água
() Coifa
() Depurador
() Lava-louças
() Torre de eletrodomésticos
() Máquina lava e seca
() Máquina de lavar com tampa frontal
() Máquina de lavar com tampa superior
() Cervejeira
() Adegas climatizada
() Freezer horizontal
() Freezer vertical
() Churrasqueira
() Ar Condicionado

19. Algum pedido especial que não foi mencionado neste questionário?

12. Anexo II

- 1. Qual é o seu filme favorito e por quê?
- 2. Qual estilo de música você mais gosta de ouvir?
- 3. Se pudesse viajar para qualquer lugar do mundo, para onde iria?
- 4. Qual é o seu prato ou comida favorita?
- 5. Prefere acordar cedo ou dormir até tarde?
- 6. Você se considera mais caseiro(a) ou gosta de sair com frequência?
- 7. Qual é a sua rotina ideal em um dia perfeito?
- 8. Como você gosta de passar seu tempo livre?
- 9. Prefere cidade grande ou um lugar mais tranquilo e afastado?
- 10. Você se considera mais extrovertido(a) ou introvertido(a)?
- 11. O que você mais valoriza em uma amizade?
- 12. Você prefere trabalhar em equipe ou sozinho(a)?

