

TRANS VERSO

02 Espaços Efêmeros no Ensino de Design: análise curricular em Instituições Públicas

recebido em 11/05/2025
aprovado em 11/06/2025

Espaços Efêmeros no Ensino de Design: análise curricular em Instituições Públicas

Alessandra Santos Lima da Cunha

alessandra.cunha@ifmg.edu.br

Instituto Federal de Minas Gerais

Rosemary do Bom Conselho Sales

rosemary.sales@uemg.br

Universidade do Estado de Minas Gerais

RESUMO (PT): Design de Espaços Efêmeros (DEE) é uma abordagem projetual voltada para ambientes temporários, que prioriza o impacto sensorial, a comunicação e a agilidade construtiva, promovendo experiências marcantes. Este estudo analisa como essa abordagem é incorporada às matrizes curriculares dos cursos de Design de Ambientes e Interiores de instituições públicas brasileiras. O objetivo da análise é ampliar a compreensão sobre a presença do DEE no ensino superior e oferecer evidências para o debate acerca do seu fortalecimento na formação acadêmica. Para tanto, realizou-se uma pesquisa documental a partir da análise de Projetos Pedagógicos de Cursos (PPCs), buscando compreender como o conceito de efemeridade é incorporado ao ensino. Os resultados indicam que a inserção do DEE nos currículos ainda é limitada e pouco sistematizada. Embora existam disciplinas que abordam o tema, o uso explícito do termo “efêmero” em suas nomenclaturas permanece pouco frequente.

Palavras-chave: *formação em design, design efêmero, arquitetura efêmera, cenografia, currículo acadêmico.*

ABSTRACT (ENG): *Ephemeral Space Design (ESD) is a design approach focused on temporary environments that prioritizes sensory impact, communication, and construction agility, thereby fostering memorable experiences. This study analyzes how this approach is integrated into the curricula of Environmental and Interior Design programs at Brazilian public institutions. The analysis aims to broaden the understanding of ESD's presence in higher education and provide evidence to support the debate on strengthening its role in academic training. To this end, a documentary study was conducted by analyzing Course Pedagogical Projects (PPCs) to understand how the concept of ephemerality is incorporated into the curriculum. The results indicate that the inclusion of ESD in curricula remains limited and lacks systematization. Although there are courses addressing the subject, the explicit use of the term “ephemeral” in their titles remains infrequent.*

Keywords: *design education, ephemeral design, ephemeral architecture, scenography, academic curriculum.*

1. Introdução

Nos espaços de convivência humana, o Design de Ambientes e Interiores se consolida como uma área que sistematiza conhecimentos específicos sobre os espaços, com o propósito de promover, de forma integrada, segurança, saúde e bem-estar (Abreu; Pessoa; Sales, 2025). Esses profissionais se dedicam a estabelecer conexões profundas entre as pessoas e os lugares que elas habitam, atuando como mediadores entre o indivíduo e o projeto (Higgins, 2015; Kopec, 2018). No entanto, para que isso aconteça de forma efetiva, torna-se necessário que os profissionais possuam conhecimentos abrangentes em ética, teoria do design, comunicação, percepção ambiental e legislação. Isso porque tais abordagens ganham contornos específicos quando aplicadas à concepção dos chamados Espaços Efêmeros (EE). Estes espaços são ambientes temporários, criados para existir por um período determinado de tempo, geralmente vinculados a eventos, exposições, mostras, festivais ou intervenções culturais e comerciais (Cunha, 2020). Diferente dos espaços permanentes, os EE se destacam por seu caráter inovador e pela capacidade de adaptação, configurando-se como uma dimensão singular dentro do campo do Design (Brito; Costa; Gualberto, 2024; Ványolós, 2022). Por sua natureza transitória, essa abordagem exige dos profissionais maior sensibilidade em relação às dinâmicas do tempo, à produção de experiências e à criatividade para adequações temporárias. Em um cenário marcado pelo consumo acelerado de informação, os EE ganham relevância por sua capacidade de comunicação imediata (Nishikawa, 2016). Por isso, sua concepção demanda uma perspectiva que transcenda os parâmetros tradicionais do Design, considerando a efemeridade como elemento central na vivência e percepção dos espaços (Butler; Hogness; Michaelson, 2014). Nesse sentido, faz-se necessário articular experiências sensoriais e temporais, indo além das exigências típicas das estruturas permanentes. Assim, a formação acadêmica deve incorporar, além dos aspectos técnicos e estéticos convencionais, conteúdos específicos relacionados à temporalidade, como cenografia, design sustentável, economia da experiência e inovação metodológica (Howard, 2019; Mantovani, 2009).

Apesar de sua relevância social, cultural e econômica, grande parte das pesquisas sobre os EE concentra-se em áreas como Arquitetura e Artes, como por exemplo estudos de Costa (2015), Paz (2008), Scóz (2009), Carnide (2012) e Jessé (2022), que se concentram na análise da cenografia, na arte de rua e nas instalações artísticas, enquanto autores como Ványolós (2022) se preocupam com sua inserção histórica na Arquitetura. No campo do design, ainda são escassos os estudos que abordam metodologias voltadas ao processo projetual (Brito; Costa; Gualberto, 2024; Cunha; Abreu; Lana, 2021; Cunha, 2022; Martins, 2023). Além da limitada produção científica, pouco se conhece sobre como o DEE vem sendo incorporado à formação dos profissionais de design. Essa lacuna motivou a questão de pesquisa: como o DEE é abordado nos currículos formais dos cursos de graduação em Design de Ambientes e Interiores em instituições públicas brasileiras? Para responder a esse questionamento, o estudo buscou identificar e analisar as disciplinas relacionadas ao tema, considerando suas nomenclaturas, cargas horárias e enfoques pedagógicos, a fim de compreender sua inserção e profundidade nos currículos formais. Espera-se, com isso, contribuir para reflexões sobre a integração do DEE no ensino superior, destacando a importância de consolidar o tema como um eixo formativo autônomo, capaz de articular teoria, prática e inovação em resposta às demandas sociais e mercadológicas contemporâneas.

2. Aporte Teórico

No Brasil, a profissão de Design de Ambientes e Interiores passou a contar com uma regulamentação mais consistente a partir do Projeto de Lei nº 2.375/2022, aprovado pelo Senado Federal e em tramitação na Câmara dos Deputados, que estabelece critérios para o exercício profissional, como formação superior específica e registro junto ao Conselho Regional de Engenharia e Agronomia (CREA). Essa iniciativa complementa a Lei nº 13.369/2016, ampliando o reconhecimento legal dessas atribuições no mercado nacional. Em consonância com entidades internacionais como a *International Interior Design Association* (IIDA, 2025) e o *Council for Interior Design Qualification* (CIDQ, 2024), a prática profissional é orientada por princípios que visam promover saúde, segurança e bem-estar aos ocupantes dos espaços projetados. A abordagem projetual em design, nesse sentido, ultrapassa a dimensão estritamente material e funcional, incorporando aspectos simbólicos e subjetivos, que consideram as percepções e modos de vida dos sujeitos que vivenciam o espaço (Bahia, 2026). Essa sensibilidade aguçada à experiência humana (com foco no longo prazo e na permanência) constitui um dos pilares do design tradicional.

2.1 Abordagem Projetual de Design no Contexto Humano

O Design de Ambientes e Interiores situa-se no cruzamento entre áreas do conhecimento dedicadas à concepção de espaços internos de convivência humana, como artes, ciências e tecnologias (Kronenburg, 2008). Sua distinção está na ênfase à escala humana e à qualidade da experiência proporcionada pelos ambientes (Zonis, 2011; Loschiavo, 2006). Diferente da Arquitetura e da Engenharia, que se dedicam à concepção da estrutura física da edificação (Neufert, 2013), essa vertente concentra-se no estudo dos recintos internos e de seu entorno imediato. Isso implica a manipulação intencional de elementos como luz, cor, sombra, mobiliário, acabamento, acústica, ergonomia, dentre outros, cujo objetivo é otimizar a relação entre o indivíduo e seu *habitat* (Higgins, 2015; Kopec, 2018). Dessa forma, seu campo profissional assume um papel estratégico como mediador entre os usuários e os espaços projetados, operando como intérprete das necessidades funcionais e dos anseios subjetivos que emergem da vivência no espaço construído.

Essa atuação exige sensibilidade para captar aspectos emocionais, culturais e simbólicos, além de competência técnica para traduzi-los em soluções concretas (Zonis, 2011; Correia Junior; Braga; Couto, 2020). Contudo, tal mediação demanda uma abordagem interdisciplinar que articule saberes, psicologia ambiental, ergonomia, estética, comunicação, códigos de segurança, além de legislações específicas. O profissional, portanto, deve compreender os contextos técnicos e socioculturais em que os usuários estão inseridos, reconhecendo suas rotinas, valores, memórias e expectativas para propor cenários que promovam bem-estar, identidade e pertencimento. Essa perspectiva amplia o escopo tradicional da área, posicionando-a como agente de transformação social e cultural, na interface entre técnica e subjetividade. Conforme destaca Lawson (2011), o processo de design não se limita à resolução de problemas técnicos e funcionais, mas envolve a construção de significados e experiências que repercutam nos usuários e no tempo em que vivem.

Nesse cenário, o Design de Espaços Efêmeros (DEE) desponta como uma abordagem voltada à criação de estruturas temporárias, cuja principal característica é intensificar a experiência do usuário (Brito; Costa; Gualberto, 2024). Ao contrário do design tradicional, que privilegia a permanência, o DEE exige soluções concebidas para um ciclo de vida limitado, capazes de

conciliar agilidade com estratégias de comunicação eficientes e impactantes. Assim, a prática demanda a habilidade de transformar muito com o pouco disponível, seja de tempo seja de recursos (Cunha, 2020; Fernández-Galiano, 2011).

2.2 Design de Espaço Efêmero e suas Aplicações

O Design de Espaços Efêmeros (DEE) opera na lógica da transitoriedade, compartilhando os objetivos básicos do design contemporâneo, como o impacto sensorial, a comunicação e o diálogo com o público, mas sob condicionantes operacionais. A grande distinção do DEE não reside na busca por essas qualidades, mas sim na necessidade de viabilizá-las em ciclos temporais curtos, o que impõe estratégias específicas de montagem, desmontagem e logística reversa. Configura-se, portanto, como uma abordagem voltada à criação de ambientes temporários, concebidos para existir por um período determinado. Em contraste com as vertentes projetuais dedicadas à longa permanência, o DEE tem como característica central a transitoriedade, o que lhe confere especificidades conceituais e operacionais. O termo “efêmero” deriva do grego *ephēmeros*, que significa “por um dia”, e expressa com precisão a essência desses trabalhos, ou seja, estruturas que, após cumprirem sua função, são desmontadas ou transformadas (Cunha, 2020). A distinção entre arquiteturas permanentes e temporárias não se limita à duração física, mas envolve também aspectos simbólicos, funcionais e de comunicação. A efemeridade permite ao projetista explorar soluções criativas e ousadas, muitas vezes inviáveis em estruturas convencionais, justamente por não estarem submetidas às mesmas exigências de durabilidade e normatização (Kronenburg, 2008; Neufert, 2013). Essa liberdade formal e conceitual amplia o campo de atuação da área, oferecendo possibilidades expressivas que rompam com os paradigmas da construção tradicional (Paz, 2008).

A limitação temporal dessas intervenções desloca o foco projetual para a experiência. O objetivo central passa a ser a criação de momentos memoráveis, intensificando a vivência sensorial, a semiótica e a narrativa espacial (Veiga; Andery, 2013). A ausência de permanência é compensada pela intensidade da interação, pela capacidade de romper com a rotina e pela imersão do usuário no evento, gerando uma sensação de presença e envolvimento (Kronenburg, 2008). As aplicações do DEE são amplas e diversificadas, abrangendo stands em feiras, cenografias para espetáculos e teatro (Howard, 2019; Mantovani, 2009), exposições e instalações em museus (Veiga; Andery, 2013), vitrines comerciais, lojas *pop-up* e intervenções urbanas (Loschiavo, 2006). Devido à sua complexidade e aos múltiplos objetivos que envolve, o DEE é considerado uma prática multidisciplinar, articulando saberes do Design de Ambientes e Interiores, da Arquitetura, da Engenharia e das Artes Visuais. Essa intersecção com outras áreas do saber evidencia a necessidade de uma formação profissional que integre o processo projetual tradicional com conhecimentos sobre eventos, comunicação visual e temporalidade. Assim, o campo do DEE se consolida como uma dimensão singular do Design contemporâneo, exigindo abordagens curriculares especializadas e metodologias adaptadas à sua natureza transitória.

2.3 Implicações Curriculares do Design de Espaços Efêmeros

A inserção do Design de Espaços Efêmeros (DEE) como campo específico dentro do Design de Ambientes e Interiores demanda uma revisão crítica dos currículos acadêmicos tradicionais. A natureza transitória e experiencial desses trabalhos impõe desafios que extrapolam os fundamentos convencionais da formação em design, como durabilidade, ergonomia e normatização técnica (Higgins, 2015; Kopec, 2018). Para atuar com competência nesse

segmento, o profissional precisa dominar saberes que conectam o processo de criação dos espaços à organização de eventos, ao planejamento logístico de montagem e desmontagem, ao uso sustentável de materiais de curta duração e à criação de experiências marcantes para o público, conceito conhecido como economia da experiência (Ványolós, 2022). Nesse sentido, torna-se necessário incorporar ao currículo disciplinas que abordem a efemeridade como eixo estruturante do projeto. Da mesma forma, cursos que promovam metodologias ativas (como oficinas experimentais, simulações de eventos e projetos integradores), que permitam ao estudante vivenciar os ciclos curtos de criação, execução, montagem e desmontagem são igualmente importantes para o aprendizado (Correa; Costa, 2025; Moran, 2015). A abordagem curricular para o DEE, portanto, deve refletir sua condição multidisciplinar e sua vocação para a inovação. Isso implica não apenas a inclusão de novos conteúdos, mas também a revisão das estratégias pedagógicas, com foco na temporalidade, na experiência do usuário e na comunicação visual.

Ao reconhecer o DEE como uma dimensão autônoma e estratégica do design contemporâneo, as instituições de ensino podem formar profissionais mais preparados para os desafios e oportunidades desse campo emergente. Visto que, o fortalecimento desse campo como área de atuação demanda não apenas o reconhecimento de sua complexidade projetual, mas também a incorporação de habilidades específicas nos currículos. A consolidação dessa área exige a incorporação de habilidades específicas nas matrizes de ensino, destacando-se quatro eixos essenciais, conforme mostrado na **Figura 1**.

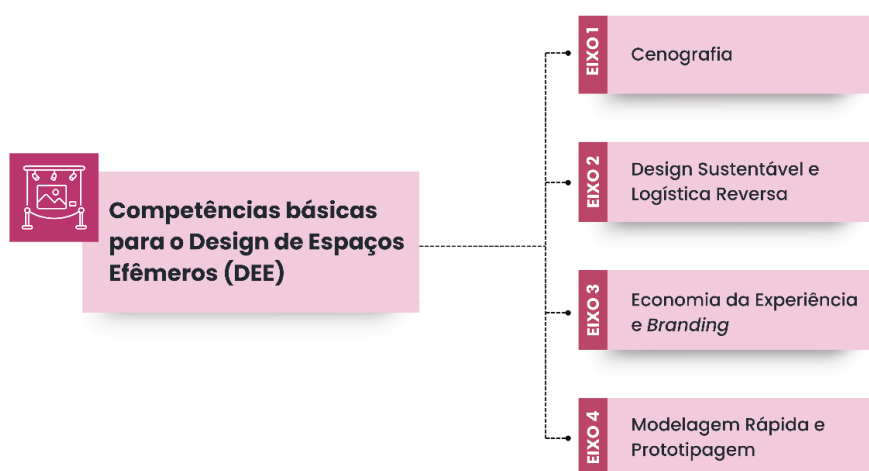


Figura 1 - Competências essenciais para o Design de Espaços Efêmeros. Fonte: elaborado pelos autores.

O primeiro eixo abrange a cenografia, disciplina voltada à construção de narrativas e atmosferas impactantes que estabelecem uma relação direta entre cena e público (Howard, 2019; Mantovani, 2009). O segundo envolve o design sustentável e a logística reversa, que são importantes para lidar com os resíduos gerados pela transitoriedade, por meio do uso de materiais recicláveis, modulares e de baixo impacto ambiental (Nishikawa, 2016). O terceiro alinha-se à economia da experiência e ao *branding*, conceitos que permitem traduzir a identidade de marcas e eventos em vivências memoráveis e integradas ao mercado contemporâneo (Ványolós, 2022; Pine; Gilmore, 2012; Zonis, 2011).

Além disso, destaca-se também o quarto eixo, as técnicas de modelagem rápida e prototipagem, que são indispensáveis para viabilizar a concepção e a execução de projetos em prazos reduzidos, o que exige o domínio de ferramentas digitais e metodologias ágeis (Janković; Stanković, 2019; Celani; Bertho, 2007). Apesar da crescente relevância social e econômica dos EE, um mercado que engloba de grandes feiras a festivais culturais, a maior parte da produção acadêmica sobre o tema ainda se concentra em Arquitetura e Artes Cênicas (Costa, 2015; Paz, 2008). Isso sugere uma lacuna potencial na sistematização e no aprofundamento do tema dentro do ensino formal de Design de Ambientes e Interiores. Diante dessas exigências do mercado, torna-se relevante que a formação profissional seja atualizada para integrar teoria, prática e inovação em projetos transitórios. O mapeamento do ensino de DEE, ao identificar sua inserção, nomenclatura e carga horária nas graduações públicas brasileiras, pode contribuir para consolidar o tema como um eixo formativo coerente e estratégico.

3. Metodologia

O presente estudo foi de natureza aplicada e teve como objetivo analisar os Projetos Pedagógicos e matrizes curriculares de cursos de Design de Ambientes e Interiores em instituições públicas brasileiras buscando analisar suas nomenclaturas, carga horária e enfoques de disciplinas sobre EE. Em relação à abordagem do problema, o estudo foi qualitativo, uma vez que busca compreender a complexidade e riqueza de dados obtidos a partir da análise do objeto de estudo (Guerra *et al.*, 2022). Quanto aos objetivos, a pesquisa enquadra-se como descritiva, por apresentar as características do ensino da temática nos currículos investigados, e explicativa, por examinar o tema em busca de suas implicações para a formação profissional (Severino, 2013). Como procedimento metodológico, adotou-se a pesquisa documental, baseada na coleta e análise de documentos oficiais, como Projetos Pedagógicos de Curso (PPCs) e matrizes curriculares (Fonseca, 2002).

3.1 Seleção do Material para Análise e Critérios de Exclusão

O material de análise foi composto por Projetos Pedagógicos de Curso (PPCs) e matrizes curriculares de cursos de graduação nas modalidades de bacharelado e tecnológico, ofertados exclusivamente por instituições públicas e gratuitas brasileiras. A seleção foi realizada por meio da plataforma e-MEC, sistema oficial do Ministério da Educação (MEC), que reúne dados institucionais e informações sobre o tipo de curso, modalidade (presencial, EAD ou híbrida) e status (em atividade, extinto ou em extinção). A coleta de dados aconteceu em três etapas, conforme ilustrado na Figura 2. Na primeira etapa, foi realizada a busca para identificar cursos de graduação em Design de Ambientes e Interiores no e-MEC. Para garantir que o levantamento abrangesse todo o escopo da pesquisa, foi necessário incluir também cursos com a nomenclatura de Decoração, termo ainda utilizado oficialmente por algumas instituições. Essa ampliação permitiu contemplar variações terminológicas que coexistem no cenário educacional brasileiro.

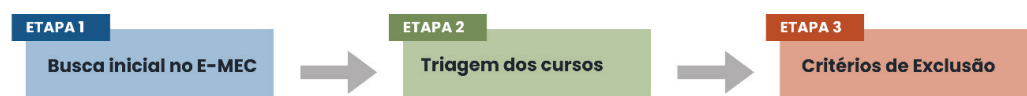


Figura 2 - Etapas da seleção do material para análise. Fonte: elaborado pelos autores.

Na segunda etapa, foi realizada a triagem dos cursos com base em critérios específicos. Primeiramente, foram selecionados apenas cursos de graduação (bacharelado ou tecnológico) ofertados por instituições públicas e com gratuidade. Foram considerados apenas os cursos na modalidade presencial ou híbrida, excluindo-se os cursos à distância (EAD), cuja estrutura curricular apresenta diferenças significativas. Foram incluídos apenas os cursos em atividade, com estrutura curricular voltada ao desenvolvimento de projetos, o que possibilita identificar disciplinas relacionadas ao ensino de EE. A terceira etapa envolveu os critérios de exclusão, em que foram desconsiderados cursos de Design com formação ampla, na qual a habilitação específica ocorre apenas ao final do percurso acadêmico, geralmente de forma flexível e sem aprofundamento temático. Também foram excluídos cursos técnicos e de especialização em Design de Ambientes/Interiores, por não se enquadrarem na categoria de graduação. Cursos inativos ou em processo de extinção foram igualmente descartados, assegurando que a análise contemplasse apenas programas vigentes e reconhecidos pelo MEC.

3.2 Procedimentos de Análise de Conteúdo

Os documentos coletados foram submetidos à Análise de Conteúdo (Bardin, 2016), na qual os dados obtidos foram tratados e analisados de maneira descritiva e comparativa. Segundo Bardin (2016), a Análise de Conteúdo é uma metodologia amplamente utilizada em pesquisas qualitativas, pois permite uma interpretação detalhada e bem fundamentada dos dados coletados. Buscou-se sistematizar as informações de modo a identificar padrões, lacunas e aproximações entre os cursos, conforme orientações de Gil (2019), Bowen (2009) e Minayo (2014). O procedimento teve caráter classificatório, privilegiando a organização de dados objetivos, códigos, nomenclaturas, carga horária e conteúdos programáticos. A pesquisa foi conduzida em duas etapas complementares (**Figura 3**).

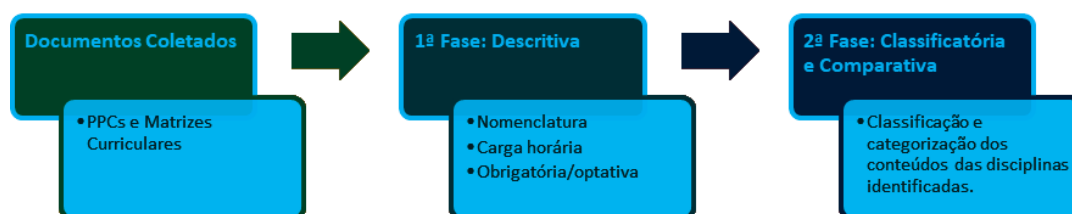


Figura 3 - Análise de Conteúdo Documental. Fonte: elaborado pelos autores.

A primeira etapa consistiu na sistematização de dados objetivos referentes a cada curso analisado, com foco na identificação de elementos estruturais das matrizes curriculares. Foram coletadas informações como a nomenclatura das disciplinas, a carga horária total e distribuída por componente, a modalidade de oferta (obrigatória ou optativa) e o ano de ingresso ou de inclusão da disciplina no currículo. Essa etapa permitiu mapear a presença formal do Design de Espaços Efêmeros (DEE) nos cursos, oferecendo um panorama inicial sobre sua inserção institucional.

Na segunda etapa, foi realizada uma análise classificatória e comparativa dos conteúdos programáticos das disciplinas identificadas. Por meio da leitura e categorização dos textos descritivos, buscou-se verificar o grau de aprofundamento e a abordagem adotada em relação à temática dos EE. Segundo Krippendorff (2013), a Análise de Conteúdo qualitativa sustenta interpretações a partir dos textos analisados, bem como da literatura existente, sobre os temas envolvidos. Para tanto, o pesquisador deve tecer

conclusões por meio da construção de paralelismos, triangulações e elaborações de metáforas que possam ser identificadas. Essa análise permitiu identificar padrões recorrentes, lacunas conceituais e aproximações entre os cursos, contribuindo para compreender como o DEE vem sendo tratado no contexto do ensino superior brasileiro (Gil, 2019).

4. Resultados e Discussão

4.1 Delimitação do Material de Análise e Caracterização dos Cursos

Com o objetivo de identificar e analisar o ensino da temática dos EE, a coleta de dados seguiu o procedimento de busca e triagem nos cursos de graduação em Design de Interiores e Design de Ambientes de instituições públicas e gratuitas. Buscou-se mapear quais estão regulamentados pelo MEC para, então, identificar a oferta de componentes curriculares relacionados ao tema. Após aplicar os critérios de inclusão e exclusão, a busca resultou em um conjunto de 15 cursos listados sob as nomenclaturas Design de Interiores, Design de Ambientes e Decoração. Conforme detalhado no **Quadro 1**. Embora o número total de cursos de Design em instituições públicas brasileira seja grande, a oferta de graduações com foco em Design de Ambientes/Interiores e Decoração é bastante restrita no Brasil. O conjunto de dados levantados resultou em seis cursos de grau Bacharelado e nove de grau Superior de Tecnologia, abrangendo instituições Federais, Estaduais e Municipais.

IES	Sigla	Estado	Código/Curso	Grau
Universidade Federal de Uberlândia	UFU	MG	(102935) Design	Bacharelado
Universidade Federal da Bahia	UFBA	BA	(13320) Design de Interiores	Bacharelado
Universidade Federal de Goiás	UFG	GO	(1178874) Design de Produto	Bacharelado
Universidade Federal de Uberlândia	UFU	MG	(102935) Design	Bacharelado
Universidade Federal do Rio de Janeiro	UFRJ	RJ	(14337) Design de Interiores	Bacharelado
Universidade do Estado de Minas Gerais	UEMG	MG	(84008) Design de Ambientes	Bacharelado
Universidade Estadual do Maranhão	UEMA	MA	(1573309) Design de Interiores	Tecnológico
Universidade Estadual do Maranhão	UEMA	MA	(1611893) Design de Interiores	Tecnológico

Universidade Estadual do Maranhão	UEMA	MA	(1611893) Design de Interiores	Tecnológico
Universidade Municipal de São Caetano do Sul	USCS	SP	(1648923) Design de Interiores	Tecnológico
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais	IFSEMG	MG	(1487131) Design de Interiores	Tecnológico
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Alagoas	IFAL	AL	(57638) Design de Interiores	Tecnológico
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo	IFSP	SP	(1421313) Design de Interiores	Tecnológico
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais	IFMG	MG	(1298973) Design de Interiores	Tecnológico
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba	IFPB	PB	(49960) Design de Interiores	Tecnológico

Quadro 1 - Cursos de Design aprovados pelo MEC. Fonte: elaborado pelos autores.

Na sequência, realizou-se o levantamento dos Projetos Pedagógicos de Curso (PPCs) e das matrizes curriculares. Ao analisar esses documentos, percebeu-se algumas incoerências nos dados obtidos em relação aos critérios de inclusão definidos na metodologia, que implicaram na redução do *corpus* durante a busca no e-MEC. A primeira se refere a gratuidade, apesar de ter sido listado no filtro de cursos gratuitos, o curso de Design de Interiores da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS) apresentou informações sobre mensalidades no site da instituição. A não gratuidade levou à sua exclusão. A segunda foi com relação a formação ampla em Design, o curso de Design da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), que apareceu nos resultados das buscas, é, na realidade, um curso de formação ampla com habilitação específica em Interiores apenas ao final do curso. Conforme o critério de exclusão estabelecido, cursos com esse perfil foram desconsiderados.

A outra observação importante refere-se ao curso de Design de Interiores da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA). Nessa instituição, o curso é ofertado em três campi (Bacabal, Codó e Timon). Embora existam diferenças sutis nas matrizes curriculares, a carga horária total é bastante equivalente, refletindo um mesmo projeto pedagógico institucional com adaptações pontuais. Dessa forma foi feito uma análise entre as matrizes curriculares dos três campi e se observou leves variações, como a carga horária e oferta de algumas disciplinas optativas e a distribuição dos conteúdos. O campus de Timon oferece 300 horas de disciplinas optativas, enquanto Codó tem uma

estrutura mais enxuta (180 horas) e também apresenta uma distribuição mais intensa de créditos por período (entre 40 a 60 créditos), enquanto Bacabal e Timon mantêm entre 30 e 40 créditos, sugerindo diferenças do calendário acadêmico. Apesar dessas variações, as três matrizes curriculares possuem carga horária total e organização de componentes obrigatórios muito semelhantes, refletindo um mesmo PPC institucional com adaptações muito sutis. Portanto, para fins de análise do currículo formal, considerou-se apenas uma matriz representativa para o curso de Design de Interiores da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA). Após o tratamento inicial e dos critérios de inclusão, o *corpus* de análise foi reduzido para oito (8) cursos de graduação em Design de Ambientes/Interiores em instituições públicas brasileiras.

4.2 Identificação e Quantificação da Temática Efêmera

A partir do *corpus* final, procedeu-se à Análise de Conteúdo documental dos PPCs e Matrizes Curriculares, buscando identificar a existência de componentes curriculares relacionados ao tema de EE. A busca concentrou-se em termos-chave como Cenografia, Efêmero, Temporário, Exposição, Cênico e *Visual Merchandising*. Os cursos estão distribuídos nos seguintes estados: Maranhão, Rio de Janeiro, Minas Gerais, Paraíba e Bahia, abrangendo as regiões Nordeste e Sudeste do território nacional. O levantamento mostrou que a temática dos EE, embora presente, não está uniformemente distribuída. Dos oito cursos analisados, apenas dois (o IFMG e o IFPB) não apresentaram disciplinas obrigatórias ou optativas com conexão direta ao tema. As seis das oito instituições analisadas (75%) oferecem, no mínimo, um componente curricular que aborda a efemeridade ou um de seus eixos temáticos. O **Quadro 2** detalha os cursos, as disciplinas identificadas, sua natureza no currículo (obrigatória/optativa) e a carga horária correspondente.

IES	Curso	Disciplina	Obrigatória/ optativa	Carga horária
UEMA	DI	Atelier de Projeto: Design Comercial e <i>Visual Merchandising</i>	Obrigatória	60
UFRJ	DI	Estudos de Espaço Cênico I	Optativa	45
		Estudos de Espaço Cênico II	Optativa	45
		Adereço Cênico	Optativa	45
		Iluminação Cênica	Optativa	45
IFMG	DI	-	-	-
IFPB	DI	-	-	-
UFBA	DI	Laboratório IV — Projetos Efêmeros	Obrigatória	105
		Cenografia I	Optativa	60
IFSEMG	DI	Projeto de Interiores III — Design Efêmero	Obrigatória	60
IFSP	DI	Projetos 4	Obrigatória	66,7
UEMG	DA	Design Cênico	Optativa	72
		Prática Projetual — Design do Efêmero	Obrigatória	60

Quadro 2 - Cursos identificados e suas respectivas disciplinas (Foco em Espaços Efêmeros)
Fonte: elaborado pelos autores.

A análise da distribuição das disciplinas dos oito cursos apresentados no **Quadro 2** mostra uma diversidade na abordagem. Apenas uma parte dos PPCs contempla diretamente o tema dos EE em suas matrizes curriculares, variando quanto a obrigatoriedade, a carga horária e a nomenclatura específica das disciplinas que abordam o assunto.

Obrigatoriedade e carga horária: entre as instituições analisadas, apenas a UFBA, o IFSEMG, o IFSP e a UEMG apresentam disciplinas que abordam explicitamente o assunto, ainda que sob diferentes denominações, como Projetos Efêmeros, Design Efêmero, Cenografia ou Design Cênico. A carga horária dessas disciplinas varia entre 60h e 105h, com predomínio de obrigatoriedade nos cursos que de formação tecnológica. Enquanto nos cursos de bacharelado o tema tende a ser como optativa ou vinculada a contextos cênicos. Essa diversidade entre os cursos indica que o tema do DEE ainda aparece de forma isolada e pouco estruturada nas formações analisadas, mostrando diferentes interpretações sobre a importância dessa abordagem dentro do campo do Design de Ambientes/Interiores (Jessé, 2022). Por outro lado, cursos como os da UEMA e UFRJ não apresentam disciplinas diretamente voltadas ao DEE, concentrando-se em abordagens mais amplas de projeto ou cenografia.

Nomenclatura Específica: apenas três disciplinas utilizam exatamente o termo Efêmero em sua nomenclatura: 1) Prática Projetual — Design do Efêmero (UEMG), 2) Projeto de Interiores III — Design Efêmero (IFSEMG) e 3) Laboratório IV — Projetos Efêmeros (UFBA). A presença dessas disciplinas mostra que, embora de forma discreta nas matrizes analisadas, existe uma tendência de inserção do tema como parte do ensino em Design. O fato de estarem presentes tanto em cursos tecnológicos quanto em bacharelados também sugere uma ampliação gradual do olhar sobre o tema, que passa a ser entendido não apenas como extensão da cenografia, mas como uma dimensão própria do Design de Ambientes/Interiores, voltada à experiência, à adaptação e à vivência sensorial dos espaços (Brito; Costa; Gualberto, 2024).

4.3 Análise dos Conteúdos Curriculares

Para aprofundar a análise, procedeu-se à descrição e comparação das ementas das disciplinas identificadas, utilizando as categorias temáticas levantadas no Referencial Teórico (item 2.3 sobre implicações curriculares do Design Efêmero), sugerindo uma lacuna potencial na sistematização e no aprofundamento do tema dentro do currículo formal de Design de Ambientes/Interiores. O **Quadro 3** sintetiza as disciplinas e suas ementas, buscando proporcionar uma visão ampla do conteúdo curricular que abarca a temática dos EE, destacando como as diferentes instituições estruturam e abordam esse assunto em seus cursos. Entre as oito instituições analisadas, apenas seis delas apresentaram na matriz curricular disciplinas relacionadas aos EE. A Análise de Conteúdo programático do **Quadro 3** mostra as características e prioridades de ensino em cada instituição.

IES	Disciplina	Ementa
UEMA	Atelier de Projeto: Design Comercial e <i>Visual Merchandising</i>	Aborda o projeto de espaços comerciais, promoção de vendas e merchandising, considerando aspectos históricos, técnicos e comportamentais do consumo e da economia da experiência.

UFRJ	Estudos de Espaço	Introduz o estudo da arquitetura teatral e das diferentes poéticas da cenografia ocidental, relacionando-as à criação de espaços cênicos e à atuação de principais cenógrafos ao longo da história.
	Cênico I	
	Estudos de Espaço	Aprofunda o estudo das transformações estéticas do século XX, analisando a influência da indústria cultural, da cultura de massa e do desenvolvimento tecnológico sobre a cenografia teatral.
	Cênico II	
	Adereço Cênico	Examina o papel dos objetos na cena teatral e em manifestações culturais, abordando significados, técnicas de confecção e processos criativos aplicados ao adereço cênico.
UFBA	Iluminação Cênica	Introduz fundamentos de iluminação teatral, nomenclatura e uso de equipamentos, elaboração de mapas e roteiros de luz, e criação de propostas conceituais para cenas.
	Laboratório IV - Projetos Efêmeros	Discute metodologias de design aplicadas à concepção de projetos efêmeros, considerando tipologias, normas técnicas e ações experimentais junto à comunidade e agentes públicos.
	Cenografia	Analisa correntes artísticas e técnicas da cenografia, seus elementos constitutivos e a relação entre espaço teatral, palco, plateia e concepções de espetáculo ao longo da história.
IFSEMG	Projeto de Interiores III	Apresenta o conceito, as tipologias e as metodologias de projeto aplicadas ao design efêmero, voltadas à concepção de ambientes e intervenções temporárias.
IFSP	Projetos 4	Trata do planejamento e organização de espaços transitórios e cenográficos (como feiras, stands e eventos), articulando aspectos funcionais, técnicos e estéticos.
UEMG	Design Cênico	Estuda os processos de design aplicados à criação dos elementos visuais e sonoros que compõem a produção de um espetáculo teatral.
	Prática Projetual — Design do Efêmero	Desenvolve projetos práticos de diferentes escalas e complexidades, explorando metodologias e tecnologias específicas aplicadas ao design do efêmero.

Quadro 3 - Cursos e disciplinas na área de Espaços Efêmeros. Fonte: elaborado pelos autores.

Na Universidade Estadual do Maranhão UEMA, a disciplina “Atelier de Projeto, Design Comercial e *Visual Merchandising*” demonstra que existe uma preocupação do curso em alinhar o ensino do Design de Ambientes/ Interiores às demandas contemporâneas do mercado varejista, valorizando competências que conectam experiência do usuário, inovação e resultado comercial. As disciplinas abordam de maneira integrada projetos para espaços comerciais, com enfoque em práticas direcionadas à promoção de vendas e ao *visual merchandising*. Nas ementas, foi possível identificar que as disciplinas contemplam aspectos históricos, técnicos e comportamentais do consumo, articulando com os conceitos da economia da experiência, buscando formar profissionais capazes de criar ambientes que vão além da funcionalidade. Utiliza-se também conhecimentos de estratégias de comunicação visual e estímulo de engajamento sensorial do consumidor.

Na Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), o conjunto de disciplinas ofertadas demonstram a busca por uma formação consistente e multifacetada no campo da cenografia e dos ambientes cênicos, envolvendo teoria, história e prática criativa. O conjunto de ementas demonstram a preocupação com a formação de profissionais capazes de compreender, contextualizar e inovar nos espaços cênicos. Na disciplina de “Estudos de Espaço Cênico I”, os alunos são introduzidos aos conceitos da arquitetura teatral e às diversas poéticas cenográficas desenvolvidas ao longo da história ocidental, mostrando

uma visão ampla sobre a atuação dos principais cenógrafos. Em “Estudos de Espaço Cênico II”, o aluno aprofunda esse olhar histórico a partir de uma análise crítica sobre as transformações do século XX, particularmente no que tange o diálogo entre cenografia, indústria cultural, cultura de massa e avanços tecnológicos. A disciplina “Adereço Cênico” amplia o repertório dos alunos ao explorar o papel expressivo e simbólico dos objetos cênicos em manifestações culturais variadas, destacando tanto as técnicas de confecção quanto os processos criativos. A disciplina “Iluminação Cênica” expande a compreensão técnica e conceitual ao tratar de fundamentos de iluminação teatral, nomenclatura, mapeamento e elaboração de propostas de luz para cenas.

Na Universidade Federal da Bahia (UFBA), as disciplinas refletem um cuidado com a formação de designers capazes de atuar de forma crítica e criativa em ambientes cênicos e efêmeros, demonstrando o reconhecimento dos EE como campo de atuação da profissão. Na disciplina “Laboratório IV - Projetos Efêmeros”, destaca-se o uso de metodologias específicas de Design para a concepção de projetos temporários, demonstrando a importância das tipologias, normas técnicas e da interação com a comunidade e agentes públicos como parte integrante do processo criativo e de implementação. Essa perspectiva, mostra uma preocupação clara com a adaptação das práticas de Design às particularidades e desafios dos EE, que demandam planejamento cuidadoso e ações experimentais. Outra disciplina “Cenografia”, na mesma instituição, propõe uma análise mais profunda das correntes artísticas e técnicas envolvidas nesse setor. Nela, os elementos constitutivos e a relação dialógica entre espaço teatral, palco, plateia, são explorados além de concepções históricas sobre o espetáculo.

No Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais (IFSEMG), as disciplinas demonstram a preocupação em preparar profissionais capazes de planejar e executar projetos que considerem a transitoriedade e a singularidade dos EE, adaptados às necessidades contemporâneas do mercado e da sociedade. A disciplina “Projeto de Interiores III” apresenta os conceitos, tipologias e metodologias específicas aplicadas ao DEE, com foco na concepção de ambientes e intervenções temporárias. Essa disciplina contribui para a formação de designers versáteis, aptos a desenvolver soluções criativas que dialoguem com o contexto efêmero e sejam capazes de enriquecer a experiência dos usuários em ambientes temporários.

No Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP), as disciplinas permitem que os estudantes desenvolvam competências indispensáveis para conceber ambientes temporários que associam a eficiência prática e a qualidade visual, contemplando as complexidades de intervenções efêmeras em contextos diversos. A disciplina “Projetos 4” aborda o planejamento e a organização de espaços transitórios e cenográficos, como feiras, *stands* e eventos, considerando de forma integrada os aspectos funcionais, técnicos e estéticos. Assim, a presença dos referidos conteúdos sugere uma preocupação em preparar profissionais que estejam alinhados às demandas projetuais dos espaços efêmeros.

Na Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), as disciplinas ofertadas demonstram uma abordagem sólida e integrada no campo do design cênico e do design efêmero. Suas disciplinas refletem o compromisso da instituição em formar profissionais capazes de combinar teoria, técnica e inovação na criação de espaços cênicos e efêmeros que dialoguem com as necessidades contemporâneas do design e das artes da cena. A disciplina “Design Cênico” enfatiza o estudo dos processos de design aplicados à criação

dos elementos visuais e sonoros que compõem a produção de um espetáculo teatral, evidenciando a importância da interdisciplinaridade entre percepção, estética e função na dimensão do espetáculo. Paralelamente, a disciplina “Prática Projetual - Design do Efêmero” proporciona um ambiente prático para criar desenvolver projetos em várias escalas de complexidades, estimulando o uso de metodologias e tecnologias específicas ao Design de Ambientes temporários.

A partir da análise descritiva das disciplinas identificadas, é possível aferir alguns pontos importantes com relação às disciplinas que apresentam referência direta aos EE. Foco Cênico: o conjunto de disciplinas da UFRJ e as disciplinas Design Cênico da UEMG e Cenografia da UFBA demonstram uma formação consistente e multifacetada no campo da Cenografia. As ementas abordam teoria, história, e aspectos práticos como iluminação e adereço, reforçando a tradicional correlação dos espaços temporários com as Artes Cênicas (Howard, 2019; Mantovani, 2009). Foco Projetual e Mercadológico: as disciplinas de Atelier de Projeto, Design Comercial e *Visual Merchandising* da UEMA se destacam por abordar a Economia da Experiência e o consumo em espaços comerciais, alinhando o ensino do DEE às demandas do mercado varejista e à comunicação visual (Cunha, 2020). Foco Metodológico e Social: a UFBA enfatiza o uso de metodologias específicas de Design para projetos temporários e a interação com a comunidade e agentes públicos, mostrando uma preocupação com a adaptação das práticas de Design aos desafios sociais e logísticos dos EE. O IFSP e o IFSEMG também se concentram em metodologias e aspectos funcionais/técnicos, preparando o profissional para planejar e executar intervenções temporárias (Butler; Hogness; Michaelsen, 2014).

A recorrência temática mostrada no **Gráfico 1** confirma a primazia da Cenografia, que é o tema mais frequente, surgindo em seis ocorrências. Esse resultado sugere que a temática da cenografia, especialmente associada ao espaço teatral, ainda é a tipologia mais popular entre os diversos tipos de EE (Howard, 2019; Mantovani, 2009), confirmando o que é discutido na literatura (Veiga; Andery, 2013). O termo Design Efêmero, por sua vez, aparece em apenas três ementas, indicando que o conceito ainda está em fase de consolidação nos currículos, sendo tratado de forma mais direta apenas em alguns cursos específicos. Temas correlatos, como o *Visual Merchandising* e Espaços Temporários, surgem de maneira pontual.

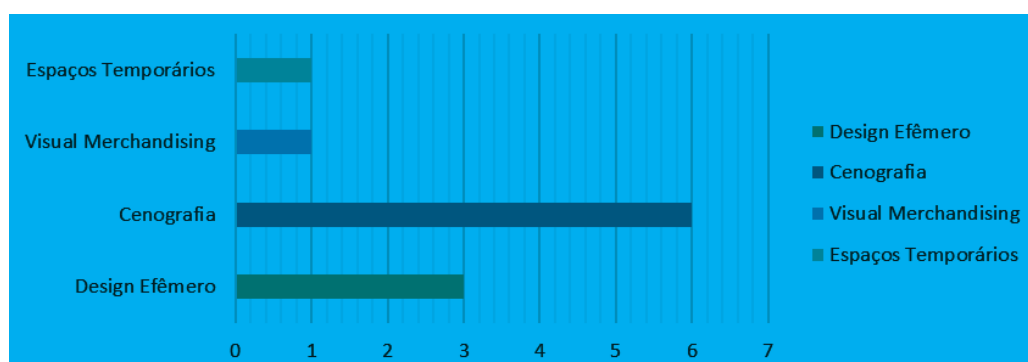


Gráfico 1 - Temas recorrentes encontrados nas ementas. Fonte: elaborado pelos autores.

De maneira geral, os dados apontam uma forte tendência em associar os Espaços Efêmeros (EE) à cenografia, negligenciando outras dimensões importantes para o mercado contemporâneo, como a Logística Reversa e o Design Sustentável. Esse achado mostra a necessidade de ampliar a compreensão desse campo no ensino de Design, incorporando suas dimensões contemporâneas ligadas à experiência, à interação e à temporalidade.

5. Considerações Finais

O presente estudo teve como objetivo identificar e analisar a inserção da temática dos EE nas matrizes curriculares de cursos de graduação em Design de Ambientes e Interiores de instituições públicas brasileiras, buscando compreender a forma como essa abordagem tem sido incorporada à formação profissional. A partir da análise de oito cursos, foi possível mapear a oferta de disciplinas, cargas horárias e os enfoques temáticos predominantes, observando a diversidade de nomenclaturas e a frequência do tema nos Projetos Pedagógicos.

Os resultados da análise curricular demonstraram que o tema do DEE ainda aparece de forma pontual e pouco sistematizada na formação, apesar da existência de disciplinas específicas em instituições como UFBA, IFSEMG, IFSP e UEMG. No entanto, a análise qualitativa das ementas mostrou que, na maioria das matrizes que contemplam o tema, o conteúdo surge associado à cenografia (em 75% dos cursos analisados) ou ao *Visual Merchandising*. Isso indica uma abordagem ainda restrita às práticas cênicas e comerciais e evidencia que o assunto carece de uma estrutura pedagógica contínua e integrada que o consolide como um campo próprio do Design de Ambientes e Interiores.

Essa diversidade e a ausência de uma abordagem sistemática e ampla sobre os EE apresentam implicações diretas para o perfil do egresso. Ao limitar o ensino às tipologias cênicas, a formação pode restringir a capacidade dos profissionais de lidar com os desafios dos espaços transitórios e da economia da experiência no design contemporâneo. Por outro lado, nos cursos que incluem disciplinas específicas, observa-se a valorização de competências ligadas à inovação, à experimentação e à interdisciplinaridade. A presença de disciplinas com enfoques direcionados sobre os EE em algumas instituições indica o potencial do campo para ampliar a compreensão do design como prática temporal e interativa, ainda que essa inserção permaneça restrita em parte dos cursos analisados.

A pesquisa traz contribuições relevantes para a área ao fornecer, primeiramente, um diagnóstico quantitativo e qualitativo da inserção dos EE nos currículos de graduação em Design de Ambientes e Interiores em instituições públicas brasileiras. O estudo identifica padrões de oferta e lacunas estruturais, apontando a necessidade de criar ou reforçar eixos próprios do DEE. Além de propor uma fundamentação empírica para discutir o tema como um eixo formativo autônomo, capaz de articular teoria, prática e inovação em resposta às demandas contemporâneas. Assim, o estudo oferece subsídios empíricos para a estruturação de eixos curriculares e para a formulação de diretrizes pedagógicas que consolidem o DEE como campo conceitual e prático.

Em termos de limitações, a pesquisa concentrou-se na análise de cursos de graduação em instituições públicas brasileiras, o que restringe o panorama a uma parcela específica da oferta nacional. Como desdobramentos futuros, sugere-se ampliar a análise para instituições privadas, identificando ementas que abordem a sustentabilidade e a logística reversa como premissas inerentes ao DEE na contemporaneidade, uma vez que tais conceitos configuram uma discussão urgente e necessária para essa prática projetual no campo do Design. Recomenda-se, ainda, aprofundar o estudo das práticas pedagógicas para investigar como o tema é explorado nas atividades projetuais e nas metodologias de ensino para além dos documentos oficiais, como os PPCs. Sugere-se, também, ampliar o entendimento dos EE no ensino superior, reconhecendo sua importância nos projetos temporários, configurando-se como um campo fértil de inovação, expressão e experimentação. Acredita-se que essas dimensões possam contribuir para formar profissionais capazes de projetar experiências marcantes em um mundo cada vez mais dinâmico e transitório.

Referências

ABREU, Simone Maria Brandão Marques de; PESSÔA, Sâmela Suélen Martins Viana; SALES, Rosemary do Bom Conselho. The meaning of Environment Design: the uniqueness of the human being in a scenario of transformations. **Estudos em Design**, v. 33, n. 1, 2025.

BAHIA, Isabella Pontello. Premissas epistemológicas em (re)construção: novos olhares para o design de ambientes. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 34, n. 2, p. 24-36, 2026. DOI: 10.35522/eed.v34i2.2408. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/2408>. Acesso em: 8 ago. 2026.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BOWEN, Glenn A. Document Analysis as a Qualitative Research Method. **Qualitative Research Journal**, v. 9, n. 2, 2009, p. 27-40.

BRASIL. Lei nº 13.369, de 12 de dezembro de 2016. Dispõe sobre o exercício da profissão de designer de interiores e ambientes. **Diário Oficial da União: seção 1**, Brasília, DF, ano 153, n. 239, p. 1, 13 dez. 2016. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2016/Lei/L13369.htm. Acesso em: 29 out. 2025.

BRITO, A. L. R.; COSTA, R. X.; GUALBERTO, J. H. Design de interiores efêmeros: estratégias de humanização em eventos temporários. In: **Encontro Nacional De Ensino De Arquitetura E Urbanismo — ENEAC**, 2024, João Pessoa. Anais [...]. João Pessoa: Instituto Federal da Paraíba, 2024. Disponível em: <https://pdf.blucher.com.br/designproceedings/eneac2024/826956.pdf>. Acesso em: 29 out. 2025.

BUTLER, Shaunta; HOGNESS, Madga; MICHAELSEN, Guy. **Ephemeral: interventions shaping space**. Seattle: Berger Partnership, 2014.

CARNIDE, S. J. F. **Arquiteturas expositivas efêmeras**. Lisboa: Universidade Técnica de Lisboa, 2012.

CELANI, G.; BERTHO, B. A prototipagem rápida no processo de produção de maquetes de arquitetura. In: **Congresso Internacional De Tecnologia Na Arquitetura**, 2007, São Paulo. Anais [...]. São Paulo: NUTAU/USP, 2007. Disponível em: <https://www.fec.unicamp.br/~lapac/papers/celani-bertho-2007.pdf>. Acesso em: 30 out. 2025.

COUNCIL FOR INTERIOR DESIGN QUALIFICATION (CIDQ). **About CIDQ**. 2024. Disponível em: <https://www.cidq.org/about-cidq>. Acesso em: 17 fev. 2025.

CUNHA, Alessandra Santos Lima da. **Design, territórios e espaços efêmeros: um olhar semiótico para o processo de significação da exposição “Rio São Francisco navegado por Ronaldo Fraga”**. 2020. 227 f. Dissertação (Mestrado em Design) — Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2020.

CUNHA, Alessandra Santos Lima da; ABREU, Simone Maria Brandão Marques de; LANA, Sebastiana Luiza Bragança. Aspectos subjetivos no processo comunicativo do design de espaços efêmeros: uma análise do espetáculo “Cão Sem Plumas”. **Projetica**, Londrina, v. 12, n. 2, p. 215—239, 2021. DOI: 10.5433/2236-2207.2021v12n2p215. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/39532>. Acesso em: 4 nov. 2025.

CUNHA, Alessandra Santos Lima da. Design de espaços efêmeros em Belo Horizonte: a contribuição dos docentes da Escola de Design da UEMG. In: BRAGA, Marcos da Costa; MOURA, Monica; LIMA, Maria Lúcia Mendes de (Orgs.). **Histórias do design em Minas Gerais II**. Belo Horizonte: Editora UEMG, 2022. 498p.

CORREIA JUNIOR, Gilberto Mendes; BRAGA, Luiz; COUTO, Rita Maria de Souza. O Designer como mediador. **Projética**, Londrina, v. 11, n. 3, p. 90-108, Nov. 2020.

CORREA, Glaucinei; COSTA, Luciana. Aprendizagem baseada em design: transformando a educação para o desenvolvimento de competências do futuro. In: **Plural Design 2025**. São Paulo: Blucher, 2025. p. 334-348. DOI: 10.5151/pluraldesig2025-42.

COSTA, Vitor Mesquita Bríngel da. **Efemeridade na arquitetura: a alternância de significado dos espaços públicos do centro paulistano na "Virada Cultural"**. 2015. 148 f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) — Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2015.

FERNÁNDEZ-GALIANO, Luis. Espacios Efímeros. **Arquitectura Viva**, n. 141, p. 3, 2011.

FONSECA, João José Saraiva. **Metodologia da Pesquisa Científica**. Fortaleza: Universidade Estadual do Ceará, 2002.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2019. 173p.

GUERRA, Cecília; BRASIL, Christina César Praça; MARTÍN-CILLEROS, María Victoria; DUHN, Lenora. Pesquisa qualitativa: um olhar sempre voltado à excelência dos estudos. **New Trends in Qualitative Research**, Oliveira de Azeméis, v. 15, p. e773, 2022. DOI: 10.36367/ntqr.15.2022.e773. Disponível em: <https://publi.ludomedia.org/index.php/ntqr/article/view/773>. Acesso em: 27 out. 2025.

HIGGINS, J. **Interior design fundamentals**. New York: Fairchild Books, 2015.

HOWARD, P. **What is Scenography?** 3. ed. London: Routledge, 2019.

INTERNATIONAL INTERIOR DESIGN ASSOCIATION (IIDA). **What is interior design?**. Chicago, 2025. Disponível em: <https://www.iida.org/>. Acesso em: 29 out. 2025.

JANKOVIĆ, Sanja; STANKOVIĆ, Danica. Ephemeral Architecture: A Proposal for Interventions in Public Space, **Facta Universitatis: Visual Arts and Music**, v. 5, n. 2, p. 163—172, 2019. Disponível em: <https://casopisi.junis.ni.ac.rs/index.php/FUVisArtMus/article/view/5253>. Acesso em: 15/10/2025.

JESSÉ, Emanuela Bezerra. **Arquitetura efêmera: uma proposta de intervenção na Ilha de Deus vinculada ao programa Mais Vida nos Morros**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) — Universidade Católica de Pernambuco, Recife, 2022. Disponível em: <https://porto.unicap.br/pergamumweb/vinculos/0000c0/0000c02b.pdf>. Acesso em: 15/10/2025.

KOPEC, Dak. **Environmental Psychology for Design**. Bloomsbury Publishing USA, 2018.

KRONENBURG, R. **Portable architecture: design and technology**. Basel: Birkhäuser, 2008.

KRIPPENDORFF, Klaus. **Content analysis: an introduction to its methodology**. 3rd ed. Thousand Oaks: Sage Publications, 2013.

LAWSON, Bryan. **Como arquitetos e designers pensam**. Tradução: Maria Beatriz de Medina. São Paulo: Oficina de Textos, 2011.

LOSCHIAVO, M. C. **Móvel moderno no Brasil**. São Paulo: Editora Senac, 2006.

MANTOVANI, A. **Cenografia**. São Paulo: Ática, 2009.

MARTINS, Ana Vitoria Faria. **Explorando a interseção entre design gráfico e ambientes efêmeros: criação do espaço temporário e envolvente para o "Carmed Fini"**. 2023. 53 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) — Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/39585>. Acesso em: 15/10/2025.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2014.

MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, Carlos Alberto de; MORALES, Ofelia Elisa Torres (org.). **Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens**. Coleção Mídias Contemporâneas, v. 2. Ponta Grossa: Foca Foto/PROEX-UEPG, 2015. p. 15-33.

NEUFERT, E. **Arte de projetar em arquitetura**. 18. ed. Barcelona: Gustavo Gili, 2013.

NISHIKAWA, Gabriel Queiroz. **Uso do espaço efêmero aliado ao design para a experiência em benefício de marcas de moda**. 2016. Monografia (Tecnólogo em Design de Moda) - Faculdade de Tecnologia Senai, Curitiba, 2016.

PAZ, D. J. M. Arquitetura efêmera ou transitória. **Arquitextos**, São Paulo, n. 102.06, nov. 2008. Disponível em: <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/09.102/97>. Acesso em: 15/10/2025.

PINE, B. Joseph; GILMORE, James H. **The Experience Economy**. Updated ed. Boston: Harvard Business Review Press, 2012.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

SCÓZ, Eduardo. **Arquitetura efêmera: o repertório do arquiteto revelado em obras temporárias**. 2009. Dissertação (Mestrado em Design e Arquitetura) — Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo (FAUUSP), São Paulo, 2009.

VÁNYOLÓS, Endre. The Time of Ephemeral Architecture, **Studies in History & Theory of Architecture**, [S.l.], v. 10, p. 1-15, nov. 2022. Disponível em: <https://sita.uauim.ro/article/10-14-vanyolos-the-time-of-ephemeral-architecture>. Acesso em: 15/10/2025.

VEIGA, A. C. R.; ANDERY, P. R. P. Gestão do processo de design de arquitetura efêmera em museus. **Arquivos Brasileiros de Arquitetura**, v. 2, n. 1, 2013.

ZONIS, S. **Arquitetura no divã: a experiência emocional dos espaços**. São Paulo: Editora Senac, 2011.