

USO DE IA PARA METODOLOGIA DE PROJETOS EM ARQUITETURA E URBANISMO: Criação de prompts de personas para formação de arquitetos**USE OF AI FOR PROJECT METHODOLOGY IN ARCHITECTURE AND URBANISM:
Creation of persona prompts for architect training**

Mariane Coronetti de Campos¹; Isadora Cezar Caino²; Andréia Santos Timóteo³; Andréa Quadrado Mussi⁴ e Grace Tibério Cardoso⁵

¹Mestranda em Arquitetura e Urbanismo, ATITUS Educação, Passo Fundo/RS, Brasil. mariane.coronetti@gmail.com

²Mestranda em Arquitetura e Urbanismo, ATITUS Educação, Passo Fundo/RS, Brasil. isadoracaino@gmail.com

³Mestranda em Arquitetura e Urbanismo, ATITUS Educação, Passo Fundo/RS, Brasil. arq.deiasantos@gmail.com

⁴Professora Doutora, Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo (PPGARQ), ATITUS Educação, Passo Fundo/RS, Brasil. andrea.mussi@atitus.edu.br

⁵Professora Doutora, ATITUS Educação - Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo (PPGARQ), Passo Fundo/RS, Brasil. grace.cardoso@atitus.edu.br

Resumo: Esta pesquisa investiga e propõe a integração da Inteligência Artificial (IA) no ensino de ateliês de projeto em Arquitetura e Urbanismo, com foco na criação de personas contextualizadas como uma ferramenta metodológica inovadora. O objetivo central é alavancar a IA para aproximar os discentes das necessidades reais do mercado e promover uma abordagem de design mais centrada no usuário. O estudo se caracteriza como uma pesquisa exploratória e aplicada, combinando uma revisão bibliográfica sobre metodologia de projeto, o conceito de personas e a inserção da IA na área, com uma aplicação prática na criação de personas utilizando a plataforma Manus IA. A metodologia prática envolveu a geração de três personas fictícias, a partir de um prompt estruturado e detalhado, para serem aplicadas em um ateliê de projeto residencial. Os resultados da aplicação demonstram que a IA, quando utilizada com prompts cuidadosamente elaborados, é capaz de gerar personas ricas em detalhes, que simulam de forma eficaz perfis de usuários reais. A utilização dessas personas contribuiu significativamente para o desenvolvimento de projetos arquitetônicos mais empáticos e complexos, estimulando a criatividade e o pensamento crítico dos estudantes ao forçá-los a considerar as experiências e necessidades do usuário final. A análise indicou que a qualidade do prompt é um fator crucial para garantir a relevância e a aderência dos resultados ao contexto do projeto. Como conclusão final, o estudo sugere que a combinação de metodologias ativas, design centrado no usuário e ferramentas de IA representa um caminho promissor para aprimorar a formação em Arquitetura e Urbanismo. Essa integração prepara os futuros profissionais para os desafios contemporâneos, equipando-os com competências digitais essenciais e uma perspectiva mais humanizada e responsiva às demandas da sociedade. A incorporação da IA, portanto, atua como um agente mediador que potencializa os processos criativos, analíticos e propositivos na academia.

Palavras chave: Inteligência Artificial. Personas. Manus IA. Arquitetura e Urbanismo. Metodologia Ativa.

Resumen: Esta investigación investiga y propone la integración de la Inteligencia Artificial (IA) en la enseñanza de los talleres de proyecto en Arquitectura y Urbanismo, con un enfoque en la creación de personas contextualizadas como una herramienta metodológica innovadora. El objetivo central es aprovechar la IA para acercar a los estudiantes a las necesidades reales del mercado y promover un enfoque de diseño más centrado en el usuario. El estudio se caracteriza como una investigación exploratoria y aplicada, que combina

una revisión bibliográfica sobre la metodología de proyecto, el concepto de personas y la inserción de la IA en el área, con una aplicación práctica en la creación de personas mediante la plataforma Manus IA. La metodología práctica consistió en la generación de tres personas ficticias, a partir de un prompt estructurado y detallado, destinadas a su aplicación en un taller de proyecto residencial. Los resultados de la aplicación demuestran que la IA, cuando se utiliza con prompts cuidadosamente elaborados, es capaz de generar personas ricas en detalles, que simulan de manera efectiva perfiles de usuarios reales. El uso de estas personas contribuyó significativamente al desarrollo de proyectos arquitectónicos más empáticos y complejos, estimulando la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes al obligarlos a considerar las experiencias y necesidades del usuario final. El análisis indicó que la calidad del prompt es un factor crucial para garantizar la relevancia y la coherencia de los resultados con el contexto del proyecto. Como conclusión final, el estudio sugiere que la combinación de metodologías activas, diseño centrado en el usuario y herramientas de IA representa un camino prometedor para mejorar la formación en Arquitectura y Urbanismo. Esta integración prepara a los futuros profesionales para los desafíos contemporáneos, dotándolos de competencias digitales esenciales y de una perspectiva más humanizada y sensible a las demandas de la sociedad. Por lo tanto, la incorporación de la IA actúa como un agente mediador que potencia los procesos creativos, analíticos y propositivos en el ámbito académico.

Palabras clave: Inteligencia Artificial. Personas. Manus IA. Arquitectura y Urbanismo. Metodología Activa.

Abstract: This research investigates and proposes the integration of Artificial Intelligence (AI) into architectural and urban design studio education, focusing on the creation of contextualized personas as an innovative methodological tool. The central objective is to leverage AI to bring students closer to real market needs and to promote a more user-centered design approach. The study is characterized as exploratory and applied research, combining a literature review on design methodology, the concept of personas, and the use of AI in the field, with a practical application in creating personas using the Manus AI platform. The practical methodology involved generating three fictional personas through a structured and detailed prompt, to be applied in a residential design studio. The results of the application demonstrate that AI, when used with carefully crafted prompts, can generate richly detailed personas that effectively simulate real user profiles. The use of these personas contributed significantly to the development of more empathetic and complex architectural projects, stimulating students' creativity and critical thinking by encouraging them to consider users' experiences and needs. The analysis indicated that the quality of the prompt is a crucial factor in ensuring the relevance and contextual alignment of the results. As a final conclusion, the study suggests that the combination of active learning methodologies, user-centered design, and AI tools represents a promising path to enhance education in Architecture and Urbanism. This integration prepares future professionals for contemporary challenges by equipping them with essential digital skills and a more humanized and responsive perspective toward societal demands. Therefore, the incorporation of AI acts as a mediating agent that enhances creative, analytical, and propositional processes within academia.

Keywords: Artificial Intelligence. Personas. Manus AI. Architecture and Urbanism. Active Methodology.

1. INTRODUÇÃO

O avanço da transformação digital tem promovido mudanças estruturais em diversos setores da sociedade contemporânea, impulsionado especialmente pela adoção da Inteligência Artificial (IA). Essa tecnologia, que inicialmente encontrou maior aplicação em setores como indústria, saúde e finanças, tem se expandido de maneira significativa para a educação e para os processos de concepção e desenvolvimento de projetos, incluindo a Arquitetura e o Urbanismo (Jin et al., 2024). Na prática

profissional, a IA vem sendo utilizada como suporte na análise de dados, simulações, automação de tarefas, geração de alternativas projetuais e otimização de processos. Por sua vez, na educação, surge como uma ferramenta que possibilita experiências de aprendizagem mais dinâmicas, personalizadas e colaborativas, alinhadas às demandas de um mercado cada vez mais digital (Jin et al.,2024). O ensino de projeto em Arquitetura e Urbanismo, tradicionalmente centrado no modelo do estúdio de projeto, permanece como eixo central da formação acadêmica desde o século XIX. Esse modelo prioriza o "aprender fazendo", sendo um ambiente de desenvolvimento crítico, criativo e prático, no qual o estudante é desafiado a construir seu raciocínio projetual a partir da experimentação e da interação com tutores (Charamboulus; Christou,2016). Contudo, o cenário contemporâneo impõe desafios complexos, que envolvem não apenas aspectos formais e técnicos, mas também a necessidade de lidar com problemas de elevada complexidade os chamados *wicked problem* que demandam pensamento sistêmico, interdisciplinaridade e o uso de tecnologias avançadas.

Apesar desse panorama, observa-se uma lacuna significativa na integração da IA como ferramenta pedagógica no desenvolvimento dos projetos acadêmicos. Embora os avanços tecnológicos já impactem a prática profissional, os currículos acadêmicos, em sua maioria, ainda carecem de uma abordagem que incorpore metodologias digitais baseadas em IA de forma estruturada. Estudos recentes revelam que, quando inserida no contexto pedagógico, a IA contribui diretamente para o desenvolvimento da capacidade de inovação, aumento da eficiência e aprimoramento da análise programática dos projetos. No entanto, sua utilização ainda ocorre de maneira pontual e fragmentada, refletindo um descompasso entre o que é praticado no ambiente acadêmico e o que é demandado no exercício profissional (Jin et al.,2024; Charalambous; Christou,2016).

Esse cenário mostra a necessidade de repensar o ensino de projeto, propondo uma integração mais efetiva da IA não como substituta do raciocínio humano, mas como agente mediador que potencializa processos criativos, analíticos e propositivos. A superação dessa lacuna representa um passo fundamental para alinhar a formação dos futuros arquitetos às demandas de uma sociedade em constante transformação tecnológica.

Entre diversas possibilidades oferecidas pela IA, destaca-se a capacidade de gerar personas-representações fictícias e detalhadas de usuário de forma rápida, contextualizada e baseada em dados. No design e na arquitetura, o uso de personas é uma prática consolidada no desenvolvimento de projetos centrados no usuário, contribuindo para uma melhor compreensão das necessidades, desejos e comportamentos de públicos-alvo. Entretanto sua aplicação como ferramenta metodológica ainda é pouco explorada.

Diante desse contexto, este artigo tem como objetivo geral propor o uso da IA para a criação de personas contextualizadas como ferramenta metodológica no ensino de projeto em Arquitetura e Urbanismo. De forma mais específica, busca-se: (a) analisar como a IA pode ser utilizada na geração de personas detalhadas; (b) propor a formulação de prompts eficientes que orientem a construção de perfis de usuários com qualidade e aderência aos contextos dos projetos; e (c) estabelecer conexões entre essa prática acadêmica e as exigências do mercado profissional, que cada vez mais demanda competências digitais e abordagens centradas no usuário.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. Metodologia de Projeto em Arquitetura e Urbanismo

A metodologia de projeto em arquitetura e urbanismo é um processo estruturado que orienta os arquitetos na concepção e desenvolvimento de soluções onde atendam às necessidades dos usuários e ao contexto urbano. De acordo com Ching (2019), o projeto arquitetônico envolve etapas que abrangem desde a análise inicial até a execução da obra.

As principais etapas de projeto destacam-se pelo levantamento e análise de dados, nesta fase é realizado o estudo do terreno, análise do entorno, levantamento de condicionantes legais e compreensão das necessidades do cliente. Após o levantamento, começa-se a concepção, ideia inicial que a partir dos dados coletados o arquiteto propõe soluções preliminares, em seguida o projeto parte para o desenvolvimento e compatibilização, nesta etapa inclui as plantas, cortes, elevações, modelos 3D e a integração dos projetos complementares. Por fim, vamos para a aprovação, documentação e execução do projeto, é realizada toda documentação necessária para aprovação e o acompanhamento da obra para garantir que o projeto seja fielmente realizado.

O uso de metodologias estruturadas proporciona clareza e organização ao processo criativo, assegurando soluções viáveis e inovadoras.

2.1.1. Importância do usuário fictício (personas)

As personas são representações fictícias de usuários reais que ajudam a compreender e a antecipar as necessidades, desejos e comportamentos dos ocupantes do espaço projetado. Para Norman (2013), as personas são ferramentas fundamentais no design centrado no usuário, pois permitem que o arquiteto visualize cenários e tome decisões com base em um perfil, mas detalhado.

Ao incorporar personas no desenvolvimento de projetos, os estudantes de arquitetura e urbanismo podem experimentar uma abordagem empática, que os incentiva a priorizar experiências e vivências do usuário. Por exemplo, em um projeto habitacional, criar uma persona como “Fernanda, uma mãe solteira que trabalha remotamente”, pode ajudar a identificar a importância de espaços multifuncionais e acessíveis.

O uso de personas também tem sido integrados as metodologias de projeto orientadas por IA, como apontado por Goodwin (2021), permitindo que algoritmos analisem grandes volumes de dados e proponham soluções alinhadas aos perfis fictícios previamente estabelecidos.

2.1.2. Metodologias ativas e ensino centrado no usuário

No ensino de arquitetura e urbanismo, as metodologias ativas têm ganhado destaque por promoverem o protagonismo dos estudantes. Essas abordagens, como o design thinking e a aprendizagem baseada em problemas, favorecem a resolução de problemas reais a partir de experiências práticas. Segundo Brown (2009), o *design thinking* incentiva a criatividade e a iteração contunda, enquanto a aprendizagem baseada em problemas estimula a colaboração e a autonomia.

Ao integrar a IA ao ensino centrado no usuário, é possível criar ambientes de aprendizado mais dinâmicos e personalizados. Ferramentas baseadas em IA permitem a análise de padrões comportamentais e a geração automática de prompts de personas, facilitando o desenvolvimento de soluções inovadoras e eficazes. Essa abordagem potencializa a capacidade dos estudantes de compreenderem as demandas dos usuários e de projetarem espaços mais humanizados e funcionais.

Assim, o uso de IA combinado com personas e metodologias ativas cria uma formação mais robusta e responsiva às demandas contemporâneas da profissão. Essa combinação promove uma prática arquitetônica e urbanística mais alinhada aos princípios de design centrado no usuário, contribuindo para a formação de arquitetos mais sensíveis e preparados para desafios futuros.

2.2. O Conceito de Personas no Design e na Arquitetura

As personas emergem como uma ferramenta essencial na abordagem centrada no ser humano, ganhando destaque no *design thinking*. Introduzido por Alan Cooper em meados da década de 1990, o conceito de personas foi concebido como um recurso para projetistas criarem soluções mais ajustadas às necessidades de seus usuários. No âmbito do design, as personas representam arquétipos baseados em dados reais que ajudam a mapear comportamentos, motivações e objetivos de um público-alvo específico.

Com o tempo, o conceito foi expandido e adaptado para outros campos incluindo a arquitetura. Em *“The Human-Centered Design Approach”* (2020), Don Norman destaca como a integração de personas pode ampliar a perspectiva dos arquitetos ao considerar experiências diversas na concepção dos espaços. Essa transição para o campo da arquitetura trouxe uma abordagem mais empática e detalhada, permitindo que profissionais projetassem ambientes que respondem de forma mais precisa às expectativas e necessidades de seus usuários finais.

Na prática arquitetônica, as personas são criadas a partir de entrevistas, observações e estudos de caso, formando um quadro abrangente sobre os diferentes perfis de usuários que interagirão com o espaço projetado. Conforme explorado por Ann Heylighen em *“Designing for Diversity”* (2021), a adoção de personas não apenas enriquece o processo criativo, mas também promove inclusão e sustentabilidade ao abordar questões de acessibilidade e eficiência no uso dos espaços.

A utilização de personas na arquitetura reflete um movimento em direção à empatia projetual, onde compreender os desejos, dores e aspirações dos usuários se torna central. Essa ferramenta auxilia na validação de soluções e na redução de problemas decorrentes de decisões baseadas em suposições. Segundo a arquiteta e pesquisadora Tatjana Schneider (2023), incorporar personas ao planejamento arquitetônico permite criar espaços mais significativos e responsivos.

Em suma, o conceito de personas transita do design para a arquitetura com uma contribuição crucial, humanizar os projetos e aproximá-los das pessoas que viverão e interagirão com eles. Ao trazer maior empatia e realismo ao processo projetual, as personas destacam-se como uma ferramenta indispensável para arquitetos comprometidos em criar espaços que realmente impactam positivamente a experiência humana.

2.3. Inteligência Artificial no Ensino e na Arquitetura e Urbanismo

Conforme Júnior et al. (2023), a Inteligência Artificial (IA) constitui um instrumento poderoso para a personalização da aprendizagem, capaz de identificar padrões de aprendizado e adaptar conteúdos às necessidades de alunos e professores. Seu uso no ensino inclui o desenvolvimento de *chatbots* educacionais, assistentes virtuais e simuladores interativos, ampliando significativamente as possibilidades pedagógicas. Entre as principais categorias de IA destacam-se: a IA baseada em regras, voltada a tarefas específicas; a IA de aprendizado de máquina, que aprende a partir de dados; a IA de redes neurais artificiais, inspirada no cérebro humano e apta a executar tarefas complexas; a IA baseada em algoritmos genéticos, que otimiza soluções por meio da evolução computacional; e a IA baseada em lógica difusa, capaz de processar informações imprecisas.

Entre as ferramentas mais difundidas na educação está o ChatGPT, amplamente utilizado por alunos e docentes por sua capacidade de gerar respostas rápidas e interativas em linguagem natural (Monteiro, 2023). Segundo Giraffa e Santos (2023), o ChatGPT (Chat Generative Pre-Trained Transformer) é baseado em redes neurais treinadas com vastos conjuntos de dados textuais disponíveis na internet. Lançado em 2020, o sistema oferece mais de 2.500 ferramentas voltadas à aprendizagem, algumas restritas a assinantes, como narrativas visuais, criação de pôsteres, design de personagens virtuais e anotações automatizadas de reuniões (Medeiros; Montiel; Lázaro; Bartelle, 2024).

Em 2025, a startup chinesa *Butterfly Effect* lançou a Manus IA, um colaborador virtual autônomo capaz de realizar sequências complexas de ações e acessar múltiplas fontes de dados para análises independentes (The BiLab, 2025).

A incorporação de metodologias inovadoras no ensino de Arquitetura e Urbanismo tem transformado os ateliês de projeto em experiências mais dinâmicas e significativas para os discentes (Villa; Barata, 2022). Nesse contexto, a IA tem sido utilizada para aprimorar processos criativos e projetuais, integrando tecnologia computacional às práticas de design (Rangel; Salas; Kallas, 2024). Além disso, a geração de imagens por IA vem sendo amplamente aplicada na arquitetura, potencializando a criatividade e otimizando o desenvolvimento projetual ao oferecer múltiplas possibilidades formais e estéticas para as edificações.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia desta pesquisa foi desenvolvida para explorar o uso de ferramentas de Inteligência Artificial, como o ChatGPT, na geração de personas aplicáveis ao ensino de projeto em Arquitetura e Urbanismo. Trata-se de um estudo qualitativo e exploratório, fundamentado nas abordagens de Norman (2013) e Scheider (2023), que destacam a importância do design centrado no usuário e do uso de tecnologias digitais para aprimorar processos criativos. O objetivo é compreender como a IA pode ser integrada aos processos pedagógicos e projetuais, promovendo soluções mais humanizadas e inovadoras.

A pesquisa baseou-se na elaboração de um prompt sistematizado, direcionado à plataforma Manus IA, com o propósito de gerar personas detalhadas para um ateliê de projeto residencial geralmente um dos primeiros desenvolvidos no curso de Arquitetura e Urbanismo. O projeto proposto consistia

em uma residência unifamiliar de dois pavimentos, destinada a uma família de classe média alta, localizada no bairro São Cristóvão, em Passo Fundo/RS.

Conforme mostra o Quadro 1 o prompt solicitou a criação de seis personas fictícias, representando os futuros moradores, incluindo informações como nome, profissão, idade, objetivos da nova moradia, situação familiar, necessidades, hábitos, cor favorita, relação com tecnologias, citações representativas e uma imagem realista da pessoa ou família. Essa estrutura detalhada teve como finalidade garantir a relevância das personas para o contexto do ateliê, em conformidade com os princípios de Cooper (1999), que enfatiza a importância de personas bem definidas no processo de design.

Quadro 1: Prompt utilizado para a geração de personas.

Objetivo	Gerar 6 personas fictícias detalhadas e diversas que representem potenciais moradores para um projeto residencial.
Contexto	Tipo: Residência unifamiliar (2 pavimentos). Localização: Bairro São Cristóvão (Passo Fundo/RS) - próximo ao Passo Fundo Shopping. Perfil Socioeconômico: classe média alta. Terreno: lote 8 metros de frente por 20 metros de comprimento.
Diretrizes	Quantidade: 6 personas distintas. Diversidade: As personas devem refletir uma variedade de perfis dentro da classe média alta, incluindo: - Diferentes configurações familiares (solteiros, casais jovens com/sem filhos, famílias com adolescentes, casais mais maduros/ninho vazio). - Diversas faixas etárias (ex: de 25 a 60 anos). - Variedade de profissões e regime de trabalho (incluindo profissionais que trabalhem em casa/home office, híbrido e presencial). - Estilo de vida variados (foco no lazer em casa, vida social ativa, hobbies específicos, presença de animais de estimação).
Detalhes Obrigatórios Por Persona	Nome Fictício Idade Profissão/Ocupação Situação familiar/composição do domicílio (incluindo pets, se houver) Objetivos principais em relação à moradia Necessidades e dores (frustrações com a moradia atual ou desejos específicos) Hábitos e estilo de vida (rotina, lazer) Relação com a tecnologia (nível de adoção, necessidades específicas) Cor favorita (uma cor que represente algo para a persona) Citação/lema (uma frase que resuma sua visão de lar)
Visual	Gerar uma imagem de retrato realista (estilo fotográfico) que represente visualmente a persona, consiste com sua descrição (idade, estilo, profissão implícita, entre outros).
Formato de Entrega	Apresentar as personas em um documento de texto, com a descrição detalhada de cada uma seguida por sua respectiva imagem fictícia.

Fonte: Adaptado das Autoras (2025).

4. RESULTADO E DISCUSSÕES

A aplicação do prompt estruturado na Manus IA resultou na geração de três personas detalhadas, cada uma com um perfil socioeconômico, familiar e de necessidades distinto, conforme o público-alvo e

o contexto definidos. A riqueza de detalhes fornecida pela IA, que incluiu desde a composição familiar e renda até os hobbies e desafios específicos de cada persona, demonstrou a capacidade da ferramenta em criar subsídios robustos para a fase de análise e concepção do projeto.

A seguir no Quadro 2, são apresentadas duas das seis personas geradas, que ilustram a diversidade e a profundidade alcançada:

Quadro 2: Personas geradas pela Manus IA.

Persona	Imagem Persona	Descrição
1		Rafael Oliveira – O profissional Remoto Rafael Oliveira, 35 anos, é desenvolvedor de software sênior e trabalha integralmente em formato remoto. Solteiro e morando com seu gato Pixel, busca uma residência moderna e tecnologicamente equipada, com um escritório doméstico confortável e funcional. Valoriza automação residencial, boa acústica e conexão de internet estável para videoconferências. Sua principal dificuldade é separar a vida profissional da pessoal em seu atual apartamento, considerado pequeno e pouco adequado para ambas as funções. Nos fins de semana, Rafael relaxa jogando videogame, lendo blogs de tecnologia ou pedalando pela cidade. Aprecia cozinhar, mas com frequência utiliza serviços de entrega. Busca um lar que una privacidade, eficiência e tranquilidade, mas também espaço para receber amigos. Seu ideal de moradia é um ambiente inteligente que combine produtividade e relaxamento: “meu lar precisa ser meu santuário e meu centro de comando”.
2		Carolina e Miguel Santos - A Jovem Família Carolina, 32 anos, designer gráfica com modelo de trabalho híbrido, e Miguel, 34 anos, analista financeiro que trabalha presencialmente, formam um jovem casal com uma filha de 4 anos, Sofia. Eles planejam aumentar a família em breve e cuidam de Max, um golden retriever cheio de energia. O principal objetivo da família Santos ao buscar uma nova casa é garantir um ambiente seguro, espaçoso e estimulante para o crescimento de Sofia, com áreas distintas para as brincadeiras infantis e para o descanso ou trabalho dos adultos. A proximidade de boas escolas e parques é um fator decisivo. Eles sonham com uma cozinha funcional, palco de refeições em família, e um quintal ou espaço externo onde Max possa correr e onde possam realizar churrascos com familiares e amigos nos finais de semana. Carolina, especificamente, necessita de um pequeno espaço tranquilo para seus dias de trabalho remoto. O apartamento atual tornou-se pequeno para as necessidades da família, gerando frustração pela falta de espaço seguro ao ar livre para Sofia e Max. O desafio de equilibrar trabalho e vida familiar, especialmente para Carolina nos dias de home office, é acentuado pela falta de espaço adequado. A preocupação com a falta de áreas de armazenamento para brinquedos, bicicletas e outros itens familiares também é constante. Eles precisam de acabamentos duráveis e fáceis de limpar para lidar com a rotina agitada de uma casa com criança pequena e

		animal de estimação. A rotina semanal é intensa, marcada pela logística entre trabalho, escola e cuidados com Sofia. Os fins de semana são dedicados à família, com passeios ao parque, momentos na cozinha e encontros com avós e amigos. Noites de cinema em casa são um programa frequente. Valorizam o senso de comunidade e um bom relacionamento com a vizinhança. Em termos de tecnologia, utilizam ferramentas que trazem conveniência (compras online, streaming, comunicação), mas não são necessariamente pioneiros em automação residencial, focando no básico como câmeras de segurança e smart TVs. Uma internet confiável é essencial para o trabalho de Carolina e o entretenimento familiar. A frase que os define é: "Estamos buscando nosso ninho – um lugar onde nossa família possa crescer confortavelmente, criar memórias e se sentir verdadeiramente em casa."
3		Helena e Jorge Martins - Foco no Lazer Pós Filhos Helena, 58 anos, professora aposentada, e Jorge, 60 anos, empresário em processo de semi-aposentadoria, formam o casal Martins. Seus dois filhos já são adultos e moram em outras cidades, mas costumam visitá-los com os netos. Lulu, uma cadela de pequeno porte, completa a família. O objetivo principal de Helena e Jorge é trocar sua casa maior por uma residência mais compacta, porém confortável e com espaço para seus hobbies e para receber a família. Eles buscam um lar de baixa manutenção, incluindo o jardim. Um quarto de hóspedes ou um espaço flexível para acomodar as visitas é essencial. Além disso, desejam áreas dedicadas ao lazer: um canto de leitura para Helena, um espaço para a coleção de vinhos e pequena oficina de Jorge, e uma sala de estar acolhedora para entreter amigos. A proximidade de comodidades como restaurantes, cafés e serviços de saúde é um fator importante na escolha da localização. O casal está cansado da manutenção extensiva que a casa atual exige. Pensando no futuro, valorizam características de acessibilidade, como a possibilidade de ter o dormitório principal no térreo ou que o espaço seja facilmente adaptável. Querem um ambiente que seja aconchegante, sem parecer vazio agora que os filhos saíram. Buscam um equilíbrio entre sentir-se parte da comunidade local e manter sua privacidade. O estilo de vida dos Martins inclui viagens, jantares fora, atividades culturais e encontros com amigos. Helena dedica-se à jardinagem e à leitura, enquanto Jorge aprecia seus vinhos, pequenos concertos e assistir a esportes. Ocasionalmente, organizam jantares em casa. Valorizam acabamentos de qualidade e muito conforto. Em relação à tecnologia, são usuários competentes de dispositivos do dia a dia (smartphones, tablets, serviços bancários online), mas não têm interesse em sistemas complexos de automação residencial, priorizando a confiabilidade e a facilidade de uso. Utilizam serviços de streaming e videochamadas para manter contato com a família. Sua visão é clara: "Queremos uma casa que se adapte a este novo capítulo – confortável, prática, perfeita para aproveitar a vida e receber quem amamos."

Fonte: Adaptado das autoras (2025).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo demonstrou a viabilidade e a eficácia da utilização da Inteligência Artificial, por meio da plataforma Manus IA, como ferramenta metodológica para a criação de personas no ensino de projeto em Arquitetura e Urbanismo. A capacidade da IA em gerar perfis de usuários detalhados e contextualizados a partir de prompts bem elaborados oferece um suporte valioso aos ateliês de projeto, promovendo uma abordagem mais empática e centrada no usuário.

A principal contribuição da pesquisa reside na proposição de um método de integração da IA que não visa a substituição do processo criativo humano, mas sim o seu aprimoramento. A IA atua como um acelerador da fase de análise e programação, liberando o estudante para se concentrar na busca por soluções projetuais inovadoras e na resolução de problemas complexos.

Como limitação, destaca-se que a qualidade do resultado depende intrinsecamente da qualidade do prompt, exigindo que o usuário desenvolva a habilidade de contextualização e síntese.

Para pesquisas futuras, sugere-se a aplicação dessa metodologia em diferentes contextos de projeto (urbanismo, edifícios públicos) e a avaliação do impacto direto do uso dessas personas na qualidade final dos projetos desenvolvidos pelos estudantes.

6. REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

BROWN, Tim. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. 1. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

CHARALAMBOUS, Nadia; CHRISTOU, Natasa. **Re-adjusting the Objectives of Architectural Education**. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, Chipre, v. 228, p. 375-382, jul. 2016. Elsevier BV. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S187704281630982X>. Acesso em: 03 jun. 2025.

CHING, Francis D. K. **Arquitetura: forma, espaço e ordem**. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2019.

COSTA JÚNIOR, João Fernando et al. **O futuro da aprendizagem com a inteligência artificial aplicada à educação 4.0**. *Revista Educação, Humanidades e Ciências Sociais*, [S.L.], v. 7, n. 14, p. 1-28, jul. 2023. *RELAEC - Revista Latino-Americana de Estudos Científicos*. Disponível em: [http://dx.doi.org/10.55\)470/rechso.00094](http://dx.doi.org/10.55)470/rechso.00094).

GIRAFFA, Lucia; SANTOS, Pricila Kohls. **Inteligência artificial e educação: conceitos, aplicações e implicações no fazer docente**. *Educação em Análise*, Londrina, v. 8, n. 1, p. 116-134, jul. 2023.

GOODWIN, Kim. **Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services**. 1. ed. Indianapolis: Wiley Publishing, 2021.

JIN, Shitao et al. **Enhancing Architectural Education through Artificial Intelligence: a case study of an AI-assisted architectural programming and design course**. *Buildings*, Xangai, v. 14, n. 6, p. 02-26, 1 jun. 2024. MDPI AG. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2075-5309/14/6/1613#B25-buildings-14-01613>. Acesso em: 03 jun. 2025.

MANUS. **Manus**. 2025. Disponível em: <https://manus.im/guest>. Acesso em: 04 jun. 2025.

MEDEIROS, Luciano Frontino de; MONTIEL, Aline; LÁZARO, Eliane Ribeiro; BARTELLE, Liane Broilo. **A inteligência artificial generativa na educação: considerações e aplicações.** Educação e Tecnologias, [S.L.], p. 65-88, 2024. Editora BAGAI. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.37008/978-65-5368-522-2.18.12.24.05>.

MONTEIRO, Jean Carlos da Silva. **Assistente ChatGPT na educação: possibilidades e desafios.** Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, [S.L.], v. 9, n. 6, p. 2899-2906, 20 jul. 2023. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.51891/rease.v9i6.10482>.

NORMAN, Donald A. **O design do dia a dia.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2013.

RANGEL, Daniella da Silva Pereira; SALAS, Juan Carlos Guillen; KALLAS, Luana Miranda Esper. **O uso de inteligência artificial no processo de projeto nos escritórios internacionais de arquitetura.** Revista Jatobá, [S.L.], v. 6, n. 1, p. 1-25, 28 dez. 2024. Universidade Federal de Goiás. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5216/revjat.v6.80253>.

THE BILAB. **Manus IA: A IA Chinesa Autônoma que Revolucionou sua Análise de Dados.** The BiLab, 24 abr. 2025. Disponível em: <https://www.thebilab.com.br/post/manus-ia-analise-dados-autonoma>. Acesso em: 05 jun. 2025.

VILLA, Simone Barbosa; BARATA, Tomas Queiroz Ferreira. **Editorial V17 N3.** Gestão & Tecnologia de Projetos, [S.L.], v. 17, n. 3, p. 3-10, 15 set. 2022. Universidade de São Paulo. Agência de Bibliotecas e Coleções Digitais. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.11606/gtp.v17i3.202272>.