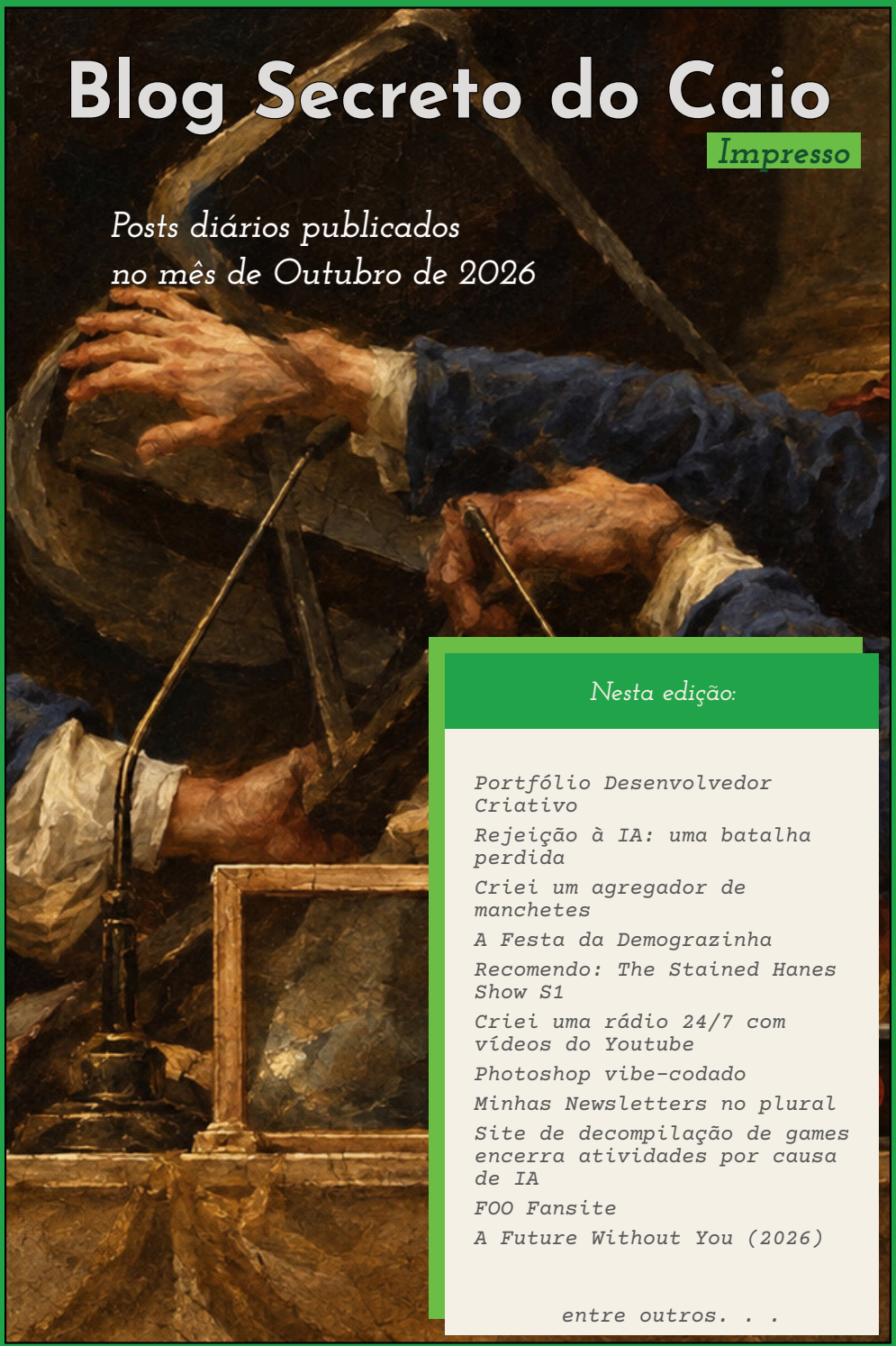
Outubro 2026 · nº 3

Blog Secreto do Caio

Impresso



Posts diários publicados
no mês de Outubro de 2026

Nesta edição:

- Portfólio Desenvolvedor Criativo
- Rejeição à IA: uma batalha perdida
- Criei um agregador de manchetes
- A Festa da Demograzinha
- Recomendo: The Stained Hanes Show S1
- Criei uma rádio 24/7 com vídeos do Youtube
- Photoshop vibe-codado
- Minhas Newsletters no plural
- Site de decompilação de games encerra atividades por causa de IA
- FOO Fansite
- A Future Without You (2026)

entre outros. . .

BRCHAD 2026

Índice


Editorial
v


Quando o plano falha
1


A Festa da Demograzinha
2


Recomendações do Internet Archive
3


Eleições 2026 – 1° turno
6


Caio's Clocks
7


Exploração com IA
8


Caneca térmica
10


Minhas Newsletters no plural
11


Photoshop vibe-codado
12


Criei uma rádio 24/7 com vídeos do Youtube
14



Love Liza (2002)
16



FOO Fansite
17


Recomendo: The Stained Hanes Show S1
18


Funcionário da OpenAI usou ChatGPT pra espionar a empresa e foi pego
20

Estilo
20


Cuphead para Master System
20


Relógios
21


Automatizei a compilação de posts deste blog
28


Criei um agregador de manchetes
28


Site de decompilação de games encerra atividades por causa de IA
29



Recomendo: ¡Casa Bonita Mi Amor! (2024)
30


Meu último relógio é meu melhor relógio (sempre)
32


Rejeição à IA: uma batalha perdida
35


2° Turno Esquisito
38


Jogos com IA
39


A Future Without You (2026)
41


As 3 Ondas de influência dos Mangás nos quadrinhos ocidentais
43


Rumos
43


Portfólio Desenvolvedor Criativo
45


A IA sente o cheiro
45


Meu atlas de biomas do Brasil
46

Editorial

Um mês bastante movimentado e com muitas entregas. Estou a cada dia mais confiante nas minhas capacidades criativas com a assistência de IA e isso é o que melhor fica registrado no blog. Em alguns textos estou pensando "em voz alta" e talvez não tenham tanto valor literário, mas vale o registro.

Também foi um mês de eleições e durante a preparação deste tomo eu noto como as eleições afetaram meus textos de certo modo.

Caio Amaral

Quando o plano falha

1 de outubro de 2026

Tomei um revés financeiro recentemente e isso me afetou bastante.

Recentemente um projeto no qual eu estava alocado simplesmente foi engavetado. O cliente decidiu que não gostou do projeto, mesmo depois de todas as aprovações, mesmo depois de acomodarmos todos os pedidos dele. Como o cliente não aceitou a entrega final – sim, fizemos o projeto inteiro, de cabo a rabo -, decidiu que não ia pagar a segunda metade do contrato. Conversei com meu contratante e quando perguntei como estávamos com relação ao trabalho que executei, recebi uma mensagem vaga que ao mesmo tempo não se comprometia a me pagar e não dizia que não me pagariam.

Essa mensagem corporativa foi bem não característica desse contratante, que normalmente lida de maneira bastante direta com questões financeiras. Mas isso não foi o que mais me incomodou: Não receber o dinheiro também não foi o principal.

Eu fico extremamente ansioso durante os freelas e controlo essa ansiedade, em parte, comendo delivery. Já considero essas refeições como parte dos meus gastos. Infelizmente, eu estava sem dinheiro durante a execução desse trabalho que (provavelmente) não será pago, de modo que para manter meu workflow usei o cartão de crédito de uma pessoa próxima. Quando me pagassem, eu poderia ressarcir essa pessoa próxima, e ainda me sobraria dinheiro para outras coisas como:

- Comprar um baixo elétrico (desejo esse que mantive em segredo)
- Pagar as tarifas para emissão da minha carteira de motorista (também mantive em segredo)
- Levar meu cachorro ao médico
- Pagar o imposto da MEI

Foram tantas revisões, tanto retrabalho porque o cliente ia mudando de idéia durante a execução do jogo, tantos ajustes finos, mas eu não ligava. Eu sabia que no final disso tudo eu poderia ampliar minha experiência de vida (baixo, carteira de habilitação), cuidar de quem depende de mim (cachorro) e restituir quem me ajudou (pagar o cartão).

Além disso, eu pretendo começar me candidatar para vagas de Desenvolvedor IA semana que vem e, como todos sabem, procurar emprego é sempre um processo bastante desmoralizante e cansativo. Durante os processos seletivos, eu surfaria esse boost de

ânimo que o dinheiro recebido e realizações pessoais trazem.

Parece que isso também já era.

Conversei com a pessoa que me emprestou o cartão e ela parece compreensiva. Quero muito pagá-la, mas no momento não tenho projetos novos fazendo dinheiro entrar e o freela que estou finalizando já foi pago, mas não cobre todos os gastos.

Eu não sou do tipo que faz planos, mas quando os faço e os planos falham, eu sinto bastante. Seguro dizer que desanimei.

⁂ ⁂ ⁂

A Festa da Demograzinha

2 de outubro de 2026

Debate? Quem liga pra debate?



Desde as eleições de 2018, a idéia de debates públicos entre candidatos a cargos eletivos passou a exalar um cheirinho de farsa difícil de ignorar.

Após o atentado à vida cometido contra o então candidato Jair Bolsonaro, a campanha de Bolsonaro por questões de saúde – e mídia – não participou dos debates posteriores, mantendo-se longe do *debate de idéias*. Faz sentido uma vez que eles tinham emplacado uma narrativa vencedora – e poderosa – por acidente: "Bolsonaro arriscou a vida pelo país." A cena da facada foi repetida milhões de vezes e quanto mais chacota faziam do atentado à vida, mais simpatia o candidato recebia – sim, teve um monte de gente comemorando o ataque, eu lembro de vocês.

A ausência de Bolsonaro deu-lhe ares de herói nacional, quase folclórico. Entre os apoiadores e indecisos, o fato de Bolsonaro ter sobrevivido à facada foi entendido como um milagre e um sinal de que aquele homem estava numa missão divina. Um presente que nenhum coordenador de campanha seria estúpido de jogar fora. O melhor era deixar o capitão da reserva, famoso por não medir suas palavras, bem quietinho, longe de discussões e em recuperação. Deu certo.

Isso mudou a dinâmica dos debates políticos. Os líderes nas pesquisas simplesmente podiam escolher não ir aos debates. Ir pra quê? Pra virar alvo dos demais candidatos e sofrer ataques por horas? Pra perder a vantagem

cuidadosamente construída com propaganda eleitoral e marketing em massa? O objetivo é ganhar uma eleição, não informar o público.

Também chama atenção um fato que muitos ignoravam ou fingiam ignorar: debate não muda voto de ninguém. Desafio o leitor a apontar uma única pessoa, uma viv'alma que tenha decidido em quem votar assistindo a um debate. Valendo um mandato de senador.

Ninguém liga pra projeto de governo, as pessoas ligam pra irritar a comunada/fascistada, querem ver lacradas/mitadas e o adversário passando vergonha e sendo achincalhado. Em outras palavras: as pessoas ligam para o espetáculo, para os ânimos se inflamando e para *Cenas Lamentáveis*™.

Em 2022, 3 debates foram cancelados (RedeTV, TV Aparecida e CNN Brasil) porque não foi possível confirmar a presença de ambos os candidatos favoritos à presidência. Neste ano, até o momento, tivemos 3 debates cancelados e 1 debate sem os 2 principais candidatos.

Uma pena. Eu queria ver mais cadeiras voando.

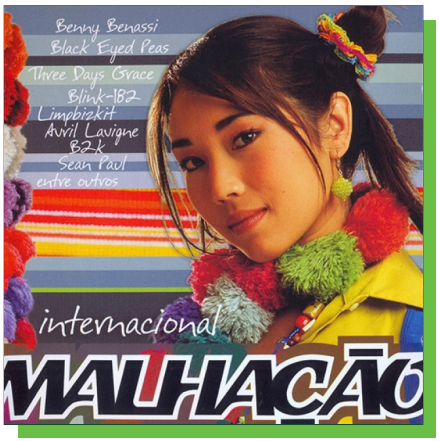


⁂ ⁂ ⁂

Recomendações do Internet Archive

4 de outubro de 2026

Ouvindo música tal qual ouviam os índios antes da vinda do cristianismo para estas terras de gente pelada.



SeRecentemente tenho me incomodado com a qualidade de áudio nas músicas que escuto pelo Youtube. Faltam-me termos técnicos para descrever o problema, mas posso tentar uma ana-

logia: Se as músicas fossem imagens, elas estariam borradas e as cores meio misturadas, tudo meio marrom-arroxeado, sem muito contraste e sem muita distinção.

Tentei usar o Spotify, mas, sabe-se lá por que, música sim, música não, a música enrosca no meio da execução e volta a tocar depois de uns 5 segundos. Tortura.

Em tempos antigos já usei o Deezer e o finado Grooveshark para ouvir músicas, mas acho que esse modelo de receber sugestões de um algoritmo também me cansou. Além disso, graças à análise de dados e algoritmos de recomendação, o volume das músicas nessas plataformas de streaming se tornou cada vez mais alto, pois quanto maior o volume menor a chance de a música ser pulada. Ou seja, as músicas estão sendo remixadas para explorar essa dinâmica das plataformas de streaming, o que evidentemente empobrece as obras.

Hoje a música não me move como antes, é 100% ruído de fundo para trabalho e tarefas do dia-a-dia. Acho isso bem negativo. A música, como arte, está carregadíssima de sentimentos e emoções que são expressos por meio dos sons, da harmonia, dos timbres, das letras e das performances. A forma como eu consumo música hoje não me permite apreciar esses elementos e esses talentos. Dito de outro modo, eu não me engajo intelectualmente com a música que escuto. Minha experiência musical é bem mais pobre do que poderia ser.

Escuta ativa

Semana passada eu fiz algo que eu não fazia há pelo menos uma década: parei tudo para ouvir um álbum.

O álbum escolhido foi "The Black Parade", do My Chemical Romance. Eu nunca tinha ouvido esse álbum completo e, sendo sincero, nem vou muito com a cara deles. Decidi ouvir porque "Welcome to the Black Parade", a música que dá nome ao álbum, é excelente.

álbumAchei o álbum no Youtube e comecei a ouvir, mas as guitarras soavam como ruído branco, e sabendo que o Youtube destrói as imagens dos vídeos, supus que o site também destrói o áudio. Pesquisei o album para download e o primeiro resultado foi o archive.org. Achei o álbum lá e as guitarras soavam muito melhor. Ouvi o álbum pelo archive.org e desde então fiquei com essa pulga atrás da orelha com relação ao Youtube e comecei a perceber o áudio barrento da plataforma.

Conveniência demente

A conveniência dos serviços de streaming, Youtube incluso, torna a experiência musical muito fácil, muito barata ao mesmo tempo em que a qualidade sonora tem diminuído constantemente. Uma outra consequência desse fenômeno é que as pessoas não criam relações emocionais com a música que ouvem. Por isso mesmo o interesse em música tem diminuído ano após ano.

Já comentei num outro post[1] que as igrejas têm sido o celeiro de formação de músicos, fora delas, o interesse por aprender instrumentos musicais praticamente desapareceu.

As coisas eram melhores quando as coisas eram piores

Acho que, na verdade, o que eu quero dizer é que **eu quero que seja mais difícil ouvir música.** Quero uma escuta mais intencional, engajante e significativa. Quero ouvir o que os artistas de fato decidiram gravar e colocar à disposição do público.

Mas seria legal conseguir descobrir álbuns do mesmo artista ou álbuns semelhantes como as plataformas de streaming fazem... como assim o Archive.org tem isso?

Recomendações por metadados



Recomendações de álbuns na página do Malhação Internacional (2004), via Archive.org

Esse é o melhor dos 2 mundos: seleção intencional de álbuns e indicações de álbuns semelhantes. Favorece a escuta atenta e ativa, bem como a descoberta de artistas e músicas que possam interessar.

Pontos negativos

A parte negativa é que tecnicamente isso pode ser considerado pirataria e o acervo deles não é tão vasto como o do Spotify, por exemplo. Nem sempre o álbum que você procura está disponível. Por ser uma área meio cinzenta, o acervo pode sumir sem aviso, de modo que recomendo baixar os álbuns que te interessarem pois talvez seja sua última chance de baixá-los.

Links

Deixo alguns álbuns que encontrei no archive.org listados abaixo:

[1] caiomga.com/2026/musica-no-brasil-so-por-deus/

THE BLACK PARADE – My Chemical Romance
archive.org/details/mcr-the-black-parade

Malhação Internacional (2004) – vários artistas
archive.org/details/15-the-new-deal-piano/09+-+Gothic+-+My+Immortal.mp3

2008 – Only By The Night : Kings Of Leon
archive.org/details/kings_of_leon_2008_only_by_the_night/11.+Cold+Desert.mp3

Ira Acústico MTV (2004)
archive.org/details/ira_acustico_mtv_2004

Legião Urbana – Acústico MTV (1999)
archive.org/details/14.-faroeste-cabloco

Korn – MTV Unplugged (2007)
archive.org/details/kon-mtv-unplugged-2007

Buckethead – Electric Tears
archive.org/details/buckethead_20220112_2209

Across The Road : First of October
archive.org/details/across-the-road_202402

Linkin Park – Minutes To Midnight
archive.org/details/12-linkin-park-the-little-things-give-you-away

⁂ ⁂ ⁂

Eleições 2026 – 1º turno

4 de outubro de 2026



Votei na escola no quarteirão de casa. Minha mãe foi a presidente da minha seção. Cheguei depois do almoço, por volta das 16h e a escola estava deserta. O macete de ir votar cedo nunca funcionou comigo, acho que tem muito velho votando na minha seção. Neste ano, além da velharada, a urna da minha seção deu problema e eles só foram zerar a fila de votação às 16:20 – literalmente comigo. Depois dos meus votos a fila acabou.

O macete continua o mesmo:

Cumpri minha obrigação e fui pra casa conversar com a minha irmã, que veio prestar visita a minha mãe. Minha irmã não se conforma que eu não tenha ficado cracudo com as notícias da eleição.

"Mas você não viu tal coisa?"

"Não"

"Você quer que o Brasil, isso, isso e aquilo?"

"Não."

"Você não se incomoda com seu candidato defendendo isso, isso e aquilo?"

"Não."

Ela ficou desolada. Aparentemente a minha posição é terrível. Onde já se viu não entender como o adversário fala mal do meu candidato! Que coisa terrível! Eu deveria entender o monstro que estou elegendo! Eu discordo. Eu sei de que lado estou na treta fascistas/comunistas e não tem porque me informar sobre coisa alguma. Já estava decidido em quem eu votaria sem eu nem saber os nomes nem os números dos meus candidatos, que descobrir tem uns 4 dias.

Diz minha irmã que desde ontem tem aberto dezenas de notícias e só tem falado de política, que chatice.

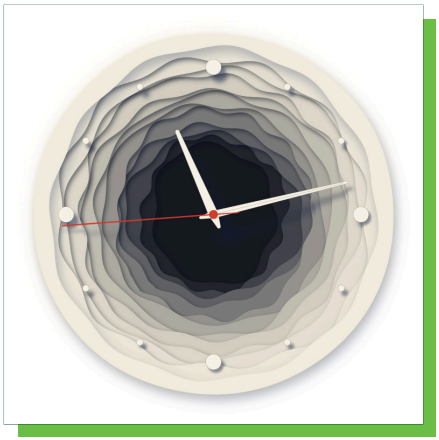
Pense menos: não estresse por política. Abrace o nós contra eles e seja feliz. E vá votar tarde.

⁂ ⁂ ⁂

Caio's Clocks

5 de outubro de 2026

Voltei a criar relógios.



Depois de um ano voltei a criar relógios.

Aproveitei e criei uma nova versão do site onde hospedo essas criações. Agora é possível embedar os relógios em qualquer página web e também funciona no notion e como páginas stand-alone.

Abaixo, meu relógio mais recente, Nº 9:

Caio's Clocks Nº 9[1]

Na página de cada relógio[2] tem instruções de como colocar os relógios no seu site/blog.

Estou muito contente com o site novo e com o design desse primeiro relógio dessa leva de 2026. Falo mais na minha newsletter de sexta[3].

[1] caios-clocks.caiomga.workers.dev/embed/9/
[2] caios-clocks.caiomga.workers.dev/9/
[3] devcriativo.substack.com/

Links

9 | Caio's Clocks
caios-clocks.caiomga.workers.dev/9

About | Caio's Clocks
caios-clocks.caiomga.workers.dev/about/

⁂ ⁂ ⁂

Exploração com IA

6 de outubro de 2026

Como é a dinâmica de exploração de idéias na programação criativa quando a IA escreve código?



Retomei o projeto dos relógios digitais, com um twist: estou criando-os com IA.

Neste ano criei 2 relógios até o momento e noto diferenças significativas no processo criativo. Como não escrevi o código dos relógios novos, tenho concentrado esforços para comunicar os designs e os pontos de ajustes finos.

No relógio N° 9 eu precisei "programar" variáveis para realizarmos ajustes finos com relação à proporção entre a rotação do ponteiro de segundos e a rotação da camada mais inferior de recortes (qa) e a proporção de rotação entre camadas imediatamente próximas (qb). Parece complicado, mas na prática a velocidade da camada inferior determina a velocidade de rotação de todas as camadas e cada camada recebe uma porcentagem da rotação da camada anterior, por isso a animação "desacelera" conforme os níveis sobem.

No relógio de hoje, que está logo abaixo deste parágrafo, os parâmetros do arco ondulado que acompanha os segundos foi dado pela IA e eu cogitei criar variáveis de amplitude, potência de onda, frequência e sabe-se lá mais o quê, mas achei mais sensato decidir se o arco ondulante estava ok, e caso estivesse – estava – seguir para outras features. Iterei um pouco nas letras e números desenhados e iterei sobre os ponteiros. Estou bem satisfeito com o resultado, em especial com o arco ondulante e com essa animação de desenho hachurado que é hipnotizante.

Caio's Clocks N° 10[1]

[1] caios-clocks.caiomga.workers.dev/embed/10/

Fotos e programação criativa

Quando fiz o desafio de fotos[2], ano passado, o processo trazia mais frutos quando eu me deixava "boiar" pelo bairro de maneira despretensiosa até que, invariavelmente, eu encontrava a foto do dia. O sentimento era esse: encontrei a foto do dia que eu estava "procurando sem procurar".

Noto que havia um quê disso quando escrevia código diretamente nos meus relógios. Muitos erros acabavam se tornando features, ou abriam caminho para idéias a serem aplicadas nos designs. Havia também uma maior frequência de insights, talvez porque criação de relógios fosse algo novo.

Paradoxalmente, esse foco intencional e quase exclusivo ao design que o desenvolvimento assistido por IA me permite parece ter eliminado algumas oportunidades para insights de design gerados nas experimentações.

Imagino se designers industriais sentem algo parecido quando não manipulam diretamente os materiais que serão usados no produto final. Essa desconexão design/matéria-prima parece mais grave quando tratamos da criação de objetos físicos que serão manipulados por mãos e corpos humanos. Meus relógios parecem inconseqüentes em comparação.

O desenvolvimento assistido por IA também elimina a armadilha do preciosismo, das iterações infinitas e me força a decidir sobre o design final mais rápido de modo que eu acabo gastando menos tempo polindo filigranas dos meus designs. O foco é o design como um todo, a experiência estética que quero criar, não como programar uma complicação que eu achei interessante.

Encerramento

Noto um salto na qualidade dos meus designs se compararmos os deste ano com os do ano passado. Não acho que isso se deva apenas ao uso de IA, eu estava pronto para criar uns designs mais fora da casinha quando interrompi o projeto ano passado; fiz alguns projetos com o Affinity Designer; e tenho prestado mais atenção no design das coisas que crio desde os relógios do ano passado.

Seguro dizer que sou um designer mais competente do que eu era no ano passado. Delegar a programação e permite explorar melhor meus designs e evita o conflito programador-designer que inconscientemente pode afetar as minhas escolhas de design por serem "difíceis" ou "comple-

[2] brchad.com/a-photo-a-day/

xas demais” para eu implementar. A implementação é problema do meu programador (Claude Code).

Links

10 | Caio’s Clocks
caios-clocks.caiomga.workers.dev/10/

Caio’s Clocks
caios-clocks.caiomga.workers.dev/

30 Fotos em Abril – Home
brchad.com/a-photo-a-day/

⁂ ⁂ ⁂

Caneca térmica

8 de outubro de 2026

Comprei uma caneca térmica e comento se vale a pena.



Este post contém links de afiliado.

Eu sempre fui uma pessoa que bebe café devagar, tão devagar que os últimos goles são gelados. Decidi mudar isso comprando uma caneca térmica.

Pesquisei bastante no Mercado Livre e parece que o mercado foi inundado por canecas Stanley clone. Notei vários white-labels nas minhas pesquisas, deve ser resquício da febre de canecas Stanley de alguns anos atrás.

Achei um modelo que não é feio, numa cor bonita, com tampa e que não custa centenas de reais. Essa tal de Kübb.



Caneca térmica Kübb. Foto: divulgação

A caneca em si é excelente: segura muito bem o calor da bebida, o exterior da caneca não esquenta, a tampa encaixa bem, é fácil de limpar. Mas antes de usar cabe algumas precauções:

- Escaldar o interior da caneca e a tampa
- Lavar o interior da caneca e a tampa com suco de limão e água corrente

Eu fui meio negligente nessas etapas de higienização e os 2 pri-

meiros cafés saíram com gosto um cheiro bem pronunciado de plástico. A tampa foi o principal culpado nisso. Lembre de escaldar a tampa algumas vezes antes de usar a caneca para beber.

⁂

Redijo este post tomando café. É meu oitavo café na caneca térmica e os problemas com gosto e cheiro desapareceram. Cabe alertar que a tampa não veda 100%, mas ajuda a segurar o calor e é possível beber pelo buraco escondido na tampa sem se sujar, mas se virar a caneca de cabeça pra baixo – por que alguém faria isso? – ela goteja.

Encerramento

Estou contente com a caneca que me custou R$66 com frete grátis (*o preço e o frete talvez sejam diferentes na sua região*). Sinto que meus dias ficaram um pouquinho melhores por causa dela.

Deixo links para compra no fim do post, só lembra de escaldar o inox e a tampa antes de usar sua caneca.

Links

Caneca Térmica com tampa Kubb 400ml Inox – MARROM
[1]meli.la/31KEtYG

Caneca Térmica com tampa Kubb 400ml Inox – ROSA
meli.la/1tKgD1Y

Caneca Térmica com tampa Kubb 400ml Inox – PRETA
meli.la/2ERK787

⁂ ⁂ ⁂

Minhas Newsletters no plural

8 de outubro de 2026

Neste post eu penso em voz alta sobre minha newsletter e que rumos ela deve tomar.

Amanhã (sexta, dia 09 de Outubro de 2026) sai a 9ª edição da newsletter do Dev Criativo. Já são são 2 meses postando semanalmente. Ao longo desse tempo fui aprendendo a formatar e a curar conteúdo de newsletters. A questão do formato está mais ou menos decidida, mas o que me incomoda ainda é a curadoria do conteúdo: o que compartilhar e quanto compartilhar.

Formato

O formato que tenho usado foi inspirado no formato de mini-comentários sobre os links da semana usado pelo Digital

[1]mercadolivre.com.br/noindex/catalog/reviews/MLB7210094092?noIndex=true&access=view_all&modal=true&show_fae=true&vpp-view-type=vip&source_platform=%2Fweb%2Fdesktop&device_id_variant=5b920d20-cff3-4229-ae32-50fe628b07c8

Contrarian[1] e pelo editorial bastante pessoal da Bárbara Bom Angelo na sua newsletter de nome horroroso, a queria ser grande mas desisti[2]. Do Digital Contrarian eu também copiei o índice e como ele enumera as seções da newsletter.

Conteúdo

Sinto que eu não sou assim uma pessoa tão interessante a ponto de justificar uma newsletter semanal sobre mim. Aos poucos a Dev Criativo foi migrando para uma newsletter de tecnologia criativa. Ainda mantenho uma seção sobre minha semana, sobre projetos e tals, mas não acho que ela caiba nessa newsletter. Talvez valha a pena uma newsletter quinzenal, ou mensal sobre mim, e me tirar a obrigação de falar da minha semana da Dev Criativo.

O Alaúde

Além da newsletter de tecnologia criativa, criei uma newsletter piloto de lazer e cultura, O Alaúde[3].

Parece evidente que uma publicação semanal cria um incentivo natural à produção literária e criativa. "Não tem nada mais produtivo para um escritor do que uma deadline", parece ser lugar comum entre os autores. Então porque não levar isso a sério?

N'O Alaúde eu publicaria 1 crônica pessoal, 1 editorial, faria recomendações artísticas, recomendaria filmes, livros, etc... traria jogos de cruzadinha, caça-palavras, sudoku e charadas – bem arcaico. Quero também manter uma sessão de comentários dos assinantes para registrar os melhores comentários e quero manter uma seção de anúncios para merchands e anúncios de eventos e coisas pertinentes à newsletter.

Um problema com o conteúdo d'O Alaúde: eu não acho que eu tenha muito contato com as artes e talvez eu fique sem ter o que falar.

Um outro problema é que essa possível newsletter consome bastante tempo para ser curada e redigida.

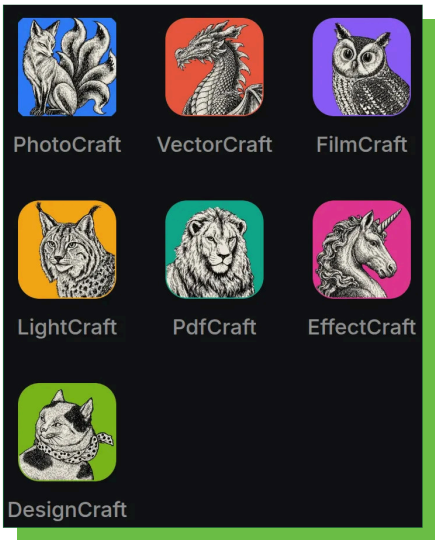
⁂ ⁂ ⁂

Photoshop vibe-codado

9 de outubro de 2026

Empresa de software de código aberto lança apps com as mesmas funções da Adobe suite.

[1] thedigitalcontrarian.substack.com/p/the-shape-of-enshittification-104?utm_source=%2Finbox&utm_medium=reader2
[2] queriasergrande.substack.com/p/307-queria-ser-grande-mas-desisti?utm_source=%2Finbox&utm_medium=reader2
[3] oalaude.substack.com/p/o-alaude-nl



ArtCraft[1] é uma empresa que tem como missão criar ferramentas de código aberto para artistas e pessoas criativas. Recentemente eles lançaram vários apps que têm sido chamados de clones de softwares da Adobe como o PhotoCraft, alternativa para o Photoshop, e VectorCraft, alternativa para o Illustrator.

Os apps são gratuitos[2], programados em Rust e estão disponíveis para Windows, Mac e Linux. O código de todos os produtos e serviços deles está disponível na página da empresa no GitHub[3].

[1] getartcraft.com/
[2] getartcraft.com/apps
[3] github.com/storytold

Popularidade em declínio da Adobe

Faz pelo menos uma década que a Adobe tem uma relação complicada com seus clientes. Essa relação foi ainda mais prejudicada com o advento de IAs generativas em larga escala. Muitos artistas se sentiram violados com a mudança nos termos de serviço que a empresa fez em Junho de 2024, resultando numa migração em massa de ilustradores e profissionais criativos para Affinity[4].

A polêmica mais recente foi em Fevereiro deste ano, quando a Adobe anunciou que a partir de 1º de Março não daria mais suporte para o Adobe Animate, software de animações, sucessor do Flash. Clientes empresariais teriam até 2029 para concluir seus projetos e migrá-los da plataforma, demais clientes teriam até Março de 2027. Após estes períodos os projetos salvos na nuvem da Adobe seriam DESTRUÍDOS.

Encerramento

É fácil entender por que as pessoas buscavam alternativas à Adobe. Embora haja alternativas como os softwares da Affinity, muitas vezes o suporte oferecido não abrange todas as plataformas. Eu mesmo uso Affinity no Linux, mas não é uma distribuição ofi-

[4] affinity.studio/pt_br

cial, é um workaround (gambiarra) com a build para Mac que eu não entendo 100% como funciona – só funciona.

Não sabemos por quanto tempo a ArtCraft ficará ativa, se a Adobe ou alguma outra empresa fará uma oferta de compra (como quando o Canva comprou a Affinity) e se ainda teremos essas ferramentas gratuitas e de código aberto no futuro. O código aberto é uma garantia de que esse conhecimento não se perderá e que agora pertence a todos.

No momento, ArtCraft lança builds diárias com novas features e correções de seus apps. Nem tudo funciona, e isso é de se esperar, mesmo assim vale a pena conferir os apps e ter um gostinho da vida além da Adobe.

Links

ArtCraft — Controllable AI for Artists[1]

Crafting Apps: open-source creative tools — ArtCraft[2]

ArtCraft – Github[3]

Software criativo profissional | Crie no Affinity, escale no Canva[4]

O Canva dá as boas-vindas à Affinity![5]

⁂

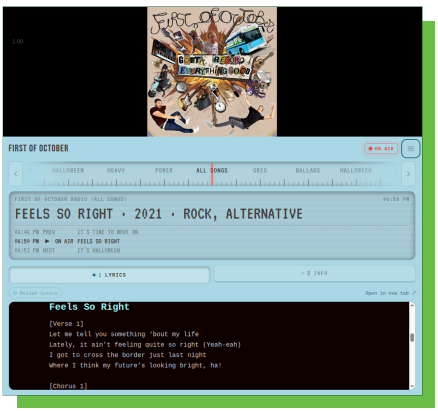
Postado originalmente na newsletter do Dev Criativo[6].

[5]canva.com/pt_br/midia/novidades/affinity/

Criei uma rádio 24/7 com vídeos do Youtube

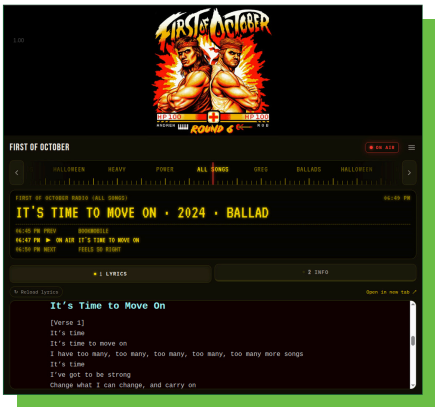
10 de outubro de 2026

Rádio 24/7 com vídeos do Youtube sem servidor centralizado.



Primeiro de Outubro passou, o que significa que Andrew Huang e Rob Scalon criaram mais um álbum em um dia. First of October é o nome dessa banda que se reúne uma vez ao ano para criar um álbum num dia.

[6]devcriativo.substack.com/p/9-dev-criativo-seu-jogo-favorito?open=false#%C2%A73-clonaram-os-softwares-da-adobe-com-ia



First of October Radio

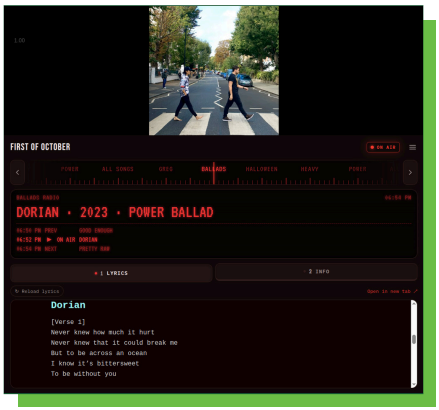
Tem um tempo que eu acompanho a banda. Um dos primeiros sites que eu criei foi o First of October Fansite[1], um fansite dedicado a reunir os vídeos e músicas de First of October. Com o tempo, o site foi crescendo. Num ano fiz o site com os vídeos de making of e especial e um player de músicas da banda, no ano seguinte fiz uma zine, no ano seguinte adicionei uma seção de letras no site.

Neste ano faço duas adições ao site: uma planilha com dados de todas as músicas (Song Database) e uma rádio 24/7 das músicas da banda.

A planilha com os dados das músicas é usada para criar a rádio. Eu já vinha mantendo esta planilha para registrar os links das músicas e este ano eu me dei conta de que eu poderia compartilhar isso com o público. Coloquei a planilha no Google Sheets e coloquei um link e uma página explicando a planilha no site.

A sync radio é mais interessante.

Sync Radio



Sync radio é o nome que eu dei pra esse formato de streaming. Não é, de fato, uma rádio ou um streaming ao vivo. Trata-se de um site com playlists (estações). Com base no horário local, o site calcula qual música deveria tocar e em qual minutagem. Dito de outro modo: um algoritmo calcula as músicas de um streaming perpétuo e quando as pessoas abrem o site, elas ouvem a mesma música, no mesmo momento.

Não há um servidor central, o site não envia dados do usuário pra lugar algum. É tudo local, com vídeos públicos do Youtube.

Além de controlar o playback das músicas, o site carrega as letras

[1] foo.brchad.com/

e informações da faixa em execução automaticamente. As letras são um iframe que carrega letras do meu site, as informações vêm do Song Database.

Gostei muito do resultado final. Eu poderia melhorar a versão desktop, mas não quero perder tempo mexendo em detalhes que só importam pra mim.

Encerramento

A Sync Radio e o Song Database já estão no ar e podem ser acessados diretamente no FOO Fansite.

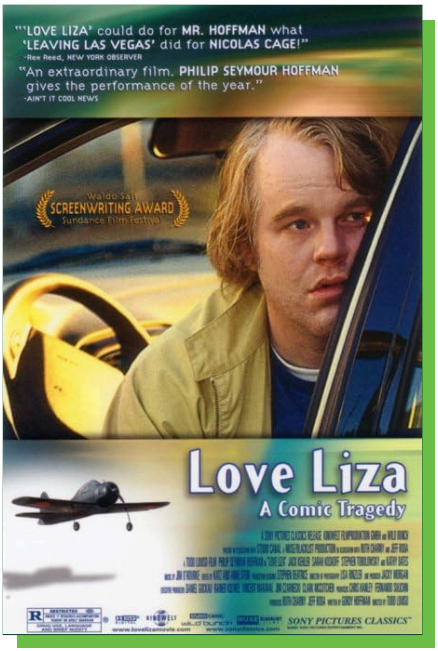
A banda ainda não lançou o álbum que gravou no último dia 1º. Assim que as músicas saírem, o site sofre um novo update. Fiquemos de prontidão.

⁂ ⁂ ⁂

Love Liza (2002)

11 de outubro de 2026

> *Um filme bem triste sobre um tema igualmente triste e desesperançoso.*



Love Liza acompanha a vida de William, um homem que acaba de enterrar a esposa que tirou a própria vida.

O protagonista (Philip Seymour Hoffman) fica o filme todo atônito, meio perdido, tentando se reorientar no mundo, mas nada parece importante. Ele tem dificuldade de se conectar com as pessoas e para piorar, ele encontra uma fuga por meio de entorpecentes – cheirar gasolina – que o torna mais distante e o faz se importar menos ainda com todo o resto.

Antes de morrer, a esposa de William deixa uma carta para ele, que William reluta em abrir o

filme todo. Em vários momentos, a carta é mencionada e em mais de um momento William quase perde a carta, para ela voltar a ele. Em certo momento a casa toda de William é saqueada, carta inclusa. Pensei que naquele momento o protagonista teria que aceitar que a carta estava perdida para sempre e que ele teria que seguir com a vida dele sem de fato entender os motivos que levaram sua esposa a justificar o injustificável. Mas não, ele encontra a carta.

No clímax do filme, William finalmente lê a carta, que não diz nada demais. Na carta a finada esposa pede desculpas, pede também que o marido encontre outra pessoa para acompanhá-lo na vida e pede que o marido se lembre dela. Não explica nem tenta justificar suas ações.

O filme termina com William queimando a carta e queimando por acidente suas roupas e sua casa. Na imagem final vemos William andando só de ceroulas no meio de uma avenida sem rumo, para longe da câmera.

⁂

Num primeiro momento eu achei o filme horroroso, deprimente e com uma mensagem ruim. O protagonista sem agência, meio bobão, cambaleando pelas cenas me irritou bastante. Também me irritou as promessas que o filme faz e não entrega, como um possível romance entre William e uma colega de trabalho ou a suposta catarse que William teria ao ler a carta.

Mais tarde, pensando sobre o filme, me ocorreu que a situação na qual o protagonista foi lançado não tem uma catarse, não tem justificativa, não tem resolução satisfatória. É um abismo de falta de sentido que leva a apatia e ao isolamento social. A falta de agência do protagonista reflete bem o estado de espanto e atordoamento que a morte de um cônjuge – nos moldes do filme – pode causar numa pessoa.

Ainda acho o filme triste e eu não pretendo revê-lo, mas compreendo o que o diretor quis dizer, e como ele lida com essa situação tão triste e desesperançosa.

⁂ ⁂ ⁂

FOO Fansite

12 de outubro de 2026

O projeto que não para de crescer.

Todo ano Andrew Huang e Rob Scallon se reúnem para compor, tocar e gravar um álbum inédito em Outubro, e todo ano eu adiciono alguma coisa nova no fansite que eu fiz para o projeto.



FOO Fansite, home

Começou com uma home para organizar os making ofs e os especiais com as músicas dos anos. Logo eu percebi que queria usar a API do Youtube para criar um player de música. Isso foi em 2023.

Em 2024 eu adicionei os vídeos e as músicas daquele ano e criei uma Zine comemorando o 6º álbum da banda.

Em 2025 eu refiz boa parte do site com HUGO e adicionei todas as letras de todas músicas da banda no site.

Neste ano, 2026, eu compartilhei uma planilha com as informações das músicas (First of October Song Database) e criei uma rádio 24/7 sem servidor (First of October Radio).

⁂

Parece que todo ano tem alguma coisa que eu quero adicionar no site e, como de costume, já estou pensando no que adicionar no ano que vem.

⁂

Neste ano ainda falta adicionar os vídeos e as músicas deste ano.

⁂ ⁂ ⁂

Recomendo: The Stained Hanes Show S1

13 de outubro de 2026

Stained Hanes, he got a show now



The Stained Hanes Show é um programa de variedades apresentado por Stained Hanes, escritor, cronista e shitposter profissional. No episódio piloto, o programa se descreve como:

> *"a long-running educational and entertainment late night television program from right here in the jolly old United States."*

O programa piloto surgiu em 2025 como resultado do "Make a Movie Instead of Watching The Oscars Challenge[1]". Em 2026, o canal Cody Clarke, de Cody Clarke, diretor do programa piloto, está lançando 1 episódio novo de TSHS por dia – estamos no episódio 7.

⁂

No show, Stained Hanes tem uma personalidade acolhedora, curiosa e gentil, ao mesmo tempo em que é um grandalhão, com blusa de Pro Wrestling e máscara de luchador. Hanes não ignora o mundo à sua volta, ele o compreende e às vezes faz comentários sobre o estado decaído e degenerado da sociedade à sua volta, mas nada disso o torna menos afável, curioso e gentil.

Esse contraste entre um mundo sujo e anti-social e a personalidade acolhedora e carinhosa do apresentador poderia dar ares de bocó ou de pessoa insincera a Hanes, mas ele navega por esse terreno com cuidado e sua sinceridade transparece nos vídeos, por mais que alguns segmentos tenham script.

As pessoas envolvidas no projeto têm ares de juventude cansada, talvez seja só porque eles estão em Nova York, não sei, nunca fui pra NYC.

O programa é todo gravado num porão, no Brooklyn, em NYC. Não há trilha sonora – com exceção das vinhetas. A atmosfera do programa é calma e confortável, mesmo quando há conflitos entre as pessoas em cena, não é algo grave. A camaradagem é palpável, o que torna os episódios bem divertidos.

⁂

Cody Clarke comenta no Letterboxd como foi o processo de criação do the Stained Hanes Show. Em resumo: ele ia gravar um filme durante o Oscar, como faz todo ano, mas teve um monte de problemas e teve de improvisar algo em cima da hora. Como o personagem de Stained Hanes já vinha sendo apresentado ao público há anos, pareceu natural aproveitar isso no filme/programa piloto.

Links

the stained hanes show (piloto)
youtube.com/watch?v=LZeJ1nbxPzQ

the stained hanes show (Season 1)
youtube.com/playlist?list=PLffEJ694lAX8

The Stained Hanes Show (2025) directed by Cody Clarke • Reviews, film + cast • Letterboxd
letterboxd.com/film/the-stained-hanes-show/releases/

[1] caiomga.com/2026/pare-de-asistir-ao-oscar/

Pare de Asistir ao Oscar – Blog Secreto do Caio
caiomga.com/2026/pare-de-asistir-ao-oscar/

⁂ ⁂ ⁂

Funcionário da OpenAI usou ChatGPT pra espionar a empresa e foi pego

14 de outubro de 2026

> *Engenheiro Lead na OpenAI espionou a empresa, mas foi descoberto.*

Ah mano... assiste aí.



Vídeo: OpenAI's lead engineer was secretly a spy...
youtube.com/watch?v=QZVzuq28eFw

Links

OpenAI's lead engineer was secretly a spy... – YouTube
youtube.com/watch?v=QZVzuq28eFw

⁂ ⁂ ⁂

Estilo

15 de outubro de 2026

Sobre fluência em estéticas em alta e a construção de um senso estético pessoal (taste) autêntico.

thepeopleofinterest.substack.com/p/wtf-is-taste-and-why-is-it-the-new?utm_source=share&utm_medium=android&r=8pawj

⁂ ⁂ ⁂

Cuphead para Master System

16 de outubro de 2026

> *Xicrinho vai ter jogo lançado para Master System - sim, aquele Master System.*

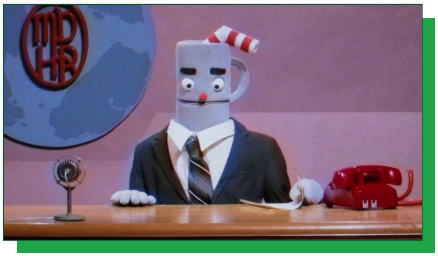


Studio MDHR, criadora do Cuphead tem planos de lançar um novo jogo do Xicrinho para consoles modernos e Master System. Ainda não há informações sobre preço e se a empresa distribuirá o jogo em cartuchos ou apenas roms. A propaganda deles mostra um console moderno de

nome SMDHR I, mas a emrpesa não deu detalhes sobre o lançamento de um possível console.

O jogo aparenta estado relativamente avançado no desenvolvimento. Confesso que estou animado.

Abaixo, o anúncio oficial do game.



Vídeo: Studio MDHR Special Bulletin | New Game Announcements
youtube.com/watch?v=YFsoSkcfQcw

A seguir, o teaser de gameplay.



Vídeo: Mighty Cuphead Adventure | Teaser Trailer
youtube.com/watch?v=q21jZaUOa4Q

⁂ ⁂ ⁂

Relógios

17 de outubro de 2026

Neste ano, criei tantos relógios quanto no ano passado. Comento.



Neste ano já publiquei 8 relógios para o Caio's Clocks[1], mesmo número de relógios publicados ano passado.

A qualidade das criações melhorou muito, o que era esperado. Se em 2025 eu aprendia como criar relógios, em 2026 eu aperfeiçoo minha técnica e exploro idéias de maneira mais proficiente.

[1] caios-clocks.caiomga.workers.dev

2025

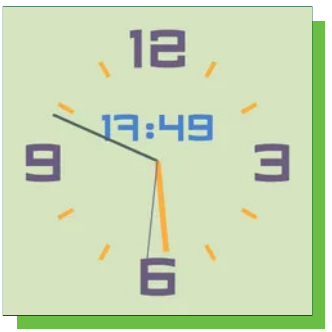


Galeria de relógios criados e publicados em 2025, via Caio's Clocks

Eu comecei a criar e publicar relógios[2] com o objetivo de iniciar uma série de experimentos de programação criativa. Relógios são objetos úteis e por isso sua função não pode ser ignorada. Um relógio que não nos permite ver as horas é um mau relógio – se é que é relógio mesmo. Assim, eu tinha liberdade de viajar na maionese contanto que fosse possível dizer as horas olhando para o relógio. Isso limitava minhas criações e dava-lhes diretrizes claras para resolver um problema, ainda que simples. O quão complexas seriam as composições e o quão difícil seria ler as horas ficava a meu critério a ser definido durante o processo exploratório do design.



Relógio N°1, via Caio's Clocks



Relógio N°2, via Caio's Clocks

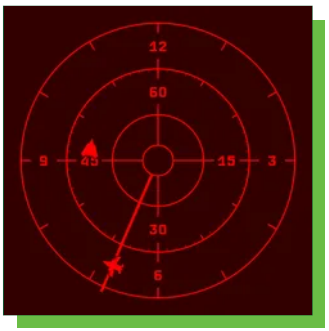
Os 2 primeiros relógios são variações de um mesmo design. Apesar de tê-los publicado assim, eu nunca mais criei 2 relógios que são apenas color swaps um do outro. Cada relógio deveria ser um design novo e cada relógio teria apenas 1 design, uma paleta de cores. Isso me força a tomar decisões. No ano seguinte essa regra foi de certa forma violada, comento mais adiante.

[2] caios-clocks.caiomga.workers.dev/about/



Relógio N°3, via Caio's Clocks

O terceiro relógio foi uma exploração de relógio sem números e sem ponteiros tradicionais. Não gosto desse design, mas eu queria documentar minha jornada, por isso o publiquei. O que eu menos gosto desta peça é o ponteiro de segundos que começa fino e engrossa até chegar quase na borda da composição central.



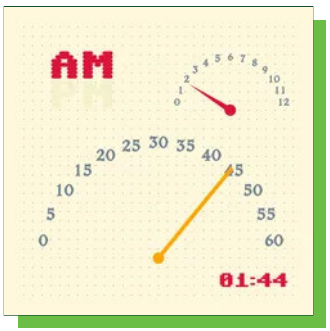
Relógio N°4, via Caio's Clocks

Primeiro relógio em que eu usei um relógio real como inspiração. Nesse, confesso, talvez eu tenha mais do que apenas me inspirado num relógio real. Eu tentei recriar o mais fielmente possível um relógio que vi online. O resultado ficou bem legal, mas não dá pra dizer que o design é meu.



Relógio N°5, via Caio's Clocks

Não sei nem se eu deveria assumir crédito por esse design. O elemento central, cores inclusas, foi criado numa aula de programação criativa, o professor literalmente nos ensinou a criar o elemento central desta peça, linha a linha. Achei o elemento legal e criei um relógio em cima. Este é meu primeiro relógio que marca os segundos de maneira não ortodoxa.



Relógio N°6, via Caio's Clocks



Relógio N°7, via Caio's Clocks

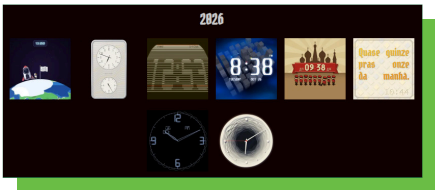
Estes relógios trazem mecanismos retrógrados, uma complicação na qual o ponteiro não realiza uma volta completa, quando chega em certo ponto ele retorna para o início imediatamente. Gostei dessa dinâmica e fui explorá-la por meio de relógios. No segundo relógio os ponteiros retrógrados saíram do controle, criando uma espiral confusa de números. A paleta de cores também não ajuda.



Relógio N°8, via Caio's Clocks

Este foi o último relógio que criei em 2025. Ele é o primeiro que tenta capturar um sentimento. No caso, este relógio é bastante incômodo. As cores cítricas, o fundo que pulsa, o símbolo de perigo radioativo e o ponteiro de segundos que sempre sobe evocam sentimentos de ansiedade. A primeira versão deste relógio era too much e eu reduzi o fator ansiedade numa revisão, apesar de manter quase todos os elementos originais.

2026



Galeria de relógios criados e publicados em 2026, via Caio's Clocks

Retomei os relógios em outubro, na mesma época em que eu os começara no ano anterior. Desta vez eu estava decidido a usar IA para criar o código das minhas criações e meu foco passou a ser a criação do design dos relógios e suas implementações.



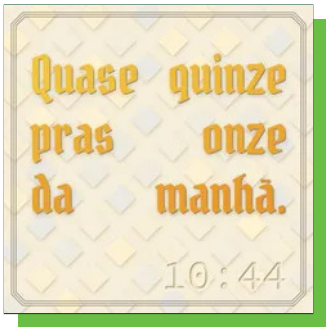
Relógio N°9, via Caio's Clocks

De todos os que criei, este é um dos que eu gosto menos. Um buraco pra lugar nenhum que se enche e depois se reconfigura no mudar da hora. Duas características interessantes deste relógio: é o meu primeiro relógio criado com IA, e é o primeiro relógio no qual alguma animação acontece na troca de hora.



Relógio N°10, via Caio's Clocks

Se no relógio anterior eu foquei na tridimensionalidade da composição, neste eu quis criar um design chapado, 2D, sem profundidade. Gosto muito da estética sketch e dos elementos hachurados. O arco ondulado de segundos, que cerca o resto do relógio, é meu elemento favorito nesta peça. É o meu primeiro relógio que desenha letras e números em vez de usar uma fonte.



Relógio N°11, via Caio's Clocks

Da imprecisão de rabiscos à imprecisão da língua falada. O relógio digital foi adicionado pois eu não estava satisfeito com a maneira como as horas eram comunicadas. Gosto bastante da estética deste relógio, mas ler as horas nele é meio frustrante.



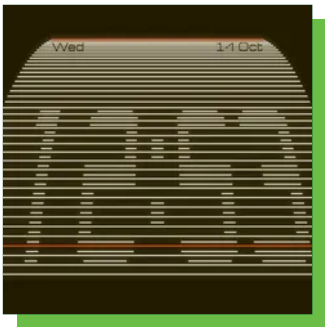
Relógio N°12, via Caio's Clocks

Eu queria explorar designs com tridimensionalidade, e me perguntei se eu não conseguiria colocar objetos 3D na cena. Enquanto eu matutava sobre o que mostrar, imaginei um cossaco estilo quebra-nozes fazendo o chute do seu passo icônico. Depois disso todos os elementos do relógio vieram numa enxurrada. Gosto bastante deste relógio.



Relógio N°13, via Caio's Clocks

Esse relógio começou com a sacada de que oito linhas de oito são 64 objetos, e se eu organizá-los num grid e remover as quinas, tenho exatamente 60 objetos alinhadinhos. Daí eu pensei em como usar esses 60 objetos e me veio na mente a tela de inicialização do PS2. Eu sabia exatamente o que eu deveria criar.



Relógio N°14, via Caio's Clocks

Li um artigo de Justin Jay Wang sobre como ele usa a IA para criar designs e iterar sobre os detalhes. Um dos exemplos mostrava uma animação simples de linhas brancas subindo a tela até chegarem numa linha vermelha. Fiquei hipnotizado com a animação e decidi fazer um relógio inspirado nisso. Acabei criando um toggle de design que mostra um layout sem as linhas marchando.

Este relógio é curioso: a versão com as linhas marchando tela acima fica muito legal no mobile, mas em telas grandes o design se torna cansativo. Já em telas pequenas, o design com linhas fica bem legal e o design sem linhas continua interessante.



Relógio N°15, via Caio's Clocks

Meu segundo relógio inspirado num relógio real. Este foi inspirado num relógio de pulso da Alfa Romeo. O relógio de inspiração tem esses dois discos em tamanhos diferentes num mostrador retangular. As ondas são idéia minha para deixar o design mais divertido e interessante. Ao contrário do relógio N°4, este não tenta ser uma cópia exata de um outro relógio. Este design é verdadeiramente meu.



Relógio N°16, via Caio's Clocks

Imaginei um planetinha e uma nave rondando-o como peça central de um relógio. Fui refinando a idéia e chegamos neste design que virou o N°16. Na virada de hora o foguete aterriza, um astronauta sai da nave em solo alienígena e planta uma bandeira. Presta continência e sai correndo para sua nave para continuar explorando o espaço sideral. É meu relógio com mais animações, partículas e tem até um gerador de planetas. Gosto muito dele.

⁂

Estes foram meus 16 relógios até o momento e muito me alegra poder notar uma progressão evidente na qualidade e complexidade dos designs que tenho criado. Eu tenho alguma predileção por relógios de ponteiro, mas vendo a galeria de relógios isso não fica evidente. Tenho evitado designs com ponteiro de propósito, para me obrigar a pensar mais fora da casinha e criar experiências mais interessantes. Parece que tem funcionado.

Ainda tenho ânimo e idéias para relógios. É seguro dizer que vêm mais relógios por aí.

Links

Caio's Clocks
caios-clocks.caiomga.workers.dev/

About | Caio's Clocks
caios-clocks.caiomga.workers.dev/about/

Automatizei a compilação de posts deste blog

18 de outubro de 2026

> *Um processo que demorava de 3 a 4 dias agora leva 5 minutos graças à IA.*



O compilado de posts de setembro[1] está disponível para download[1].

Demorei para publicar o compilado de setembro por um bom motivo: **procrastinei**. Não porque eu tivesse coisas melhores pra fazer, não porque eu não soubesse como fazê-lo, mas porque o processo era manual, chato e nada estimulante. Mas e se eu criasse um script com IA para automatizar o processo? Foi o que eu fiz.

Criei um script que chamo de *auto-magazine-maker* e com ele eu consigo criar um compilado em menos de 5 minutos. Ao executar o script eu gero 3 pdfs: um pdf para leitura digital, um para imprimir livretos A5 e um para impressão com sangria.

Usei o layout que criei para o compilado de agosto como base e, depois de pitacos da minha irmã, cheguei ao design atual. Ela não é fã dos frames verdes na capa e contracapa, eu sou. Já estamos nos falando de novo.

Estou muito satisfeito com o resultado final, mas não sei se essa é a última iteração na diagramação dos compilados. De qualquer forma, você pode ler o compilado dos posts de setembro neste link.[1]

⁂ ⁂ ⁂

Criei um agregador de manchetes

19 de outubro de 2026



O objetivo é trazer um painel de manchetes e dar um panorama das notícias do momento para os usuários. Clicando nas notícias entra-se em resumos

[1] caiomga.com/wp-content/uploads/2026/extra/caiomga.com-2026-Setembro-digital.pdf

e os resumos linkam para os artigos completos. Um site que gera conteúdo sozinho. Dizem que não é muito monetizável, mas quero testar essa idéia.

Depois de refinar a idéia, atualizo a url. A versão alpha pode ser testada neste link.[1] Temos versão desktop e mobile.

⁂ ⁂ ⁂

Site de decompilação de games encerra atividades por causa de IA

20 de outubro de 2026

decomp.dev encerra atividades devido à mudanças na comunidade causadas por ferramentas de IA.



No último dia 15 de Outubro o site decomp.dev anunciou o encerramento de suas atividades. O site reunia centenas de projetos de engenharia reversa de games, que mantinham updates sobre os progressos sendo realizados.

Segundo o admin do site, a proliferação de ferramentas de decompilação de software via IA destruiu o aspecto de comunidade que o trabalho de engenharia reversa exigia. Historicamente, a decompilação de um jogo exigia anos de trabalho em comunidade, avanços e break-throughs eram o resultado de discussões e de dezenas – às vezes centenas – de pessoas trabalhando ao mesmo tempo no problema.

Hoje, com as ferramentas de IA, muitos projetos em andamento eram clonados e completados com IA, sem os devidos créditos e sem os insights que poderiam auxiliar na engenharia reversa de outros jogos. Mesmo os projetos de engenharia reversa com IA que começam do zero não participam da discussão e não adicionam conhecimento para a comunidade. O foco no resultado corrói a comunidade que outrora se interessava pelo processo.

Na nota de anúncio de encerramento das atividades, o admin do site comenta que com orientação e revisão humana, a IA acelera muito o processo de decompilação, mas sem o aspecto comunitário.

[1] gametabs.pages.dev/pt/

Além disso, o admin menciona uma confusão fomentada em especial por sloptubers e subreddits como o /r/decomps que chamam “portes para PC” de “decompilações”.

Os outros sites atrelados ao decomp.dev devem continuar operando, como o decomp.wiki/ e decomp.me/.

Links

Sunsetting decomp.dev
decomp.dev/

Decomp.dev shuts down as AI breaks reverse-engineering scene | AI Weekly
aiweekly.co/alerts/decompdev-shuts-down-as-ai-breaks-reverse-engineering-scene

AI made decompiling old games easy, so decomp.dev shut its leaderboard – Martin Cid Magazine
martincid.com/technology-sv/decomp-dev-ai-game-decompilation-shuts-index/

‘The Community Aspect of Decompilation Has Been Broken’ – decomp.dev Closes in the Wake of AI-Based ‘Bad Actors’ | Time Extension
timeextension.com/news/2026/10/the-community-aspect-of-decompilation-has-been-broken-decomp-dev-closes-in-the-wake-of-ai-based-bad-actors

Video Game Reverse Engineering Community Shuts Down Because AI Has Made It Too Easy
404media.co/video-game-reverse-engineering-community-shuts-down-because-ai-has-made-it-too-easy/

Home | Decompedia
decomp.wiki/

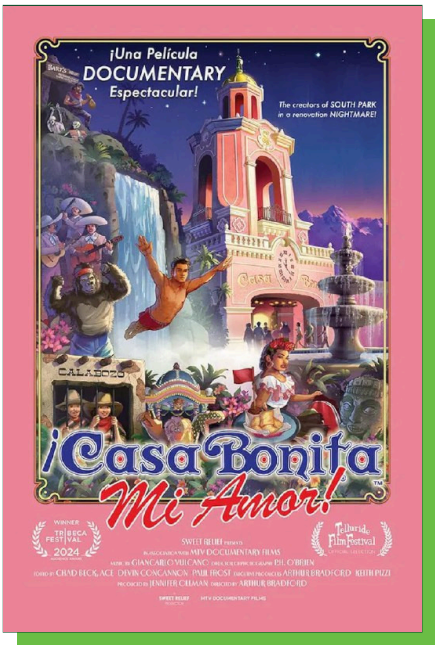
decomp.me
decomp.me/

⁂ ⁂ ⁂

Recomendo: ¡Casa Bonita Mi Amor! (2024)

21 de outubro de 2026

Dois comediantes compram um parque temático falido.



Assisti ao documentário ¡Casa Bonita Mi Amor! (2024), dirigido por Arthur Bradford. O doc acompanha o processo de aquisição, reforma e reinauguração do restaurante e parque temático Casa Bonita, no Colorado. Os novos donos são os criadores do South Park.

Quando Trey Parker era menino, Casa Bonita era uma espécie de Disneylândia local. Um restaurante com uma multidão de atrações e microatrações, detalhezinhos espalhados por toda parte. Já no fim da década de 2000, o restaurante estava longe do seu auge e enfrentava problemas financeiros e na qualidade geral das atrações e serviços.

O lockdown de 2020/2021 foi o último prego no caixão da Casa Bonita, que declarou falência ainda em 2021. Dada a importância local do parque, um grupo de empresários se reuniu com a intenção de adquirir a Casa Bonita para que o restaurante continuasse operando. Entretanto, todos abandonaram a iniciativa, menos Trey Parker e Matt Stone.

A dupla de criadores do South Park decidiu seguir com o projeto, mas subestimou o quão mal mantido era o parque-restaurante. Inicialmente, a dupla investiria algo em torno de USD$ 6,5 milhões para reabrir o restaurante. Entretanto, com o início das obras os problemas estruturais foram surgindo e para tornar o restaurante operacional, isto é, apenas consertar os problemas, sem adicionar atrações novas, sem renovar cenários, seriam necessários gastos extras. Quanto passou a ser o orçamento de renovação (sem contar as renovações de atrações e decoração)? USD$20 milhões.

O documentário registra bem esses momentos de euforia criativa, desânimo com as más notícias, tensão, alívio, estresse de reforma e cansaço dos envolvidos, em especial Trey Parker. Trey desde o começo queria criar uma experiência para famílias, mas com atenção à experiência das crianças. Casa Bonita deveria ser um local a ser explorado, com uma surpresa em cada canto. Matt Stone comenta que Trey Parker ainda tem esse espírito de criança dentro de si, de quem olha o mundo de forma a se permitir maravilhar, e ele está correto. A todo momento Trey Parker "tateia" em busca do que pode ser divertido, o que poderia ficar em cada canto, como deve ser cada micro-atração. Em algum momento ele comenta que quando era criança ele ia para Casa Bonita e ficava maravilhado com cada detalhe, mas que naquele momento ele só via defeito nas coisas.

Depois de atrasos, retrabalhos, muito estresse, Casa Bonita foi reaberta ao público, e segue funcionando.

Um momento melancólico, que me pegou um pouco, foi já no finzinho do filme quando Trey Parker comenta para a câmera que na inauguração ele ouvia pessoas falando “Olha a cachoeira!”, “Olha a caverna do bandido!”, “Olha o Trey Parker! Vem tirar uma selfie.” – isso o fez perceber que ele – Trey Parker – não fazia parte da experiência que tinha pensado para o lugar, ele era uma distração, não uma atração. Trey comenta que perceber isso foi como se ele tivesse terminado um relacionamento. No documentário, Trey diz que valeu a pena, tentando dar um ângulo otimista à situação, mas não convence muito. É meio triste ver que a pessoa que mais se despejou no projeto, em recriar uma experiência única, sua própria Disneylândia, não pode participar da experiência, pois sua presença interfere e até estraga o que foi imaginado.

Melancolia à parte, é um bom documentário, recomendo.

> *Recomendo: ¡Casa Bonita Mi Amor! (2024)*

Links

¡CASA BONITA MI AMOR! | 2024 Tribeca Festival
tribecafilm.com/festival/archive/casa-bonita-mi-amor-2024

¡Casa Bonita Mi Amor! (2024) – IMDb
imdb.com/title/tt32149731/?ref_=fn_t_1

⁂ ⁂ ⁂

Meu último relógio é meu melhor relógio (sempre)

22 de outubro de 2026

> *Tem sido muito gratificante criar relógios este ano.*



Tem sido uma experiência bastante gratificante criar meus relógios este ano.

Acabo de concluir e de publicar meu relógio N° 17. Ele é um reló-

gio 3D com inspirações em ilustrações de Walter Crane, Art Nouveau, Jogos de Tabuleiro e cartas de baralho. Este é o meu relógio até o momento.

Esse sentimento de que eu produzi meu melhor trabalho tem se repetido a cada relógio que criei este ano (a partir do Nº 10). Algo que eu consigo medir com alguma exatidão é o nível de complexidade dos relógios, que tem aumentado e o esforço empregado na criação do design e no refinamento dos relógios (polimento, em linguagem de gamedev).

Este último relógio, o Nº 17[1], é meu relógio mais complexo até o momento. Ele mistura 4 referências estéticas diferentes; possui elementos digitais e analógicos; possui objetos 3d animados; iluminação em tempo real; ilustrações e designs de cartas; 2 câmeras (uma filmando o tabuleiro todo e uma seguindo o peão dos segundos); ilustrações para as casas do tabuleiro; coordenação de animações na virada da hora, virada de minuto e meia-noite; 2 layouts (camera do peão em tela cheia ou pequenininha num canto do tabuleiro).



Relógio Nº 17, visão da câmera do peão mostrando o peão de Lebre. Via Caio's Clocks.

Tem coisas que poderiam melhorar? Evidente que sim. O peão em forma de Lebre talvez seja o elemento que mais pede – urra – por polimento. Mas estou muito feliz com o resultado do relógio como um todo. Aliás, gosto de todos os peões, mesmo o de Lebre.

[1] caios-clocks.caiomga.workers.dev/17/

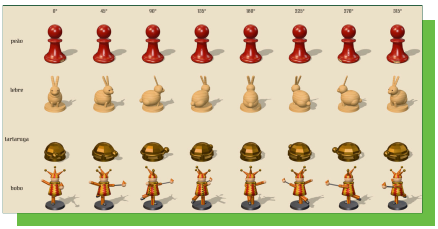


Relógio Nº 17, peão de Tartaruga. Via Caio's Clocks.

Acredito que eu esteja criando uma equivalência entre complexidade de design e qualidade percebida das obras. Não sei se isso é bom ou desejável. É difícil ter "outcome independence", isto é, criar sem se importar com os resultados, apenas seguir seu instinto artístico e aplicá-lo numa obra de arte – considero meus relógios arte. Criar sem esperar nada em troca e sem se importar com críticas e elogios é – na minha opinião – a parte mais difícil do processo criativo. Colocar suas idéias no mundo sem se importar como o mundo reagirá a elas é um tanto estranho. Se eu crio algo eu quero que o mundo veja o quão legal minha criação é, mas isso é nocivo para a criatividade. Ficamos nessa sinuca do artista.

⁂

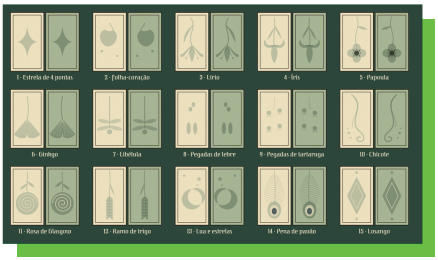
Eis algumas imagens do projeto.



Peões do relógio Nº 17.



Design das cartas usadas no relógio Nº 17.



Candidatos de design para as casas do tabuleiro do relógio Nº 17.



Tabuleiro completo do relógio N° 17.

Links

17 | Caio's Clocks
caios-clocks.caiomga.workers.dev/17/

⁂ ⁂ ⁂

Rejeição à IA: uma batalha perdida

23 de outubro de 2026



Uma discussão que me parecia um delírio de tão estúpida era a discussão sobre banir IA de gamedev, ou pelo menos banir jogos feitos com IA das lojas de games. Era uma espécie de germofobia: se eu encostar em IA, eu pego IA e morro. Hoje, após aprender mais sobre como a Steam foi inundada com jogos meia-boca feitos com IA e conversar com um amigo que é veemente contra usar IA nos jogos dele, a posição faz mais sentido, mas o banimento de IA em jogos continua sendo uma proposição derrotada no berço.



Vídeo: PEAK MALE FANTASY - Slam Tank Full Demo S RANK
youtube.com/watch?v=ItJM8EqABZI

O vídeo acima é do jogo Slam Tank[1], que foi criado com assistência de IA. O jogo é um sucessor espiritual de Devil May Cry e Metal Gear Rising, tem forte ênfase em combos e dá liberdade ao usuário de criar seus próprios combos e se expressar no combate como achar melhor.

Eu já vinha acompanhando reclamações de que a Steam foi inundada com slop, mas achei que podia ser exagero. Também acompanhei notícias de estúdios

[1] store.steampowered.com/app/5186030/SLAM_TANK/

cancelando os testes públicos dos jogos pois isso os colocaria numa posição vulnerável com relação a copycats. O vídeo abaixo me fez perceber que, de fato, a IA está sendo usada pra gerar jogos abaixo da linha da mediocridade num ritmo assustadoramente rápido.



Vídeo: Steam Has a Real Slop Problem | Unpacked
youtube.com/watch?v=YWkmgoOnxTA

Sendo bem sincero, os jogos clonados não me impressionam.

Também vi um youtuber gamedev clonando um jogo de um colega. O jogo original em si é extremamente polido, mas o gameplay e as artes do jogo, em especial, não me impressionaram. Depois ele clona um jogo próprio e fica bastante impressionado com a quantidade de detalhes que a IA acertou. Ele clonou os jogos em menos de 1 hora.



Vídeo: I Cloned a Real Steam Demo to See How Easy It Is
youtube.com/watch?v=J4LeOYrKEhE

Ok, agora eu acredito que os clones de IA são um problema, especialmente para times pequenos ou desenvolvedores solo. Mas isso justifica banir IA? É possível banir IA em gamedev?

As respostas a essas perguntas são não e não.

Como eu enxergo a IA



Relógio Nº 17, via Caio's Clocks

IA, para mim, é uma ferramenta poderosíssima de automação, organização e de desenvolvimento

de software. **É minha própria empresa de desenvolvimento de software.**

Como toda empresa, cabe ao dono definir os rumos e garantir que as coisas funcionem como devem. É possível criar obras incríveis com IA, e cabe a mim criar as regras, os processos, escolher as melhores ferramentas para que minha empresa crie experiências memoráveis.

Sem modéstia alguma, meu último relógio, o N° 17, ficou fantástico. A imagem que ilustra esta seção é um screenshot dele. Um elogio recorrente que recebi nele foi: "Nem parece feito com IA." Na prática isso significa "não ficou com cara de mal-acabado ou incompleto."

Meu relógio não parece feito com IA, porque fui eu quem fez o relógio. O conceito é meu, o design é cuidadosamente decidido por mim. A execução é planejada e aprovada por mim. Este é o 17° relógio que eu publico online. Toda a minha bagagem de vida, minha experiência como programador e designer de games em quase 10 anos trabalhando com games está destiladas nessa obra. Também leve em consideração meu talento para a escrita criativa e meus 2 anos de experiência desenvolvendo software com IA.

O autor é quem informa a obra, não as ferramentas. Ferramentas melhores te permitem criar com mais exatidão e podem abrir possibilidades. Mas o responsável pelo resultado final – o culpado – sempre será o autor.

Esse discurso de banir IA mira nos piores, mas acerta nos melhores devs, nos que levam o desenvolvimento de software a sério, que respeitam seu público e se orgulham do seu trabalho.

Lojas de Aplicativos Mobile

Parece que as pessoas já se esqueceram de que as lojas de aplicativos mobile sofreram com a publicação de aplicativos de baixa qualidade. O modelo de negócios de muitas empresas foi colocar o máximo de jogos nas lojas de apps para ver o que dava dinheiro e ordenhar esses apps até o último centavo. Empresas gigantes como King, Zynga e Rovio surgiram assim, criando apps e jogos para iPhone e Android no início da explosão de popularidade dos smartphones.

Com o tempo, muito lixo foi colocado no mercado, mas empresas sérias, preocupadas com qualidade e em construir uma reputação sólida, resistiram à tentação e, apesar das inúmeras criações e lançamentos constantes de jogos, mantiveram um nível de

qualidade que as diferenciava das demais.

Algo parecido vai acontecer no mercado, mas não acho que seja do interesse de empresa nenhuma de tecnologia – Valve, dona da Steam, é uma empresa de tecnologia – banir IA ou produtos feitos com IA de suas lojas.

Encerramento

Clonagem de jogos com IA é um problema: o modelo antigo de construir seu jogo em público, gerar interesse por meio de posts e updates do desenvolvimento ao longo de meses ou anos está defasado. O mercado e os desenvolvedores vão se coçar e novos modelos de divulgação devem surgir.

Não é possível barrar o uso de IA no desenvolvimento de software, mas é possível exigir mais qualidade nos jogos. Foi o caminho que o mercado mobile tomou, e acredito que este será o caminho que o mercado de games tomará.

A IA traz uma vantagem competitiva tremenda para quem a adota de maneira efetiva. Imaginar que empresas abririam mão desta vantagem – enquanto ela ainda é vantagem – é ingênuo ou estúpido.

O slop é o preço que pagamos por essa tecnologia poderosa na mão de tanta gente. Em vez de reclamar da IA, aprenda a domá-la e a criar algo foda com ela.

Links

Epic Games anuncia competição para criar jogos com IA e oferece até US$ 50 mil
gametabs.pages.dev/go/4489/

PEAK MALE FANTASY – Slam Tank Full Demo S RANK – YouTube
youtube.com/watch?v=ItJM8EqABZI

Steam Has a Real Slop Problem | Unpacked – YouTube
youtube.com/watch?v=YWkmgoOnxTA

I Cloned a Real Steam Demo to See How Easy It Is – YouTube
youtube.com/watch?v=J4LeOYrKEhE

⁂ ⁂ ⁂

2º Turno Esquisito

25 de outubro de 2026

Interferência do STF nas eleições, ordem de prorrogação das eleições após as 17:00 e uma virada estatisticamente improvável.



Esquisito isso de prorrogar as eleições e avisar depois que as seções lacraram urnas. Sei não.

⁂

Update: Flávio Bolsonaro não reconheceu o resultado e disse que lutará pela anulação destas eleições. A interferência do STF, atropelando a justiça eleitoral, e o conflito de interesses dos envolvidos teriam destruído a isonomia das eleições, segundo o Senador. Vai dar pano pra manga.

Links

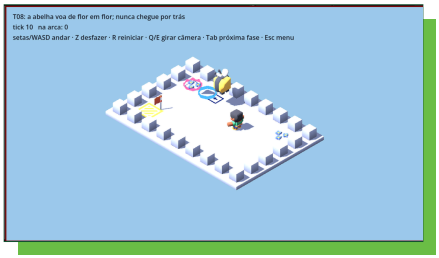
🔥 URGENTE! Flávio Não Reconhece Eleição e Trump Sinaliza Que Fará o Mesmo – YouTube
youtube.com/watch?v=cIkeAWSP3dw

⁂ ⁂ ⁂

Jogos com IA

25 de outubro de 2026

Tem sido frustrante criar jogos com IA.



Não consigo criar games interessantes com IA. talvez porque eu não passe referências o suficiente, talvez porque eu não tenha uma visão precisa da experiência que quero criar antes de passar à fase de geração de código, talvez porque eu não tenha dividido o trabalho de maneira a melhor aproveitar a IA.

Como eu criei o jogo

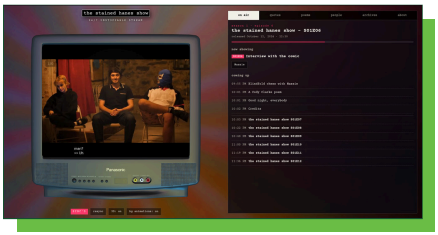
Peguei uns pacotes de Assets do Kenney e tentei fazer um jogo de puzzle com animais. Fui bastante detalhista quanto às regras de interação do puzzle, como os animais se somportam, como interagem entre si e como o avatar do jogador interage com eles.

O jogo funciona, todas as regras que eu planejei funcionam. Mas falta algo no jogo. Não sei explicar ao certo. Não acho que seja o

mapa, é algo no game feel que está distante do que deveria ser. Talvez falte iterar sobre o design.

Projetos recentes

Recentemente o 3D tem me chamado atenção. Algo me impele a criar experiências contendo modelos 3d, como meu último relógio, o "*the staines hanes show 24/7 unstoppable stream*".



the stained hanes show 24/7 unstoppable stream, versão beta.



Relógio N° 17, via Caio's Clocks

Um insight



Projeto Noah, pré-alfa

Durante a redação deste artigo/post, eu percebi que meus relógios e os meus sites são iterações sobre designs anteriores. O tshs247us é uma iteração sobre o design que criei para o First of October Radio[1]; O relógio N° 17 é a 17ª iteração de relógios[2].

Como eu não vinha criando games, é como se eu estivesse começando do zero. Tem poucas referências para o Claude aprender sobre meu estilo de gamedev.

Diferenças na minha abordagem

No projeto Noah eu foquei muito nas regras dos animais, como se movem, como o jogador faz para domá-los, como os animais interagem entre si. Mas não fui tão detalhista com relação à estética do jogo. Não descrevi a cena do jogo com tanta precisão como faço nos sites e nos relógios. Faltou des-

[1] foo.brchad.com/radio/
[2] caios-clocks.caiomga.workers.dev/

crever meticulosamente as animações do jogo. Talvez eu tenha confiado demais na IA, que ela conseguiria criar algo interessante com os pacotes de assets. Faltou implicância da minha parte.

Encerramento

Como o desenvolvimento de jogos é mais complexo, não acho que valha a pena tentar gerar muito de uma vez. Eu deveria focar na movimentação do avatar do jogador, posicionamento de câmera, criar algumas fases pra acertar o game feel.

Preciso dividir as tarefas em features e planejar as features em sessões de vibe-coding. Não sei exatamente como fazê-lo, mas esse é o desafio neste momento. Provavelmente eu criarei muitos docs como os de ideias.md dos relógios no qual eu descrevo como deve ser a experiência. Porém, em vez de explicar o jogo todo, foco em features individuais.

Links

the stained hanes show — 24/7 unstoppable stream
tshs.pages.dev/

17 | Caio's Clocks
caios-clocks.caiomga.workers.dev/17/

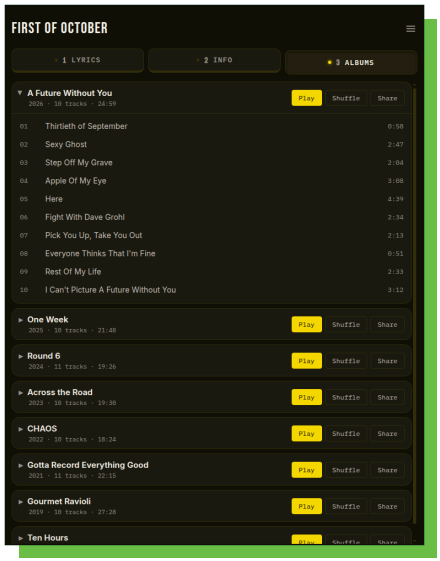
First of October — Radio
foo.brchad.com/radio/

Caio's Clocks
caios-clocks.caiomga.workers.dev/

A Future Without You (2026)

26 de outubro de 2026

Oitavo álbum de First of October demonstra maturidade e confiança.



Hoje marca o lançamento do oitavo álbum da banda First of October, formada por Andrew Huang e Rob Scallon. "A Future Without You" é uma amostra confiante e mais madura de músicas do duo americano-canadense.

O álbum pode ser ouvido gratuitamente neste link.[1]

⁂

[1] foo.brchad.com/radio/share/album/a-future-without-you/

Desde 2023 eu mantenho um fansite dedicado à First of October. Todo ano eu adiciono alguma coisa ao site. Em 2024 fiz uma zine, em 2025 adicionei todas as letras das músicas da banda ao site e adicionei um blog. Neste ano (2026), decidi criar algo "criativo" para o site, algo não tão óbvio e que solucionasse um problema que eu enfrentava: eu queria um site pra ouvir músicas do FOO a qualquer momento, num shuffle eterno.

Eu vinha brincando com playlists de vídeos do YouTube fora do YouTube – o foo fansite foi um dos primeiros sites que criei para explorar essa tecnologia – e eu decidi criar um stream 24/7 com as músicas da banda.

Como sempre, a idéia inicial evoluiu e acabei criando múltiplas estações (cada uma é uma playlist diferente tocando em modo shuffle) e hoje, no dia do lançamento oficial do foo radio, decidi que seria possível ouvir os álbuns pela página de rádio tb. Desenvolvi o modo novo de reprodução sem problemas. Consigo domar o Claude sem problemas.

Novo X Player Antigo

O novo player mostra as letras das músicas quando elas são carregadas no player do site. Além disso, informações sobre a faixa sendo reproduzida também são carregadas.

O player novo tem o design mais moderno e menos amador que o player antigo. O player novo funciona melhor em mobile.

Off-shoot

Um projeto que nasceu da sync radio – nome que dei para essa dinâmica de pseudo-rádio tocando um stream pseudo-ao-vivo – foi o the stained hanes show 24/7 unstoppable stream, que está em beta neste momento. Neste projeto a parte, não há shuffle, só um stream em ordem de todos os episódios de um programa de TV feito pra internet – é complicado.

O que falta para o site ficar 100%

Como o álbum foi lançado hoje, ainda não há sites de letras de música com as letras dessas músicas para eu copiar. Assim, eu tive de transcrever as letras manualmente. Não que tenha sido um trabalho difícil, mas é um trabalho manual que exige bastante concentração e leva tempo.

Não consegui transcrever 100% das letras das músicas deste álbum, mas transcrevi praticamente tudo. Teve uma música que eu desisti de tentar decifrar o que era dito, as demais eu até enfrentei

problemas, mas consegui transcrever por completo.

Falta catalogar os dados das músicas novas, como local de gravação, instrumentos usados, gêneros, temas, etc.

Também falta fazer updates nas programações das estações temáticas.

Links

First of October — Radio
foo.brchad.com/radio/

First of October — Radio — A Future Without You
foo.brchad.com/radio/share/album/a-future-without-you

⁂ ⁂ ⁂

As 3 Ondas de influência dos Mangás nos quadrinhos ocidentais

27 de outubro de 2026

Artigo comenta as 3 ondas de

Vale a leitura.

Links

Manga's "Big Three" – by Vik Deluca – Sequential Realms
vikdelucacomics.substack.com/p/mangas-big-three

⁂ ⁂ ⁂

Rumos

28 de outubro de 2026

Comento o que eu tenho pensado recentemente.



Site de projetos (BRCHAD)

Tenho projetos demais no meu backlog de updates para o BRCHAD. Parece até meio sem sentido atualizar tudo o que eu fiz. Tenho projetos pequenos como minhas extensões que criei com Chrome, que crio em 2, 3 horas e não sei vale a pena compartilhar. Os projetos grandes, tenho uns 5 para colocar no BRCHAD[1]. Tá dando preguiça de manter esse site.

Newsletter em inglês

Não tenho achado conteúdo legal em português no Substack[2]. Penso

[1] brchad.com/
[2] devcriativo.substack.com/

seriamente em publicar a minha newsletter em inglês e português como faz o Akita[3]. Talvez isso me ajude a encontrar gente que queira meus serviços e pague em dólar.

Andrei Mishanin

Se eu pudesse contratar um artista para criar as artes do projeto Compostela (inspirado na Luce e no Captain Toad Treasure Tracker), seria o Andrei Mishanin. A arte dele, em especial a arte low-poly, casa muito bem com a estética de diorama/anime que quero pro jogo.

Ele até tem uma garota com capuz amarelo no portifólio dele.[4] Espero um dia trabalhar com ele, mas por enquanto, preciso me ocupar em ganhar dinheiro.

Ganhar em dólar

Ainda não atingi meu objetivo para este ano, que é terminar o ano com um montante X de dinheiro – não quero dizer o montante -, e isso me preocupa. Estou bem longe do meu objetivo e acho que chegou a hora de encontrar clientes novos.

Portifolio de Desenvolvedor Criativo

Meu portifólio está desatualizado, não mostra minhas criações recentes. Eu posso aproveitar a oportunidade e criar meu portifólio voltado à experiências artísticas/imersivas já mirando num público internacional (dolarizado).

Democracia

Ainda é cedo para entendermos as consequências das eleições para Presidente da República que foi conduzida de forma tão controversa. O país está dividido e a justificativa dada para o imbróglio não convenceu. 7 minutos após a apuração ser concluída, o candidato supostamente derrotado começou a ser perseguido pelo sistema. Isso não tem cara de democracia.

O sentimento no exterior também não é bom. A insegurança jurídica no Brasil afasta investimentos. A bolsa brasileira derreteu e players sérios estão retirando dinheiro do Brasil. A pior parte é que o Brasil é um país riquíssimo, e há muitas oportunidades de negócios. Como os empresários legítimos estão se afastando da gente, com quem você acha que negociaremos? Quem vai investir no nosso país? Empresas e organiza-

[3] akitaonrails.com/
[4] artstation.com/artwork/mDPYV1

ções à margem da lei. Isso é bem preocupante.

Exílio e pronunciamento de Flavio Bolsonaro

Não sei o impacto que esse exílio e esse pronunciamento[5] trazem.

Caderno de receitas

Tenho cozinhado todos os dias e eu gostaria de registrar minhas receitas. Meus experimentos têm dado certo e as combinações de temperos têm me agradado. Queria registrar pra não esquecer, e por que não compartilhar online?

Tristeza pós-projeto

Por ter entregue 2 projetos, um na segunda e um na terça, me sinto meio triste. O update de 2026 no foo fansite incluiu uma seção nova, o foo Radio[6], que serviu de base para a criação do the stained hanes show 24/7 unstoppable stream[7]. Há textos que eu quero redigir no unstoppable stream, mas isso não é prioridade.

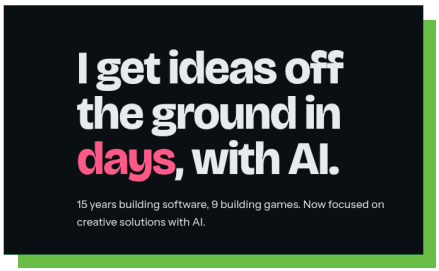
⁂ ⁂ ⁂

[5] youtu.be/hb7gcCy6vuE
[6] foo.brchad.com/radio/
[7] tshs.pages.dev/

Portfólio Desenvolvedor Criativo

29 de outubro de 2026

> *Atualizei meu portfólio!*



Criei meu portfólio de desenvolvedor criativo. Gastei 7 horas nele. Gosto muito do resultado. Está moderno, dinâmico, funciona bem no mobile e desktop, os projetos mais legais aparecem nele com links para os visitantes conferirem meu trabalho.

Links

Caio Amaral | Creative Developer
portfolio.caiomga.com

⁂ ⁂ ⁂

A IA sente o cheiro

30 de outubro de 2026

> *Não digo que a IA sabe, mas ela sabe.*

Parece que a IA sabe quando eu não gosto muito da ideia na qual

estou trabalhando ou não sei o que quero, então o que vier está bom.

Quando comecei a experimentar com criação de jogos 3D com IA, eu não tinha nada muito bem definido, e o resultado foi um tech demo bem sem graça, que não chama a atenção. Quando fui criar o clone do Treasure Tracker, o jogo ficou muito mais legal.

Isso me faz crer que o Slop começa no desenvolvedor. Mentalidade Slop gera slop. Nenhum dos meus relógios pode ser enquadrado como slop porque eu verdadeiramente me despejo no projeto. Termino os relógios cansado e com fome porque eu não faço mais nada enquanto o relógio não está num estado ótimo.

Pensar na IA como "Ela sabe quando eu não ligo pro resultado" talvez seja útil, apesar de ser uma simplificação grosseira e uma humanização da IA.

⁂

Postado originalmente na Dev Criativo Newsletter

⁂ ⁂ ⁂

Meu atlas de biomas do Brasil

31 de outubro de 2026

Fiz um infográfico interativo dos biomas do Brasil, e um site com conteúdo sobre os biomas.



Fiz um site com os biomas do Brasil. Meu objetivo era criar um infográfico interessante com dados reais e que tivesse algum valor didático para o visitante.

O site ainda sofre ajustes, mas está praticamente concluído. Estimo que um visitante médio deva levar algo próximo de 3 horas para consumir todo o conteúdo, por isso gamifiquei o site e premio os visitantes com carimbos no passaporte do site para cada bioma concluído após responderem um quiz.

Na criação do site usei dados do IBGE, Terrain Tiles da AWS, WorldClim 2.1, Natural Earth, RESOLVE Ecoregions, Flora e Funga do Brasil (Jardim Botânico do Rio de Janeiro), entre outros.

Links

Biomas do Brasil
biomas-brasil.pages.dev

⁂ ⁂ ⁂

Informações da edição

Edição	nº 3
Período	1 a 31 de outubro de 2026
Conteúdo	31 posts · 11.573 palavras
Autor	Caio Amaral
Publicação original	caiomga.com
Licença	Textos © 2026 Caio Amaral. Publicados originalmente em caiomga.com.
Fechamento da Edição	6 de novembro de 2026

Fontes usadas

Adwaita Mono Bold	*títulos dos posts, 14 pt*
Libre Baskerville Regular	*corpo do texto, 10 pt*
Libre Baskerville Italic	*legendas, 8 pt; citações, 10 pt*
Libre Baskerville Bold	*subtítulos, 11 pt*
Josefin Slab Medium Italic	*datas e numeração, 8 pt*
Josefin Sans Bold	*nome da publicação, capa e contracapa*
Josefin Slab Bold / SemiBold Italic	*textos da capa e da contracapa*
Courier Prime Italic	*lista "Nesta edição", 9 pt*

Feito com auto-magazine-maker



Posts diários publicados no mês de Outubro de 2026

Todo o conteúdo desta revista foi publicado originalmente no **Blog Secreto do Caio**.

caiomga.com

Conheça outros projetos do autor, Caio Amaral, em **brchad.com**.

brchad.com

Blog Secreto do Caio