

Posts diários publicados no mês de Setembro 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



Setembro 2026 · nº 2

Blog Secreto do Caio

Impresso

Posts diários publicados no mês de Setembro de 2026

Nesta edição:

`A Promessa da Virgem`

`As 5 Leis da Estupidez Humana`

`Empresas Solo e IA`

`Dine & Dash`

`Duas reuniões, dois sentimentos`

`Shmups e eu`

`Mas é só o Calçadão`

`1 ano sem Windows`

`Estudos comprovam que somos TOP`

`Trabalho com IA`

`Digimon`

`entre outros. . .`

BRCHAD 2026

Informações da edição

Edição	nº 2
Período	1 a 30 de setembro de 2026
Conteúdo	30 posts · 14.631 palavras
Autor	Caio Amaral
Publicação original	caiomga.com
Licença	Textos © 2026 Caio Amaral. Publicados originalmente em caiomga.com.
Fechamento da Edição	18 de outubro 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

Índice

E — Editorial
v

E — Estupidez, o Bem e o Mal
1

 As 5 Leis da Estupidez Humana
2

 Recomendo Gamera
4



Sanderson: We Are the Art
5

 Shmups: Micro e Macro Dodging
7

 A Promessa da Virgem
8

 1 ano sem Windows
9

 Corte de corpo todo
11

 Recomendo matttt
13

 Shmups e eu
15

M — Mas é só o Calçadão
18

1 — 1 hora é diferente de 1 outra hora
20

 Dine & Dash
22

 Eu no tempo
24

 Unity + MCP
26



Estudos comprovam que somos TOP
27

 Trabalho com IA
29

 Como nós escreve mau
33

 Shmups e Memória: Routing
34

 IA em família
35

 Digimon
37

 Recomendo Matt Pocock
39

B — Brigando com a IA
40


Duas reuniões, dois sentimentos
41


Recomendo RedLetterMedia
43


Feiúra mata
45


OpenAI vigarista
46


Destrua qualquer Site
48


Esforço de IA
48

E
Empresas Solo e IA
50

também comenta sobre quando trazer mais pessoas para sua operação e como usar IA para criar e testar produtos de maneira extremamente rápida. Vale a leitura.

Links

One-Person Startup 2026: How Solos Scale | Alex Cloudstar
alexcloudstar.com/blog/one-person-startup-scaling-2026/#the-one-person-unicorn-hype-or-real

⁂ ⁂ ⁂

código e documentos cujas pesquisas estejam bem delineadas, os problemas conhecidos e o passo a passo das soluções decidido.

- *Opus* – planejamento e arquitetura. Usado para explorar idéias mais complexas, definir elementos e etapas de um projeto e arquitetar soluções. Uso **esforço alto** na fase de **arquitetura** (pensamento complexo sobre o problema) e **esforço médio** na fase de **engenharia** (projetar a solução)

Uma nota sobre prompts

Uma outra forma de otimizar o uso de IA é por meio de prompts claros e bem estruturados. É preciso reforçar que quanto melhor o seu prompt, melhores serão os resultados. Um prompt bem trabalhado, estruturado e feito com uma linguagem clara e concisa sempre trará resultados melhores do que um prompt "vomitado", escrito com erros e sem uma estrutura clara.

É preciso tratar a IA como uma pessoa que lerá seus textos de prompt. Mesmo que os textos estejam confusos, ela vai conseguir inferir o que você queria dizer. Mas essa inferência – palpite – pode ser equivocada, especialmente em questões com nuances e detalhes importantes. De pouco adianta usar Opus com esforço máximo se você escreve *igual que nem* um babuíno.

Links

[1] FrugalGPT and Reducing LLM Operating Costs | Towards Data Science
towardsdatascience.com/frugalgpt-and-reducing-llm-operating-costs-ff1a6428bf96

[2] Your effort level is TOO DAMN HIGH – YouTube
youtube.com/shorts/iQb3F9UzBR4

[3] What is Extended thinking? Anthropic reasoning mode explain
promptlayer.com/glossary/extended-thinking

⁂ ⁂ ⁂

Empresas Solo e IA

30 de setembro de 2026

Como empresas de 1 pessoa podem usar IA de maneira efetiva.

O substack tem se mostrado uma fonte bastante sólida de conteúdo interessante. Num dos meus passeios por lá encontrei alguém compartilhando este artigo que explora a forma como empreendedores solo têm usado IA de maneira efetiva em todas as áreas de suas empresas e como a IA tem auxiliado empresas solo a escalarem o negócio. O artigo

Editorial

Nesta edição falo bastante de IA (6 posts) e não deve surpreender o leitor saber que os posts foram compilados por um script python que eu criei usando IA.

Dito isso, essa não é uma edição monotemática. Abordo inúmeros temas como de costume. Mas desta vez o trabalho burocrático de organizar os textos, formatá-los e compilar pdfs ficou a cargo desse script que eu criei. Não é mais um trabalho manual e - sendo bem franco - bastante tedioso e demorado. Se antes eu demorava alguns dias compilando os materiais, recolhendo imagens e criando o layout, hoje eu faço isso tudo em menos de 5 minutos.

Viva a automação. Viva a IA.

Caio Amaral

Agradecimentos

Agradeço a Elis Marchi pela consultoria de Design e Diagramação.

(LLMs) que são criados de formas diferentes, com sets de treinamento diferentes e por isso têm capacidades e utilidades diferentes.

Quanto mais compacto é o modelo – quanto menos parâmetros usados no seu treinamento – mais propenso a alucinações, a imprecisões e a ignorar ironia, contextos socioculturais e outras nuances de texto. A contrapartida é que quanto mais compacto um modelo, menos tokens são usados para processar os prompts e mais rápidas são as respostas geradas.

Esforço

Um modelo em si não processa informações, ele será usado para processar e gerar as respostas. O modo como utilizamos o modelo pode variar e podemos controlar a quantidade de tokens de resposta gerados por meio de parâmetros de Esforço (effort).

Quanto maior o esforço, mais tokens serão usados para processar a requisição (prompt) e mais preciso tende a ser o resultado.

Maximalismo de modelos e esforço

Uma idéia equivocada e que tem sido combatida é a de que em tarefas muito importantes, de alto impacto, vale a pena usar apenas os modelos com mais parâmetros e sempre usar o esforço máximo. Afinal, se uma tarefa é de fato crucial, por que arriscar alucinações e imprecisões?

Entretanto, em larga escala, esse maximalismo de modelos e esforço traz custos altos de processamento e de tempo de resposta.

Além disso, uma melhor divisão de tarefas complexas utilizando modelos menores com esforço adequado pode trazer resultados melhores do que simplesmente usar o maior modelo com o esforço máximo, além de representar uma economia de até 98% nos tokens utilizados [1].

Modelo e o esforço adequados

O uso efetivo de IA exige que se escolha o modelo e o nível de esforço adequados para cada tarefa. Não existem regras para quais pares modelo-esforço são melhores, e um certo trabalho de tentativa e erro é inevitável.

Entretanto, algumas diretrizes podem te ajudar na sua escolha de modelos-esforços de forma mais eficiente. Cito abaixo a forma como eu uso os modelos e os níveis de esforço no meu dia a dia.

- *Haiku extended* (esforço padrão único) – pesquisas na web. Dúvidas simples e busca de links
- *Sonnet* (esforço médio) – tarefas já definidas. Uso para gerar

Tube
youtube.com/watch?v=c79PsbkHw4A

Publicação | LinkedIn (Sam Altman faz pitch num restaurante)
linkedin.com/posts/daniel-htut-140644118_this-is-sam-altman-at-25-sitting-in-a-diner-ugcPost-7507674241165631488-Y_L3/

SAM ALTMAN: “WE SEE A FUTURE WHERE INTELLIGENCE IS A UTILITY” – YouTube
youtube.com/watch?v=9pb8qYrdqCo

⁂ ⁂ ⁂

Destrua qualquer Site

28 de setembro de 2026

Destruição! Destruição! Destruição! Destruição! Destruição! Destruição! Destruição! Destruição! Destruição!



Esse site me lembrou de quando eu comecei a usar a internet e tinha uns sites que não serviam pra nada, só pra passar um tempo.

Nesse link você pode destruir qualquer página da internet. Divirta-se.

via *Martin Burger King*.

Links

Destroy Any Website – Sprite Fusion
destroy.spritefusion.com/

⁂ ⁂ ⁂

Esforço de IA

29 de setembro de 2026

Aprender a usar bem nossas ferramentas é o mínimo para utilizá-las de maneira efetiva. Assim, me dediquei a aprender sobre esforço de IA.



Atualmente aprendo a organizar e a utilizar múltiplos agentes nos meus projetos, e a questão da escolha dos modelos e do esforço se mostra central. Assim, me dediquei a aprender mais sobre a questão e compartilho com vocês meus insights e a forma como passei a escolher modelo+esforço no meu dia a dia.

LLMs

Hoje, os chats e agentes de IA fazem uso de diversos modelos

Estupidez, o Bem e o Mal

1 de setembro de 2026

O que é pior: um homem estúpido ou um homem mau?

Eu vi o Davi Brito afogando um cavalo e não sei distinguir se aquilo é maldade, estupidez ou alguma outra coisa.

⁂

Até ontem, tudo o que eu sabia do Davi Brito, toda notícia, vídeo, post, me fazia desprezá-lo profundamente pois ele, de maneira consistente, se mostrava um mal caráter, cascateiro, orgulhoso, desonesto, infiel, manipulador, dinheirista, vaidoso e muito, mas muito estúpido. De certa forma, na minha cabeça, todos os defeitos emanavam de alguma forma da sua estupidez e eu, muito inteligente (arrogante), o menosprezava por isso.

Essa dinâmica unilateral mudou quando eu vi o vídeo dele dando banho num cavalo. No vídeo Davi joga água na cara do bicho mesmo com o cavalo – extremamente desconfortável – desviando o rosto, tentando se afastar e fechando as narinas pra se proteger da torrente de água que vinha contra si. Com uma mão Davi Brito segurava uma mangueira e tampava a boca para aumentar a pressão da água; com a outra ele filmava mal essa cena.

Fiquei embasbacado com a cena. Abri o vídeo achando que eu ia rir e fechei o vídeo quase catatônico. Como é possível ser tão estúpido? Seria aquilo estupidez? Ele tem autoridade sobre aquele animal e deveria cuidar daquele bicho, mas Davi – ao menos naquele momento do vídeo – judiava do bichinho. Foi então que entendi que aquilo não era apenas estupidez, era maldade, ainda que a intenção última não fosse maltratar o animal.

Refletindo a respeito eu entendi meu erro fundamental. Eu achei que a estupidez do influencer baiano o fazia cometer atos maus. Porém, o contrário é verdadeiro: a maldade o faz estúpido. Essa idéia de que “ele só é muito burro” acaba limpando a imagem de Davi Brito pois ainda deixa implícito que ele tem boas intenções ou não deveria ser responsabilizado quando faz algo que prejudica a si ou aos outros.

Ainda estou embasbacado com a situação toda e quero entender melhor a questão do Mal. Maltratar uma criatura é algo mau. Mas as motivações e as circunstâncias podem agravar, suavizar ou remover a culpa pelos maus-tratos. Assim sendo, não sei dizer se o

que eu testemunhei no vídeo do cavalo sendo afogado pelo dono pode ser considerado estupidez, maldade ou alguma outra coisa.

Se posso tirar algo bom dessa situação esdrúxula seria o fato de que ao menos isso me fez prestar mais atenção sobre a questão do Mal e suas nuances – parece importante compreender o Mal para combatê-lo em mim. Já estou estudando a respeito, talvez eu poste aqui no futuro.

⁂

Inicialmente eu ia colocar uma imagem estilo cartoon de um cavalinho embaixo d'água segurando a respiração para ilustrar este post para trazer um pouco de alívio cômico ao texto. Mas o assunto do post se revelou grave demais para piadocas.

⁂ ⁂ ⁂

As 5 Leis da Estupidez Humana

2 de setembro de 2026

Comento os insights de "As Leis Fundamentais da Estupidez Humana"

Li As Leis Fundamentais da Estupidez Humana, de Carlo M. Cipolla. Uma leitura interessante que traz alguns insights. O autor não considera a estupidez como uma ausência de intelecto ou um intelecto deficiente. Estupidez se caracteriza pela capacidade das pessoas de prejudicarem a todos ao seu redor. Assim, há estúpidos em todas as camadas da sociedade ocupando toda sorte de profissões, cargos e ambientes.

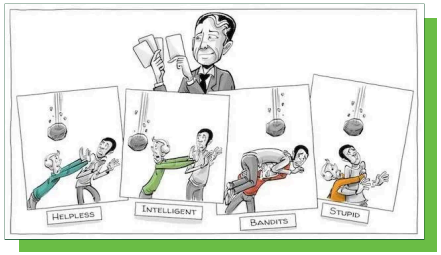


Imagem por sproutschools. Da esquerda para a direita: Vulnerável, Inteligente, Bandido, Estúpido.

O autor classifica as pessoas entre 4 tipos humanos:

- Vulnerável: É prejudicado (ou não) mas beneficia as demais pessoas
- Inteligente: Beneficia a si e às demais pessoas
- Bandido: Beneficia a si mas pode prejudicar (ou não) as demais pessoas
- Estúpido: Prejudica a si e às demais pessoas

Segundo o autor, os estúpidos devem ser evitados a todo custo pois são mais perigosos e destrutivos do que pessoas do arquétipo de bandido que, por terem más intenções, sabem que as têm e podem carregar alguma culpa,

parece que foi com trabalho roubado.

Neste vídeo eles comentam sobre a OpenAI ter roubado pesquisa de anos de um de seus clientes para depois dizer que o ChatGPT teria resolvido um problema matemático dificílimo – o mesmíssimo problema que a pesquisa que eles roubaram tentava resolver. Além disso, o trabalho foi publicado mesmo sem verificação, o que pode significar que eles não conseguiram resolver a questão de fato, mas já levam crédito e o hype por supostamente terem solucionado o enigma.

Também comentam sobre Sam Altman e qual o seu objetivo como empreendedor: não é tornar o mundo um lugar melhor, nem mesmo utilizar IA em todo o seu potencial. É extrair o máximo do sistema enquanto ainda há tempo.

Eu tenho uma antipatia que eu não conseguia explicar contra o Sam Altman. Vendo esse vídeo tudo fez sentido.

Deixo links para os assuntos abordados no vídeo na seção de Links neste post.



Vídeo: Sam Hyde, Nick, Charls & Lynch on AI Powered Theft | PGL #151
youtube.com/watch?v=doAYEwMgOi4

Links

Top mathematicians are outraged by OpenAI's methods
economist.com/science-and-technology/2026/09/11/top-mathematicians-are-outraged-by-openais-methods

OpenAI's Supposed Mathematical Breakthrough Devolves Into Explosive Drama as Mathematician Accuses It of Stealing His Work
futurism.com/artificial-intelligence/drama-openai-supposed-mathematical-breakthrough

What Is AI Doing to Math? [Wading Through AI – Episode 10] – YouTube
youtube.com/watch?v=OsIXDaA98xA

Sam Hyde, Nick, Charls & Lynch on AI Powered Theft | PGL #151 – YouTube
youtube.com/watch?v=doAYEwMgOi4

Has a Millennium Prize Problem been solved by AI? – You-

grotesca entre a garagem e o primeiro andar.

Normalmente eu fico uma meia hora vendo a rua com o cachorro, mas hoje eu não fiquei mais do que 10 minutos. O sono péssimo dos últimos dias, o freela engavetado e a visão daquele prédio horroroso me fizeram muito mal.

Voltei para casa, para respirar, e decidi explorar o substack. Deixei o algoritmo deles me mover entre os diversos criadores de conteúdo, na timeline que eles fazem com posts curados via algoritmo. Caí nuns posts sobre estética, tipografia e ilustração.

Pela primeira vez na minha vida eu passei a procurar beleza de maneira intencional e me permiti passar tempo contemplando as imagens. Quanto tempo eu passava em cada imagem dependia de como as imagens me afetavam: quanto mais bonita a imagem, mais tempo eu ficava nela. Imagens feias eu simplesmente passava e posts feios eu ignorava ou – dependendo da gravidade da feiúra – bloqueava a conta.

Meu foco foi em imagens bonitas, mas ocasionalmente eu me interessei por textos também. Tenho a impressão que as pessoas são muito hiperbólicas no Substack, e isso me incomoda um pouco. Quando além de hiperbólico a mensagem do texto era negativa, estúpida ou aparentava insinceridade, eu escondia da timeline sem pensar muito.



Foto por Jaan Carlo, via substack

Pude experimentar o valor purgante da Beleza em primeira mão. Saio da experiência pensando em criar um refúgio de beleza para visitar de tempos em tempos. Mas isso não tiraria a cacofonia de edifício na porta da minha casa. Talvez uma solução mais definitiva se faça necessária.

⁂ ⁂ ⁂

OpenAI vigarista

28 de setembro de 2026

ChatGPT fez uma descoberta matemática assombrosa... mas

podendo ser convencidos e coagidos a não prejudicar os outros. O estúpido é uma força animal que só destrói. É o babaca que coloca chiclete no carregador usb do transporte coletivo, o idiota que joga lixo no poço de casa, o imbecil que entope bueiro pra alagar a rua, que quebra orelhão...

Enfim, eis as 5 Leis enumeradas pelo autor:

1ª Lei

> *Todo mundo subestima, sempre e inevitavelmente, o número de indivíduos estúpidos em circulação.*

2ª Lei

> *A probabilidade de determinada pessoa ser estúpida independe de qualquer outra característica dessa pessoa.*

3ª Lei (de ouro)

> *Uma pessoa estúpida é uma pessoa que provoca perdas para outra pessoa ou um grupo de pessoas enquanto não obtém ganho algum para si mesma, e possivelmente incorre em perdas.*

4ª Lei

> *Pessoas não estúpidas sempre subestimam o poder de causar danos dos indivíduos estúpidos. Em particular, pessoas não estúpidas se esquecem constantemente de que em todo momento e lugar, e sob qualquer circunstância, lidar e/ou se associar com pessoas estúpidas resulta infalivelmente em um erro altamente custoso.*

5ª Lei

> *Uma pessoa estúpida é o tipo mais perigoso de pessoa.*

⁂

Não sei se concordo com a definição do autor, mas de fato, tem gente que parece um vórtex de problemas e tudo e todos que toca derretem, não sem muito sofrimento evitável.

Links

As leis fundamentais da estupidez humana (kindle), por Carlo M. Cipolla
link.amazon/B0hfM9fJL

As leis fundamentais da estupidez humana (livro físico)
link.amazon/B0hfM9fJL

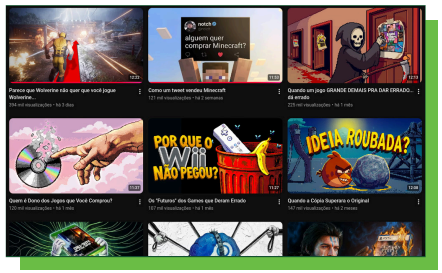
Cipolla's 5 Laws of Human Stupidity – Sprouts – Learning Videos – Social Sciences
sproutsschools.com/cipollas-5-laws-of-human-stupidity/

⁂ ⁂ ⁂

Recomendo Gamera

3 de setembro de 2026

Um canal brasileiro sobre games que de tão bom nem parece brasileiro.



O Youtube brasileiro é um ambiente bastante triste. Conteúdos superficiais, gente que fala gritando, gente com prosódia horrorosa, vídeos com introduções enormes e conteúdo sem graça diluído em vídeos que deveriam ter 1/3 do tamanho que tem porque o criador do vídeo comete o crime contra a humanidade de não ir direto ao ponto.

O leitor não se surpreenderá ao descobrir que não sigo muitos canais brasileiros no Youtube. A maioria do conteúdo que consumo no youtube é de canais estrangeiros, mas há algumas honrosas exceções, como o canal Gamera.



Foto de perfil do canal Gamera, no Youtube

Gamera é um canal de ensaios e mini-documentários relacionados a games. O canal se descreve como:

Feiúra mata

26 de setembro de 2026



A Beleza, como sabíamos até uns 200 anos atrás, é irmã da Bondade e da Verdade e a expressão máxima das 3 é o próprio Deus: Beleza Suprema, Verdade Suprema e Bondade Suprema.

Disso podemos inferir que contemplar as coisas belas nos aproxima de Deus e isso nos impele a sermos mais bondosos, sinceros e honestos.

E o que a feiúra faz com a gente?

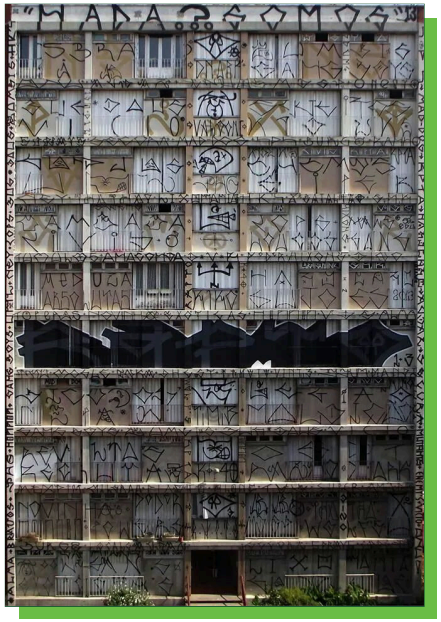


Foto de prédio pixado, via Nick Fernandez

Não moro num lugar bonito – a foto acima não é daqui – e hoje, quando abri a janela e fiquei observando a rua com meu cachorro na varanda, senti um baque. Meu agressor é o galpão que ergueram na frente da minha casa, um prédio de uns 12, 13 metros de altura, sem acabamento nas paredes externas, uma telha de metal improvisa uma vedação mal feita num janelão no primeiro andar e o segundo andar tem janelas de correr que nunca são fechadas. A grande porta de comércio com uns 7 metros de altura está toda pixada. As chuvas recentes deixaram uma mancha de infiltração

re:View é um programa de review e discussão de filmes antigos, obras cult. Geralmente eles falam dos filmes que eles gostam ou filmes que causaram grande impressão neles quando mais jovens. É uma discussão mais técnica entre 2 pessoas.

Movie Talk (série *talk about*) é uma série na qual 2 ou mais membros se reúnem na sala de café para comentarem filmes e séries recentes. O formato é mais uma reação e discussão direta sobre o assunto da vez.

Plinkett Reviews são vídeos extremamente escrachados feitos pelo personagem Mr Plinkett. Nestes reviews, Mr. Plinkett é interpretado por Mike Stoklasa. O primeiro vídeo do canal que viralizou, ainda antes do Youtube, é um Plinkett Review de Star Wars – Episódio 1: A Ameaça Fantasma. Este formato é bem pouco utilizado pelo canal, mas geralmente esses vídeos viralizam.

Beyond the Black Void tem discussões sobre o mercado de Filmes, tendências e filmes atuais entre Mike, Jay e Rich. O tom é quase ensaístico.

Previously Recorded foi um quadro que virou um canal separado mas infelizmente não foi pra frente. Nele Rich Evans e Jack Packard, colaborador recorrente do canal, fazem reviews de jogos. Os reviews são bastante detalhados, sinceros e técnicos. Mas o canal não conseguiu gerar dinheiro e por isso foi abandonado – uma pena.

Nerd Crew foi um pseudo-podcast feito para parodiar podcasts de cultura pop que explodiram de popularidade uns 10 anos atrás. Muito engraçado e mesmo sem conhecer o objeto parodiado é possível se divertir com os episódios.

Além desses há outros programas esporádicos e vídeos sem classificação como minidocumentários, entrevistas e toda sorte de vídeos.

⁂

Gosto muito do canal. O carinho e a dedicação deles com o Cinema são palpáveis e as frustrações e elogios parecem sinceros e com embasamento técnico, teórico e prático evidentes.

Recomendo **RedLetterMedia**.

Links

Nerd Crew – YouTube
youtube.com/playlist?list=PLJ_TJFLc25JRrUJFPO6Iwy2vkn8QtqBCE

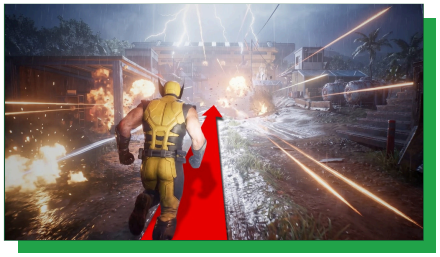
⁂ ⁂ ⁂

> *Porque tem muito problema no mundo... mas videogames são mais importantes.*

É alguém que gosta muito de games, se interessa e se aprofundou no assunto. Ele traz bastante conhecimentos sobre criação de games nos seus vídeos. Não é um cara lendo a Wikipedia se vendendo como retrogamer ou um cara fingindo que games são a arte mais elevada. Ele é alguém que entende e aprecia games pelo que os games são e faz vídeos falando deste tema que ele tanto aprecia.

Recomendo Gamera

Abaixo deixo alguns vídeos do canal, e logo em seguida coloquei links para as redes sociais do Gamera.



Vídeo: Parece que Wolverine não quer que você jogue Wolverine...
youtube.com/watch?v=VTeejMvW660



Vídeo: Como um tuíte vendeu Minecraft
youtube.com/watch?v=0opkVwmmnHk

Links

Gamera – YouTube
youtube.com/@Gamera/videos

(4)Gamera (@canal.gamera) | TikTok
tiktok.com/@canal.gamera

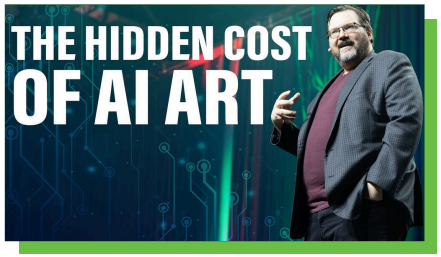
fuji (@GameraFuji) / X
x.com/GameraFuji

⁂ ⁂ ⁂

Sanderson: We Are the Art

4 de setembro de 2026

Além de produzir arte medíocre, IA rouba algo a mais do artista.

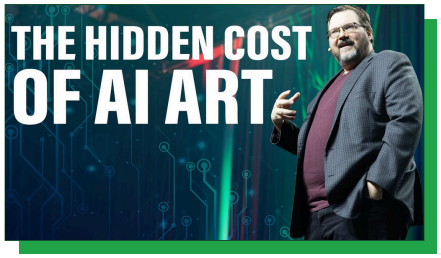


Brandon Sanderson é um dos escritores contemporâneos mais vendidos no mundo. Tomei conhecimento de sua obra e de suas aulas sobre escrita de ficção por meio de amigos – um abraço ABL. Apesar de não nutrir a mesma paixão por narrativas fantásticas, com sistemas de magia, dragões, maldições ancestrais e blablabla, acompanho Sanderson no Youtube.

Um dos "quadros" que ele posta com regularidade no seu canal pessoal é o "Intentionally left blank", um podcast de conversas no qual ele e um co-host conversam sobre tudo. Sanderson sempre faz comentários inteligentes e divertidos, o que torna os episódios fáceis de se ouvir.

Além do podcast, Sanderson publica aulas de seu curso de escrita de ficção. Numa dessas aulas ele alerta os alunos sobre não utilizarem IA para escrever e, se possível, remover IA do processo criativo de livros e textos completamente. Segundo Sanderson, um dos objetivos de praticar escrita não é apenas criar grandes obras de ficção, ou materiais didáticos, ou grandes poemas, mas sim criar grandes escritores. O objetivo desta Arte (escrita) é moldar as pessoas e torná-las grandes escritores, e isso envolve aprender a lidar com os problemas inerentes à Escrita por meio de soluções criativas que o escritor tem de criar.

Anos mais tarde, o gérmen desta idéia seria expandido e se transformaria numa palestra de 18 minutos sobre Escrita, Inteligência Artificial, Artes, prática artística e formação de artistas. Apesar dos temas aparentemente complexos, Sanderson consegue expressar seus pensamentos de forma clara e sem muito jargão, o que torna a mensagem mais acessível. Vale a pena assistir.



Vídeo: We Are The Art | Brandon Sanderson's Keynote Speech
youtube.com/watch?v=mb3uK-_QkOo

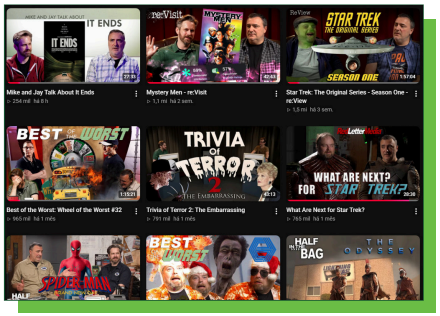
Links

We Are The Art | Brandon Sanderson's Keynote Speech – YouTube
youtube.com/watch?v=mb3uK-_QkOo

⁂ ⁂ ⁂

Recomendo RedLetterMedia

25 de setembro de 2026



RedLetterMedia (tudo junto mesmo) é um canal de reviews e discussões sobre filmes. Todos os membros são amantes do Cinema, trabalham com produção audiovisual em algum nível e conseguem analisar os filmes que assistem de maneira engraçada e aprofundada.

Os principais membros são Mike Stoklasa, Jay Bauman e Rich Evans, amigos de longa data e que colaboraram em filmes e curtas no passado.

Em 2016, RedLetterMedia lançou o filme Space Cop, uma comédia com elementos sci-fi que acontece nos dias de hoje. Um policial do passado é descongelado e um policial do futuro é lançado nos dias de hoje. Eles se unem para investigar o que causou a vinda do policial do futuro para os nossos dias e o filme acontece. O filme não foi bem recebido; os trechos que vi do filme são bem sem graça.

Mas não quero recomendar Space Cop, quero recomendar o canal deles no Youtube.

Eles dividem os vídeos em "programas", cada um com um propósito diferente, apesar dos formatos similares.

Best of the Worst é o programa mais popular do canal, não é o meu favorito. Nele 4 amigos assistem 3 filmes ruins e debatem para decidir qual dos filmes é o melhor – por isso o nome. Geralmente alguns membros estão meio embriagados e fazem comentários maldosos e engraçados contra os filmes e contra os membros mesmos.

Half in the Bag é o quadro mais antigo e data de antes da criação do canal no Youtube. Mike e Jay são os protagonistas, dois pilantras que se infiltram numa empresa de conserto de VCRs para tentar conseguir dinheiro de maneiras escusas. Rich Evans é mr. Plinkett, o alvo dos protagonistas. A história fica cada vez mais absurda e o formato varia. Em alguns episódios outros membros participam da história e geralmente os personagens novos morrem no fim do episódio... sempre de um jeito cômico e exagerado.

nosso lado, achamos que tivemos limitações demais no nosso design, ambientação e história, o que resultou num jogo sem graça. Do lado do cliente, eles dizem que esperavam um jogo mais legal e que o que foi vendido não foi entregue.

Não sei como, mas o meu contratante reverteu esse passa-fora. Eles mantêm o contrato com o cliente, o cliente retira a notificação, porém este projeto que eu concluí foi engavetado e o cliente não pagará o restante... mas eu recebo? A ver.

Que pena que o jogo acaba

No fim do dia, às 17h, tivemos uma reunião com um outro cliente, sobre um outro freela e o sentimento não poderia ser mais diferente. Nesta reunião os colaboradores sorriam ao falar do jogo. O responsável pelas aprovações até se gabou de marcar mais de 10000 pontos no nosso jogo (eu não consegui marcar tantos pontos nesta versão do game) e trouxe questões sobre a dificuldade do jogo nesse nível tão alto que me eram desconhecidas.

Sugeriram algumas adições ao jogo e pediram algumas alterações em imagens. O jogo em si estava além das expectativas deles. Nos últimos dias, tenho me dedicado a melhorar a apresentação do jogo e ver que esse esforço foi notado e teve impacto positivo na experiência do game é bastante gratificante.

Pensando bem, sempre achei essa a parte mais legal do desenvolvimento de games, polimento na apresentação do jogo, o famoso juice ou a crocância do jogo.

Um outro fator que talvez tenha contribuído para que o jogo ficasse legal é que o público-alvo são crianças, então a ênfase do desenvolvimento em agradar este público nos fez criar um jogo mais legal do que os jogos corporativos que normalmente criamos.

Encerramento

Dois projetos com resultados diferentes e sentimentos bastante diferentes. Que bom que tudo deu certo no final.

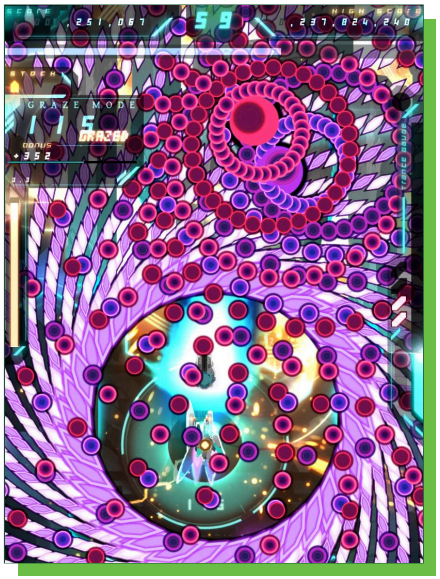
Links

Desenvolvedor Criativo | Substack | Artigos e Newsletter Semanal
devcriativo.substack.com/

⁂ ⁂ ⁂

Shmups: Micro e Macro Dodging

6 de setembro de 2026

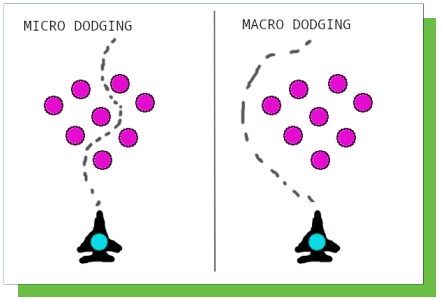


A principal mecânica dos shmups é ficar vivo.

Não, o objetivo principal num shmup não é atirar nos inimigos, é manter-se vivo (não morrer). Manter-se vivo inclui destruir inimigos, mas também engloba desviar das ameaças. Chamamos esse "desviar de ameaças" de dodging.

Existem 2 tipos de dodging: Micro e Macro.

Micro dodging ocorre quando o jogador desvia das ameaças individualmente. Macro dodging ocorre quando o jogador desvia de um conjunto de ameaças agrupadas. Micro dodging é mais arriscado pois exige mais precisão e coloca o avatar do jogador em risco constante. Em contrapartida, Macro dodging é menos arriscado mas exige maior movimento lateral do avatar do jogador.



Há um "*compromise*" na escolha do tipo de dodging. O posicionamento da nave do jogador é de extrema importância num shmup pois permite-lhe atacar inimigos, evitar perigos e direcionar projéteis inimigos. Por vezes o Micro-dodging é mais vantajoso pois pode colocar o avatar do jogador numa posição mais favorável após o dodging. Macrododging exige menos precisão (skill) o que o torna menos tenso do que Micro-dodging.

A escolha entre Micro e Macro-dodging depende da estratégia, do estado atual do jogo, da posição do avatar do jogador, dos próximos inimigos/obstáculos, powerups, dos recursos do jogador, da habilidade do jogador, do quão

familiarizado o jogador está com o mapa... Não podemos dizer que Micro-dodging é sempre mais vantajoso do que Macro-dodging.

A escolha entre os tipos de dodge não é trivial e é apresentada constantemente ao jogador. Isso é uma das coisas que tornam os shmups tão cativantes: a pressão constante e decisões cruciais sendo tomadas a cada 2, 5 segundos.

⁂ ⁂ ⁂

A Promessa da Virgem

6 de setembro de 2026



Jornada do herói pra cá, jornada do herói pra lá, fica parecendo que esse é o único framework para criar histórias.

Um outro framework – que eu suspeito ter sido usado amplamente nas histórias mainstream – é ***A Promessa da Virgem*** e ele contrasta diretamente a Jornada do herói.

Se na JH o protagonista é empurrado por forças externas para a aventura, na PV o protagonista começa a história sendo restrito, limitado pelo ambiente, família, tradições, regras, convenções, etc. Se o Herói é moldado pela aventura, a Heroína (protagonista na PV) começa a história sendo especial e seu objetivo é se livrar daquilo que a limita.

Se o Herói lida com auto-sacrifício, a Borboleta (outro nome para a protagonista na PV) lida com Realização Pessoal.

Elementos narrativos

A Promessa da Virgem foi criada por Kim Hudson como um framework de histórias feminino e está dividido da seguinte forma:

Primeiro Ato

- Mundo Dependente
- Sonho secreto
- Preço da conformidade
- Oportunidade de Brilhar
- Se veste à altura

Segundo Ato

- Mundo/Projeto Secreto
- Mundo da protagonista não a comporta mais
- Pega brilhando
- Abre mão do que a limita
- O mundo antigo vira um caos.

Terceiro Ato

- Momento de dúvida
- Ela escolhe a sua Luz
- Reordenação
- Novo e melhorado mundo

mais custosa é a execução do prompt. Todos os chats têm um limite de contexto e quando a conversa atinge esse limite o contexto é "compactado" – o contexto é resumido em poucos tokens de modo a dar continuidade ao chat. Entretanto, quem faz esse resumo é a IA. O usuário não tem controle direto sobre o que a IA coloca no contexto após a compactação.

Tenho a impressão de que apagar todo o contexto em vez de compactá-lo traz resultados melhores, pois flutuações no design são omitidas e a IA tem de lidar com o código em seu estado atual. A IA precisa ler o código e inferir o design, o que já é esperado dela.

Acho que essa ideia de limpar o contexto em vez de compactar veio do Matt Pocock[1], mas não acho a fonte.

⁂ ⁂ ⁂

Duas reuniões, dois sentimentos

24 de setembro de 2026

Bem-me-quer, mal-me-quer.

[1] caiomga.com/tag/matt-pocock/



Hoje fiz duas reuniões de projetos de freela. Um que estava na fase handoff e o cliente encrencou, e outro que está na fase de ajustes e só nos traz elogios.

Notificação Extra-Judicial

É isso mesmo o que você leu, tomamos uma notificação extra-judicial de um cliente. Após a conclusão do desenvolvimento, na fase de testes pré-handoff, o cliente decide que o jogo não está numa qualidade aceitável e se recusa a nos pagar. A notificação foi a maneira como decidiram nos comunicar sua intenção.

Comento mais sobre essa situação na newsletter que sai na sexta-feira (25/09) lá no meu substrack[1].

A reunião que tivemos com eles começou bem tensa e franca. Do

[1] devcriativo.substack.com/

ciadores/desenvolvedores/engenheiros de IA, faz sentido a recomendação solitária.

Matt Pocock fala com clareza, explica de maneira sucinta e com propriedade de quem aplica aquilo que ensina. Além disso, Pocock não tem uma fé inabalável na IA. Ele tem a mesma percepção que eu: IA representa um novo paradigma no desenvolvimento de software, no qual automações e gerações em larga escala têm potenciais para geração de valor e produtividade nunca antes imaginadas. Porém, em larga escala, essas automações podem ter resultados catastróficos, por isso é importante aprender a domar a IA e aprender a trabalhar com ela num ritmo que não destrua o programador.

Todas as sacadas que eu tive sobre IA estão sintetizadas nesta palestra[1], além de insights e problemas que eu ainda não enfrentei, e já posso me preparar para quando vierem.

Por tudo isso, recomendo Matt Pocock.

Obrigado, Celso, pela recomendação valiosíssima.

Links

Matt Pocock – YouTube
youtube.com/@mattpocockuk

[1] youtube.com/watch?v=v4F1gFy-hqg

"Software Fundamentals Matter More Than Ever" — Matt Pocock – YouTube
youtube.com/watch?v=v4F1gFy-hqg

Become a Real AI Hero
aihero.dev/

Matt Pocock (@mattpocockuk) / X
x.com/mattpocockuk

mattpocock/skills: A complete AI Coding workflow, end-to-end – YouTube
youtube.com/watch?v=M6mYodf0dJM

⁂ ⁂ ⁂

Brigando com a IA

23 de setembro de 2026

Cultivo, ou jardinagem de contextos de chats de IA.

Depois da rodada inicial de designs e implementações, a IA começa a lembrar decisões que foram revertidas, ou faz mudanças estúpidas.

Estou convencido de que o cultivo do contexto de conversas com IA é tão importante quanto definir bem o design, o estilo do código, as boas práticas a serem seguidas pelos agentes de IA.

O contexto, em termos simples, é a memória da IA. Nele ficam todos os prompts e todas as respostas de uma conversa de IA. Quanto maior o contexto, mais regras a IA tem de processar e

Não só histórias femininas

O framework não se limita a protagonistas femininas, apesar da teoria se referir à protagonista como Heroína ou Borboleta. O framework pode ser aplicado a histórias com protagonistas masculinos, como no caso do filme Creed (2015):

ATO I

Crítica ao modelo

Uma crítica comum à PV é que as histórias que o modelo propõe tendem a transmitir a mensagem de que a protagonista é especial e o mundo a coloca pra baixo, enquanto a JH valoriza o crescimento pessoal e o fortalecimento das virtudes.

Confesso que minha primeira impressão foi exatamente esta. Me pareceu que a mensagem das histórias criadas com a PV era bastante nociva, destrutiva e idiotizante. Porém, ficou mais claro para mim a principal diferença entre JH e PV. JH lida com o desenvolvimento de Virtudes e tem como principal instrumento o sacrifício pessoal, enquanto PV lida com amadurecimento e tem como principais instrumentos aceitação e inteligência emocional.

Conclusão

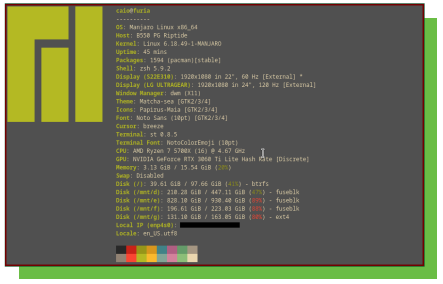
Existem outros frameworks para se contar histórias, não precisa ficar só na Jornada do Herói, Jornada do Herói, Jornada do Herói. A Promessa da Virgem, apesar do nome, é uma alternativa ao modelo que foi e ainda é usado à exaustão por escritores. Em vez de focar na transformação pessoal por meio do sacrifício pessoal, foca na aceitação e no amadurecimento da protagonista como pessoa. Não é necessariamente algo ruim, mas dá espaço para histórias e mensagens ruins.

⁂ ⁂ ⁂

1 ano sem Windows

7 de setembro de 2026

Faz um ano que eu não uso mais Windows no meu dia a dia. Ô Glória!



Em agosto de 2025 eu tomei uma decisão que vinha considerando há anos, mas por medo de mudança foi sendo ig-

norada: passei a usar Linux[1] como meu sistema operacional principal (daily driver).

Eu vinha usando Linux (Manjaro[2] + LARBS[3]) no meu notebook desde 2021 (ou comecinho de 2022). Estava mais do que satisfeito com o workflow, com a leveza das aplicações e com o fato de que eu sou o responsável pelo meu sistema operacional e eu decido o que é instalado e o que eu rodo nele.

No fim do ano passado a Microsoft[4] interrompeu o suporte a Windows[5] 10 e eu tinha (e ainda tenho) sérias ressalvas contra o Windows 11. Eis algumas:

- IA[6] em tudo
- Requisitos mínimos de Sistema altíssimos
- Possível incompatibilidade com meu hardware[7] na época
- Spyware: literalmente fotografa sua tela a cada minuto e analisa TODAS as suas interações com o computador
- Bloatware: um monte de programas que não me interessam vem instalados e consomem recursos computacionais desnecessariamente
- Adware: propagandas para produtos e serviços da microsoft em tudo quanto é lugar.
- S.O. te protegendo de você mesmo ("deseja mesmo desligar o computador?" entre outros)
- Não confio na forma como o S.O. e suas ferramentas foram construídos (vide menu iniciar e calc)
- Não confio na Microsoft

Vantagens do Windows:

- Roda programas de windows, inclusive jogos.
- Uso desde criança
- Só isso mesmo...

Quando eu consegui rodar uns jogos do windows no Linux via Steam[8] não tinha mais motivos pra eu continuar com Windows.

No começo eu senti falta de um software, Paint.NET. Um excelente editor de imagens muito leve e com bastante ferramentas out-of-the-box e uma comunidade relativamente dedicada a criar plugins e macros. Instalei Pinta, que é um clone do Paint.NET para Linux (não sei se oficialmente eles falam isso, mas as semelhanças são bem grandes). Com o tempo perdi a vergonha e comecei a usar Gimp, que se mostrou bastante útil.

Um outro aspecto importante durante a transição foi poder jogar jogos do Windows no Linux.

[1] /tags/linux
[2] /tags/manjaro
[3] /tags/LARBS
[4] /tags/Microsoft
[5] /tags/Windows
[6] /tags/IA
[7] /tags/hardware
[8] /tags/Steam

diferentes digimon. Confesso que muitos vídeos viraram ruído de fundo, mesmo assim é sempre curioso aprender sobre os digimon e o cuidado que os criadores tiveram em imaginar aspectos sociais, fisiológicos, aspiracionais, psicológicos, hábitos alimentares e de rebanho desses seres fictícios.

Links

LINHA EVOLUTIVA DA TAILMON – YouTube
youtube.com/watch?v=Cl_ElmbHQNg

Gabumon – Evolução Correta – YouTube
youtube.com/watch?v=Mr5B3iaMlzc

Why Does the X-Antibody Exist in Digimon? – YouTube
youtube.com/watch?v=ngZkzWMVfQw

Evolution – Wikimon – The #1 Digimon wiki
wikimon.net/Evolution

Agumon – Wikimon – The #1 Digimon wiki
wikimon.net/Agumon

Greymon – Wikimon – The #1 Digimon wiki
wikimon.net/Greymon

Skull Greymon – Wikimon – The #1 Digimon wiki
wikimon.net/Skull_Greymon

Asuramon – Wikimon – The #1 Digimon wiki
wikimon.net/Asuramon

Marin Angemon – Wikimon – The #1 Digimon wiki
wikimon.net/Marin_Angemon

Recomendo Matt Pocock

22 de setembro de 2026

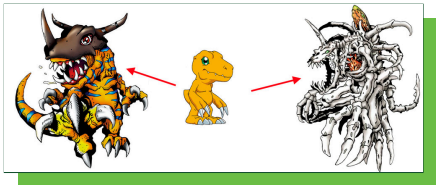
Tenho aprendido muito sobre desenvolvimento de software assistido por IA com Matt Pocock.



Trabalhando num freela, conversei com um colega sobre IA e ele me mostrou o quão complexa é a stack dele. Fiquei animado e querendo aprender mais sobre como chegar naquele nível, pedi recomendações de materiais, textos, vídeos e pessoas que eu deveria acompanhar para me inteirar sobre Skills, Agentes e esses elementos que eu vi funcionando na stack dele. Sem pensar muito ele me recomendou Matt Pocock.

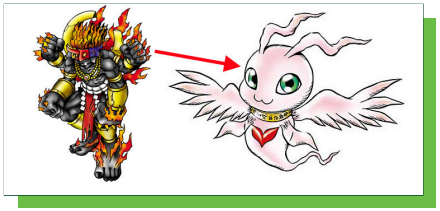
*Ele me recomendou **apenas** o Matt Pocock.*

Achei meio esquisito, mas depois de acompanhar o trabalho de Pocock e incidentalmente entrar em contato com outros influen-



Agumon (centro) pode digivolver para Greymon (esq.) no qual assume uma personalidade protetora. Mas também pode digivolver para Skullgreymon (dir.), onde assume uma postura agressiva, violenta e um temperamento incontrolável. Outros digimon podem evoluir para Skullgreymon, geralmente quando as digievoluções são forçadas ou dão errado.

Por conta dessa dinâmica um digiovo encerra centenas – talvez milhares – de possibilidades de linhas evolutivas diferentes. Isso resulta na crítica mais comum feita ao sistema evolutivo de Digimon. Algumas evoluções são bem drásticas. Se em Pokémon os monstros evoluem como se crescessem, como se continuassem os mesmos mas melhorados, em Digimon isso não acontece.



Asuramon (esq.) pode digievoluir diretamente para Marinangemon (dir.). Em aparência eles não têm quase nada em comum, mas ambos são digimon ligados ao Sagrado e ao funcionamento espiritual do Digimundo.

Digimon possuem seu digicore – talvez seja a alma deles – e essa alma é única, mas a forma que essa alma habita são apenas dados no digimundo. Dados (Digimon) são mais maleáveis do que corpos físicos (Pokémon), o que permite mais liberdade nos designs e nas narrativas e coloca consequências diretas na forma como o treinador cuida de seus digimon. Além disso, ao longo da vida os digimon batalham e acabam absorvendo dados de outros digimon, o que lhes permite destravar essas digievoluções que num primeiro momento não fazem muito sentido.

Ao longo dos anos novas formas de evolução foram sendo introduzidas e cada nova obra tem sua própria regra para digievoluções. Isso não é necessariamente algo ruim, apenas torna bastante difícil (talvez impossível) criar uma teoria unificadora que faça sentido para todos os jogos, mangás, light novels, brinquedos, todas as publicações em inúmeras mídias.

Havendo inúmeras linhas evolutivas possíveis, a comunidade naturalmente debate quais seriam as linhas evolutivas "corretas", "perfeitas", "divinas", etc. Tenho assistido a bastantes vídeos de pessoas explicando suas teorias de qual seria a linha evolutiva correta ou explorando as linhas evolutivas que fazem sentido para

Com raríssimas exceções, consegui jogar tudo o que testei, desde shmups e jogos indie até alguns títulos AAA como Elden Ring, Uncharted 4, Robocop: Rogue city (acho que esse tá mais pra AA), Sekiro: Shadows Die Twice.

Apesar de ter migrado completamente para o Linux, mantive as partições Linux no meu PC e no meu notebook. Como trabalho como freela[9], eu poderia acabar trabalhando em algum projeto que exigisse Windows no futuro – e o futuro chegou. Estou num projeto Unity e no Linux a Unity até funciona, mas esse é o problema: Até funciona não significa que funciona direito, e eu quero evitar a fadiga.

Começo a pôr a mão na massa amanhã e decidi deixar o ambiente no jeito para o projeto. Iniciei o Windows e tudo funciona. Instalei a versão mais recente da Unity e configurei o Visual Studio. Durante os downloads eu comecei a me sentir desconfortável. Os atalhos do Linux não funcionam no Windows; eu tenho que abrir tudo com dois cliques; quando abro uma janela ela não se encaixa automaticamente na minha área de trabalho, ela abre onde ela quiser; eu tenho que ficar caçando as janelas das aplicações que eu executo... que coisa terrível.

[9] /tags/freelance

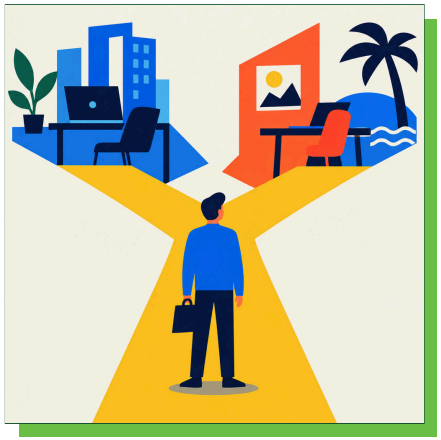
Depois de instalar os programas eu saí correndo do Windows e redijo calmamente este post da segurança e conforto do meu Manjaro Linux.

⁂ ⁂ ⁂

Corte de corpo todo

8 de setembro de 2026

Comento os perigos de não trabalhar na área desejada, mas em áreas correlatas.



No longínquo ano de 2012, eu cursava desenvolvimento de jogos digitais na FATEC e estagiava num hospital. Lá havia um colega de trabalho que além de ser programador também atuava como professor de desenvolvimento de jogos em outras faculdades – talvez ele tenha influenciado na minha contratação. Uma das primeiras conversas que tive-

mos foi sobre carreira. Em específico, como trabalhar em áreas correlatas, mas não na área que você quer, te prejudica no longo prazo.

É tudo programação, mesmo

A estratégia de carreira que foi vendida a meu colega pareceu fazer sentido na época. O mercado de games, quando ele começou a trabalhar, era bem pequeno no Brasil e como ele queria trabalhar com programação, poderia desenvolver suas habilidades de programação em outras áreas e ao mesmo tempo ele estudaria games para se preparar para futuras vagas na sua área desejada.

Em tese, isso permitiria ao meu colega aproveitar oportunidades de carreira lucrativas enquanto não encontra uma posição na área desejada, ou enquanto se prepara para exercer a profissão desejada. Isso também lhe permitiria financiar seus estudos na área desejada.

A armadilha

Parece uma estratégia bastante razoável, não? Mas o problema é que conforme ele avançou na carreira indesejada ele ganhou experiência, promoções e se faz necessário manter-se atualizado. Como profissional, ele teve muitos incentivos para aprimorar seus conhecimentos e talentos na carreira INDESEJADA.

Em certo ponto, a mudança de área se tornou financeiramente inviável. Na época em que trabalhamos juntos ele era programador Senior no papel, mas tinha talento e experiência para ser tech lead ou Arquiteto de Software. Dificilmente ele conseguiria uma vaga de desenvolvedor de games que pagasse tão bem, apesar da sua experiência como desenvolvedor de software tradicional – desenvolvimento de games tem suas particularidades. As obrigações do casamento, da criação de filhos e financiamento de casa, carro, etc. tornaram a possibilidade de uma guinada na carreira uma opção egoísta, inviável, financeiramente ruim e irresponsável.

A Armadilha é que ele construiu uma carreira com a idéia de que um dia poderia abandoná-la. Mas quanto mais avançamos numa carreira, mais difícil é deixá-la.

Musashi

No Livro Dos Cinco Anéis[1], Musashi delineia sua filosofia pessoal que aplica ao combate de espadas. Segundo o autor, o objetivo principal de uma luta de espadas (katanas, no caso dele) é cortar o adversário e cabe ao espadachim

[1] link.amazon/B0chYzfqJ

nar IAs e gerar novos materiais com o mesmo estilo, mas textos atualizados. Não tem por que colocar 10, 15 profissionais para realizar esta tarefa relativamente simples para a IA.

Minha irmã tem navegado esse terreno de areia movediça com algum sucesso, mas vive falando de sair da área.

Euzinho

Sou programador de games e minha relação com a IA mudou bastante do último ano pra cá, em parte porque eu passei a usar IA de maneira mais efetiva e a entender como controlar os resultados da IA.

No momento termino um freela no qual não digitei uma única linha de código, feito na Unity – uma engine que eu não abria há quase 3 anos.

Acho que não tem mais volta e o que me fez ter certeza de que IA representa um novo paradigma de desenvolvimento de software foi quando fiz a implementação das telas de criação de usuário, login, recuperação de senha e toda a UI deste freela que mencionei apenas descrevendo onde estavam os assets para as telas e após responder quase 30 perguntas sobre o design do jogo que faríamos.

A IA ainda dá caneladas e comete erros bobos, mas quanto mais eu me preocupo em definir as especificações, menos erros e imprevistos ocorrem.

Estou animado com o novo cenário de Desenvolvimento em Software assistido por IA.

⁂ ⁂ ⁂

Digimon

22 de setembro de 2026

> *Digimon, digitais, digimon são campeões.*



Não sei por que comecei a assistir bastante conteúdo sobre Digimon. Acho fascinante o mundo e a quantidade de detalhes na história, temperamento e funcionamento dos digimon no mundo digital.

As evoluções de digimon se assemelham às evoluções de Tamagotchis (bichinhos virtuais). Começam em forma de ovo, o digiovo eclode e, dependendo do ambiente e de como o digimon é treinado, ele pode assumir certas formas. E esse processo se repete mais algumas vezes.

Geramos um currículo novo também. Espero que ele consiga esse emprego novo, ficamos na torcida.

Mamãe

Minha mãe é professora de uma rede municipal da região metropolitana de São Paulo. Durante o lockdown os professores receberam Chromebooks e desde então têm sido incentivados a utilizar recursos educacionais na preparação de aulas e nas próprias aulas.

Minha mãe resiste à idéia de gerar questões de provas com IA. Me parece a postura adequada uma vez que não temos tanto controle sobre o que a IA escreve. A prosa de IA ser horrorosa também é um problema, especialmente para uma professora de Língua Portuguesa, caso da minha mãe.

A coordenadora de ensino – chefe da minha mãe – praticamente forçou minha mãe a gerar uma prova feita com IA. A contragosto, minha mãe gerou a prova mas registrou todo o processo pra se proteger de possíveis repercussões negativas.

Antes dessa prova, minha mãe tentou usar IA para gerar textos de apoio, mas logo desistiu da idéia. A prosa de IA é terrivelmente ruim, mas para um aluno que faz uma tarefa sem prestar muita atenção, pode passar por texto normal. Alimentar a mente distraída dos aluninhos com prosa ruim – numa aula de português! – deveria ser crime. Minha mãe não tem uma opinião tão severa sobre a questão, mas não gosta da prosa de IA, por isso não usa nas aulas.

Irmãzinha

A minha irmã talvez tenha sido a pessoa que sofreu mais com a popularização de IA. Ela trabalha no setor editorial e tem se especializado no setor de livros e materiais didáticos. Ela tem experiência criando roteiros de vídeos educacionais e revisando conteúdo de livros e conteúdo digital.

IA chegou devastando seu setor de atuação. As mudanças não têm sido fáceis e ela conta que o sentimento dentro das editoras passou de uma postura 100% anti-IA para o uso permissivo (todo mundo usa mesmo, e não tem como saber quem usa IA, então deixa rolar), depois pró-IA (tem que usar IA), e agora estão tentando criar fluxos de trabalho que permitam aos profissionais usarem IA, mas colaborar de formas diferentes além da criação e revisão de textos.

Como há uma linguagem comum e espera-se um estilo próprio em materiais didáticos, os materiais acabam ficando sempre parecidos. Assim, a empresa pode usar os materiais antigos para treinar a IA.

usar todo o seu corpo e mente para realizar o movimento de ataque. Não são os braços que fazem o corte, é o corpo todo e a mente concentrada na intenção de cortar. Ele critica outras escolas de luta com espadas que utilizam apenas os braços para o corte, deixando o espadachim vulnerável após um golpe pois seus braços estão esticados e podem ser feridos.

De modo simbólico, a carreira do meu colega, na época da conversa que menciono no começo do post, seria atacar apenas com os braços, não com o corpo todo. A sua intenção deixou de ser apenas "cortar o adversário" – virar programador de games – e passou a ser "manter uma distância e atacar o adversário de uma posição (erroneamente) segura" – trabalhar com desenvolvimento de software tradicional e estudar games por fora.

Conclusão

O conselho que deram pra ele é perigoso pois sugere que não se deve investir 100% dos seus esforços e recursos para atingir a finalidade desejada. É um "*compromise*" que não vende segurança, mas uma sensação de segurança ao mesmo tempo em que vende a falsa sensação de progresso na direção dos seus objetivos. É um equívoco duplo que te faz trabalhar contra seus objetivos ao mesmo tempo em que te faz acreditar que você na verdade realiza progressos.

Meu colega de trabalho conseguiu, de certa forma, trabalhar com desenvolvimento de games, por meio das aulas que ele lecionava em faculdades. Porém este não era o sonho dele, ele queria desenvolver jogos comerciais, programar jogos. Apesar disso, ele

De qualquer forma, obrigado, Will, pelo excelente conselho que me ajudou a tomar decisões em momentos importantes e me permitiu me tornar desenvolvedor de games.

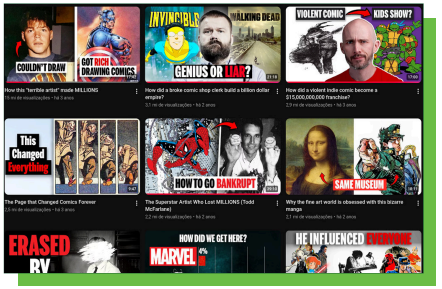
Links

O Livro Dos Cinco Aneis
link.amazon/B0chYzfqJ

⁂ ⁂ ⁂

Recomendo matttt

9 de setembro de 2026

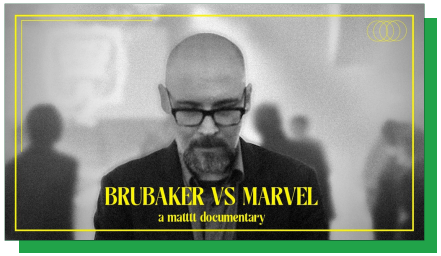


Mais um canal de ensaios e mini-docs que eu sigo... acho que tem um padrão aí... Voltando ao post, quero recomendar os canais do matttt (com 4 ts mesmo). Matttt fala de quadrinhos e mangá de maneira aprofundada e – chora monoglota – em inglês. A narração por vezes pode parecer emocional demais, mas fora isso o canal traz histórias das pessoas que fizeram e fazem a história dos quadrinhos. Os vídeos são bem feitos e ele narra muito bem os acontecimentos.

Além do canal principal ele tem o matttttttt (8 ts) no qual ele abre a câmera e fala sobre assuntos, com um roteiro definido, mas sem um texto pronto e sem muita edição. Esse canal é bem legal tb.

> *Recomendo matttt*

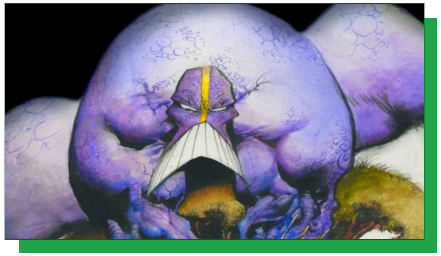
Abaixo, alguns vídeos do matttt e logo em seguida deixo links para suas redes sociais.



Vídeo: The Winter Soldier Creator vs. Marvel (full documentary)
youtube.com/watch?v=aDK7exbNeaA



Vídeo: The Superstar Artist Who Lost MILLIONS (Todd McFarlane)
youtube.com/watch?v=uH91zSklnb8



Vídeo: Sam Kieth 1963 -2026 (Career Retrospective)
youtube.com/watch?v=wYmZmj_OE3M

dedicados e hardcore – aprenderem as nuances das fases e a se tornarem mestres no jogo. Há algo de admirável em observar alguém fazendo algo muito bem, e o mesmo se aplica a shmups. Quanto melhor familiarizados estivermos com o jogo sendo observado, maior o nosso deleite em ver uma execução impecável. Todo 1-cc é uma aula.

⁂ ⁂ ⁂

IA em família

20 de setembro de 2026

> *Nesta casa nós amamos e usamos IA.*



Acho que é interessante registrar como eu e as pessoas da minha família usamos IA.

Papai

Das pessoas da minha família, meu pai é o que tem menos contato direto e o que menos experimenta IA no seu dia a dia. Não faz pesquisas em chats de IA nem procurou aprender a usar IA nas suas tarefas cotidianas. Hoje mesmo fui à sua casa ajudá-lo com seu perfil no LinkedIn. Já o ajudei uma outra vez com o LinkedIn, mas dessa vez usamos a IA de maneiras mais efetivas.

Analisamos seu perfil com IA, pedimos sugestões e geramos alguns textos sobre suas atividades em empresas que ele já trabalhou. Foi bem rápido e bem menos cansativo do que ter de tentar descrever de um jeito que chame atenção dos recrutadores.

Um momento que acredito tenha aberto os olhos de meu pai para as possibilidades que a IA traz foi quando pedimos para a IA dar ênfase numa experiência profissional em específico – é relevante para uma vaga a que ele quer se candidatar – e a IA soube criar uma narrativa que fazia parecer que toda a carreira recente do meu pai o preparou para trabalhar naquela experiência relevante, mesmo os cargos posteriores eram reforços positivos sobre as qualidades e responsabilidades do cargo relevante.

Shmups e Memória: Routing

19 de setembro de 2026

Shmups forçam o jogador a antecipar as ameaças, o que torna Routing crucial para vencer.



As partidas de shmups — shmups de bom design – são balanceadas de tal forma que sempre há uma ameaça na tela ou algum problema para o jogador ter de lidar imediatamente. É possível aumentar ou diminuir a pressão sobre o jogador de modo a criar momentos de mais intensidade e momentos de menos intensidade. Isso dá ritmo ao jogo.

Algumas ameaças precisam ser destruídas imediatamente sob risco de criarem mais inimigos, balas ou bloquear o avatar e as balas do jogador. Aprender o momento e a posição onde essas ameaças surgem é de vital importância para um jogador de shmup.

Saber onde os inimigos aparecerão permite ao jogador eliminá-los o quanto antes ou, para fins de high score, deixá-los na tela o máximo possível. Assistir a um jogador de alto nível jogar um shmup que eu conheço é uma experiência bastante hipnótica e didática. Eles fazem parecer fácil avançar nas fases, evitar inimigos e maximizar seus scores.

A precisão na execução dos comandos tem papel importante, mas mais importante ainda é memorizar a posição dos inimigos e criar uma rota pelas fases.

Routing

Routing é o planejamento que o jogador faz antes de começar a partida e envolve o posicionamento do avatar na tela, a ordem em que se destruirá os inimigos, o melhor momento para destruir os inimigos, tipos de tiro, melhor momento para usar bombas, melhor momento para sacrificar uma vida, timing dos coletáveis e power ups, e etc. Uma rota é mais do que apenas mover sua navinha no cenário, envolve priorização de alvos e timing de todos os eventos e inimigos que virão.

Shmups tendem a não ter aleatoriedade, pois isso permite aos jogadores – em especial aos mais

Links

matttt – comic & manga history – YouTube
youtube.com/@mattwith4ts/videos

mattttttt – YouTube
youtube.com/channel/UCH3AjngN1BqVsyiiApof7Jw

⁂ ⁂ ⁂

Shmups e eu

10 de setembro de 2026

Jogo de navinha: gostoso demais.



Apesar de trabalhar com desenvolvimento de games[1] e de jogar video games desde meus 4 anos de idade, não sou um bom jogador. Eu tendo a mergulhar no jogo e a não pensar muito nas minhas ações, é quase um estado de flow, mas não chega a ser.

Na verdade eu menti, existe um gênero de jogos no qual eu acredito que – ocasionalmente – eu alcance um estado de flow: os shoot 'em 'ups – ou shmups[2] para os iniciados.

Gosto de shmups – em especial os bullet hells – pelo game design honesto, sem gordura e direto ao ponto. Não tem down-time, não tem missão paralela, não tem árvores de diálogo e npcs pra você conhecer a história. História? Que história? É gameplay concentrado do começo ao fim.

Um outro aspecto que muito me agrada em shmups é que são um dos gêneros mais antigos dos video games – talvez o segundo mais antigo, datando da década de 1960, perdendo somente para o pong (Tennis for Two). Isso significa que o design de shmups vem sendo refinado há uns 60 anos. Isso fica evidente na sofisticação dos sistemas empregados em shmups modernos.

É difícil explicar a dinâmica e as nuances de gameplay para pessoas não familiarizadas com o gênero – ou pior: pessoas que acham que estão familiarizadas com o gênero.

Mark MSX[3], do canal the Electric Underground[4] é um dos poucos que tentaram definir o gênero e explicar as nuances e a sofisticação escondida atrás de navinha, tirinho e menininhas fofas de anime. Mark criou o conceito de "Gameplay Density[5]" que é

[1] /tag/gamedev
[2] /tag/shmups
[3] /tag/mark-msx
[4] youtube.com/@TheElectricUnderground
[5] youtube.com/watch?v=9Ew5hEMSzEw

determinado pela quantidade de decisões e ações importantes e significativas que o jogador toma durante o jogo. Quanto mais ações importantes num espaço de tempo, mais denso é o gameplay. Por essa métrica, shmups modernos – especialmente bullet hells – possuem uma densidade de gameplay muitíssimo densa pois todos os aspectos de jogabilidade de um shmup – do posicionamento do avatar na tela até gestão de recursos e priorização de inimigos – são importantes e impactam o estado do jogo.

Um outro influencer, Bog Hog[6], um game designer, criou uma série de artigos e vídeos sobre shmups. Seu foco é mais voltado para o design mas aborda temas relacionados à estratégia e termos comuns que podem auxiliar na compreensão das mecânicas destes jogos.

Voltando para o Mark, em um artigo[7] ele ~~lamenta~~ acusa o jornalismo de games main stream de não compreender shmups e de considerar o gênero como uma velharia que insiste em continuar existindo. Uma ótima leitura com exemplos e que mostra a frustração de Mark ao lidar com reviews rasos e mal-informados que acabam prestando um desserviço à comunidade de shmups.

Uns quatro anos atrás uma série de fatores reacendeu o interesse das pessoas por shmups – o meu também. Alguns jogos excelentes foram lançados bem como versões para sistemas modernos de shmups clássicos. Entretanto, por conta da definição meio nebulosa e sem muito critério sobre o que seriam shmups, um jogo ganhou muita popularidade e foi erroneamente catalogado como shmup por razões comerciais: Vampire Survivors.[8]

Vampire Survivors foi o "monkey paw wish" dos fãs de shmups. O mercado foi inundado com "shmups", mas eram em sua esmagadora maioria Survivors-clones, não shmups de verdadinha. Não tenho nada contra Vampire Survivors e até admiro a proposta que seu criador trouxe: um sandbox para mecânicas experimentais e gameplay fora da casinha. Mas a ferida que a popularidade do jogo causou em shmups é significativa.

Voltando a falar de mim, gosto de shmups pois sinto que aos poucos vou absorvendo o jogo e consigo avançar um nadinha toda vez que jogo. O gameplay é bastante intenso e é comum eu jogar duas partidas e satisfazer aquela coceirinha por jogar algo.

[6] youtube.com/playlist?list=PLj_fo4j9ZtOlW8jUPFG-zlONynlI0ycnu
[7] patreon.com/electricunderground/posts/article-shmup-of-57566626
[8] vampire.survivors.wiki/

Resoluções de Ano Novo 2026 – Blog Secreto do Caio
caiomga.com/2025/resolucoes-de-ano-novo-2026/

BRCHAD – meu site de projetos
brchad.com/en/index.html

Setembro em cruzadinhas | Cruzadinha.com.br
cruzadinha.com.br/blog/2025-09-30/

⁂ ⁂ ⁂

Como nós escreve mau

18 de setembro de 2026

Eu juro que o título é uma piada.

Li a minha newsletter e o post de ontem deste blog. Me assustei com a quantidade de erros de ortografia, digitação e concordância. Que coisa terrível. Cogitei colaborar com um revisor – inicialmente pensei na minha mãe, mas ela não tem noção nenhuma de tecnologia, talvez não seja a melhor opção.

A melhor opção seria ter uma pessoa de tecnologia para revisar meus textos. A segunda melhor, me parece, é a revisão por IA.

No momento em que redijo este texto, crio uma extensão de revisão de textos para o Chrome. Quando digo *eu*, digo *Claude e eu*. Estou copiando o Grammarly sem o menor pudor.

Algumas características curiosas da minha extensão são que ela por padrão sugere correções com base no novo acordo ortográfico – que eu não faço questão de seguir, mas preciso de um ponto de referência então vai o acordo mais recente.

Posso fazer tweaks na IA, nos modelos, no nível de esforço e no prompt de revisão, no layout da extensão... no que eu quiser, a extensão é minha >:)

Queria revisar este post com a extensão, mas neste momento ela não funciona e o troubleshooting vai me fazer trabalhar nisso até depois da meia-noite. Logo, começo a usar minha extensão de revisão textual no próximo post.

⁂

UPDATE (00:21)

Está funcionando!



⁂ ⁂ ⁂

Caio, dos projetinhos

Em 2025 eu comecei a alguns projetos[3] , muitos deles com um período de tempo bem definido – 1 mês era o padrão. Gostei muito da dinâmica que construí para os projetos: durante 1 mês (às vezes mais dias) eu me dedico a algo e compartilho meus insights e progressos num blog.

Comecei a usar IA nos projetinhos para focar mais nos projetinhos, não na infra necessária para documentá-los. Logo vi o quão poderoso poderia ser o desenvolvimento de software assistido por IA.

No projeto que chamei de Setembro em Cruzadinhas[4] eu explorei o potencial do vibe-coding e tem sido uma jornada e tanto. Criei inúmeros sites com assistência de IA e fui aprendendo a lidar com as ferramentas de IA. Cada vez mais tenho aprendido a controlar o output do código gerado por IA e tenho programado cada vez menos com resultados cada vez melhores.

Isso me inspirou, em parte, a criar minha Newsletter na qual eu originalmente exploraria projetos quinzenais com updates toda sexta-feira.

Aliás, já se inscreveu[2]?

Engenheiro de IA

Agora com IA eu consigo extrair o máximo dessa minha experiência multiprojetos multiplataforma multi-stack e consigo escrever código mais rapidamente. Meu interesse por Escrita Criativa é outro fator que me torna um desenvolvedor tão efetivo. Eu sei contar histórias e consigo explicar detalhes e as nuances do funcionamento de um design para o chat. Meu histórico como desenvolvedor de jogos me permite criar prompts com detalhes técnicos precisos, o que evita problemas mais adiante no ciclo de vida dos projetos.

Encerramento

Dado meu histórico, habilidades e ferramentas à minha disposição, estou numa posição privilegiada e sei que consigo atacar qualquer problema. Nunca estive tão confiante nas minhas habilidades como estou hoje e sinto que o desenvolvimento de games já não é o bastante. Sou grato por ter atuado tanto tempo como gamedev, mas acho que chegou a hora de voos mais altos – e mais bem pagos.

Links

Desenvolvedor Criativo | Substack
devcriativo.substack.com/

[3] brchad.com/en/index.html
[4] cruzadinha.com.br/blog/2025-09-30/

Gosto também que os shmups apresentem níveis de desafio ao jogador que não precisam ser reforçados pelo game.

1. Survival – só tento não morrer. O objetivo é chegar o mais longe possível
2. Vencer o jogo – matar o último boss (mesmo que não seja o True Last Boss)
3. 1-CC – vencer o jogo sem usar continues
4. 1-All – vencer o True Last Boss e ver o final verdadeiro
5. Extras – jogar com naves diferentes, modos de jogo diferentes, se usar bombas, sem eliminar certos inimigos, etc...

Esse progresso natural está alinhado com as capacidades do jogador de vencer os desafios do jogo. Eu, por exemplo, não me sinto impelido a realizar 1-All em nenhum jogo. Me sinto satisfeito zerando o jogo com 1 crédito – e às vezes eu abandono o jogo antes de vencer este desafio porque cansei do jogo ou porque tem outros jogos que eu gostaria de jogar.

Notar o progresso que faço num shmup é bastante recompensador e chega um momento no qual realizo estratégias avançadas, acerto o timing das bombas e lido com os inimigos de forma tão natural que consigo me perder jogando. A contrapartida é que quando estou neste estado de semi-transe uma morte significa fim de jogo pois não consigo voltar para um estado alerta de atenção consciente assim que saio desse estado quase meditativo que descrevi há pouco.

Um dos aspectos que não gosto dos shmups é que para vencer uma partida é preciso perder 30, 40, 100 vezes – dependendo do jogo e da sua capacidade. E noto que em dias que estou cansado, distraído ou mal dormido eu não tenho desempenho tão bom. A necessidade de estar 100% me impede de jogar shmups todos os dias, pois é frustrante não chegar tão longe quanto cheguei ontem – o que é uma pena.

Encerramento

Gosto muito de shmups. Esse gênero exige bastante da minha atenção e coordenação motora, talvez por isso seja tão recompensador vencê-los. Infelizmente o mercado e os críticos não sabem muito bem o que são shmups e mesmo os fãs mais dedicados do gênero não conseguem criar uma definição amplamente aceita sobre o que raios é um shmup. Isso traz problemas para a formação de comunidades, eventos e marketing dos jogos.

Recomendo fortemente que você jogue shmups.

Links

Definindo Shoot'em ups – Blog Secreto do Caio
caiomga.com/2026/definindo-shootem-ups/

The Electric Underground – YouTube
youtube.com/@TheElectricUnderground

Gameplay Density is What Gives Games Longevity – YouTube
youtube.com/watch?v=9Ew5hEMSzEw

Article – The Shmup Review Issue (A Fav of Mine) | The Electric Underground on Patreon
patreon.com/electricunderground/posts/article-shmup-of-57566626

Vampire Survivors Wiki
vampire.survivors.wiki/

SHMUP WORKSHOP – YouTube
youtube.com/playlist?list=PLj_fo4j9ZtOlW8jUPFG-zlONynlI0ycnu

Blue Revolver: Double Action [v1.51d] — Normal mode Mae/Lancer 1CC (95 millions) – YouTube
youtube.com/watch?v=AWjYIKTtL6g

Cho Ren Sha 68K ver1.10 – Normal Mode – 2-ALL No-Miss Clear – 24,096,033 Pts (55.45 FPS) – YouTube
youtube.com/watch?v=3Oo24qiohfk

Danmaku Unlimited 2 – Extreme Burst 1cc – 4,9 Trillion – YouTube
youtube.com/watch?v=W7Nfekv3V4s

Like Dreamer – Nightmare ALL TOUR ALL CLEAR – YouTube
https://www.youtube.com/watch?v=–Eqz6B-K2o[9]

Gana Blade – Hard Mode – Type A 1CC – YouTube
youtube.com/watch?v=Ws9NDL3D_6U

[4k] Defeated the Last Boss of Zero Ranger Light Mode / White Vanilla !! (1CC) – YouTube
youtube.com/watch?v=ZidQZl3V3Ms

Space Moth Lunar Edition 1CC (14.7M) – YouTube
youtube.com/watch?v=aagWT2bqh6c

⁂ ⁂ ⁂

Mas é só o Calçadão

11 de setembro de 2026

Osasco é famosa pela Indústria, talvez por isso o comércio sempre me surpreenda.

Fui no Calçadão de Osasco pegar o violão do meu pai no Luthier, almoçar, comprar um sapato preto e retirar um terno de aluguel – também tomei uma casquinha no caminho.

Morar na região metropolitana de São Paulo me ensinou a julgar a escala das coisas de maneira equivocada. Na minha cabeça, por exemplo, se eu consigo chegar num lugar de trem sem pegar ônibus só fazendo baldeações pra mim o lugar não é longe. Certa vez fui de trem para São Caetano do Sul e apesar da demora não

[9] youtube.com/watch?v=--Eqz6B-K2o

como programador num hospital e pedi demissão porque eles não me efetivariam como Júnior se eu não tivesse diploma universitário e eu não via sentido em continuar com eles sem saber se eu ia de fato me formar. Trabalhei com front-end e suporte à infra, pedi demissão por não estar satisfeito com meu desempenho. Peguei um freela de games que era pra durar 2 meses, estava durando 4 e eu pedi pra sair do projeto porque eu não queria ficar no projeto pra sempre e já estava de saco cheio de esperar os assets que eu precisava – e que nunca vinham.

Nesse contexto, quando fui trabalhar na i9ação eu tinha um histórico de pedir demissão, por N motivos. Fui contratado e comecei a trabalhar nos projetos Phaser e a coisa não rendia. Meu primeiro mês foi abissal, mas no segundo mês as coisas começaram a fazer sentido e deslanchei. Nas minhas primeiras semanas na empresa eu cogitei pedir demissão. Eu estava muito inseguro quanto às minhas capacidades como programador e tomei uma das decisões mais pivotais da minha vida: ***eu não pediria demissão, não sem ter algum outro emprego engatilhado.***

Fiquei muito ansioso por meses, mas fui ganhando confiança e fui provando pra mim mesmo que eu era um bom programador. A validação veio dos feedbacks dos meus superiores e dos próprios clientes.

Saí da i9ação em 2021 e até hoje me contratam para freelas – no momento em que redijo este post trabalho em 3 freelas com eles.

Caio, Programador Sênior

Seguro dizer que ganhei muita confiança e experiência nestes oito anos trabalhando com desenvolvimento de jogos. Tive a oportunidade de trabalhar em projetos dos mais variados tipos: simuladores de caldeiras, jogos educacionais, quizes, aplicativos de vídeo, jogos licenciados, UI interativa, games 2d e 3d, jogo de NFT, jogo de bingo, web, mobile, windows...

Isso me permitiu explorar muitos tipos de projetos com públicos-alvo distintos, tecnologias distintas (Phaser, Pixi, HTML5, Unity, Godot, Python, JavaScript, GDScript, Node, AWS, SCORM, LMS...). Eu me tornei muito bom em entender e resolver problemas complexos, mas resolver as partes do problema e transformar em código ainda deixava a desejar. Acho que isso se deu porque eu fiz muitos projetos e nunca me especializei num tipo de projeto, nem em uma tecnologia específica.

vida, sinto que consigo atuar em qualquer projeto.

Caio, escritor

Em 2008 comecei um blog com um amigo meu. Escrevíamos sobre qualquer coisa e mantínhamos o blog sobre coisas engraçadas, divertidas, curiosas. Tenho me dedicado à escrita desde então.

Em 2018 eu organizei e presidi um grupo online de escrita criativa. Fazíamos exercícios semanais de escrita criativa e nos reuníamos para trocar feedbacks e conversarmos sobre escrita. O grupo durou pouco mais de 6 meses, mas meu objetivo principal funcionou: perdi o medo de escrever ficção. Desde então tenho escrito ficção, não-ficção, descrições dos meus projetos, e-mails, diários e toda sorte de textos.

Mantenho um diário desde 2014 – na verdade é um *journal* uma vez que não escrevo diariamente. Gosto de folhear cadernos antigos e ver os problemas, o que me incomodava e lembrar o que eu tinha vergonha de registrar. Escrever no diário é um exercício bastante intencional que exige um certo esforço de sinceridade e desapego. Alguns diriam que é até mesmo terapêutico, não concordo nem discordo com essa afirmação.

Em dezembro do ano passado decidi publicar todos os dias[1]. Eu vinha realizando desafios mensais que envolviam registrar o que eu realizava num blog e eu queria um desafio mais longo. Assim nasceu este blog, o *Blog Secreto do Caio*.

Todo dia eu tenho um post novo publicado e, contrário às minhas expectativas, ficou mais fácil fazer os posts. Qualquer assunto pode virar texto e meu trabalho passa a ser explicar por que o assunto me interessou a ponto de torná-lo um post. Um exercício diário que tem se mostrado bastante gratificante.

Mês passado (Agosto) comecei meu substack, Dev Criativo[2], minha newsletter semanal sobre meus projetos e links interessantes. Já se inscreveu[2]?

Inseguro

Eu sempre duvidei muito das minhas capacidades. Meu primeiro emprego como Desenvolvedor de Jogos foi meu primeiro emprego no qual eu não pedi demissão. Em ordem: trabalhei como suporte e pedi demissão para estagiar com SAP; pedi demissão do estágio SAP porque não era o que eu queria fazer da minha vida; estagiei

[1] caiomga.com/2025/resolucoes-de-ano-novo-2026/
[2] devcriativo.substack.com/

parecia que eu ia muito longe de casa, mas fiz uma viagem de 34 quilômetros (quase 140km de viagem para os 2 dias de evento).

Outro caso curioso é eu achar que Osasco é uma cidade pequena. Pra mim, cidade grande é São Paulo, esse Golias continental que até a década de 1960 tinha Osasco como mais um de seus bairros periféricos.

Depois de adulto sempre me espanto com o tamanho de Osasco.

Até uns 15 anos atrás tínhamos uma quermesse bastante popular no bairro onde moro. Vinha gente de outras cidades, não só cidades fronteiriças, participar da festança. Em algum momento tivemos a fogueira mais alta das Américas. Também tivemos um dos Rodeios com maior público do Brasil, perdendo para o de Barretos e brigando com o de Americana pelo segundo lugar. Nasci no Hospital Montreal, na época era um Hospital-Maternidade referência nacional.

Por fim, quero falar da Rua das Noivas (Rua Natanael Tito Salmon). Sempre escuto sobre a crise das famílias, que as pessoas não estão se casando e parece que é tudo verdade, mas não consigo acreditar no declínio matrimonial quando visito esta rua. Contei meio por cima mais de 60 lojas de vestidos de noiva e de roupas de gala/festa.

Os alfaiates dessa rua têm fama de serem excelentes e pude comprovar em primeira mão a qualidade do serviço. O terno está impecável, apesar da numeração grande fora do comum. Além da rua das noivas, na região do calçadão tem de tudo e abundam os centros de ofertas, prédios com lojas do térreo até o 3°, 4° andar. O calçadão de Osasco é a segunda maior rua de compras populares do hemisfério Sul – perdendo apenas para a 25 de Março. Tem aproximadamente 1500 lojas.

E pra mim era ***"só o calçadão"***.

Encerramento

Osasco é gigante e eu deveria levá-la mais a sério. Neste ano mesmo foi inaugurado um McDonald's a menos de 300 metros de casa. Neste mesmo ano minha mãe viu um cara ser baleado a caminho do trabalho. A cidade cresceu muito e o centro chegou no meu bairro. Com ele vieram os benefícios e os problemas de morar no centro da cidade.

Talvez aquela Osasco que tem cara de cidade do interior não exista mais, ou talvez nunca tenha existido. De qualquer forma, resta-me aprender a lidar com a

vida em cidade que cresceu sem me avisar.

1 hora é diferente de 1 outra hora

12 de setembro de 2026

Alguns dias passam rápido demais, outros duram pra sempre.

Há quem acredite que as 24 horas do dia são as mesmas para todas as pessoas. Há quem acredite piamente que a produtividade de 1 hora trabalhada é equivalente a outra 1 hora trabalhada. Isso até faz sentido num contexto industrial – mesmo que não seja 100% verdade.

Para pessoas criativas – designers, ilustradores, artistas, programadores, escritores – uma verdade autoevidente é que nem todas as horas são igualmente produtivas e a variação de produtividade pode ser monumental.

Lembro que em uma das empresas na qual trabalhei tínhamos uma reunião às 10 da manhã. Isso corroía a produtividade da empresa de maneira catastrófica. Quando conseguimos mover a reunião para as 11h "milagrosamente", nossa produtividade aumentou e aumentou novamente quando a jogamos para as 11:30.

Na primeira mudança de horário a única mudança foi o horário. A segunda mudança nos forçou a concluir a reunião em 30 minutos, o que nos fazia perder menos tempo ociosos (na reunião). Depois da segunda mudança de horários, eu notei um aumento na minha produtividade após almoço, e outros colegas sentiram o mesmo também.

Quando fazíamos a reunião às 10, meu dia era assim:

Entro às 8, paro às 10, volto a trabalhar às 11, paro ao meio-dia, volto a trabalhar às 13, saio do trabalho às 17.

No meu momento mais descansado e produtivo (manhã) meu trabalho era constantemente interrompido. A reunião das 10h garantia que eu não conseguiria resolver problemas difíceis pela manhã. O pior que poderia acontecer era eu bater cabeça para resolver um problema, desenhar uma solução e no meio da implementação eu era obrigado a parar meu trabalho e entrar na reunião. A reunião me tirava do headspace e me impedia de atingir flow. Com o tempo isso vai condicionando a gente a NÃO atingir flow. O corpo e a mente se adaptam a não se concentrar muito numa tarefa pois a interrupção programada vai te tirar da task.

teúdo relevante nos sites que são usados como fontes pelas empresas de IA.

O fato de Shopify ter adotado essa estratégia não diminui a qualidade dos serviços e da plataforma deles. É só uma escolha de marketing. E não acho que esta seja uma estratégia suja, eles estão usando as ferramentas à sua disposição para influenciar pesquisas. Como isso é diferente de SEO[5]? Quem souber, por favor me explique.

⁂

A real questão é: por que você não adotou essa estratégia ainda?

Por que *eu* não adotei essa estratégia?

Links

The Shape of Enshittification. – by Ryan Levesque
thedigitalcontrarian.substack.com/p/the-shape-of-enshittification-104

Por que criei este subreddit? : r/PalavrasCruzadas
reddit.com/r/PalavrasCruzadas/comments/1nsdoue/por_que_criei_este_subreddit/

Blog | Cruzadinha.com.br
cruzadinha.com.br/blog/

ChatGPT me usando como fonte – Blog Secreto do Caio
caiomga.com/2026/chatgpt-me-usando-como-fonte/

[5] developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Glossary/SEO

SEO – Otimização dos Mecanismos de Buscas – Glossário do MDN Web Docs | MDN
developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Glossary/SEO

⁂

Trabalho com IA

17 de setembro de 2026

Acho que chegou a hora de buscar novos desafios para além do gamedev.



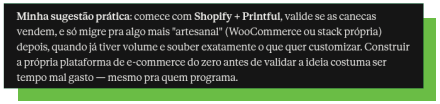
Tenho criado sites, programas e serviços com IA desde o ano passado e sinto que estou pronto para transformar isso numa carreira.

⁂

Acho que chegou a hora de atacar projetos em outras áreas. Tenho mais de um ano de experiência desenvolvendo sites, programas, scripts e serviços com IA. Além disso, pela primeira vez na minha

Shopify criou uma série de artigos, mais de 60, que são em essência listas que ranqueiam as diferentes plataformas de e-commerce com subtemas como "mais baratas", "mais fáceis de usar", "mais fáceis de escalar", "com mais retorno", "com os melhores editores de produtos". Em todas as listas, Shopify é número 1.

E deu certo.



A imagem acima é parte de uma resposta que recebi do Claude para o seguinte prompt: "*qual a melhor plataforma de e-commerce para um programador que quer vender canecas*."

Disclaimer

Shopify é, de fato, uma plataforma de e-commerce bastante popular e extremamente robusta. Ela tem muitos méritos e conheço pessoas que trabalham criando e vendendo lojas online. Eles só usam Shopify porque é mais fácil de manter e o carrinho em específico é muito bem feito e facilita vendas.

Em resumo, Shopify é uma ótima plataforma de e-commerce e faz sentido ser líder de mercado.

Daquela vez que fui citado pela IA

Quando criei um reddit sobre palavras cruzadas[2] para falar de cruzadinhas e para divulgar meu site de passatempos[3] eu tinha em mente que as IAs usavam o Reddit como fonte em chats. A frequência com a qual cada plataforma recomendava conteúdo do Reddit variava entre 11% e 46%. Tendo isso em mente, se eu queria fomentar a discussão e divulgar meus achados sobre Cruzadinhas, faria sentido criar um sub-reddit.

Postei alguns artigos no subreddit e meio que abandonei a empreitada. Neste ano fui surpreendido quando chatGPT me citou como fonte primária[4]. Acho que isso valida a minha tese de que era importante marcar presença no Reddit.

Encerramento

Essa estratégia de influenciar IAs de maneira indireta é uma estratégia de marketing que certamente funciona. O caso da IA me citando como fonte sobre Cruzadinhas no Brasil é, a meu ver, uma demonstração de que é possível influenciar IAs por meio de con-

[2] reddit.com/r/PalavrasCruzadas/comments/1nsdoue/por_que_criei_este_subreddit/
[3] cruzadinha.com.br/blog
[4] caiomga.com/2026/chatgpt-me-usando-como-fonte/

O pior das reuniões era que muito do que era discutido não me interessava. Era uma reunião para a gestão saber o que todos estão fazendo – pra ser mais preciso, era pra gente achar que eles sabiam o que a gente estava fazendo. A empolgação de encontrar e resolver um problema complexo dava lugar ao marasmo e cansaço de mais uma reunião desnecessária.

O trabalho criativo/intelectual se beneficia grandemente de alocações grandes de tempo. Uma sessão ininterrupta de 4 horas vale muito mais do que 4 sessões de 1 hora. Quanto mais tempo ficamos numa tarefa intelectualmente estimulante e um tanto desafiadora, mais compreendemos a tarefa e suas peculiaridades e conseguimos tomar decisões mais assertivas durante o processo criativo.

Além disso, o cérebro demora algum tempo para trocar de tarefas de modo que os primeiros minutos (entre 5 e 30) de uma nova tarefa são necessários para que possamos focar na nova tarefa. Esse período não é muito produtivo. Assim, quanto mais a gente troca de tarefas – trabalho, reunião, trabalho, almoço... – mais tempo a gente gasta nesse período de construção de foco.

Esses períodos de construção de foco são cansativos. Quanto mais trocas de tarefas, mais cansados ficamos. Isso traz problemas pois além do esgotamento mental passamos a cometer mais erros e a tomar decisões piores quando estamos cansados. A força de vontade é um recurso limitado e deve ser respeitado sob pena de darmos um monte de caneladas nos nossos projetos.

Lembro de um treinamento no qual o imbecil que nos treinava dizia que "não é porque só faltam 15 minutos pra ir embora que seu dia acabou", o que como conselho geral parece algo razoável de se dizer, mas faz questão de ignorar o contexto, o estado físico e mental do profissional, como o profissional será cobrado e o que acontece na empresa naquele momento – talvez não faça sentido antecipar uma tarefinha da semana que vem durante um deploy em produção.

15 minutinhos no final do dia são muitíssimo menos produtivos do que 15 minutos no começo do dia, e as chances de vc fazer uma burrada pra ir pra casa logo não devem ser desconsideradas.

Encerramento

1 hora é diferente de 1 outra hora porque o contexto e o profissional não são os mesmos nas duas horas sendo comparadas. Além disso, trocar de tarefas é uma atividade

que cansa, e profissionais cansados cometem mais erros e produzem menos. Cabe a cada um compreender seus limites e tentar ao máximo possível criar blocos de horas de trabalho ininterruptos a fim de não comprometer sua produtividade.

⁂ ⁂ ⁂

Dine & Dash

13 de setembro de 2026

Um jantar e um show.





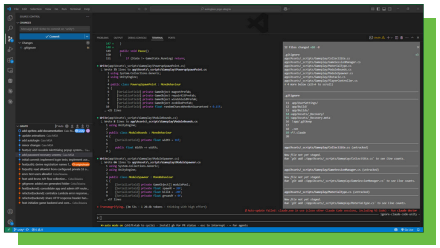
Vídeo: The Strokes - Dine N'Dash (Audio)
youtube.com/watch?v=kCyUOEslzt8

No último sábado fui padrinho de casamento do Diego e Júlia – que Deus abençoe o casal! – e depois da cerimônia na igreja fomos jantar num restaurante francês, o Les Deux Magots. O restaurante tem uma iluminação bem aconchegante, música ao vivo e um ambiente calmo e elegante. Quanto à comida, não posso reclamar, e apesar da propaganda insistente de que eles servem pouca comida, saí do jantar satisfeito – diria até mesmo cheio.

Quase no fim do jantar a música para, uma viatura da polícia estaciona na porta do restaurante, com as luzes piscando e dois policiais entram no estabelecimento. Saem de lá com um cara algemado. Cerca de uns 40 minutos antes da prisão, um homem negro bem alto estava na porta, procurando não se sabe o que. Chamou atenção da minha mãe e de uma convidada que o descreveu como

foi bem tranquilo. Redijo este post enquanto termino de testar a integração com o backend. Depois disso farei o gameplay. Acho que a IA não fará um bom trabalho no gameplay, mas por ser um jogo relativamente simples – infinite runner – talvez não crie muita confusão.

O print abaixo é da minha tela no VsCode. O print no começo do post foi tirado durante um deadlock da Unity... zero saudade dessa engine...



⁂ ⁂ ⁂

Estudos comprovam que somos TOP

16 de setembro de 2026

A estratégia da Shopify é repetir mil vezes que são os melhores e as IAs estão acreditando.



Navegando pelo substack, achei uma newsletter que comenta vários tópicos referentes à IA[1]. O quinto tópico da newsletter é sobre como a Shopify tem feito artigos se posicionando como a melhor plataforma de e-commerce.

Tá, mas e daí? E daí que ninguém fazendo uma pesquisa séria de mercado a fim de escolher a melhor plataforma para seu e-commerce daria uma bola pra uma lista inventada por um dos candidatos.

– "Seu produto é bom?"

– "Somos os melhores do mercado!"

Mas e se outra fonte citasse uma dessas listas do Shopify? E se os chats de IA fizessem recomendações e usassem essas listas como fonte?

[1] thedigitalcontrarian.substack.com/p/the-shape-of-enshittification-104

- Coloque leite na caneca junto com o café
- Feche a caixa de leite
- Abra a geladeira (a porta fecha sozinha)
- Coloque o leite de volta na geladeira
- Beba seu café

⁂

Mesmo uma tarefa tão simples tem dezenas de passos – eu poderia incluir passos como abrir a torneira, tirar a tampa do bule, verificar se o pó de café é suficiente para fazer uma xícara de café, etc... De qualquer forma, falo disso para mostrar que as tarefas mais mundanas e breves são as tarefas que mais fazem notar o tempo perdido e me fazem querer otimizar a minha execução.

Por alguma razão, tarefas de longo prazo com desperdício de tempo não me irritam tanto quanto as tarefas com resultados imediatos e impactos pequenos na minha vida.

⁂

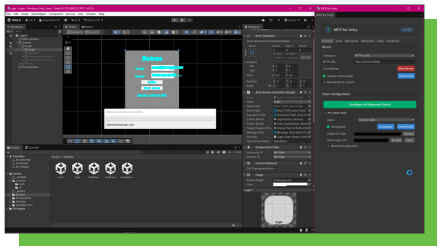
Encerramento

O tempo segue correndo e eu sigo correndo atrás e tentando aproveitá-lo de modo a não sentir vergonha quando eu tiver que justificar minha estadia na Terra para Deus, depois que não tiver mais tempo para fazer mais nada, nem me arrepender.

Unity + MCP

15 de setembro de 2026

Depois de quase 3 anos volto a trabalhar com Unity. Aproveito e faço experimentos com IA.



Depois de quase 3 anos volto a trabalhar com Unity. Decido automatizar o desenvolvimento das partes mais burocráticas (cadastro de usuários, login, troca de senhas) e o faço por meio de IA.

O que talvez demorasse um dia foi feito em 3 horas. Leve em consideração que faz anos que não mexo com Unity e apesar de estar no Windows – plataforma nativa do editor – algum troubleshooting foi necessário. O próprio Claude me ajudou a configurar o MCP, plugin de IA para a Unity.

Como sempre, tive de fazer o Design das telas. A IA fez um bom trabalho (não perfeito) em copiar o design da minha tela de exemplos. No geral o desenvolvimento

"ele não tá condizente com o local". Achei a frase um pouco racista, mas ora ora ora, não é que aquele cara sairia do restaurante algemado? No final o tonto era eu.

O sujeito, ao que parece, é um americano que decidiu tentar um *dine and dash* e falhou na parte do dash.

Dine and dash é uma prática criminosa na qual a pessoa vai num restaurante/lanchonete, come e tenta fugir pra não pagar a conta. Deve ser algo tão comum que eles têm até um termo pra isso.

Corre a fofoca que o *dasher* teria consumido algo próximo de novecentos reais em comida e bebidas. Simplesmente se levantou e tentou ir embora. O staff o parou e o *idiot* foi se trancar no banheiro no fundo do salão. A polícia chegou, desparafusou a porta com power tools e o escoltou para fora.



Vídeo: The Chats - Dine N Dash (CLEAN)
youtube.com/watch?v=9KD_CDZyT0Q

O quanto este relato é preciso, não sei dizer. Descobrimos que o *suspect* é americano pois um primo meu foi no banheiro e como o banheiro era pequeno ficou esperando sua vez atrás de um outro cara – o mesmo *american* – que também esperava sua vez. Lá eles conversaram amenidades por alguns minutos.

Não sei de onde veio a acusação de *dine and dash*, nem a conta de novecentos reais. Suspeito que ele tenha se trancado no banheiro no fundo do salão e a polícia desparafusou a porta para detê-lo, pois após a entrada da polícia, em menos de 2 minutos ouvimos barulhos de power tools, uma serra ou uma parafusadeira. O som pára e em um minuto a polícia escolta o cara, algemado, para a calçada. Eu suponho que ele tenha se trancado num banheiro, mas não sabemos ao certo, estávamos ocupados aproveitando o jantar.

Ficaram os policiais cercando o *dude* e esperando apoio. Acho que eles não bateram nele pra não causar uma comoção nos clientes e porque o cara era supostamente americano, o que poderia causar um mini incidente diplomático. Acho que se ele tivesse tentado assaltar ou furtar o restaurante eles não deixariam o *law breaker* na calçada tranquilinho.

Quando fui embora, por volta das 23:30, o *criminal* ainda estava na calçada, em pé, sob custódia da

PM. Não estava mais algemado e aparentava calma.

Festa de casamento boa é assim: tem que terminar com alguém preso.

Brincadeiras à parte, esse detalhe não prejudicou a festa, que foi bem tranquila e sem maiores imprevistos.

⁂

Tudo de bom ao casal!

⁂ ⁂ ⁂

Eu no tempo

14 de setembro de 2026

Tenho pensado no tempo e como me relaciono com ele.



No sábado passado (12) fui padrinho num casamento e no dia do casamento eu separei 1 hora para eu tomar banho, me vestir, almoçar e chamar um Uber. Esperava chegar entre 60 e 90 minutos antes da cerimônia. Nos trinta minutos que antecederam essa 1 hora de preparativos eu redigi o texto do dia. Faltando 10 minutos para o meu horário de tomar banho e blablabla minha mãe me interrompe. E me interrompe no minuto em que eu começava os preparativos do banho. E me interrompeu mais umas 4 vezes. Todas as interrupções me atrapalharam. O plano mental que eu fiz para me movimentar naquela hora foi pro caralho, eu tive que improvisar e fiquei extremamente irritado sem necessidade alguma – ou será que eu estava justificado na minha irritação?

⁂

Este ano tem sido um ano diferente. Minha relação com o tempo mudou. Estou muito mais consciente da passagem do tempo e – acima de tudo – da finitude das coisas. As coisas e as pessoas não duram para sempre e eu não durarei para sempre, então é bom eu fazer o que devo antes que não dê mais tempo.

Talvez o aspecto mais impactante dessa minha nova relação com o tempo é notar o quanto do meu tempo é desperdiçado. Dito de outra forma: me incomoda o quão pouco eu realizo na semana. Eu poderia – e sinto que eu deveria – criar mais, aprender mais, ler mais, falar mais com pessoas, sair mais, cuidar mais do meu cachorro, cuidar mais de mim, cuidar mais dos outros... Ao mesmo tempo em que sinto que produzo pouco, sei que forçar uma produtividade artificial não trará resultados. Talvez seja mais uma questão de saber priorizar minhas atividades e tarefas colocando-as numa agenda... hum...

Aos 34 anos de idade tempo perdido parece uma ofensa imperdoável, quase um pecado contra A Criação, infinitas vezes mais grave do que desperdiçar comida. Desperdiçar tempo é desperdiçar vida e haveria algo mais valioso do que isso?

Talvez por isso eu tenha me irritado tanto com as interrupções da minha mãe e com a perda de tempo. Não só porque bagunçaram meus planos, mas porque me fizeram perder tempo.

⁂

Um outro aspecto do tempo é que eu me movo no tempo e no espaço ao mesmo tempo. Isso é mais sentido em atividades mundanas como fazer um café. A ordem das tarefas tem alguma variância e existe uma variância ótima que me permite tomar o café o mais rápido possível, eis a ordem de um café que não desperdiça meu tempo:

- água no bule elétrico
- Liga o bule elétrico
- lava/seca a caneca
- Lava/seca o suporte do coador
- Posiciona o suporte sobre a caneca, e posiciona a caneca sobre a pia, próximo ao bule elétrico
- Abre a porta do armário
- Pega um filtro de papel
- Dobra as costuras do filtro de papel
- Coloca o filtro de papel no suporte
- Pega o pote de café
- Coloca uma medida de pó de café dentro do filtro
- Fecha o pote de café
- Guarda o pote de café
- Fecha o armário
- Pega o adoçante
- Abre o adoçante
- Segura o adoçante com a mão direita
- Ergue o suporte de filtro de café com a mão esquerda
- Pinga o adoçante dentro da caneca
- Coloca o suporte de filtro sobre a caneca
- Fecha o adoçante
- Lava a mão (pra tirar adoçante dela)
- Espera a água ferver e desligar o bule
- Coloca a água no coador
- Quando o nível de café estiver alto, retire o suporte de cima da caneca
- Coloque o suporte dentro da pia
- Abra a geladeira
- Pegue o leite
- Abra o leite