AI É NÓS!

MÓDULO 2 | CRIAÇÃO DE TEXTO COM IAS GENERATIVAS E SOFTWARES LIVRES



FICHA TÉCNICA

Instrutora/conteudista:
Ana Luiza Pedroza Camilo

Coordenação pedagógica:
Fernanda Carvalho

Design instrucional:
Raphael Ferreira

Projeto gráfico e diagramação:
Fernanda Carvalho e Julia Lechi



MÓDULO 2

1-Introdução.....4
1.1 Principais movimentos literários.....7
1.2 Gêneros literários.....8

2 - Pesquisa artística.....9

3 - IAs generativas e produção textual.....9
3.1 Interfaces para utilização de Grandes Modelos de Linguagem (LLMs).....9
3.2 Modelos de linguagem.....10
3.3 Modelos abertos.....11
3.4 Parâmetros.....11

4 - Engenharia de prompts.....12
4.1 Modelo de como criar um bom prompt para textos generativos.....13
4.2 Prompts aplicados à geração de textos poéticos.....14
4.3 Personalização de chatbots.....14

5 - Aplicação do projeto e pesquisa artística.....15

6-Pós-produção.....15
6.1 Revisão ortográfica e gramatical em Modelos de Linguagem.....15
6.2 Editores.....15
6.3 Tipografia.....16
6.4 Peças gráficas.....17

REFERÊNCIAS.....18

MÓDULO 2

Competência:

Utilizar de maneira contextualizada os fundamentos da criação de textos poéticos generativos com Inteligência Artificial (IA) por meio de softwares livres e modelos abertos.

Resultados de aprendizagem:

Aplicar demonstrativamente os fundamentos da criação de textos generativos com IAs por meio de softwares livres de modo crítico e propositivo.

AULA 1

VIDEOAULAS DISPONÍVEIS NA ABA "MÓDULO 2 - AULA 1"

1 - Introdução

Neste módulo, vamos aprender a criar textos com ajuda da Inteligência Artificial (IA), usando apenas ferramentas gratuitas e abertas, ou seja, que qualquer pessoa pode usar e adaptar. O objetivo é que você entenda como essas tecnologias funcionam, conheça algumas referências históricas da literatura e aplique esses conhecimentos na sua prática artística.

Luis Carlos Ribeiro Kasprzykowski em sua dissertação "Sistema de Geração de Texto Para Performance", propôs a criação de um sistema capaz de gerar textos automaticamente para serem usados em apresentações ao vivo. A ideia do artista, pesquisador e professor universitário nas áreas de artes, multimídia e tecnologias digitais, era investigar como a tecnologia pode colaborar com a criação artística, integrando som, palavra e performance em tempo real.

Segundo Kasprzykowski (2020), usar computadores para criar textos não é algo novo. Já nos anos 1950, artistas e programadores começaram a construir máquinas que escrevem frases parecendo humanas.

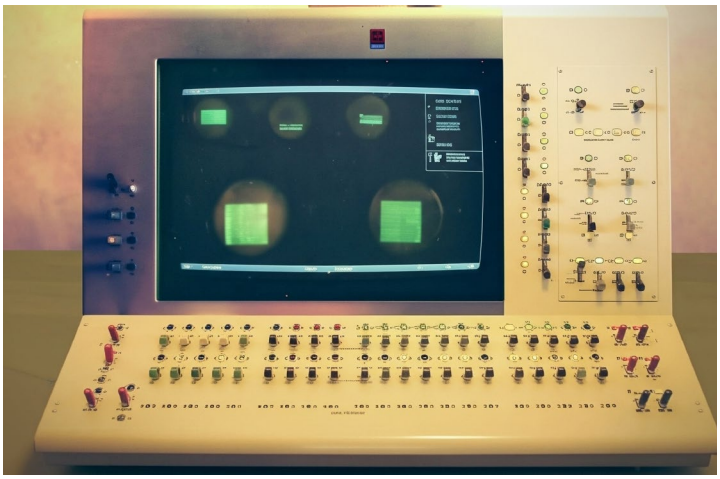
Um exemplo disso é o projeto "Love Letters", criado em 1953 por Christopher Strachey (Figura 1) *e 2).* Ele fez um programa que usava um computador antigo chamado Ferranti Mark 1 para gerar cartas de amor automáticas.

O programa funcionava assim: ele tinha uma estrutura de frases pronta, como por exemplo:

"Você é meu/minha [adjetivo] [substantivo]. Meu/minha [adjetivo] [substantivo] [verbo] seu/sua [adjetivo] [substantivo]."

Depois, o computador escolhia palavras aleatórias de uma lista para preencher os espaços.

Figura 1 – Ferranti Mark I e o projeto Love Letters



Fonte: Imagem do autor (criação com IA generativa)

Figura 2 – Programadores gerando cartas de amor no Ferranti Mark I

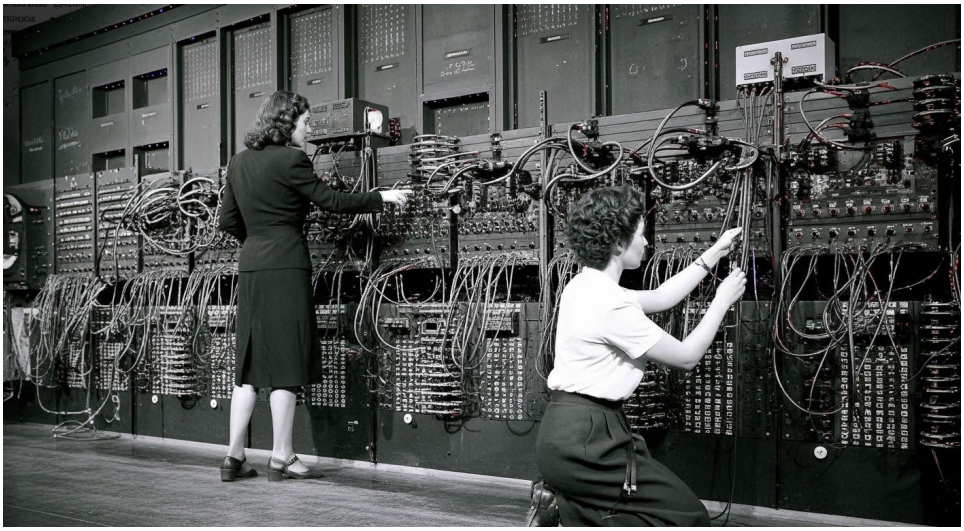


Fonte: Imagem do autor (criação com IA generativa)

Assim, o computador conseguia criar milhões de combinações diferentes, mesmo com um vocabulário pequeno. Aqui é importante ter em mente a distinção: diferentemente de IAs que apenas classificam, identificam ou analisam, como o caso citado da Ferranti Mark 1, a IA generativa, que vamos discutir nesta disciplina é capaz de produzir dados novos com base no que aprendeu durante o treinamento. Ela não copia exatamente o que viu — em vez disso, ela recria com variações, combinando padrões de maneira nova.

A (Figura 3) mostra como era o primeiro computador eletrônico da história. O ENIAC foi encomendado pelo Exército dos Estados Unidos da América (EUA) para realizar cálculos balísticos, ou seja, para calcular trajetórias de projéteis.

Figura 3 - Programadoras operam o primeiro computador eletrônico da história, o ENIAC.



Fonte: Imagem do autor (criação com IA generativa)

As primeiras programadoras do ENIAC foram mulheres matemáticas brilhantes, incluindo: Jean Jennings Bartik; Kay McNulty; Betty Holberton; Ruth Teitelbaum; Marlyn Wescoff; Frances Bilas *(Figura 4).*

Figura 4 – As primeiras programadoras do ENIAC



Fonte: Imagem do autor (recriação com IA generativa)

Com o tempo, os computadores ficaram menores, mais baratos e começaram a chegar na casa das pessoas, principalmente nas décadas de 1970 e 1980. Isso fez com que o interesse em usar a computação para a escrita criativa aumentasse bastante.

Foi nessa época que surgiram novas formas de criar e ler textos no computador, como por exemplo:

- **Hipertexto -** textos com links que levam a outras partes ou páginas (tipo os links da internet).
- **Literatura interativa -** onde o leitor pode escolher caminhos diferentes na históriadentro das possibilidades do digital.
- **Poesia digital -** que mistura palavras, imagens e até sons criados por meio computador. Nos anos 1990, esse movimento cresceu ainda mais. Foi quando a Internet começou a se popularizar e o texto escrito era a principal forma de comunicação online, já que os vídeos e imagens ainda eram difíceis de carregar com as conexões lentas da época. Esse período foi muito importante porque marcou início daquilo que a gente chama atualmente de cibercultura, ou seja, a cultura criada a partir do uso da tecnologia e da internet.

Hoje, com o avanço das IAs, qualquer pessoa pode experimentar, por exemplo, a criação de poesia, prosa e outros textos a partir de comandos simples. Mais à frente falaremos um pouco sobre o *GPT4all* e *Google AIStudio* e sua proposta de avanço da IA, antes disso, vamos começar conversando sobre literatura.

Você sabe o que queremos dizer quando falamos de literatura?

De acordo com o dicionário Michaelis, podemos definir literatura como a arte de compor escritos, em prosa ou em verso, de acordo com determinados princípios teóricos ou práticos. E o que será que isso tem a ver com o digital e as IAs? Vamos continuar conversando...

1.1 Principais movimentos literários

Para entender melhor como podemos usar isso de forma criativa na nossa própria produção artística, é importante olhar também para a história da literatura. Muitos movimentos literários anteriores ao advento do digital, desafiaram as formas tradicionais de escrever, brincando com as palavras, as estruturas e os sentidos - de um jeito que conversa muito com o que hoje vemos nas criações feitas com inteligência artificial. São eles:

- **Vanguardas europeias (1910–1930) -** Movimentos como Futurismo, Dadá e Cubismo que quebraram regras tradicionais, usando fragmentos, colagens e experimentação na arte e na escrita.
- **Surrealismo (década de 1920) -** Buscava expressar o mundo dos sonhos e do inconsciente, usando a escrita automática: escrever sem pensar para liberar a criatividade.
- **Concretismo (décadas de 1950–1960) -** Movimento brasileiro que valorizava a forma visual das palavras no papel, criando poemas que são também imagens.
- **Oulipo (década de 1960) -** Grupo de escritores que criavam textos usando regras e restrições específicas, como escrever sem usar certas letras.
- **Poesia digital (anos 1990 até hoje) -** Poemas feitos para e por meio digital, que podem ter imagens, sons e interação com o leitor, explorando novas formas de criar e ler poesia.

1.2 Gêneros literários



Na literatura tradicional, aprendemos que os textos costumam se organizar em três grandes gêneros - lírico, épico e dramático - cada um com características próprias que ajudam a entender o tipo de história ou sentimento que está sendo contado.

O gênero lírico é aquele que expressa sentimentos, emoções e percepções subjetivas do eu. Um exemplo famoso é o *Soneto de Fidelidade*, de Vinicius de Moraes, no qual o poeta fala sobre o amor de forma intensa e emocional: "*Que não seja imortal, posto que é chama / Mas que seja infinito enquanto dure."* Nesse caso, o foco não está em contar uma história, mas sim em transmitir uma emoção.

Já o **gênero épico ou narrativo** tem como principal característica o relato de ações de personagens em determinado tempo e espaço. Um bom exemplo é o livro Capitães da Areia, de Jorge Amado, que conta a história de um grupo de meninos de rua que vive em um trapiche abandonado em Salvador: "Pedro Bala e sua turma dormem no trapiche abandonado. São meninos de rua de Salvador, vivendo aventuras e violências num Brasil desigual."

Por fim, o **gênero dramático** é voltado para a representação teatral. Os textos são construídos principalmente por meio de diálogos entre personagens e são feitos para serem encenados. Um exemplo marcante é a peça O Auto da Compadecida, de Ariano Suassuna.

Em uma de suas cenas, os personagens João Grilo e Chicó trocam falas como:

JOÃO GRILO: *"Eu não sou homem de roer corda."*
CHICÓ: *"Mas tenho medo, João!"*

Observe que neste tipo de texto, não há narrador, a ação acontece por meio das falas e gestos dos personagens.

Esses três gêneros ajudam a entender as diferentes formas de se contar, sentir ou representar algo por meio da linguagem literária. Porém, com o avanço das tecnologias digitais e das IAs, novos gêneros literários começaram a surgir, que não cabem tão facilmente nas categorias antigas.

Você já deve ter visto - e até compartilhado - um meme por aí, né? Pois é, os memes são um exemplo de como a internet criou novos gêneros de comunicação, que misturam humor, crítica e mensagens diretas, muitas vezes em poucas palavras ou imagens. Outro exemplo são as *web art*, como uma de suas principais características o uso ativo e crítico da própria rede como meio e matéria-prima artística e do *storytelling* automatizado, onde as histórias são criadas em tempo real por

IAs. Tudo isso mostra como o mundo digital muda a forma de se comunicar, criar e se expressar.

2 - Pesquisa artística

A **pesquisa artística** é o **fio condutor** que dá consistência e coerência ao trabalho de um artista. Ao longo dos próximos módulos, você vai desenvolver sua própria criação poética, e para isso, é fundamental investigar como os movimentos e gêneros literários podem servir como ponto de partida para suas experimentações. A cada etapa, você vai construir um repertório criativo, relacionando referências e explorando linguagens que alimentem a sua produção autoral.

Por exemplo: o **Surrealismo** nos convida a deixar a imaginação correr solta, como num sonho. Ele valoriza o que vem do nosso **inconsciente**, aquelas ideias inesperadas que surgem quando não estamos tentando controlar tudo. Já o **Concretismo** olha para o texto como uma imagem: **as palavras viram forma**, som e espaço na página — como se o poema também pudesse ser desenhado. O movimento **Oulipo**, por outro lado, mostra que criar com **limites** também é poderoso. Usar regras, como escrever um texto sem a letra "e" ou rimar de formas diferentes, pode fazer a criatividade sair por outros caminhos novos e surpreendentes. Enquanto isso, os **gêneros literários tradicionais**, como o **lírico**, ajudam a gente a falar dos nossos sentimentos, daquilo que toca o coração. O **épico e o dramático** podem virar histórias em vídeo, teatro, música ou até quadrinhos — é só usar a criatividade para reinventar essas formas.

Não se prenda à ideia de que o texto precisa ter começo, meio e fim. Você pode escrever em lista, em fluxo de consciência, como se fosse uma carta, uma legenda de rede social, um sonho, uma manchete de jornal, uma partitura. Brinque com o formato. Um texto artístico muitas vezes surge quando a gente muda o jeito de olhar para as coisas do dia a dia. Aquilo que parece comum ou sem graça pode ganhar um novo sentido quando olhamos com mais maginação ou sensibilidade. Enxergar o cotidiano com um olhar mais poético é uma forma poderosa de criar.

3 - IAs generativas e produção textual

Nos últimos anos, as **inteligências artificiais (IAs) generativas** revolucionaram a forma como interagimos com a tecnologia. Para a produção textual, essas ferramentas são como ter um **assistente superinteligente** que pode te ajudar a **escrever, resumir, criar roteiros, e até mesmo gerar poemas e letras de música.** Elas funcionam processando grandes volumes de dados de texto para aprender padrões, o que lhes permite criar conteúdo novo e original. É importante entender que as IAs não substituem a criatividade humana, mas sim a amplificam, oferecendo novas possibilidades e agilizando o processo de criação. Se você quer explorar essa tecnologia na prática, existem diversas ferramentas disponíveis.

3.1 Interfaces para utilização de Grandes Modelos de Linguagem (LLMs)

Que tal conhecer o **ChatGPT,** um dos mais populares chatbots desenvolvidos pela OpenAI, ou o **GPT4All,** uma alternativa de código aberto que você pode usar de forma mais flexível e offline, sem

necessitar de conexão com a internet? Essas interfaces vão te ajudar a organizar ideias, experimentar formas e aprofundar a pesquisa artística que estamos desenvolvendo neste módulo.

Essas ferramentas serão apresentadas com mais detalhes no vídeo que compõe este módulo. No vídeo, você vai entender como e quando usá-las, de acordo com os caminhos que você escolheu até aqui: seja para explorar um movimento literário que chamou sua atenção, seja para experimentar um gênero ou linguagem que despertou sua curiosidade.

Fique atento(a), pois essas ferramentas serão úteis nos momentos em que você precisar dar forma às suas ideias, testar possibilidades ou registrar o processo criativo.

Dica

Como rodar IAs localmente no seu celular:

Se você se interessa por rodar IAs localmente e offline, sem a necessidade de conexão com a internet, o **Google Edge Gallery** permite usar modelos de IA diretamente no seu smartphone. Ele pode ser baixado de forma gratuita diretamente da loja de aplicativos oficial da Google (Play Store) ou Apple (App Store). Lá você poderá escolher de forma intuitiva os modelos de linguagem que deseja rodar.

LINKS ÚTEIS



Chat GPT (O Chat-bot proprietário mais popular)
https://chatgpt.com/

Google AI Studio (Nele você poderá rodar modelos livres como o Gemma)
https://aistudio.google.com/prompts/new_chat

Google AI Edge Gallery (Rode IAs localmente, offline em seu celular)
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.ai.edge.gallery&pcampaignid=web_share&pli=1

GPT4All (Rode diversos modelos de IAs localmente em seu computador ou celular)
https://www.nomic.ai/gpt4all

3.2 Modelos de linguagem

Agora que você já entendeu melhor como interagir com ferramentas de IA, vamos dar um passo além: entender o que são os Modelos de Linguagem ou **LLMs – Large Language Models.** Modelos de linguagem são sistemas de inteligência artificial treinados para entender, gerar e interagir com textos em linguagem natural (como o português, inglês, etc.). Eles aprendem a partir de grandes volumes de texto e conseguem prever a próxima palavra ou frase com base no que já foi dito,

por isso conseguem responder perguntas, escrever textos, resumir ideias, traduzir, criar poemas, entre outras tarefas.

Existem modelos especializados para diferentes objetivos (Tasks). Vamos conhecer!

- **Text-to-Text (Texto para Texto) -** Esse é o mais comum. Você escreve uma pergunta ou um comando e recebe como resposta um texto. Exemplo: ChatGPT, Google Gemini, LLaMA.

- **Image-to-Text (Imagem para Texto) -** A IA analisa uma imagem e descreve em texto o que está vendo. Super útil em acessibilidade ou para descrever imagens artísticas.

- **Voice-to-Text (Voz para Texto) -** Aqui a IA transforma o áudio da sua voz em texto escrito. Pense nos apps de transcrição automática, como o Whisper da OpenAI.

Ou seja, para o nosso caso, você como criador(a), precisa entender qual ferramenta usar dependendo da sua necessidade.

3.3 Modelos abertos

Modelos de linguagem abertos (ou open source) são modelos cujo código, arquitetura ou pesos de treinamento são **disponibilizados publicamente**. Isso permite que qualquer pessoa (pesquisador, desenvolvedor ou artista) acesse, estude, modifique e use o modelo em seus próprios projetos. Eles são diferentes dos **modelos fechados** que são **controlados por empresas** e só podem ser usados via API (interface que conecta aplicativos) ou interface web, com acesso limitado.

Vejamos exemplos:

- **LLaMA (Meta) -** Modelo com licença específica, que permite uso acadêmico e experimental.
- **Gemma (Google) -** Modelo de código aberto, com licença Apache 2.0, ótimo para testes de IA locais. IA local é quando a inteligência artificial funciona direto no seu aparelho — como no computador ou celular — sem precisar de internet ou de enviar dados para servidores na nuvem (ou seja, em outros lugares pela internet). Isso traz mais rapidez, porque tudo é feito ali mesmo, e também mais privacidade, já que suas informações não são compartilhadas com outras empresas ou sistemas online.
- **Mistral -** Outro modelo open source muito usado por quem trabalha com processamento de linguagem. Processamento de linguagem é o jeito como computadores e máquinas aprendem a entender, interpretar e até produzir textos e falas, como se “falassem a nossa língua”. É o que permite, por exemplo, que você converse com assistentes virtuais, traduza textos automaticamente ou receba sugestões de palavras no celular enquanto digita. É quando a tecnologia aprende a lidar com a linguagem humana — escrita ou falada — para facilitar a comunicação entre pessoas e máquinas.

3.4 Parâmetros

Parâmetros são os **valores ajustáveis** que um modelo de linguagem aprende durante seu treinamento. Eles definem como o modelo processa e gera texto, ou seja, como ele “pensa”. Em termos

técnicos, um modelo de linguagem é uma rede neural com milhões ou bilhões de conexões entre neurônios artificiais. Cada conexão tem um “peso” e isso é um parâmetro.

Quantos parâmetros um modelo pode ter? Mais que bilhões. E isso pode significar por exemplo: um modelo com 7 bilhões de parâmetros (7B) já pode escrever bem, traduzir e responder perguntas básicas. Enquanto um com 70B ou mais pode gerar textos longos, coerentes, com múltiplos estilos e realizar tarefas complexas (como resolver problemas matemáticos ou entender ironia).

Agora, **atenção aos termos técnicos** que vão te acompanhar sempre que for trabalhar com geração de texto, mas nesse caso, os **parâmetros** são definidos no código de programação. **São ajustes que você poderá alterar e que influenciarão os resultados obtidos**.

Então temos:

- **Tokens -** São como pedacinhos de texto. Toda resposta da IA é formada por um número de tokens. Saber disso te ajuda a controlar o tamanho e custo da geração. Os modelos têm limites de tokens para entrada + saída. Alguns podem ter limite de tokens por interação.
- **Temperatura -** Controla o nível de aleatoriedade nas respostas. Temperatura baixa (ex.: 0,2) = respostas mais objetivas. Alta (ex.: 0,8) = respostas mais criativas e inesperadas.
- **Top-k e Top-p -** Controlam como um modelo de linguagem escolhe as palavras na hora de gerar texto. Isso porque quando a IA está escrevendo, ela não escolhe apenas a palavra mais provável, ela considera várias opções possíveis.

4 - Engenharia de prompts

Criar um bom texto com IA depende de saber **dar o comando certo**: isso é **engenharia de prompt**!

Modelos de linguagem (como o GPT-4) não “pensam” como seres humanos. Eles respondem com base em padrões de linguagem aprendidos em grandes volumes de texto. Por isso, a forma como você pergunta muda totalmente o que a IA responde.

Elementos que ajudam a construir um bom prompt:

1. **Clareza do objetivo -** O que você quer que a IA faça? (Escrever? Reformular? Traduzir? Criar?)
2. **Estilo ou forma desejada -** Texto curto ou longo? Poema, carta, roteiro?
3. **Tom ou emoção -** Triste, engraçado, neutro, irônico?
4. **Referências ou contexto -** Inspirado em algum autor? Usando um vocabulário específico?
5. **Restrições ou estruturas -** Número de palavras, tipo de rima, sem usar certas letras, etc.

Para artistas e pesquisadores, a engenharia de prompts pode ser parte do processo de criação:

- Criar poemas com respostas da IA;
- Subverter instruções intencionalmente;
- Dialogar com a máquina como se ela fosse personagem, curadora, oráculo ou editora;
- Misturar respostas humanas e artificiais na composição final.

4.1 Modelo de como criar um bom prompt para textos generativos

Complete a tabela a seguir e experimente os prompts! (Use uma folha de papel ou um editor de textos para rascunho e experimente possibilidades de prompts, baseadas na tabela).

Como usar essa tabela:

- Escolha um tipo de criação que lhe interesse.
- Combine o tema, a forma e o tom sugeridos ou crie suas próprias variações.
- Monte um prompt claro e específico para usar em ferramentas de IA generativa ou na sua criação manual.
- Experimente e ajuste o prompt para obter diferentes resultados.

Tipo de criação	Tema sugerido	Forma / Estrutura	Tom / Estilo	Exemplo de prompt
Poesia		4 estrofes curtas		
Narrativa curta	Futuro, tecnologia	1-2 páginas	Melancólico, ficção científica	
Descrição de cena				Descreva uma cidade futurista onde todas as ruas são espelhos, criando uma atmosfera misteriosa.
Texto experimental	Texto experimental Labirinto, palavra	Microconto, sem letra “e”	Angustiado, acelerado	Escreva um microconto sem usar a letra “e” sobre uma pessoa presa num labirinto de palavras.
Spoken Word	Internet, pressa	Texto curto para 1 minuto		
Mistura de estilos			Dramático, irônico	
Diálogo ficcional				

4.2 Prompts aplicados à geração de textos poéticos

Ao delimitar o escopo da criação, o prompt atua como uma semente poética, direcionando o modelo a selecionar vocabulário, ritmo e imagens que se alinham à sensibilidade desejada, resultando em um texto que possui maior profundidade e coerência artística.

4.3 Personalização de chatbots

Personalização de chatbots é o processo de **ajustar a linguagem, o tom, o comportamento e as respostas do chatbot para que ele se conecte melhor com um público específico ou atenda às necessidades particulares.** Isso torna a interação mais natural, eficaz e satisfatória para quem está usando. É importante porque um chatbot genérico pode parecer frio, distante ou pouco útil. Quando personalizado, ele cria uma experiência mais acolhedora, compreende melhor as dúvidas do usuário e responde de forma mais relevante, aumentando a eficiência do atendimento e a satisfação do público.

- **Defina o estilo do chatbot -** Decida qual será a identidade do seu chatbot. Ele será um escritor clássico e romântico, um poeta moderno e direto, ou um autor de ficção científica, um parceiro de composição? Essa definição garante que todos os textos gerados tenham coerência e estilo. Um estilo consistente é um fator importante para a identidade artística.
- **Escolha um foco temático específico -** Não peça para o bot escrever sobre tudo. Escolha um tema principal onde ele será especialista, como: a natureza, o sentimento de nostalgia, a vida urbana, ou a mitologia. Ao restringir o assunto, você permite que o bot desenvolva um vocabulário rico e aprofundado naquele nicho. Isso resulta em descrições mais criativas e originais.
- **Use textos de referência -** O treinamento do bot deve ser feito com obras pertinentes e de qualidade. Suba arquivos relacionados ao tema. A qualidade do texto que ele lê é a qualidade do texto que ele irá produzir.
- **Tenha um antídoto para alucinações -** Crie um plano claro para quando o bot não entender o que você pediu e criar respostas erradas, alucinadas. Oriente o bot a perguntar informações sobre o contexto e referências sobre assunto, a fim de evitar enganos. Como os modelos são pré-treinados, trocar de modelo pode ser a solução quando a alucinação se manter.

Obs: Os erros mesmos quando indesejados, podem ser boas fontes de inspiração e vários artistas trabalham justamente com o potencial das falhas.

VIDEOAULAS DISPONÍVEIS
NA ABA ”MÓDULO 2 - AULA 2”

5 - Aplicação do projeto e pesquisa artística

Agora é com você! Pegue o início da sua pesquisa artística que começou na Aula 1 e construa um chatbot criativo para te ajudar no processo. Pode ser um bot assistente que sugira títulos, inicie versos ou até que critique suas produções para te ajudar a melhorá-las.

6 - Pós-produção

Chegou a hora de **finalizar** o que foi criado! Afinal, o texto não termina quando a IA te entrega uma resposta. Aqui vamos aprender como transformar o que você produziu em algo pronto para ser mostrado ao mundo.

A pós-produção envolve etapas de **edição e finalização** do arquivo trabalhado em formatos que possam ser utilizados em linguagens específicas e de forma profissional. Ela está diretamente relacionada com a forma com a qual você irá expor sua obra.

6.1 Revisão ortográfica e gramatical em Modelos de Linguagem

Quando você chegar na sua primeira versão textual, você pode ainda pedir para a própria IA revisar o texto. Teste prompts como aplicando o que já foi falado na aula anterior.

Exemplo: “Revise meu texto corrigindo erros de ortografia e gramática, mas sem mudar o estilo de escrita.”

Aplique o conhecimento de diferentes formas e a favor da sua qualidade de produção.

6.2 Editores

Se o seu texto vai virar arte visual (um pôster, um post, uma peça gráfica), editores gratuitos podem ser seus aliados.

- **GIMP** (https://www.gimp.org/) **-** Editor de imagens vetoriais e bitmap, perfeito para manipulação de fotos. Open source e funciona no windows, macos e Linux.
- **Photopea -** Funciona direto no navegador e é bem parecido com o Photoshop. Nele você consegue aplicar efeitos de texto incríveis, usar camadas e exportar em alta qualidade. Você consegue rodar em notebooks, desktops e dispositivos móveis.
- **PicsArt -** parecido com o GIMP, porém versão mobile, gratuito.
- **Canva -** Proprietário, multifuncional e intuitivo, é uma interface completa para te auxiliar desde a criação até a finalização dos arquivos. Oferece planos gratuitos com limitações de uso e planos

pagos com bom custo benefício. Oferece acesso livre para estudantes, professores e OSCs. Pode ser utilizado no navegador ou via app instalado em dispositivos móveis.

- **Adobe express -** Concorrente direto do Canva de acesso gratuito e funcionalidades similares. Pode ser utilizado via app ou diretamente no navegador.

Mas também existem os pagos como CorelDraw, Illustrator, Photoshop, Lightroom (versão mobile também).

6.3 Tipografia



A **tipografia é a arte e a técnica de organizar letras e palavras de forma visual**. Ela começa na antiguidade com inscrições em pedra e manuscritos feitos à mão, passando pela grande revolução de Gutenberg no século XV, com a criação da prensa móvel, momento em que a tipografia se torna ferramenta de reprodução em massa.

Durante os séculos seguintes, surgem estilos clássicos como as serifadas romanas e as góticas, que dominam livros, jornais e documentos. No século XIX, com a Revolução Industrial, novas tecnologias e demandas comerciais incentivam o surgimento de tipos mais ousados e decorativos de letras. Já no século XX, o modernismo traz uma busca por clareza e funcionalidade, com fontes como Helvetica e Futura ganhando destaque.

Com a chegada do computador e do design digital, a tipografia se torna ainda mais acessível e dinâmica. Inclusive: a tipografia continua evoluindo, agora com o uso de inteligência artificial na criação de novos tipos e formas de interação textual.

Escolher a **fonte certa dá personalidade ao seu texto**. Mas o que isso quer dizer? A tipografia — ou seja, o estilo, o formato e a aparência das letras — influencia diretamente na forma como a mensagem é percebida. Uma fonte pode parecer séria, divertida, moderna ou até misteriosa. Assim como escolhemos cores e imagens para criar um clima, escolher a letra certa também ajuda a contar melhor sua história.

No vídeo 03 deste modulo para conhecer um pouco do site **Google Fonts** e aprender a baixar e aplicar a fonte em uma imagem/peça gráfica.

Atenção: Sempre use fontes com licença aberta, principalmente se o seu projeto for público ou comercial. Tome cuidado com sites paralelos que não oferecem segurança no download de arquivos.

6.4 Peças gráficas

Quando falamos em **peças gráficas**, estamos nos referindo a **qualquer material visual criado para comunicar algo**, seja uma arte para redes sociais, um cartaz impresso, um convite digital, um banner ou até uma capa de livro. Cada uma dessas peças tem características técnicas que precisam ser adequadas ao seu meio de exibição: digital ou impresso.

A **composição** é como os elementos gráficos são organizados dentro da peça. Uma boa composição equilibra forma e função, guiando o olhar e facilitando a leitura da mensagem. Vejamos os principais elementos:

- **Hierarquia -** O que deve chamar mais atenção? Título, imagem, botão, chamada?
- **Alinhamento -** Textos e imagens organizados de forma limpa e coerente.
- **Contraste -** Diferenças de cor, forma ou tamanho para destacar o que importa.
- **Espaçamento (respiro) -** Evitar poluição visual e permitir que o conteúdo “respire”.
- **Tipografia -** Escolher fontes adequadas ao tom e à função da peça (moderna, clássica, divertida, séria).

O formato final importa!

Veja algumas noções que você precisa conhecer:

Característica	**Web**	**Impressão**
Resolução da imagem	72 DPI	300 DPI
Cores da imagem	RGB	CMYK
Formato de Arquivo	PNG, JPEG, GIF	PDF, TIFF, EPS
Objetivo da composição	Atrair, comunicar rápido	Imprimir com clareza e impacto
Cuidados principais	Leveza, adaptação à tela	Fidelidade de cor e nitidez

REFERÊNCIAS

FRANZÃO, Luana. Do ENIAC ao notebook: confira a evolução dos computadores nas últimas décadas. CNN Brasil, São Paulo, 23 fev. 2021. Disponível em: https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/do-eniac-ao-notebook-confira-a-evolucao-dos-computadores-nas-ultimas-decadas/. Acesso em: 23 jun. 2025.

GIMP. Disponível em: https://www.gimp.org. Acesso em: 15/06/2025

Google. Gemini AI Studio. 2024.

Hugging Face. LLM Tools. 2024.

KASPRZYKOWSKI, Luís Carlos Ribeiro. Sistema de geração automática de texto para performance. Dissertação (Mestrado em Multimédia) – Universidade do Porto, Porto, 2020. 63 f.

Meta AI. LLaMA Models. 2024.

OpenAI. ChatGPT. 2024.

Photopea. Disponível em: https://www.photopea.com

Picsart Photo Editor. [Aplicativo mobile]. Versão 24.0.1. São Francisco: Picsart Inc., 2024. Disponível em: https://picsart.com. Acesso em: 30 jun. 2025.

AMADO, Jorge. Capitães da Areia. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

APOIO:

ASSIMPO

DISTÓPICA

REALIZAÇÃO:

PROJETO REALIZADO PELA SOCIEDADE CIVIL COM RECURSOS ORIUNDOS DA POLÍTICA DE FOMENTO À CULTURA MUNICIPAL

INCENTIVO:

LMIC
LEI MUNICIPAL DE INCENTIVO À CULTURA

BELO HORIZONTE
PREFEITURA

PROJETO 0272/2024 - Este projeto é realizado com recursos da Lei Municipal de Incentivo à Cultura de Belo Horizonte