



INSTITUTO FEDERAL
Rio Grande do Sul



PROFEPT

MESTRADO PROFISSIONAL EM
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

INSTITUTO FEDERAL
Rio Grande do Sul

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO
RIO GRANDE DO SUL
CAMPUS PORTO ALEGRE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL
E TECNOLÓGICA**

JOGO EDUCACIONAL

Super ArtXplore

Ester Miriane Zingano
Autora

Dr^a Michelle Camara Pizzato
Co-autora e Orientadora

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

Z77j Zingano, Ester Miriane

Jogo educacional : Super ArtXplore [recurso eletrônico] / Ester Miriane Zingano, Michelle Camara Pizzato. -- 1.ed.-- Porto Alegre, RS : IFRS, 2023.

1 arquivo em PDF (40 p.)

ISBN 978-65-5950-227-1

Produto educacional elaborado a partir da dissertação intitulada: "A arte no ensino médio integrado: a importância do conhecimento em arte para uma formação integral e emancipatória". (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica). - IFRS, *Campus* Porto Alegre, RS, 2023.

1. Ensino profissional. 2. Artes. 3. Ensino médio. 4. Prática de ensino I. Pizzato, Michelle Camara. II. Título.

CDU: Ed. 2007 (online) -- 377

Catalogação na publicação: Aline Terra Silveira CRB10/1933



Ester Miriane Zingano
Autora



Drª Michelle Camara Pizzato
Co-autora e Orientadora

1 Super ArtXplore

1.1 Apresentação

A produção do presente jogo se insere como um componente integral de uma pesquisa conduzida no âmbito do programa de mestrado profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Instituto Federal do Rio Grande do Sul, sob o título "SUPER ARTXPLORE".

O objetivo primordial desta iniciativa foi a criação de um jogo concebido para ser aplicado no contexto da sala de aula, desempenhando o papel de uma ferramenta educacional destinada a promover discussões em torno da temática da Arte e aprofundar a compreensão dos elementos visuais e conceitos pertinentes.

Além disso, o jogo foi concebido para desempenhar um papel coadjuvante na apreensão da importância da Arte em diversas profissões que, embora não sejam intrinsecamente relacionadas à arte, podem dela se beneficiar de maneira significativa.

A decisão estratégica de incorporar um jogo como recurso pedagógico para abordar a temática da arte, especialmente no contexto dos estudantes do Ensino Médio Integrado, é sustentada por uma abordagem leve, porém comprometida com os objetivos educacionais.

Estes jovens se encontram imersos em uma sociedade caracterizada pela presença marcante de mídia, cultura de consumo e desigualdades sociais. Nesse cenário, o jogo representa uma oportunidade para suscitar dúvidas e estranhamentos, servindo como catalisador para reflexões mais profundas. A abordagem adotada visa a conciliar o caráter lúdico do jogo com seus propósitos educativos.

As regras apresentadas nas páginas a seguir têm como foco a utilização do jogo por docentes nas aulas de Arte do Ensino Médio Integrado.

No entanto, é importante ressaltar que essa estrutura não impede que educadores e profissionais de outras áreas façam uso do jogo.

Pelo contrário, sua concepção foi planejada de forma a permitir que este material seja integrado a outros componentes curriculares, adaptando-se a diferentes faixas etárias e sendo aplicado para além dos limites físicos da escola.

SUMÁRIO

1. Super ArtXplore.....	2
1.1 Apresentação.....	2
1.2 Acessibilidade.....	7
1.3 Componentes do Jogo.....	8
1.4 Preparando o Jogo.....	8
1.5 Começando o jogo.....	12
1.6 Fim Do Jogo.....	15
1.7 Anexos.....	16

Tabela conceitos/ profissões

Cartas para impressão

1.2 ACESSIBILIDADE

Considerando a necessidade de assegurar a acessibilidade deste produto educacional para uma ampla diversidade de usuários, incluindo diferentes tipos de corpos e necessidades, o jogo foi concebido com a finalidade de ser facilmente acessível por todos os interessados. Para atender a essa meta, foram implementadas as seguintes estratégias:

- 1.Linguagem Clara e Simples: O conteúdo foi formulado em uma linguagem de fácil compreensão.
- 2.Fontes: Utilizaram-se fontes limpas e sem detalhes que pudessem dificultar a leitura.
- 3.Alto Contraste nas Cores: As cores foram selecionadas para manter um contraste entre o texto e o fundo, tornando o conteúdo visível.

1.3 Componentes do jogo

- 43 cartas com conceitos de arte
- 98 Cards divididos em cores/conceitos contendo possíveis profissões:
 - 09 - Amarelos – Linha
 - 12 - Preto – Ponto
 - 10 - Marinho – Perspectiva
 - 12 - Prata – Hachura
 - 10 - Ouro – Proporção áurea
 - 11 - Verde – Textura
 - 12 - Laranja – Simetria
 - 12 - Magenta – Cor
 - 10 - Roxo - Volume
- 09 Tabelas com profissões e possibilidades do uso do conceito na Profissão.

1.4 Preparando o Jogo

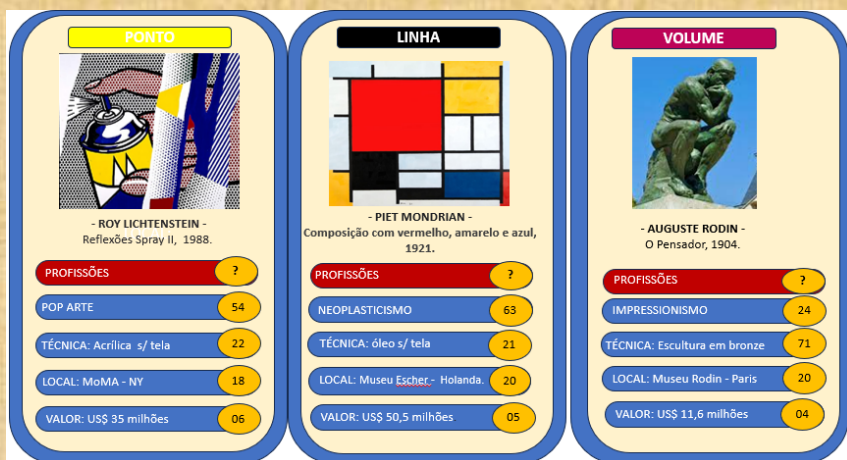
1. Separar os cards das profissões por “**cor**” e com o “**ponto de interrogação**” virado para cima.



2. Antes de olhar as cartas, cada jogador pega apenas um card dos montes e reserva.

3. Após, embaralhe e distribua todas as cartas das obras de arte igualmente entre os jogadores.

As cartas possuem os conceitos de Arte a que pertencem, a imagem da obra, o nome artista e ano.



E ainda os atributos (informações) sobre obras de arte como: Profissões, Períodos Artísticos, Técnica, Local e Valor. Estas são as informações que cada um jogará.

- 3. Após, embaralhe e distribua todas as cartas das obras de arte igualmente entre os jogadores. As cartas possuem os conceitos de Arte a que pertencem, a imagem da obra, o nome artista e ano.
- E ainda os atributos (informações) sobre obras de arte como: Profissões, Períodos Artísticos, Técnica, Local e Valor. Estas são as informações que cada um jogará.

1.5 Começando o jogo:

- 4 -O jogo começa com quem estiver à direita do jogador que distribuiu as cartas



5 .O jogador iniciante pega uma carta que está no topo do seu monte fala qual o **conceito** da carta, o artista e a obra.

6. Escolhe um atributo da obra de arte de sua carta e lê o valor correspondente.

7. Os outros jogadores comparam o valor desse atributo e o jogador com o maior valor vence a rodada.

- Os outros jogadores comparam o valor desse atributo e o jogador com o maior valor vence a rodada.
- A partir da segunda rodada, os jogadores poderão usar os cards para pontuação extra, somente poderá ser somado ao valor, **se souber explicar com exemplos específicos a aplicação e relevância do conceito** na profissão mencionada no card, (ver tabela anexa).

EXEMPLO:

SIMETRIA

LEONARDO DA VINCI - O homem Vitruviano, 1495-1498

PROFISSÕES: ?

RENASCIMENTO: 14

TÉCNICA: Lápis e tinta s/papel: 14

LOCAL: Gallerie dell'Accademia: 14

VALOR: R\$ 330 milhões: 55

+

Paisagista: 18

Biólogo: 8

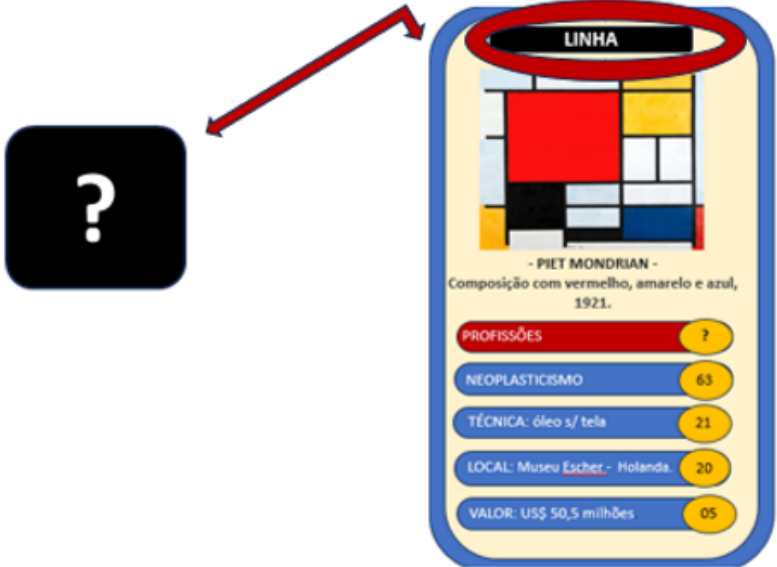
14 + 8 = 22 pontos

Para o Biólogo a simetria é importante em áreas como morfologia e anatomia, eles podem usar a simetria para estudar estruturas e padrões simétricos em organismos vivos.

Cada cor dos card diz respeito a um conceito específico e só pode ser uma profissão por vez na carta correspondente.

Ex: O card Preto diz respeito à linha, então só irá pontuar na carta com o

Cada Card possui 2 profissões e só podem ser pontuadas uma por vez.



Profissão	Pontuação
Web Designer	05
Decorador	04

LINHA

- PIET MONDRIAN -
Composição com vermelho, amarelo e azul, 1921.

PROFISSÕES	?
NEOPLASTICISMO	63
TÉCNICA: óleo s/ tela	21
LOCAL: Museu Escher - Holanda	20
VALOR: US\$ 50,5 milhões	05

1.5 FIM DO JOGO:

- O jogo continua até que um jogador fique sem as cartas.
- O jogador que recolheu o maior número de cartas das obras de arte e coletou o maior número de cards que revelam as profissões torna-se o vencedor do jogo.

CARTAS

PONTO



- ROY LICHTENSTEIN -
Reflexões Spray II, 1988.

PROFISSÕES ?

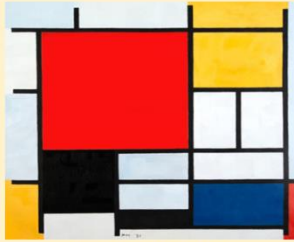
POP ARTE 34

TÉCNICA: Acrílica s/ tela 22

LOCAL: MoMA - NY 18

VALOR: US\$ 35 milhões 26

LINHA



- PIET MONDRIAN -
Composição com vermelho, amarelo e azul,
1921.

PROFISSÕES ?

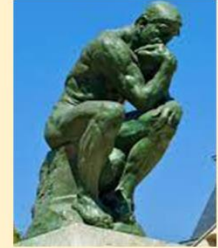
NEOPLASTICISMO 23

TÉCNICA: óleo s/ tela 21

LOCAL: Museu Escher - Holanda. 20

VALOR: US\$ 50,5 milhões 15

VOLUME



- AUGUSTE RODIN -
O Pensador, 1904.

PROFISSÕES ?

IMPRESSIONISMO 24

TÉCNICA: Escultura em bronze 27

LOCAL: Museu Rodin - Paris 20

VALOR: US\$ 11,6 milhões 34

VOLUME



- GIAN LORENZO BERNINI -
Êxtase de Sta Tereza, 1647-1652

PROFISSÕES ?

BARROCO 26

TÉCNICA: Escultura mármore 39

LOCAL: Santa Maria Della Vittoria 52

VALOR: US\$ 1 bilhão 21

TEXTURA



- M. C. ESCHER -
Espelho Mágico, 1946.

PROFISSÕES ?

ARTE MODERNA 27

TÉCNICA: Litografia 21

LOCAL: Fundação Escher 32

VALOR: US\$ 10 mil 47

TEXTURA



- ALBRECHT DÜRER -
Rinoceronte, 1515

PROFISSÕES ?

RENASCIMENTO NÓRDICO 23

TÉCNICA: Xilogravura 31

LOCAL: Museu Britânico 08

VALOR: US\$ 365 mil 35

VOLUME



- MICHELANGELO BUONARROT -
Pietà, 1498 – 1499.

PROFISSÕES	?
RENASCIMENTO	14
TÉCNICA: Escultura mármore	19
LOCAL: Città Dell Vaticano	23
VALOR: US\$ 2 bilhões	14

VOLUME



- VÊNUS DE WILLENDORF -
22.000 a.C.

PROFISSÕES	?
PRÉ-HISTÓRIA	27
TÉCNICA: Escultura Terracota	24
LOCAL: Willendorf - Áustria	36
VALOR: US\$ 700 milhões	25

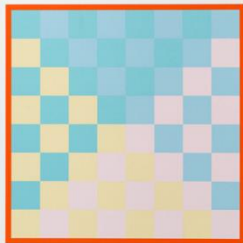
VOLUME



- ANDY WARHOL -
Caixa Brillo, 1964

PROFISSÕES	?
POP ARTE	25
TÉCNICA: Objeto	35
LOCAL: MoMA - NY	18
VALOR: US\$ 3,3 milhões	18

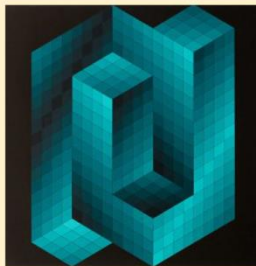
SIMETRIA



- MAX BILL -
s/ título, 1963

PROFISSÕES	?
BAUHAUS	28
TÉCNICA: Serigrafia	30
LOCAL : Galeria Hans Mayer	18
VALOR: US\$ 890	23

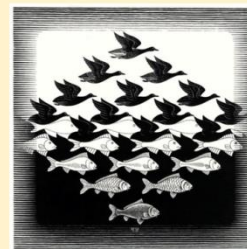
SIMETRIA



- VICTOR VASARELY -
Gestalt, 1970

PROFISSÕES	?
OP ART	32
TÉCNICA: Impressão em tela	25
LOCAL: Galeria Hans Mayer	13
VALOR: US\$ 1 mil	22

SIMETRIA



- M. C. ESCHER -
Céu e Água, 1938

PROFISSÕES	?
OP ART	42
TÉCNICA: Xilogravura	26
LOCAL: Fundação Escher	25
VALOR: US\$ 5 mil	13

COR



- VAN GOGH -
A noite estrelada, 1889.

PROFISSÕES	?
PÓS IMPRESSIONISMO	36
TÉCNICA: Óleo s/ tela	21
LOCAL: The Museum of Modern Art	23
VALOR: US\$ 100 milhões	19

COR



- JUAN MIRÓ -
Interior holandês, 1928

PROFISSÕES	?
SURREALISMO	25
TÉCNICA: Óleo s/ tela	21
LOCAL: Fundação Miró	21
VALOR: US\$ 400 mil	21

COR



- PAUL GAUGUIN -
Quelles nouvelles? 1892

PROFISSÕES	?
PÓS IMPRESSIONISMO	36
TÉCNICA: Óleo s/ tela:	21
LOCAL: Dresden State Art	14
VALOR: US\$ 167 milhões	37

HACHURA



- ALBRECHT DÜRER -
Retrato do homem, 1500.

PROFISSÕES	?
RENASCIMENTO	14
TÉCNICA: Xilogravura	18
LOCAL: Museu Metropolitam	26
VALOR: US\$ 300 mil	18

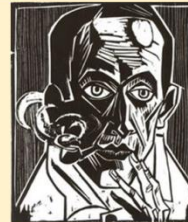
HACHURA



- WILLIAM KENTRIDGE -
Tire seu chapéu, 2010.

PROFISSÕES	?
ARTE CONTEMPORÂNEA	25
TÉCNICA: Linogravura	36
LOCAL: Jonesburgo	17
VALOR: US\$ 75 mil	32

HACHURA



- MAX PECHSTEIN -
Autorretrato com Cachimbo, 1920.

PROFISSÕES	?
EXPRESSIONISMO	25
TÉCNICA: Linogravura	45
LOCAL: Foog Art Museu	19
VALOR: 267 mil	27

PERSPECTIVA



- JEAN-LEON GEROME -
Oração na mesquita de Caid Bey, 1871

PROFISSÕES

?

ORIENTALISMO ESTÉTICO

26

TÉCNICA: Óleo s/ tela

21

LOCAL: Coleção Particular

35

VALOR: US\$ 155 mil

24

PERSPECTIVA



- VICTOR VASARELY -
Marsan, 1966.

PROFISSÕES

?

OP ART

36

TÉCNICA: Óleo s/ tela

21

LOCAL: Coleção Particular

41

VALOR: US\$ 30 mil

22

PERSPECTIVA



- SEBASTIÃO SALGADO -
Gênesis, 2013.

PROFISSÕES

?

ARTE CONTEMPORÂNEA

26

TÉCNICA: Fotografia

37

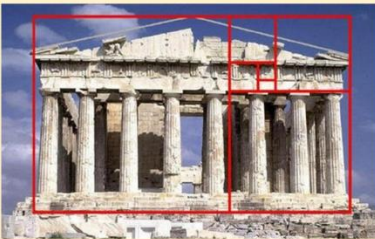
LOCAL: Coleção Particular

23

VALOR: US\$ 10 mil

14

PROPORÇÃO AUREA



- PÁRTENON -
Templo Consagrado à Deusa Atena, 400 a.C

PROFISSÕES

?

ARTE GREGA

14

TÉCNICA: Arquitetura

23

LOCAL:

39

VALOR: + US 14 milhões hoje.

25

PROPORÇÃO AUREA



- MICHELANGELO BUONARROTI -
Criação de Adão, 1511.

PROFISSÕES

?

RENASCIMENTO

14

TÉCNICA: AFRESCO

25

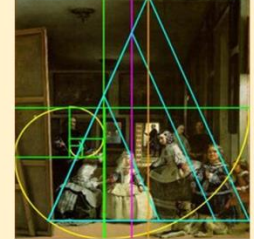
LOCAL: CAPELA SISTINA - VATICANO

11

VALOR: R\$ 150 milhões

20

PROPORÇÃO AUREA



- DIEGO VELÁZQUEZ -
As Meninas, 1656.

PROFISSÕES

?

BARROCO

15

TÉCNICA: Óleo s/ tela

21

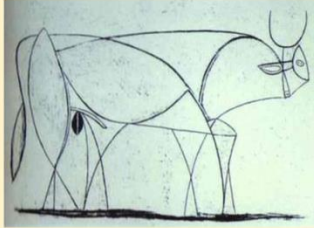
LOCAL: MUSEU DO PRADO

06

VALOR: R\$ 27,5 milhões

02

LINHA



- PABLO PICASSO -
Touro (placa ix), 1946.

PROFISSÕES

?

CUBISMO

85

TÉCNICA: Litografia

41

LOCAL: Museu Pablo Picasso

36

VALOR: 5,2 milhões de euros

23

LINHA



- WASSILY KANDINSKY -
Composição VIII, 1923.

PROFISSÕES

?

SUPREMATISMO

41

TÉCNICA: Óleo s/ tela

21

LOCAL: Museu R. Guggenheim

29

VALOR: US\$ 23 milhões

42

LINHA



- HENRI MATISSE -
A Dança, 1910

PROFISSÕES

?

FAUVISMO

74

TÉCNICA: Óleo s/ tela

21

LOCAL: Museu Hermitage – Rússia

02

VALOR: 32 milhões de euros

22

PONTO



- CURT HERRMANN -
Manhã de verão, 1901

PROFISSÕES

?

PONTILHISMO

35

TÉCNICA: Óleo S/tela

21

LOCAL: Coleção Particular

52

VALOR: US\$ 432 mil

45

PONTO



- JOAN MIRÓ -
O Ouro do Azure, 1967.

PROFISSÕES

?

SURREALISMO

98

TÉCNICA: Óleo s/ tela

21

LOCAL: Fundação Joan Miró

74

VALOR: US\$ 23 milhões

63

PONTO



- GEORGES SEURAT -
Um banho em Asnières, 1884.

PROFISSÕES

?

PONTILHISMO:

23

TÉCNICA: Óleo s/ tela

21

LOCAL: National Gallery

85

VALOR: US\$ 590 mil

78

LINHA



- ARSHILE GORKY -
Jardim em Sochi, 1941.

PROFISSÕES	?
EXPRESSIONISMO ABSTRATO	13
TÉCNICA: Óleo s/ tela	21
LOCAL: MoMA - NY	18
VALOR: US\$ 245 mil	25

COR



- CLAUDE MONET -
San Giorgio Maggiore no Crepúsculo, 1908.

PROFISSÕES	?
IMPRESSIONISMO	24
TÉCNICA: Óleo s/ tela	21
LOCAL: Museu Nacional de Cardiff	32
VALOR: US\$ 700 mil	58

PERSPECTIVA



- EUGÈNE DELACROIX -
A Liberdade Guiando o Povo, 1830

PROFISSÕES	?
ROMANTISMO	36
TÉCNICA: Óleo s/ tela	21
LOCAL: Museu do Louvre	22
VALOR: US\$ 1 milhão	31

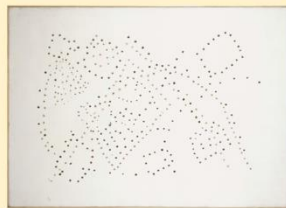
SIMETRIA



- GIUSEPPE UNCINI -
Cimento Armado 29, 1961.

PROFISSÕES	?
ARTE CONTEMPORÂNEA	74
TÉCNICA: Cimento	23
LOCAL: Gal. Cívica d'Arte Moderna	44
VALOR: US\$ 78 mil	32

PONTO



- LUCIO FONTANA -
Concetto spaziale, 1959.

PROFISSÕES	?
ARTE MODERNA	71
TÉCNICA: Fotografia	45
LOCAL: Gal. Nacional D'Arte Moderna	75
VALOR: US\$ 14 mil	09

TEXTURA



- ANTONIO GAUDÍ -
Parque Güell, 1900.

PROFISSÕES	?
MODERNISMO CATALÃO	36
TÉCNICA: Escultura/mosaico	35
LOCAL: Parque Güell	21
VALOR: US\$ 800 mil	19

COR



- EMIL NOLDE -

Rosas Vermelhas e Amarelas, 1907

PROFISSÕES ?

EXPRESSIONISMO ALEMÃO 11

TÉCNICA: Óleo s/ tela 21

LOCAL: Wallraf Museum 58

VALOR: US\$ 132 mil 10

TEXTURA



- UMBERTO BOCCIONI -

Despedidas - Estado da Alma II, 1917.

PROFISSÕES ?

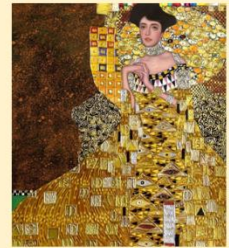
FUTURISMO 51

TÉCNICA: Óleo s/ tela 21

LOCAL: Col. Nelson Rockefeller 63

VALOR: US\$ 372 mil 12

TEXTURA



- GUSTAVE KLIMT -

Retrato de Adele Bloch-Bauer I, 1907

PROFISSÕES ?

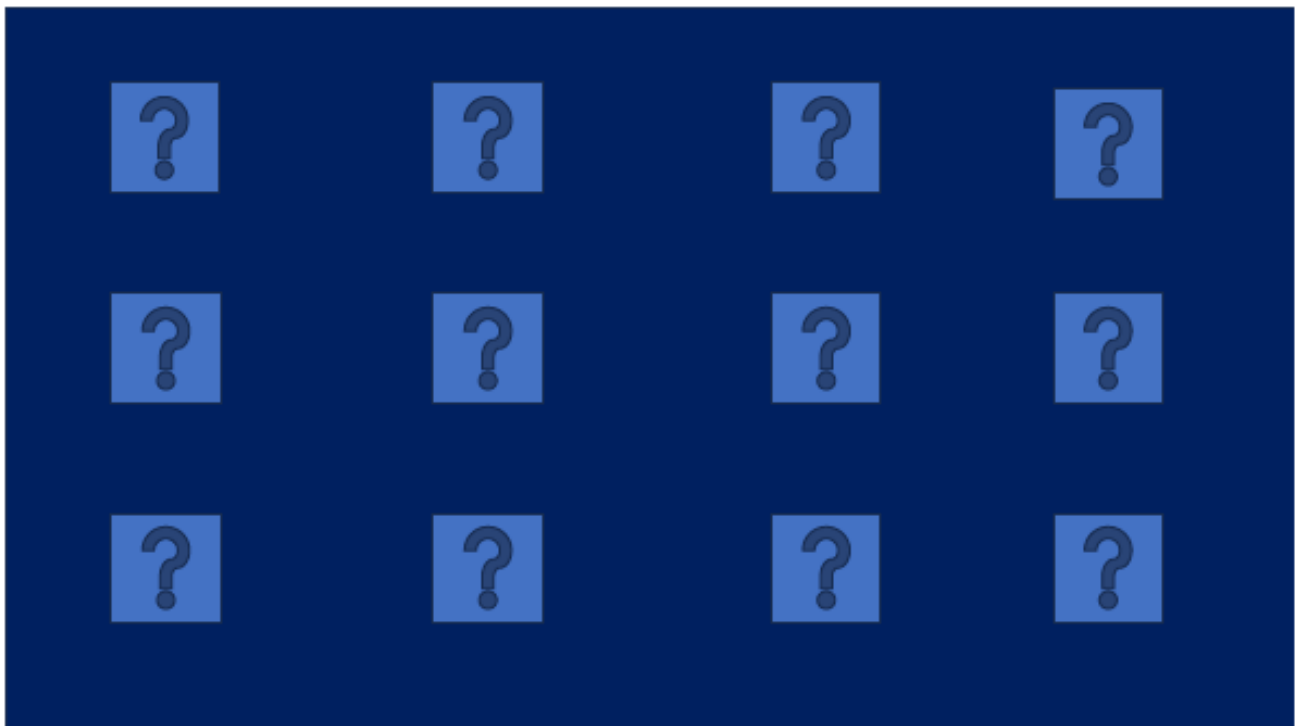
ART NOVOU 17

TÉCNICA: Óleo e ouro s/ tela 85

LOCAL: Neue Galerie , NY 04

VALOR: US\$ 135 milhões 15

CARDS



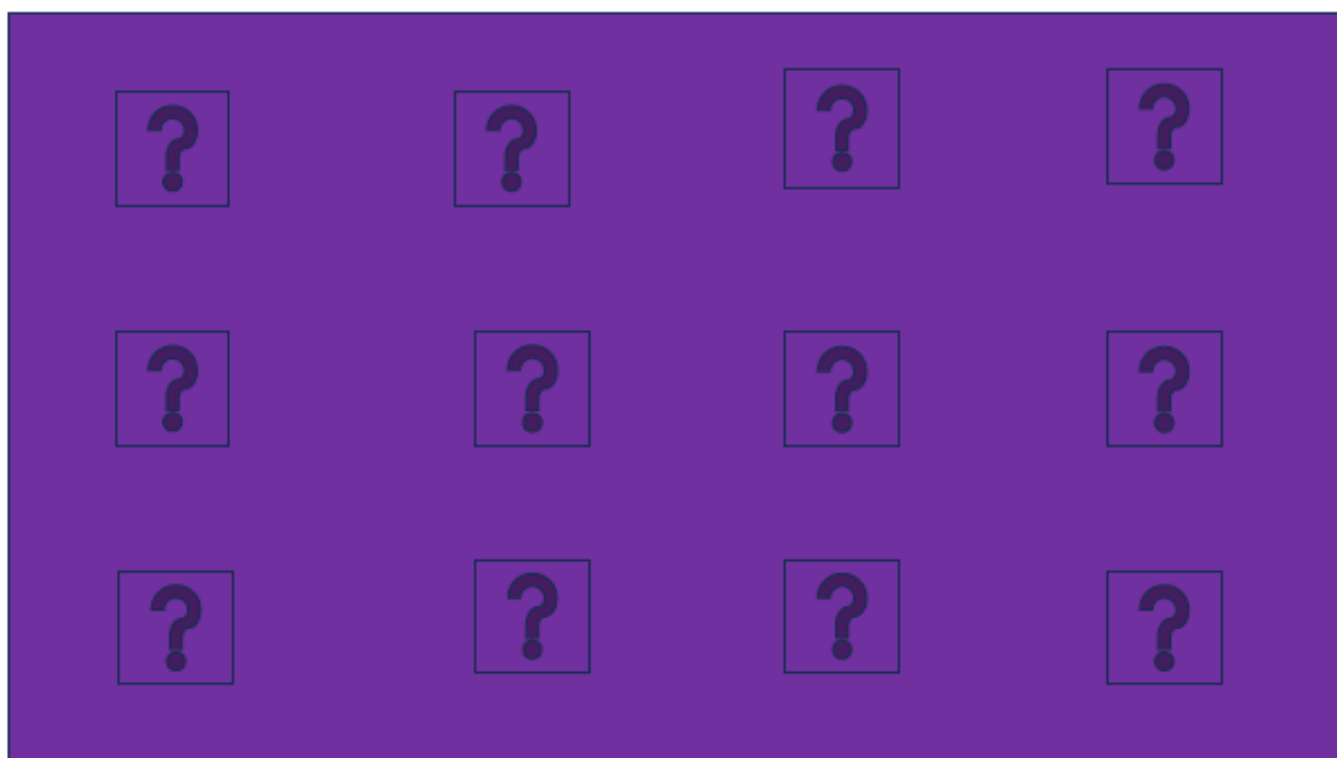
Ilustrador digital 10	Designer de modas 05	Estilista 09	Cabelereiro 04
Profº de Arte 11	Designer de Produtos 04	Paisagista 06	Designer de Sobancelha 04
Artista Visual 07	Web designer 10	Desenhista Projetista 08	Arquitetura 15
Tatuador 06	Consultor de imagem 02	Dentistas 10	Engenharias 23
Designer de Joias 04	Designer de Embalagem 03	Esteticista 04	Paisagista 18
Grafeiro 05	Maquetista 04	Médico 11	Biólogo 8

?	?	?	?
?	?	?	?
?	?	?	?

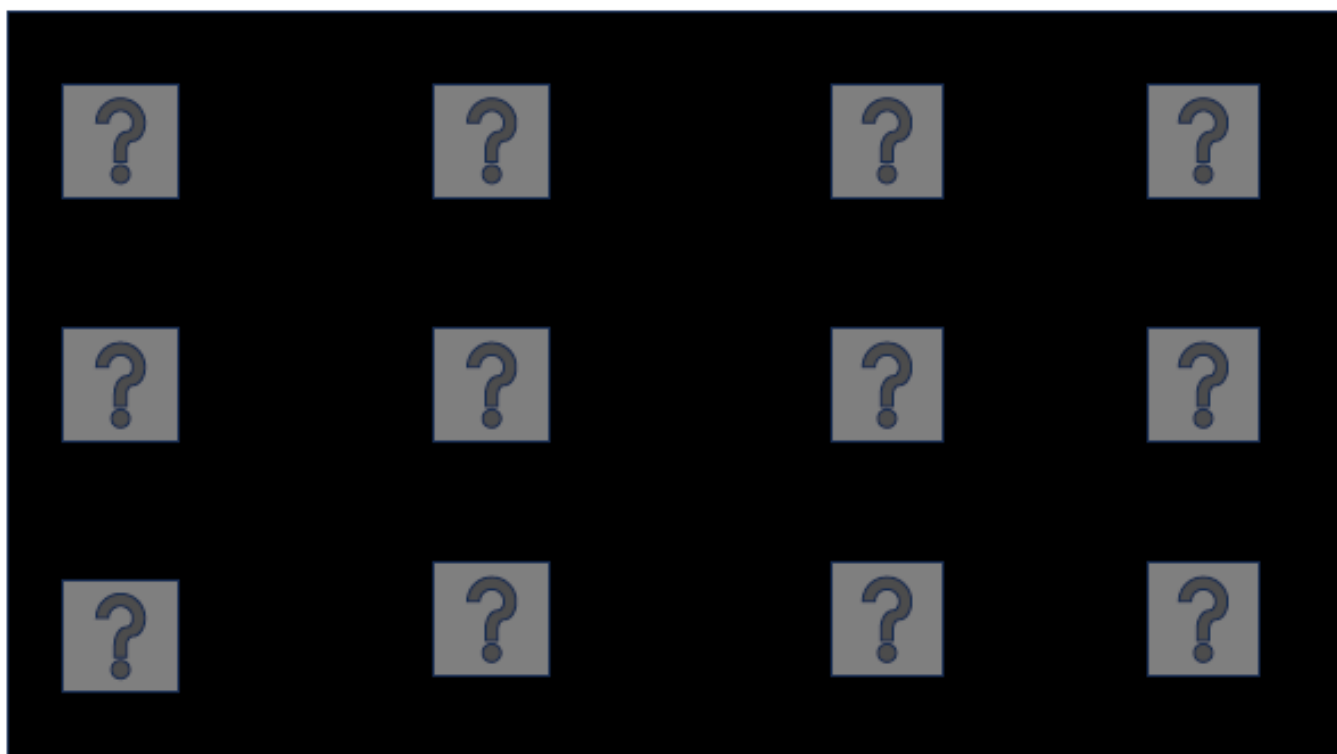
Estilista 04	Artista Visual 14	Enfermagem 04	Profª de Arte 09
Desenhista 05	Ceramista 15	Ilustrador Digital 14	Projetista 08
Arquitetura 24	Gravurista 14	Tecelão 03	Engenharia Civil 24
Paisagista 14	Dermatologista 15	Artesão 04	Biomédico 14
Geólogo 15	Gamer 10	Fotógrafo 14	
Decorador 05	Desenvolvedor Aplicativos 13	Geólogo 24	

?	?	?	?
?	?	?	?
?	?	?	?

<p>Biólogo 14</p> <p>Químico 15</p>	<p>Desenhista industrial 06</p> <p>Escultor 04</p>	<p>Pedreiro 04</p> <p>Decorador 10</p>	<p>Geólogo 06</p> <p>Logística 10</p>
<p>Engenheiro civil 23</p> <p>Arquiteto 12</p>	<p>Artista Visual 12</p> <p>Engenheiro químico 23</p>	<p>Web Designer 10</p> <p>Diretor de Arte 12</p>	
<p>Astrônomo 10</p> <p>Tecnico em Logística 09</p>	<p>Profª de Matemática 18</p> <p>Azulejista 05</p>	<p>Diretor de Fotografia 14</p> <p>Tec. Tratamento de Água 09</p>	



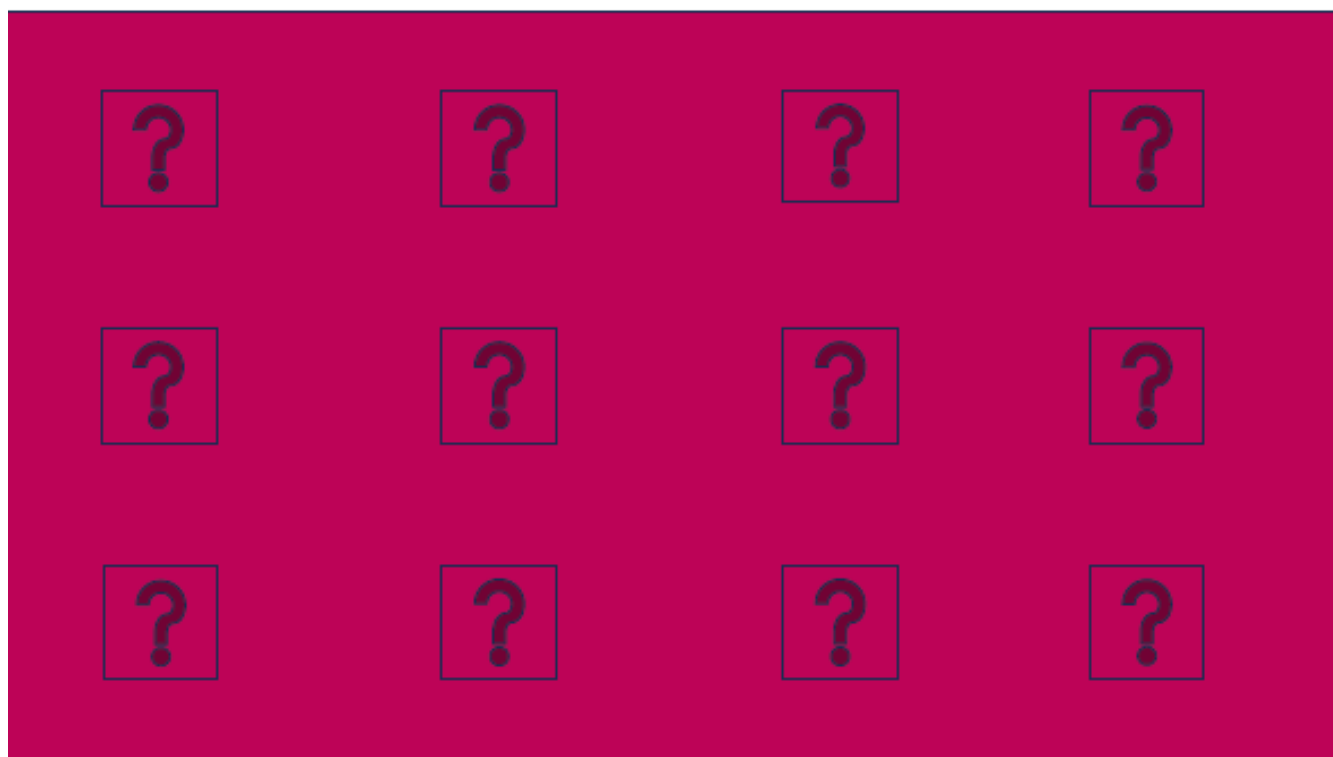
Cartógrafo 14	Costureiro 04	Ger. de construçã de real. aumenta 10	Estilista 08
Geólogo 24	Escultor 14	Engenharia Civil 20	Técnico em mecânica 05
Ilustrador 05	Web Designer 05	Engenharia Eletrônica 18	Técnico em eletrônica 09
Designer de produto 15	Decorador 04	Engenheiro 3D 15	Profª de Arte 18
Designer de interiores 15	Desenhista industrial 14	Piloto 23	Artista visual 28
Arquiteto 21	Eletricista 04	Fotógrafo 16	Paisagista 12



Estilista 13	Artista Visual 20	Diretor de Arte 16
Projetista 14	Médico 27	Matemático 10
Decorador 08	Músico 12	Profª de Matemática 11
Paisagista 06	Costureira 09	Biólogo 10
Astrônomo 10	Bordador 07	Astrólogo 20
Fotógrafo 15	Cineasta 14	Pedreiro 23

?	?	?	?
?	?	?	?
?	?	?	?

Florista 06	Costureira 07	Galerista 15	Artista Visual 10
Profª de Arte 10	Bordadeira 05	Marchand 10	Fotógrafo 11
Pintor 12	Fotógrafo 05	Museólogo 20	Estilista 20
Colorista 15	Visagista 17	Maquiador 14	Paisagista 15
Web Designer 10	Consultor de imagem 13	Oftalmologista 20	Decorador 10
Publicitário 15	Social Mídia 12	Gamer 23	Diretor de arte 15



Marketing 12	Biólogo 12	Escultor 12	Arquitetura 12
Astrônomo 10	fotógrafo 15	Físico 10	Designer Gráfico 14
Publicidade 20	Prefº. de Arte 10		Designer de Interior 10
Compositor Musical 14	Dermatologista 13		Artista Visual 20
Diretor de Fotografia 13	Cirurgião Plástico 08		Matemática 12
Gamer 24	Diretor de Cena 12		Estatística 10

?	?	?	?
?	?	?	?
?	?	?	?

Cartografia 12	Cartunista 03	Tatuador 12	Arquitetura 10
Desenhista 10	Caricaturista 10	Designer de Produto 04	Designer de Interiores 12
Profº de Artes 10	Artista Visual 14	Publicidade 12	Engenharia civil 20
Estilista 05	Projetista 15	Maquetista 05	Topografia 15
Decorador 13	Designer de Mobiliário 12	Quadrinista 10	Paisagismo 10
Gravurista 10	Profº de Geografia 10	Designer de Interiores 12	Geologia 13

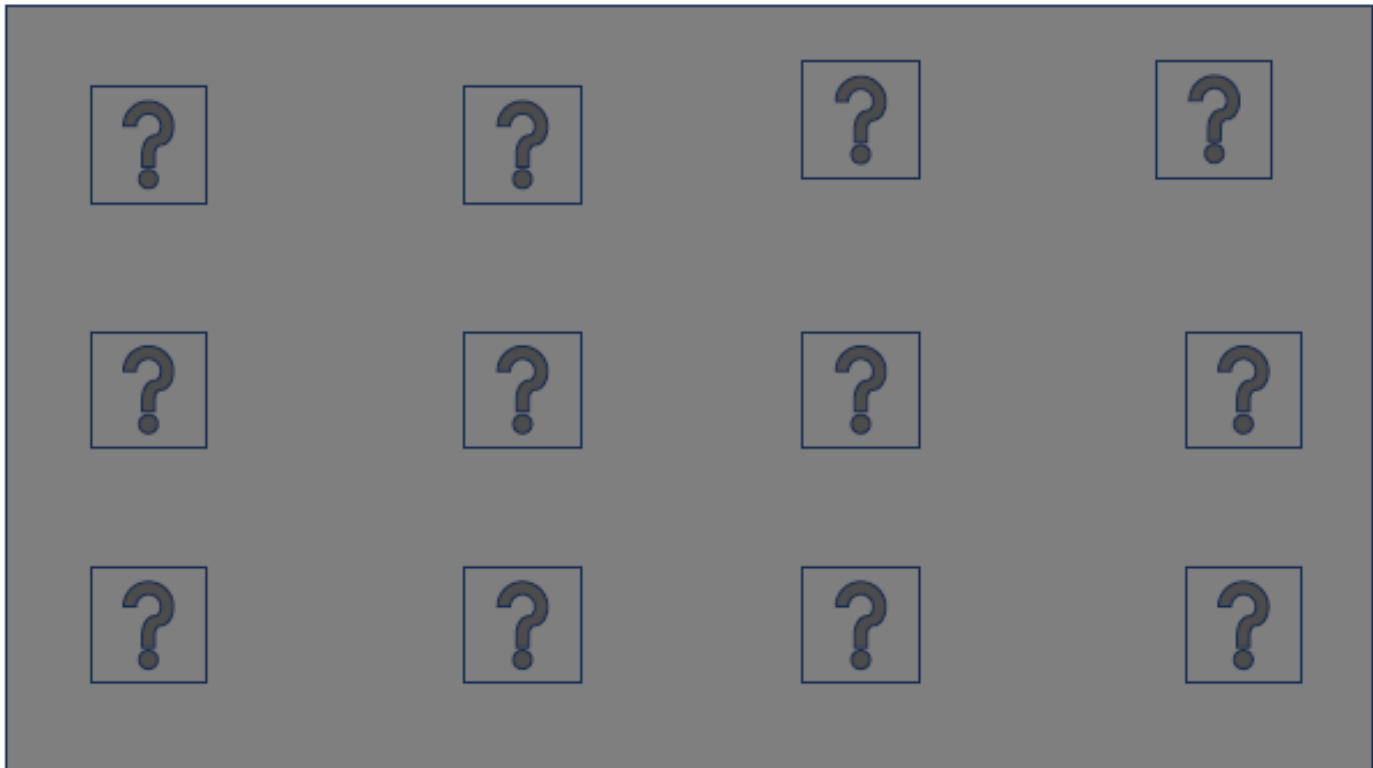


TABELA DOS CONCEITOS E PROFISSÕES

COR	
ARQUITETO	Utilizada para escolher paletas apropriadas em ambientes e projetos de arquitetura.
ARTISTA VISUAL	Essencial para expressar emoções, definir a paleta de cores e criar atmosferas nas obras de arte.
ASTRÔNOMO	Usada para obter informações sobre a composição química e a temperatura de corpos celestes.
AZULEGISTA	Fundamental para garantir a harmonia estética e a psicologia do ambiente.
BIÓLOGO	Essencial para os biólogos que estudam a natureza. As cores de organismos, plantas, flores e até micro-organismos são utilizadas como uma característica distintiva para a identificação de espécies e para compreender os biológicos como camuflagem, processos de assinatura e adaptação ao ambiente.
DECORADOR	utiliza as cores como uma ferramenta fundamental para criar ambientes agradáveis e amigáveis. A cor pode influenciar o humor das pessoas, a percepção do espaço e a sensação de conforto.
DESENHISTA INDUSTRIAL	Elemento crucial para a estética e a identidade visual do produto. A cor pode afetar a atratividade, a usabilidade e a comunicação da marca.
DIRETOR DE ARTE	Utilizada para criar atmosferas e estabelecer o estilo visual dos cenários.
DIRETOR DE FOTOGRAFIA	Essencial para criar a atmosfera e definir o estilo visual das cenas.
ENGENHEIRO QUIMICO	É um indicador importante em muitos processos químicos, como reações de síntese, mudanças de estado e detecção de impurezas. Além disso, as cores de substâncias e produtos químicos podem ter aplicações específicas em diferentes setores industriais.
ENGENHEIRO CIVIL	Usada em várias situações, como na seleção de materiais de construção, revestimentos e tintas para proteção e embelezamento das estruturas. Também pode ser usado para sinalização e diferenciação de áreas em projetos de construção.
ESCULTOR	Em esculturas coloridas, a cor pode ser usada para realçar detalhes e transmitir emoções.
GEÓLOGO	É um indicador importante na identificação de diferentes tipos de rochas e minerais. As cores das formações geológicas podem fornecer informações sobre sua composição química, idade e condições de formação.
LOGISTICA	É usada na logística para identificar e categorizar mercadorias, caixas, paletes e outros itens relacionados ao transporte e armazenamento de produtos. Os sistemas de codificação por núcleos podem facilitar a gestão do estoque e a movimentação de materiais.
PEDREIRO	É importante na seleção e combinação de materiais de construção, como tijolos, cerâmicas e pedras, garantindo um resultado visualmente agradável e ao projeto projetado.
PROFº DE MATEMÁTICA	A percepção de cores é importante para o professor de matemática em questões visuais e na comunicação com os alunos. Slides, gráficos e materiais coloridos podem auxiliar na transmissão de conceitos matemáticos.
QUIMICO	É relevante para os químicos em várias áreas, como a identificação de reagentes e produtos em reações químicas, análise de seleção, seleção de indicadores ácido-base e na formulação de corantes e pigmentos.
TEC. EM LOGÍSTICA	Utiliza a cor para identificação e organização de materiais e produtos no armazenamento e transporte, otimizando os processos logísticos.
TEC. EM TRATAMENTO DE ÁGUA	A cor da água pode ser um indicador da qualidade e impurezas presentes, sendo relevante para o técnico em tratamento de água monitorar a eficácia dos processos de tratamento e segurança do abastecimento.
WEB DESIGNER	Fundamentais para a criação de layouts atraentes e coerentes com a identidade visual do projeto.

HACHURA

Artista Plástico	Usada para criar sombras, texturas e detalhes em pinturas, desenhos e esculturas.
ARQUITETURA	Ajuda a representar diferentes materiais e texturas em projetos arquitetônicos
CARICATURISTA	Usada para criar sombras, texturas e detalhes
CARTOGRAFIA	Utilizada em mapas topográficos e cartas geográficas para representar relevos, terrenos acidentados, montanhas e outros elementos físicos do terreno. A hachura auxilia na visualização e interpretação das características geográficas em um mapa.
CARTUNISTA	Usada para dar sombreamento e textura aos desenhos, destacar objetos ou personagens e criar efeitos visuais interessantes.
ENGENHARIA CÍVIL	Utilizada em desenhos técnicos para representar diferentes materiais de construção, como concreto, madeira, aço, entre outros. A hachura ajuda a distinguir e identificar os elementos e materiais presentes em um projeto de construção.
DECORADOR	Usada para representar texturas e materiais em desenhos de ambientes internos, como paredes, pisos, tecidos e móveis. Isso permite que o profissional demonstre como será a aparência final do projeto de decoração.
DESIGN DE INTERIORES	Utilizada para representar texturas e materiais em desenhos de ambientes internos, como paredes, pisos, tecidos e móveis. Isso permite que o profissional demonstre como será a aparência final do projeto de decoração.
DESIGN DE PRODUTO	Ajuda a representar diferentes materiais e texturas em projetos
DESIGNER GRÁFICO	Contribui para a criação de efeitos visuais e texturas em elementos gráficos.
DESIGN MOBILIÁRIO	Usada para criar sombras e texturas diferenciando os materiais.
DESENHISTA	Utilizada para criar efeitos de sombra e textura nos desenhos.
ENGENHEIRO CIVIL	Ajuda a representar diferentes materiais e texturas em projetos.
ESTILISTA	Aplicada em desenhos de tecidos e estampas para representar padrões e texturas. Isso ajuda o estilista a visualizar como determinadas estampas permanecerão em uma peça de roupa ou acessório.
GEÓLOGO	Usada em mapas geológicos para representar diferentes tipos de rochas e formações geológicas. Essa técnica auxilia na identificação e análise das características geológicas de uma região.
GRAVURISTA	A hachura é utilizada para criar sombreamentos e texturas na imagem final.
MAQUETISTA	Usada para criar sombras e texturas em maquetes, tornando-as mais realistas.
PAISAGISTA	Usada para representar diferentes elementos, como vegetação e texturas do terreno, em desenhos e projetos paisagísticos
PROFº DE ARTES	É relevante para ensinar técnicas de sombreamento e texturização em desenhos e pinturas.
PROFº DE GEO	Útil para explicar aos alunos a representação de diferentes relevos geográficos em mapas e cartas topográficas, tomando o processo de aprendizado mais visual e compreensível.
PROJETISTA	Aplicada em desenhos técnicos em diversas áreas, como engenharia, arquitetura e design. Ela permite representar materiais, superfícies e padrões, auxiliando na visualização dos elementos do projeto
PUBLICITÁRIO	Usada em ilustrações publicitárias para criar efeitos visuais interessantes, dar sombreamento e textura a imagens, e destacar produtos ou elementos importantes em anúncios.
QUADRINISTA	Usada para criar texturas detalhadas em personagens, cenários
TATUADOR	Usada para criar sombras e texturas em tatuagens, adicionando profundidade e detalhes.
TOPOGRAFO	Técnica utilizada para representar áreas inclinadas em um mapa topográfico ou em desenhos de terreno.

LINHA

ARQUITETO	São a base da representação gráfica de plantas, cortes e elevações.
ARTISTA VISUAL	Elemento básico da composição e pode ser usado para guiar o olhar do espectador.
COSTUREIRO	Usada para unir tecidos e criar peças de roupa. A precisão e a habilidade em costurar linhas retas e curvas afetam diretamente a qualidade e o acabamento das peças.
DECORADOR	Usada pelo decorador para criar divisões visuais em espaços, definindo limites e contornos. Também é utilizado para criar padrões, detalhes e texturas em tecidos, cortinas e revestimentos.
DESENHISTA INDUSTRIAL	O uso da linha para esboçar e dar forma a produtos e ambientes. A precisão e a criatividade na criação de linhas são cruciais para desenvolver projetos esteticamente aceitáveis e funcionais.
DESIGNER DE INTERIORES	O uso da linha para esboçar e dar forma a produtos e ambientes. A precisão e a criatividade na criação de linhas são cruciais para desenvolver projetos esteticamente aceitáveis e funcionais.
DESIGNER DE PRODUTO	Usado para definir o formato e os detalhes do produto.
ELETRICISTA	Trabalha com linhas de condutores elétricos para fazer conexões em sistemas elétricos. A interpretação de diagramas elétricos e o uso correto das linhas são fundamentais para garantir a funcionalidade e segurança das instalações elétricas.
ENGENHARIA CIVIL	Usada em desenhos técnicos para representar elementos religiosos, como vigas, pilares e paredes. As linhas ajudam a comunicar as dimensões e os detalhes dos projetos de construção.
ENGENHARIA ELETRONICA	Utilizada em esquemas elétricos e circuitos eletrônicos para representar conexões, trilhas e componentes. A interpretação das linhas é essencial para a análise e construção de circuitos eletrônicos.
ENGENHARIA 3D	Usada para criar esboços e traçar formas que são a base para a modelagem tridimensional de objetos e estruturas.
ESCULTOR	São usadas em esboços e desenhos preparatórios para planejar a composição e os detalhes das esculturas. A linha é uma referência importante durante todo o processo de escultura.
ESTILISTA	Usam linhas em seus esboços para criar e representar formas, texturas e padrões em roupas e ilustrações. As linhas são fundamentais para dar vida às suas criações.
FOTÓGRAFO	Pode ser utilizado para guiar o olhar do espectador dentro da fotografia.
GER. DE CONSTRUÇÃO DE REALIDADE AUMENTADA	Usado para estruturar e criar elementos interativos em ambientes virtuais.
ILUSTRADOR	Trabalha com linhas para representar visualmente ideias, personagens e objetos em suas ilustrações. As linhas ajudam a criar detalhes, sombreamento e efeitos visuais em suas obras.
PAISAGISTA	Usado para criar a estrutura e a organização dos elementos do projeto paisagístico.
PILOTO	A linha é fundamental na navegação aérea, pois é utilizada para representar rotas, trajetórias de voo e planos de aproximação em cartas aeronáuticas. As linhas ajudam a identificar caminhos seguros e pontos de referência durante o voo.
PROFº DE ARTES	um dos elementos básicos da linguagem visual. O professor de artes ensina aos alunos como usar as linhas para criar desenhos, pinturas e ilustrações. As linhas podem ser usadas para expressar movimento, forma, textura e outras características visuais nas obras de arte
TEC. ELETRONICA	utilizada em esquemas e circuitos eletrônicos para representar conexões, trilhas, componentes e dispositivos eletrônicos. A compreensão das linhas é crucial para interpretar e solucionar problemas em equipamentos eletrônicos.
TEC. MECÂNICA	é usada em desenhos técnicos para representar formas, cortes e detalhes de peças e máquinas. O técnico mecânico utiliza linhas para comunicar informações precisas e registradas nos projetos e esquemas mecânicos.
WEB DESIGNER	Usado para estruturar e alinhar os elementos do design da página.

PERSPECTIVA

ARQUITETO	Permite visualizar e comunicar projetos em 3D para clientes e colegas de trabalho.
ARTISTA VISUAL	Importante para representar objetos e cenários com precisão e profundidade.
CONSULTOR DE IMAGEM	Pode ser aplicada em projetos de estilização, onde a representação visual tridimensional de roupas e acessórios pode ajudar os clientes a entenderem como permaneceram após as mudanças no visual.
DESIGNER DE EMBALAGEM	Muito importante para os designers de embalagem, pois eles precisam representar produtos tridimensionais em embalagens planas. O uso adequado da perspectiva ajuda a criar uma apresentação atraente e realista das embalagens.
DESIGNER DE MODAS	Relevante para visualizar como os designs de moda ficarão quando vestidos.
DESIGNER PRODUTOS	Importante para representar os produtos em ambientes e situações de uso.
DESIGNER DE INTERIORES	Ferramenta crucial para os designers de interiores, pois eles precisam representar como os ambientes tridimensionais permanecem após a aplicação dos projetos. Perspectivas em 3D são usadas para ilustrar e comunicar o layout, a decoração e a distribuição dos elementos em um espaço.
DESIGNER DE JOIAS	Os designers usam desenhos em perspectiva para mostrar aos clientes como as joias ficam no corpo ou como os detalhes serão vistos a partir de diferentes ângulos.
DESENHISTA PROJETISTA	Ela permite representar edifícios, máquinas, estruturas e produtos em diferentes ângulos, facilitando a visualização e compreensão dos projetos.
DESENVOLVEDOR DE DISP. WERABLES	É usada para representar a aparência e a usabilidade desses dispositivos em diferentes ângulos e situações.
ENGENHEIROS	Utilizam para criar desenhos técnicos e representar visualmente os projetos de forma realista. Isso inclui a representação de máquinas, estruturas, equipamentos e outros elementos do projeto.
ESPECIALISTA EM UX DESIGN	Utilizada para criar representações de interfaces de usuário e protótipos em 3D.
ESTILISTA	Ajuda a criar ilustrações realistas para coleções de moda e editoriais.
GRAFITEIRO	Importante para criar a ilusão de tridimensionalidade em murais de grande escala.
ILUSTRADOR DIGITAL	Eum dos princípios fundamentais da ilustração digital, especialmente quando se trata de criar imagens tridimensionais em um ambiente bidimensional.
MAQUETISTA	. A aplicação da perspectiva permite que as maquetes sejam representações realistas dos projetos finais, ajudando a visualizar e comunicar detalhes aos clientes e colaboradores.
PAISAGISTA	Importante para visualizar e comunicar a aparência final do projeto paisagístico em 3D.
PROFº DE ARTE	Essencial para ensinar representação espacial em trabalhos artísticos.
TATUADOR	Usado para criar imagens em 3d.
WEB DESINGER	Utilizada para criar layouts e interfaces tridimensionais que serão apresentados em um ambiente digital bidimensional. A aplicação de perspectiva ajuda a destacar elementos e criar um visual inferior, tornando a experiência do usuário mais agradável e envolvente.

PONTO

ASTROLOGO	Os planetas são frequentemente referidos como "pontos" ou "corpos celestes". Astrólogos estudam a posição dos planetas em um determinado momento para interpretar sua influência na personalidade e eventos da vida de uma pessoa.
ASTRONOMO	Usado para identificar e marcar posições de estrelas e outros objetos astronômicos.
ARTISTA VISUAL	Elemento básico da composição e pode ser usado para guiar o olhar do espectador.
BIOLOGO	Pode ser utilizado simbolicamente para representar a importância dos pontos de coleta de pesquisa em pesquisas científicas, como pontos geográficos ou pontos específicos em uma amostra biológica.
BORDADOR	É a base do trabalho do bordador, sendo a técnica fundamental para criar padrões, texturas e desenhos em tecidos. Existem diversos tipos de pontos, como ponto cruz, ponto cheio, ponto atrás, entre outros, que são usados para criar belos bordados em roupas, toalhas e objetos decorativos.
CINEASTA	Pode ser utilizado de forma vivida, representando a direção do olhar ou o foco de atenção de um personagem ou do público em uma cena. Também pode ser usado como uma metáfora para criar tensão ou destacar momentos-chave na narrativa.
COSTUREIRA	É essencial para a costureira, sendo a base do trabalho em costura. A precisão e o tipo de ponto utilizado afetam diretamente a qualidade e o acabamento das peças confeccionadas.
DIRETOR DE ARTE	Pode ser usado para estruturar os cenários e criar pontos de interesse.
DECORADOR	Pode representar elementos de destaque em um projeto de decoração, como a disposição dos móveis em um ambiente ou a localização de objetos decorativos.
ESTILISTA	Ele determina a estrutura das peças, a forma como serão unidas como partes do tecido e pode ser usado de forma decorativa para adicionar detalhes e texturas nas roupas.
FOTOGRAFO	utilizado para guiar o olhar do espectador dentro da fotografia.
MATEMÁTICO	O ponto é essencial para descrever a posição e a forma de objetos geométricos.
MÉDICO	Utilizado para realizar exames físicos e diagnosticar condições médicas.
MÚSICO	Se refere ao ponto de aumento de duração de uma nota ou acorde, modificando seu valor original. Além disso, o ponto também é uma unidade de tempo utilizada em notação musical.
PAISAGISTA	Usado para criar a estrutura e a organização dos elementos do projeto paisagístico.
PEDREIRO	Pode usar pontos para marcar a localização exata de paredes, colunas ou outras estruturas durante a fase de construção.
PROFº MATEMÁTICA	O conceito de "ponto" é fundamental na matemática. Na geometria, o ponto é a entidade básica, uma posição no espaço que não possui dimensões. O estudo dos pontos é crucial para compreender outros conceitos geométricos, como retas, planos e sólidos.
PROJETISTA	Usam pontos para definir as coordenadas e posições dos elementos em um projeto, estabelecendo a base para representações e precisas.

PROPORÇÃO AUREA

ARQUITETURA	Pode ser usada para criar proporções harmoniosas em elementos arquitetônicos
ARTISTA VISUAL	Pode ser aplicada para criar composições equilibradas e esteticamente agradáveis em obras de arte.
ASTRONOMO	Pode ser aplicada no design de receptores, câmeras e outros equipamentos astronômicos para proporcionar um equilíbrio estético e funcional.
BIÓLOGO	Pode ser encontrada em várias estruturas naturais, como as espirais de algumas conchas, a disposição de sementes em flores e a forma de algumas árvores.
CIRURGIÃO PLÁSTICO	Pode ser levada em consideração na avaliação estética de estético e corporal, auxiliando na busca por resultados mais harmoniosos em procedimentos estéticos.
COMPOSITOR MUSICAL	Pode ser usada para determinar a estrutura formal de uma peça musical.
DERMATOLOGISTA	Usado nos campos relacionados à estética, em alguns procedimentos estéticos, onde o equilíbrio e a harmonia estética são considerados importantes.
DESIGNER GRAFICO	Pode ser aplicada para criar layouts harmoniosos e equilibrados.
DESIGNER DE INTERIOR	Aplicada no layout e design de espaços internos, auxiliando na distribuição de móveis, objetos decorativos e na definição de proporções entre diferentes elementos.
DIRETOR DE CENA	Pode ser aplicada para criar cenários com composições equilibradas e agradáveis.
DIRETOR DE FOTOGRAFIA	Pode ser aplicada para criar enquadramentos estéticos.
ESCULTOR	Pode ser aplicada para criar esculturas com proporções equilibradas e agradáveis.
ESTATÍSTICO	Ao analisar a harmonia facial e as proporções entre as diferentes partes do rosto, o dermatologista pode considerar a proporção áurea para identificar regiões onde as configurações estéticas podem ser desejadas, como o nariz, olhos, lábios ou orelhas.
FOTOGRAFO	Pode ser usada para criar composições fotográficas visualmente equilibradas.
FÍSICO	Encontrada em fenômenos naturais, como a forma espiralada das galáxias e a relação entre frequências de ondas.
GAMER	Pode ser aplicada para criar composições visualmente agradáveis em interfaces e elementos do jogo.
MARKTING	Utilizada em design gráfico, layout de páginas de sites ou anúncios, criando uma disposição mais atraente para o público.
MATEMÁTICO	É definida como a divisão de um segmento em duas partes de forma que a razão entre o segmento inteiro e a parte maior seja igual à razão entre a parte maior e a parte menor. Essa proporção aparece em várias fórmulas e considerações matemáticas.
PROFº DE ARTE	Pode ser explicada como um conceito estético presente em várias obras de arte.
PUBLICITÁRIO	Pode ser aplicada para criar layouts harmoniosos e visualmente agradáveis em anúncios.

SIMETRIA

ARQUITETO	É frequentemente empregada na criação de plantas arquitetônicas para garantir um equilíbrio visual e funcional nas edificações.
ARTISTA VISUAL	ferramenta poderosa para criar impacto visual nas obras de arte. Elementos simétricos podem transmitir uma sensação de equilíbrio e harmonia.
BIÓLOGO	Conceito importante na biologia, especialmente quando se estuda a morfologia e simetria de organismos, como animais e flores.
CABELEREIRO	Para garantir um visual equilibrado e esteticamente agradável.
CONSULTOR DE IMAGEM	Na composição de roupas e acessórios para criar uma aparência mais equilibrada e harmônica.
DENTISTA	Para criar um sorriso harmonioso e simétrico por meio de tratamentos como facetas e coroas dentárias.
DESENHISTA PROJETISTA	É relevante em desenhos técnicos, onde a precisão simétrica pode ser crucial para garantir a funcionalidade e o desempenho de uma peça ou estrutura.
DESIGNER EMBALAGEM	É relevante na disposição dos elementos de design em uma embalagem para criar um visual equilibrado e atraente.
DESIGNER JÓIAS	É importante em alguns projetos de joias, especialmente para peças mais formais e clássicas, mas também pode ser explorada para criar designs originais e inovadores.
DESIGNER PRODUTOS	Usada em designs de produtos para criar uma sensação de harmonia e equilíbrio visual.
DESIGNER MODAS	Pode ser explorada em algumas coleções de moda para criar uma aparência mais formal e equilibrada.
DESIGNER SOBRANCELHAS	É essencial ao moldar as sobrancelhas para garantir um visual equilibrado e simétrico.
ENGENHEIRO	Relevante em projetos de engenharia para garantir a estabilidade e a certeza dos elementos.
ESTETICISTA	É considerada na aplicação de tratamentos estéticos, como preenchimentos diferenciados, para garantir resultados equilibrados e naturais.
ESTILISTA	Utilizada na confecção de peças de roupa para garantir um ajuste adequado e um equilíbrio visual.
GRAFITEIRO	Explorada em algumas obras de grafite para criar uma aparência organizada e esteticamente agradável.
ILUSTRADOR DIGITAL	Utilizada em algumas ilustrações digitais para criar uma composição equilibrada e atraente.
MAQUETISTA	Importante ao criar maquetes precisas para representar a simetria dos projetos reais.
MÉDICO	Relevante na avaliação física de pacientes, onde uma assimetria pode indicar problemas de saúde.
PAISAGISTA	Aplicada em alguns projetos paisagísticos formais para criar um visual equilibrado e ordenado.
PROFº DE ARTE	É um conceito ensinado em aulas de arte como uma ferramenta para criar equilíbrio e ordem nas composições artísticas.
TATUADOR	Importante na criação de tatuagens simétricas para garantir um visual equilibrado e harmonioso.
WEB DESIGNER	Relevante no design de interfaces para garantir que os elementos se alinhem e criem uma experiência visual coerente.

TEXTURA

ARQUITETURA	Os arquitetos utilizam diferentes materiais e revestimentos para criar texturas interessantes nas fachadas e interiores dos edifícios.
ARTESÃO	Usam várias técnicas para criar texturas em suas peças, como esculpir, moldar, entalhar, estampar ou aplicar esmaltes.
ARTISTA VISUAL	Os artistas visuais usam diferentes técnicas e materiais para criar texturas em suas obras de arte.
CERAMISTA	usam várias técnicas para criar texturas em suas peças, e oferecer sensações táteis únicas nas peças
BIOMÉDICO	A análise de textura pode ser útil na detecção e diagnóstico de condições médicas.
DECORADOR	Usam diferentes texturas em tecidos, móveis e acessórios para criar ambientes com apelo visual e tátil.
DERMATOLOGISTA	A análise da textura da pele pode auxiliar no diagnóstico e no planejamento do tratamento adequado.
DESENHISTA	Usa a textura para adicionar profundidade e realismo às suas criações.
DESENVOLVEDOR DE APLICATIVOS	Usa texturas para criar interfaces mais ricas e atraentes para os usuários.
ENFERMAGEM	É importante para avaliar a pele e outros tecidos do paciente.
ENGENHARIA CIVIL	É relevante na escolha e especificação de materiais de construção, como concreto, asfalto e revestimentos de superfícies.
ESTILISTA	Usam para explorar texturas em roupas, cenários e acessórios para criar visuais únicos e interessantes.
FOTÓGRAFO	É especialmente relevante em fotografias de close-up, retratos e moda, pois pode adicionar detalhes e dimensões às imagens.
GAMER	Importante para criar superfícies realistas em ambientes e personagens virtuais.
GEÓLOGO	Para analisar a textura de rochas e minerais e para identificar sua composição e origem. A textura pode fornecer informações sobre processos geológicos, como resfriamento e deformação.
GRAVURISTA	Diferentes técnicas podem ser utilizadas para criar texturas distintas nas superfícies, e ainda criar efeitos de sombra.
ILUSTRADOR DIGITAL	Usa a textura para adicionar profundidade e realismo às suas criações
PAISAGISTA	É fundamental para adicionar diversidade visual e tátil aos espaços ao ar livre.
PROFº DE ARTE	Podem ensinar a importância da textura nas obras artísticas e como utilizá-la para criar efeitos visuais interessantes.
PROJETISTA	É uma consideração importante no design. Ao criar produtos, eles podem selecionar materiais e acabamentos que proporcionem diferentes texturas para melhorar a usabilidade e a estética do produto.
TECELÃO	Usam a textura para criar efeitos e padrões interessantes em suas obras.

VOLUME

ARTISTA VISUAL	Fundamental para dar forma e tridimensionalidade às esculturas e pinturas.
BORDADEIRA	Essencial para entender como diferentes tipos de pontos de bordado podem criar texturas e relevos, adicionando dimensão e profundidade às peças.
COLORISTA	Fundamental para a percepção das cores em diferentes tonalidades e intensidades, permitindo a criação de combinação harmoniosa e impactantes.
COSTUREIRA	É crucial para entender a estrutura dos tecidos, como eles se comportam quando cortados e costurados, e como criar peças com caimento adequado e formas interessantes.
CONSULTOR DE IMAGEM	Importante para ajudar a identificar quais formas de roupas e acessórios melhor se adequam ao biotipo do cliente, criando uma imagem equilibrada e harmoniosa.
DECORADOR	Essencial para a concepção de espaços interiores, onde diferentes elementos, como móveis, objetos de decoração e tecidos, podem criar uma sensação de espaço e profundidade.
DIRETOR DE ARTE	Importante para criar cenários tridimensionais com profundidade e realismo.
ESTILISTA	Fundamental para a criação de roupas e acessórios que tragam estilo e personalidade para o visual, considerando diferentes cortes.
FLORISTA	Usado para a composição de arranjos florais, onde uma combinação de flores e folhagens em diferentes alturas e densidades cria um efeito visual atraente.
FOTÓGRAFO	importante para a percepção de sombras e luzes na fotografia, criando efeitos de profundidade e destacando elementos importantes na imagem.
GALERISTA	é relevante para a exposição de obras de arte, permitindo que as peças se destaquem no espaço expositivo e proporcionem uma experiência visual única aos espectadores.
GAMER	Fundamental para dar forma e realismo aos personagens e objetos do jogo.
MARCHAND	é relevante para a exposição de obras de arte, permitindo que as peças se destaquem no espaço expositivo e proporcionem uma experiência visual única aos espectadores.
MAQUIADOR	é crucial para a aplicação de maquiagem, onde a modelagem das características estéticas através de sombras e iluminação pode criar diferentes efeitos estéticos.
MUSEOLOGO	é importante para a disposição de objetos em um museu, permitindo que eles sejam apresentados de forma atraente e informativa, ressaltando suas características únicas.
OFTALMOLOGISTA	é relevante para o entendimento da tridimensionalidade e da percepção de profundidade, bem como para o diagnóstico de problemas visuais relacionados à percepção de volumes.
PAISAGISTA	Fundamental para criar uma sensação de profundidade e relevo no projeto paisagístico.
PINTOR	Importante para dar forma e volume aos objetos representados nas pinturas.
PROFº ARTE	é essencial para ensinar os alunos sobre técnicas de desenho e escultura, permitindo que eles compreendam como criar ilusões de profundidade e formas tridimensionais.
PUBLICITÁRIO	é importante para a concepção de campanhas visuais, onde a utilização de elementos tridimensionais pode tornar os anúncios mais impactantes e atraentes.
SOCIAL MÍDIA	Usado na concepção de campanhas visuais, onde a utilização de elementos tridimensionais pode tornar os anúncios mais impactantes e atraentes.
VISAGISTA	é relevante para a maquiagem de rosto e corpo, permitindo criar efeitos como sombras e iluminação que ressaltam ou modificam as características físicas.
WEB DESIGNER	Importante para criar botões e elementos com aparência tridimensional.