

Informationsvisualisierung

Zusammenfassung

Benedikt Lüken-Winkels

July 8, 2019

Contents

1	Einführung	2
2	Infographiken	2
2.1	Diagramme	2
2.2	Metaphern und Symbole	3
2.3	Infographiken	3
2.3.1	Gegenüberstellung Infographik und Informationsvisualisierung . .	3
3	Visuelle Wahrnehmung	3
3.1	Verarbeitung visueller Informationen	3
3.2	Farbwahrnehmung	4
3.3	Mustererkennung	4
3.4	Dreidimensionale Wahrnehmung	5
3.5	Design Empfehlungen	5
4	Visualisierung von Hierarchien	6
4.1	Node-Link	6
4.2	Eingerückte Gliederungs Plots	6
4.3	Eiszapfen Plot (Icicle Plot)	6
4.4	Treemap	7
4.5	Verwendung in der Praxis	7
5	Visualisierung von Graphen	7
5.1	Layout Algorithmen	8
5.2	Matrix Visualisierung von Graphen	9
5.3	Visualisierung von dynamischen Graphen	9

1 Einführung

Definition Informationsvisualisierung ist die Kommunikation von abstrakten Informationen durch interaktive visuelle Schnittstellen.

Abgrenzung zur Visualisierung Informationsvisualisierung ist nicht

- Wissenschaftliche Visualisierung: Darstellung nicht-abstrakter Informationen mit realen physischen Representationen. (Röntgenbild)
- Computer Graphik: Technischer und Mathematischer Aspekt von Visualisierung
- Graphik-Design: Ästhetische graphische Darstellung

Darstellungsmöglichkeiten von abstrakten Daten oder Informationen

- Text und Tabellen
- Hierarchien und Graphen
- Multivariate Daten (Mehrdimensionale Daten)
- Zeitreihen (Multivariate Daten, wobei die Zeit eine besondere Dimension darstellt)

2 Infographiken

2.1 Diagramme

Einfache Beispiele von Diagrammen

- Linien-Diagramm
- Balken-Diagramm
- Kuchen-Diagramm
 - Gut bei Part-Whole-Relationen
 - Tatsächliche Werte/Kategorien sind schwer zu vergleichen
- Zeitreihen
- Sparkreihen: Zeitreihen, reduziert um Trends darzustellen

2.2 Metaphern und Symbole

Metaphern sollen Konstrukte und Konzepte vereinfacht darstellen und zugänglicher machen. Beispiele:

- Städte (Cluster in Zusammenhängen)
- Bäume (Hierarchien)
- Tiere (Vererbung)

Symbole stellen stark vereinfachte Darstellungen von Sachverhalten oder Objekten dar, die unter anderem auch Metaphern darstellen können (Papierkorb Icon für gelöschte Elemente).

Isotyp Darstellung von statistischen Informationen durch Piktogramme (Symbole). Größe der Zahl wird durch Anzahl an Symbolen kodiert.

2.3 Infographiken

Infographiken sind graphische Representationen von Informationen, Daten oder Wissen, die komplexe Informationen schnell und leicht zugänglich machen sollen.

2.3.1 Gegenüberstellung Infographik und Informationsvisualisierung

Infographik

- Von Hand geschrieben
- Selbsterklärend
- Erzählt eine Geschichte
- Meistens Ad-Hoc
- Kann voreingenommen sein

- Automatisch generiert
- Auf verschiedene Datensätze anwendbar
- Nicht unbedingt selbsterklärend

Informationsvisualisierung

3 Visuelle Wahrnehmung

Visuelle Wahrnehmung ist selektiv, interpretierend und kann durch die Umgebung (Kontrast/Struktur) abgelenkt werden (nicht wie eine Kamera)

3.1 Verarbeitung visueller Informationen

Dreiphasenmodell

1. Primitive Mustererkennung

2. Aktionen/Reflexe, Komplexe Mustererkennung
3. Visuelles Arbeitsgedächtnis

Menschliches Auge Man kann verschiedene Eigenschaften der visuellen Wahrnehmung ausnutzen.

- Antizipation von Bewegungen: Vorhersehen von Ereignissen
- Mustererkennung: Verdeutlichen von Clustern

Periphere Schärfe Die Schärfe mit der Text lesbar oder Objekte erkennbar sind, nimmt abhängig vom Zentrum ab:

- Zentrum: Farbe und Helligkeit sind klar erkennbar.
- Rand/Peripherie: Unschärf und nur Helligkeit ist erkennbar.

3.2 Farbwahrnehmung

Opponent Color Theory. Gegenfarbtheorie Es ist einfacher und effizienter die Farben anhand der Unterschiede zwischen benachbarten Farben zu erkennen. 3 chemische Prozesse mit jeweils 2 Gegenfarben sorgen für Farbidentifizierung. \Rightarrow Farbe und Helligkeit sind relativ.

3.3 Mustererkennung

Kategorien von Mustern

- Kantenerkennung (Farben, Helligkeit)
- Einfache Muster (Verbindung durch Kanten oder Rotation)
- Komplexe Muster (Muster in Mustern, Cluster)
- Objekterkennung (Icons, Symbole)

Präattentive Elemente Ein Element in einer Gruppe ähnlicher Elemente mit herausstehenden Eigenschaften kann schnell erkannt werden. **Bewegung ist präattentiv**

Bewegungserkennung Bewegung kann auf einen Zusammenhang hinweisen.

Visuelle Suche Folgt einem Zyklus:

1. Erkenne Muster
2. Wähle einen Kandidaten aus
3. Schließe vorherige Ziele aus
4. Bewege das Auge

Gestalt Psychologie Gesetze, die helfen, Gruppierungen leichter erkennbar zu machen.

- Räumliche Nähe
- Ähnlichkeit in Gestalt oder Form
- Verbindungen (durch Kanten in einem Graphen)
- Fortläufigkeit (Continuity, zB nicht unterbrochene Linien)

3.4 Dreidimensionale Wahrnehmung

Problematisch bei der Visualisierung von abstrakten Informationen.

Hauptprobleme von 3D

- Schwierige Navigation
- Ausschluss von Information im Hintergrund

2,5D Darstellung Kombiniert die Vorteile von 2D und 3D. Dritte Dimension bietet Schatten oder Perspektive. Beispiele:

- Cushion treemap
- Cone Trees
- UML Geons
- Perspective Wall

3.5 Design Empfehlungen

- Emphasize with color
- Differences with brightness
- Coding of categories: max 6 to 12 different colors
- Color scales should vary in color and brightness
- Color perception depends on culture
- Motion to grab attention/indicate a relation
- Strong colors/contrast can cause inertia (ghost images)
- Use yellow/blue variations for colorblinds

4 Visualisierung von Hierarchien

Hierarchische Daten/Informationen als Baumstruktur

- Keine Zyklen
- Es gibt genau einen Weg von der Wurzel zu einem beliebigen Knoten.
- \Rightarrow Verbundener, ungerichteter Graph

4.1 Node-Link

Darstellung eines Baums, mit Knoten als Punkte und Kanten als Linien.

Vorteile:

- Intuitiv
- Hierarchie schnell erkennbar
- Flexibles Layout

Nachteile:

- Kanten brauchen Platz
- Degenerierte Bäume sind schwer darzustellen.

4.2 Eingerückte Gliederungs Plots

Darstellung eines Baums in einer Liste

Vorteile:

- Leicht lesbar
- Allgemein bekannt
- Darstellen degenerierter Bäume möglich

Nachteile:

- Unflexibles Layout

4.3 Eiszapfen Plot (Icicle Plot)

Hierarchie als Teil-Ganzes Beziehung

Vorteile:

- Labelling ist einfach
- Effektive Nutzung von Bildschirmplatz

Nachteile:

- Nicht sehr intuitiv
- Breite der Kindelement wird durch Breite der Vater-elemente beschränkt

4.4 Treemap

Elemente als Flächen (Venn Diagramm - artig)

Vorteile:

- Kaum Platzverbrauch für Kanten
- Platz der Blattknoten kann verbraucht werden

Nachteile:

- Labelling schwierig
- Rand eines Elements muss berücksichtigt werden und ins Layout mit einbezogen werden. (2,5D)

4.5 Verwendung in der Praxis

Empfohlene Layouts: Node-Link, Einzapfen, Eingerückte Gliederung. Nicht empfohlen, weil unintuitiv und meistens schwer lesbar: Treemap und Radial Layouts.

Vergleich von Hierarchien Aufbau als Matrix, farbliche Hervorhebung, Linienverbindungen

5 Visualisierung von Graphen

Anwendung

- Karten: Multivariate Daten in einer Karte (London Underground: Verbindungen und geographische Lage)
- Ego/Personen-Netzwerke: Persönliche Verbindungen als Graph (Facebook)

Visuelle Kodierung

- Dicke einer Kante: Kantengewicht
- Pfeil: Kantenrichtung
- Verschachtelte Boxen: Hierarchie
- Knotenlabel: Knotennamen

Ästhetische Kriterien

- Minimale Kantenüberschneidung
- Minimale Bemalte Fläche
- Minimale Kantenlänge
- Minimale Anzahl an Biegungen in Kanten
- Maximale Symmetrie
- Verdeutlichung von Clustern
- Fortlaufende Winkel an den Kanten

5.1 Layout Algorithmen

Radial Layout

- Gleichverteilung im Knotengewicht
- Viele Kantenüberschneidungen
- Gut anwendbar, wenn keine Metadaten vorhanden sind

Force-Directed Layout

- Kanten werden wie Federn in eine bestimmte Länge geforcet
- Equilibrium, wo sich Kantenkräfte gegenseitig ausbalancieren

Hierarchisches Layout

- Problem beim Zeichnen von Zyklen:
 - Drehe die Kanten um, die den Zyklus schließen
 - Male dann den Graphen
 - Drehe die Kanten wieder um
- Tiefensuche ergibt die topologische Ordnung der Elemente
- Dummy Knoten, die nach dem Erstellvorgang entfernt werden ergeben ein sauberes Layout

Orthogonales Layout

- Kanten folgen einem Raster
- Metriken für die Form: zB Je weniger Wendungen in einem Pfad, desto besser

Kantenbündelung

- Strukturiertes Radial Layout
- Kanten, die in die selbe Richtung gehen werden gebündelt

5.2 Matrix Visualisierung von Graphen

Adjazenzmatrix $N \times N$ -Matrix, mit Einfärbungen, wenn eine Kante existiert. Clustererkennung ist schwer. \Rightarrow Sortierung der Knoten

5.3 Visualisierung von dynamischen Graphen

Zeitliche Abfolge von Graphzuständen

Animation see difference between layout and data changes to preserve the mental map of the graph. Examples:

- TimeArchTrees, horizontal development of the graph, vertical orientation of the graph
- TimeSpiderTrees, circular layout, each ring is one graph
- TimeRadarTrees, circular layout, outer circles are a representation of the inner. The inner circle shows incoming edges, the outer shows outgoing