

Coding for Informationdesign

Robin Coenen

25.10.2021

Übersicht

0. Arbeitsplatz einrichten, Werkzeuge bereitstellen,
Datenformate und Code-Basics ...

Setup

1. Einführung in das Arbeiten mit Code:

Zeit visualisieren (live data!)

2. Daten (csv,json,...) mit Code auslesen & darstellen:

Quantitäten visualisieren (keine qualitativen Daten!)

3. Storytelling mit Code:

Prozesse visualisieren und vermitteln (kein Buch!)

Setup

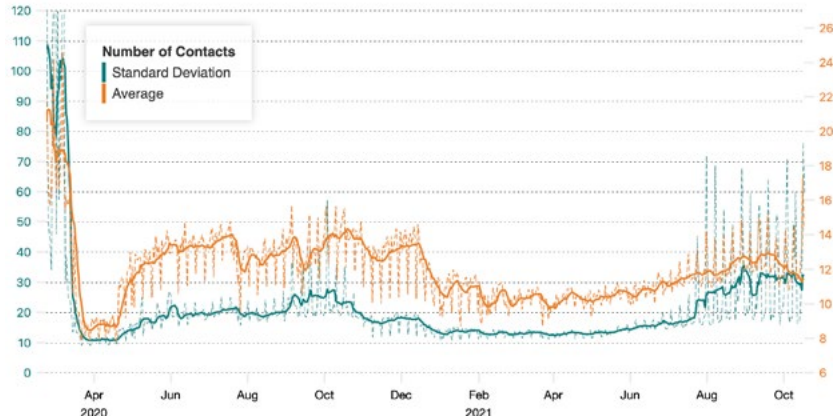
1. Warum Coding für Informationdesign? (20%)

2. Setup (70%)

`https://github.com/infoklasse/introduction/`

3. Zeit visualisieren (10%)

1. Warum Coding für Informationdesign?



- _datengrösse + menge
- _media shift (digitale leser)
- _szenario rechnung und visualisierung
- _verorten, in relation setzen, gegenüberstellen ...

Datenformate

csv, json, geojson, datenbanken, ...

Datenarten

qualitativ
quantitativ

spatial
hierarchisch

zeit

relational
inter-relational

2. Setup & First Steps

`https://github.com/infoklasse/
introduction/`

3. Zeit visualisieren (live data!)

Einführung in das Arbeiten mit Code:

Beschreibung

_wir visualisieren die numerischen Daten von »Zeit«
(...Millisekunde, Sekunde, Minute, Stunde,...)

_erlaubt sind nur Elemente aus Herbert W. Kapitzkis
»Matrix mit elementaren Kombinationen und Variationen der
visuellen Variablen«
(also keine Schrift oder andere konkreten Zeichen)

_quadratisches Format

_Umsetzung via Code (p5.js)

	y									
x	1 Punkt	2 Linie	3 Kurve	4 Umriß	5 Helligkeits- figur	6 Helligkeits- kontrast	7 Gradient	8 Schraffur	9 Textur	10 Struktur
1 Punkt										
2 Linie										
3 Kurve										
4 Umriß										
5 Helligkeits- figur										
6 Helligkeits- kontrast										
7 Gradient										
8 Schraffur										
9 Textur										
10 Struktur										

Matrix mit elementaren
Kombinationen und
Variationen der
visuellen Variablen.
Aus: Herbert W.
Kapitzki, Programmier-
tes Gestalten.

Bis nächste Woche

_drei Skizzen/Ideen/Konzepte/... anskizzieren und mitbringen,
auf Papier oder auf Github
(nicht vergessen: wir werden die Skizzen coden müssen &
ihr könnt in bewegung denken)

_die verwendeten Variablen aus Kapitzkis Matrix notieren

_während dem Entwerfen der Skizzen/Ideen/Konzepte/... weitere
Experimente mit p5.js machen, um ein Gefühl für das Entwerfen
mit Code zu erlangen