

Chapter 1

Telling Stories with Data

@hongo3_5

すべてのvisualizationが共通して持っているもの



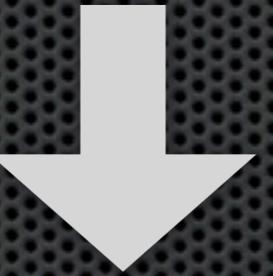
tell an interesting story

visualizationはdataで何かを伝える際の手助けとなる

data を目的無く眺めるのは退屈・・

data はただの数字の集まりではなく、

data is a representation of real life



*story*がある

Journalism

New York Times graphic

注釈や説明は大事！

読み手のことを考える

It's not just a graph. it's a graphic.

Data → 冷淡で堅いイメージ

- ・感情などを表現してもよい
- ・すべてのvisualizationがtraditionalなchartやgraphで表現される必要は無い

Compelling

主張の裏付け (ex. アルゴア

どのようにプレゼンするか、デザインするか
で人に与える印象は全く異なる

ストーリーを語るようにvisualizationにアプローチ

What to look for

patterns

変化を見るのはおもしろい

時間幅(Time range & Interval)がとても重要

hour, day -> ノイズが多い

week, month -> なめらか

Relationships

統計的にはcorrelationやcausation
どちらの方法が優れているか比較する際に使う
多数のグラフを並列表示

Questionable Data

きちんとしたデータを使う

自分が何のデータを見ているのか常に意識すべき

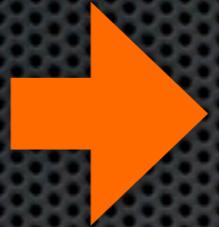
データチェック、検証はグラフデザイン
ではとても重要

Design

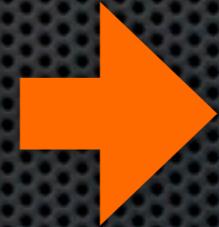
Explain Encodings

グラフデザインの流れ

Get data



Encoding
(circle, bar, color)



Decode

読み手にDecodeしてもらわなければならぬ

circle, bar, color は何を意味しているのか？

読み手がdecodeできなければ、そのデザインをつくるのに要した時間は浪費

作り手 -> 文脈を知っている
読み手 -> 何も知らない

説明、ラベルは重要

Label Axes

軸にラベルや説明が無いと、
その軸はただのデコレーション

ラベル無しのグラフは意味を持たない

Keep Your Geometry in check

グラフをデザインする時、幾何学的な形を使う

bar graph -> rectangle(length represents value)
dot plot -> circle(position represents value)

注意しなければならないこと

dimension

ex) rectangle, bubble chart

Include Your Sources

source を明記すべき

Wrapping Up

常にaudience(target)とgraphicsの目的を考える

mass audience -> 注釈、説明が必要

just for you -> 必要なし

批判的にデータを見る