

VISUALIZACIÓN DE DATOS

Tarea 1: Herramientas y Técnicas de Visualización de Datos

Profesor: José Luis Martí Lara

Ayudante: Michell Concha Gaete

Objetivo:

Poner en práctica técnicas de la visualización, a través de una herramienta de visualización de datos.

Dinámica del Trabajo:

En grupos de 3 integrantes:

- De forma individual: escoger un videojuego de su preferencia, como también una película.
- Como grupo: coordinarse para que al interior de cada grupo no se repitan los videojuegos ni las películas.
- De forma individual: para cada uno de los dos casos seleccionados, recolectar datos que permita demostrar que bajo un determinado criterio (volumen de ventas, audiencia, crítica, premios, etc.), el videojuego y la película son mejores que los escogidos por el resto del equipo.
- De forma individual: para cada uno de los dos casos seleccionados, visualizar sus resultados usando **D3** (<https://d3js.org/>), **D3plus** (<https://d3plus.org/>), **R** y/o **Python**.
- Como grupo: construir el informe final.

Consideraciones:

- No se permite usar gráficos de uso común (como de: barras, puntos (dispersión), líneas, torta); se valorará que se trate de gráficos poco conocidos.
- El informe debe contener los datos recolectados, las visualizaciones propuestas y los resultados que se deriven de la comparación; si el grupo lo estima conveniente, puede poner los links hacia donde ir para ver las visualizaciones.
- Aunque el trabajo se haga por separado, se debe hacer una entrega que muestre coordinación entre los integrantes (mismos formatos y fuentes, estandarización de ideas, no redundancia).

Evaluación:

- Recolección de datos: 35%
- Visualizaciones (se valorará “rareza” de los gráficos, efectividad de cada uno, código D3): 55%
- Estandarización del trabajo: 10%

Entrega:

Lunes 26 de abril de 2021, 23:59 horas, vía Aula USM.