

Visualización de Datos

**Informe para infografía con temática
“Deportes en el mundo”**

Link al repositorio: [Github](#)

Integrantes:

- Roberto Escobar
- Benjamín Sáez
- Gabriel Sáez

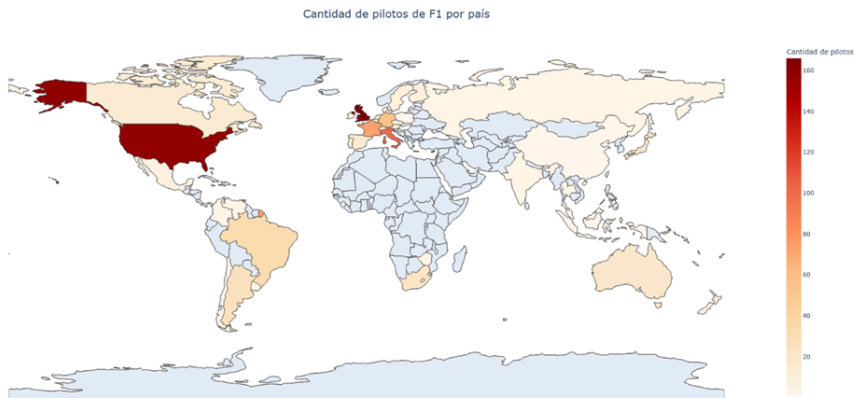
Visualizaciones anteriores

Integrante: Gabriel Sáez

Mapa coroplético de pilotos por país (1950–2020)

El gráfico puede observarse como imagen desde [Github](#).

Para una visualización interactiva que permite explorar los datos colocando el cursor sobre cada país, se puede descargar y abrir localmente el archivo HTML desde [Github](#).



- **Descripción:** Se presenta un mapa mundial coloreado según la cantidad de pilotos de F1 que han representado a cada país.
- **Tipo de gráfico:** Choropleth Map (mapa coroplético).
- **Fuente de datos:** Dataset de Kaggle "Formula 1 World Championship (1950 - 2020)".
- **Archivos utilizados:** drivers.csv, results.csv.
- **Reutilizado de:** Tarea 1

Ficha Técnica:

Marcas	Las marcas corresponden al área geográfica de cada país, utilizadas como entidades espaciales para asociar una cantidad específica de pilotos.
Canales	Se utiliza el canal de color para codificar la magnitud: la cantidad de pilotos de Fórmula 1 que ha representado cada país, medida en valores absolutos.
Color	Escala de color secuencial monocromática (de tonos beige a rojo oscuro), en la que un mayor valor corresponde a un tono más intenso. Se busca comunicar claramente qué países tienen mayor representación histórica en la F1.
Tipografía	Fuente sans-serif (ej. Arial), usada de forma discreta en los títulos y leyendas para mantener legibilidad sin competir visualmente con el mapa.
Textura	No se utilizan texturas; cada país se representa con un color plano, evitando ruido visual y favoreciendo la claridad de la magnitud representada.
Líneas	Se utilizan líneas delgadas de color gris claro para delimitar fronteras entre países, ayudando a distinguir las regiones sin interferir con la codificación por color.

Integrante: Roberto Escobar

Diagrama de burbujas con la frecuencia de visualización de deportes

Frecuencia de Visualización de Deportes por Usuarios



■ Fútbol ■ Baloncesto ■ Voleibol ■ Tenis ■ Atletismo ■ Boxeo ■ Deportes Motorizados ■ Golf ■ Ciclismo ■ Balonmano
■ Entrenamiento físico (gimnasio, calistenia)
0.1 ○ 0.2



<https://public.flourish.studio/visualisation/22997733/>

- **Descripción:** Este gráfico de burbujas representa la frecuencia con la que los usuarios visualizan distintos deportes. Cada burbuja corresponde a un deporte específico, identificado tanto por color, texto e imagen, y el tamaño de la burbuja indica el nivel de popularidad o frecuencia de visualización entre los encuestados. Cuanto más grande es la burbuja, mayor es la frecuencia con la que se consume ese deporte.
- **Tipo de gráfico:** Bubble Chart
- **Fuente de datos:** Encuesta de elaboración propia usando Typeforms
- **Archivos utilizados:** Datos recopilados de la [encuesta](#)
- **Reutilizado de:** Tarea 2

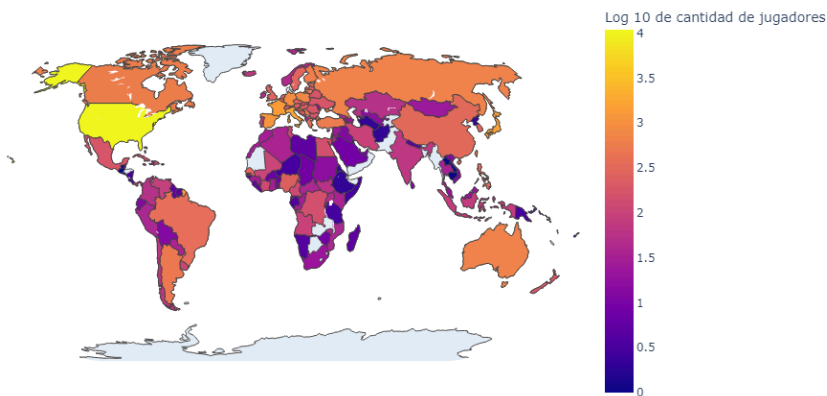
Ficha Técnica:

Marcas	No se hace uso de logotipos de marcas específicas; sin embargo, cada deporte actúa como una "marca" visual representada mediante burbujas con imagen, nombre y color distintivos.
Canales	Visualización digital (gráfico en pantalla), posiblemente utilizado en presentaciones, informes o dashboards interactivos.
Color	<div>La paleta incluye una amplia variedad de colores saturados y diferenciables (azul, rosa, amarillo, verde, rojo, gris, etc.), lo que facilita la asociación única entre cada color y un deporte específico, evitando confusión en la lectura del gráfico y dando así una buena diversidad cromática.</div> <div>Palette</div>
Tipografía	<div>Sans-serif clara y redondeada, fuente predeterminada de Flourish. Se utiliza en mayúsculas y minúsculas, con énfasis de tamaño proporcional a la frecuencia de visualización.</div> <div>ABCDEFGHIJ KLMNÑOPQR STUVWXYZab cdefghijklmnñ opqrstuvwxyz 0123456789</div>
Textura	<div>Se usan imágenes de fondo en cada burbuja, con fotografías representativas de cada deporte (pelotas/balones respectivas al deporte, canchas, atletas, equipamiento principal, etc), añadiendo realismo y profundidad visual. Esto cumple el rol de "textura" en el gráfico, sustituyendo a patrones o tramas más abstractas.</div> <div></div>
Líneas	No se utilizan líneas visibles en el gráfico. La jerarquía visual se logra con el tamaño de las burbujas, el color y el texto superpuesto, sin necesidad de contornos ni separaciones lineales.

Integrante: Benjamín Sáez

Mapa coroplético de los países de los jugadores de basketball

Cantidad de Jugadores de Baloncesto por País, escala logarítmica



- **Descripción:** Un mapa que muestra la cantidad de jugadores de basketball de cada país, ajustados con la función log10. Los países con menos jugadores son un morado oscuro, mientras que los países con más son de color amarillo.
- **Tipo de gráfico:** Mapa coroplético
- **Fuente de datos:** [Query en Wikidata](#)
- **Archivos utilizados:**
- **Reutilizado de:** Tarea 3

Ficha Técnica:

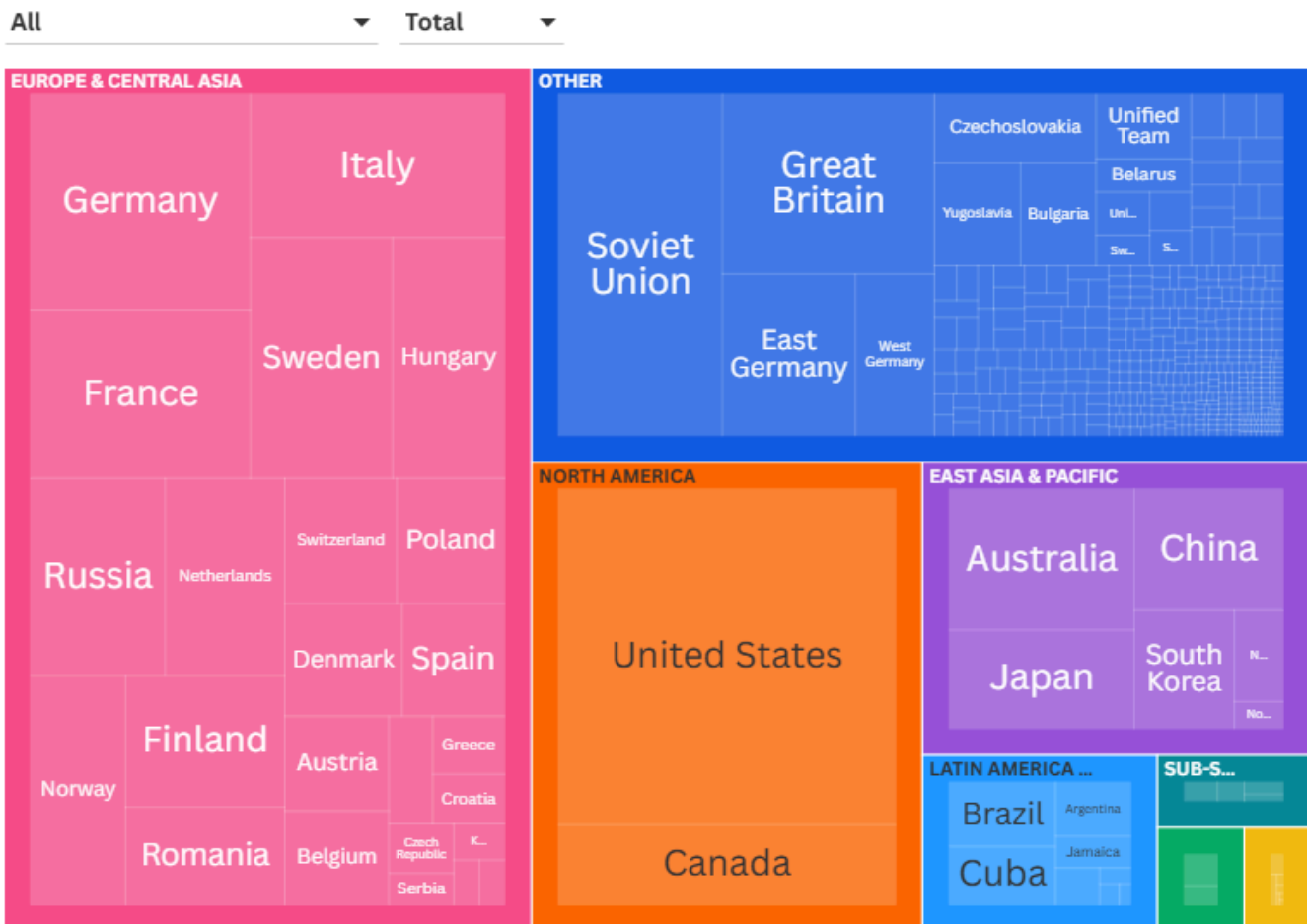
Marcas	Siendo un mapa, las marcas son obviamente el área del territorio de cada país.
Canales	Utiliza el canal de color para mostrar magnitud, la cantidad de jugadores por país, ajustado con logaritmo base 10.
Color	Se utiliza una gradiente de “temperatura” que va desde el azul hasta el amarillo. Una paleta de colores intuitiva, considerando el azul, los países con menores jugadores, como “frío”, subiendo hasta el naranja como templado hasta el amarillo, el color con más “energía”, que también indica el país con más jugadores
Tipografía	Fuente neutra, sans-serif, de color gris, ya que la lectura no es lo más importante del gráfico. No distrae del mapa principal.
Textura	Colores planos en cada país, porque detalles adicionales podrían confundir.
Líneas	Líneas de color gris oscuro, lo suficientemente gruesas para demarcar claramente cada país.

Visualizaciones nuevas

Integrante: Gabriel Sáez

Treemap de medallas olímpicas por región y país (1896–2016)

Treemap de medallas olímpicas por región y país entre 1896–2016



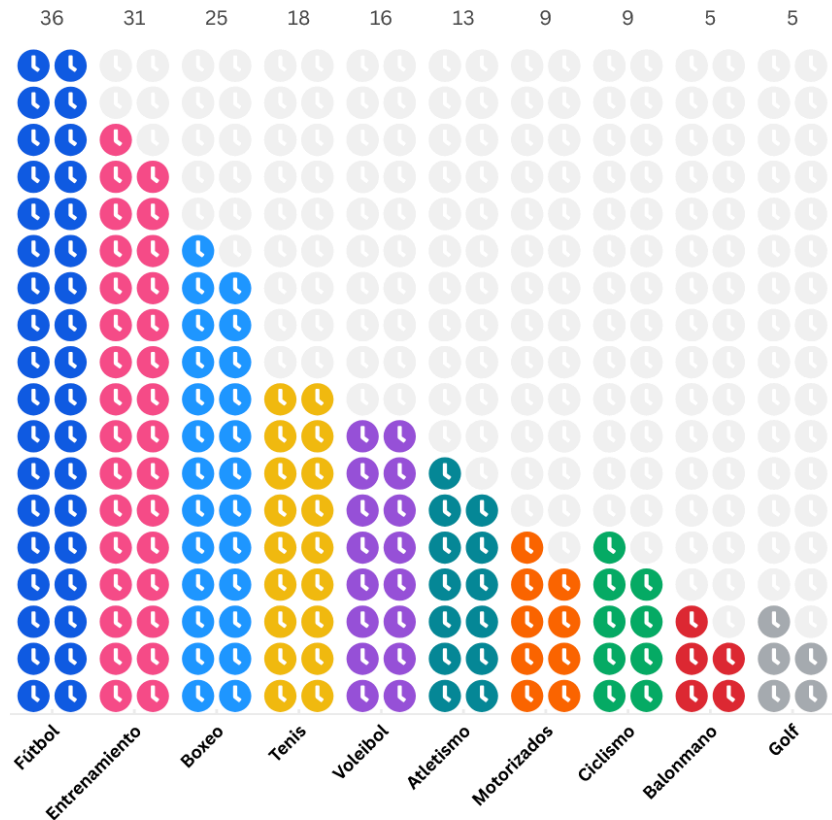
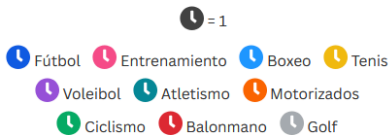
- **Descripción:** Esta visualización utiliza un gráfico tipo Treemap para representar la cantidad total de medallas ganadas por cada país entre los años 1896 y 2016 en los Juegos Olímpicos modernos. Cada bloque representa un país, agrupado jerárquicamente dentro de su región geográfica. El tamaño del bloque está determinado por el total de medallas obtenidas, mientras que los colores distinguen las diferentes regiones del mundo. El usuario puede explorar cada país al pasar el cursor, accediendo a un desglose de medallas por tipo (oro, plata, bronce) y el porcentaje que representa respecto al total.
- **Tipo de gráfico:** Treemap (mapa jerárquico de áreas)
- **Fuente de datos:** [120 Years of Olympic History: Athletes and Results](#)
- **Archivos utilizados:** *athlete_events.csv* y *medallas_treemap_completo.csv* (agrupación y limpieza realizada en Python para visualización)

Marcas	Rectángulos jerárquicos que representan a los países dentro de cada región. Cada rectángulo corresponde a un país.
Canales	El canal de área representa la cantidad total de medallas por país. El canal de color categórico indica la región geográfica.
Color	Se utiliza una paleta categórica para distinguir visualmente las regiones (por ejemplo: rosa para Europa, azul para América Latina, etc.). No se codifica magnitud mediante color.
Tipografía	Fuente sans-serif predeterminada de Flourish (clara, legible, sin serifas), utilizada en etiquetas y tooltips.
Textura	No se utilizan texturas adicionales. El diseño se mantiene limpio con colores planos por región.
Líneas	Líneas divisorias delgadas que delimitan los bloques internos entre países, y más gruesas entre regiones. Sirven para mantener la estructura jerárquica sin sobrecargar visualmente.

Integrante: Roberto Escobar

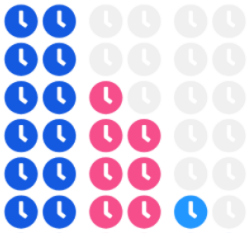


Pictograma/Wafflechart vertical con la frecuencia de visualización de deportes

Frecuencia de visualización de deportes por usuario



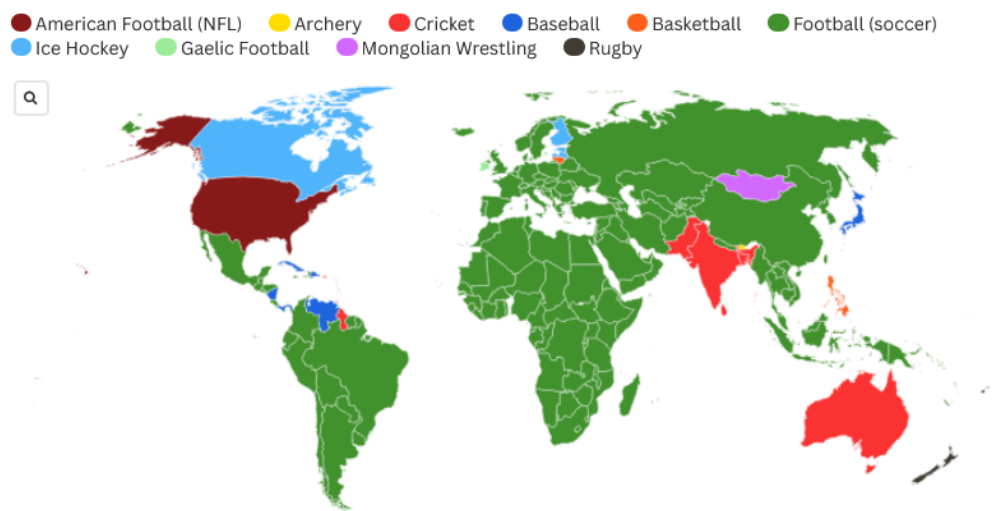
<https://public.flourish.studio/visualisation/23908145/>

- **Descripción:** El gráfico representa la frecuencia con la que los usuarios visualizan distintos deportes, utilizando un sistema de pictogramas. Cada ícono de reloj representa una unidad de visualización por semana de 20 encuestados. Los deportes están organizados en columnas verticales, ordenadas de mayor a menor frecuencia. Este enfoque permite comparar visualmente cuántas veces se ha observado cada disciplina, con una leyenda que vincula cada deporte a un color específico.
- **Tipo de gráfico:** Pictograma de burbujas ordenadas
 - Este tipo de gráfico combina elementos de un gráfico de pictogramas y una grilla tipo "waffle" vertical, donde cada símbolo representa una cantidad unitaria (en este caso, una visualización).
- **Fuente de datos:** Encuesta de elaboración propia utilizando Typeforms.
- **Archivos utilizados:** Datos recopilados de la [encuesta](#)

Marcas	<p>No se hace uso de logotipos de marcas específicas; sin embargo, cada deporte actúa como una “marca” visual, representada mediante burbujas de color con el ícono de un reloj. Este ícono simboliza el tiempo de visualización o la frecuencia, reforzando la idea central del gráfico.</p>	
Canales	<p>La distribución clara y vertical sugiere que está destinada a públicos que necesitan comparar rápidamente comportamientos de usuarios, como analistas, equipos de marketing o departamentos deportivos.</p>	
Color	<p>La paleta emplea colores brillantes, saturados y diferenciables (azul, rosa, amarillo, morado, rojo, verde, gris, entre otros). Esto permite asociar rápidamente cada color con un deporte específico, mejorando la accesibilidad visual y la comprensión inmediata de los datos. No se repiten colores y hay un contraste óptimo con el fondo blanco.</p>	<p>Palette</p> 
Tipografía	<p>Fuente sans-serif, fuente predeterminada de Flourish (clara, legible), utilizada en etiquetas y tooltips. El título está en un tamaño prominente y en negrita, mientras que las etiquetas (deportes y frecuencias) se presentan en un estilo más simple, con uso de mayúsculas y minúsculas.</p>	<p>ABCDEFGHIJ KLMNÑOPQR STUVWXYZab cdefghijklmnñ opqrstuvwxyz 0123456789</p>
Textura	<p>El gráfico no usa texturas fotográficas ni patrones; sin embargo, incorpora textura simbólica al utilizar íconos de relojes dentro de cada burbuja, lo que añade una capa semántica relacionada con el tiempo o la repetición. Esta textura se mantiene consistente y limpia, contribuyendo al enfoque visual sin recargarlo.</p>	
Líneas	<p>No se emplean líneas divisorias ni bordes visibles. La organización en grilla invisible (columnas alineadas verticalmente) permite una separación ordenada sin el uso de elementos lineales. La jerarquía visual se establece mediante la cantidad de íconos, color y posición, sin necesidad de líneas auxiliares.</p>	

Integrante: Benjamín Sáez

Mapa categórico de los deportes más populares por país



- **Descripción:** Un mapa que muestra los deportes más populares de cada país, codificados por color.
- **Tipo de gráfico:** Mapa categórico
- **Fuente de datos:** [World Population Review](#)
- **Archivos utilizados:** most-popular-sport-by-country-2025.csv

Ficha Técnica:

Marcas	Siendo un mapa, las marcas son el área del territorio de cada país.
Canales	Utiliza el canal de color para mostrar las distintas categorías, el deporte más popular de cada país.
Color	Se utiliza un verde agradable para mostrar el fútbol, similar al pasto de la cancha de juego. Para los otros deportes, se utilizan colores que puedan resaltar por sobre el verde, con colores más o menos llamativos dependiendo de qué tan difícil es de notar en el mapa
Tipografía	Fuente neutra, sans-serif, de color gris, ya que la lectura no es lo más importante del gráfico. No distrae del mapa principal.
Textura	Colores planos en cada país, porque detalles adicionales podrían confundir.
Líneas	Líneas de color blanco que se mezclan con el fondo blanco, suficientemente gruesas para demarcar claramente cada país.