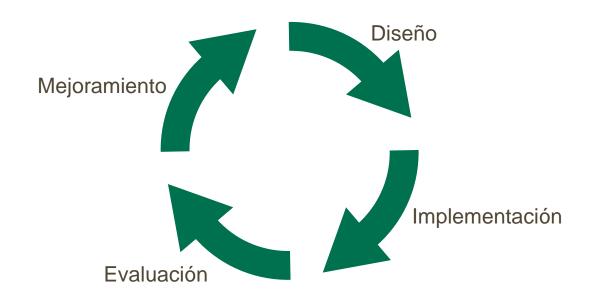
## IIC2026 Visualización de Información

Alessio Bellino (2024 - 2 / Clase 06)

## Como crear visualizaciones

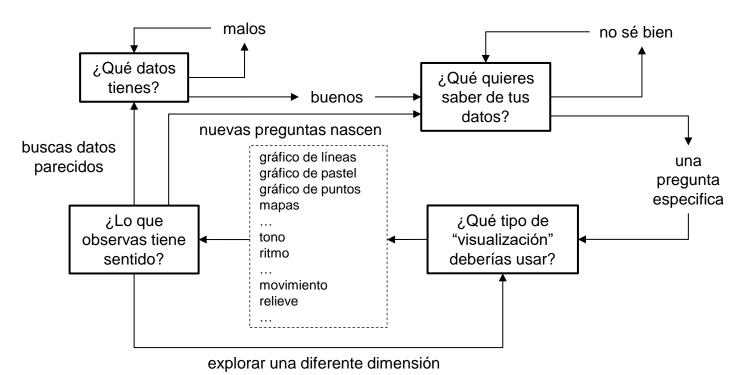
(e introducción a los proyectos)

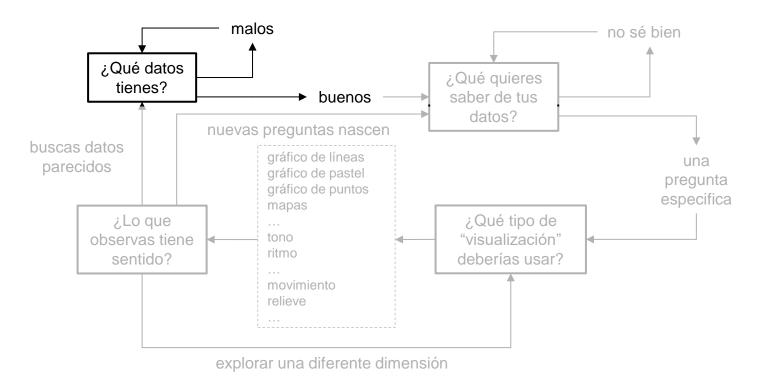
## Las 4 fases para crear visualizaciones



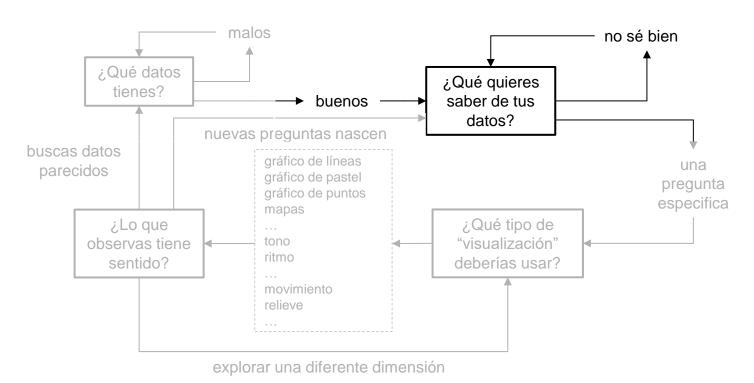
### **Crear InfoVis: directrices**

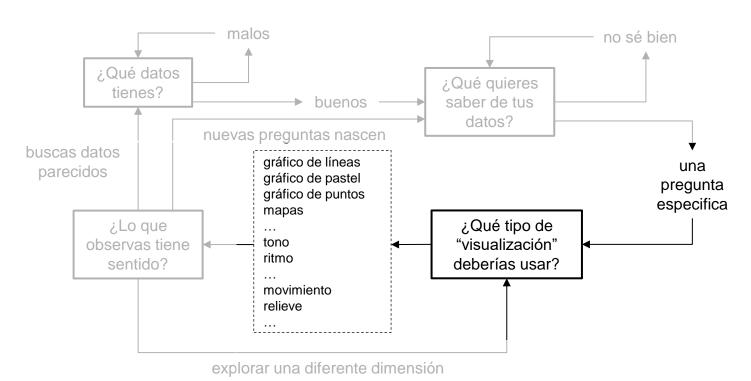
- ¿Qué datos tienes?
- ¿Qué quieres saber de tus datos?
- ¿Qué tipo de visualización deberías usar?
- ¿Lo que observas tiene sentido?

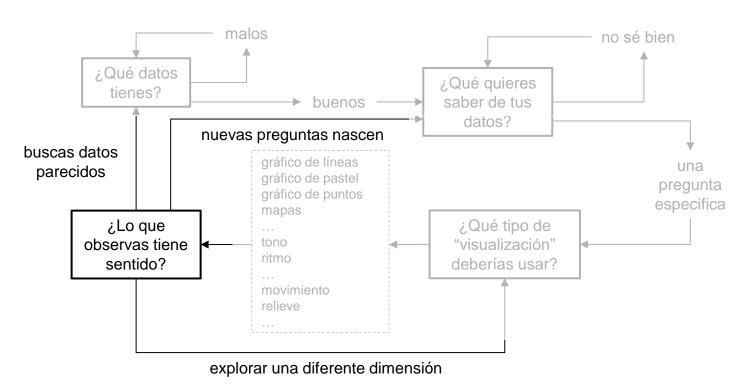




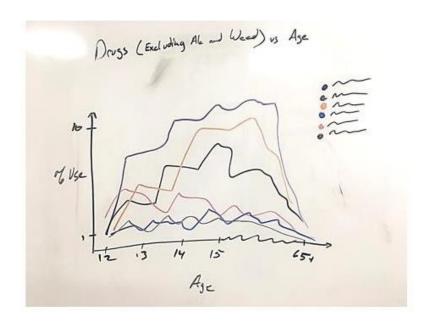
Fuentes para buscar datos: Google, Wikipedia, Google Dataset Search, etc.

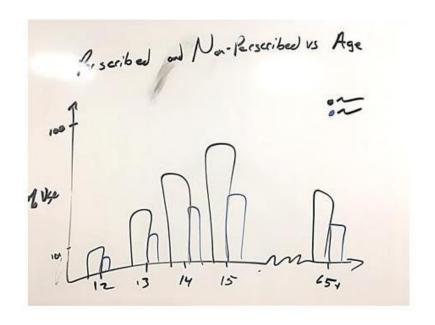






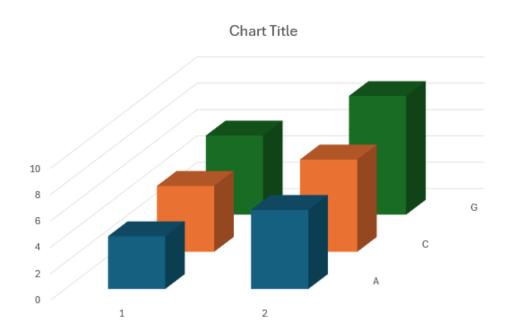
Bocetos de papel





- Bocetos de papel
- Excel (¡!)





- Bocetos de papel
- Excel (¡!)
- Programación (JavaScript)
  - D3 (visualización, también interactiva)
  - Plotly.js (visualización , también interactiva)
  - Tone.js (sonificación)
  - Protobject (fisicalización e interacción no convencional)

- Bocetos de papel
- Excel (¡!)
- Programación (JavaScript)
  - D3 (visualización, también interactiva)
  - Plotly.js (visualización , también interactiva)
  - Tone.js (sonificación)
  - Protobject (fisicalización e interacción no convencional)

Basic Charts »



More Statistical Charts »

### Statistical Charts

Error Bars

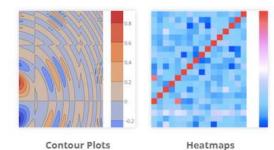
Box Plots

Histograms

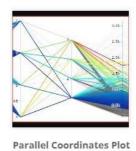
2d Density Plots

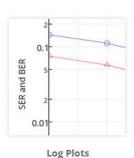
Continuous Error Bars

#### Scientific Charts



Ternary Plots





More Financial Charts »

More Scientific Charts »

45 00000-0000 89

-40

Waterfall Charts

Speed

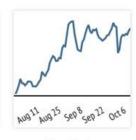
200

A40

Speed

120

Indicators



Candlestick Charts

Funnel and Funnelarea Charts

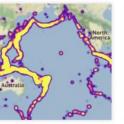
Time Series

Financial Charts

Maps More Maps »



**Mapbox Map Layers** 



**Mapbox Density** Heatmap



**Choropleth Mapbox** 



Lines on Maps



**Bubble Maps** 

More 3D Charts » 3D Charts



**3D Scatter Plots** 



**Ribbon Plots** 



**3D Surface Plots** 



3D Mesh Plots



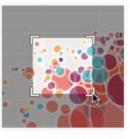
3D Line Plots

### **Custom Chart Events**









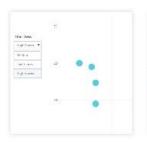
Click Events

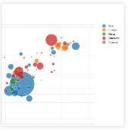
**Hover Events** 

Zoom Events

**Disable Zoom Events** 

### Transforms







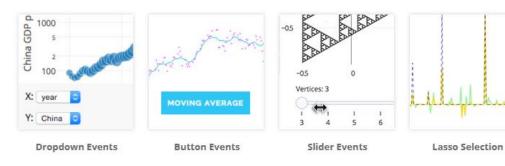


Filter Groupby

Aggregations

**Multiple Transforms** 

#### Add Custom Controls



### **Animations**



Animations



Adding Sliders to Animations

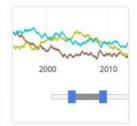


Filled-Area Animation



**Map Animation** 

#### More Controls »



Range Slider and Selector

## Tone.js

Tone.js (tonejs.github.io)

## **Protobject Code**

Protobject Code (github.com)

### Evaluación de InfoVis

¿El resultado de la visualización tiene sentido para un usuario común?

- Pensar en voz alta
- Cuestionarios
- Tarea de usuario

### Evaluación de InfoVis

¿El resultado de la visualización tiene sentido para un usuario común?

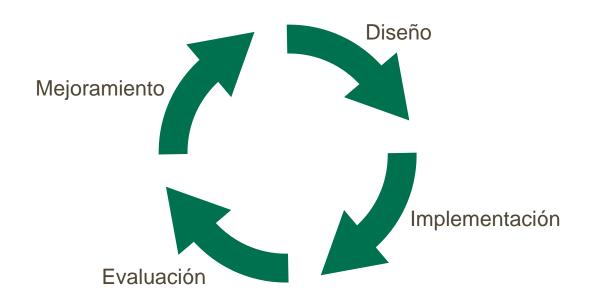
- Pensar en voz alta
- Cuestionarios
- Tarea de usuario

## Mejoramiento de InfoVis

¿Qué puedo mejorar en base a la retroalimentación recibida?

## Las 4 fases ¡NO son secuenciales ni aisladas!

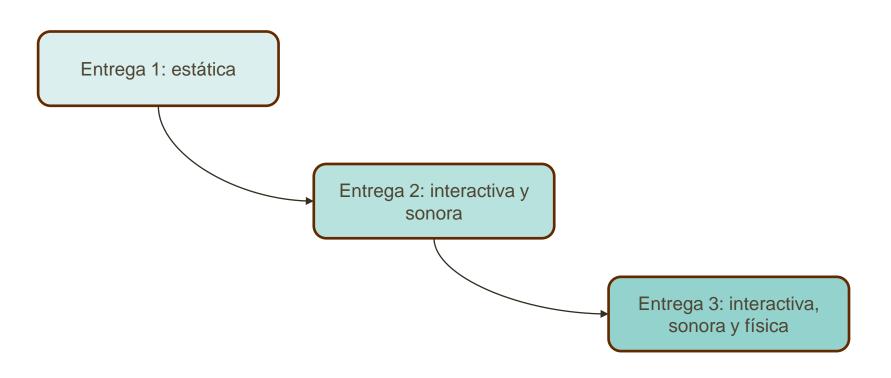
Puedo retroceder, avanzar o combinarlas... es un proceso iterativo.



## Introducción a los proyectos

Ayudantes de proyecto

## Proyecto: 3 entregas progresivas

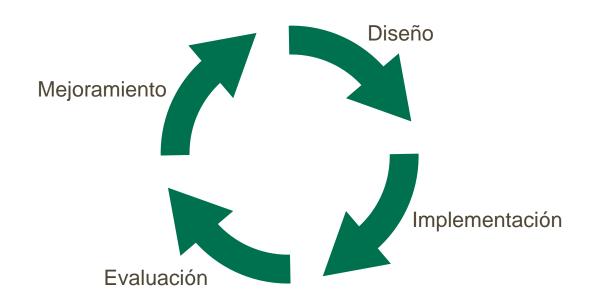


## Proyecto grupal

2 o 3 personas

## ¿Quién no tiene grupo aun?

## Se espera que sigan este proceso iterativo



## Entrega 1: InfoVis estática

### **1. Diseño** (30%)

¿Cuál es el mensaje principal de la visualización? ¿De dónde provienen los datos y cómo los procesaste, si es que los procesaste? Describe el razonamiento detrás de esta visualización.

### 2. Implementación (50%)

Proporciona el enlace a la página web de la visualización (por ejemplo, GitHub Pages).

### **3. Evaluación** (10%)

Describe cómo evaluaste la visualización: ¿la mostraste a alguien (por ejemplo, amigos, compañeros, usuarios)? ¿Cuál fue la retroalimentación recibida?

### 4. **Mejoramiento** (10%)

Discute la retroalimentación recibida y las modificaciones realizadas en la visualización, si las hubo.

## Entrega 2: InfoVis interactiva y sonora

### 1. **Diseño** (25%)

¿Cuál es el objetivo de la *interacción* y la *sonificación* en tu visualización? Explica el razonamiento detrás de estas decisiones.

### 2. Implementación (55%)

Proporciona el enlace al código de la visualización (por ejemplo, en GitHub Pages) y a un breve video con audio que muestre su funcionamiento.

### **3. Evaluación** (10%)

Describe cómo evaluaste la visualización con enfoque en la *interacción* y la *sonificación*: ¿la mostraste a alguien (como amigos, compañeros o usuarios)? ¿Qué retroalimentación recibiste?

### 4. **Mejoramiento** (10%)

Discute la retroalimentación recibida y las modificaciones realizadas en la visualización, si las hubo.

## Entrega 3: InfoVis interactiva, sonora y física

### 1. **Diseño** (20%)

¿Cuál es el objetivo de la *interacción tangible* y la *fisicalización* en tu visualización? Explica el razonamiento detrás de estas decisiones.

### 2. Implementación (60%)

Proporciona el enlace al código de la visualización (por ejemplo, en GitHub Pages) y a un breve video con audio que muestre su funcionamiento.

### **3. Evaluación** (10%)

Describe cómo evaluaste la visualización con enfoque en la *interacción tangible y la fisicalización*: ¿la mostraste a alguien (como amigos, compañeros o usuarios)? ¿Qué retroalimentación recibiste?

### 4. **Mejoramiento** (10%)

Discute la retroalimentación recibida y las modificaciones realizadas en la visualización, si las hubo.

## Un "visualización" multisensorial

Open Protobject Code

# Terremotos de Chile desde el 2000 Iquique de 2014 El tercero mas fuerte del siglo







#### Cauquenes de 2010

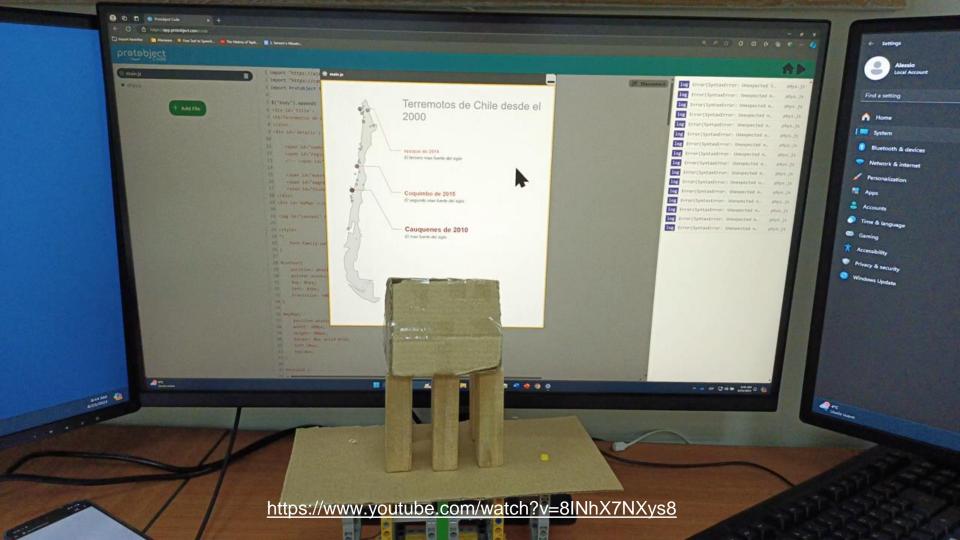
IV, V, VI, VII, XVI, VIII, IX, X, XIV regiones y R.M.

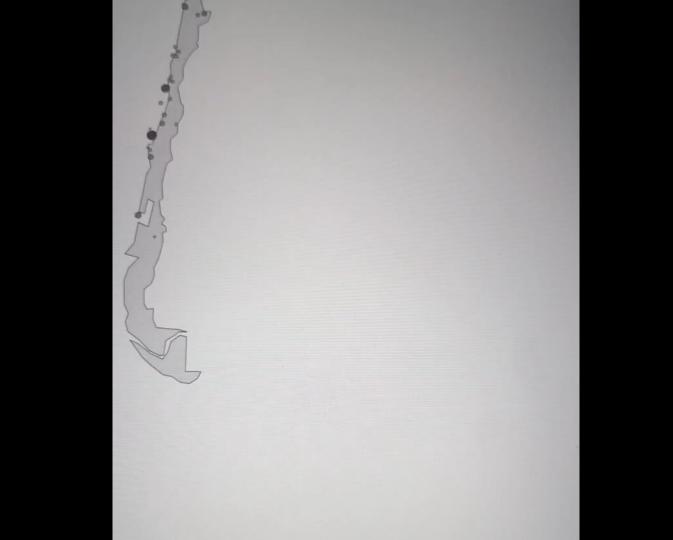
**521** MUERTOS





Interactiva/Sonora





## Fechas de entrega

¡Se podrá enviar antes!

InfoVis Estática:	14/10/2024
InfoVis Interactiva y Sonora:	11/11/2024
InfoVis Interactiva, Sonora y Física:	02/12/2024

## Fechas de entrega

### ¡Se podrá enviar antes!

InfoVis Estática:	14/10/2024
InfoVis Interactiva y Sonora:	11/11/2024
InfoVis Interactiva, Sonora y Física:	02/12/2024

## IIC2026 Visualización de Información

Alessio Bellino (2024 - 2 / Clase 02)