

Rapport final

IDASM103 – Visualisation de l’information

Université de Namur

Groupe 10

14 décembre 2025

Table des matières

1 Caractérisation du domaine	4
1.1 Domaine des utilisateurs	4
1.2 Problèmes rencontrés	5
2 Abstraction des tâches	5
2.1 Objectifs des utilisateurs	5
2.2 Lien entre tâches et données	5
3 Description des données pertinentes (WHAT?)	6
3.1 Type de données	6
3.2 Indicateurs clés utilisés	7
3.3 Qualité et préparation des données	7
4 Description des intentions (WHY?)	8
4.1 Type d’action	8
4.2 Cible et contexte	8
5 Choix de la technologie	9
5.1 Outil envisagé	9
5.2 Justification	9
6 Lien entre tâches et données	9
7 Qualité et préparation des données	10
7.1 Airbnb_Open_Data.csv	10

7.2 CommonPlaces	10
7.3 Complaints 2024	11
7.4 Enrichissement et nouvelles transformations du jeu de données	
Airbnb	11
8 Scénario	12
9 Etapes de développement du prototype	13
10 Prototypes	13
10.1 Page 1 : Overview	14
10.2 Page 2 : Borough	16
10.3 Page 3 : Details	18

1 Caractérisation du domaine

1.1 Domaine des utilisateurs

Le domaine du projet concerne l'expérience touristique culturelle et les activités plus divertissantes à New York City. L'utilisateur clé est un visiteur ayant des besoins et souhaits différents lors de son passage à New York. Il vise à comprendre comment les différents quartiers de New York se distinguent par leur ambiance, leur niveau d'activité nocturne, leur accessibilité, leur niveau sonore et leur attractivité pour les voyageurs.

La conception ou design d'un dashboard ne concerne pas seulement l'assemblage des graphiques mais elle permet aussi de raconter une information de façon utile et lisible. Pour y parvenir, quatre questions-clés guident toute la conception, à savoir :

- À qui s'adresse ce dashboard ?

L'audience détermine le niveau de détail, le vocabulaire et le type de visualisations. Dans notre cas, elle s'adresse aux voyageurs qui souhaitent comparer les quartiers et filtrer les logements selon leurs préférences (quartier, prix, activité culturelle) avant leur arrivée à New York pour un déplacement. Le choix de la visualisation sera concentrée sur les KPI simples : cartes et barres, afin de faciliter une lecture rapide du grand public (futur voyageur) et de prendre une décision immédiate sur la réservation du logement.

- Quelle information choisir ?

On sélectionne uniquement les informations utiles pour décider où séjourner. Ces informations sont regroupées dans la table ci-dessous :

Type d'information	Indicateurs	Graphique
Contexte des quartiers	Population, sécurité, points d'intérêts	Barres verticales
Tourisme et ambiance	Nombre de lieux culturels, bars/clubs, événements	Histogramme
Offres Airbnb	Offres totales, prix moyen par nuit et types de logements	Cartes

Tableau 1. Type d'information et visualisations respectives.

- Quelle mise en page ?

Le dashboard sera structuré comme de façon simple, du plus global au plus précis.

d) Pollution visuelle :

Pour garder un tableau clair, agréable, non agressif visuellement, nous allons utiliser :

- Palette simple,
- Graphiques composés uniquement de barres/lignes simples,
- Icônes discrètes,
- Un seul style de police.

1.2 Problèmes rencontrés

Il est difficile de comprendre la personnalité des quartiers new-yorkais avant d'y aller. Les plateformes de réservation affichent peu d'informations sur l'environnement du logement. Les touristes doivent jongler entre plusieurs sources (Airbnb, Google Maps, Yelp, MTA...). Il n'existe pas d'outil visuel permettant de comparer les quartiers selon le style de vie recherché.

Les questions de l'utilisateur sont les suivantes :

- Tourisme culturel : Quels sont les quartiers les plus accueillants pour une expérience culturelle, entre musées, galeries, marchés et balades urbaines ?
- Tourisme de divertissement : Quels sont les hotspots Airbnb et les quartiers les plus vivants pour découvrir la vie nocturne new-yorkaise, entre bars, spectacles et rooftops ?
- Pour le séjour : Quels sont les quartiers les plus tranquilles où loger tout en restant bien situés entre ces deux ambiances ?

2 Abstraction des tâches

2.1 Objectifs des utilisateurs

- Trouver un logement dans un quartier correspondant à son style (calme ou divertissant).
- Évaluer la qualité et la sécurité des quartiers.
- Découvrir des zones vivantes (bars, restaurants, événements).
- Optimiser son choix selon le prix, la note, le bruit et l'accessibilité.

2.2 Lien entre tâches et données

Dans le dataset de départ, les variables suivantes seront utilisées : type de logement (entire home, private room...), prix, note moyenne, nombre de reviews,

disponibilité, latitude, longitude, quartier.

3 Description des données pertinentes (WHAT?)

3.1 Type de données

Le tableau ci-dessous présente les types d'objets pour chaque variable du jeu de données, obtenu à partir de la commande « df.info() » exécutée sous Python. Le dataset est de type tableau et ne contient pas de relation, qu'elle soit ou non hiérarchique.

```
RangeIndex: 102599 entries, 0 to 102598
Data columns (total 26 columns):
 #   Column           Non-Null Count  Dtype  
--- 
 0   id               102599 non-null   int64  
 1   NAME              102349 non-null   object  
 2   host id            102599 non-null   int64  
 3   host_identity_verified  102310 non-null   object  
 4   host name           102193 non-null   object  
 5   neighbourhood group 102570 non-null   object  
 6   neighbourhood        102583 non-null   object  
 7   lat                102591 non-null   float64 
 8   long               102591 non-null   float64 
 9   country             102067 non-null   object  
 10  country code        102468 non-null   object  
 11  instant_bookable    102494 non-null   object  
 12  cancellation_policy 102523 non-null   object  
 13  room type            102599 non-null   object  
 14  Construction year   102385 non-null   float64 
 15  price               102352 non-null   object  
 16  service fee          102326 non-null   object  
 17  minimum nights       102190 non-null   float64 
 18  number of reviews    102416 non-null   float64 
 19  last review           86706 non-null   object  
 20  reviews per month    86720 non-null   float64 
 21  review rate number    102273 non-null   float64 
 22  calculated host listings count 102280 non-null   float64 
 23  availability 365      102151 non-null   float64 
 24  house_rules           50468 non-null   object
```

```
25  license           2  non-null      object
dtypes: float64(9), int64(2), object(15)
```

Tableau 2. Nom des colonnes et type de données du dataset Airbnb.

3.2 Indicateurs clés utilisés

Indicateur	Description	Unité / Échelle
CULTURE_SCORE	Nombre de lieux culturels à proximité	Compte
FUN_SCORE	Nombre de lieux récréatifs à proximité	Compte
CULTURE_RATIO	Dominante culturelle vs fun	[0,1]
SAFETY_SCORE	Proxy de sécurité basé sur plaintes	[0,10]
Prix moyen	Prix moyen par nuit	\$

3.3 Qualité et préparation des données

Le tableau ci-dessous présente le nombre de valeurs manquantes pour chaque variable du jeu de données, obtenu à partir de la commande « `df.isnull().sum()` » exécutée sous Python. Les traitements envisagés comprennent l'imputation (moyenne pour les variables numériques, mode pour les valeurs catégoriques). Le traitement des données manquantes concerne uniquement les colonnes qui seront utilisées dans ce projet.

<code>id</code>	0
<code>NAME</code>	250
<code>host_id</code>	0
<code>host_identity_verified</code>	289
<code>host_name</code>	406
<code>neighbourhood_group</code>	29
<code>neighbourhood</code>	16
<code>lat</code>	8
<code>long</code>	8
<code>country</code>	532
<code>country_code</code>	131
<code>instant_bookable</code>	105
<code>cancellation_policy</code>	76
<code>room_type</code>	0
<code>Construction year</code>	214
<code>price</code>	247
<code>service_fee</code>	273
<code>minimum_nights</code>	409

```

number of reviews           183
last review                 15893
reviews per month           15879
review rate number          326
calculated host listings count 319
availability 365            448
house_rules                  52131
license                      102597
dtype: int64

```

Tableau 3. Somme des valeurs *null* par colonne.

4 Description des intentions (WHY?)

4.1 Type d'action

Le but du projet est de créer une interface pour une analyse exploratoire et comparative adressée aux touristes de New York City.

Action	Cible	Objectif
Explorer	Quartiers	Identifier la répartition des logements selon leur type et leur prix
Comparer	Quartiers / types de logements	Mesurer la différence entre quartiers “calmes” et “animés”
Filtrer	Logements	Sélectionner selon budget, note, accessibilité
Identifier	Hot-spots	Déterminer les zones avec forte activité de divertissement
Évaluer	Confort	Relier bruit, sécurité et satisfaction des voyageurs

Tableau 4. Actions et objectifs des utilisateurs cibles.

4.2 Cible et contexte

Identifier les entités ou attributs visés, le contexte d'utilisation et les relations entre les intentions.

Les attributs utilisables dans le cadre de ce projet sont les suivants :

- `id`, `NAME`, `host_id`, `host_identity_verified`, `host_name`, `calculated_host_listings_count` : permet l'identification des biens Airbnb et des hôtes, expérience des hôtes
- `neighbourhood_group`, `neighbourhood`, `lat`, `long` : localisation géographique des biens Airbnb
- `price`, `service_fee`, `room_type`, `minimum_nights`, `availability_365` : préférences de l'utilisateur, potentiellement délimiter des catégories d'utilisateur (persona)
- `number_of_reviews`, `last_review`, `reviews_per_month`, `review_rate_number` : popularité des biens Airbnb
- `house_rules` : identification du type de bien Airbnb correspondant aux catégories d'utilisateur

5 Choix de la technologie

5.1 Outil envisagé

Les outils choisis pour le traitement et la conception sont les suivants :

- Python (traitement des données),
- Miro (prototypage),
- Microsoft Power BI.

5.2 Justification

Le choix des outils contient plusieurs avantages. Premièrement, Python est un outil polyvalent et rapide permettant un traitement des données efficaces sur un jeu données d'une taille telle que celui-ci.

Ensuite, l'utilisateur pourra répondre à plusieurs questions en utilisant un outil de visualisation dynamique tel que Power BI. Les fonctions de sélection, filtrage, zoom, permettent à l'utilisateur de trouver l'information adéquate en fonction de ses préférences, tout en répondant à des critères d'accessibilité.

6 Lien entre tâches et données

Les variables du set de données d'origine utilisées sont les suivantes : `id`, `NAME`, `neighbourhood_group`, `neighbourhood`, `lat`, `long`, `room_type`, `price`, `minimum_nights`, `number_of_reviews`, `review_rate_number`, `house_rules`.

Elles permettront de localiser les logements sur une carte et de filtrer selon les différents attributs.

Sources de données :

- `Airbnb_Open_Data.csv` : jeu de données principal.

- Données issues du portail <https://opendata.cityofnewyork.us> :
 - **CommonPlaces** : lieux connus de New York, classés par type d'activité.
 - **Borough_Boundaries_20251110** : limites administratives des *boroughs* de New York, utilisées pour corriger certaines entrées.
 - **Complaints_2024** : plaintes déposées en 2024 avec leur localisation.
 - **2020_Neighborhood_Tabulation_Areas_(NTAs)** : limites administratives des quartiers de New York, utilisées pour catégoriser *CommonPlace*.

7 Qualité et préparation des données

7.1 Airbnb_Open_Data.csv

1. Suppression des colonnes non pertinentes : `host_id, host_identity_verified, host_name, country, country_code, instant_bookable, cancellation_policy, Construction year, service fee, last review, reviews per month, availability 365, license.`
2. Suppression des entrées sans nom, latitude ou longitude.
3. Nettoyage de la colonne `neighbourhood_group` :
 - Correction des erreurs typographiques (exemple : *manhattan* renommé *Manhattan*).
 - Réattribution des données manquantes à partir des coordonnées géographiques et des données provenant de `Borough_Boundaries_20251110`.
 - `Neighbourhood` : correction des données à partir des coordonnées géographiques et des données provenant de `2020_Neighborhood_Tabulation_Areas_(NTAs)`.

7.2 CommonPlaces

- Colonnes conservées : `the_geom, PLACEID, BOROUGH_CODE, FACILITY_TYPE, FEATURE_NAME`.
- Extraction des coordonnées (`latitude, longitude`) à partir de la colonne `the_geom`.
- Filtrage des lieux selon le type : `Recreational, Culture, Church, Transportation`.
- Suppression des lieux sans nom de quartier (hors zone urbaine).
- Ajout de la colonne `BOROUGH_NAME` à partir de `BOROUGH_CODE`.
- Ajout des informations du quartier correspondant à chaque point (longitude, latitude) à partir du fichier `2020_Neighborhood_Tabulation_Areas_(NTAs)_20251117.csv`.
- Les lieux ne possédant pas de score de review, un score fictif ainsi qu'un nombre de revues ont été ajoutés pour le besoin du projet. Le score a été généré aléatoirement entre 1 et 5 en suivant une distribution statistique réaliste. Le nombre de revues a été généré aléatoirement en suivant une distribution log normale. Un ajustement a

ensuite été réalisé sur le score, en partant du principe qu'un lieu avec un nombre de revues élevé a un score plus élevé.

- Sauvegarde du jeu final avec les colonnes : PLACEID, BOROUGH CODE, FACILITY TYPE, FEATURE NAME, longitude, latitude, FACILITY TYPE NAME, ACTIVITY CATEGORY, BOROUGH NAME, NTA2020, NTAName, NTAAbbrev, Number_of_reviews, Review_score.

Ces valeurs synthétiques sont utilisées exclusivement dans le cadre du prototype afin de démontrer les capacités de visualisation, de filtrage et de comparaison de la plateforme. Elles ne reflètent pas des données réelles et ne doivent pas être interprétées comme telles.

7.3 Complaints_2024

- Colonnes extraites : CMPLNT_NUM, CMPLNT_FR_DT, BORO_NM, Latitude, Longitude.
- Suppression des entrées incomplètes (absence de coordonnées ou de nom de borough).
- Réexport du jeu nettoyé dans un nouveau fichier CSV.

7.4 Enrichissement et nouvelles transformations du jeu de données Airbnb

Des opérations supplémentaires ont été réalisées sur le jeu de données `Airbnb_Open_Data.csv` afin d'enrichir les informations disponibles et d'ajouter de nouvelles variables dérivées.

Catégorisation culturelle et récréative. À partir du jeu de données `CommonPlaces.csv`, chaque logement a été associé à des lieux d'intérêt situés dans un rayon de 500 mètres, en utilisant un modèle (`BallTree` de `scikit-learn`). Deux indicateurs ont été définis :

- `CULTURE_SCORE` : nombre de lieux culturels à proximité immédiate.
- `FUN_SCORE` : nombre de lieux à caractère récréatif autour du logement.

Un ratio `CULTURE_RATIO` a été calculé selon la formule :

$$\text{CULTURE_RATIO} = \frac{\text{CULTURE_SCORE}}{\text{CULTURE_SCORE} + \text{FUN_SCORE}}$$

afin d'évaluer la dominante du voisinage. Une classification a ensuite été attribuée dans la colonne `BEST_FOR`, selon la logique suivante :

- `culture` si le score culturel domine ;
- `fun` si le score récréatif domine ;
- `both` en cas d'équilibre.

Ajout d'un indicateur de sécurité. Les plaintes recensées dans le fichier `Complaints_2024.csv` ont été exploitées pour estimer un score de sécurité localisé. Pour chaque logement :

- le nombre total de plaintes enregistrées dans un rayon de 100 mètres a été calculé (`COMPLAINT_COUNT`) ;
- le nombre de mois distincts où des plaintes ont été rapportées à proximité a été comptabilisé (`RECUR_MONTHS`).

À partir de ces deux variables, un score de sécurité `SAFETY_SCORE` a été construit selon la formule :

$$\text{SAFETY_SCORE} = 10 - 7 \times \frac{\text{COMPLAINT_COUNT}}{\max(\text{COMPLAINT_COUNT})} - 3 \times \frac{\text{RECUR_MONTHS}}{\max(\text{RECUR_MONTHS})}$$

Ce score, borné entre 0 et 10, a ensuite été discrétisé en cinq catégories (`SAFETY_CATEGORY` de 1 à 5) pour faciliter la visualisation et l'analyse comparative.

Export final. Le jeu de données ainsi enrichi a été réexporté au format CSV pour être utilisé dans les visualisations et analyses ultérieures.

8 Scénario

L'offre de logements à New York est particulièrement abondante et variée. Pour aider les utilisateurs à s'y retrouver plus facilement, notre équipe a été mandatée par Airbnb afin de concevoir une plateforme qui les guide vers des choix en accord avec leurs attentes et leur style de voyage. En effet, un amateur de culture recherchant calme et proximité des musées ne privilégiera pas les mêmes quartiers qu'un voyageur souhaitant profiter de l'effervescence des bars et des animations urbaines.

Notre persona principal est un voyageur autonome, qui organise lui-même tous les aspects de son séjour. Il souhaite vivre pleinement son expérience new-yorkaise, mais il ne connaît la ville qu'à travers sa réputation. Il n'imagine pas encore l'immensité de New York ni l'extraordinaire diversité de ses offres culturelles et festives. Il a entendu parler de quelques musées incontournables ou de lieux de sortie emblématiques, mais il ne sait pas vraiment où ceux-ci se situent, ni quels quartiers correspondent le mieux à ses envies.

Dès son arrivée sur notre page, notre voyageur peut se faire une idée de l'étendue de la ville de New York City et de la position de ses quartiers. Il réalise en un coup d'œil que l'offre de divertissements est conséquente, mais garde en tête l'objectif de son séjour. Une fois ce choix opéré, ainsi que ses critères de taille, prix, et période de séjour encodés, il pourra facilement choisir le quartier dans

lequel concentrer ses recherches. Aventurier ou prudent : l'indice de sécurité lui permettra de se conforter dans son choix. D'un clic à l'autre sur nos pages, il affine sa recherche pour aboutir à une offre d'Airbnb ciblée répondant à ses critères : quelques logements de la taille qui lui convient, dans un quartier correspondant à son besoin de sécurité et ses envies de découvertes et distraction. À la fin de ce parcours, notre voyageur dispose d'un choix clair et pertinent avec ses attentes. Il peut alors réserver en toute confiance le logement qui maximisera la réussite de son séjour new-yorkais.

9 Etapes de développement du prototype

Le développement du dashboard a débuté par la création d'un premier design sur Miro, permettant de définir la structure générale et les besoins en visualisation. L'équipe s'est ensuite divisée en deux groupes afin de prendre en charge le processus de traitement des données. Partant du jeu de données principal Airbnb_Open_Data.csv, nous avons identifié des manques d'informations. Pour enrichir la base, quatre nouveaux jeux de données issus du portail Open Data NYC ont été collectés, nettoyés et préparés. Après le traitement et l'exportation en fichiers CSV (trois au total), l'ensemble des données a été importé dans Power BI. Une table de mesures a ensuite été créée pour centraliser les indicateurs (KPIs) essentiels à l'analyse. Enfin, la phase de visualisation des données a permis de construire les graphiques, cartes et tableaux du dashboard final.

10 Prototypes

La plateforme se présente sous la forme d'un *dashboard*, composé de trois onglets : *Overview*, *Borough* et *Details*. Le prototype basse fidélité est réalisé via l'outil Miro et présenté dans la section qui suit.

Chaque page comprend un bouton "Return" (permettant de revenir à la page *Overview*) ainsi qu'une barre de filtres constante et synchronisée à travers l'ensemble des vues (onglets Power BI). Dans cette barre, l'utilisateur peut définir son profil (*Culture*, *Fun* ou *A bit of both*), son budget par nuit, le type de logement (*entire home/apt*, *private room*, *shared room* ou *hotel room*), ainsi que les dates du voyage prévu.

Une mise en page uniforme à travers les onglets est implémentée afin que l'utilisateur ne se perde pas entre ceux-ci. La palette de couleur respecte celle de Airbnb et chacun des graphes contient des couleurs suffisamment contrastées pour différencier les catégories présentées.

10.1 Page 1 : Overview

La première page, *Overview*, présente une synthèse des informations relatives aux logements Airbnb à New York City.

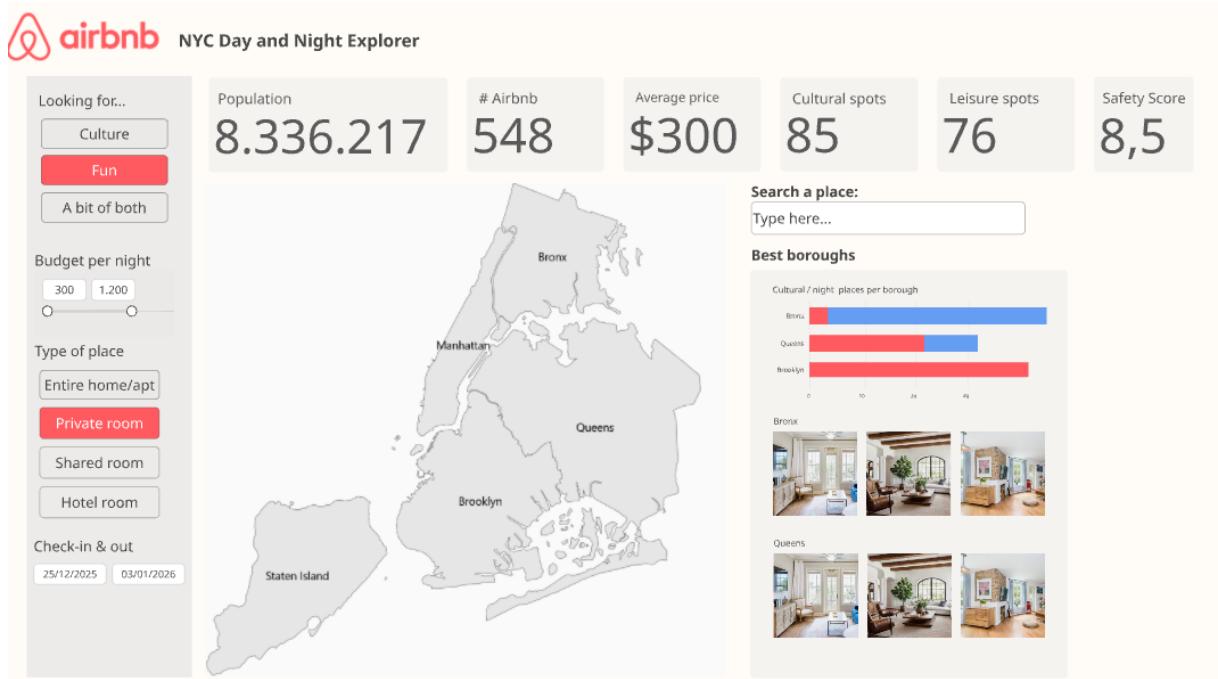


FIGURE 1 – Première page du dashboard, *Overview*, prototype Miro.

En haut de la page, des statistiques générales issues des jeux de données sont affichées : la population, le nombre d'événements de type *fun*, le nombre d'événements de type *culture*, ainsi que le *Safety Score*. Ces statistiques seront reprises de manière uniforme dans les autres pages

Sous ces indicateurs se trouve une carte schématique représentant les *boroughs* disponibles dans la base de données Airbnb utilisée. À droite de cette carte, une liste des lieux d'intérêt les plus populaires (culturels et funs) est présentée. Au-dessus de ces listes, un résumé des hébergements Airbnb disponibles est affiché, accompagné d'un graphique illustrant la proportion d'activités culturelles et divertissantes par *borough*.

Une barre de recherche permet de filtrer les lieux selon leur nom.

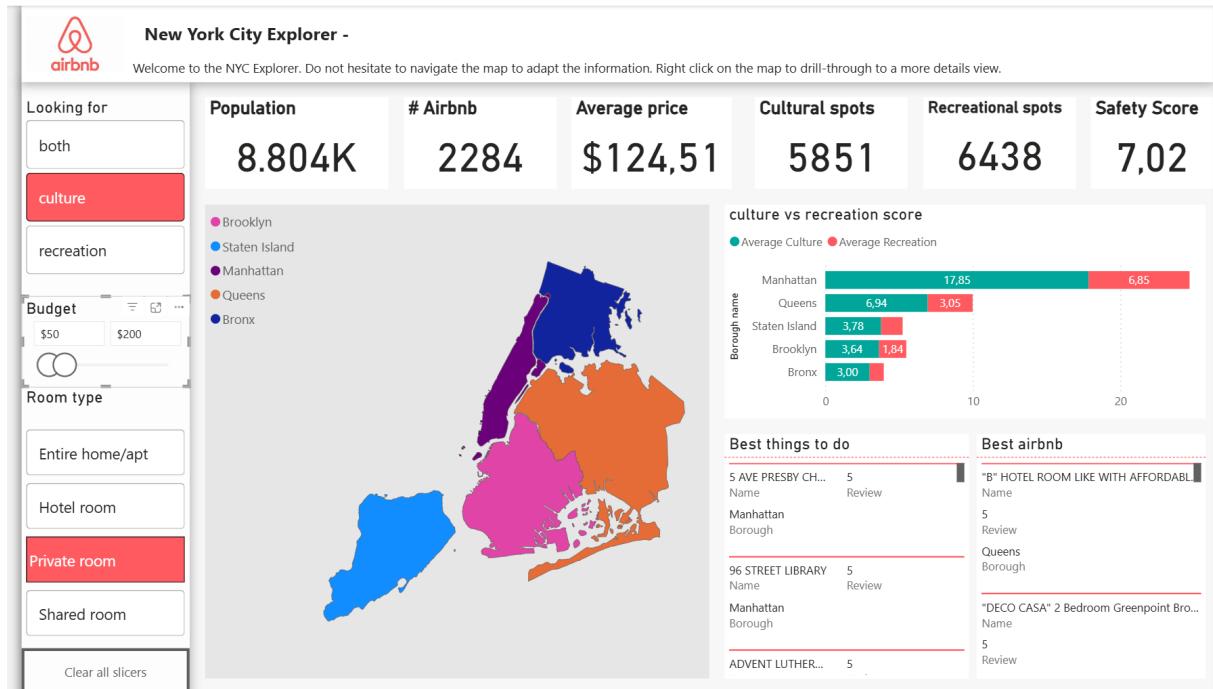


FIGURE 2 – Première page du dashboard, *Overview*, Power BI.

La version *Power BI* ne contient pas une liste d'image étant donné que cette information n'est pas disponible dans le set de données. Le carrousel d'image est remplacé par un équivalent sous forme de liste des lieux Airbnb et des activités. Le *bar chart* contenant la proportion d'activités est remplacée par un score, afin de prendre en compte la popularité des activités.

Toutes les composantes de cette page sont dynamiques : les valeurs se mettent à jour selon les filtres appliqués. Ainsi, la liste des meilleurs lieux culturels et fun, les boroughs affichés sur la carte et les hébergements Airbnb se mettent à jour en temps réel.

A cette étape, l'utilisateur a une vue d'ensemble des différents *boroughs* et, en un coup d'œil au moyen des filtres sur la gauche, reçoit les informations taillées à ses attentes en terme de prix, activités, type de logement. Par exemple, Manhattan est bien plus attractif en terme culturel, pour un prix moyen par nuit de 124.51\$ pour une chambre privée.

Une fois que sa décision sur le *Borough* est prise, l'utilisateur peut passer à la page détaillée de celui-ci. En cliquant sur la zone de la carte du *Borough*, il accède à la page qui lui permettra d'explorer les activités de celui-ci, afin de trouver le logement idéal en terme d'activités proches, qu'elles soient récréationnelles ou culturelles.

10.2 Page 2 : Borough

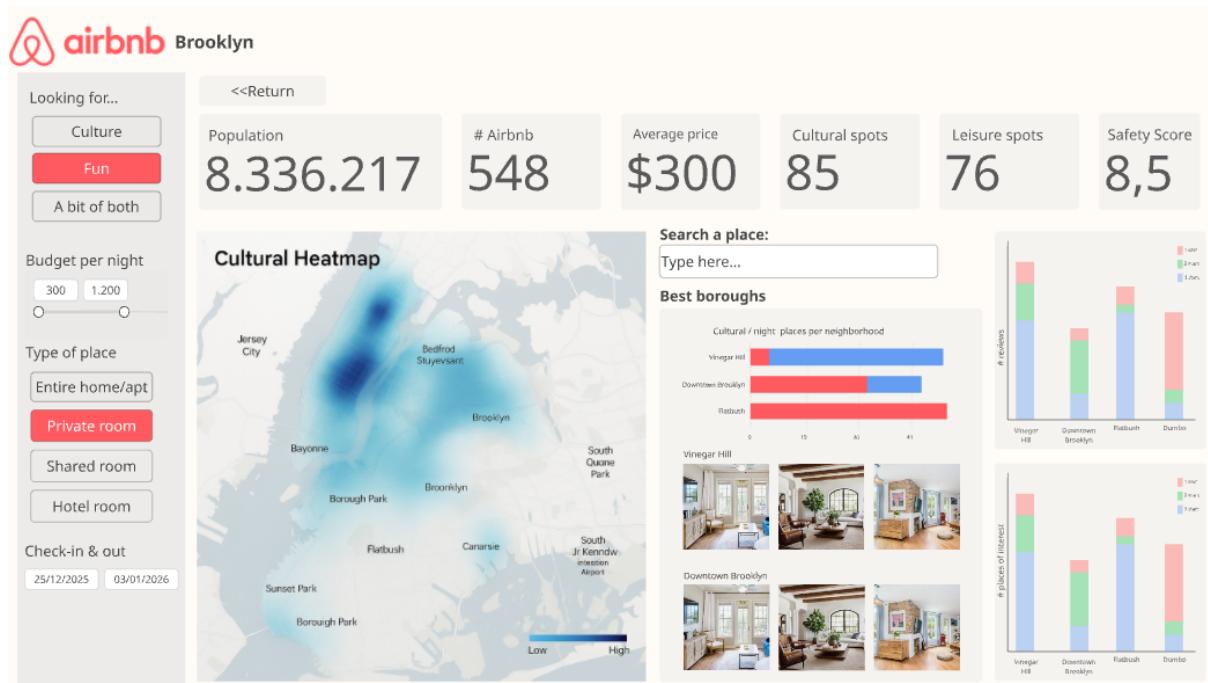


FIGURE 3 – Deuxième page du dashboard, *Borough*, prototype Miro.

La deuxième page, *Borough*, affiche les informations détaillées relatives au borough sélectionné depuis la page précédente.

Sur la gauche du *dashboard* figure une carte interactive représentant le borough sélectionné. Sur la droite, deux *bar chart* sont affichés dans la partie supérieure :

- le premier montre la répartition du *Safety Score* par quartier au sein du borough,
- le second illustre la répartition des hébergements Airbnb selon le nombre d'étoiles attribuées.

La partie inférieure de la page présente :

- une liste des hébergements par quartier, classés selon le plus grand nombre d'activités (*fun* ou *culture*),
- ainsi qu'une sélection des meilleures activités, filtrables par type (*fun* ou *culture*).

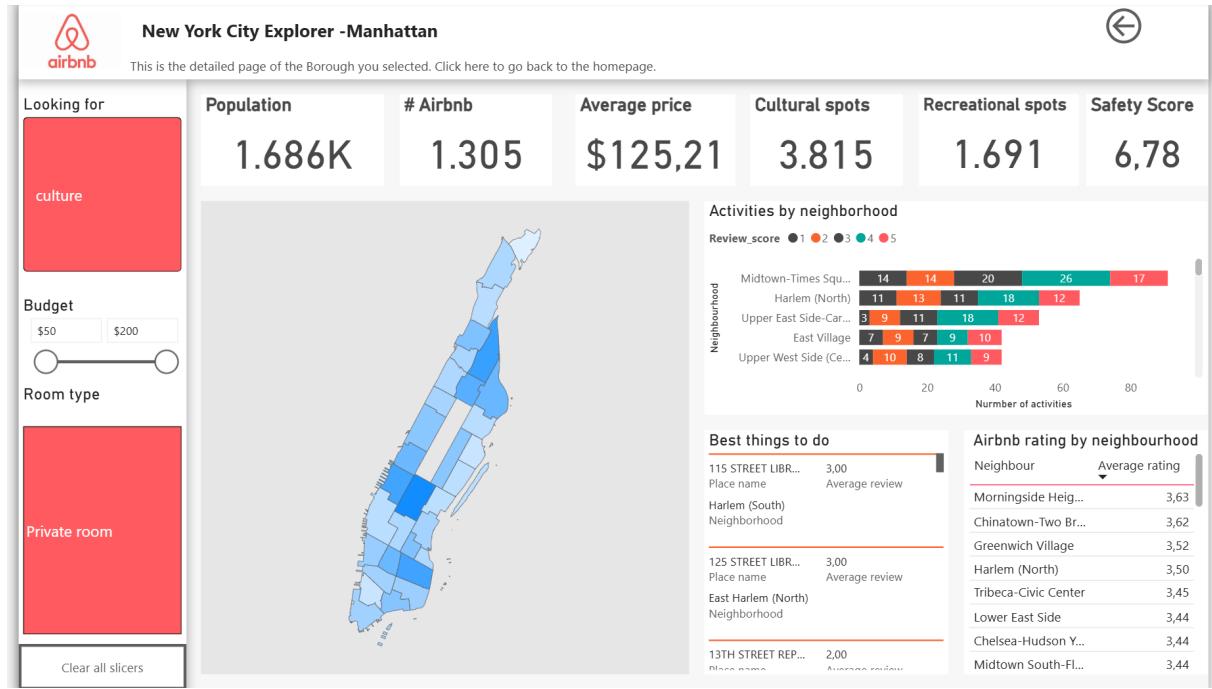


FIGURE 4 – Deuxième page du dashboard, *Borough*, Power BI.

La version Power BI ne contient pas les images des logements Airbnb (c.f. section précédente) et donne plus de détails quant à la sélection des Airbnb, tout en gardant les activités. Sur le haut du dashboard, le *bar chart* donne une visualisation rapide et claire des meilleures activités par quartier. En bas de ce graphe se trouvent les détails des activités en elle-mêmes ainsi que le classement des meilleurs logements Airbnb par quartier en terme d'avis (*Average rating*).

Cette page reprend les filtres de la page d'accueil, en terme de budget et préférences logements/activités. Ceci permet à l'utilisateur de directement cibler ses choix et éviter un surplus d'information inutile à ce stade de décision. A ce stade, l'utilisateur peut choisir un quartier qui lui permet de couvrir un maximum d'activités, en choisissant soit via le nombre d'avis et le nombre d'étoiles données, soit via ses choix personnels via la liste des activités. A l'inverse, il est aussi possible pour l'utilisateur de choisir le quartier avec les meilleurs logements Airbnb et de voir les activités qui lui conviennent le mieux. De plus, il a toujours une vue d'ensemble sur les indicateurs en haut du *dashboard* (sécurité, prix moyen, activités, ...).

10.3 Page 3 : Details

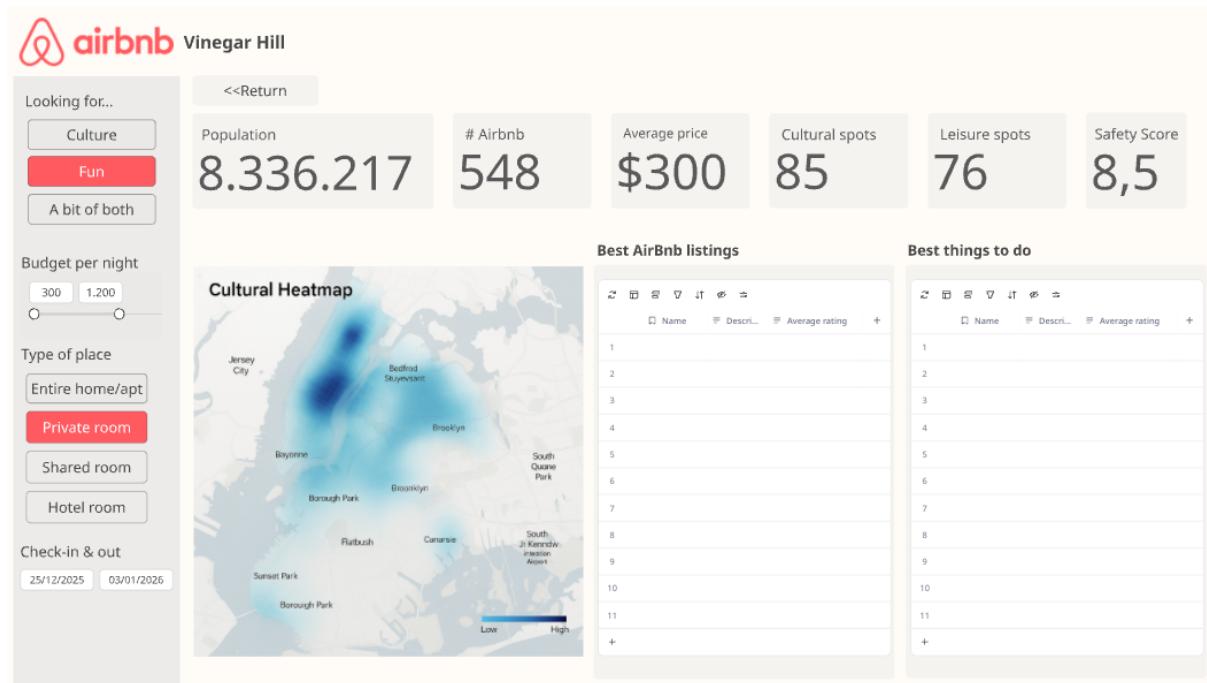


FIGURE 5 – Troisième page du dashboard, *Details*, prototype Miro.

La troisième page, *Details*, fournit les informations détaillées du quartier dans lequel se situe l’activité ou le logement sélectionné.

Les statistiques affichées incluent : la population du quartier, le nombre d’événements ou de lieux de type *fun* et *culture*, le Safety Score, ainsi que le nombre d’endroits culturels et divertissants situés à moins de 100 mètres du lieu sélectionné.

Comme sur les autres pages, la gauche contient une carte interactive, semblable à celle de la page Borough. Sur la droite, on retrouve :

- la liste des hébergements Airbnb disponibles dans le quartier,
- et la liste des lieux d’intérêt, classés selon le nombre d’avis et la note moyenne en étoiles.

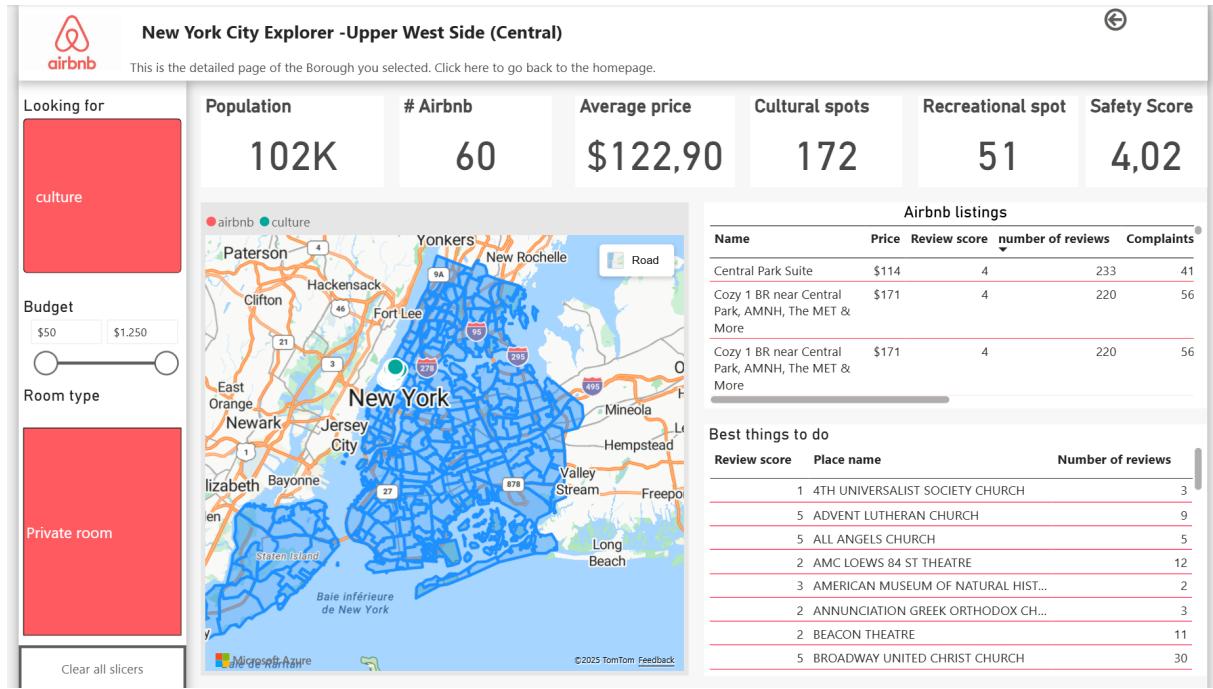


FIGURE 6 – Troisième page du dashboard, *Details*, Power BI.

Le dashboard Power BI reprend les mêmes éléments discutés ci-dessous, sinon que le tableau est aligné horizontalement au lieu de verticalement, car le nombre de colonnes à afficher ne permet pas un affichage optimal si le tableau est étroit.

A cette étape, l'utilisateur peut faire son choix final. Il détient le détail du quartier qu'il a choisi précédemment et peut maintenant établir une liste de choses à faire et choisir un Airbnb.