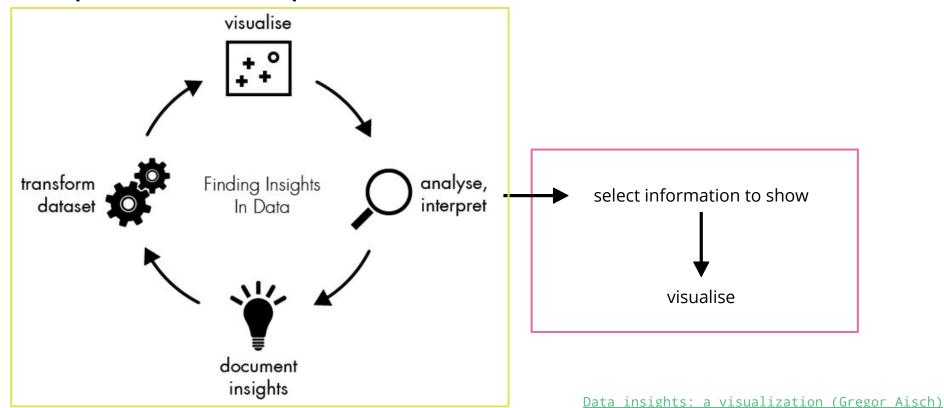
Conceptos de percepción visual

Diplomatura CDAAyA 2018

Exploración vs presentación



"We are demanding a visual aspect to our information"

- David McCandless

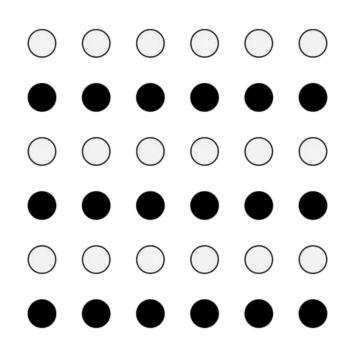
Optimizar el proceso de comunicación Generar un mensaje que se decodifique rápida y fielmente

Principios Gestalt de la percepción visual

¿Cómo vemos las cosas, aunque no nos demos cuenta?

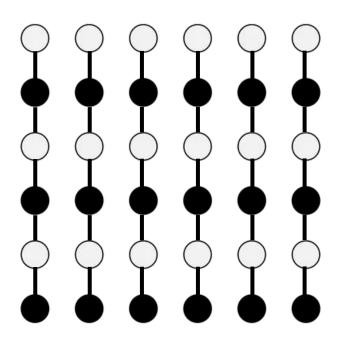
Principio de la similaridad

- Percibimos los puntos
 - "agrupados" en filas
 - blancas y negras
- Asumimos grupos en
 - base a características
 - como el color, el
 - tamaño o la forma



Principio de la continuidad

- Percibimos columnas de puntos blanco y negros
- Asumimos grupos en base a las conexiones entre ellos



Principio de la proximidad

- Percibimos los puntos
 - "agrupados" en 4
 - grupos
- Asumimos grupos en
 - base a la **posición** del
 - objeto

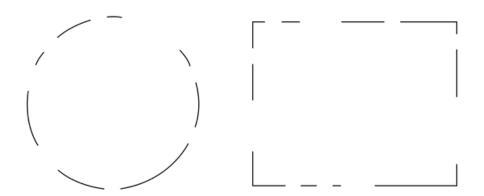
- 000000
- 0 0 0 0 0
- 0 0 0 0 0
- 0 0 0 0 0
- 000000
- 00000

- 00 00 00

- 00 00 00
- 00 00 00

Principio de cierre

- Percibimos un círculo y un cuadrado
- Completamos las
 partes faltantes para
 formar una figura
 conocida



Sesgos en la percepción

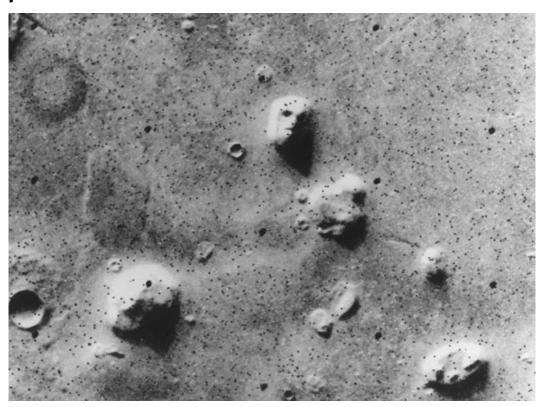
¿Qué pensamos cuando no nos paramos a pensar?

Patternicity bug!

Tendencia a encontrar patrones en los objetos y a percibir

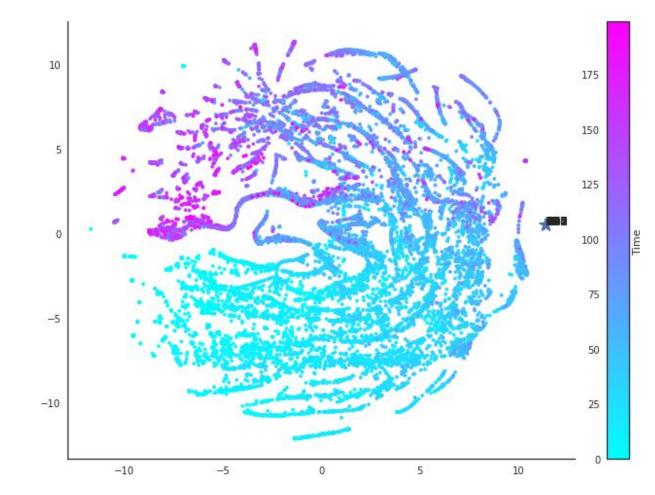
el todo como algo más que la suma de sus partes.

The face of mars



Los patrones, son reales?

- Patrón del color
- Patrón de los "gusanos"



Storytelling bug!

Tendencia a encontrar racionalizaciones que expliquen la

presencia de patrones en los objetos

Confirmation bug!

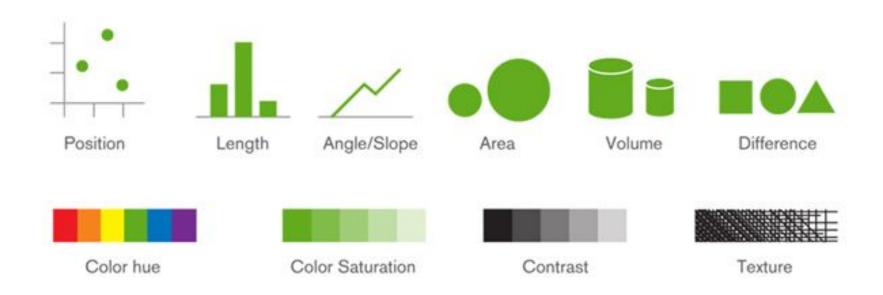
Tendencia a creer (más) verdadera la información que

sustenta nuestras creencias ya existentes.

Encodings visuales

Mapeo datos ————— elementos visuales

¿Qué son los elementos visuales?



¿Cómo elegir los elementos visuales?

Principio de la <u>consistencia</u>: las propiedades de la imagen deben corresponderse con las propiedades de los datos.

-> The lie factor

¿Cómo elegir los elementos visuales?

Principio de la <u>consistencia</u>: las propiedades de la imagen deben corresponderse con las propiedades de los datos.

-> The lie factor

Principio del <u>ordenamiento por importancia</u>: la información más importe debe ser codificada de la forma más eficiente posible.

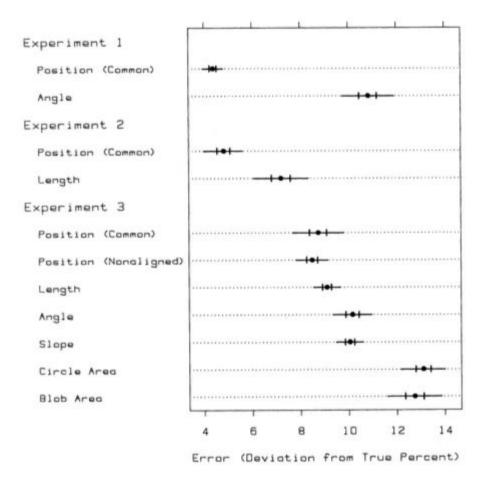
- -> ¿Cuál es la información más importante?
- -> ¿Cuáles son los encodings más efectivos?

visuales son igual de efectivos

No todos los elementos

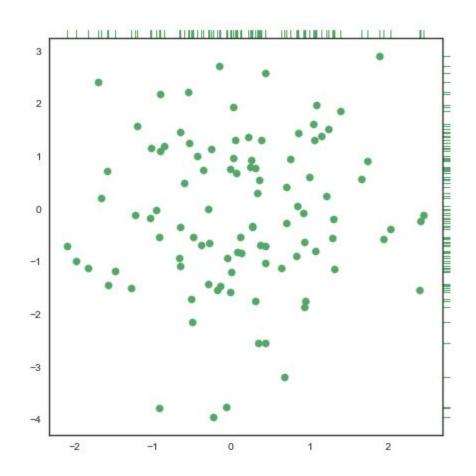
Distintos encodings nos permiten estimar mejor o peor la diferencia entre dos cantidades William S. Cleveland and Robert McGill, Graphical Perception: Theory, Experimentation, and Application to the

Development of Graphical Methods, 1984

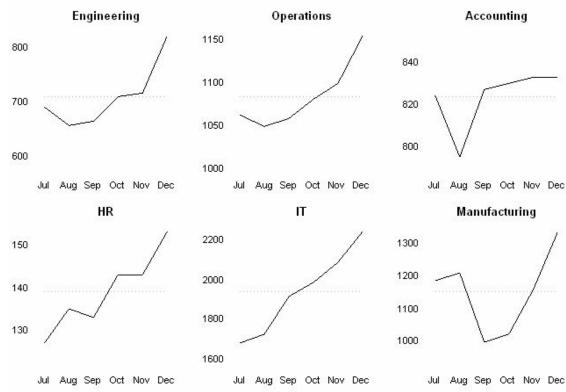


1. Posición en una escala común

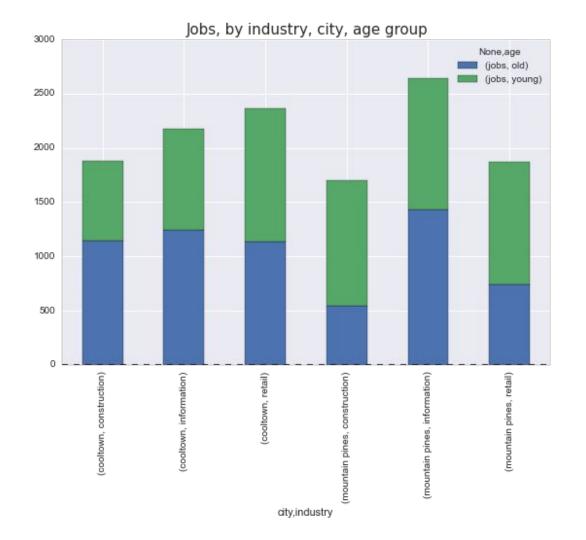
- 2. Posición en escalas no alineadas
- 3. Largo
- 4. Ángulo e inclinación (empate)
- 5. Área
- 6. Volumen, densidad y saturación de color (empate)
- 7. Tonalidad cromática



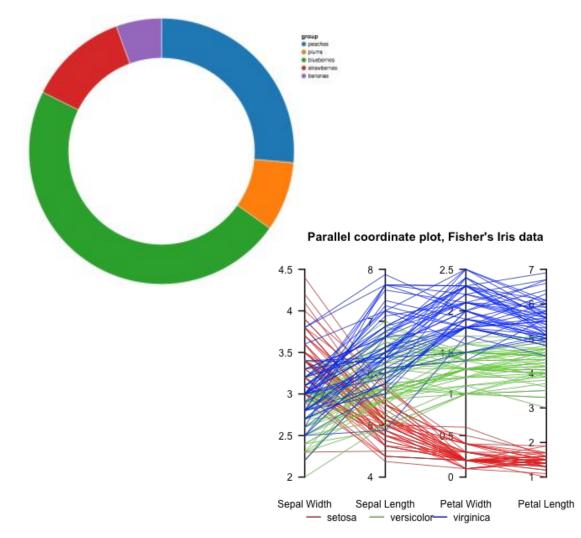
- 1. Posición en una escala común
- 2. Posición en escalas no alineadas
- 3. Largo
- 4. Ángulo e inclinación (empate)
- 5. Área
- 6. Volumen, densidad y saturación de color (empate)
- 7. Tonalidad cromática



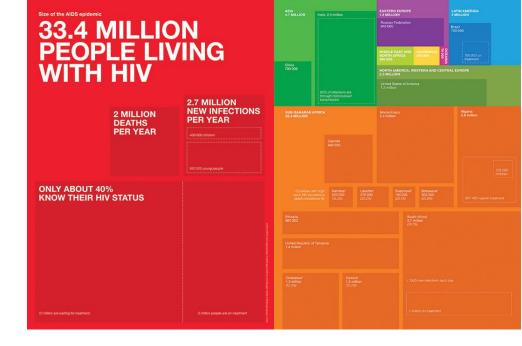
- 1. Posición en una escala común
- 2. Posición en escalas no alineadas
- 3. Largo
- 4. Ángulo e inclinación (empate)
- 5. Área
- 6. Volumen, densidad y saturación de color (empate)
- 7. Tonalidad cromática

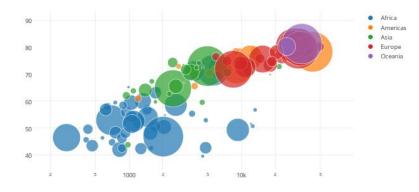


- 1. Posición en una escala común
- 2. Posición en escalas no alineadas
- 3. Largo
- 4. Ángulo e inclinación (empate)
- 5. Área
- 6. Volumen, densidad y saturación de color (empate)
- Tonalidad cromática

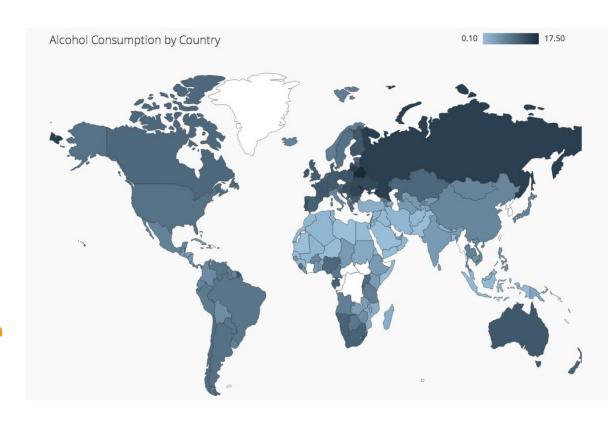


- Posición en una escala común
- 2. Posición en escalas no alineadas
- 3. Largo
- 4. Ángulo e inclinación (empate)
- 5. Área
- 6. Volumen, densidad y saturación de color (empate)
- 7. Tonalidad cromática

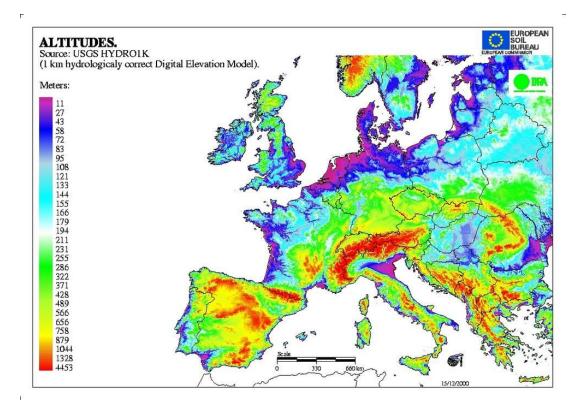




- Posición en una escala común
- 2. Posición en escalas no alineadas
- 3. Largo
- 4. Ángulo e inclinación (empate)
- 5. Área
- Volumen, densidad y saturación de color (empate)
- 7. Tonalidad cromática



- 1. Posición en una escala común
- 2. Posición en escalas no alineadas
- 3. Largo
- 4. Ángulo e inclinación (empate)
- 5. Área
- 6. Volumen, densidad y saturación de color (empate)
- 7. Tonalidad cromática



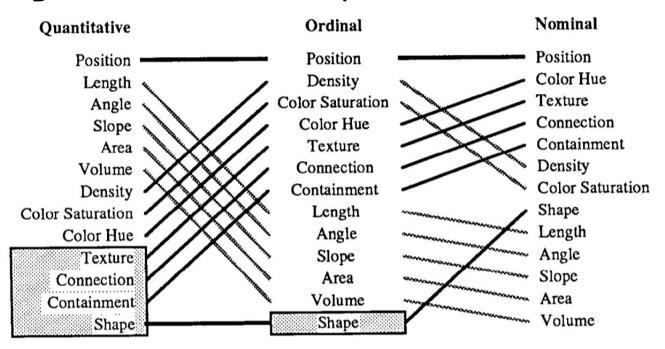


Fig. 15. Ranking of perceptual tasks. The tasks shown in the gray boxes are not relevant to these types of data.

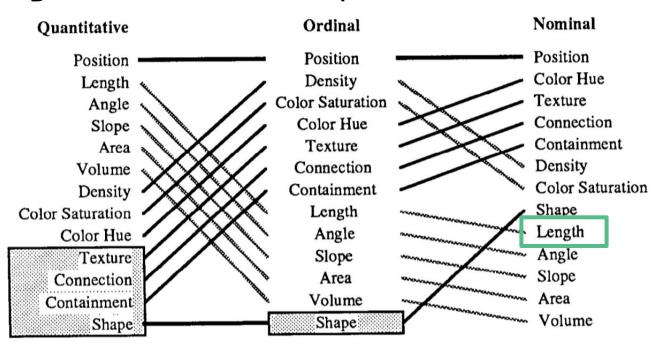


Fig. 15. Ranking of perceptual tasks. The tasks shown in the gray boxes are not relevant to these types of data.

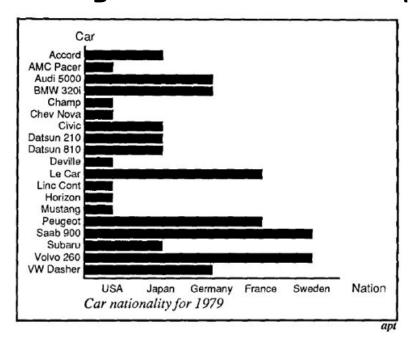
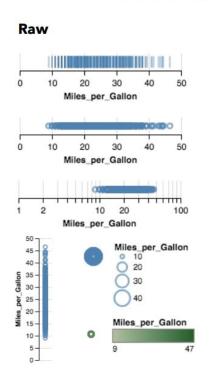


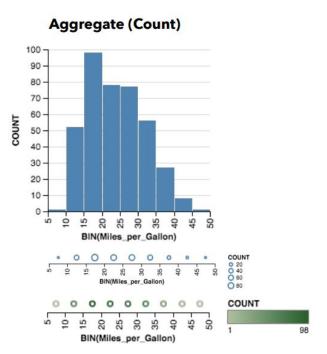
Fig. 11. Incorrect use of a bar chart for the *Nation* relation. The lengths of the bars suggest an ordering on the vertical axis, as if the USA cars were longer or better than the other cars, which is not true for the *Nation* relation.

El largo de las barras está utilizado para codificar una variable categórica, lo cual sugiere una jerarquía de valores.

Además, es difícil comparar los distintos países entre sí.

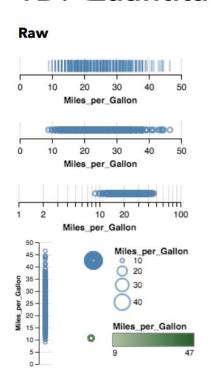
1D: Quantitative

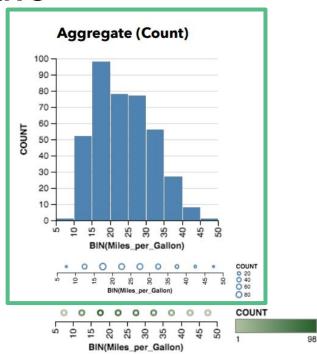




¿Con qué encoding podemos leer más precisamente los datos? ¿Con cual podemos leerlos más rápidamente?

1D: Quantitative

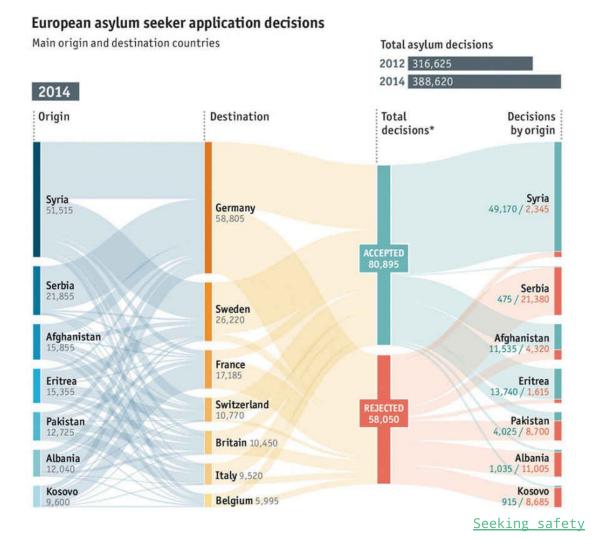




¿Con qué encoding podemos leer más precisamente los datos? ¿Con cual podemos leerlos más rápidamente?

Gráficos complejos

- ¿Cuáles son los encodings visuales?
- ¿De qué otra forma podemos mostrar esta información?



Buenas prácticas de visualización

para maximizar la efectividad de la comunicación

Básicos a tener en cuenta

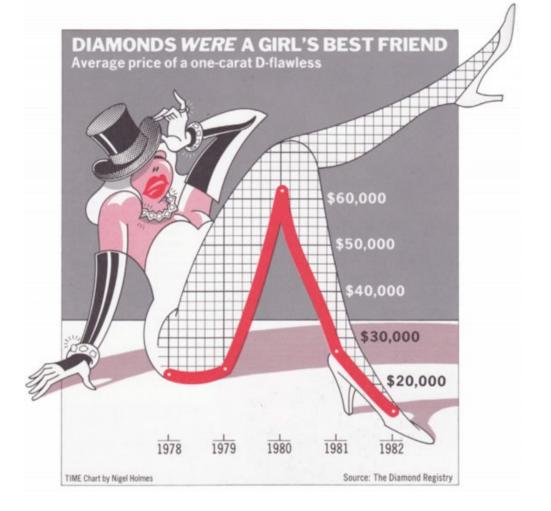
- Tamaño del texto
- Visibilidad de elementos contra el fondo
- Método de presentación
 - o Proyector: tiene baja resolución. Usar colores brillantes (ni oscuros ni pasteles).
 - Papel: ¿color o blanco y negro? No hay posibilidad de zoom.
 - Pantalla digital: distintas resoluciones y dispositivos. Distintos métodos de interacción.

Chartjunk - Less is more

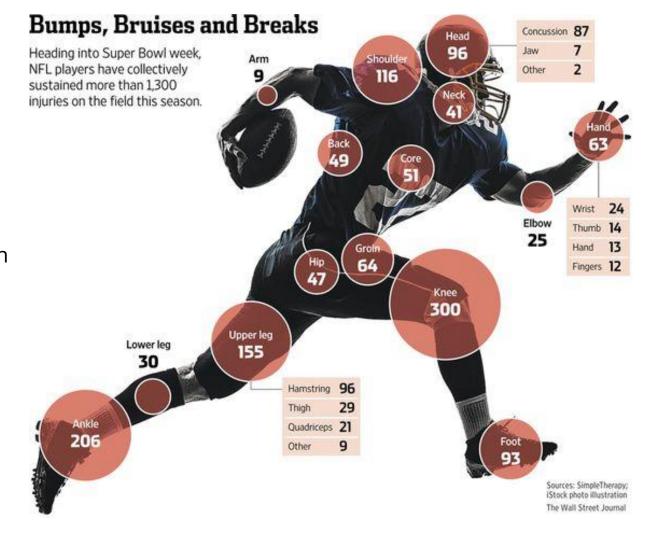
Edward Tufte: maximizar ink-data ratio

- 1. La prioridad es mostrar los datos
- 2. Maximizar la proporción datos a tinta (toda la "tinta" se usa para datos)
- 3. Eliminar la tinta no destinada a datos
- 4. Eliminar la tinta redundante
- 5. Revisar y editar

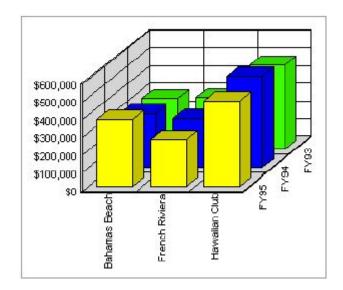
¡Solamente una pequeña cantidad de elementos visuales son relevantes!



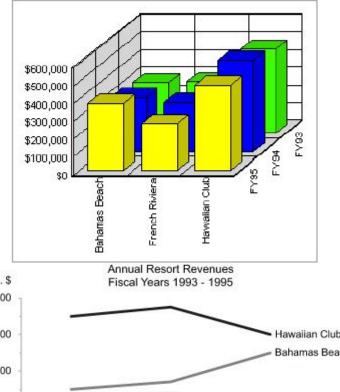
Todos los elementos
visuales son relevantes con
respecto a la información
transmitida

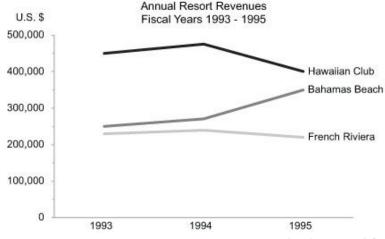


- Las barras son imposibles de leer
- Las grillas no sirven para nada
- Las etiquetas verticales son difíciles de leer
- El eje z, que representa años,
 va al revés.



- Las barras son imposibles de leer
- Las grillas no sirven para nada
- Las etiquetas verticales son difíciles de leer
- El eje z, que representa años,
 va al revés.





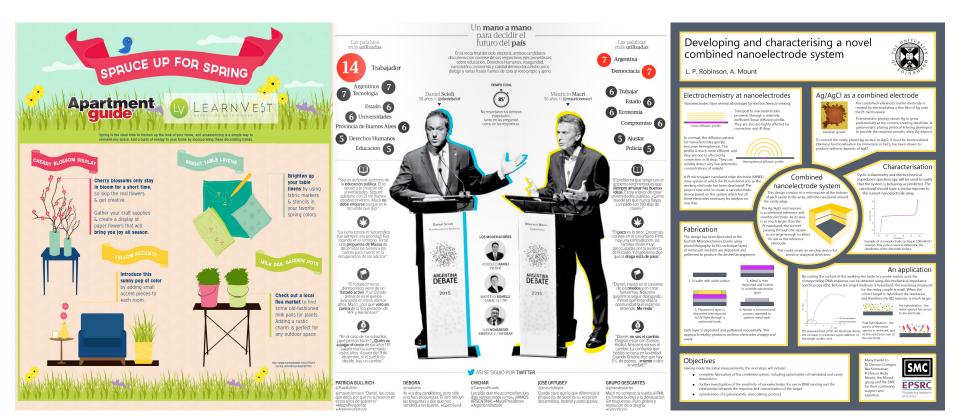
blanco y negro

Primero, que quede bien en

Propiedades de los encodings con color

- No tienen orden
- Nos basamos en convenciones que pueden no reproducirse:
 - Rojo-azul, rosa-celeste para masculino y feminino
 - o Celeste para el océano, verde para la pradera, marrón para la montaña
- No todos los percibimos iguales (daltonismo)
- Evocan emociones inconscientes (o subconscientes)

El color y el mensaje



Paletas de colores y daltonismo

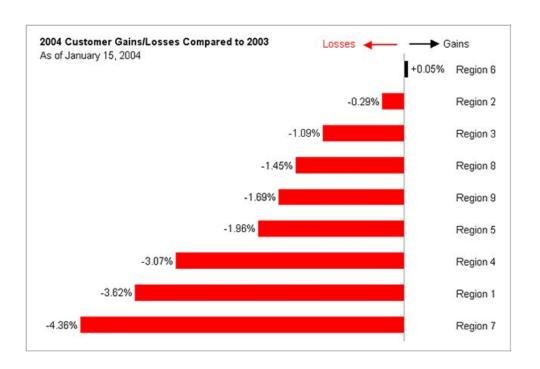
Daltonismo:

- Coblis: pueden subir una imagen y comprobar cómo la vería una persona daltónica.
- Usar paletas colorblind safe que vienen en las librerías de visualización

Estética:

- <u>Coolors</u>: Fácil de usar para conseguir combinaciones rápidas.
- <u>Paletton</u>: Más completa pero requiere un poco más de conocimiento de colores.

Refuerzo a través de encodings dobles



En este ejemplo, el encoding de color refuerza las pérdidas sin desbalancear el gráfico.

Para llevarse a casa

- La visualización es un elemento clave en la exploración de datos. El consumidor somos nosotros.
- Incluso suponiendo que el preproceso de los datos es correcto, una mala visualización puede **DEFORMAR** la información.
- Al utilizar visualizaciones como medio de comunicación, hay que tener un cuenta cómo el mensaje será decodificado por el receptor.

¿Jura decir la verdad, toda la verdad y nada más que la verdad?

¿Preguntas?

suma el trabajo extra?

Interactividad. ¿Cuánto nos