Envisioning Information



Envisioning Information

Escapando da Flatland

Micro / Macro Leituras

Camadas e Separação

Pequenos Múltiplos

Cor e Informação

Narrativas Espaço e Tempo

1





Two paintings on silk depicting Dejima hland, a view from the Bay (top), a view from Nagasaki (bottom), circa 1860 following Kawahara Keiga, paintings of Deshima hland, circa 1815.

4

2

Escapando da Flatland

- Embora navegemos diariamente por um mundo perceptivo 3D e raciocinamos ocasionalmente em arenas de dimensões mais altas com casos matemáticos, o mundo retratado em nossas telas de informações é capturado 2D nas flatlands de tela de papel e vídeo.
- Estão apresentadas estratégias de resolução de problemas, da tela de papel e vídeo. Em particular, esses métodos trabalham para aumentar:
 - O número de dimensões que podem ser representadas em superfícies planas e
 - A densidade de dados (quantidade de informações por unidade de área).

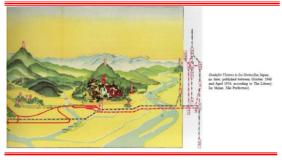
Envisioning Information

scapando da Flatland

Escapando da Flatland

3

5

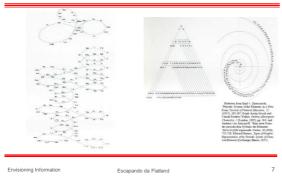


sioning Information Escapando da Flatland

Escapando da Flatland



Escapando da Flatland



Escapando da Flatland

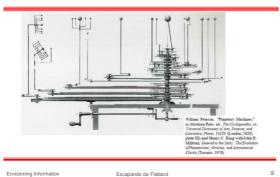
- Quase toda fuga da flatland exige um amplo compromisso, trocando uma virtude contra outra;
- ☐ A literatura consiste em soluções parciais, arbitrárias e particularistas; e nem projetos inteligentes idiossincráticos nem adotados convencionalmente resolvem as dificuldades gerais inerentes à compressão dimensional.
 - Quais são, então, as estratégias gerais para estender o alcance dimensional e informativo da exibição das flatlands?
 - ☐ E que técnicas específicas efetivamente documentam e visualizam mundos multivariados?
 - ☐ Por que algumas performances são melhores que outras?

Escapando da Flatland

8

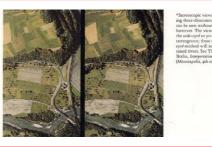
Escapando da Flatland

7



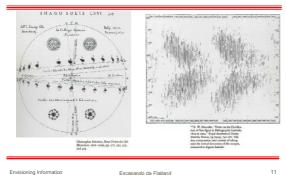
9

Escapando da Flatland

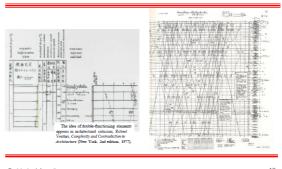


10

Escapando da Flatland



Escapando da Flatland



Envisioning Information

Escapando da Flatland

12

Escapando da Flatland



Escapando da Flatland



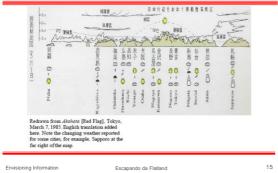
14

Escapando da Flatland

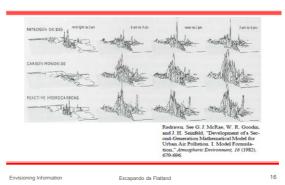
13

15

17



Escapando da Flatland



16

Escapando da Flatland



Escapando da Flatland

- ☐ Ao focar os dados em vez de data-containers, essas estratégias de design são transparentes e de caráter auto-apagável.
- □ Projetos tão bons que são invisíveis.
- ☐ Muitas apresentações de dados, infelizmente, procuram atrair e desviar a atenção por meio de aparatos e
- O Chartjunk chega a corromper todo tipo de exibição de informações e interfaces de computador.
 - □ Nos 3 slides a seguir seguem alguns exemplos.

Envisioning Information Escapando da Flatland

Escapando da Flatland

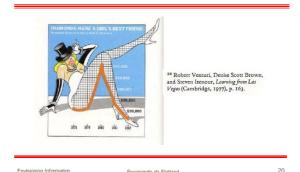


Envisioning Information

Escapando da Flatland

19

Escapando da Flatland



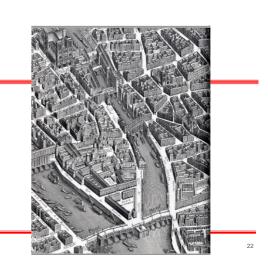
20

Escapando da Flatland



Envisioning Information

21



22

Micro / Macro Leituras

- ☐ Por 20 anos, Constantine Anderson refinou essa projeção axonométrica precisa do centro de Nova York (arredores do Rockefeller Center), seguindo a tradição do clássico Plano de Paris 1739 Bretez-Turgot
- □ Detalhes acumulados em estruturas coerentes maiores. Milhares de pequenas janelas, de modo a formar um conjunto de construção.
- ☐ Simplicidade de leitura deriva do contexto da informação detalhada e complexa, adequadamente arranjada.
- ☐ Uma estratégia de design não convencional é revelada: para esclarecer, adicione detalhes.

Envisioning Information

23

Micro / Macro Leituras

Envisioning Information

Micro / Macro Leituras



Micro / Macro Leituras

01/05/2023 Remo

Micro / Macro Leituras

Uma fotografia aérea de alta resolução de Senlis

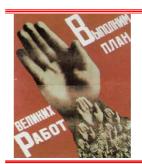


Envisioning Information

Micro / Macro Leitura:

25

Micro / Macro Leituras



- □ A composição micro / macro também supervisiona este célebre pôster de 1930, composto pelo artista gráfico soviético Gustav Klutsis.
- ☐ Como mostra o pôster, a partir de um trabalho colaborativo de muitas mãos, um grande plano será realizado.

26

Micro / Macro Leituras

- ☐ Panorama, vista e perspectiva oferecem a liberdade de escolha que deriva de uma visão geral, uma capacidade de comparar e classificar por meio de detalhes.
- ☐ E essa microinformação, como uma textura menor na percepção da paisagem, fornece um refúgio credível onde o ritmo da visualização é condensado, demorado e
- ☐ Estas experiências são visuais universais, enraizada na capacidade de processamento de informações humanas e na abundância e complexidade das percepções cotidianas.

Envisioning Information

27

Micro / Macro Leituras

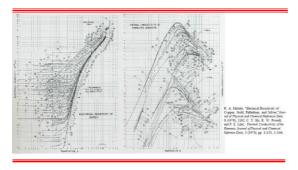
contextual.

Micro / Macro Leituras

Micro / Macro Leituras

28

Micro / Macro Leituras



Envisioning Information

29

Micro / Macro Leituras

Micro / Macro Leituras

Micro / Macro Leituras

☐ Assim, o poder dos designs micro / macro vale para

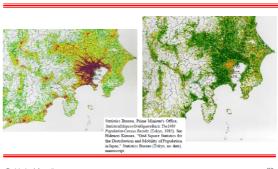
☐ Tais projetos podem relatar imensos detalhes,

todos os tipos de exibição de dados, tanto quanto para

visualizações topográficas e panoramas de paisagens.

organizando a complexidade por meio de múltiplas e

(frequentemente) camadas hierárquicas de leitura



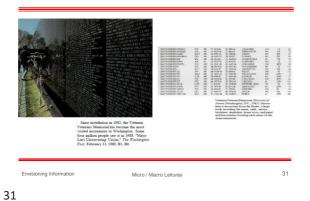
Envisioning Information

Micro / Macro Leituras

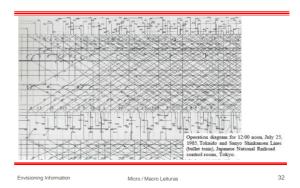
30

Visualização da Informação

Micro / Macro Leituras



Micro / Macro Leituras

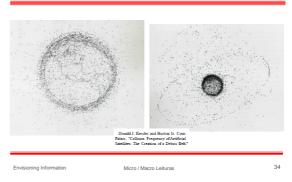


32

Micro / Macro Leituras



Micro / Macro Leituras



34

Micro / Macro Leituras

33

35

- As exibições visuais ricas em dados não são apenas um complemento apropriado e adequado para as capacidades humanas, mas também esses projetos são geralmente ideais.
- Se a tarefa visual é contraste, comparação e escolhacomo costuma acontecer-, quanto mais informações relevantes ao alcance da visão, melhor.
- Os designs micro / macro impõem comparações locais e globais e, ao mesmo tempo, evitam a interrupção da alternância de contexto. No total, exatamente o que é necessário para o raciocínio sobre as informações.

Envisioning Information Micro / Macro Leituras 3

Micro / Macro Leituras

- Os designs de alta densidade também permitem que os usuários selecionem, narrem, reformulem e personalizem dados para seus próprios usos.
- Assim, o controle das informações é entregue aos espectadores, não a editores, designers ou decoradores.
- Mostrar complexidade é um trabalho árduo. Projetos de micro / macro detalhados são difíceis de produzir, impondo custos substanciais para coleta de dados, ilustração, computação personalizada, processamento de imagens, produção e impressão fina.

Envisioning Information

36

Micro / Macro Leituras

36

Visualização da Informação

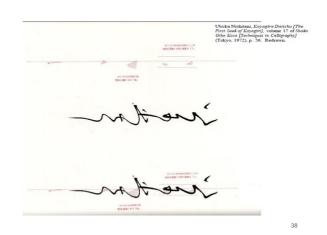
Micro / Macro Leituras

- Desordem e confusão são falhas do design, não atributos da informação.
- ☐ Frequentemente, quanto menos complexa e menos sutil a linha, mais ambígua e menos interessante é a leitura.
- Retirar os detalhes dos dados é um estilo baseado na preferência e na moda sociais, considerações totalmente indiferentes ao conteúdo substantivo.
- ☐ Finalmente, a razão mais profunda das exibições que retratam complexidade e dificuldade é que os mundos que procuramos entender são complexos e intricados.

Envisioning Information

Micro / Macro Leituras

37



38

Camadas e Separação

- Confusão e desordem são falhas de design, não atributos da Informação.
- O objetivo é encontrar estratégias de design que revelem detalhes e complexidade:
 - ☐ Em vez de culpar os dados por um excesso de complicações.
 - ☐ Ou, pior, culpar os espectadores por falta de entendimento.
- Entre os dispositivos mais poderosos para reduzir o ruído e enriquecer o conteúdo das telas, está a técnica de estratificação e separação, estratificando visualmente vários aspectos dos dados.

Envisioning Information

Camadas e Separação

e Separação

39

41

Camadas e Separação

- Os vários elementos reunidos nas flatland interagem, criando padrões e textura de não informação simplesmente através de sua presença combinada.
- Quando dois elementos aparecem junto com diversos subprodutos incidentais de sua parceria é sempre um perigo contínuo para a exibição de dados.
- Nos terminais do computador, todos os tipos de combinações de interação não planejadas e desordenadas surgem, com camadas variáveis de informações dispostas em diversas janelas cercadas por um quadro de comandos do sistema e outros detritos.

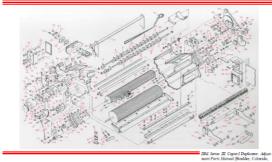
Envisioning Informati

Camadas e Separação

separação 40

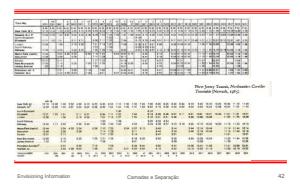
40

Camadas e Separação



Envisioning Information Camadas e Separação 1976), p. 101. Draws by Gary E. G.

Camadas e Separação



42

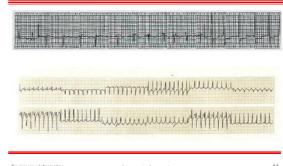
Visualização da Informação

Camadas e Separação



Envisioning Information Carnadas e Separação 43

Camadas e Separação



44

Camadas e Separação

43

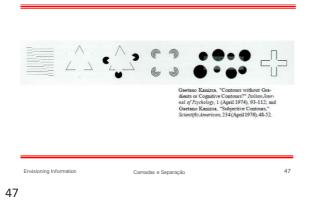


Camadas e Separação

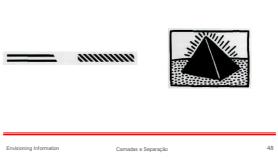


46

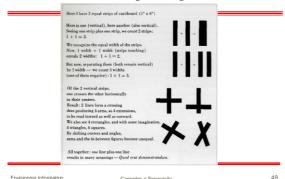
Camadas e Separação



Camadas e Separação

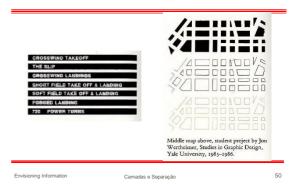


Camadas e Separação



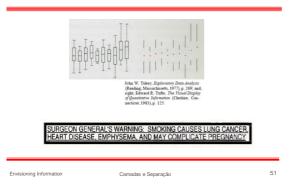
49

Camadas e Separação



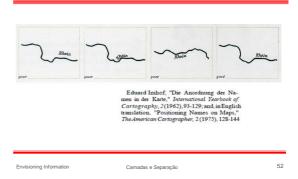
50

Camadas e Separação



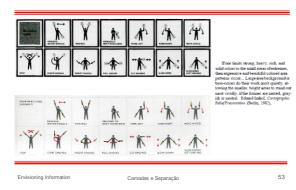
51

Camadas e Separação



52

Camadas e Separação



Camadas e Separação

- Informação consiste em diferenças que fazem a diferença.
- Um método frutífero para aplicar essas diferenças é estratificar e separar dados, da mesma forma que é feito em um mapa de alta densidade.
- Ao representar várias camadas de significado e leitura, os meios mais econômicos podem produzir distinções que fazem a diferença.
- A falta de diferenciação entre as camadas de leitura leva a exibições desorganizadas e incoerentes, cheias de desinformação.

Envisioning Information Camadas e Separação 5

54



Pequenos Múltiplos



56

Pequenos Múltiplos

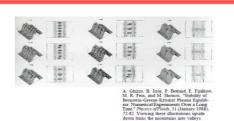
- ☐ No cerne do raciocínio quantitativo está uma pergunta: comparada com o que?
- ☐ Pequenos projetos múltiplos, multivariados e abundantes em dados, respondem diretamente ao impor visualmente comparações de mudanças, das diferenças entre os objetos e do escopo das alternativas.
- ☐ Para uma ampla gama de problemas na apresentação de dados, pequenos múltiplos são a melhor solução de design.

57

Pequenos Múltiplos

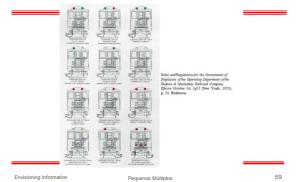
58

Pequenos Múltiplos

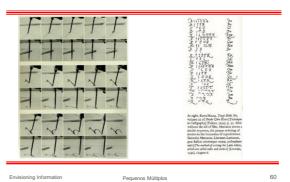


Pequenos Múltiplos

Pequenos Múltiplos



Pequenos Múltiplos



60

59

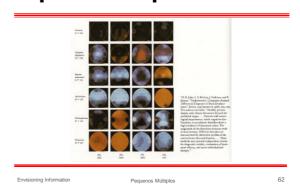
Visualização da Informação

Pequenos Múltiplos



Envisioning Information Pequenos Múltiplos 61

Pequenos Múltiplos



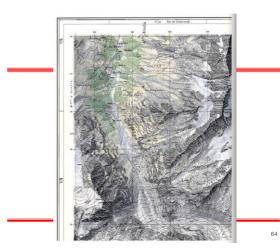
62

Pequenos Múltiplos

61



63



64

Cor e Informação

- Ao representar e comunicar informações, como devemos nos beneficiar do grande domínio da cor?
- Os olhos humanos são primorosamente sensíveis a variações de cores:
 - Um colorista treinado pode distinguir entre 1.000.000 de cores, pelo menos quando testado em condições inventadas de comparação pareada.
 - Cerca de 20.000 cores s\u00e3o acess\u00edveis a muitos espectadores, com as restri\u00f3\u00f3e para aplica\u00f3\u00e9s pr\u00e4ticas definidas pelos limites iniciais da mem\u00f3ria visual humana.
- Para codificar informações abstratas, no entanto, mais de 20 ou 30 cores.

Envisioning Information Cor e Informação 65

Cor e Informação

- Amarrar cores às informações é tão elementar e simples quanto a técnica de cores na arte: "Pintar bem é simplesmente isso: colocar a cor certa no lugar certo".
- Os benefícios frequentemente escassos derivados dos dados de coloração indicam que mesmo colocar uma boa cor em um bom local é uma questão complexa.
- De fato, tão difícil e sutil que evitar a catástrofe chega ao primeiro princípio ao trazer cor à informação: acima de tudo, não faça mal.

Envisioning Information Cor e Informação

66

Cor e Informação

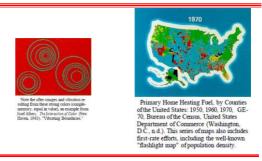
- ☐ Os mapas suíços são excelentes, porque são governados por boas idéias e executados com esplêndida habilidade.
 - ☐ Primeira regra: cores puras, brilhantes ou muito fortes produzem efeitos altos e insuportáveis quando permanecem sem alívio em grandes áreas adjacentes umas às outras, mas efeitos extraordinários podem ser alcançados quando usados com moderação ou entre tons de fundo opacos. "Barulho não é música.
 - ☐ Segunda regra: a colocação de cores claras e brilhantes misturadas com o branco um ao lado do outro geralmente produz resultados desagradáveis, especialmente se as cores forem usadas para grandes áreas.

Envisioning Information

Cor e Informação

67

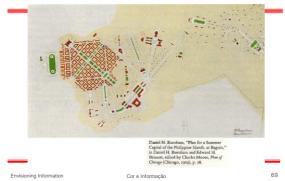
Cor e Informação



Cor e Informação

68

Cor e Informação



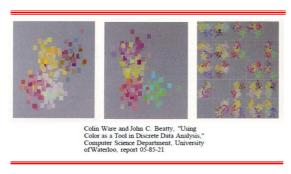
69

70

Cor e Informação



Cor e Informação



Envisioning Information

71

Cor e Informação

Cor e Informação







Envisioning Information

Cor e Informação

Cor e Informação

- ☐ Que paleta de cores devemos escolher?
- Uma grande estratégia é usar cores encontradas na natureza, especialmente as mais claras, como azuis, amarelos e cinzas do céu e das sombras.
 - □ Terceira regra: o plano de fundo de uma área grande ou as cores de base devem fazer o seu trabalho de maneira mais silenciosa. Por esse motivo muito bom, o cinza é considerado na pintura uma das cores mais bonitas, importantes e versáteis.
 - Quarta regra: Se uma imagem é composta por duas ou mais áreas grandes e fechadas em cores diferentes, a imagem se desfaz. A unidade será mantida, se as cores de uma área forem repetidamente misturadas, se as cores estiverem entrelaçadas.

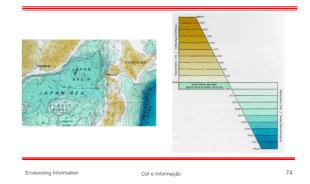
Envisioning Information

Cor e Informação

73

73

Cor e Informação



74

Cor e Informação

- Não é frequente, mas, neste roteiro convencional, a paleta visual percebida usada para rótulos é estendida.
- A fina linha vermelha (estradas menores) muda para um vermelho mais profundo quando ladeada por listras azuis paralelas no código para estradas maiores.



75

Cor e Informação



76

Narrativas de Espaço e Tempo

- Muitas exibições de informações relatam a realidade cotidiana do mundo dos três espaços e do tempo.
- Pintar narrações de quatro variáveis do espaço-tempo em flatlands combina dois projetos familiares, o mapa e as séries temporais.
- A estratégia para entender esses gráficos narrativos é manter as informações subjacentes constantes e depois observar como vários projetos e designers lidam com os dados comuns.

Envisioning Information

77

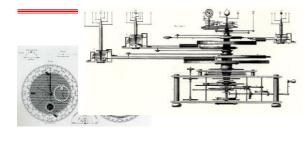
Narrativas de Espaço e Tempo

77

Os satélites galileanos de Júpiter



Os satélites galileanos de Júpiter



79

80

Itinerários narrativos: horários e mapas de rotas

- As programações estão entre as exibições de informações mais usadas, com um grande volume de imagens impressas comparáveis a mapas de estradas, tabelas meteorológicas diárias, catálogos e listas
- ☐ As questões do design do cronograma estão no centro dos dados de visualização - grandes matrizes de números anotados, densidades densas de informações, tipo e imagem juntos e técnicas multivariadas para narrar uma história de quatro ou cinco variáveis.

Envisioning Information

81

83

Narrativas de Espaco e Tempo

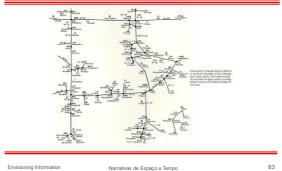
Itinerários narrativos: horários e

Os satélites galileanos de Júpiter

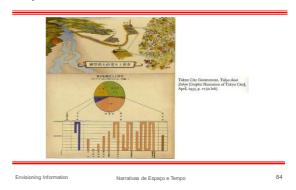


82

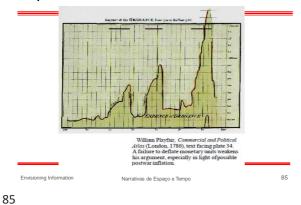
Itinerários narrativos: horários e mapas de rotas



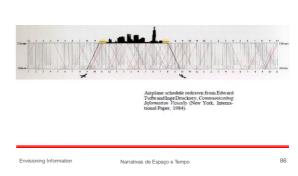
Itinerários narrativos: horários e mapas de rotas



Itinerários narrativos: horários e mapas de rotas

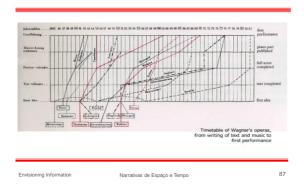


Itinerários narrativos: horários e mapas de rotas



86

Itinerários narrativos: horários e mapas de rotas



Itinerários narrativos: horários e mapas de rotas

Aqui está um guia extraordinário, que vai de Londres a Dover, do outro lado do mar, e daí de Calais a Paris.



88

Notação de dança: comoção e ordem

- Os sistemas de notação de dança convertem os movimentos humanos em signos transcritos nas flatlands, preservando permanentemente o instante visual.
- As estratégias de design para gravar movimentos de dança abrangem muitas das técnicas de exibição usuais (quase universais, quase invisíveis):
 - Pequenos múltiplos, integração estreita de texto e figura, sequências paralelas, detalhes e panorama, polifonia de camadas e separação, compactação de dados em conteúdo focado dimensões e prevenção de redundância.

Envisioning Information Narrativas de Espaço e Tempo

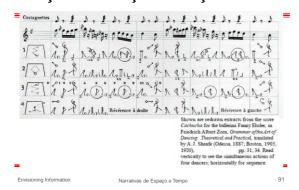
Notação de dança: comoção e ordem



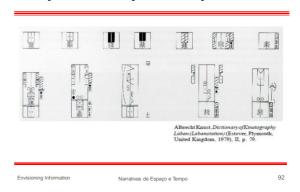
90

89

Notação de dança: comoção e ordem



Notação de dança: comoção e ordem



92

Bibliografia

☐ Tufte, E. "Envisioning Information" 1th Ed. Graphics Press, 1990 ISBN-13: 978-0961392116

93

93