

BTFW Interaction 数据故事中的交互



交互被越来越多地用到数据故事中，以支持用户更好滴地探索数据。而“打破第四面墙”的交互模式可以在读者和数据故事之间建立更深层次的联系。我们通过对58个高质量交互式数据故事案例的分析，总结出了6种设计模式，并对109名参与者进行用户实验，结果表明，打破第四面墙”的交互模式，对用户参与度、与故事的连结感、和信息记忆程度有积极作用。

我在各大新闻媒体平台共收集到264个交互案例，筛选出58个案例作为研究材料，参与编码案例中交互设计模式、总结出6种交互设计模式，设计用户实验并测试了109名用户，使用SPSS分析收集到的数据，用R绘制统计结果图，设计论文网站并代码实现。



扫码进入论文网站
<https://btfwinteraction.github.io/>



开场金钩

基于读者个人数据或知识的数据，故事从建立基调部分开始。这种设计模式只能在故事的开头找到，用于帮助读者快速理解故事的主题。它是揭示意外发现和增加好奇心的诱饵。

