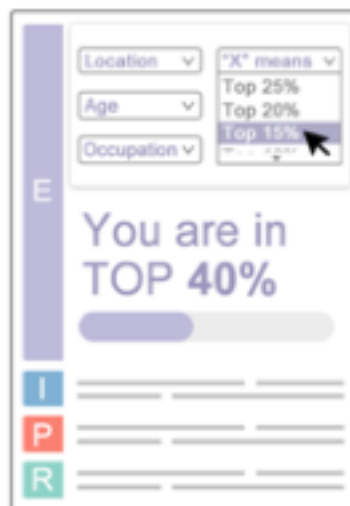


BTFW Interaction 数据故事中的交互



六种设计模式

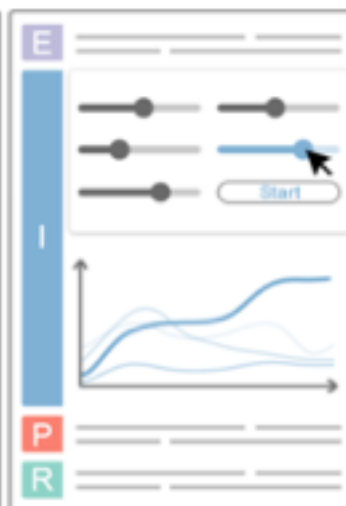
开场金钩



万花筒



模拟器



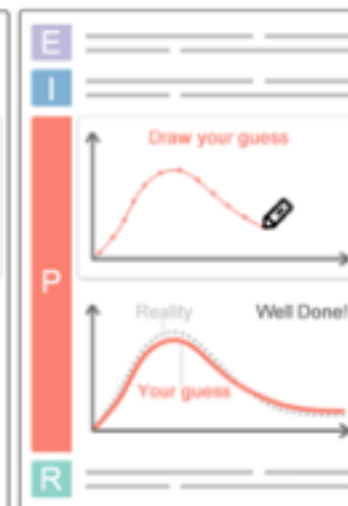
聚光灯



魔镜



试金石



BTFW Interaction 数据故事中的交互

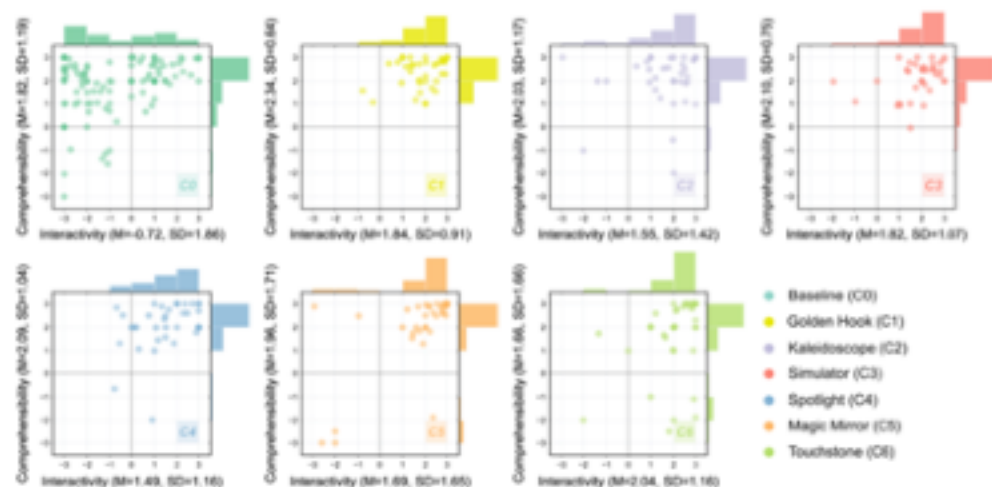
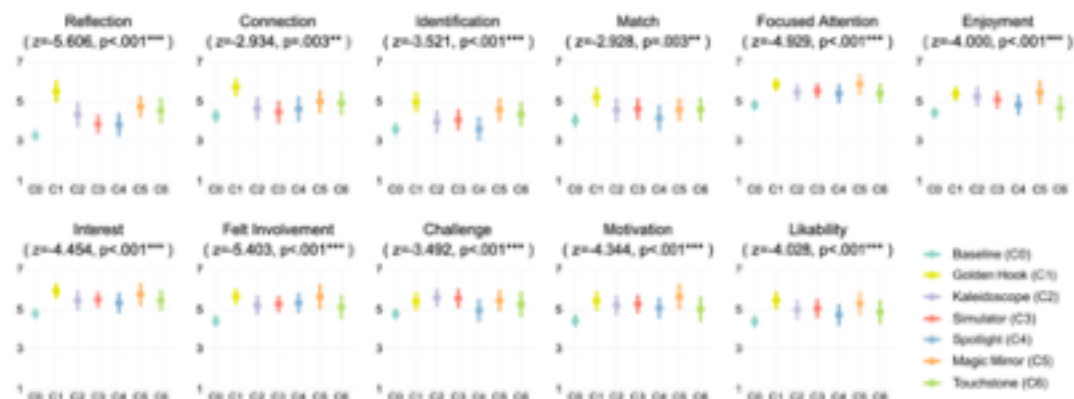


用户实验

109名用户

实验: BTFW交互在用户参与度和用户故事连结上的表现

结果表明, 在用户参与度的所有指标上, 均显著高于基线; 在用户故事连结的所有指标上, 均显著高于基线



实验: BTFW交互在理解性和交互性上的张力情况

结果表明, 开场金钩和模拟器在交互性和理解性上有较好的表现, 试金石的理解性较弱