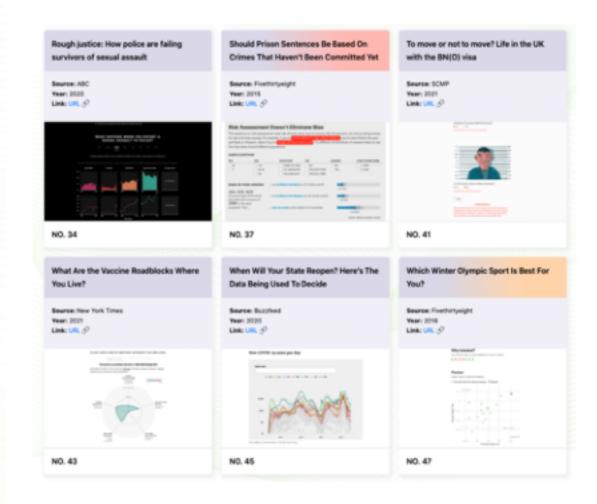
BTFW Interaction 数据故事中的交互





万花筒

万花筒是在数据故事的初始阶段使用的。这种设计 模式需要读者的个人数据作为支持事实的补充,然 后将数据呈现为个性化的可视化。它的目的是通过 提供由读者提供的数据支持的更有说服力的论据来 达到说服的目的。

BTFW Interaction 数据故事中的交互



模拟器

模拟器在数据故事的初始阶段使用可视化作为探索的输入界面。具体来说,可视化对一个事实或理论进行建模,并公开参数,读者可以通过操作来改变模拟的行为。通过做一系列的决定,读者可以通过"体验"来学习事实或理论。

