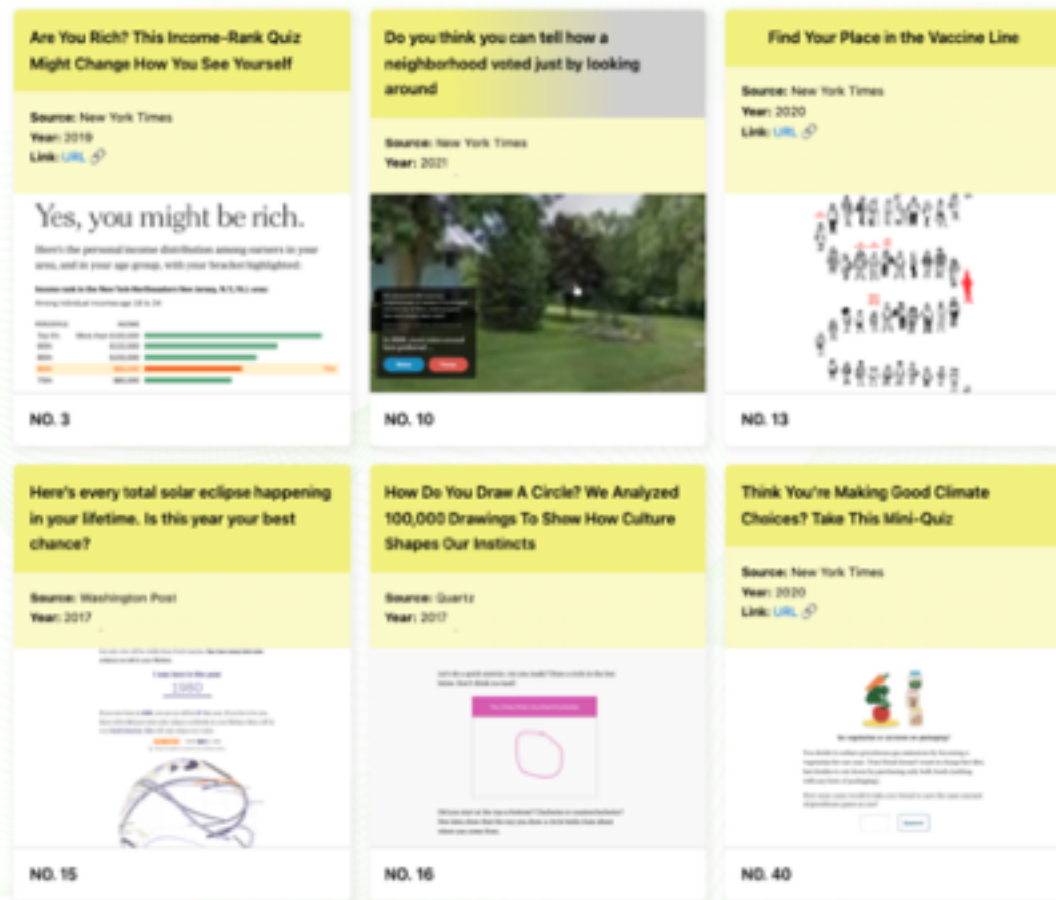
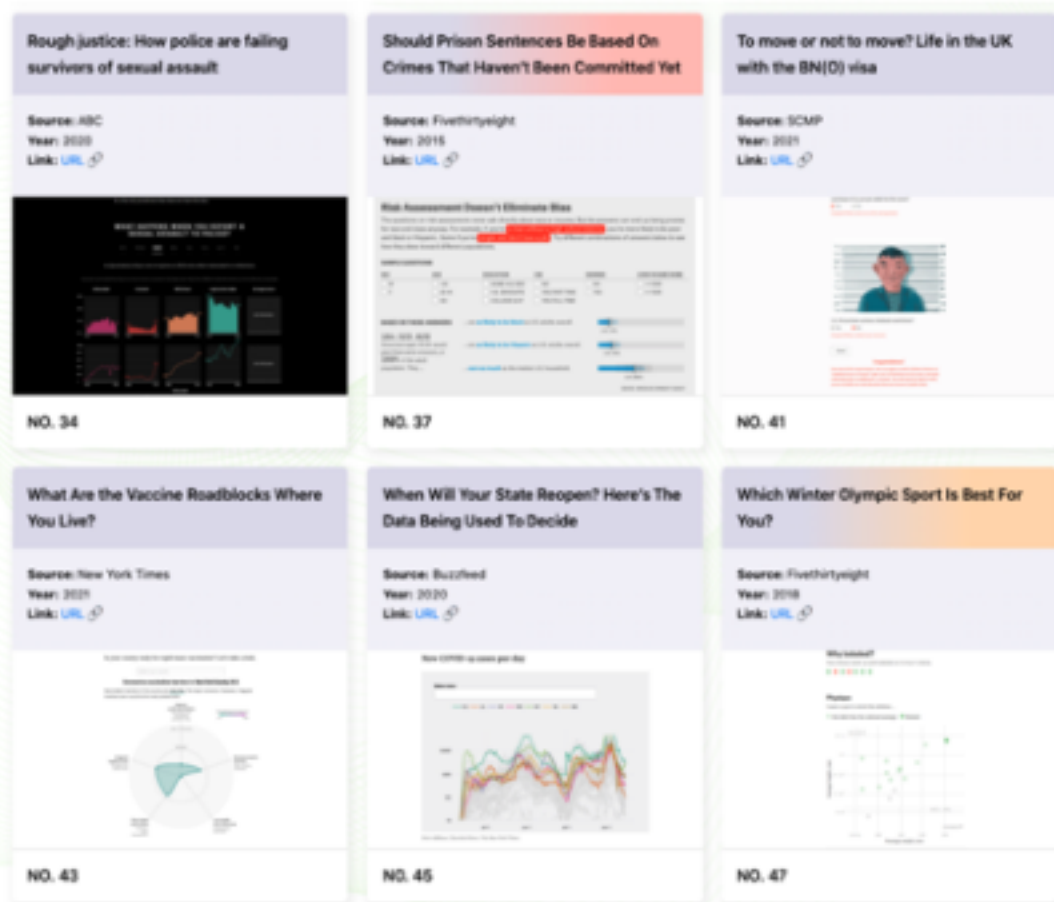




开场金钩

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。





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。