

Pick three concepts covered in Lecture 9 - Interaction (e.g., Brushing & Linking) and relate them to the taxonomy presented in Heer & Shneiderman Table

1. How do the interaction concepts fit to their taxonomy?

Onderwerpen gekozen :overview & detail, filtering en animation.

Het is lastig om verschillende onderwerpen te kiezen in design, vooral omdat de meeste onderdelen toch met elkaar in verband staan. Het kan dus zo zijn dat ik andere termen er alsnog bij pak ook als is het maar de bedoeling dat er ik er drie uitkies.

Ik begin bij de eerste term, overview en detail. Waarbij kort gezegd gaat om het totale overzicht en de details in dat overzicht. Een duidelijke overzicht is belangrijk om orde te houden in je visualisatie. Een overzicht is vaak het beginpunt van de visualisatie, iets waar terug op kan vallen nadat je bijvoorbeeld hebt genavigeerd naar andere info. Vaak is een visualisatie chronologisch gesorteerd, waardoor er als er naar de details wordt gekeken in de overview gemakkelijk een patroon gevonden kan worden. Toch is het belangrijk dat de details pas duidelijker worden bij het sorteren of filteren op de data die in de visualisatie staat. Anders raken wij het overzicht kwijt.

Wat mij bij het volgende punt filtering brengt. Filtering is belangrijk om niet de weg kwijt te raken als er grotere hoeveelheden data worden gerepresenteerd. Of als er data in verschillende visualisaties te zien is. De reden hiervoor is dat de gebruiker niet altijd de complete data wilt zien, maar ook geïnteresseerd is in de details die de data met zich meebrengt. Daarkomt bij dat details die ontstaan in visualisaties vaak met een animatie worden laten zien. Deels om duidelijkheid te bieden hoe je überhaupt naar deze setting bent toe genavigeerd, maar ook als er met kleine veranderingen worden gewerkt dat er duidelijk te zien is dat er toch wat veranderd.

Verder is het voor het navigeren belangrijk hoe de data wel of niet verandert. Ook kun je met een animatie er voor zorgen dat je door de duur en de grootte van de animatie, een beeld kunt creëren in hoeveel bijvoorbeeld iets is afgenomen of toegenomen. Tevens ziet het er ook nog eens 'gelikt' uit als er overal visualisaties bij zitten. Belangrijk is wel dat duidelijkheid voorop staat, en dat met alleen een goede animatie een slechte visualisatie niet gered kan worden.