El que l'ull veu primer

Llegiu un gràfic en paper i després construïu el primer Noms _____

Part A: per parelles, en paper, portàtils tancats; el gràfic que heu de criticar és al projector. Part B: individual, a Superset, dataset `games_clean` (base de dades `Dades classe`, esquema `public`): 26,685 jocs de Steam, una fila per joc. Un gràfic és el **HUD** de les vostres dades: té mig segon de l'atenció del lector.

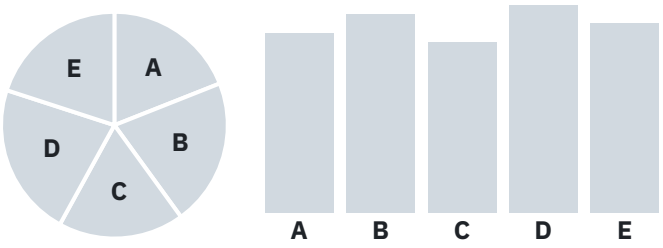
Referència

Atribut	En un gràfic
Color	Una barra destacada entre barres grises.
Mida / longitud	Longitud de la barra, mida del punt.
Posició	Alçada d'un punt sobre un eix.
Forma	Marcadors diferents per sèrie.

N.	Quatre regles per a un gràfic llegible
1	**La posició guanya a l'angle** (Cleveland i McGill, 1984).
2	**El color vol dir alguna cosa**: un destacat, una categoria o un estat. Mai decoració.
3	**Jerarquia**: decidiu què s'ha de veure primer; feu que sigui el més gran o l'únic element amb color.
4	**Tinta de dades** (Tufte, 1983): esborreu la tinta sense dades.

Els quatre de l'esquerra són **atributs preatentius**: l'ull els llegeix abans que decidiu mirar, però només una cosa alhora. Prop d'1 de cada 12 homes i 1 de cada 200 dones no distingeixen bé vermell i verd: etiqueteu sempre el color.

Part A · En paper (15 min)



A1 · La prova de l'ull. Els dos dibuixos mostren els mateixos cinc valors. Tapeu les barres amb la mà.

Als **sectors**, de més gran a més petit: _____

Ara a les **barres**: _____

Mateix ordre? _____ Què ha estat més ràpid? _____

Què ha comparat l'ull als sectors? _____

I a les barres? _____

El gràfic del projector. Una línia per pregunta. Per a A4, feu servir les regles de la referència.

A2 Què veieu primer? És això el que importa?

A3 Quina pregunta intenta respondre aquest gràfic?

A4 Quines regles trenca?

A5 Quina tinta podríeu esborrar sense perdre cap dada?

A6 Esbosseu el gràfic que respon A3. Només la forma: sense números, sense decoració.

Part B · El vostre primer gràfic (20 min)

Jocs per franja de preu. Quants jocs de Steam hi ha a cada franja de preu? Obriu Superset al navegador.

Pas	Feu això	Hauríeu de veure / escriviu
1	**Charts → + Chart**. A **Choose a dataset** trieu `games_clean`; a **Choose chart type** trieu **Bar Chart**. Premeu **Create new chart**.	Un gràfic buit amb la pestanya **Data** a l'esquerra.
2	A la pestanya **Data**: arrossegueu `price_band` a **X-axis**. A **Metrics** trieu `COUNT(*)`.	Els dos controls emplenats.
3	Premeu **Create chart**. A partir d'ara el botó diu **Update chart**.	Barres: quantes? _____ En quin ordre? _____
4	**X-Axis Sort By** → `COUNT(*)`. Desmarqueu **X-Axis Sort Ascending**. **Update chart**.	Barres de la més alta a la més baixa. Franja més alta: _____
5	Passeu el ratolí per la barra més alta. Després mireu **Results**, sota el gràfic.	Quadre emergent: _____ Número exacte: _____
6	**Save** (a dalt a la dreta) → **Chart name**: `UT3 · Games by price band` → **Save**.	Surt a la llista de **Charts**. El prefix `UT3 ·` és obligatori tota la unitat.

B1 Després del pas 3 les barres estaven en un ordre que ningú no havia demanat. Quina regla ha aplicat el pas 4?

B2 Quin atribut preatentiu mostra la resposta al vostre gràfic?

B3 Què hi ha al vostre gràfic que no mostra dades? Ho esborraríeu, o té significat?

B4 Intercanvieu pantalles amb els veïns. Feu-los les preguntes A2–A5 sobre el **seu** gràfic i doneu-los un consell.

Heu acabat quan Tots els espais estan emplenats · el gràfic està desat com a `UT3 · Games by price band`. **Aneu ràpid?** Canvieu **Metrics** a `AVG(price)` i **Update chart**: per què ha canviat la barra més alta? Aquest no el deseu.

Encallats?

- **`games_clean` no surt a la llista de datasets**: **Datasets → + Dataset** → base de dades `Dades classe`, esquema `public`, taula `games_clean` → creeu-lo i torneu a començar el pas 1.
- **Una sola barra amb 26,685**: `price_band` no s'ha deixat anar a **X-axis**. Arrossegueu-lo allà.
- **Barres de molts colors amb llegenda**: hi ha una columna a **Dimensions**. Traieu-la amb la ×.
- **Superset no s'obre**: poseu-vos amb un veí i aviseu el professor.

A casa Cacera de gràfics: porteu dimecres una captura d'un gràfic d'un web de notícies, un joc o una app, amb les preguntes A2 i A5 respostes a sota.