Lo que el ojo ve primero

Leed un gráfico en papel y construid el primero Nombres _____

Parte A: por parejas, en papel, portátiles cerrados; el gráfico que hay que criticar está en el proyector. Parte B: individual, en Superset, dataset `games_clean` (base de datos `Dades classe`, esquema `public`): 26,685 juegos de Steam, una fila por juego. Un gráfico es el **HUD** de vuestros datos: tiene medio segundo de la atención del lector.

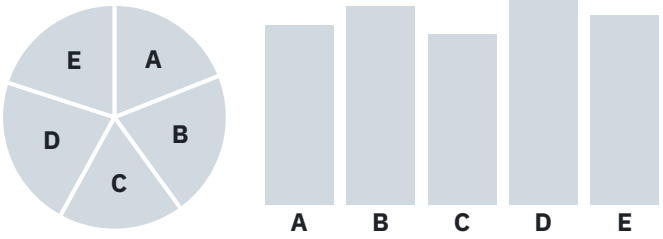
Referencia

Atributo	En un gráfico
Color	Una barra destacada entre barras grises.
Tamaño / longitud	Longitud de la barra, tamaño del punto.
Posición	Altura del punto en un eje.
Forma	Un marcador por serie.

N.	Cuatro reglas para un gráfico legible
1	**La posición gana al ángulo** (Cleveland y McGill, 1984).
2	**El color significa algo**: un destacado, una categoría o un estado. Nunca decoración.
3	**Jerarquía**: decidid qué se debe ver primero; haced que sea lo más grande o lo único con color.
4	**Data-ink** (Tufte, 1983): borrad la tinta sin datos.

Los cuatro de la izquierda son **atributos preatentivos**: el ojo los lee antes de que decidáis mirar, pero solo una cosa a la vez. Cerca de 1 de cada 12 hombres y 1 de cada 200 mujeres no distinguen bien rojo y verde: etiquetad el color.

Parte A · En papel (15 min)



A1 · La prueba del ojo. Los dos dibujos muestran los mismos cinco valores. Tapad las barras con la mano.

En los **sectores**, de mayor a menor: _____

Ahora en las **barras**: _____

¿Mismo orden? _____ ¿Qué ha sido más rápido? _____

¿Qué ha comparado el ojo en los sectores? _____

¿Y en las barras? _____

El gráfico del proyector. Una línea por pregunta. Para A4, usad las reglas de la referencia.

A2 ¿Qué veis primero? ¿Es eso lo que importa?

A3 ¿Qué pregunta intenta responder este gráfico?

A4 ¿Qué reglas rompe?

A5 ¿Qué tinta podríais borrar sin perder ningún dato?

A6 Esbozad el gráfico que responde A3. Solo la forma: sin números, sin decoración.

Parte B · Vuestro primer gráfico (20 min)

Juegos por tramo de precio. ¿Cuántos juegos de Steam hay en cada tramo de precio? Abrid Superset en el navegador.

Paso	Haced esto	Deberíais ver / escribid
1	**Charts → + Chart**. En **Choose a dataset** elegid `games_clean`; en **Choose chart type** elegid **Bar Chart**. Pulsad **Create new chart**.	Un gráfico vacío con la pestaña **Data** a su izquierda.
2	En la pestaña **Data**: arrastrad `price_band` a **X-axis**. En **Metrics** elegid `COUNT(*)`.	Los dos controles rellenados.
3	Pulsad **Create chart**. A partir de ahora el botón dice **Update chart**.	Barras: ¿cuántas? _____ ¿En qué orden? _____
4	**X-Axis Sort By** → `COUNT(*)`. Desmarcad **X-Axis Sort Ascending**. **Update chart**.	Barras de la más alta a la más baja. Tramo más alto: _____
5	Pasad el ratón por la barra más alta. Después mirad **Results**, bajo el gráfico.	Cuadro emergente: _____ Número exacto: _____
6	**Save** (arriba a la derecha) → **Chart name**: `UT3 · Games by price band` → **Save**.	Aparece en la lista de **Charts**. El prefijo `UT3 · ` es obligatorio toda la unidad.

B1 Tras el paso 3 las barras estaban en un orden que nadie pidió. ¿Qué regla ha aplicado el paso 4?

B2 ¿Qué atributo preatentivo muestra la respuesta en vuestro gráfico?

B3 ¿Qué hay en vuestro gráfico que no muestra datos? ¿Lo borraríais, o tiene significado?

B4 Intercambiad pantallas con los vecinos. Hacedles las preguntas A2–A5 sobre **su** gráfico y dadles un consejo.

Habéis acabado cuando Todos los huecos están rellenados · el gráfico está guardado como `UT3 · Games by price band`. **¿Vais rápido?** Cambiad **Metrics** a `AVG(price)` y **Update chart**: ¿por qué ha cambiado la barra más alta? Ese no lo guardéis.

¿Atascados?

- **`games_clean` no aparece en la lista de datasets**: **Datasets → + Dataset** → base de datos `Dades classe`, esquema `public`, tabla `games_clean` → creadlo y volved a empezar el paso 1.
- **Una sola barra con 26,685**: `price_band` no se ha soltado en **X-axis**. Arrastradlo allí.
- **Barras de muchos colores con leyenda**: hay una columna en **Dimensions**. Quitadla con la ×.
- **Superset no se abre**: poneos con un vecino y avisad al profesor.

En casa Caza de gráficos: traed el miércoles una captura de un gráfico de una web de noticias, un juego o una app, con las preguntas A2 y A5 respondidas debajo.