

Vizualizace dat

Smysl a estetika vizualizace

20. 10. 2022

Carte Figurative des pertes successives en hommes de l'Armée Française dans la campagne de Russie 1812-1813.

Dessinée par M. Minard, Inspecteur Général des Ponts et Chaussées en retraite

Paris, le 20 Novembre 1869.

Les nombres d'hommes présents sont représentés par les largesses des zones colorées à raison d'un millimètre pour dix mille hommes; ils sont de plus écrits en travers des zones. Le rouge désigne les hommes qui entrent en Russie, le noir ceux qui en sortent. — Les renseignements qui ont servi à dresser la carte ont été pris dans les ouvrages de M. Chier, de Segur, de Fezensac, de Chambray et le journal inédit de Jacob, pharmacien de l'Armée depuis le 28 Octobre.

Pour mieux faire juger à l'œil la diminution de l'armée, j'ai supposé que les corps du Prince Jérôme et du Maréchal Davout, qui avaient été détachés sur Minsk et Mobilow et se rejoignirent vers Orscha et Witelsk, avaient toujours marché avec l'armée.

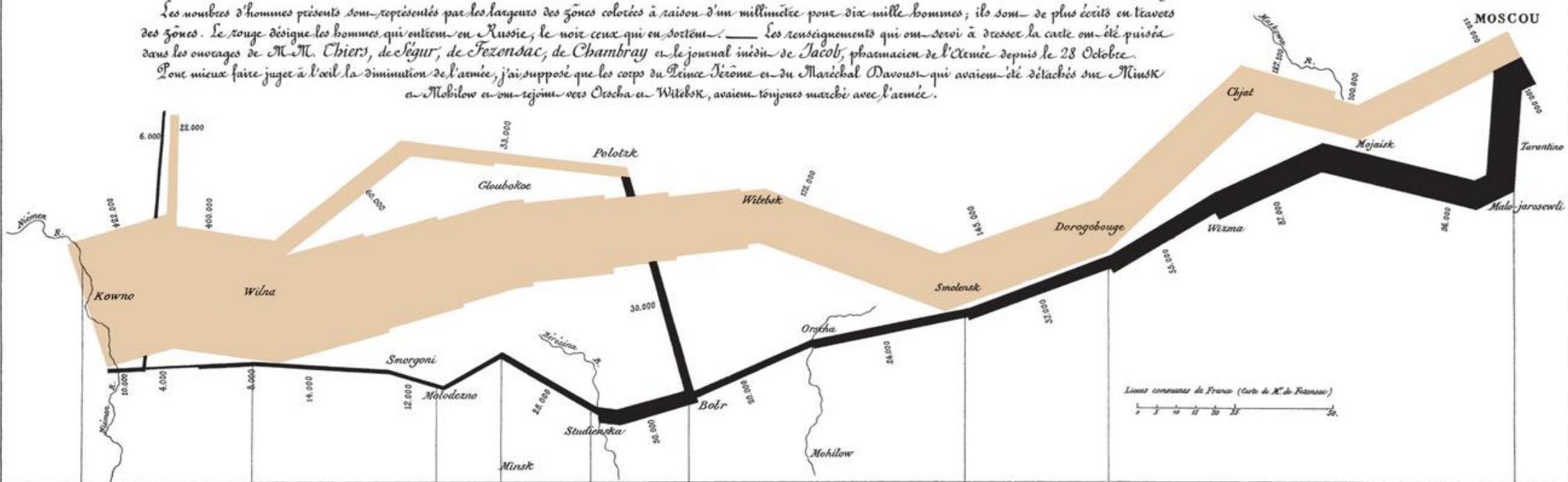


TABLEAU GRAPHIQUE de la température en degrés du thermomètre de Réaumur au dessous de zéro.

Les cosaques passent au galop
le Niemen gelé.

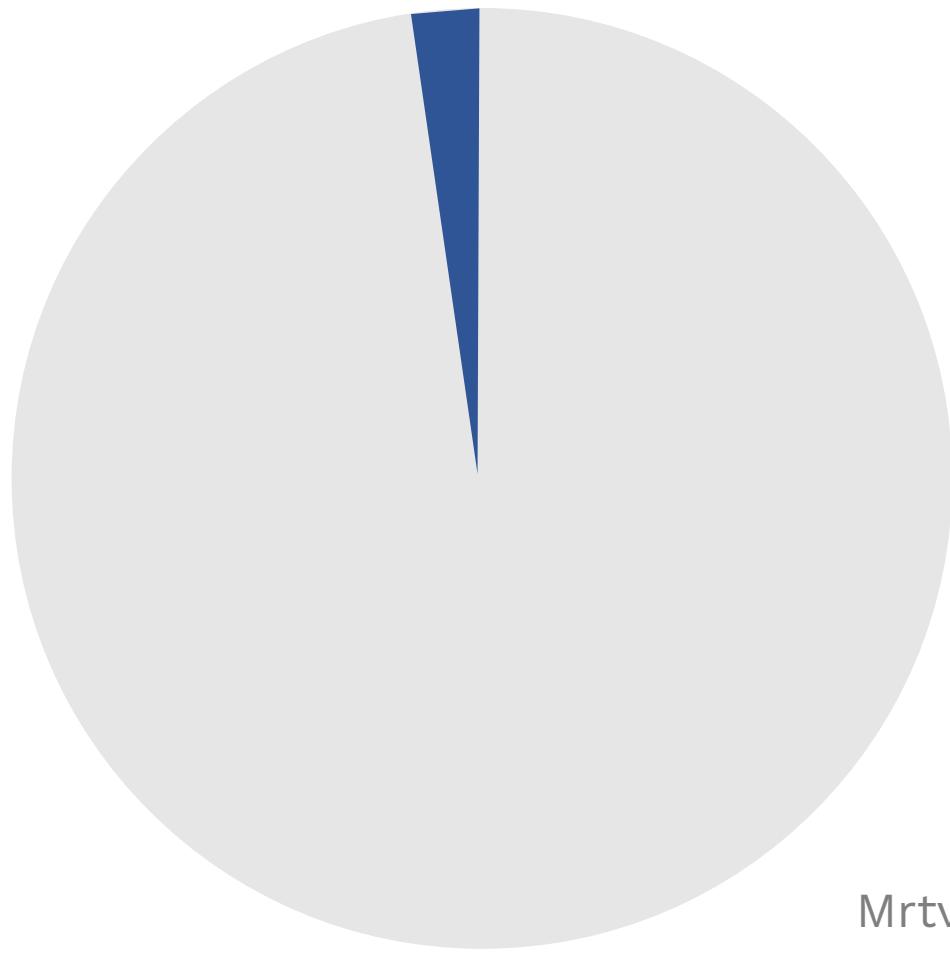
— 26° le 7 X.^{bre}
— 30° le 6 X.^{bre}
— 24. le 1^{er} X.^{bre}
— 20° le 28 9.^{bre}
— 11°

— 21° le 14 9.^{bre}

— 9° le 9 9.^{bre}

Zéro le 18 8.^{bre}
Pluie 24 8.^{bre}
5
10
15
20
25
30 degrés.

Přeživší





Vizualizace je **nástroj**!

data + cíle + forma + *publikum*

Vložit graf

Doporučené grafy Všechny grafy

- Poslední
- Šablony
- Sloupcový
- Spojnicový
- Výsečový**
- Pruhový
- Plošný
- XY bodový
- Burzovní
- Povrchový
- Paprskový
- Stromová mapa
- Vícevrstvý prstencový
- Histogram
- Krabicový graf
- Vodopádový
- Trychtýřový
- Kombinovaný

Výsečový

Název grafu

Vložit graf

Doporučené grafy Všechny grafy

- Poslední
- Šablony
- Sloupcový**
- Spojnicový
- Výsečový
- Pruhový
- Plošný
- XY bodový
- Burzovní
- Povrchový
- Paprskový
- Stromová mapa
- Vícevrstvý prstencový
- Histogram
- Krabicový graf
- Vodopádový
- Trychtýřový
- Kombinovaný

100% skládaný sloupcový

Název grafu

Název grafu

OK **Zrušit**

Vložit graf

Doporučené grafy Všechny grafy

- Poslední
- Šablony
- Sloupcový
- Spojnicový**
- Výsečový
- Pruhový
- Plošný
- XY bodový
- Burzovní
- Povrchový
- Paprskový
- Stromová mapa
- Vícevrstvý prstencový
- Histogram
- Krabicový graf
- Vodopádový
- Trychtýřový
- Kombinovaný

Spojnicový

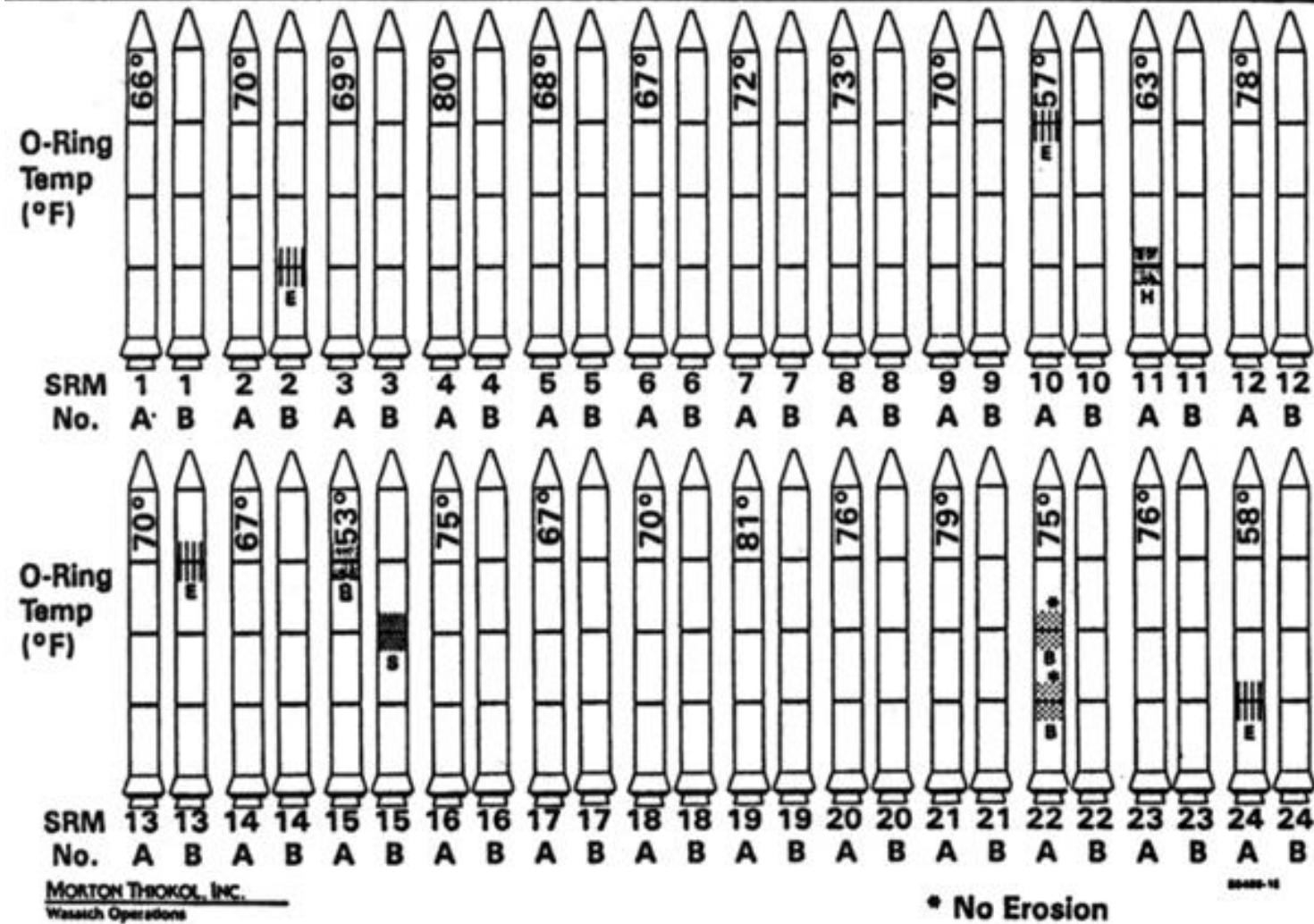
Název grafu

OK **Zrušit**





History of O-Ring Damage in Field Joints (Cont)



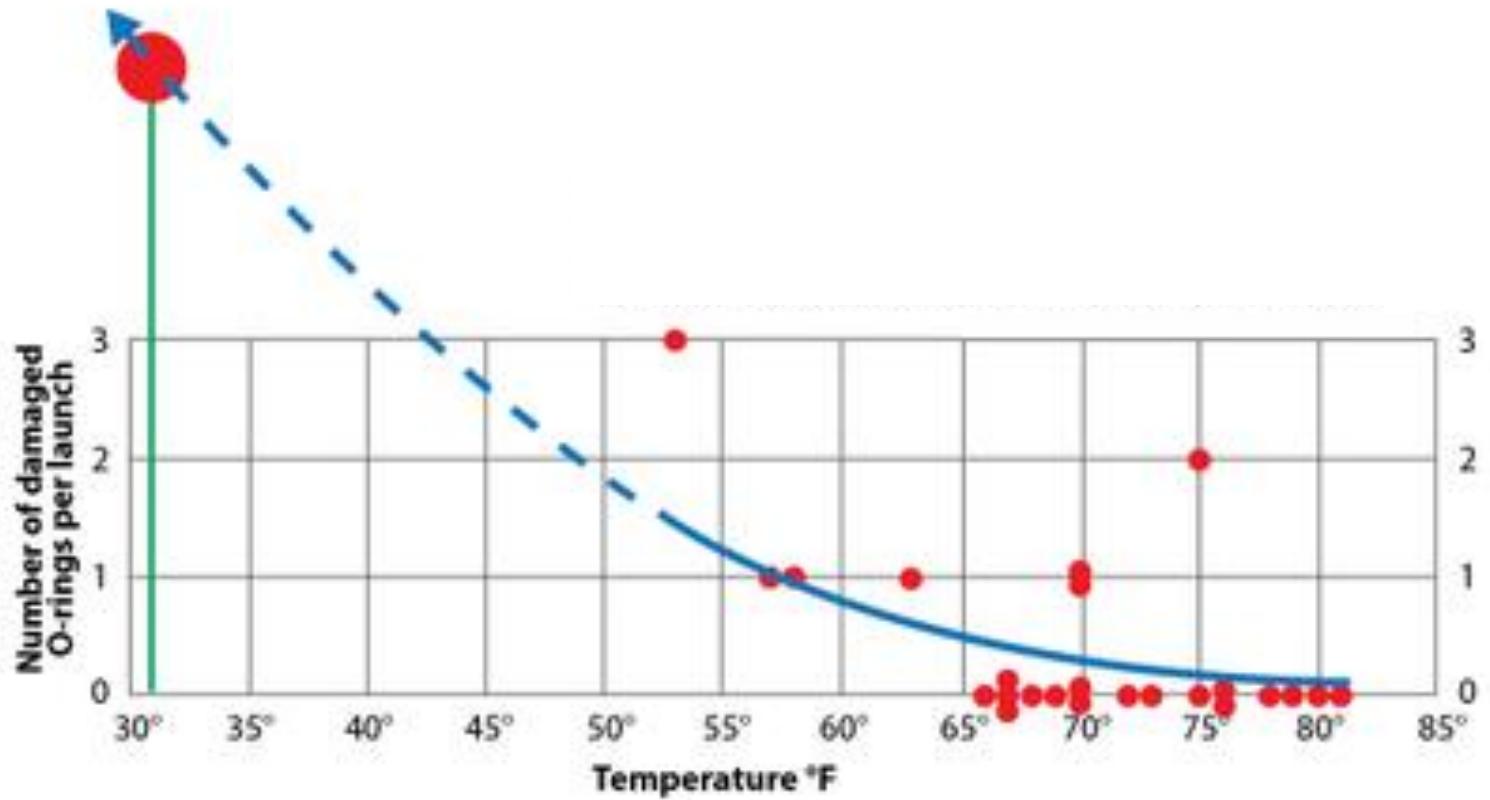
MORTON THOROW-IE

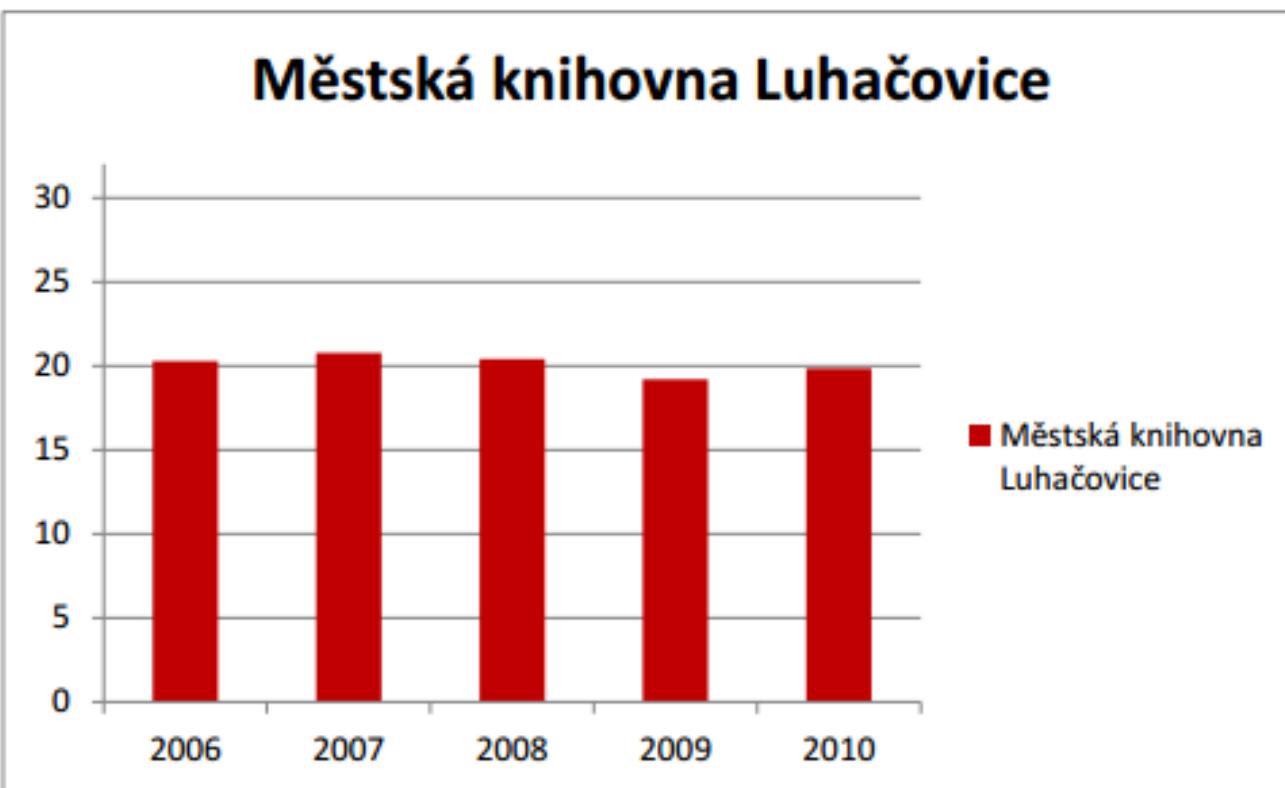
Which Operations

*** No Erosion**

PLATE VI

**INFORMATION ON THIS PAGE WAS PREPARED TO SUPPORT AN ORAL PRESENTATION
AND CANNOT BE CONSIDERED COMPLETE WITHOUT THE ORAL DISCUSSION**



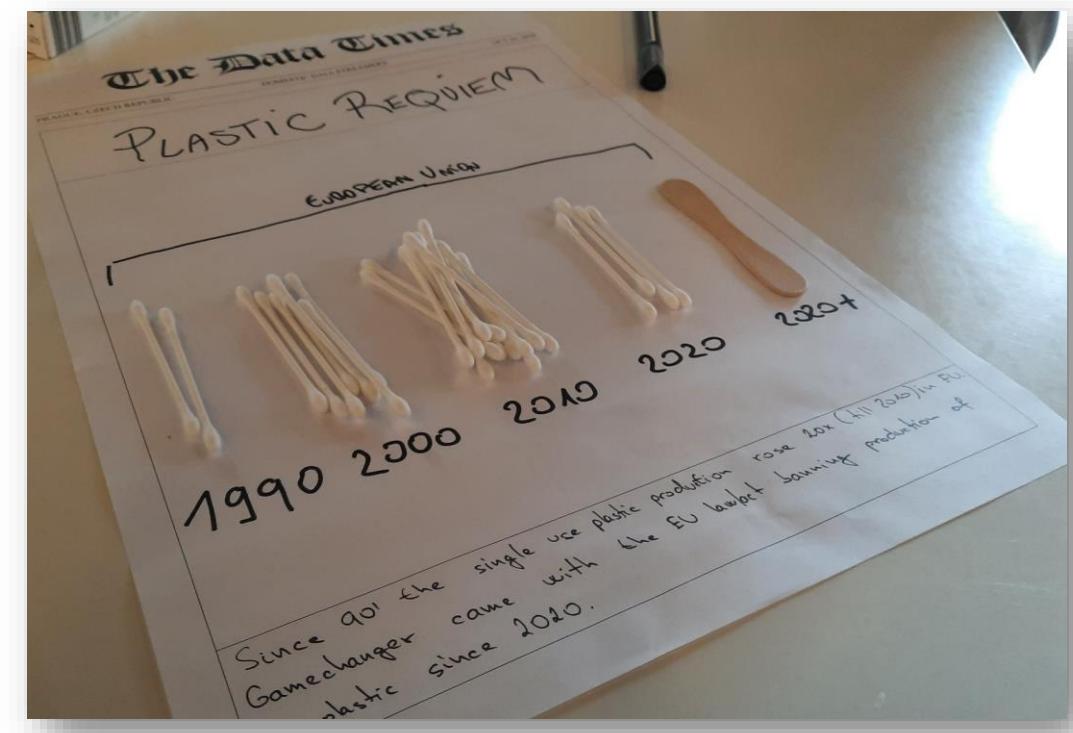
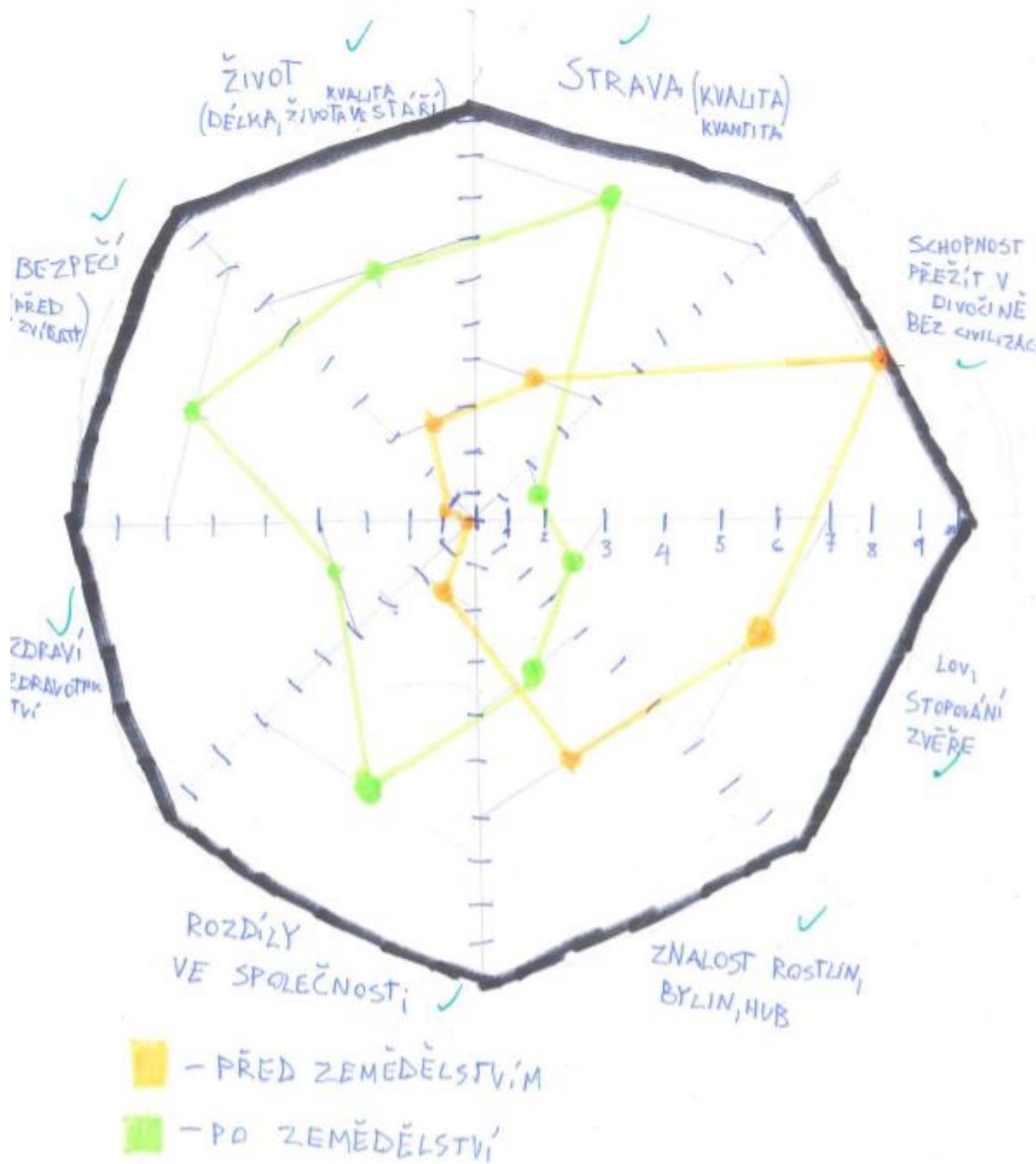


Graf 2: Registrovaní čtenáři MěK Luhačovice

Unlike, say, language arts, the subject of information graphics is **rarely taught in schools**, nor is it part of on-the-job training. This leaves professionals in every industry scrambling to express themselves graphically.

Dona M. Wong



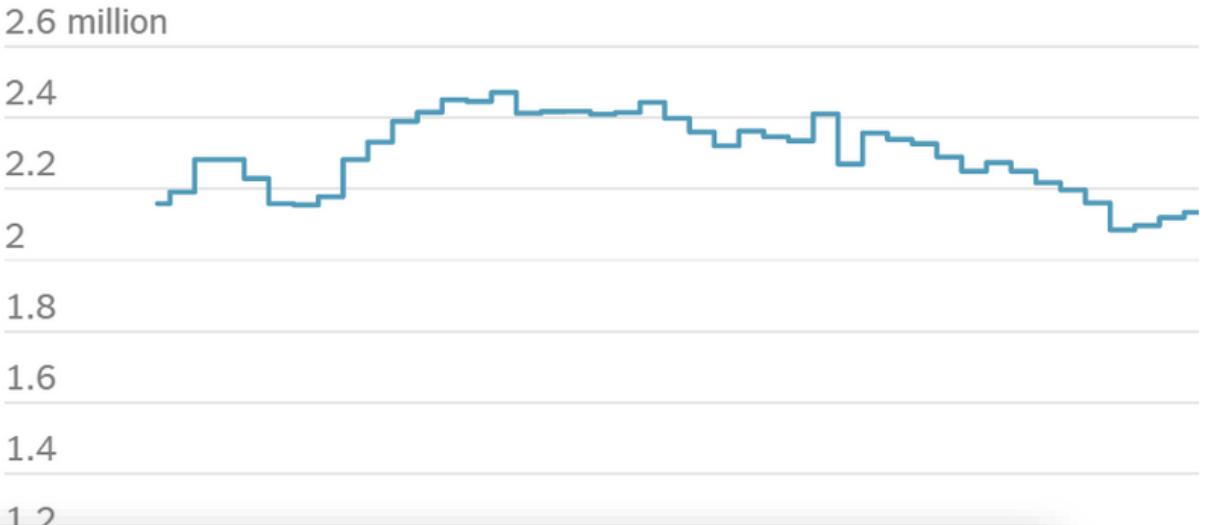


<https://twitter.com/PanUcitel89/status/1448346256921833478>

<https://twitter.com/dvoriik/status/1452976359693762572>



Weddings in the United States by Year



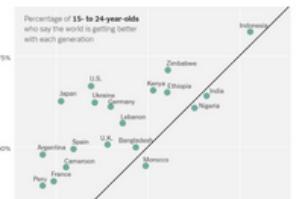
THE LEARNING NETWORK

What's Going On in This Graph?

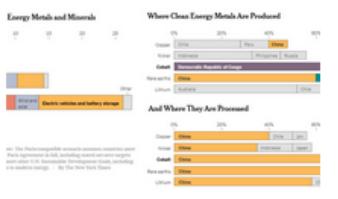
Graphs, maps and charts from The Times -- and an invitation to students to discuss them live.

How has the pandemic affected the wedding business?

February 17, 2022 · By THE LEARNING NETWORK



What's Going On in This Graph? | International Optimism



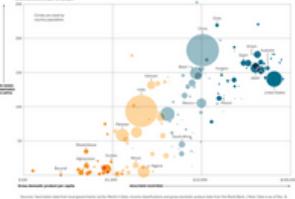
What's Going On in This Graph? | Clean Energy Metals



What's Going On in This Graph? | U.S. Asian Population



What's Going On in This Graph? | U.S. Population Diversity Shift



What's Going On in This Graph? | Vaccination by Country

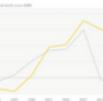
Introduction to 'What's Going On in This Graph?'



Want to learn more about this feature? Watch this short introduction video and start using New York Times graphs in your classroom.

August 2, 2021 · By THE LEARNING NETWORK

Teach About Inequality With These 28 New York Times Graphs



Graphs about income, education, health care and the pandemic can help students think critically about stubborn and growing inequalities in American society.

May 11, 2021 · By MICHAEL GONCHAR

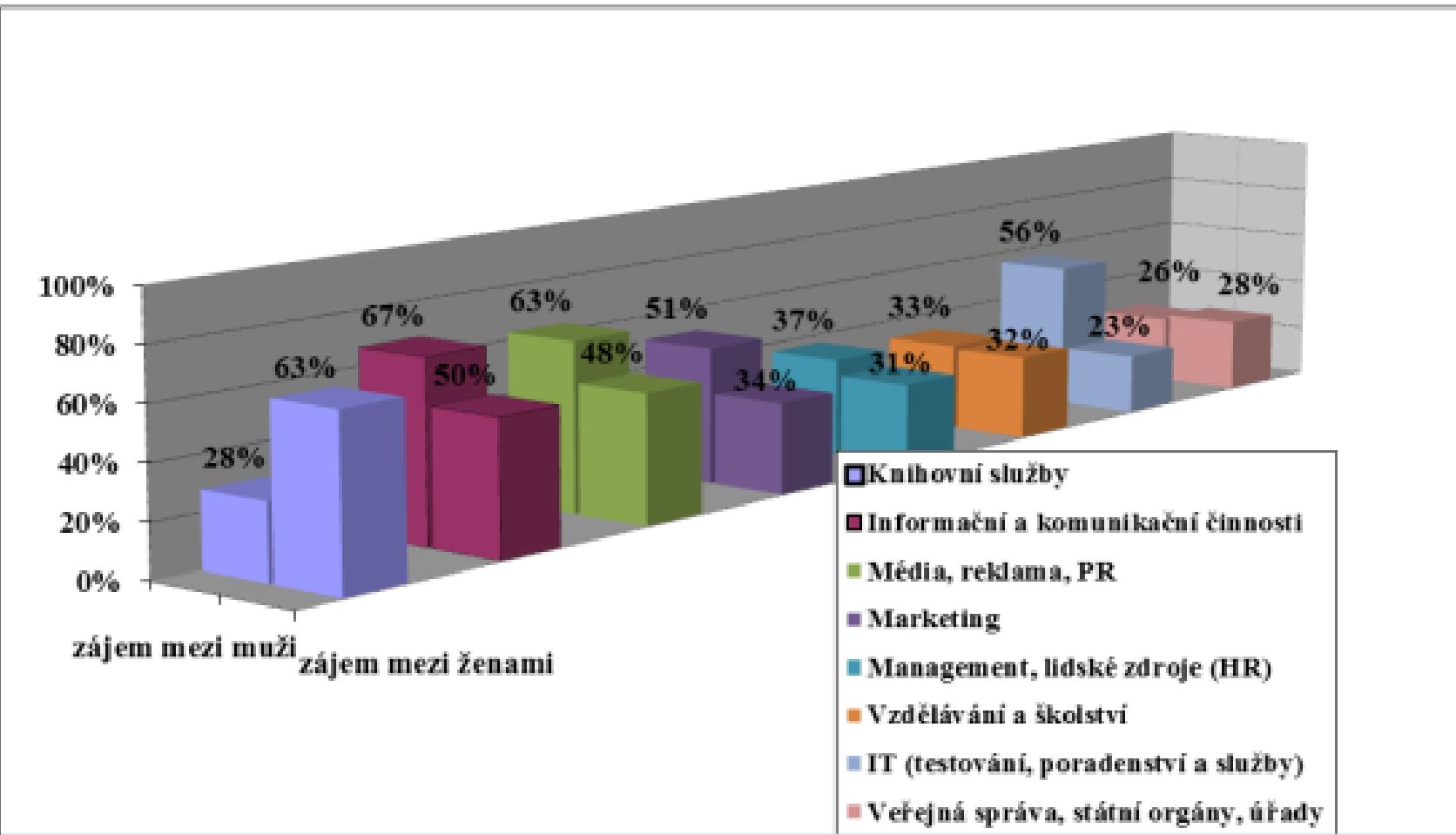
Over 60 New York Times Graphs for Students to Analyze

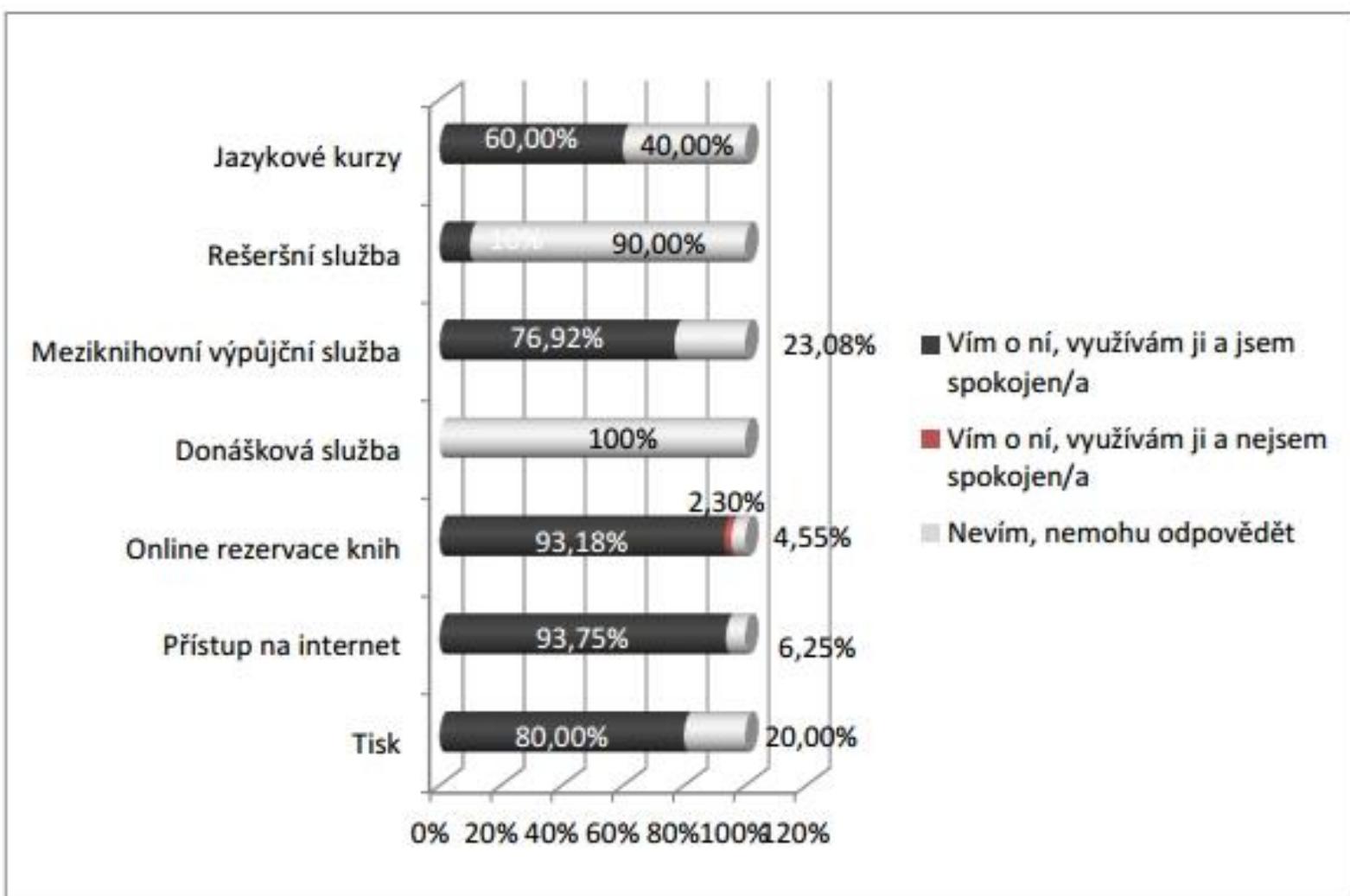


A collection of graphs, maps and charts organized by topic and graph type from three years of "What's Going On in This Graph?"

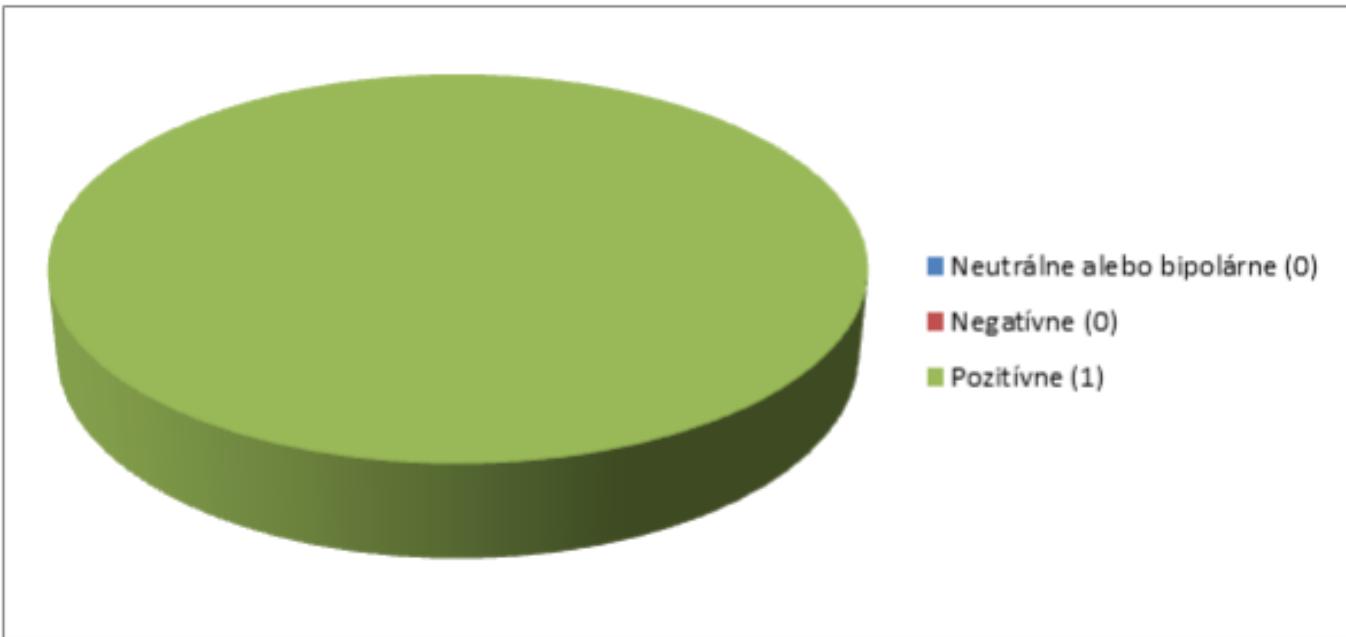
October 23, 2020 · By THE LEARNING NETWORK

diplomky na KISKu

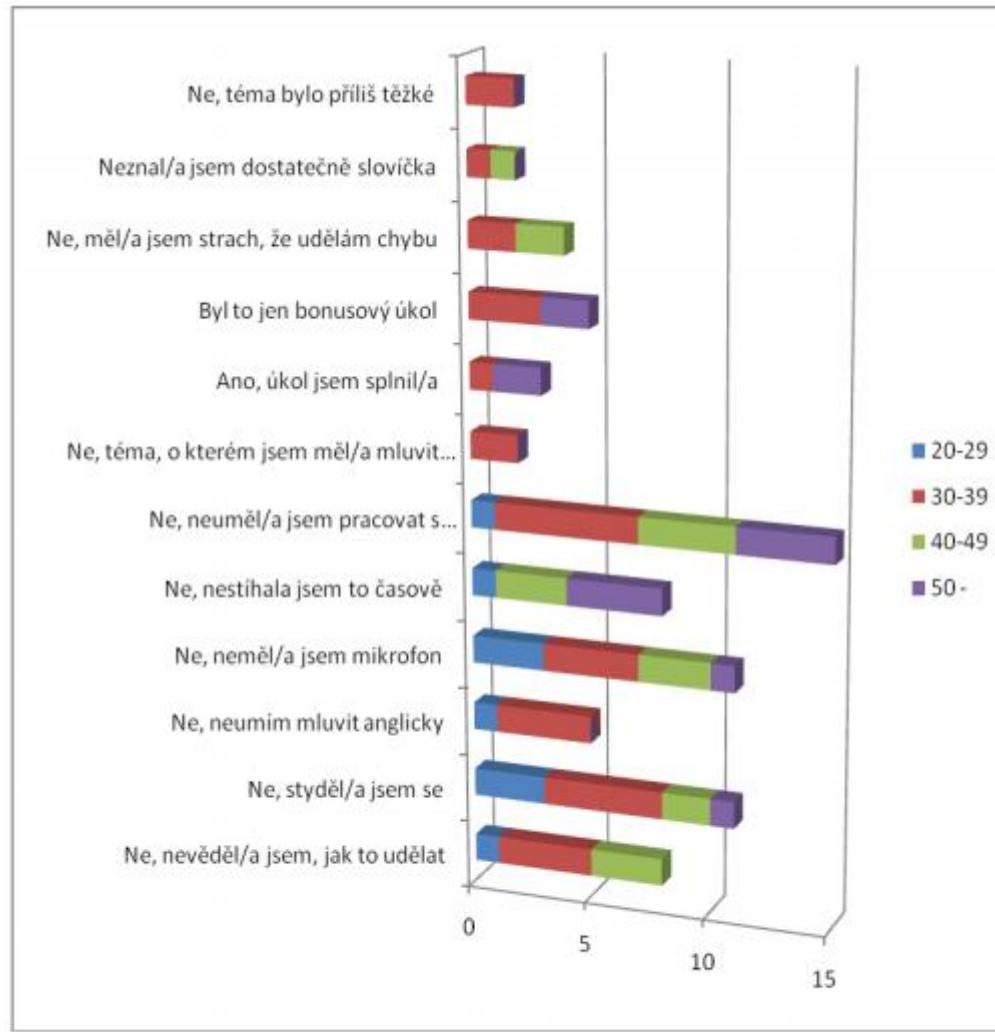




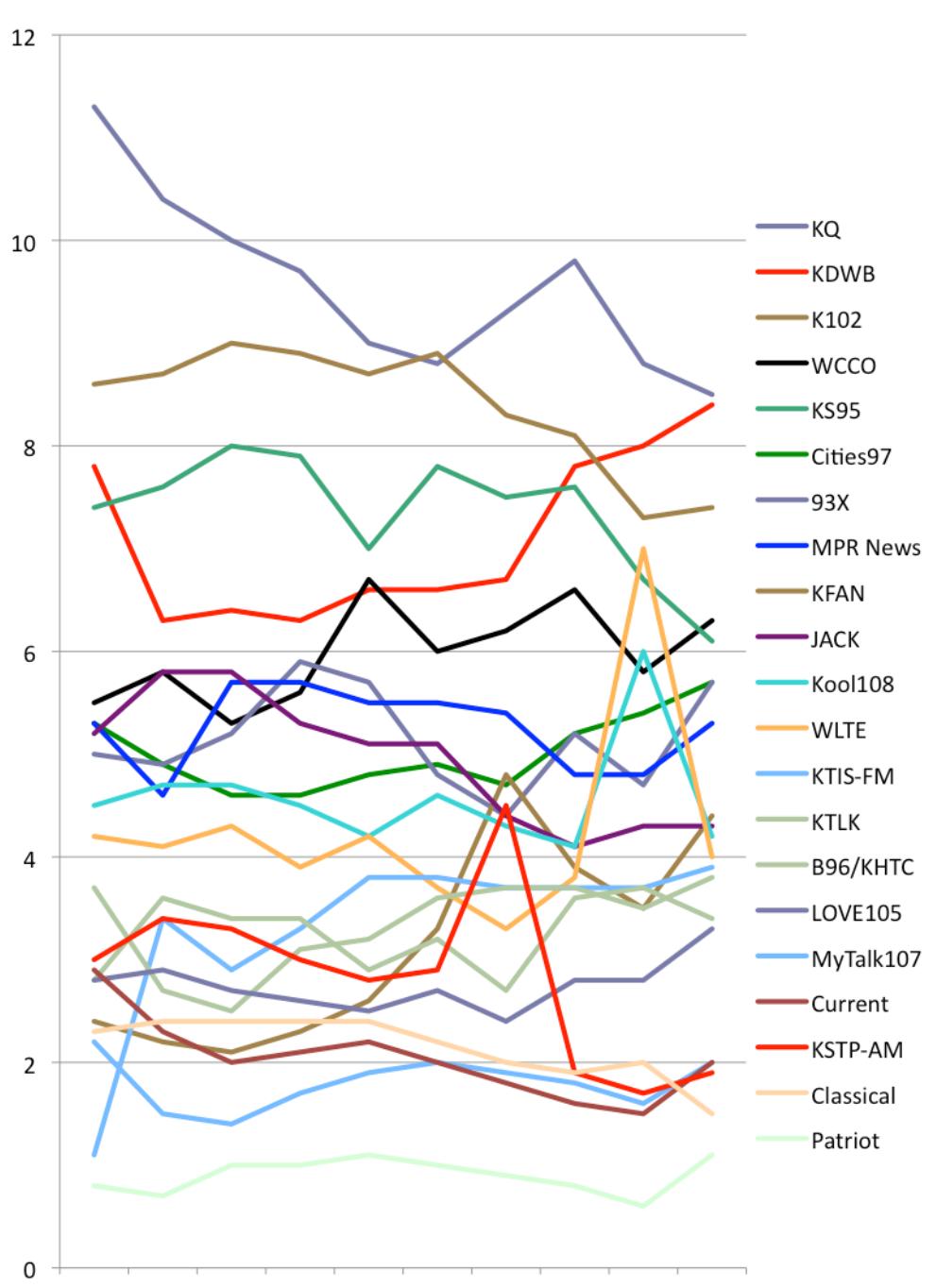
Graf 12: Ostatní služby



Obrázok 9 – Graf analýzy komentárov spotu *S námi chybú neuděláte*



GRAF 27 – Bonusový úkol odeslání audionahrávky.



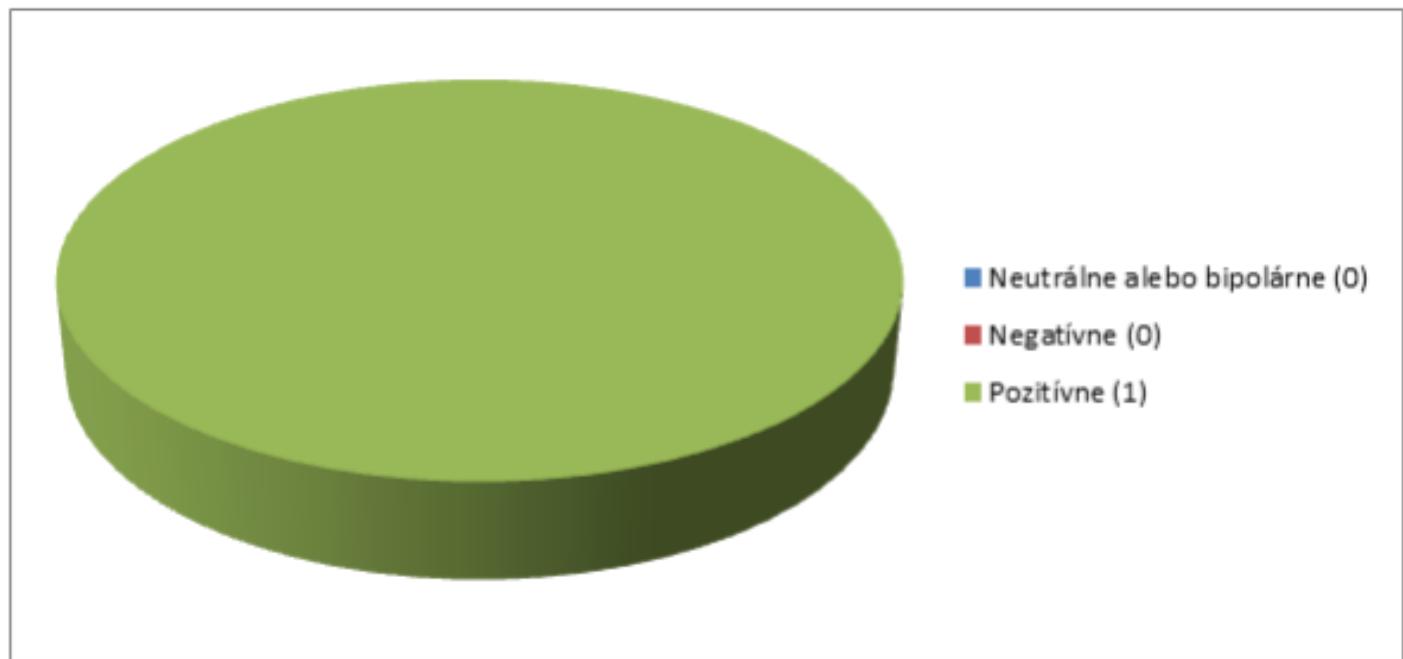
Základní koncepty funkční vizualizace

smysl vizualizace

The purpose of visualization is **insight**,
not pictures.

Ben Shneiderman

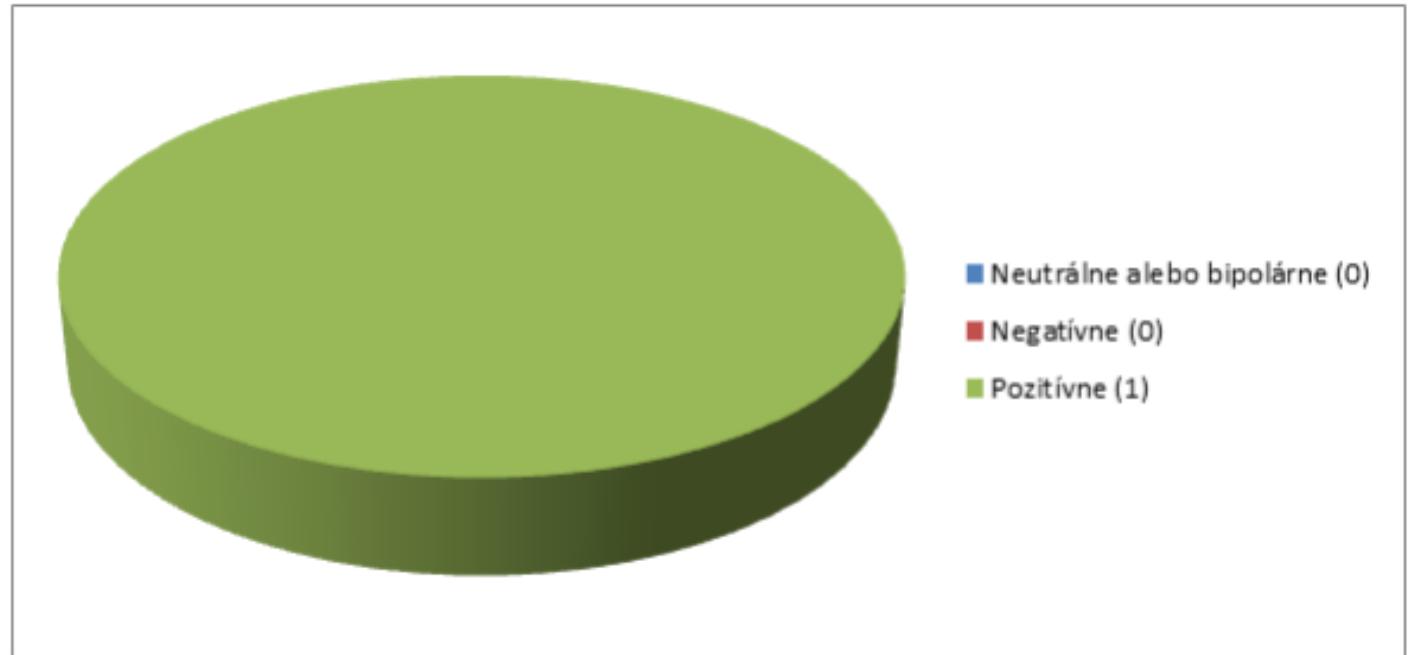
vizualizace není povinnost



Obrázok 9 – Graf analýzy komentárov spotu *S námi chybu neuděláte*

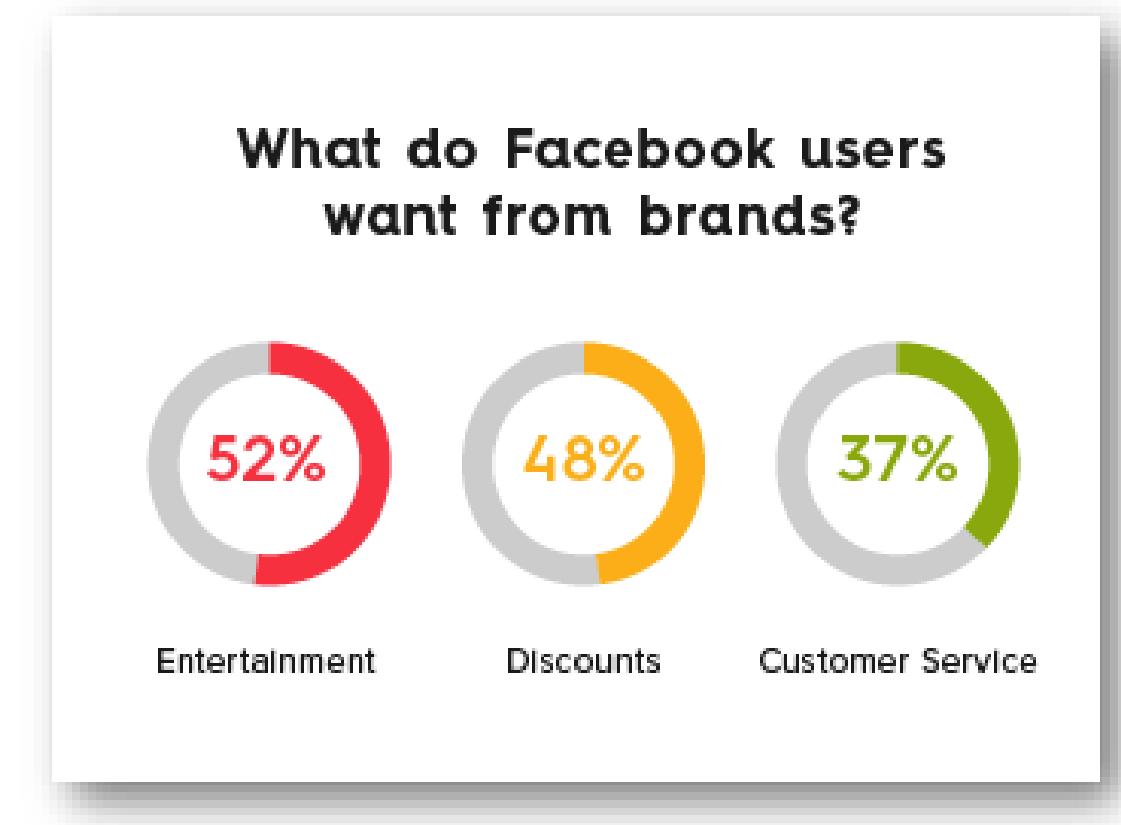
vizualizace není povinnost

$$data\ density = \frac{number\ of\ entries\ in\ data\ matrix}{area\ of\ data\ graphic}$$



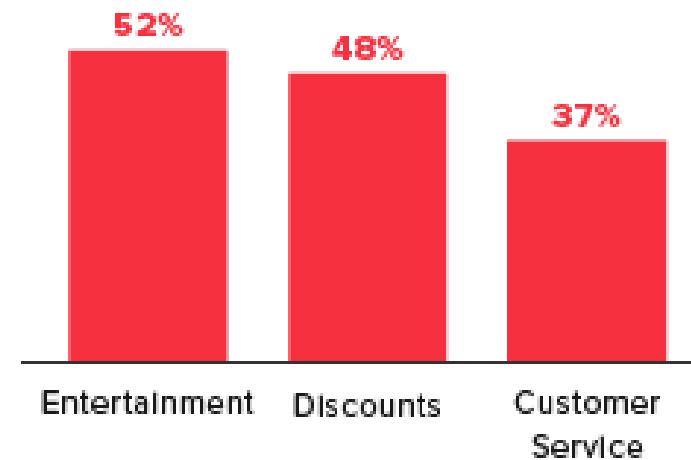
Obrázok 9 – Graf analýzy komentárov spotu *S námi chybu neuděláte*

cíle určují formu

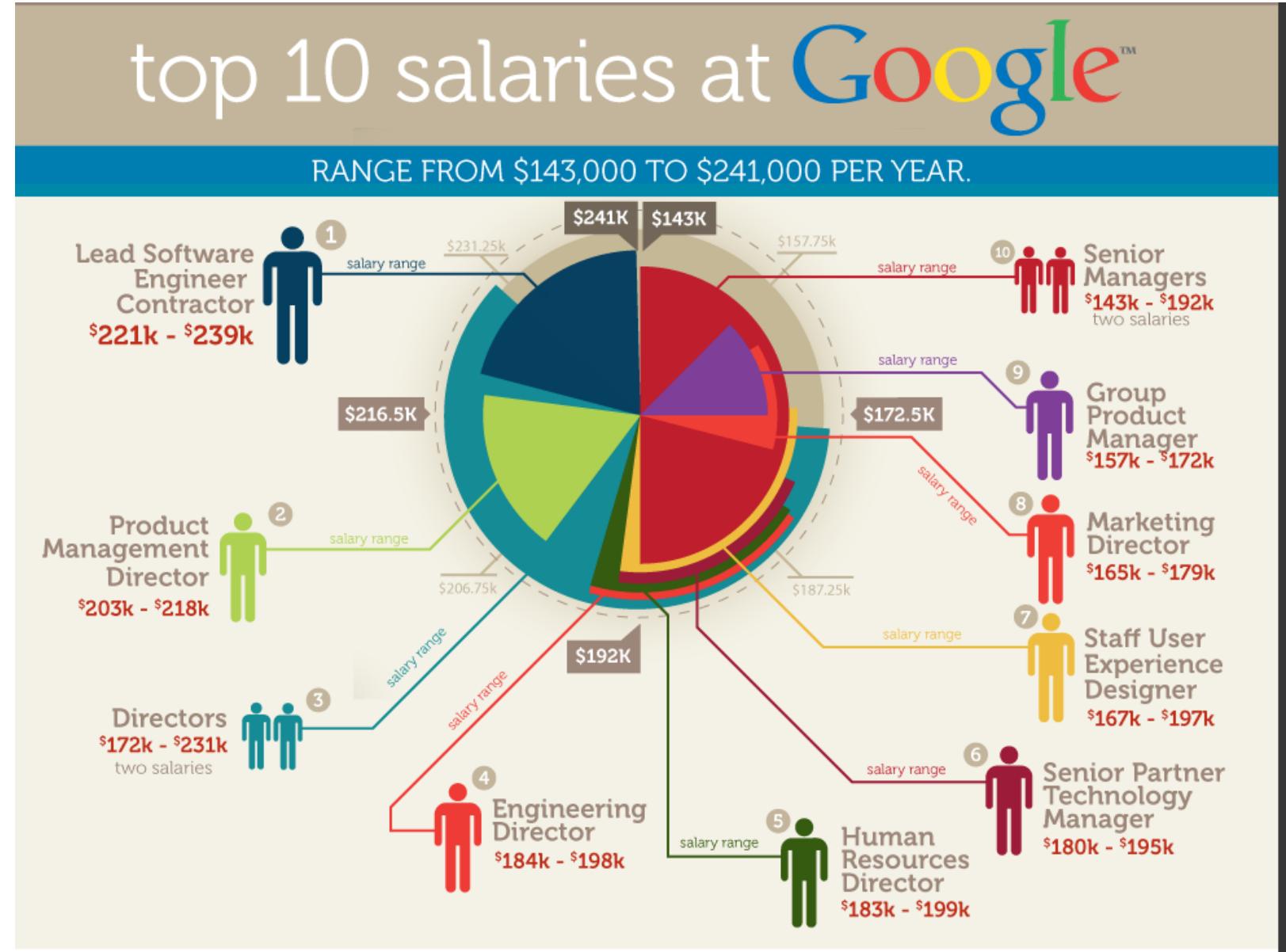


cíle určují formu

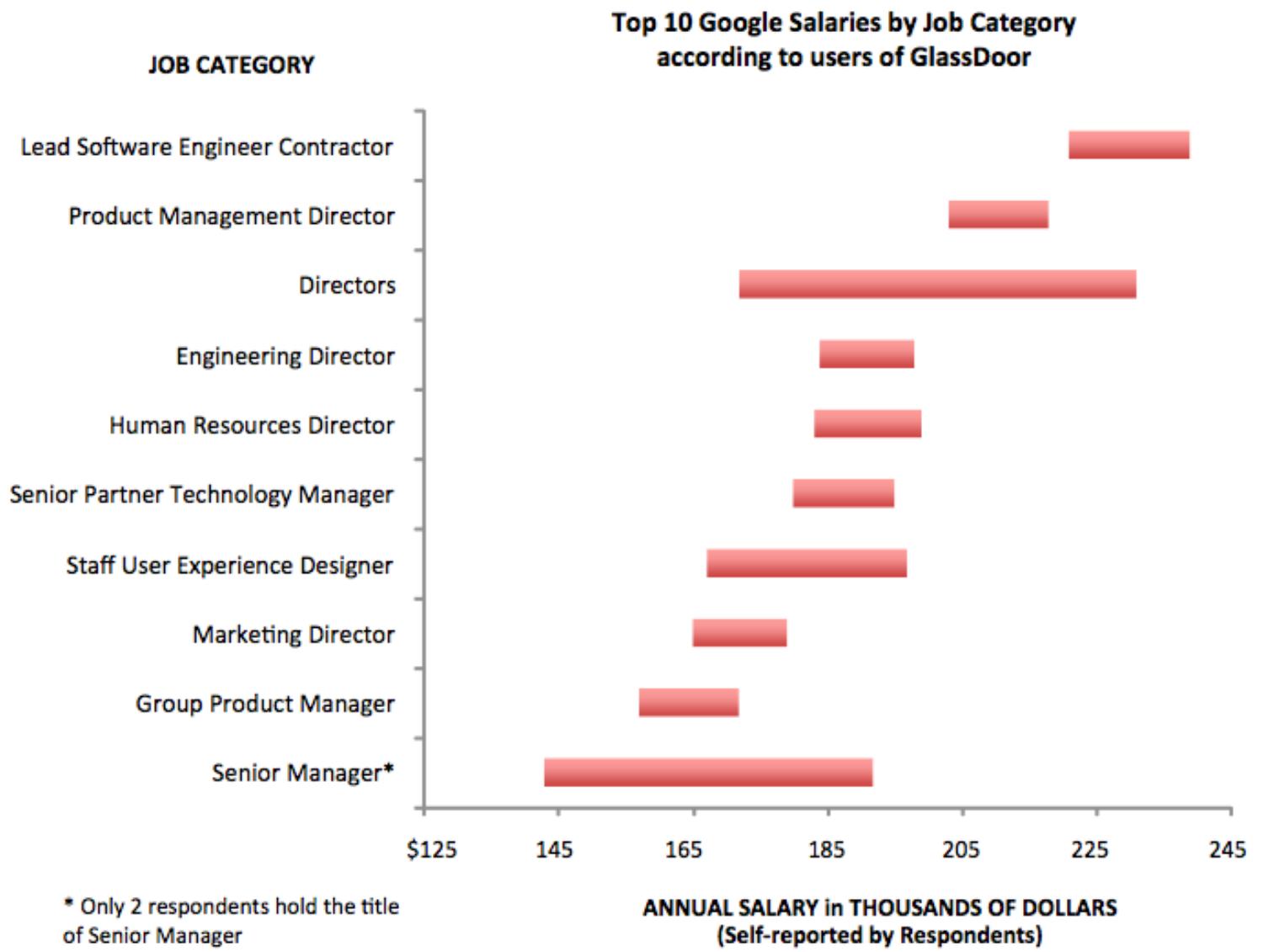
What do Facebook users want from brands?



cíle určují formu

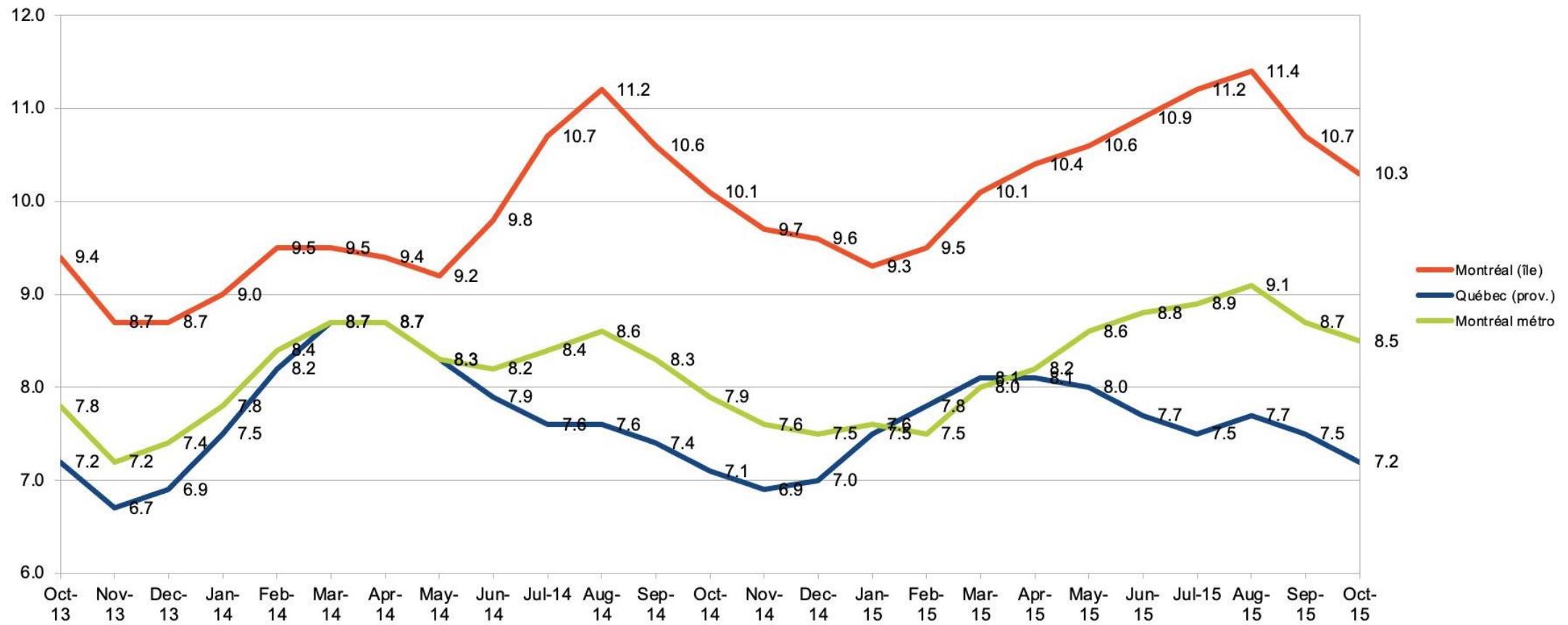


cíle určuje formu



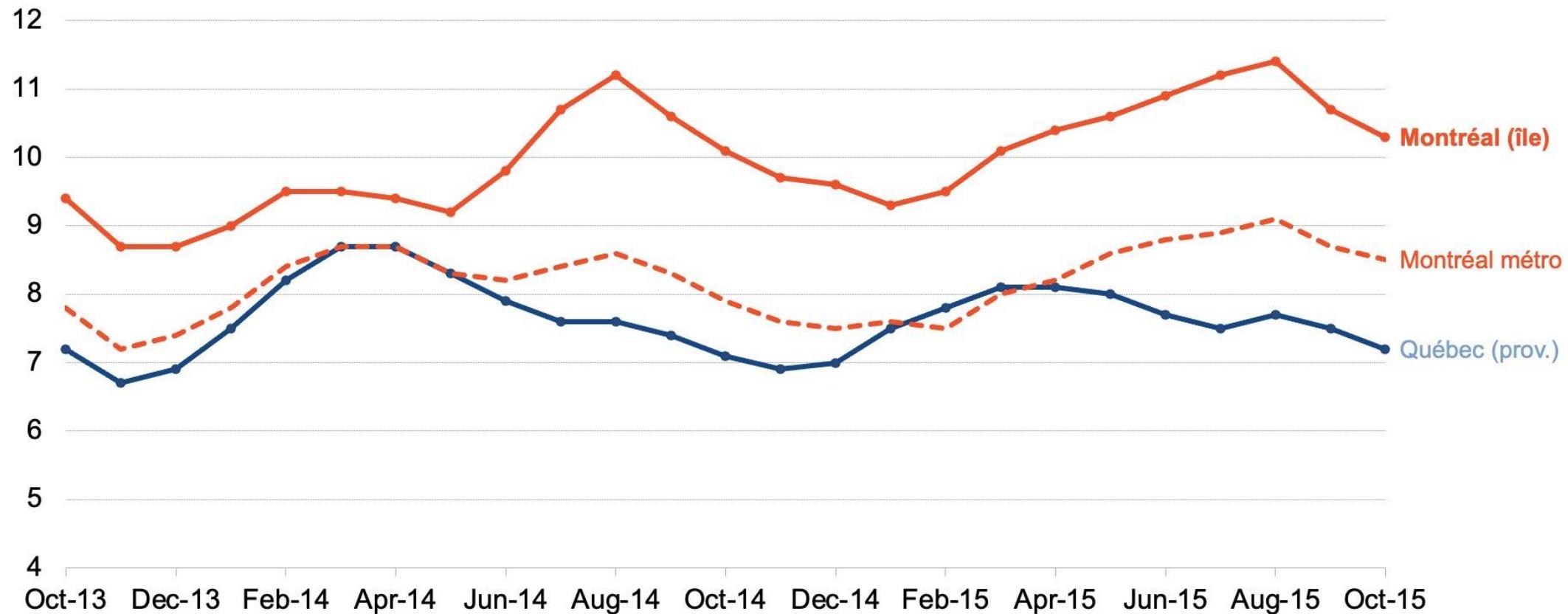
cíle určují formu

Taux de chômage, octobre 2013-octobre 2015

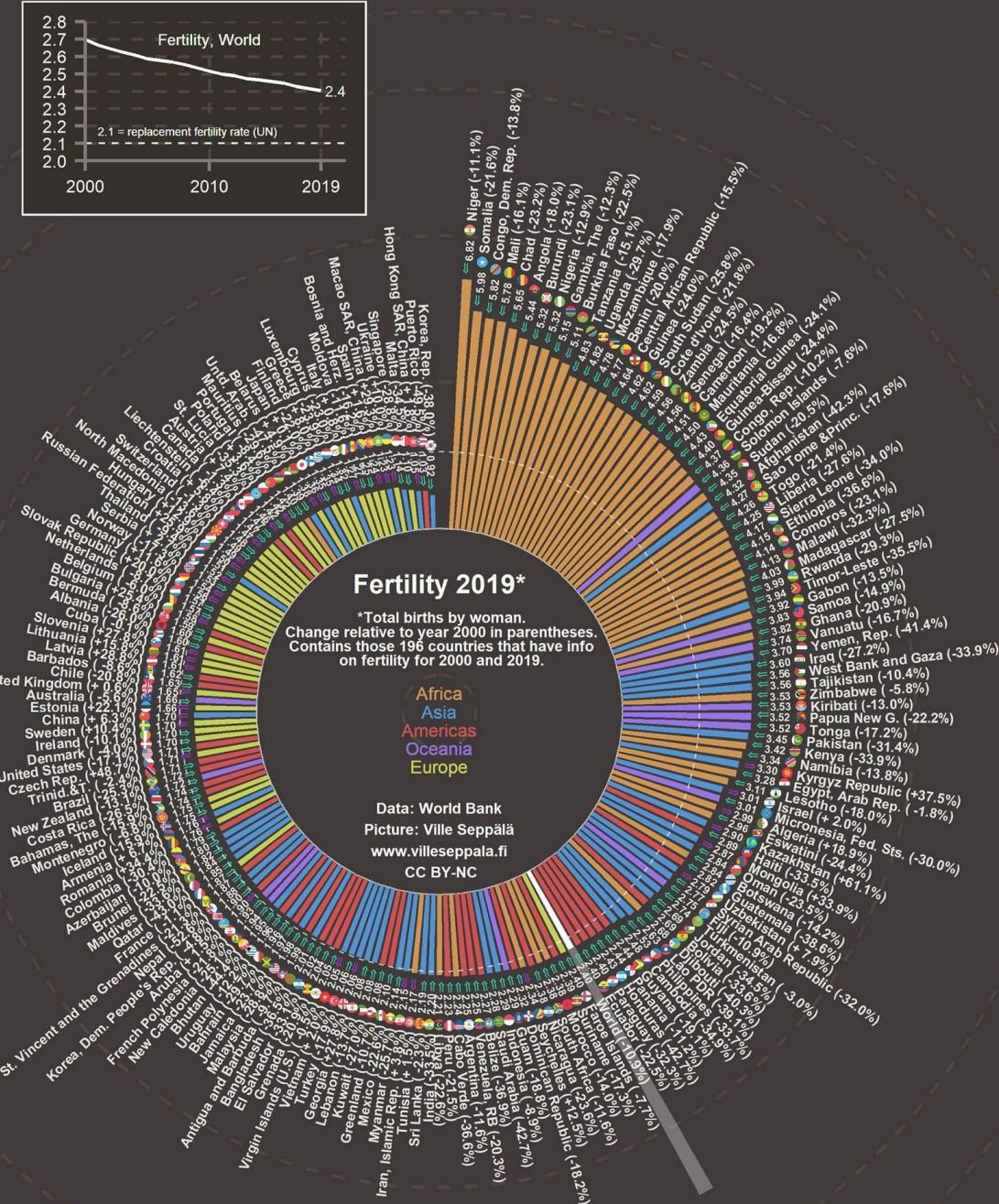


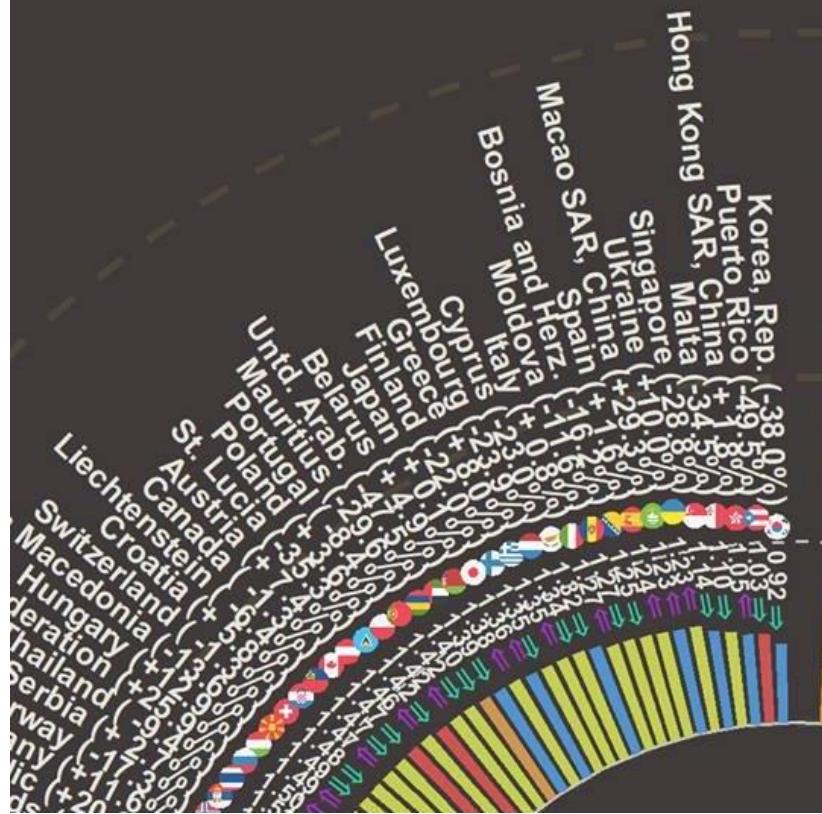
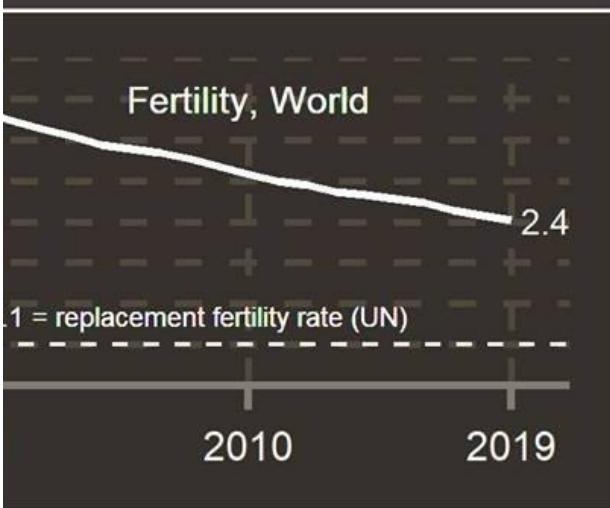
cíle určují formu

Taux de chômage (%), octobre 2013-octobre 2015

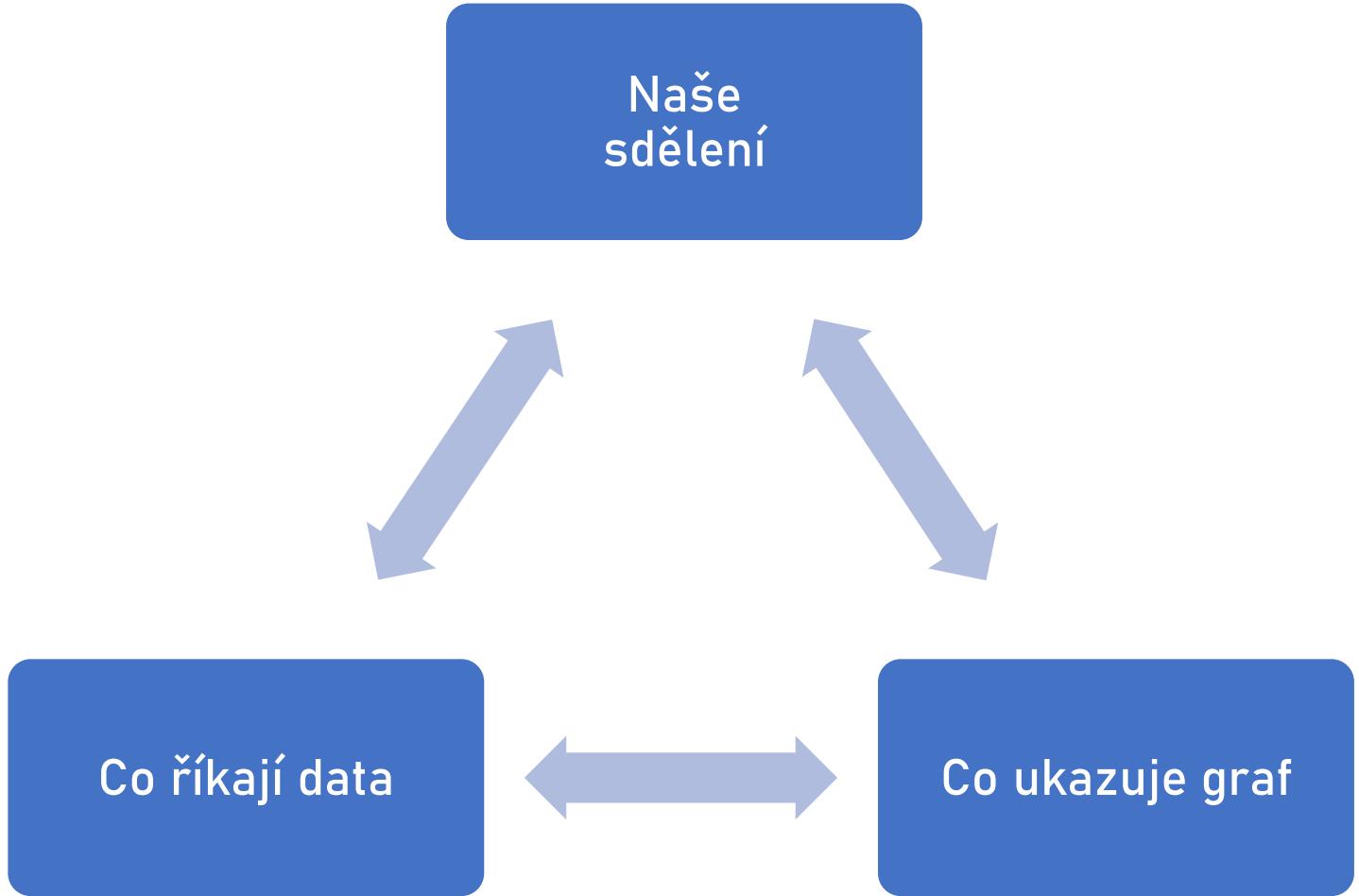


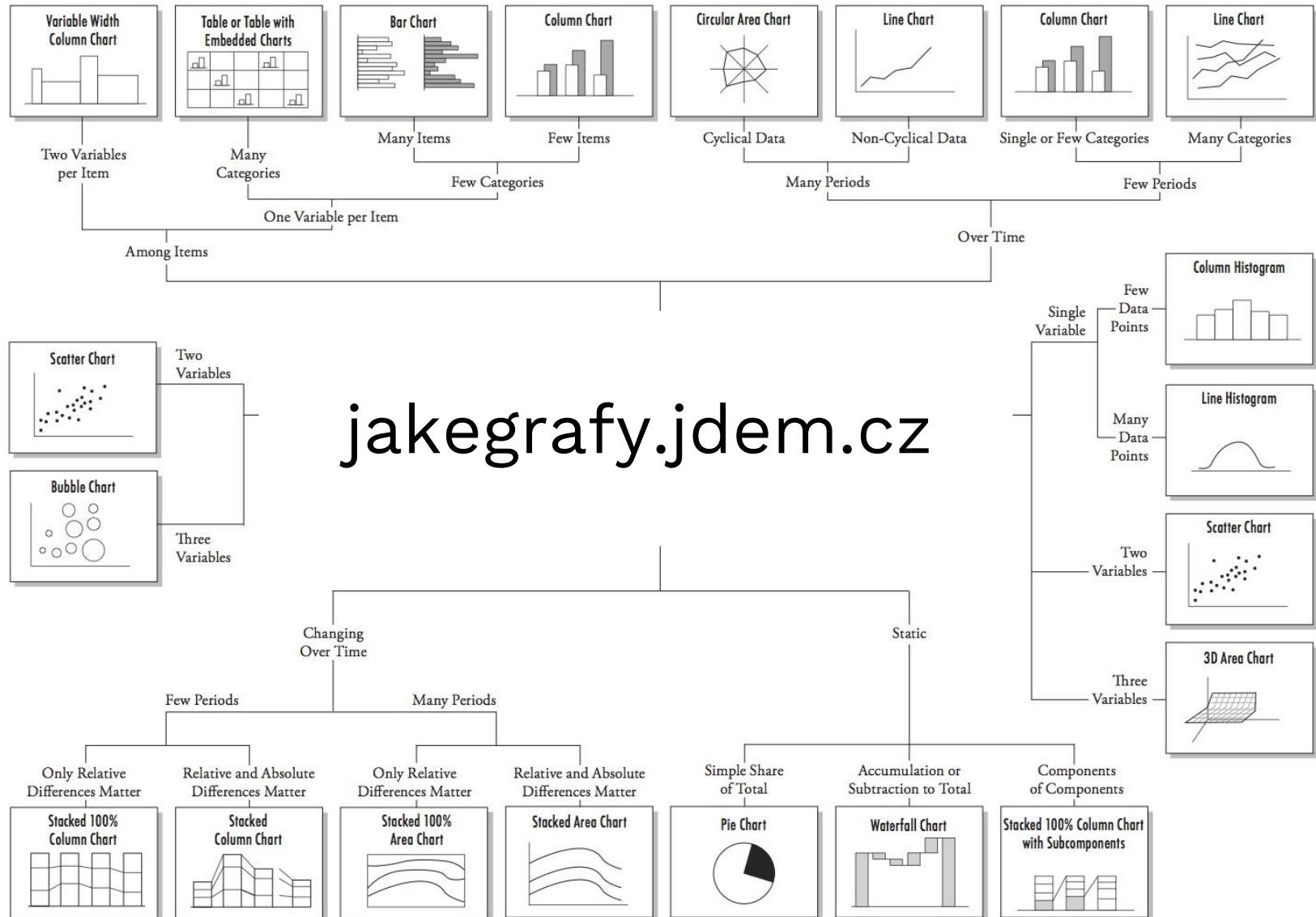
cíle určují formu





cíle určují formu





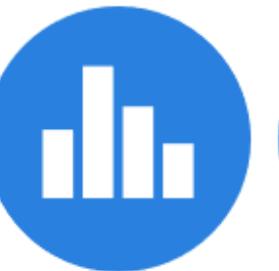
jakegrafy.jdem.cz



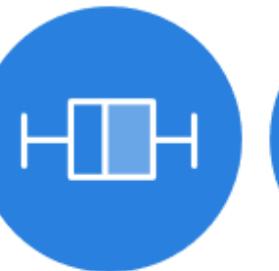
Arc Diagram



Area Graph



Bar Chart



Box & Whisker Plot



Brainstorm



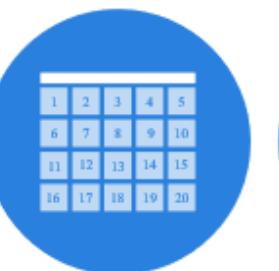
Bubble Chart



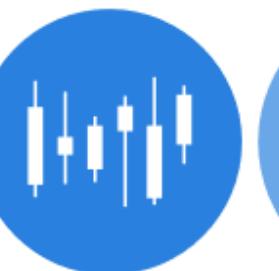
Bubble Map



Bullet Graph



Calendar



Candlestick Chart



Chord Diagram



Choropleth Map



Circle Packing



Connection Map



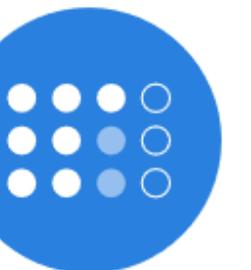
Density Plot



Donut Chart



Dot Map



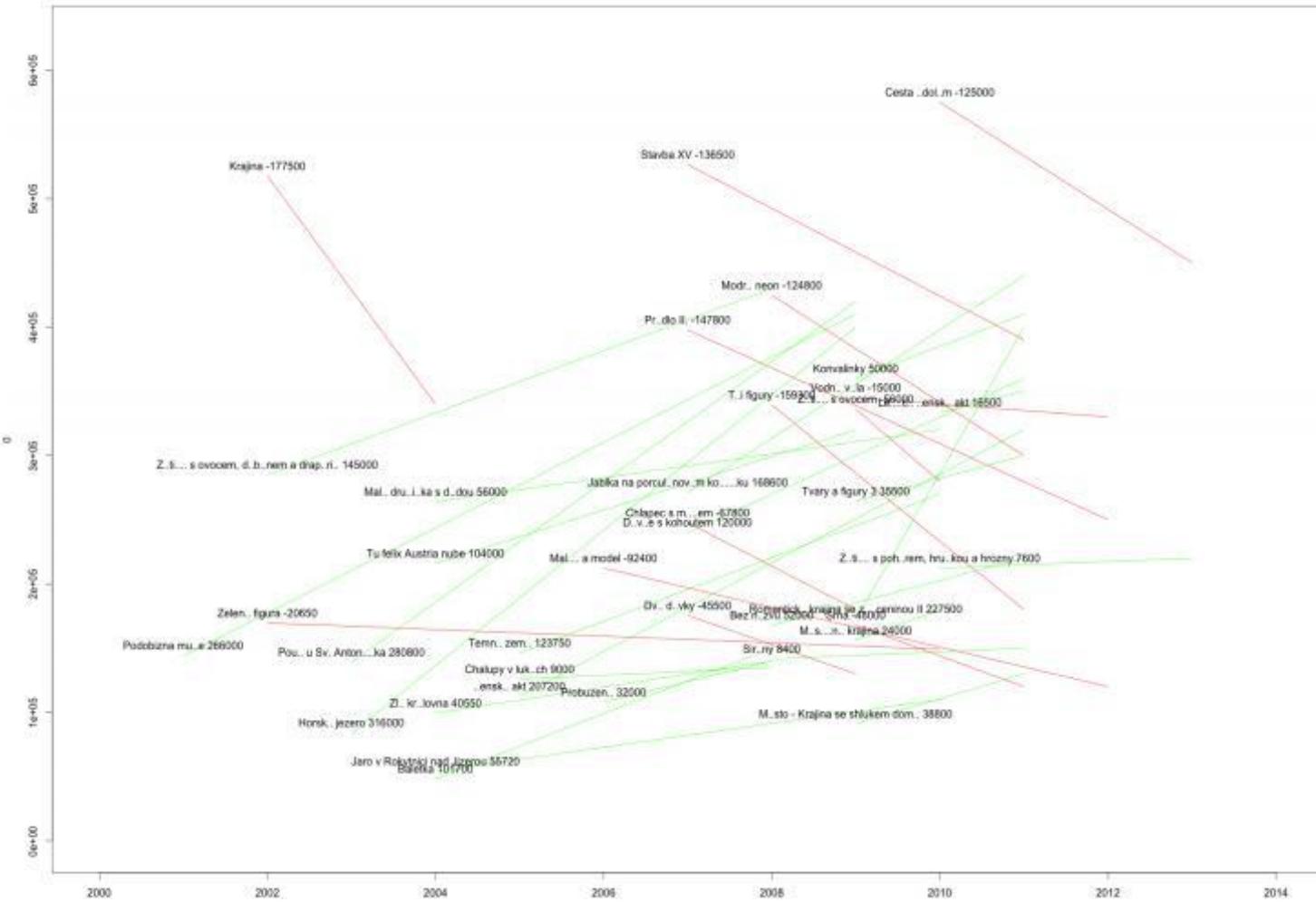
Dot Matrix Chart

<https://datavizcatalogue.com/>

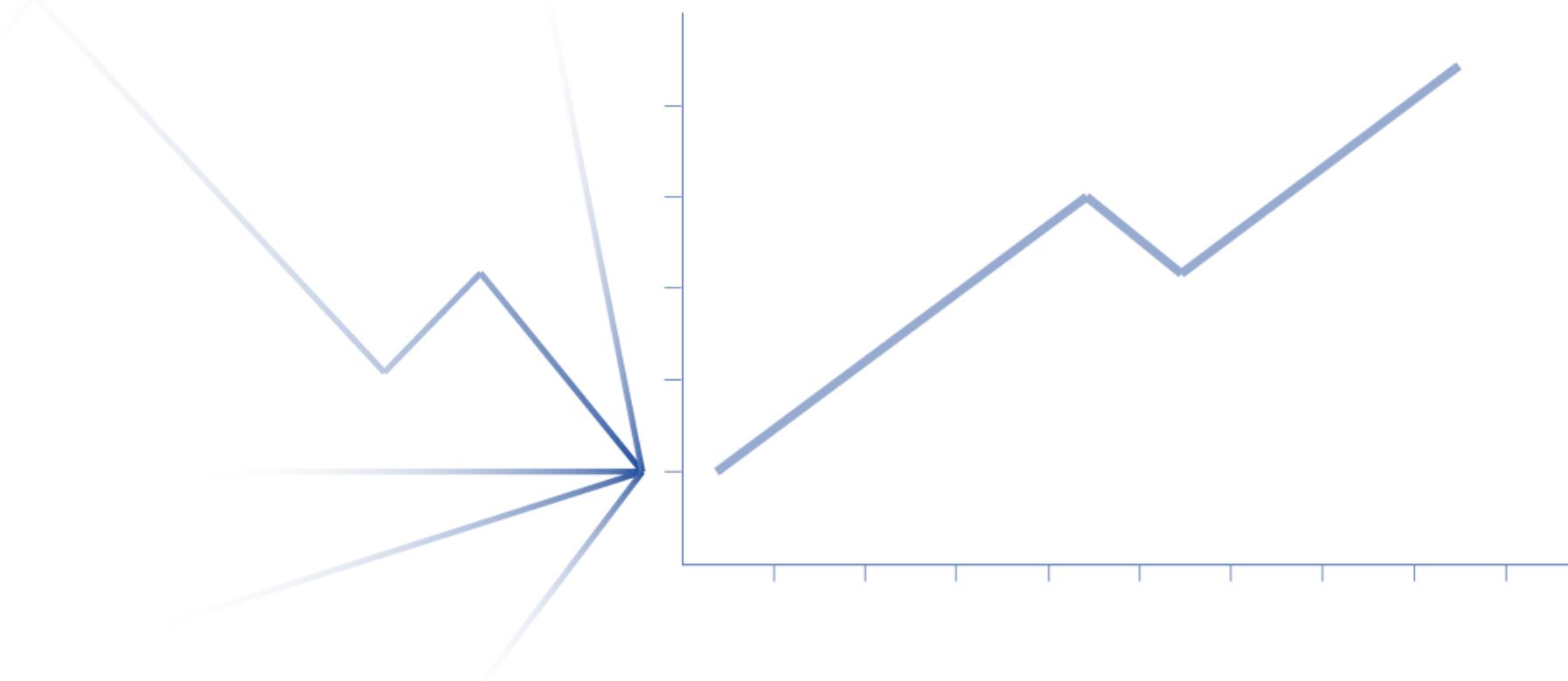
explorace - komunikace

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Obrazek
	Nazev	Autor	Vytvorenlo	Sirka	Vyska	Hloubka	Polomér	Technika	Singovanlo	Aukcni_sir	Misto_p	Datum_prod	Vyvolavaci	Konecna_cena	Provize	Poznamky	
1																	
2																	
3	Myslivci	Anderlová Alena	2009-07-01 16:48:37	55.0	45.0	0.0	0.0	Olej	sign., na rubu	Prague Auctions	Praha	2003-09-28	6000.00	0.00	15.00		http://www.artplus.cz
4																	
5	Svatý	Balcar Martin	2009-07-01 16:48:37	80.0	120.0	0.0	0.0	Olej	signováno	Prague Auctions	Praha	2003-09-28	25000.00	0.00	15.00		http://www.artplus.cz
6																	
7	Pláštěnky	Anderlová Alena	2009-07-01 16:48:37	40.0	30.0	0.0	0.0	Olej	sign., na rubu	Prague Auctions	Praha	2003-09-28	5000.00	5000.00	15.00		http://www.artplus.cz
8																	
9	Na třešních	Bím Tomáš	2009-07-01 16:48:37	50.0	60.0	0.0	0.0	Akryl		Prague Auctions	Praha	2003-09-28	50000.00	50000.00	15.00		http://www.artplus.cz
10																	
11	Insinuace	Istler Josef	2009-07-01 16:48:38	44.0	58.0	0.0	0.0	NULL	signováno	Dorotheum Praha	Praha	2008-11-29	15000.00	0.00	20.00		http://www.artplus.cz
12																	
13	Sv. Lukáš	m>NULL	2009-07-01 16:48:38	74.0	88.0	0.0	0.0	Olej	nesignováno	Dorotheum Praha	Praha	2008-11-29	60000.00	0.00	20.00	Autorství:	http://www.artplus.cz
14																	
15	Kuřák	David Teniers ml.	2009-07-01 16:48:38	29.5	39.0	0.0	0.0	NULL	nesignováno	Dorotheum Praha	Praha	2008-11-29	70000.00	0.00	20.00		http://www.artplus.cz
16																	
17	Rybáři	NULL	2009-07-01 16:48:38	32.0	22.0	0.0	0.0	NULL	nesignováno	Dorotheum Praha	Praha	2008-11-29	50000.00	60000.00	20.00	Autorství:	http://www.artplus.cz
18																	
19	Na dvoře	Hondecoeter Melchior	2009-07-01 16:48:38	74.0	85.0	0.0	0.0	Olej	nesignováno	Dorotheum Praha	Praha	2008-11-29	70000.00	0.00	20.00		http://www.artplus.cz
20																	
21	Noční setkání	NULL	2009-07-01 16:48:38	36.5	45.0	0.0	0.0	NULL	nesignováno	Dorotheum Praha	Praha	2008-11-29	150000.00	0.00	20.00	Autorství:	http://www.artplus.cz
22																	
23	Lovecké záti	NULL	2009-07-01 16:48:38	16.0	21.0	0.0	0.0	NULL	vpravo dole WIBF	Dorotheum Praha	Praha	2008-11-29	30000.00	0.00	20.00	Autorství:	http://www.artplus.cz
24																	
25	Kytice ve váze	NULL	2009-07-01 16:48:38	17.5	26.5	0.0	0.0	NULL	nesignováno	Dorotheum Praha	Praha	2008-11-29	80000.00	80000.00	20.00	Autorství:	http://www.artplus.cz
26																	
27	Zátiší s ovocem	Hohenberger Franz	2009-07-01 16:48:38	55.0	68.0	0.0	0.0	Olej	vpravo dole Hohenber	Dorotheum Praha	Praha	2008-11-29	50000.00	0.00	20.00		http://www.artplus.cz
28																	
29	Sv. František	neznámý	2009-07-01 16:48:38	67.0	123.0	0.0	0.0	Malba	nesignováno	Dorotheum Praha	Praha	2008-11-29	180000.00	180000.00	20.00	Autorství:	http://www.artplus.cz
30																	
31	Krajina s horou	neznámý	2009-07-01 16:48:38	68.0	55.0	0.0	0.0	Olej	nesignováno	Dorotheum Praha	Praha	2008-11-29	28000.00	0.00	20.00	Autorství:	http://www.artplus.cz

explorace - komunikace



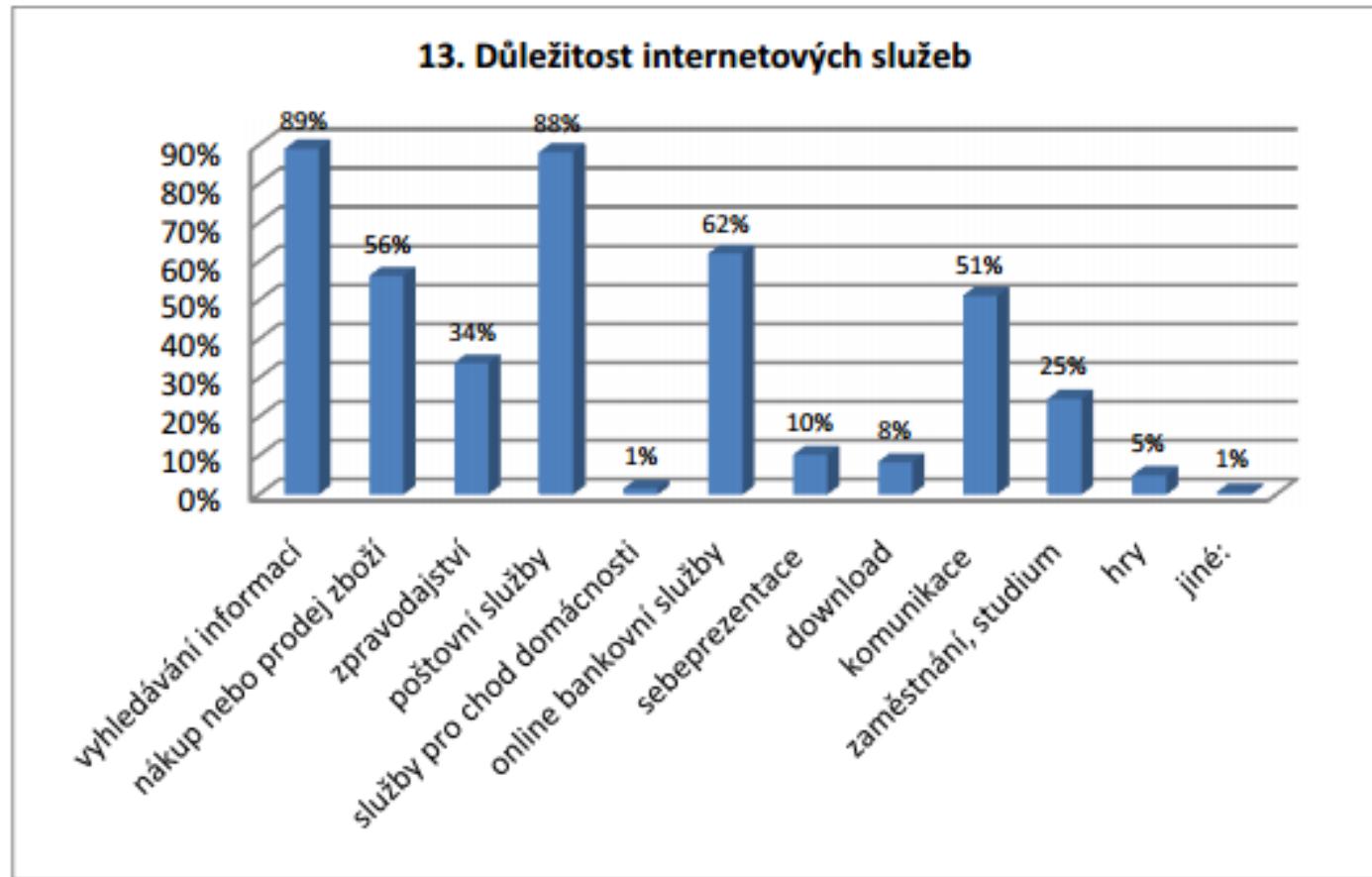
rozsah na vstupu
je vědomá volba



GI= GO

blbá data

blbá vizoška



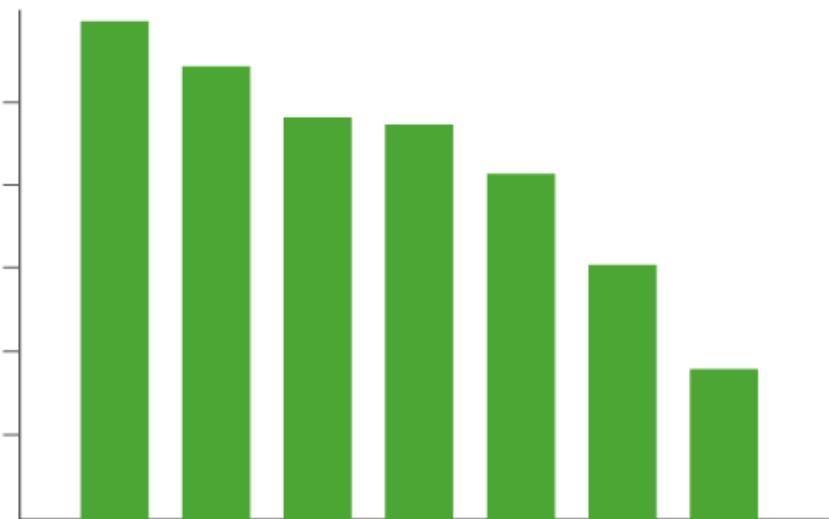
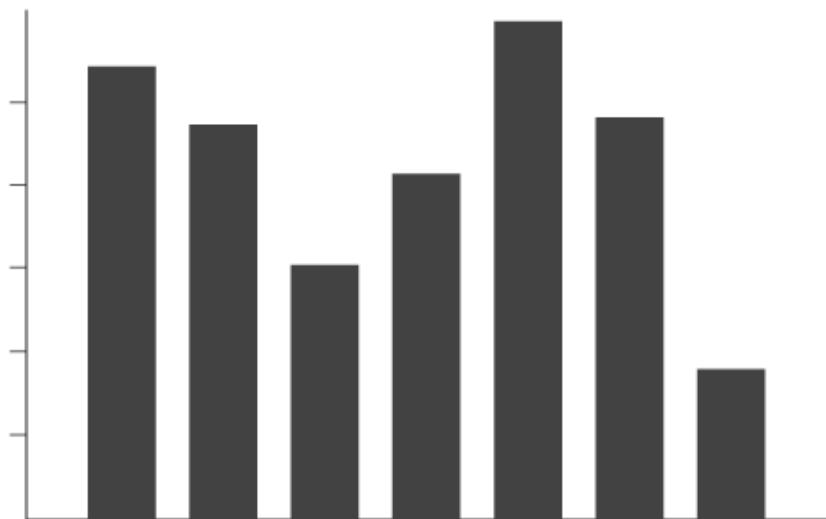
Graf 16: Které služby byste se nejhůře vzdávala?

GI = GO

diplomky: nebát se interpretace

blbá data

blbá vizoška



konzultace není slabost



Graphic Design
is máj Passion

Estetika vizualizace



estetika vizualizace





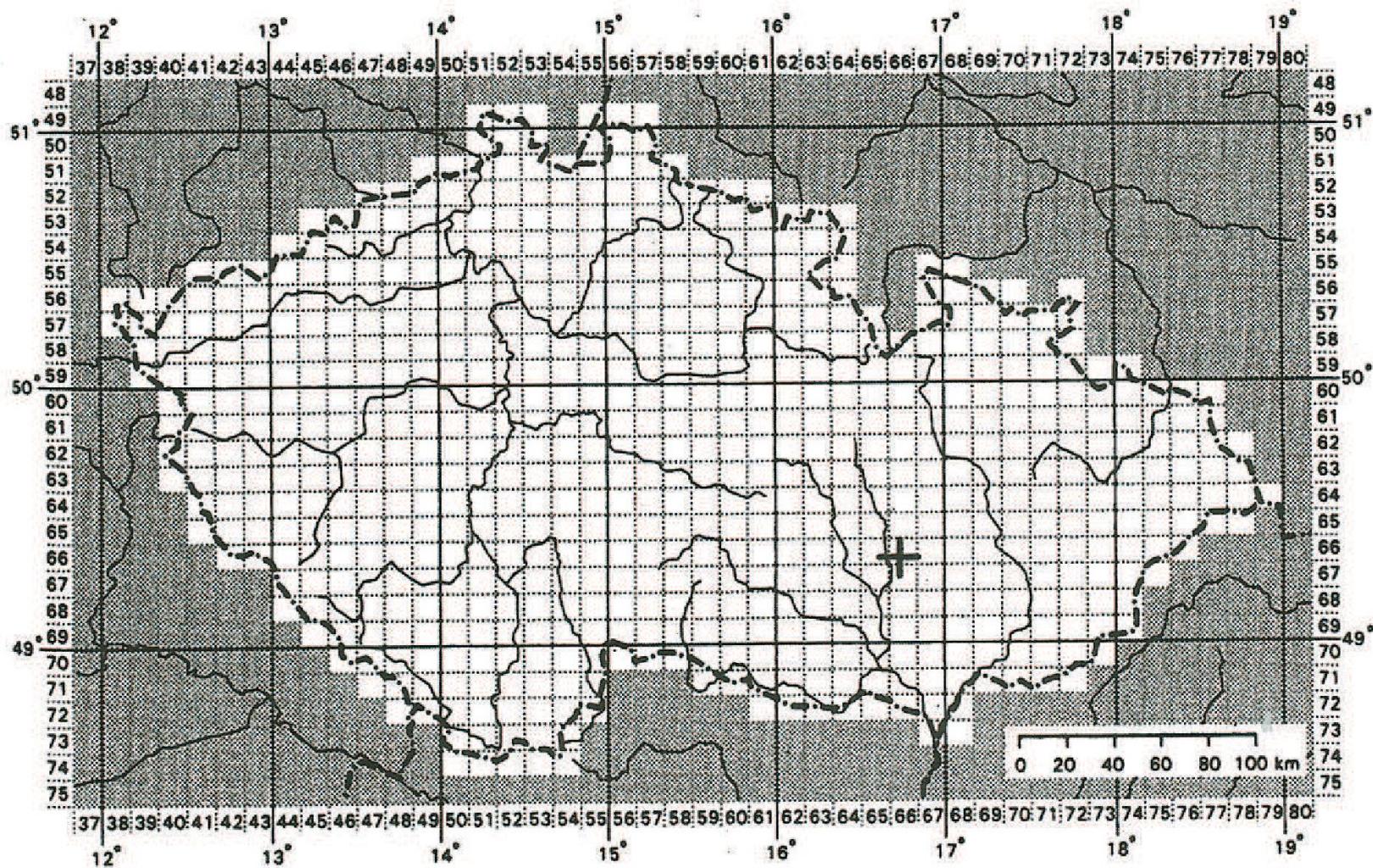


Fig. 1. Location map of the Barová Cave (South Moravia, Czech Republic) – black cross.

data-ink ratio

$$\text{data-ink ratio} = \frac{\text{datový inkoust}}{\text{veškerý inkoust}}$$

„Maximize the data-ink ratio, within reason.“

Edward Tufte

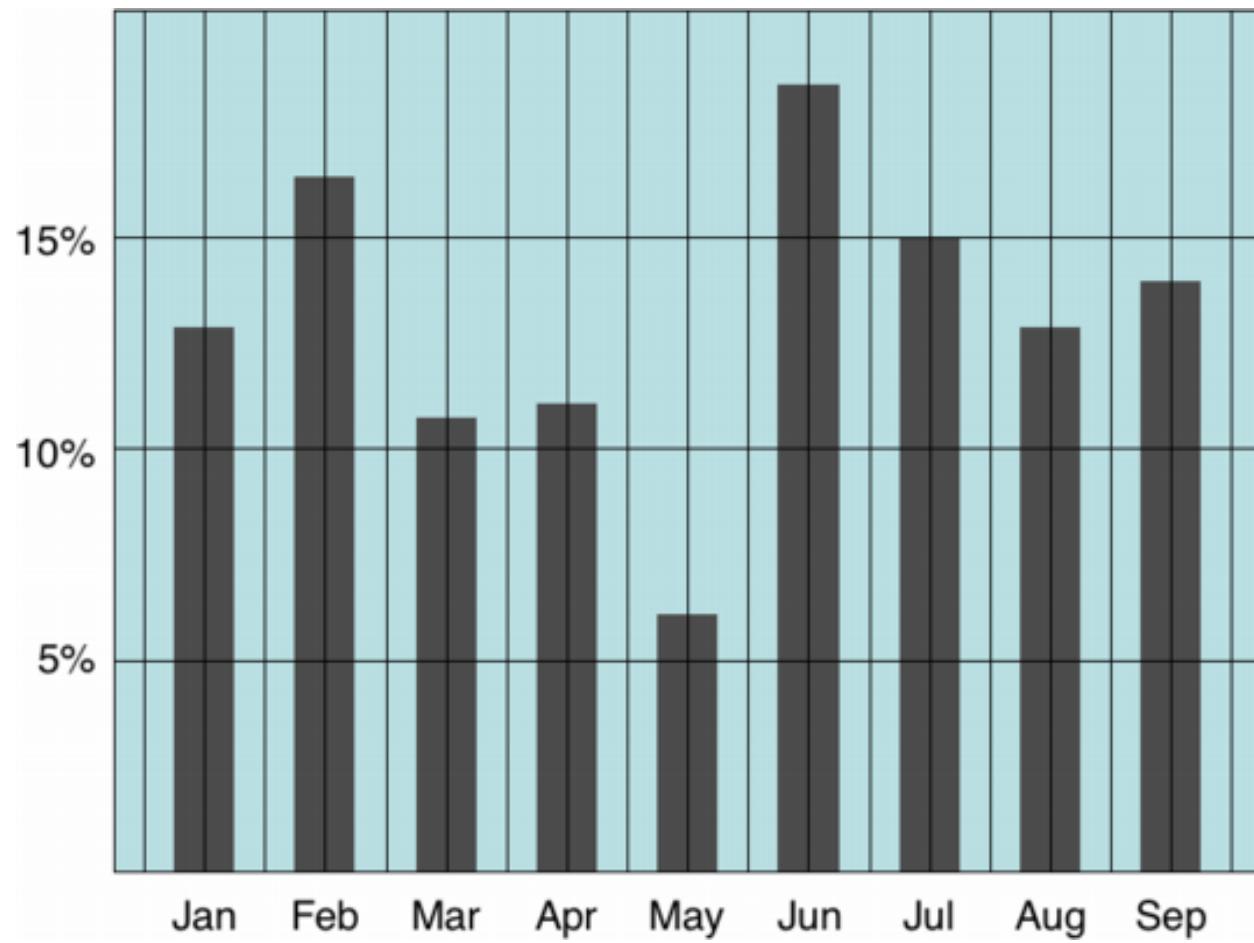
data-ink ratio



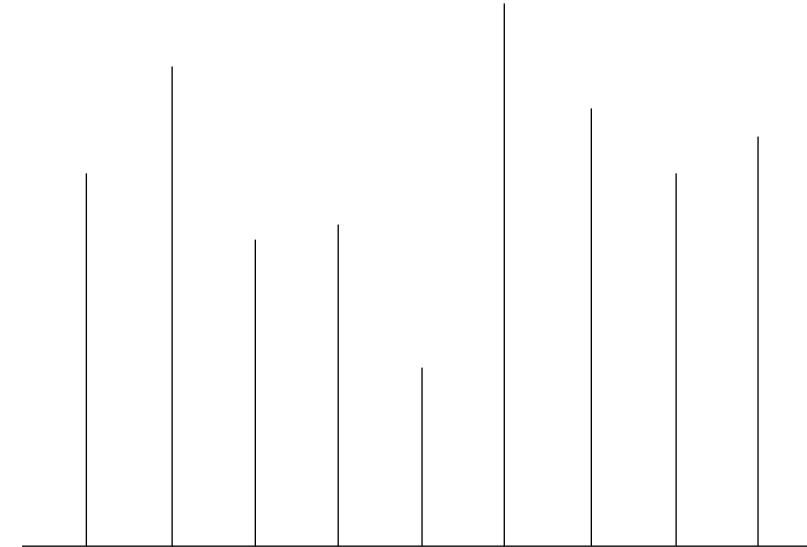
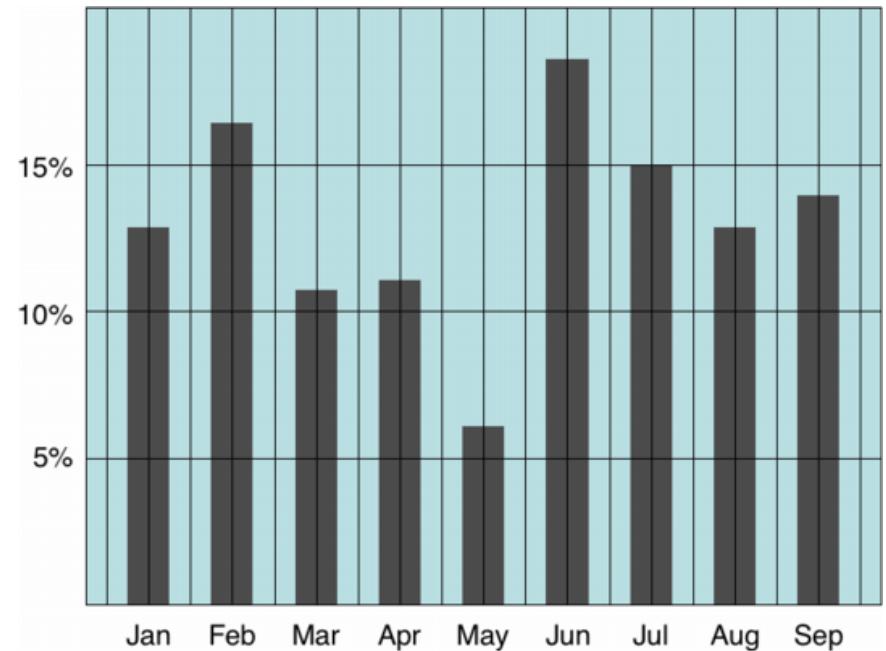
„Erase non-data-ink, within reason.“

„Erase redundant data-ink, within reason.“

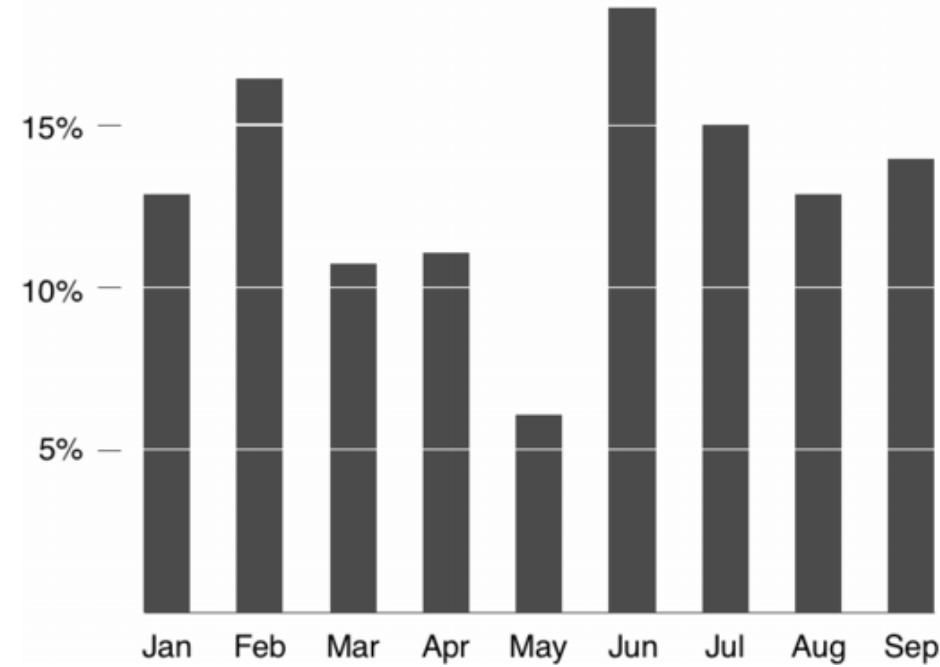
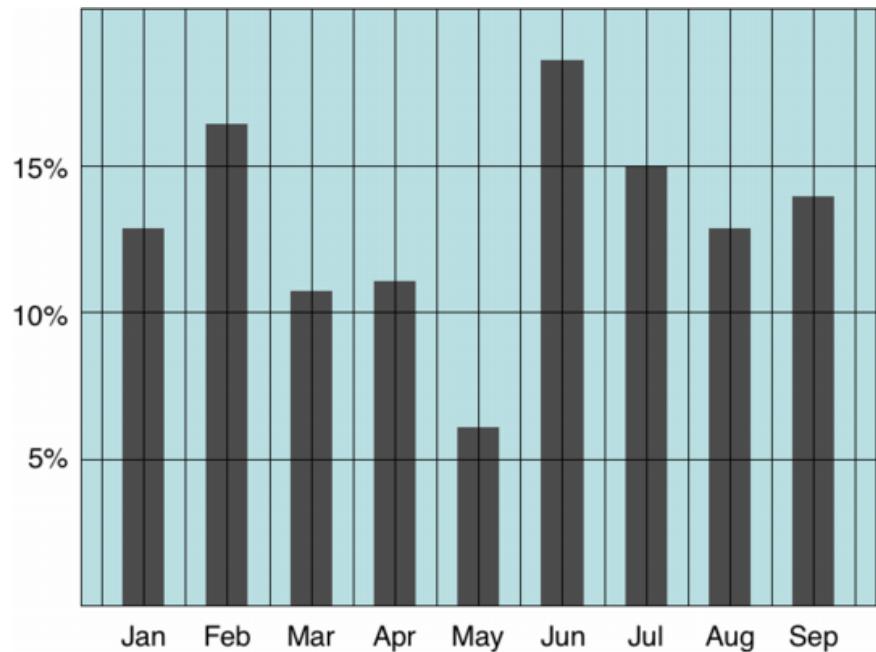
Edward Tufte



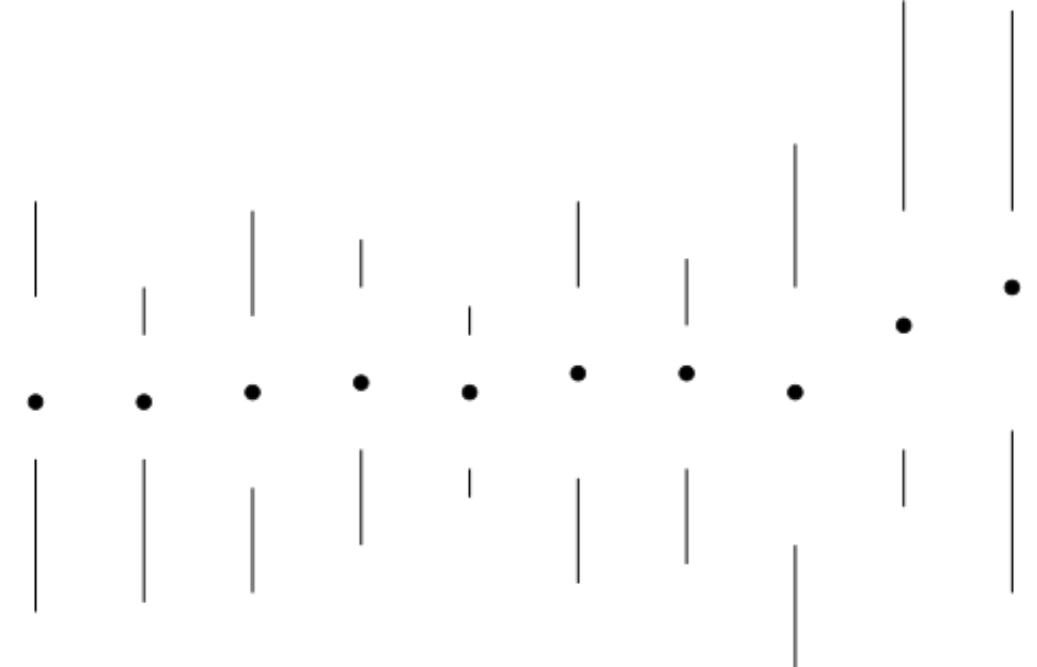
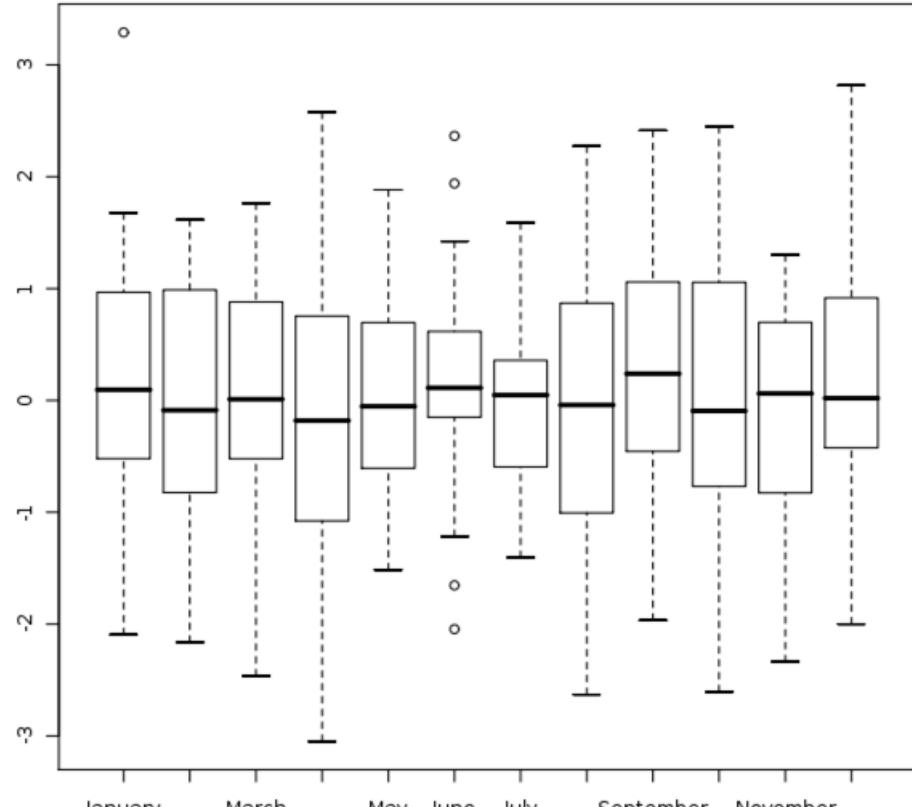
limity minimalismu



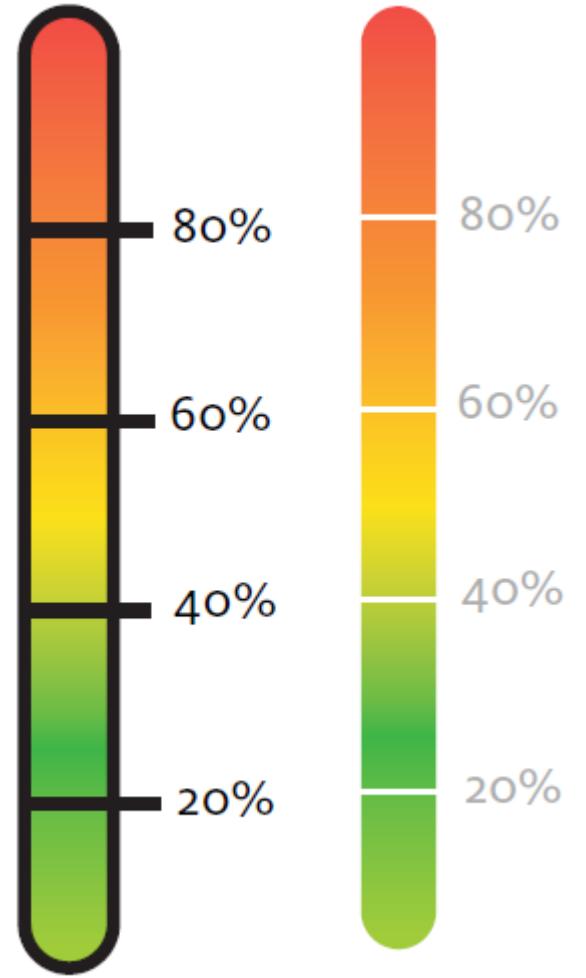
limity minimalismu | MAYA



limity minimalismu



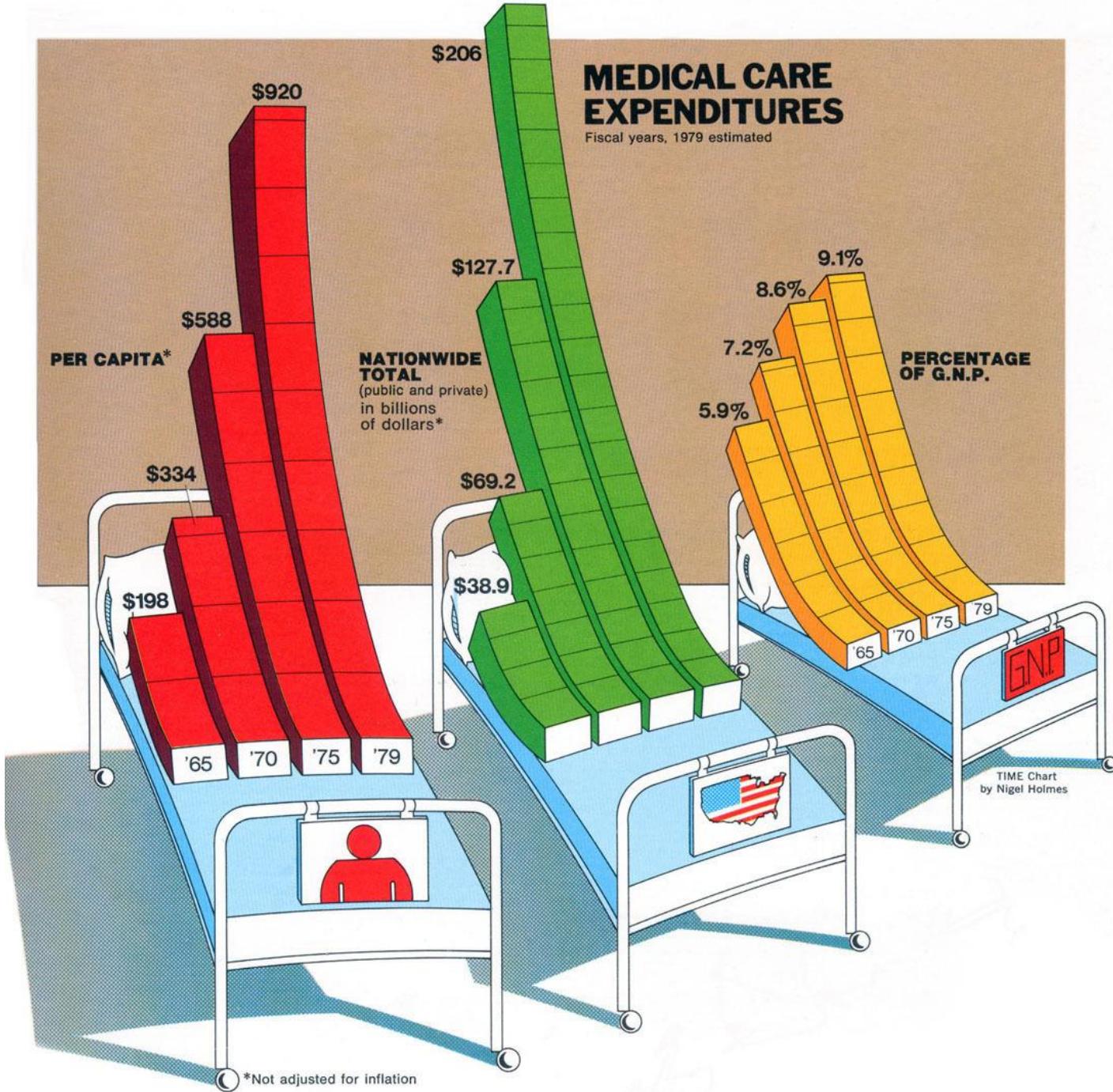
limity minimalismu



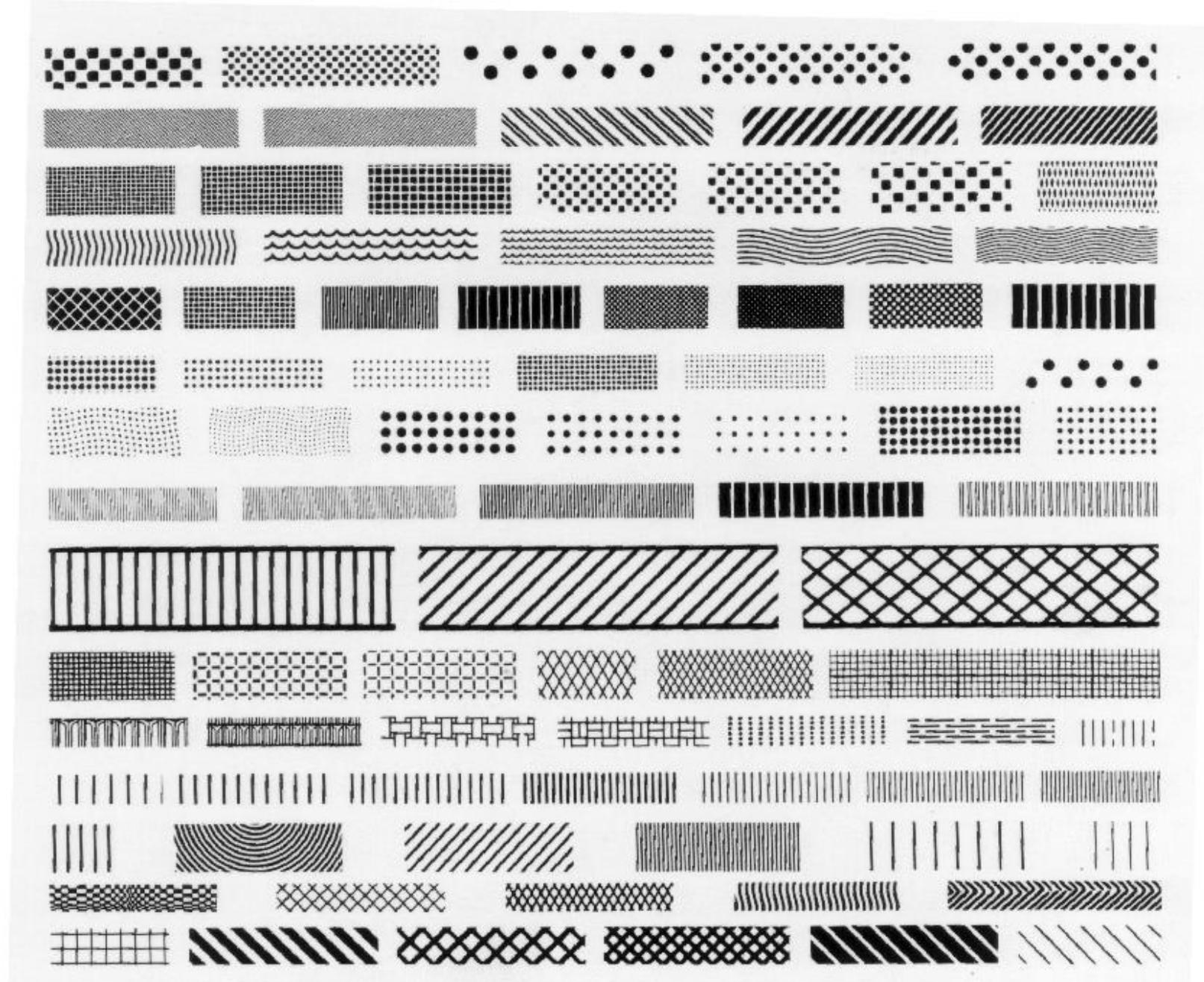
chartjunk



Nigel Holmes

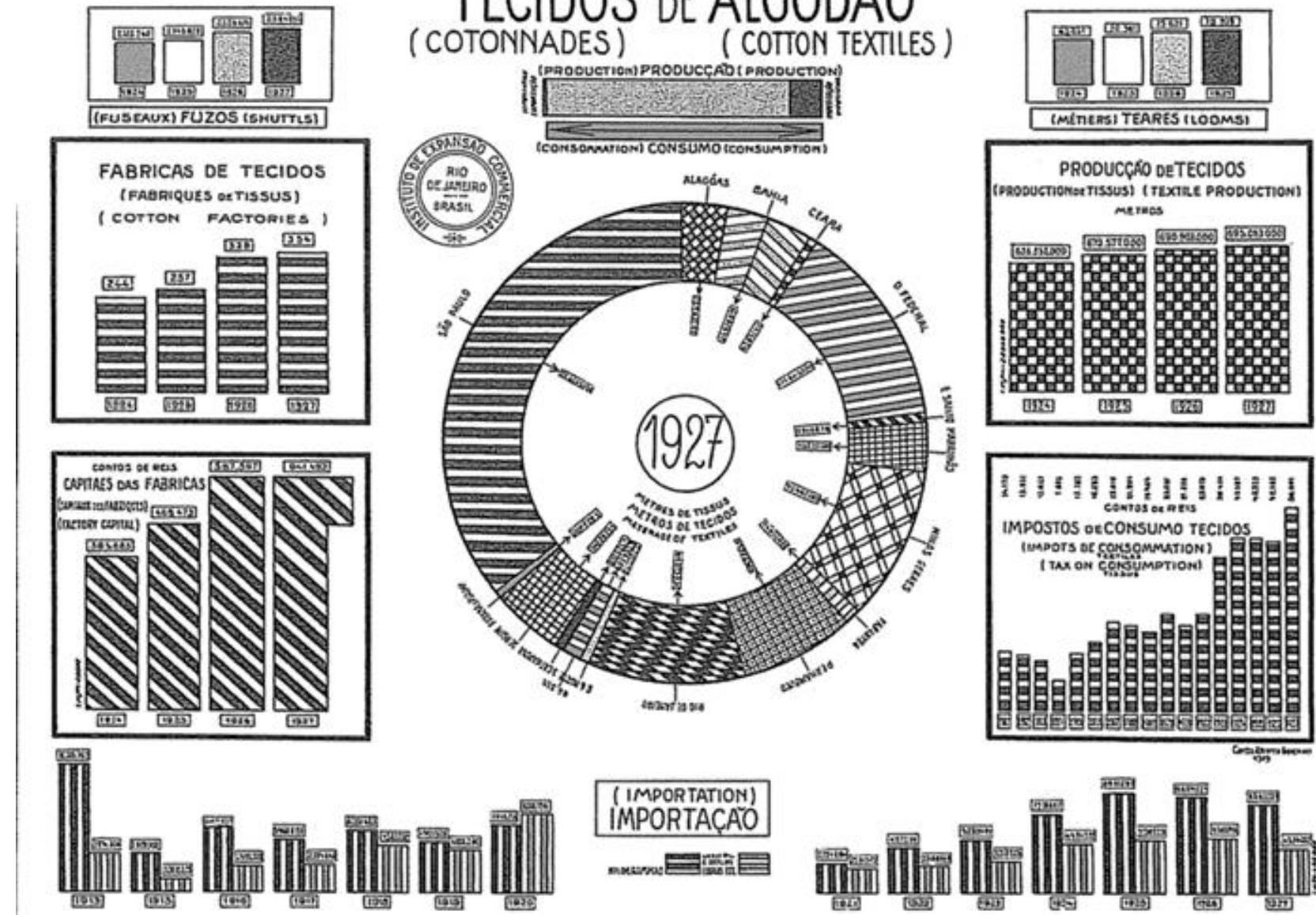


chartjunk

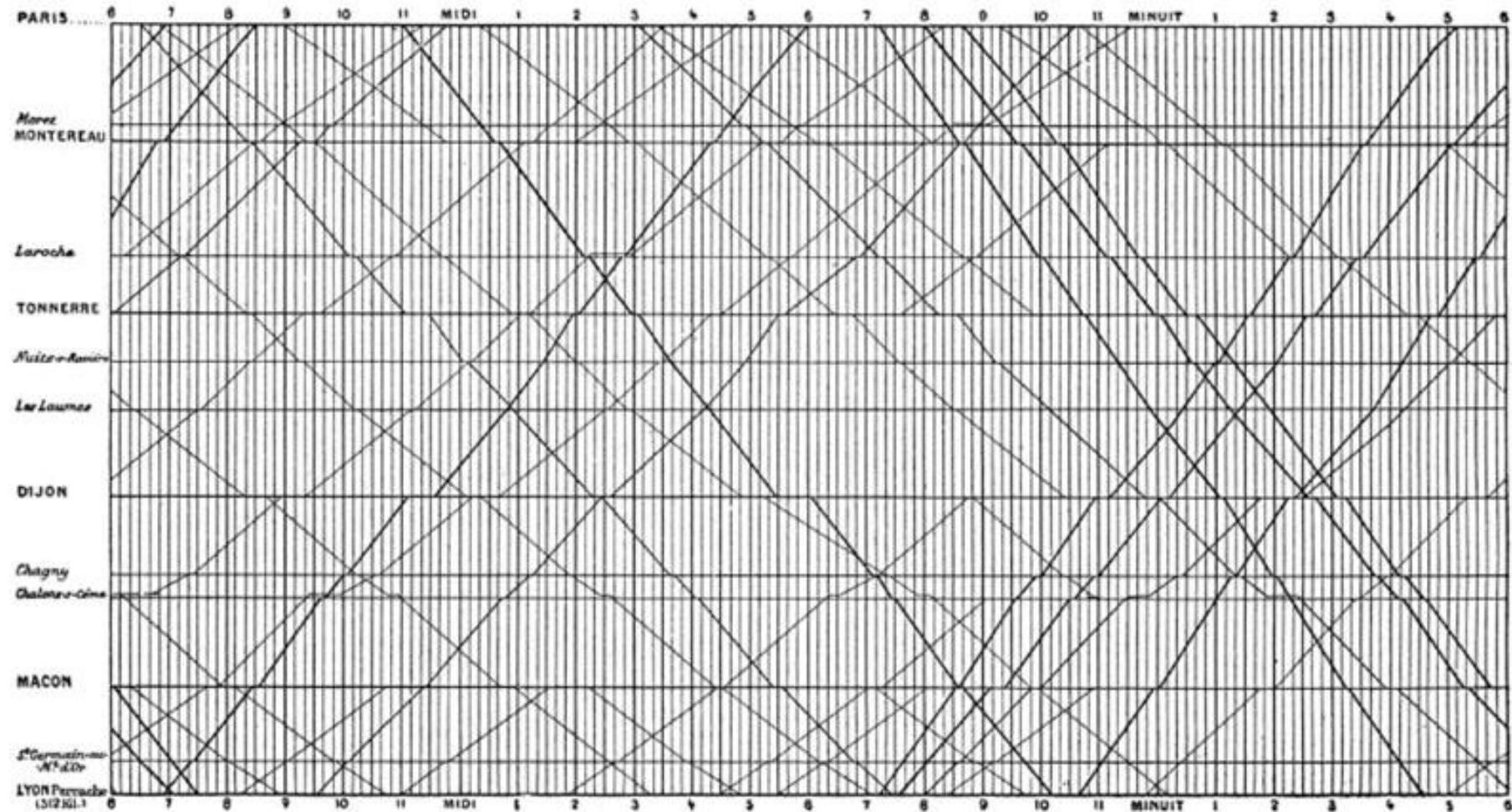


chartjunk

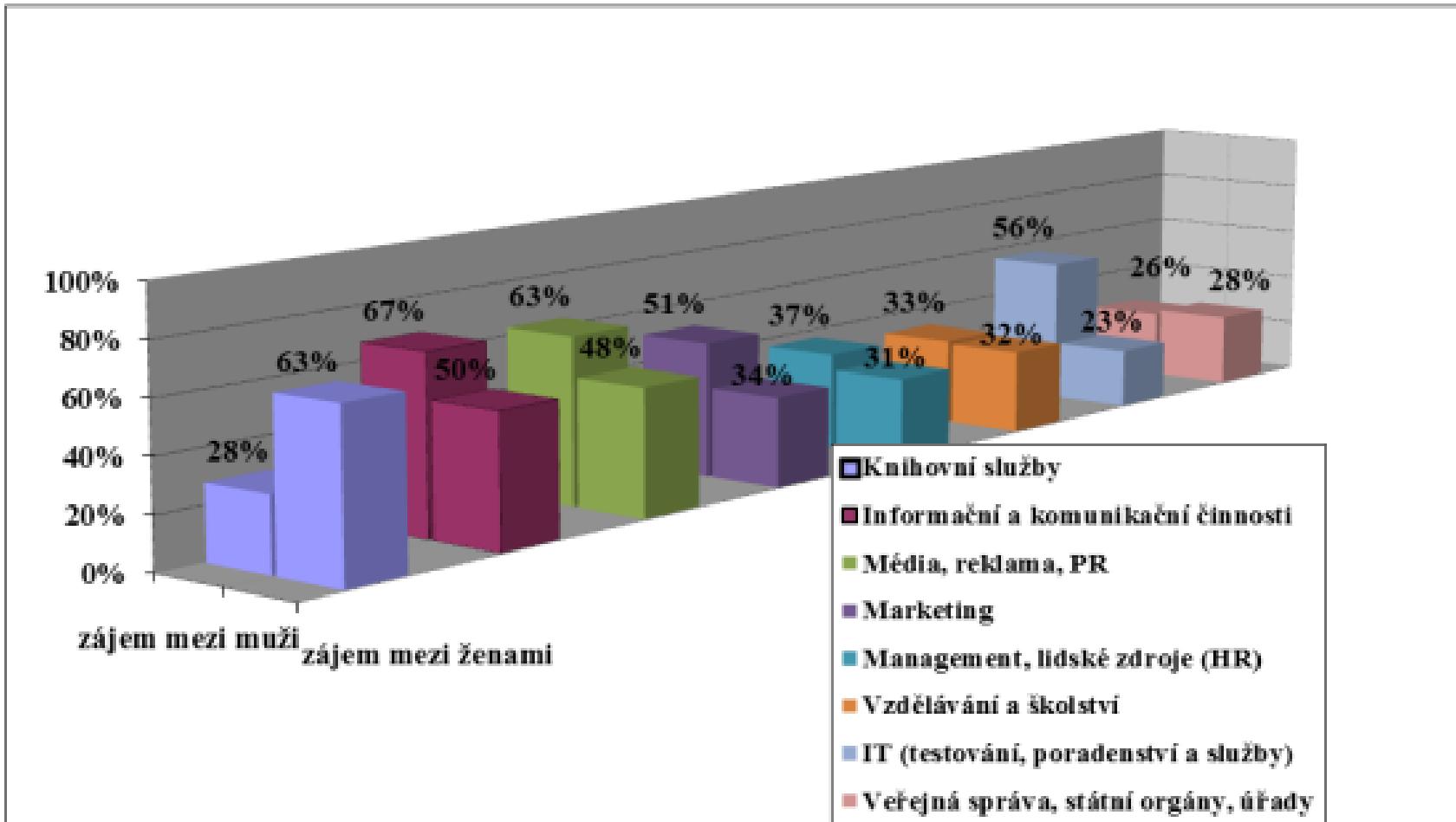
TECIDOS DE ALGODÃO (COTONNADES) (COTTON TEXTILES)



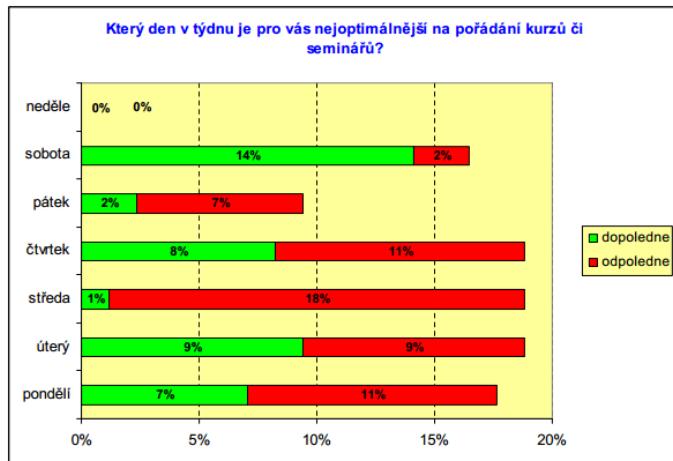
chartjunk



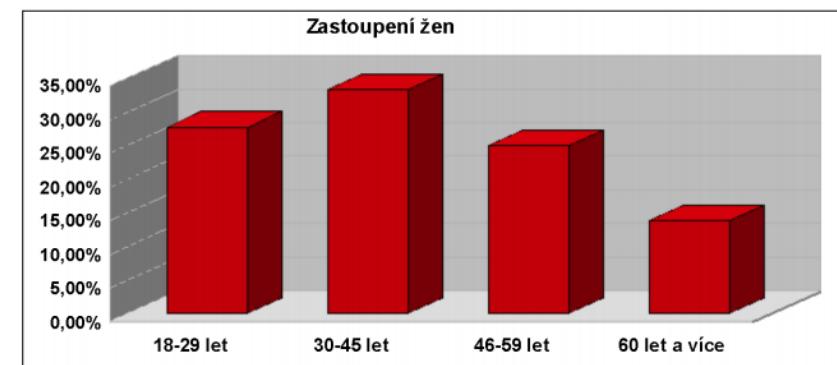
chartjunk



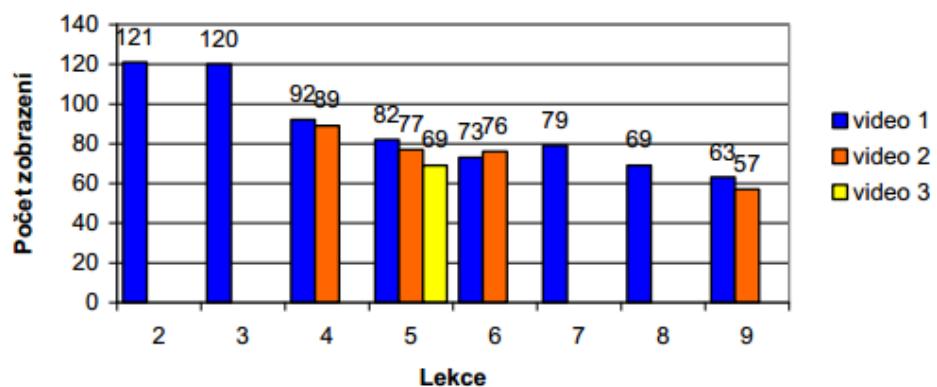
chartjunk



Graf 1

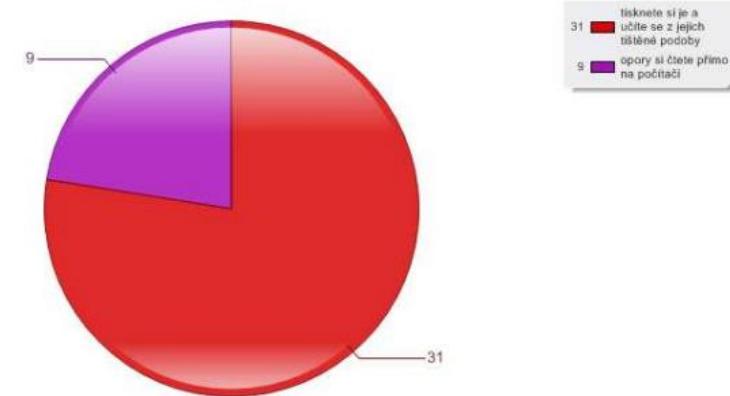


Výuková video



Graf č. 7: Počet zobrazení výukových videí v prvním běhu kurzu.

Vyberte, jak pracujete se studijními opory:
(N=45)



Obrázek č.: Grafické znázornění preferencí uživatelů při práci se studijními oporymi
(zdroj: evaluace druhého běhu kurzu)

Especial Planos de saúde

A fatia de cada um
Percentual de beneficiários*



Cuidados múltiplos

Empresas reforçam a adoção de planos coletivos para atendimento médico como instrumento para atrair profissionais e puxam crescimento do setor que faturou R\$ 70 bilhões em 2010.
Por Luiz Sérgio Guimarães, para o **Valor**, de São Paulo

No final do ano passado, Márcio Coriolano, presidente da Bradesco Saúde, fez pessoalmente visitar um pequeno empresário do ramo de pizzarias que acabava de negociar com a seguradora um sofisticado plano de saúde para os seus 20 funcionários. Coriolano queria saber os motivos de tamanha eficiência pendularista. "Se eu não der o melhor pra os meus funcionários, meu concorrente vai acabar levando os colaboradores que eu gastei muito tempo para contratar e que custam mais caro", expôs o concessionário. Pró-fábrica, o setor dos planos privados de saúde foi favorecido em 2010 pelo acelerado crescimento da economia brasileira. O número de beneficiários cresceu cerca de 8,5% e a receita média das 1.060 operadoras deu um salto de 9,4%.

O diretor-executivo da Fenabase, José Cechin, acredita que o faturamento do setor bateu batidão em R\$ 70 bilhões no final de 2010. A expansão superou o crescimento do PIB, estimado em 7,5%, porque além de refletir a ampliação da renda das famílias, os planos de saúde foram expostos na mídia mais visível da vizinhança de benefícios mentada pelas empresas em geral para atrair novos funcionários e manter os cativos, a salvo do assédio da concorrência.

Na maioria das trabalhadas qualificadas está cada vez mais feito. Na hora de oferecer bônus-saúde e carteira assinada, a empresa precisa seduzir o funcionário com um plano de saúde mais atrativo e completo do que o oferecido pelo concorrente. E isso vale para qualquer tamanho de empresa", diz o executivo da Bradesco Saúde, empresa líder do setor entre as seguradoras, só superada, no ranking geral, pela Amil.

Esta é a principal razão de os planos corporativos, que integram o segmento chamado de coletivo, terem desbançado os individuais. Dominam hoje o setor: Dados 44,8 milhões de usuários de planos de assistência médica (sem as odontológicas), 75% vinculam-se a contratos coletivos. O trabalhador quer o carinho em sua carteira

profissional não só por causa dos FGTS ou do 13º salário. O precário sistema público de saúde torna o plano privado a segunda maior aparição do brasileiro, vindo depois do sonho da casa própria. E traz parte de desejo satisfeito por puro: mesmo depois do boom recente, só 23,4% da população brasileira é filiado a um plano.

A segunda razão é que a função reguladora da Agência Nacional de Saúde Suplementar (ANS) torna-se menos rigorosa quando a negociação é travada entre duas empresas. Juridicamente em pé de igualdade, elas podem chegar a acordo que é vantajoso para ambos: o fornecedor e o concessionário. Pró-fábrica, os planos precisam seguir o rol de procedimentos médicos e laboratoriais estabelecido como mínimo obrigatório, mas os requisitos anuais podem ser pactuados.

O que os donos querem é reduzir custos, sem perder qualidade. Esse ideal dificilmente é alcançado nos planos individuais. Para o superintendente executivo do Instituto de Estudos de Saúde Suplementar (Iess), Luiz Augusto Garinelli, o marco divisorio do setor foi estabelecido pela Lei 9656/98, que além de reflectir a ampliação da renda das famílias, os planos de saúde foram expostos na mídia mais visível da vizinhança de benefícios mentada pelas empresas em geral para atrair novos funcionários e manter os cativos, a salvo do assédio da concorrência.

Ele é autorizado a todos os ramos de seguros. Em média, atingiu 50%: apenas metade da renda proporcionalmente àquele destinado ao pagamento de sinistros. A seguradora despesa administrativa, pagamento de tributos e agentes de comercialização. E também é daquele que sai o lucro. A realidade para o setor de saúde é outra. O presidente da Associação Brasileira de Medicina de Grupo (Abameg), Arlindo de Almeida, estima que a lucratividade do setor está situada em termos médios entre 2% e 3%. A taxa de sinistralidade consolidada pela ANS para janeiro a setembro de 2010 é de 3,5%, com uma despesa de 44,8 milhões de brasileiros, dos quais 33,4 milhões em planos coletivos. Entre as operadoras, as quais mais cresceram foram as seguradoras. Sua expansão média no trimestre foi de 3,5%, contra a média da indústria consolidada pela ANS para o mesmo período. Quanto se fechou com o resultado de 2010, o setor, por dentro, é o que mais cresceu.

Esta é a principal razão de os planos corporativos, que integram o segmento chamado de coletivo, terem desbançado os individuais. Dominam hoje o setor: Dados 44,8 milhões de usuários de planos de assistência médica (sem as odontológicas), 75% vinculam-se a contratos coletivos. O trabalhador quer o carinho em sua carteira

Vida das pequenas operadoras ficou mais complicada com a exigência de reservas de garantia, afirma Arlindo de Almeida F3



Especial Pirataria

Fabricantes de softwares exploram mercado externo, diz Dinkemann F4



Cerco à imitação

Seja no mundo ou no Brasil, é difícil não pensar na pirataria. No mundo do software, em especial no Brasil, é quase impossível não estar em uma campanha impulsionada por órgãos de justiça, como o Conselho Federal de Juizados, do Ministério da Justiça, e a Polícia Federal, que fazem apreensões de software, filmes ou jogos piratas. Nos últimos anos, a luta contra a pirataria tem sido intensificada com campanhas contra a criminalização das falsificações com marcas de alto valor, como Praia Grande, Rio de Janeiro, São Paulo e Belo Horizonte. E, claro, não é só de qualquer estúdio de futebol, colégios ou escolas que a pirataria se espalha. Um dos maiores exemplos é a tentativa de reduzir os custos presentes e minimizar os riscos futuros está proporcionalmente condicionada ao poder de fogo exercido na mesa onde sentam para negociar operadora, médico, laboratório e hospital. Um dos setores que mais pode contribuir para a redução desses custos é a economia de benefícios, que é a verticilidade. A empresa não apenas segue os planos privados de saúde, mas é capaz de oferecer planos de seguro que são oferecidos com naturalidade. A pirataria e a falsificação se integraram de forma profunda ao cotidiano das empresas brasileiras nas últimas décadas. Hoje, para uma parte considerável da população, é mais fácil adquirir um simplesmente deixar de ver um ato passível de condenação moral. Tornou-se, apenas, uma entretida.

Aparar essa onda, que é enorme, só é possível com a participação da justiça, da polícia e das autoridades que conseguem apurar o tamanho do ramo fiscal que esses produtos causam. Porém, é preciso que os agentes mais atuantes neve processo. Cabe a Abderlau e sua equipe gerenciar o programa que já está sendo implementado por meio de várias ações que envolvem a polícia, a justiça e a fiscalização. Há pelo menos 100 agentes que estão atuando nesse campo, que é de suma importância para a segurança pública. Souza Cruz, para fazer lobby de sua causa junto ao governo, o Congresso e a opinião pública. Em suas palavras, é preciso que o governo decida que uma ação coordenada, com todos os agentes falando a mesma língua e com o mesmo objetivo, seja realizada. E é exatamente isso que o cerco à pirataria, o falso e a falsificação, que é a maior ameaça ao Brasil, exige.

Aos olhos da Ibia, existe o que

mais mal ampara: "Temos que admitir que não temos ideia do tamanho da pirataria no Brasil", diz o presidente do Conselho Nacional de Combate à Pirataria (Cnac), Flávio Caetano, que também é diretor do Cnicp, consórcio ligado ao Ministério da Justiça e à Academia Brasileira de Direito e Ciências Sociais. A ideia é atacar em duas frentes. Uma buscando dildos ligados a um ramo que governa a maioria da luta de apreensões da Receita Federal, que no ano passado superou, por primeira vez, a casa de 2 bilhões. Outra é a criação de um informe de qualidade que possa servir de base para a fiscalização. "Nós conseguimos desenvolver esse informe, que é o que a Receita não sabe existir", expõe o presidente do Cnicp. O Cnicp é um consórcio formado por grandes empresas, como Ambev, Coca-Cola e Microsoft, por exemplo, para fazer lobby contra a pirataria. A ideia é atacar em duas frentes. Uma buscando dildos ligados a um ramo que governa a maioria da luta de apreensões da Receita Federal, que no ano passado superou, por primeira vez, a casa de 2 bilhões. Outra é a criação de um informe de qualidade que possa servir de base para a fiscalização. "Nós conseguimos desenvolver esse informe, que é o que a Receita não sabe existir", expõe o presidente do Cnicp.

Aos olhos da Ibia, existe o que é mais importante: a estratégia de combate à pirataria, a falsificação e a falsificação. Poucos meses após o projeto ter arrefecido, o volume de produtos piratas e falsificados aumentou. De acordo com Abderlau, o Cnicp conseguiu integrar os órgãos de fiscalização e repartir para que atuassem principais órgãos de fiscalização. "A ideia é manter a emenda do antigo", diz o embaixador.

São Paulo, no entanto, é uma例外. As empresas que estão envolvidas no projeto – Vitória, Rio, Curitiba, Belo Horizonte e a cidade de Osasco – não conseguiram resultados. Apenas entre dezembro de 2010 e outubro de 2012 foram apreendidos R\$ 2,02 bilhões em bens piratas, que é 10% a menos que o total do ano anterior. O volume financeiro apreendido pela Receita no ano passado, no entanto, é de 76 milhões de reais. Os bens apreendidos recolhidos das raias, Vitrões shopping que abrigam lojas especializadas em venda de produtos irregulares foram apreendidos em grande escala. "Houve uma redução considerável no volume de produtos piratas no longo prazo", diz Mariana Góes, diretora de Gabinetes, da Ipc, consultoria especializada em propriedade intelectual.

Apesar de a experiência paulista também mostra que o combate à pirataria é quase uma tarefa impossível, a estratégia de combate à pirataria é quase uma tarefa impossível. Poucos meses após o projeto ter arrefecido, o volume de produtos piratas e falsificados aumentou. De acordo com Abderlau, o Cnicp conseguiu integrar os órgãos de fiscalização e repartir para que atuassem principais órgãos de fiscalização. "A ideia é manter a emenda do antigo", diz o embaixador.

São Paulo, no entanto, é uma例外. As empresas que estão envolvidas no projeto – Vitória, Rio, Curitiba, Belo Horizonte e a cidade de Osasco – não conseguiram resultados. Apenas entre dezembro de 2010 e outubro de 2012 foram apreendidos R\$ 2,02 bilhões em bens piratas, que é 10% a menos que o total do ano anterior. O volume financeiro apreendido pela Receita no ano passado, no entanto, é de 76 milhões de reais. Os bens apreendidos recolhidos das raias, Vitrões shopping que abrigam lojas especializadas em venda de produtos irregulares foram apreendidos em grande escala. "Houve uma redução considerável no volume de produtos piratas no longo prazo", diz Mariana Góes, diretora de Gabinetes, da Ipc, consultoria especializada em propriedade intelectual.

Em um momento em que a indústria de jogos digitais continua sua expansão, a questão da pirataria dos jogos criados organizados em campanhas promovidas para obter dinheiro, os resultados da Ibia não chegam a impressionar quanto conhecem este mercado. Entrou de matérias recentes da mídia de que a revista americana "Billboard", apesar de ter vendido 100 mil cópias, não conseguiu recuperar o investimento feito na publicação. A revista americana "Billboard", apesar de ter vendido 100 mil cópias, não conseguiu recuperar o investimento feito na publicação. A revista americana "Billboard", apesar de ter vendido 100 mil cópias, não conseguiu recuperar o investimento feito na publicação.

Os jogos digitais, que são jogos que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

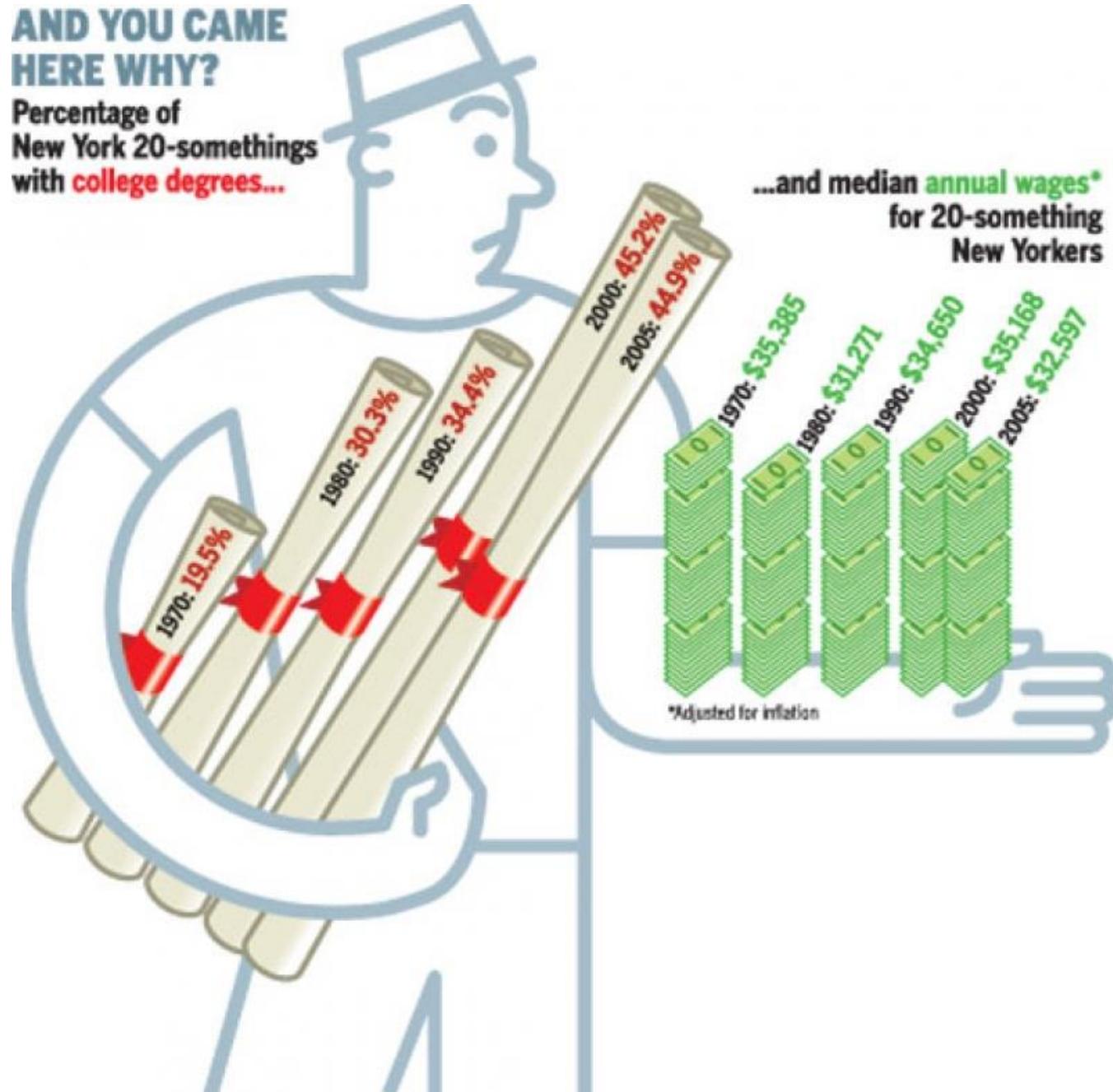
Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por não terem que pagar a taxa de internet. A indústria de jogos digitais continua sua expansão, mas há um problema: a pirataria é um problema sério. Mesmo com a introdução de tecnologias de proteção, a pirataria continua a ser um problema sério.

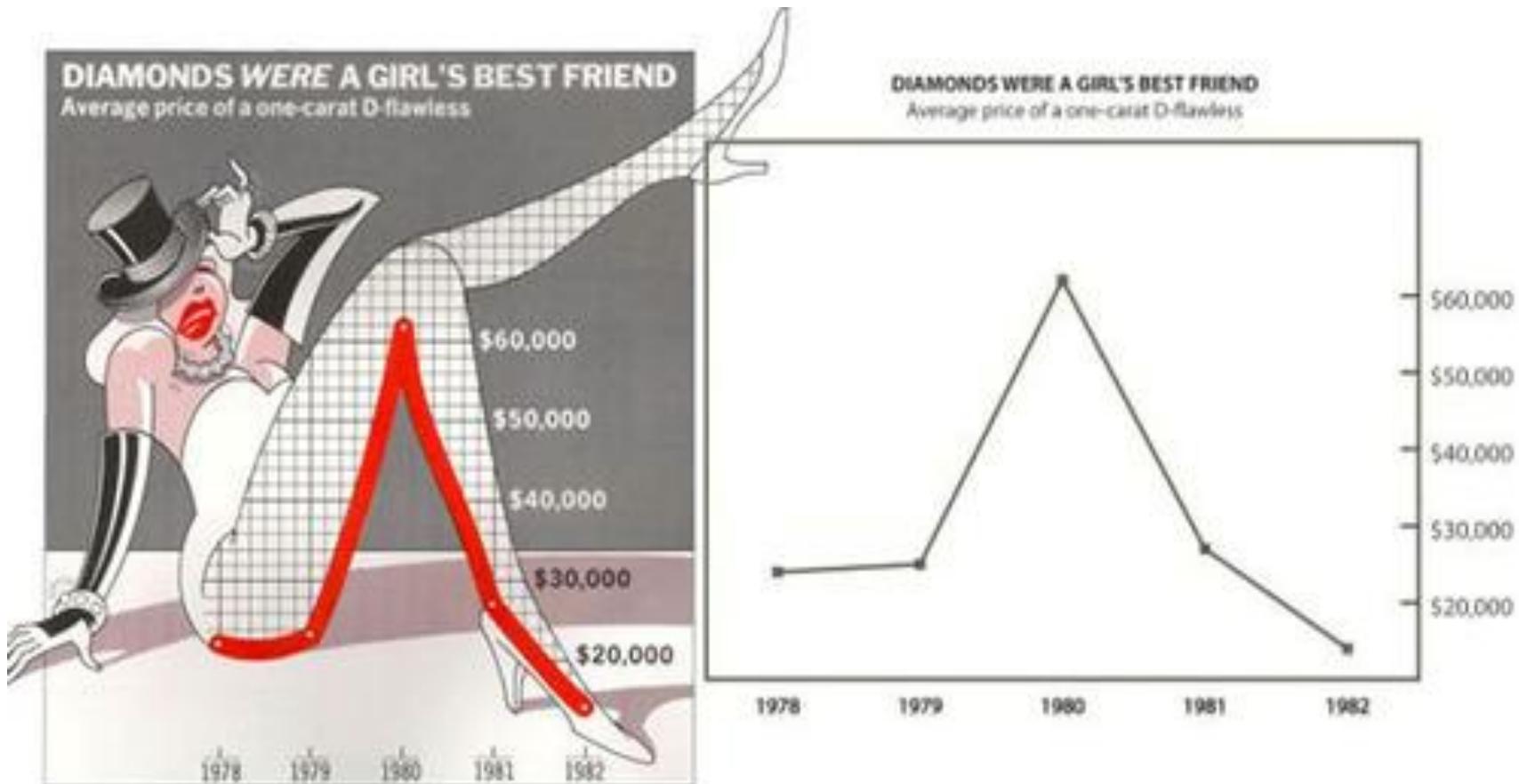
Os jogos digitais, que são jogados em dispositivos móveis, têm um enorme efeito de distração em regiões que não são tão desenvolvidas quanto o Brasil, como África, Ásia e América Latina. No Brasil, os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis, como celulares, tablets e smartphones, que são populares por

AND YOU CAME HERE WHY?

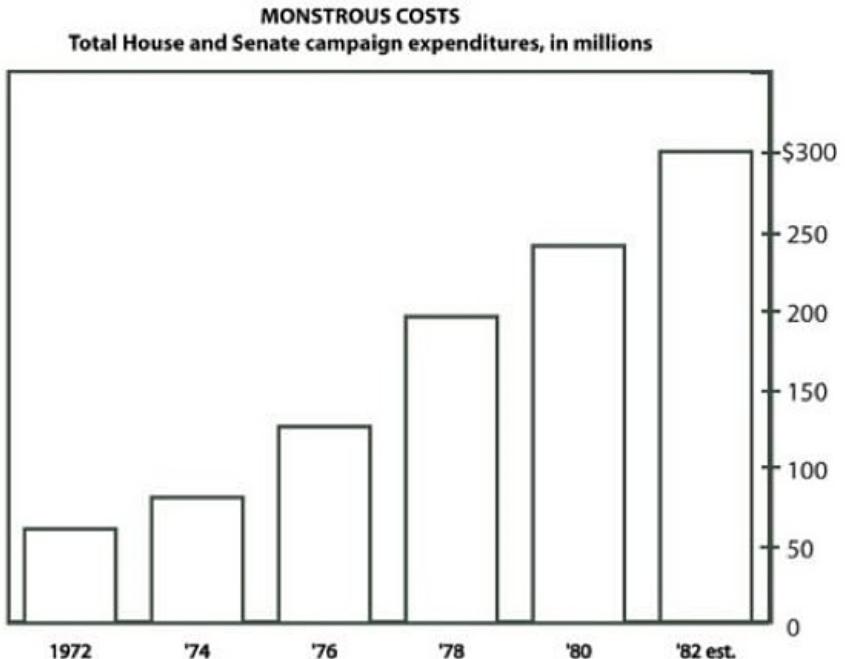
Percentage of
New York 20-somethings
with college degrees...



memorability X přesnost

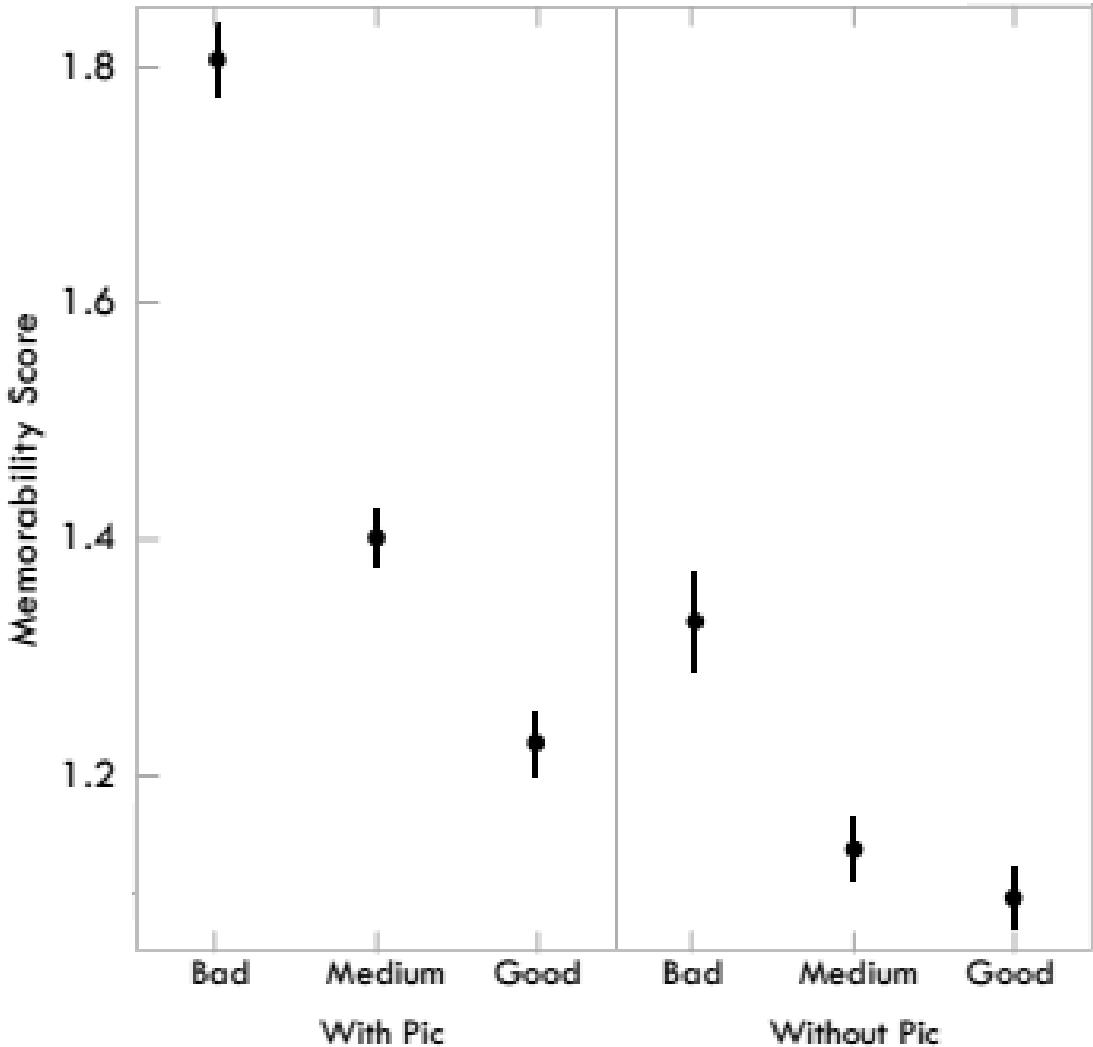


memorability X přesnost



memorability X přesnost

Memorability plotted against data-ink ratio



„[...] we compared interpretation accuracy and long-term recall for plain and Holmes-style‘ charts. We found that people’s accuracy in describing the embellished charts was no worse than for plain charts, and that their recall after a two-to-three week gap was significantly better. In addition, participants preferred the embellished charts.“

Useful Junk? The Effects of Visual Embellishment on Comprehension and Memorability of Charts

Scott Bateman, Regan L. Mandryk, Carl Gutwin,
Aaron Genest, David McDine, Christopher Brooks

Department of Computer Science, University of Saskatchewan, Saskatoon, Saskatchewan, Canada
scott.bateman@usask.ca, regan@cs.usask.ca, gutwin@cs.usask.ca,
aaron.genest@usask.ca, dam085@mail.usask.ca, cab938@mail.usask.ca

ABSTRACT

Guidelines for designing information charts often state that the presentation should reduce ‘chart junk’ – visual embellishments that are not essential to understanding the data. In contrast, some popular chart designers wrap the presented data in detailed and elaborate imagery, raising the questions of whether this imagery is really as detrimental to understanding as has been proposed, and whether the visual embellishment may have other benefits. To investigate these issues, we conducted an experiment that compared embellished charts with plain ones, and measured both interpretation accuracy and long-term recall. We found that people’s accuracy in describing the embellished charts was no worse than for plain charts, and that their recall after a two-to-three-week gap was significantly better. Although we are cautious about recommending that all charts be produced in this style, our results question some of the premises of the minimalist approach to chart design.

Author Keywords

Charts, information visualization, imagery, memorability.

ACM Classification Keywords

H5.m. Information interfaces and presentation (e.g., HCI): Miscellaneous.

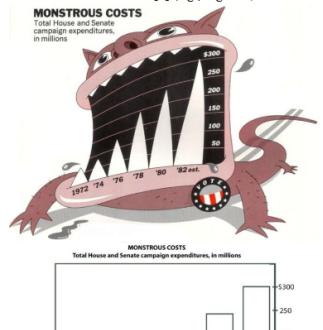
General Terms

Design, Human Factors

INTRODUCTION

Many experts in the area of chart design, such as Edward Tufte, criticize the inclusion of visual embellishment in

data-ink – or the ink in the chart used to represent data. Despite these minimalist guidelines, many designers include a wide variety of visual embellishments in their charts, from small decorations to large images and visual backgrounds. One well-known proponent of visual embellishment in charts is the graphic artist Nigel Holmes, whose work regularly incorporates strong visual imagery into the fabric of the chart [7] (e.g., Figure 1).



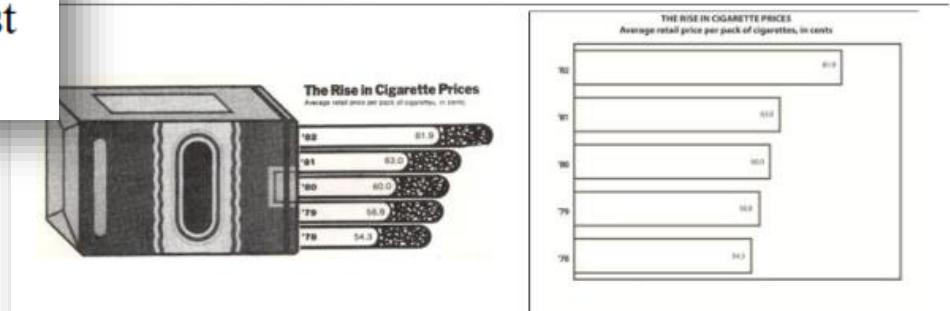
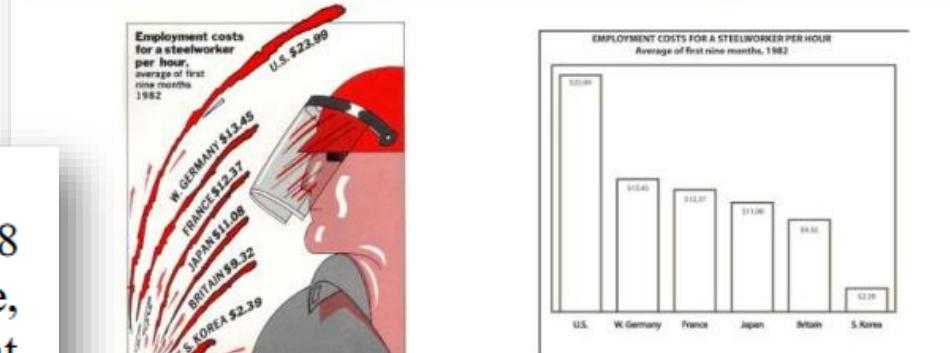
Potíže s metodologií

- Stephen Few
- Kaiser Fung

Participants and Apparatus

Twenty participants (9 male, 11 female), aged between 18 and 40 were recruited from a local university (7 graduate, 13 undergraduate). Of the 20 participants, 17 said they at least occasionally created charts and 19 said they at least occasionally read or interpreted charts.

WEIRD bias





McKinsey & Company
@McKinsey

...

If cows were a country, they would be among the top greenhouse-gas emitters 🐄

Holding global warming to 1.5°C will require major reforms for the food and forestry industries.

Join our daily #COP26 🌎 events to learn more
mck.co/3C4wAqH

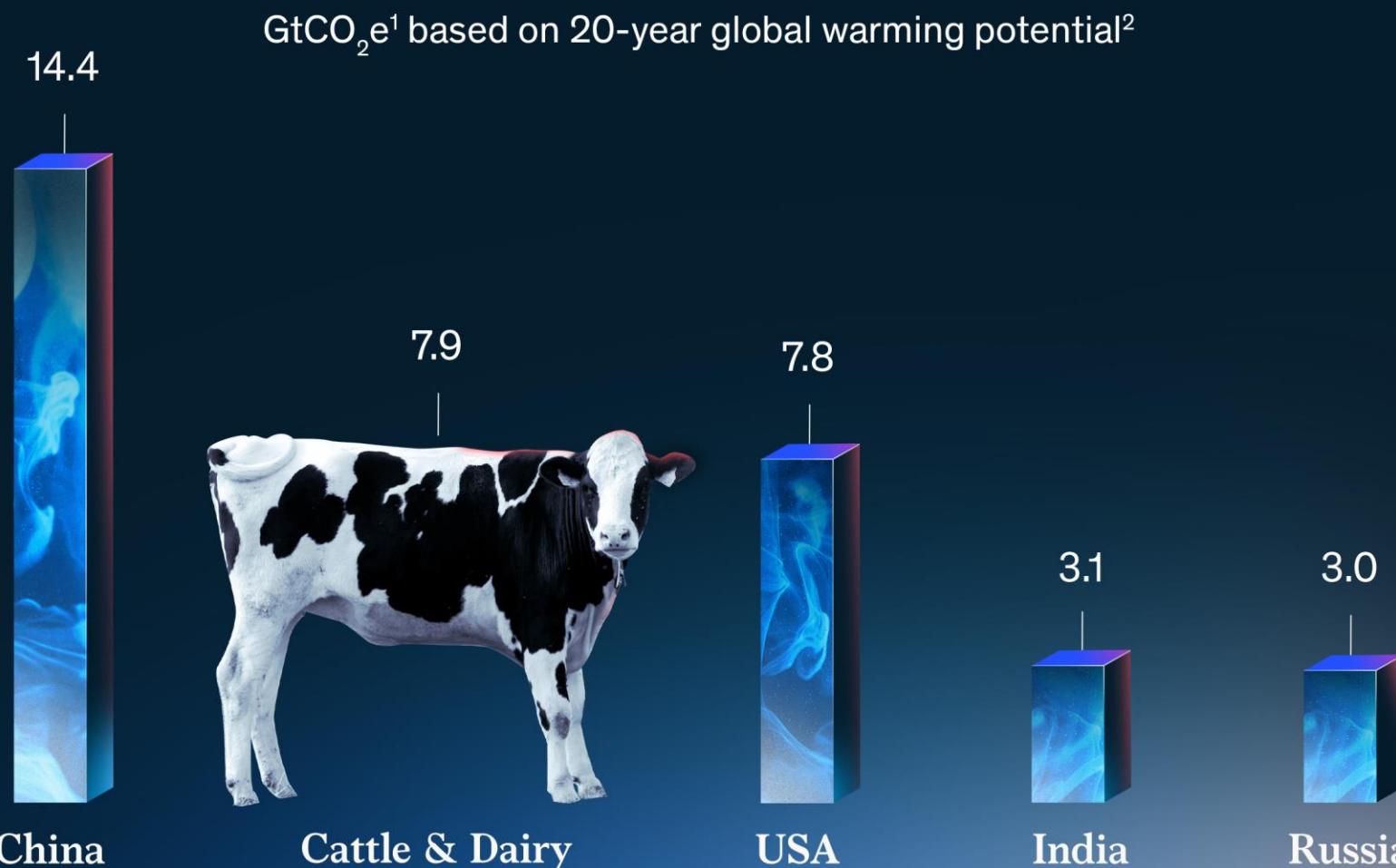
Přeložit Tweet

If cows were a country, they would be among the top greenhouse-gas emitters

GtCO₂e¹ based on 20-year global warming potential²



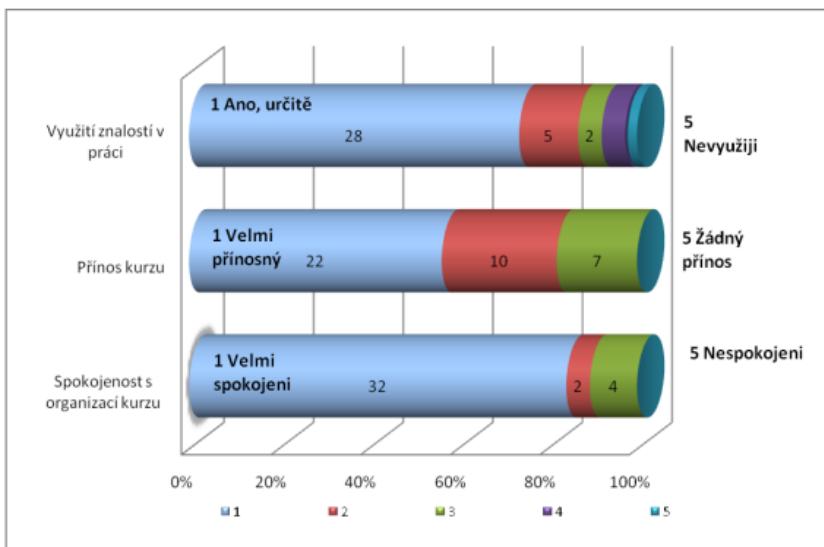
If cows were a country, they would be among the top greenhouse-gas emitters



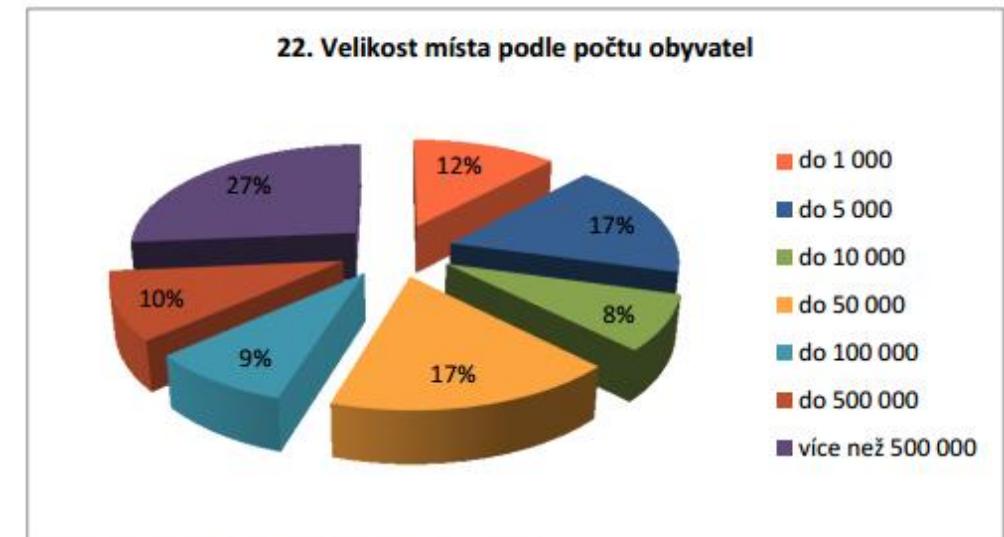
¹Billion metric tons of carbon dioxide equivalent.

²2016 data or most recent available; 20-year global-warming-potential values from IPCC's Fifth Assessment Report (AR5).

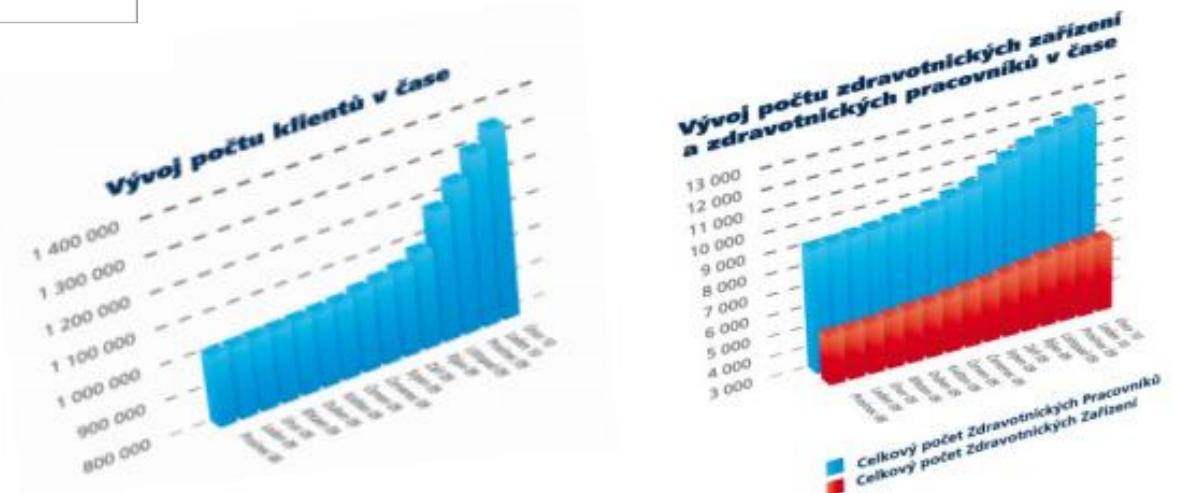
3D chartjunk



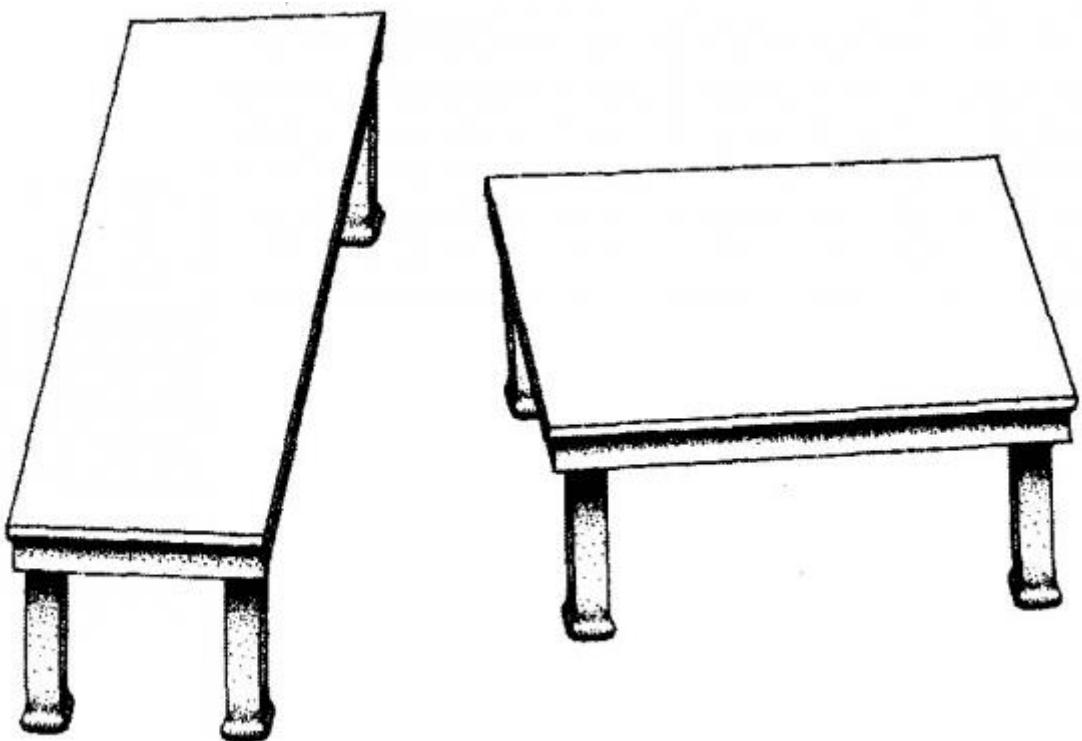
GRAF 2 – Využití znalostí, přínos, organizace kurzu.



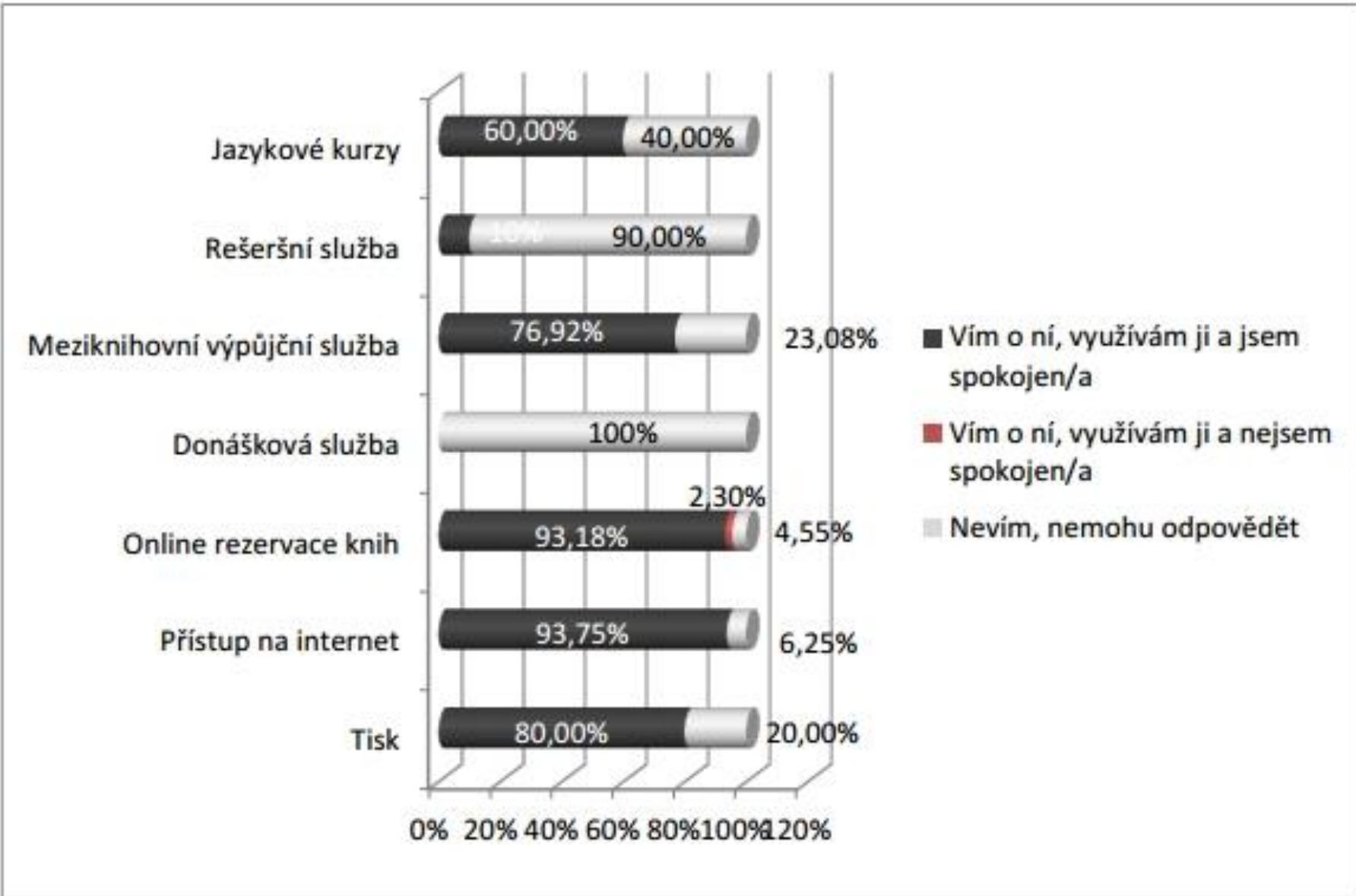
Graf 5: Místo, kde žijete, má zhruba počet obyvatel?



Shepard's table

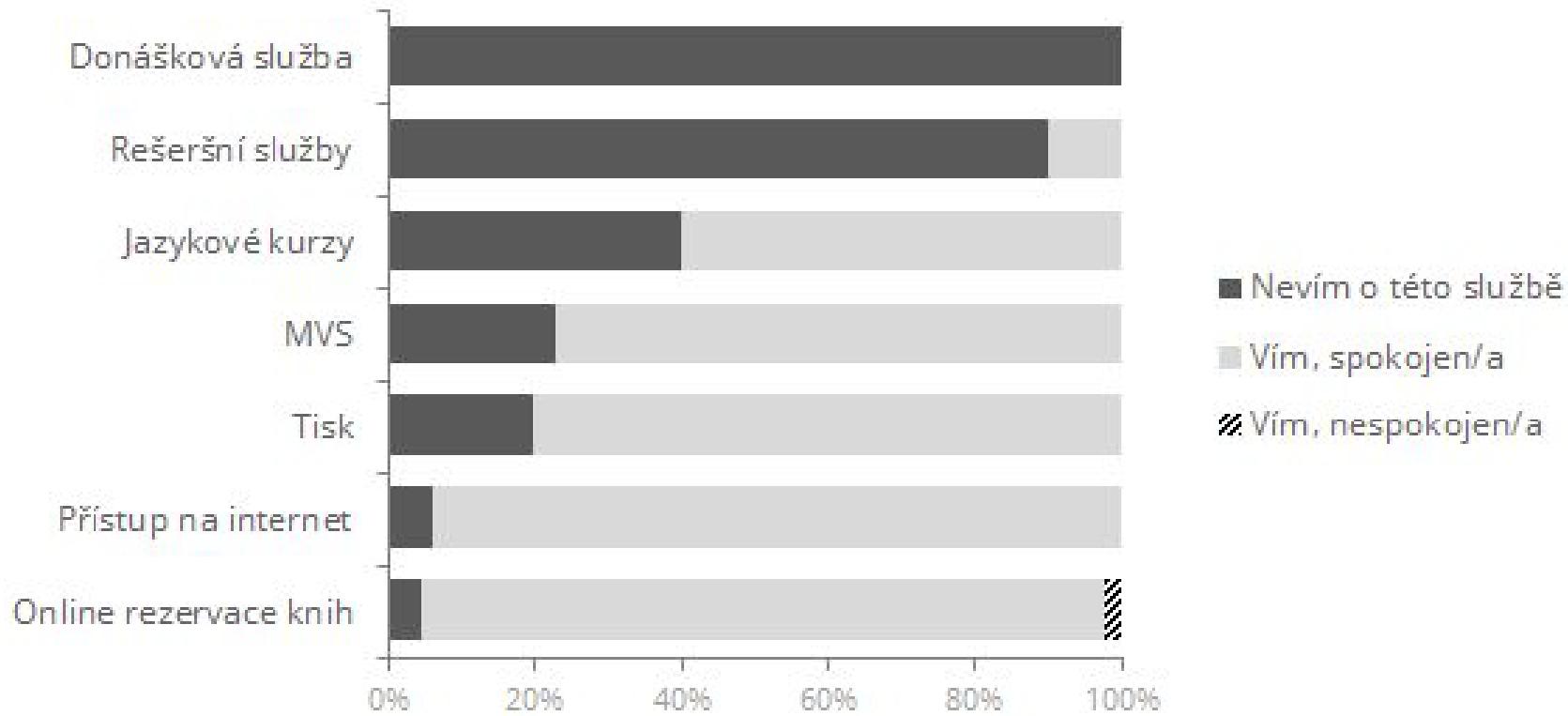




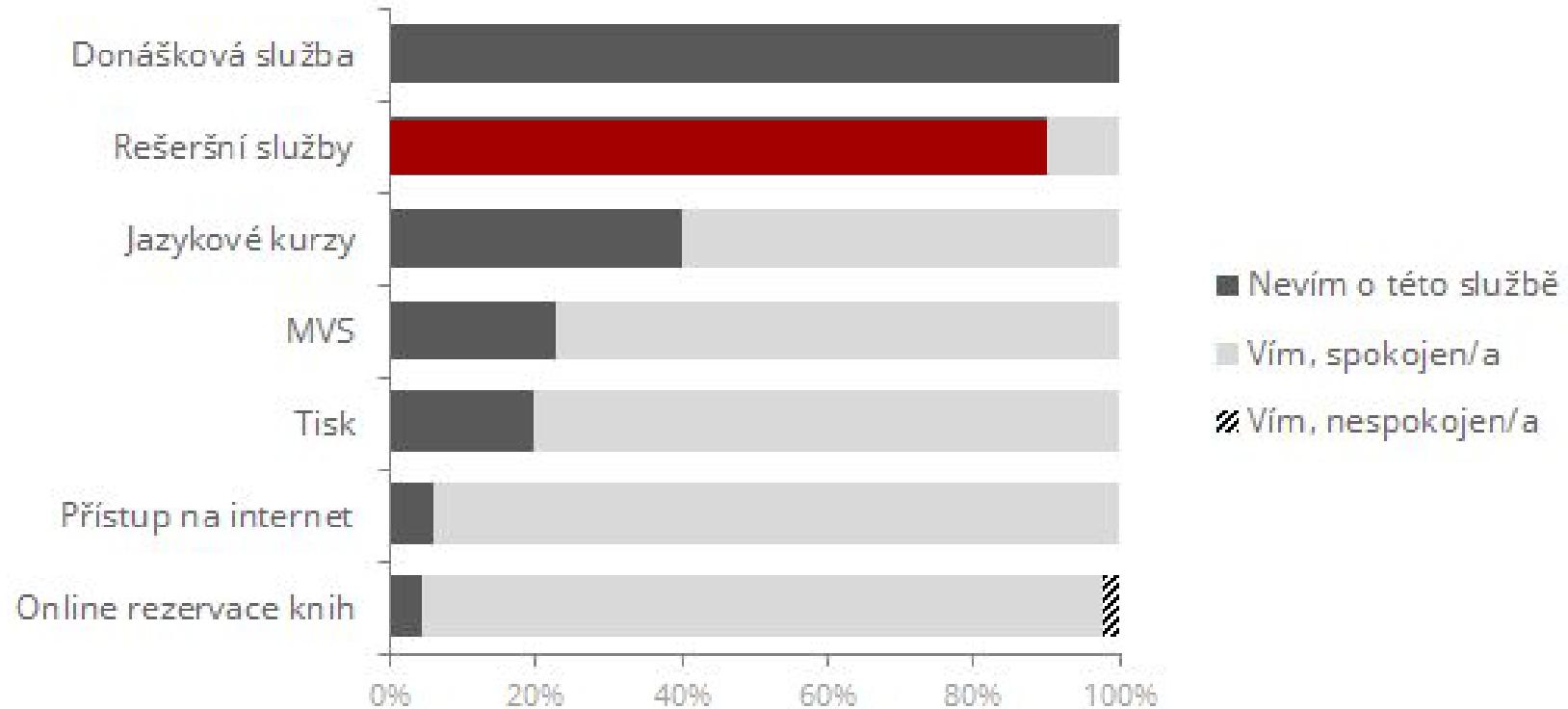


Graf 12: Ostatní služby

Čtenáři nevědí o důležitých službách knihovny



90 % zákazníků neví o rešeršní službě



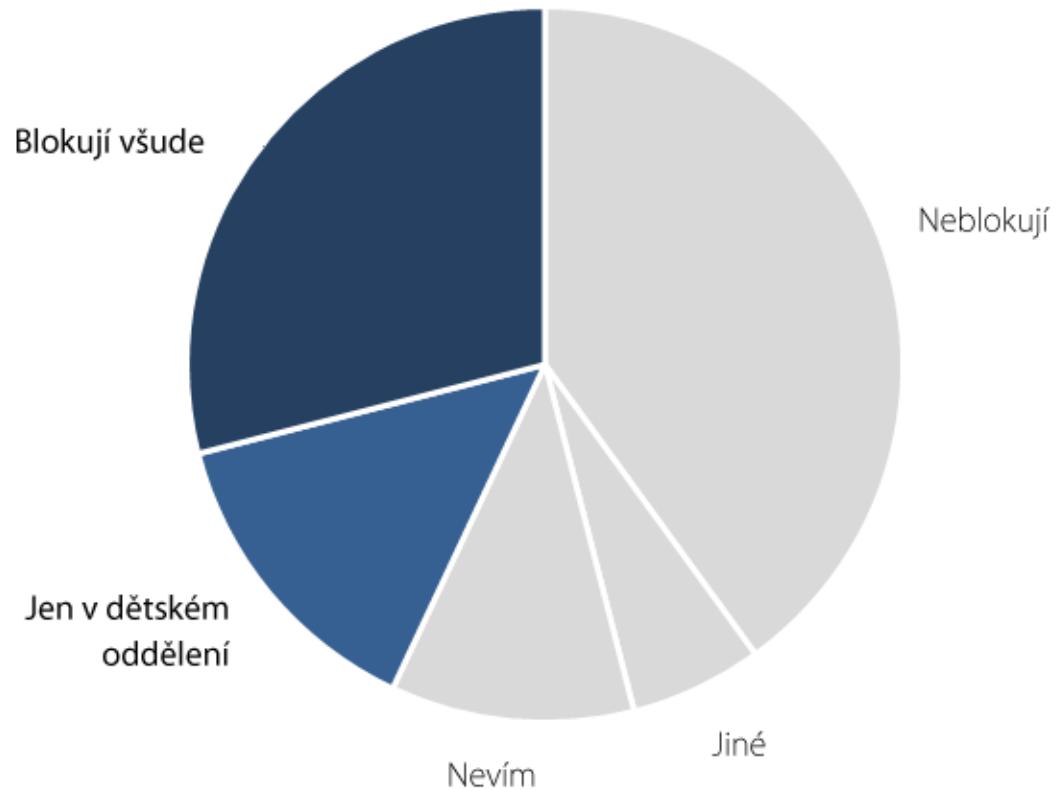
Zásadní služba knihovny trpí nedostatečnou propagací.
Zlepšení propagace by prospělo i dalším nabízeným službám.

Blokování nevhodného obsahu



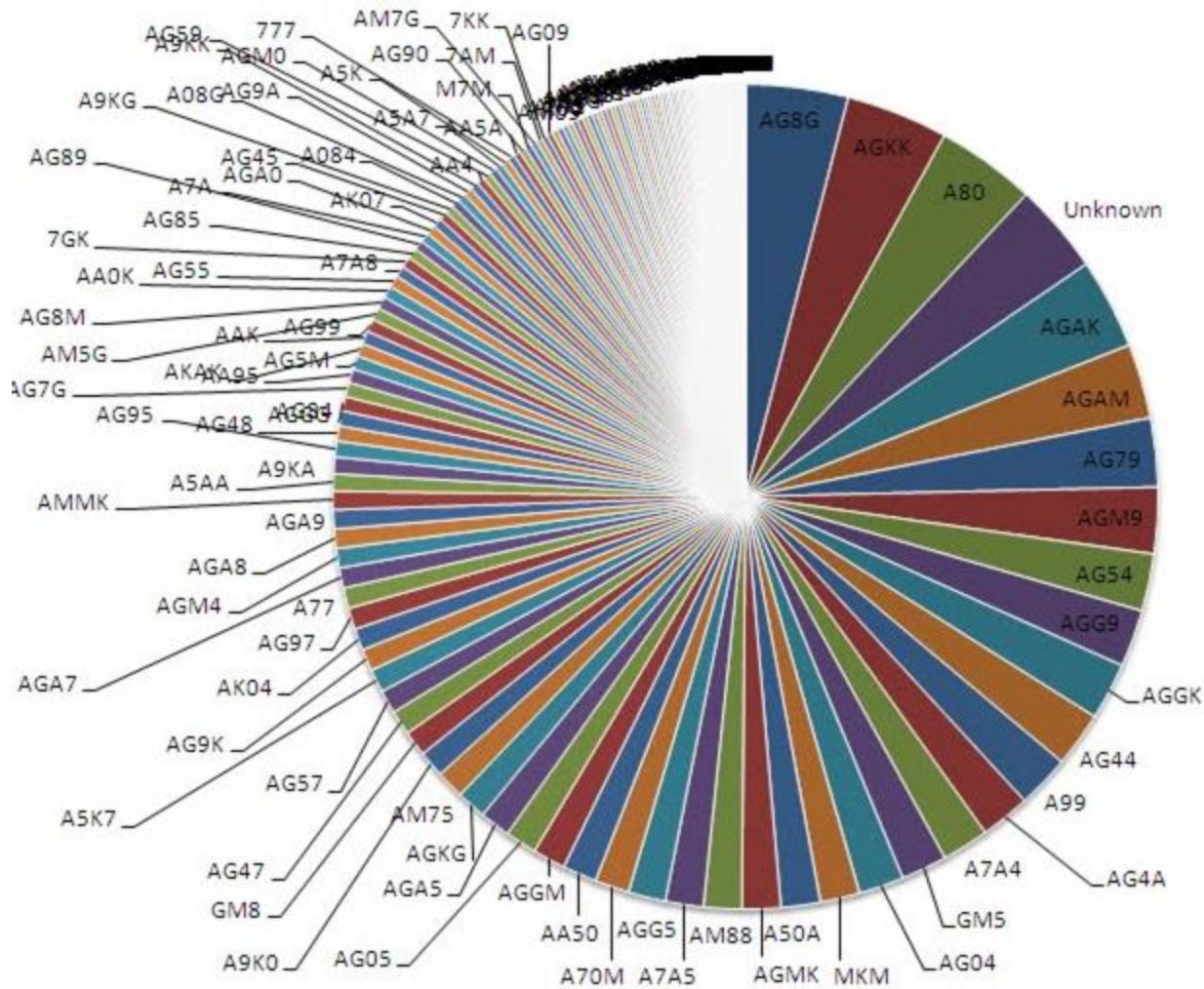
Graf č. 6 - Používá knihovna blokování webových stránek s nevhodným obsahem?

Nevhodný obsah blokuje 43 % knihoven

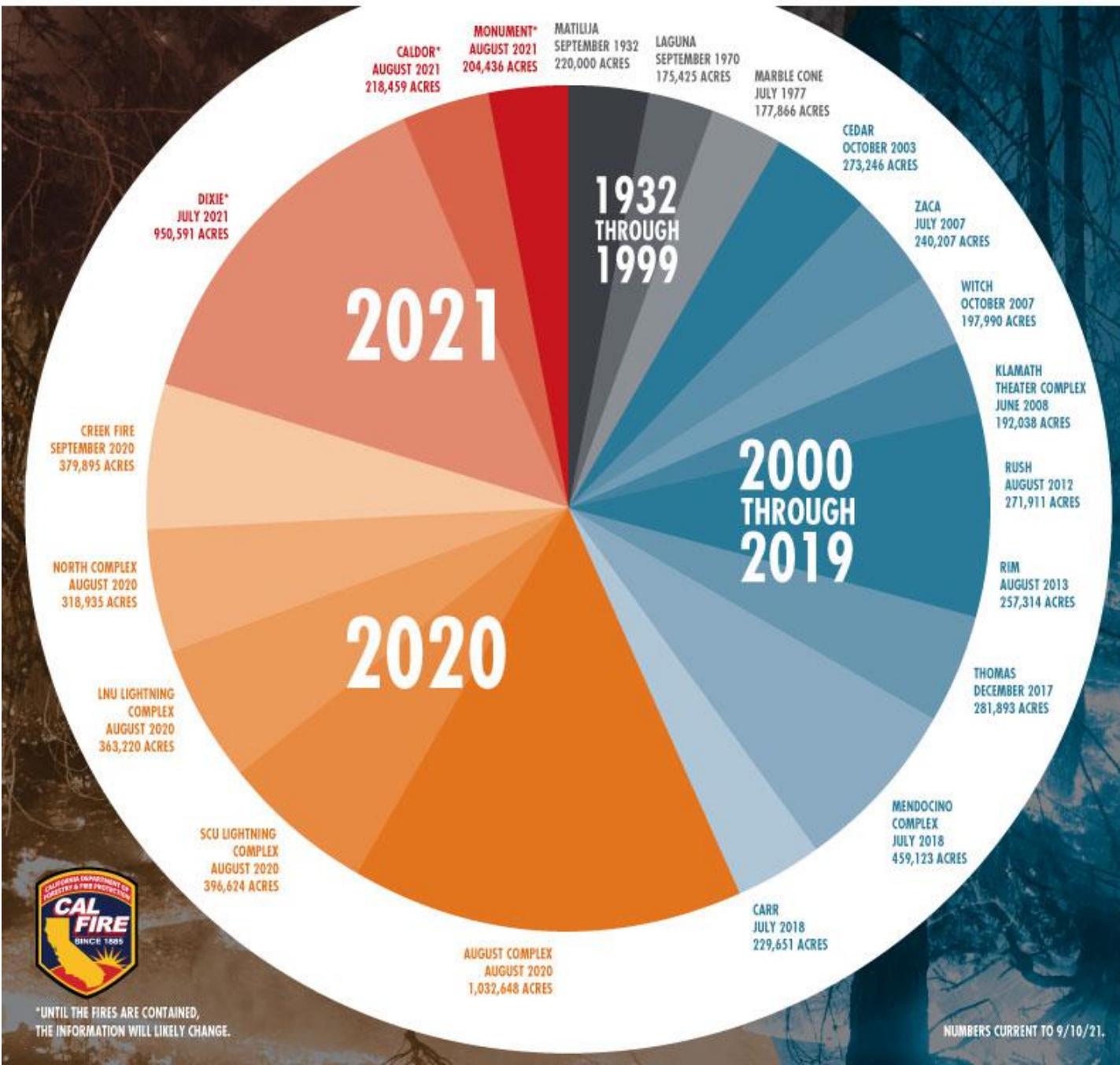


Graf č. 1 Blokování nevhodného obsahu v knihovnách.

14 % ze zkoumaných knihoven blokuje nevhodný obsah pouze v dětském oddělení. 29 % blokuje nevhodný obsah napříč všemi odděleními.



TOP 20 LARGEST CALIFORNIA WILDFIRES



viz.wtf
junkcharts.typepad.com