



Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2017 – 2020, 2. odpiranje, za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: Študija in izvedba vizualizacijskih obogatitev.

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P-16 se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovo (neustrezno področje izbrišite):

06 - Informacijske in komunikacijske tehnologije (IKT)

2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partner/ja – podjetje/ji oz. organizacija, ki je/sta bilo/i vključeno/i v projekt)

Univerza v Ljubljani, Fakulteta za računalništvo in informatiko _____

Zebra BI informacijske rešitve d.o.o. _____

3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

V sodobni informacijsko usmerjeni družbi zavest o pomembnosti učinkovite vizualizacije hitro raste. Na voljo je več podatkov kot kadarkoli doslej, dostop do njih je enostaven, po drugi strani pa predstavitve informacij pogosto ne izpolnjuje kriterijev učinkovitosti, ki so v disciplini oblikovanja v veljavi že desetletja. Vizualizacijsko-analitične platforme ponujajo osnovne vizualizacije, ki pa jih je možno z različnimi programerskimi tehnikami in načeli oblikovanja obogatiti. Glavni namen tega projekta je s študenti spoznati nekatere načine vizualizacije in preizkusiti različne tehnike s katerimi jih lahko obogatimo od avtomatskega določanja velikosti gradnikov do uporabe interaktivnih elementov.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

Projekt smo izvajali v več sklopih. V okviru dveh sklopov smo razvijali dva vizualizacijska pristopa, t.j., razsevni diagram (angl. scatter plot), kjer gre za predstavitev dvodimenzionalnih podatkov v ravnini, in mehurčni diagram (angl. bubble char), kjer gre za predstavitev več dimenzionalnih podatkov, kjer tretjo in nadaljnje dimenzije predstavljajo različne lastnosti (npr. barva, velikost) gradnikov. Pri tem smo kot samostojen sklop obravnavali algoritem za avtomatsko določanje pozicije in vidljivosti napisov pri točkah. Uporabili smo dva pristopa, temelječa na genetskih algoritmih in simulaciji sil med točkami. Poleg tega smo študirali tudi integracijo vizualizacijskih gradnikov v znane vizualizacijsko-analitične platforme in zbirali primere dobre prakse vizualizacije.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

Poglavitna družbena korist projekta izhaja iz ciljne usmerjenosti k učinkovitosti vizualizacij. Uporaba vizualizacij podatkov je prisotna praktično v vseh družbenih področjih in s tem neposredno izboljšuje kakovost dela in izboljšuje analizo poslovnih procesov različni akterjev od odločevalcev v podjetjih in drugi gospodarskih in družbenih organizacijah. Dobre prakse vizualizacij samostojno prodrejo v širšo uporabo.

4. Priloge:

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).

Slike predstavljajo zaslonske maske izbranih vizualizacijskih obogatitev.

