tableau
VIZ GAMES
스릴 넘치는 경쟁. 달콤한 승리.
Tableau 커뮤니티에 참여하도록 적극 권유하고, 기술을 향상시키며 본인 및 팀
사용자를 위한 이벤트로 분위기를 띄워보세요. 다년 간의 비주얼리제이션 콘테스트
운영 경험을 통해 최고의 사용자 맞춤형 조언을 구성했습니다.

비주얼리제이션 게임이란?

많은 고객사들이 Tableau 비주얼리제이션 콘테스트를 운영하길 원하므로 직접 운영이 가능하도록 도와주는 기본 구성 가이드를 통해 도움을 드리고자 합니다.

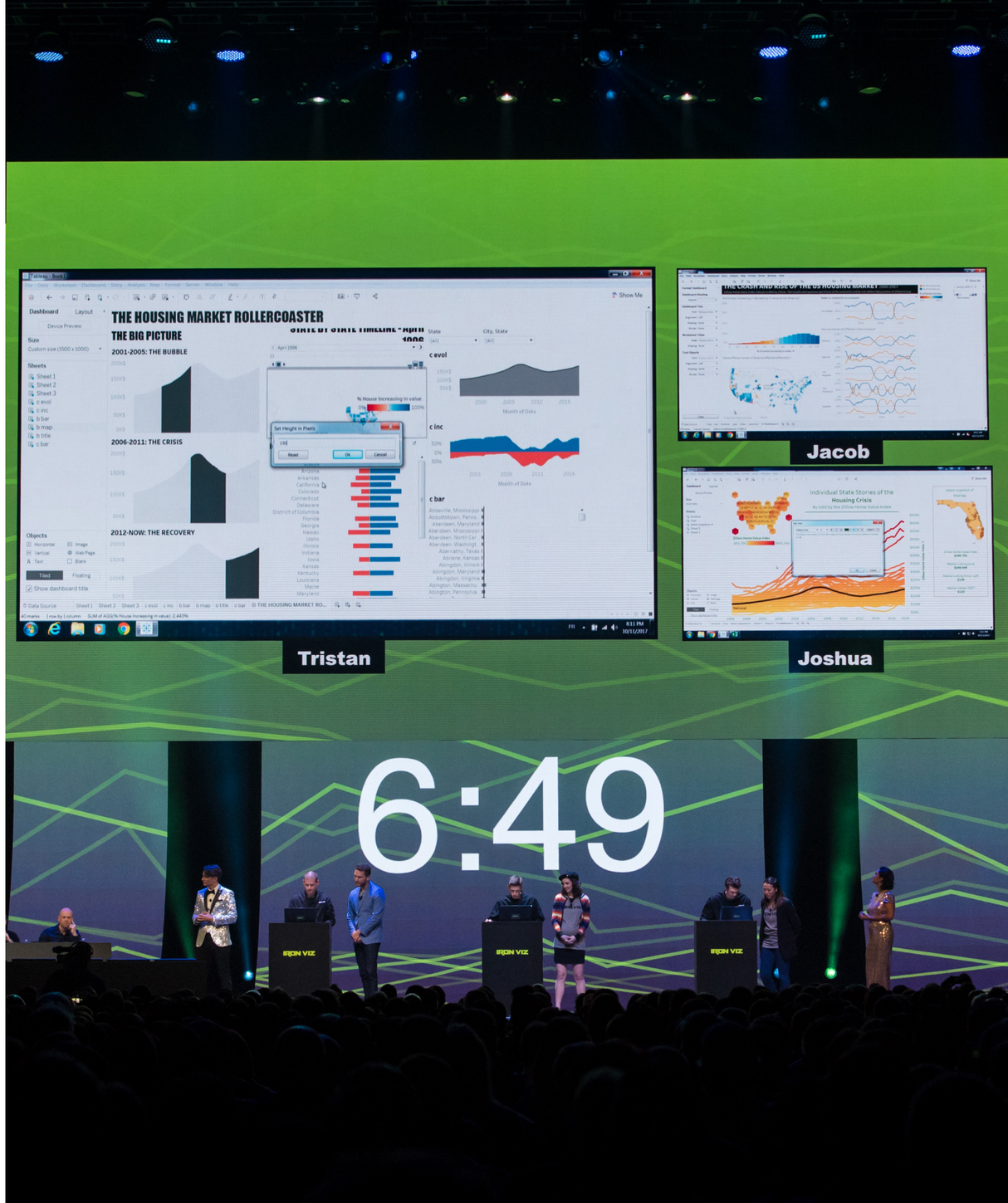
어떤 사람들에게 도움이 되나요?

분석가, 관리자 또는 제한적으로 Tableau를 사용한 경험이 있는 사람이든 관계없이 비주얼리제이션 게임을 통해 조직의 데이터 문화가 재미있고 경쟁력 있는 방식으로 개선됩니다. 조직의 사람들이 독특하게 창의적인 무언가를 만들고 서로 의견을 공유하도록 합니다. 팀원들은 비주얼리제이션 게임을 통해 Tableau 활용 기술을 늘리는 한편 데이터 기반 문화가 강화됩니다.

콘테스트를 어떻게 운영하나요?

형식 선택

비주얼리제이션 게임을 운영할 때 선택할 수 있는 여러 가지 옵션이 있습니다. 어떤 형식을 선택하든 비주얼리제이션 게임은 효과가 있습니다. 다음은 경쟁 형식의 몇 가지 일반적인 예입니다.



워크숍 경연
그룹 콘테스트. 누구나 참여 가능합니다.

참가자들은 동일한 데이터 집합을 제공 받아 정해진 기간 동안 작업 후 최종적으로 비주얼리제이션을 제출하게 됩니다. 심사위원단(또는 청중의 박수)이 우승자를 결정할 수 있지만 무엇보다도 참여가 중요합니다!

시간 제한이 있는 비주얼리제이션 경연
최후의 *3*인, *20*분, 단 한 명의 우승자, 영원한 영예. 심사위원단이 우승자를 선정합니다.

이 콘테스트 형식은 시청각적 요구사항에 관한 상당한 고민이 필요합니다. 작업 도중 그리고 그 이후 어떻게 해야 참가자들의 작업 과정과 결과물을 청중과 가장 잘 공유할 수 있을까요? 콘테스트 기간 내내 이벤트를 진행하고, 청중에게 이야기하고 화면에서 이루어지는 작업에 대해 논의하며 20분간 재미를 유지할 수 있는 MC/호스트도 필요합니다. 물론 사회자를 위한 반짝이 의상도 있습니다.

프리젠테이션 경연
사전 구성된 비주얼리제이션, 최종 후보자가 대시보드/비주얼리제이션/스토리를 발표하면 심사위원단이 우승자를 선택합니다.

이 콘테스트는 참가자가 미리 작업을 한 후에 청중에게 비주얼리제이션 결과물을 발표해야 합니다. 사전 준비 시간 때문에 우승자를 결정하는 방식 자체에 관해 프리젠테이션 필요합니다. 청중은 프리젠테이션을 보면서 즐길 수 있습니다!

주제 선택

먼저 주제를 정하면 나머지 경연 과정을 전개하는 동안 주제를 중심으로 이끌어 갈 수 있으므로 중요합니다. 일반적으로 비주얼리제이션 게임 경연 대회의 주제는 특정 주제, 데이터 집합, 비즈니스 문제, 차트/대시보드 유형, 기능 등입니다. 창의력을 발휘하여 재미있고 눈길을 끄는 방식으로 참가자에게 경연 과제를 부여하십시오!

추천 테마:

책과 문학

건강 및 웰빙

식수(수자원)

귀사의 상황에 맞는 맞춤형 비즈니스 문제 사람들이 귀하 일상의 한 영역에 주목하게 하고, 그 어떤 문제든 해결에 도움이 되도록 다양한 출처의 데이터를 가져올 수 있도록 합니다.

비즈니스 데이터 집합 – 참가자에게 데이터 집합 제공

양질의 데이터와 리소스를 제공하여 참가자들이 성공적으로 경연할 수 있도록 준비합니다.
데이터 집합 사례를 구할 때는 주제 이외에도 크기와 모양 또한 고려해야 합니다. 일반적으로 대용량 데이터 집합(행과 열 모두 해당)은 자세한 분석 및 스토리텔링을 위한 더 많은 기회를 제공합니다. 경연 참가자와 공유 가능한 리소스는 다음과 같습니다.

Tableau 분석에 적합한 데이터 준비

이곳에서 데이터를 찾아보세요

Tableau 웹 데이터 커넥터

하지만 처음부터 데이터 집합에서 시작하기 보다는 작성자가 평소에 궁금했던 질문을 던짐으로써 비주얼리제이션을 시작하면 흥미가 커질 수 있습니다. 무작위로 사실 데이터를 수집하기 보다는 참가자들이 데이터를 통해 무언가를 알아내도록 격려합니다.

심사위원단 선택

심사위원단은 균형 잡힌 평가를 수행할 수 있는 다양한 경험과 관점을 지닌 그룹으로 구성됩니다. 3-5명의 심사위원으로 구성하는 것을 추천합니다.

콘테스트 심사위원단 정보를 사용해 참여를 독려할 수 있으므로 명단을 미리 알아두는 것이 좋습니다. 기업 내부 또는 외부에 경연에 어떤 식으로든 참여를 원하거나 참가하는 데이터 아티스트가 창작물을 선보이고 싶어할 만한 사람이 있나요? 가령, 저희는 경영진, 부서 책임자, 외부의 데이터 비주얼리제이션 전문가, 고객이나 지역의 데이터 담당 저널리스트 등을 저희 콘테스트에 심사위원으로 초청해왔습니다.

지원 콘텐츠

방문 페이지

방문 페이지는 날짜, 주제 및 참가 방법에 관한 정보를 확인할 수 있는 기본 위치입니다. 비주얼리제이션 예시, 데이터 집합 또는 데이터 원본의 예시 등을 보여주면 어떤 리소스를 사용할 수 있는지 참가자들이 더 쉽게 이해할 수 있습니다. 시작하는데 필요한 정도의 지원을 제공하는 것만으로 Tableau 커뮤니티의 창의적인 접근에 깜짝 놀랄 수 있습니다.

참가자가 참가 방법을 알기 쉽습니다.
참가자들이 데이터를 구하느라 고생하거나 어디에 결과물을 제출해야 할지 찾아 헤매는 대신, 우수한 품질의 데이터 시각화를 만드는 데 관심을 집중할 수 있도록 해야 합니다. 방문 페이지를 통해 콘테스트 진행 과정을 간략하게 보여줍니다. Tableau Public이 태국에서 개최한 비주얼리제이션 게임 콘테스트의 방문 페이지 사례를 보실 수 있습니다.

제출 양식

경연 상황에 따라 작업물을 제출할 곳이 필요할 수 있습니다. 필요한 경우 제출 양식에는 일반적으로 이름, 이메일, Tableau Server 또는 Tableau Public에 있는 비주얼리제이션 링크가 포함됩니다. 경연 참가자가 공개된 데이터를 사용하는 경우 Tableau Public에 제출 작품을 게시하도록 요청하면 됩니다. 비공개 데이터(예: 콘테스트에 고객사의 데이터가 포함된 경우)인 경우 Tableau Online의 비주얼리제이션 링크를 고객 서버에 제출하게 하거나 통합 문서 자체를 첨부하도록 합니다.

TC18에 앞서 개최된 비주얼리제이션 게임 콘테스트의 제출 양식 예를 볼 수 있습니다. Google/Sharepoint 양식을 사용하면 간단하게 관련 정보를 수집할 수 있지만 결정은 고객의 몫입니다!

홍보

홍보 단계에서는 인지도를 높이는 것이 가장 중요합니다. 이메일이든, 입소문이든 관심을 끌고자 하는 대상과 어떤식으로든 소통해야 합니다. 회사 내부의 경연인 경우 내부 사이트 또는 회사 메시지 보드에 공지를 게시하거나 오프라인 콘테스트 시작 축하 파티를 여는 것을 생각해 보십시오. 경연 범위가 회사를 넘어 확장되는 경우 소셜 미디어에서 해시태그를 사용해 홍보하거나 공개 포럼에 경연 관련 내용을 게시합니다. 홍보 단계의 목적은 인지도를 높이고 콘테스트 참여에 대한 관심을 불러 일으키는 것입니다.

제출 작품 채점

Tableau Iron Viz 대회의 경우 다음 채점 규칙을 적용합니다. 분석, 스토리텔링 및 디자인을 기준으로 0 ~ 10점 단계로 비주얼리제이션을 심사합니다.

심사 기준에 대한 세부 사항은 다음과 같습니다.

분석:
제기된 질문과 해당 비주얼리제이션을 통해 얻을 수 있는 인사이트 등과 같은 요소를 평가합니다. 세부 항목: 사용된 데이터 유형, 차트 유형 및 집계 및 통계 분석 유형. 답변을 제시하는 스토리 및 질문과 관련하여 이러한 요소가 얼마나 정교하고, 또 무엇보다도, 과연 적절한가?

스토리텔링
주제의 전후 사정이 명확한지, 질문이 명확한지, 질문에서 답변으로 비주얼리제이션 진행 방식이 명확한지 평가합니다. 기본적으로, 무엇이 흥미로운지, 비주얼리제이션 내 어디에 그러한 요소가 배치되었는지, 그리고 그것이 왜 중요한지를 강조하고 있는가? 컬러 코딩, 텍스트 상자, 그림 문자, 주석, Story Points 등을 사용한 다양한 방식으로 강조 표시할 수 있으므로 어떤 시도에 대해서도 개방적인 태도를 취합니다.

디자인
비주얼리제이션이 얼마나 "멋진지" 평가합니다. 단, 레이아웃과 흐름, 여백의 사용(또는 부족), 컬러 및 장식을 주의하여 살펴보아야 합니다. 참여 및 즉각적인 인사이트 확보에 기여하는 디자인 요소는 무엇인가? 마지막으로, 표현되는 스토리와 관련하여 디자인이 얼마나 적절한가?

물론 구체적으로 운영하기 위해 고객, 고객의 회사와 상황에 적합한 점수 체계를 선택해야 합니다.

채점표

채점표는 우승자를 결정하기 위해 콘테스트 심사위원단에게 제공됩니다. 제출 양식 작성 방법에 따라 채점표를 작성하기 쉬운 스프레드시트/CSV로 제출물을 내보낼 수 있습니다. 다음과 같은 채점표의 예시가 있습니다.

의견란도 주의하여 보시기 바랍니다. 경연 참가자들이 보통 작업물에 대한 평가 받기를 좋아한다는 사실을 알아냈습니다. 참가자가 직접 피드백을 받도록 선택하게 하거나 피드백 제공 방식을 선택하기를 원할 수 있습니다. 참가자가 개인적으로 선택하도록 하는 것이 좋습니다.

심사위원이 여러 명인 경우 각 범주 및 심사위원의 점수가 합산됩니다. 즉 심사위원이 3명이라면 비주얼리제이션은 최대 XX/90점을 받습니다.

심사위원단이 성공적으로 평가할 수 있도록 채점 척도를 설명합니다. 채점 척도에 대한 정의는 위에 나와 있지만 심사위원이 0과 10점의 의미가 무엇인지 정확히 알기 위해 추가적인 정보가 필요할 수 있습니다. 모든 범주에서 10점은 여태껏 본 것 중 최고를, 0점은 참가자가 작품을 제출하지 않았음을 의미합니다. Tableau Public에서 주최한 최근 경연의 점수 예를 보실 수 있습니다. 막대 차트 위로 마우스를 이동하여 평균 점수를 확인하고 클릭하여 해당 비주얼리제이션을 보십시오.

Title of viz	Link to viz	Analysis (0 to 10 points)	Storytelling (0 to 10 points)	Design (0 to 10 points)	Feedback
My Tableau Visualization	https://www.....com	8	7	7.5	This feedback can be provided for the contestant.

라이브 경연 대회 채점

점수 체계는 위와 같이 유지되지만 경연 참가자가 본인의 비주얼리제이션을 발표하고 설명하는 방식이 분석 및 스토리텔링, 두 범주에서 점수에 영향을 미칠 수 있습니다. 대회 후반부 우승자를 발표하기 전에 점수를 합산할 수 있는 시간이 들어가야 합니다.

우승자 발표

모든 제출 작품에 대한 심사위원단 점수를 확보했으면 최고점을 얻은 비주얼리제이션을 확인할 차례입니다. 모든 심사위원의 총점을 합산하고 최고 총점을 얻은 비주얼리제이션을 확인합니다. 동점인 경우 범주 점수 중 하나를 사용해 우승자를 결정할 수 있습니다(예: "분석").

다음 단계

비주얼리제이션 게임 경연 대회 덕분에 깜짝 놀랄 만한 품질의 콘텐츠를 대단히 많이 얻게 됩니다. 가능한 많은 사람들과 광범위하게 콘텐츠를 공유하십시오.

- 콘테스트 진행과정 재생
- 우승자에 대해 다룬 블로그 기사
- 경연 참가자/최종 후보 디자인 프로세스 후속 세션

경연을 마음껏 즐겨보세요.

가벼운 마음으로 즐기는 상태를 유지하시기 바랍니다. 참가자들이 경쟁심을 가질 수 있으므로 모두에게 즐거운 경험으로 되기 위한 노력을 많이 기울일수록 더 좋은 결과를 얻을 수 있습니다.