

可视化与可视分析

国际学术报告系列 第二期

时间:2021年10月14日 / 19:00-20:30

网址:<http://live.bilibili.com/23327855>

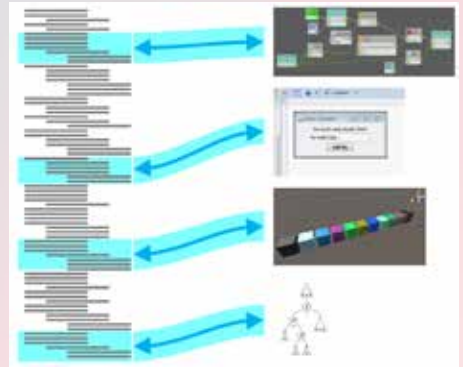


Michael J. McGuffin

加拿大魁北克高等工程技术大学教授

应用于信息可视化、博弈、仿真和
内容创作的可视化编程

可视化编程通常指的是类似于Scratch这样的系统,这些系统允许通过直接操作将指令拖到一起,就像建筑块一样。这些系统可以使初学者更容易学习编程。使编程更加可视化的相关系统允许用户直接直观地操作一些输出或一些数据,导致指令被推断出来。这样的系统有时被称为基于实例编程,基于演示编程,或输出导向的编程。这些系统对专家也很有用,因为它们减少了所需输出和指定程序的方式之间的差距。在本次讲座中,我将展示这些不同系统的几个例子,它们有时适用于信息可视化,有时也适用于其他领域。我还将提出一个分类法来对这些不同类型的系统进行分类,以更好地理解它们之间的区别。此外,我们还将考虑哪些系统是图灵完备的,也就是说,哪些系统可以用于通用编程。最后,我将勾勒出可视化编程研究的一些未来方向。



Michael McGuffin是ETS的教授,这是一所位于加拿大蒙特利尔的法
语工程学院,他的学生在此进行人机交互(HCI)、可视化、虚拟现实
(VR)和增强现实(AR)的研究。在加入ETS之前,他在多伦多大学攻读
博士学位。在此之前,他曾在一些公司担任软件开发人员,包括
Alias|wavefront和Discreet Logic(现在都是Autodesk的一部分)。2009年,他在IEEE信息可视化会议(InfoVis 2009)上的论文获
得了最佳论文提名奖。