



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



H₂O Map

H₂O Map: Innovative learning by hydraulic heritage mapping

E-LEARNING COURSE FOR TEACHERS: *Innovative Educational Tools for Assessment of the Hydraulic Heritage with by ICT Tools.*

PART II: STORYMAPS.

 UNIVERSITAT
JAUME I


Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante


UNIVERSITÀ
DI PAVIA


IES PENYAGOLOSA


I.S. TARAMELLI - FOSCOLO


AGRUPAMENTO DE ESCOLAS
Nº 3 DE ELVAS
Código: 135292


AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE CAMPO MAIOR

Estructura general

Módulo IX: Best Practices

- 9.1 Conectar con la audiencia
- 9.2 Atraer a la gente
- 9.3 Elegir la mejor experiencia de usuario
- 9.4 Hacer mapas facil de leer
- 9.5 Buscar la simplicidad



9.1 CONECTAR CON LA AUDIENCIA

¿Quién es el público? Antes de crear el mapa, se debe pensar en quién lo verá. Se debe elaborar el texto, los mapas y otros contenidos de forma que se adapten al público utilizando un lenguaje accesible. No se trata de simplificar, sino de buscar la claridad y la sencillez.



9.2 ATRAER A LA GENTE

Se debe empezar la historia con una explosión. Elige una imagen emocionante y atractiva. El título debe ser activo y descriptivo. "Coleccionar puntos del patrimonio hidráulico de Europa" está bien, pero "Descubra el patrimonio hidráulico oculto de Europa" es mejor. Asegurar que la gente sepa dónde está. ¿En qué países de Europa? Poner los conceptos centrales al principio y no al final. No incluir hipervínculos salientes en la introducción que distraigan a alguien de empezar a navegar por la historia: se deben incluir al final.



9.3 ELEGIR LA MEJOR EXPERIENCIA DE USUARIO

Las plantillas de aplicación de Esri Story Map vienen en una gran variedad. Se debe elegir una plantilla con una experiencia de usuario adecuada para la historia. El Story Map Tour, por ejemplo, es ideal para conjuntos de lugares con fotos y leyendas breves. Si se tiene un texto más largo, el Diario del Mapa de la Historia puede ser mejor. Si se desea que el público pueda comparar diferentes mapas, la Serie de Mapas de Historia es mucho más diciente. Para una narración larga y menos estructurada que la gente lea como una página web, utilice el Story Map Cascade. Consultar la página de aplicaciones de Story Map para empezar y comparar las aplicaciones disponibles.



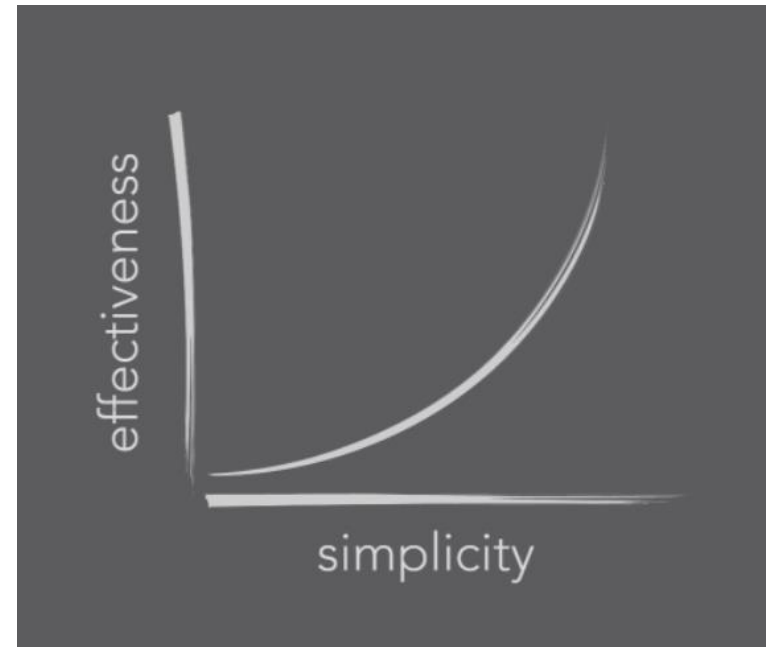
9.4 HACER MAPAS FACIL DE LEER

Se debe asegurar de que los mapas sean lo más sencillos, claros y fáciles de usar posible, incorporando al mismo tiempo una cartografía acorde con el proyecto. Debe editar el mapa para eliminar detalles innecesarios. Elegir un mapa base adecuado; por ejemplo, en muchos casos, un simple mapa de fondo gris puede ser mejor que las imágenes por satélite, así como qué elementos emergentes, leyendas y simbología personalizados desea incluir para transmitir el mensaje de su mapa.



9.5 BUSCAR LA SIMPLICIDAD

Las historias son destilaciones. Cuanto más hay esfuerzo en eliminar los elementos no esenciales, más probabilidades se tendrá de contar una historia eficaz. Se debe recordar que en la era digital los períodos de atención son cortos. Se debe reducir el texto y simplificar los mapas, y luego volver a hacerlo. Una persona no debería tener que llegar a la quinta o sexta sección de su historia para entender los conceptos subyacentes y la misión.



H₂O Map



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

RECURSOS EN LINEA

<https://www.esri.com/arcgis-blog/arcgis-storymaps/>

<https://medium.com/story-maps-developers-corner/best-practices-for-customizing-story-maps-f90c5a4e3f30>

https://www.geodata.com.ph/images/Story-Map_Tips--Best-Practices.pdf

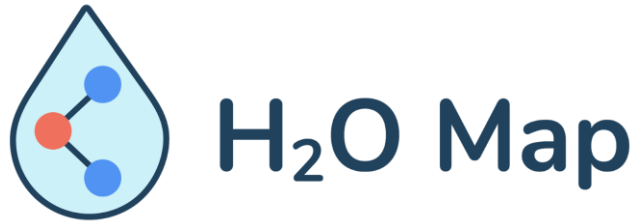
<https://storymaps.arcgis.com/stories/230d7eb023714eb991dac61fa118e55a>



H₂O Map



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

