



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



H<sub>2</sub>O Map

H<sub>2</sub>O 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 X: Construyendo o un Storymap

- 10.1 Empezando la historia
- 10.2 Construyendo la narrativa
- 10.3 Incluyendo multimedia inmersiva
- 10.4 Ajustando el diseño
- 10.5 Publicando y compartiendo los resultados



H<sub>2</sub>O Map



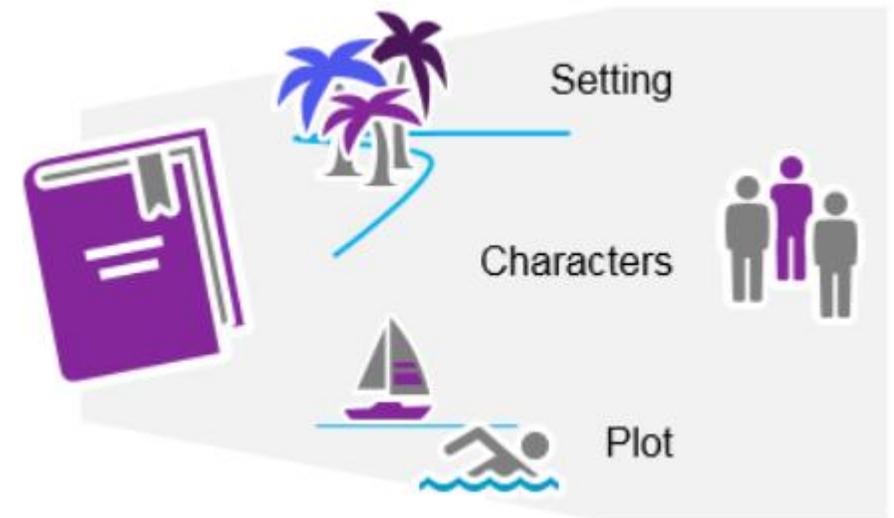
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# 10.1 EMPEZANDO LA HISTORIA

A todo el mundo le gusta una buena historia. En pocas palabras, una historia es el relato de un incidente o una serie de acontecimientos, y la historia puede ser real o imaginaria. Las historias pueden ser interesantes, divertidas o instructivas.

La mayoría se cuentan con palabras, ya sean habladas o escritas. Pero también pueden incluir otras formas de comunicación, como imágenes, gestos o música. A menudo, las imágenes proporcionan detalles sobre los personajes o los acontecimientos que son difíciles de transmitir con palabras. Piensa en un libro infantil, un cómic o una película que te resulte familiar.

A la hora de contar historias, un mapa es un tipo especial de imagen. Un mapa puede ayudar a visualizar dónde suceden los acontecimientos, hasta dónde viaja un personaje o cómo es un país o un paisaje. De igual manera, puede ayudar a comprender por qué ciertos acontecimientos sucedieron donde sucedieron o por qué el héroe de la historia tomó una determinada decisión.



**Tip:** Revisar el siguiente curso online en Esri training  
<https://www.esri.com/training/catalog/57630436851d31e02a43f0e3/telling-stories-with-gis-maps/>

## 10.2 CONSTRUYENDO LA NARRATIVA

---

Compartir resultados o descubrimientos es esencial para demostrar el valor de cualquier esfuerzo de investigación. Pero la comunicación puede ser complicada, sobre todo si intenta conectar con personas que no son expertas en determinada área de estudio. La clave del éxito es mantener el interés del público de principio a fin.

Consejos para crear una historia con la aplicación StoryMaps:

- Es útil tener la historia escrita y los elementos multimedia organizados antes de empezar a introducir el contenido en el constructor de StoryMaps.
- Una vez completado el inventario de contenidos, se empezará a pensar en cómo puede entrelazar todas estas piezas en un esquema. Los esquemas pueden adoptar diversos formatos, desde una simple lista con viñetas hasta un guion gráfico completo, un paquete de diapositivas o incluso una colección de fichas que se barajan en el escritorio.



H<sub>2</sub>O Map



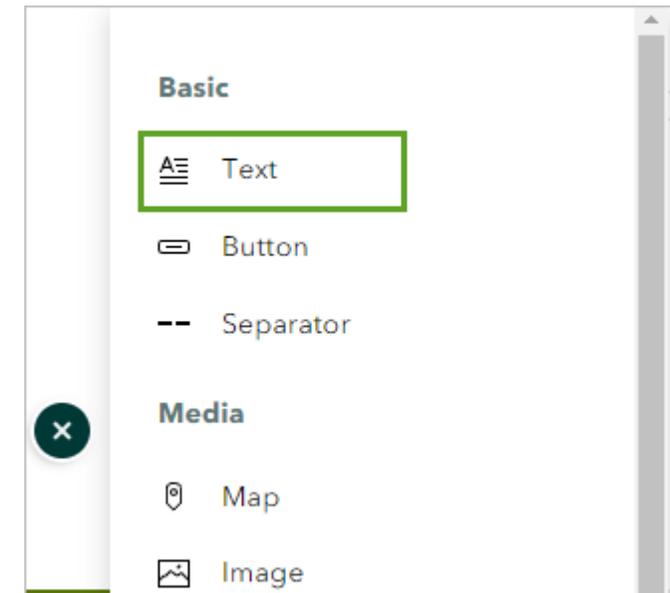
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# 10.3 INCLUYENDO MULTIMEDIA INMERSIVA

Ahora que ya se tiene el texto y la multimedia de la historia, se empieza a construyendo bloques de contenido. Cada título, párrafo, imagen y tipo de medio se añade como un bloque independiente de la paleta de bloques.

Se pueden elegir entre varios tipos de bloques. Por supuesto, hay bloques de texto -párrafo, título, cita, etc.- y también hay algunas opciones para añadir pequeños acentos visuales, como separadores o botones.

Los bloques inmersivos son únicos en el sentido de que se convierten en tomas de pantalla completa de la historia, proporcionando experiencias de lectura diferentes e interactivas. Por ejemplo, puede que se reconozca la sensación de pantalla dividida de sidecar, donde un panel multimedia fijo muestra contenido visual mientras se desplaza un panel narrativo más pequeño.



**Tip:** Revisar el siguiente curso online en Esri training <https://www.esri.com/training/catalog/5d49a2df04e5cb3ac549b8be/the-anatomy-of-a-story/>

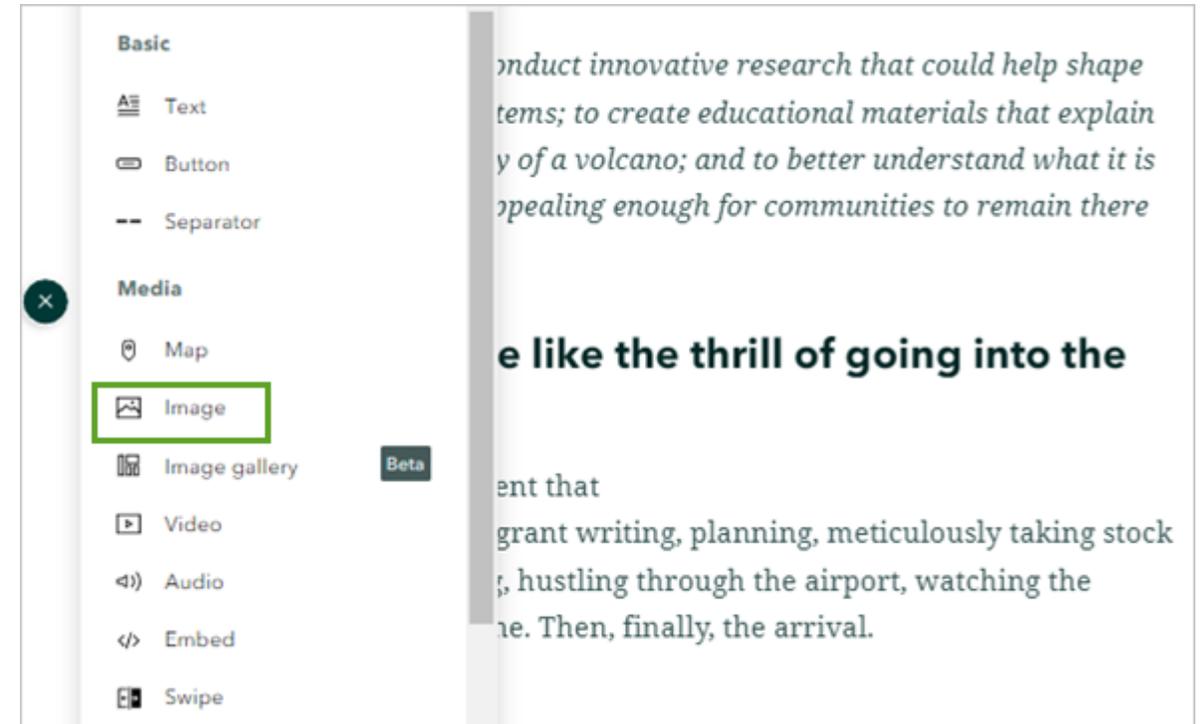
# 10.3 INCLUYENDO MULTIMEDIA INMERSIVA

Una vez añadido el texto, se puede empezar a ajustar la multimedia para dar vida a la expedición. Las imágenes, los vídeos y otros medios son importantes porque rompen una narración larga y aportan contexto. Por ejemplo, se puede añadir a la historia tanto imágenes individuales como un sidecar inmersivo y cambiar su aspecto para que se adapten mejor a la historia.

También se puede añadir texto alternativo que describa la imagen para que quien consuma la historia pueda seguir experimentando la obra en su totalidad.

Consejo para crear historias:

- A medida que se avance, debe asegurarse de hacer una pausa y preguntarse si está informando lo que se esperaba. Aunque tener un plan para la historia es importante, no pasa nada adaptarse sobre la marcha; algunas cosas que parecen buenas como concepto no funcionan como se espera en la práctica.



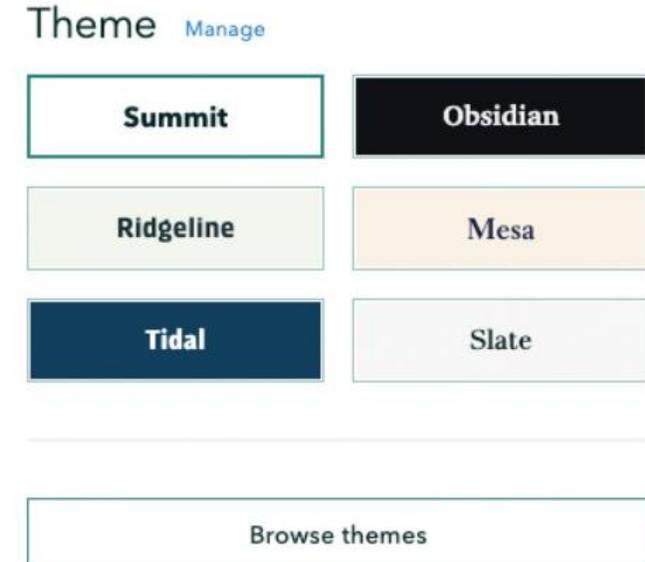
# 10.4 AJUSTAR EL DISEÑO

Una de las cosas más atractivas de ArcGIS StoryMaps es la posibilidad de hacer muchos retoques en el diseño.

La primera opción de diseño es cambiar la portada de la historia. Hay tres opciones: completa, lado a lado y mínima. La opción mínima, por ejemplo, da la opción de incluir una imagen en formato horizontal encima del título, o ninguna imagen.

Además, se puede cambiar el aspecto del tema de toda la historia. También es posible cambiar las fuentes y el color de acento. De esta manera, se notará que también cambia el formato de los mapas express, utilizando un mapa base más oscuro para complementar el fondo de la historia.

Mejor aún, es posible crear un propio tema personalizado. El creador de temas da muchas opciones para personalizar paletas de colores, fuentes, bloques de citas, separadores y botones, e incluso añadir un logotipo.



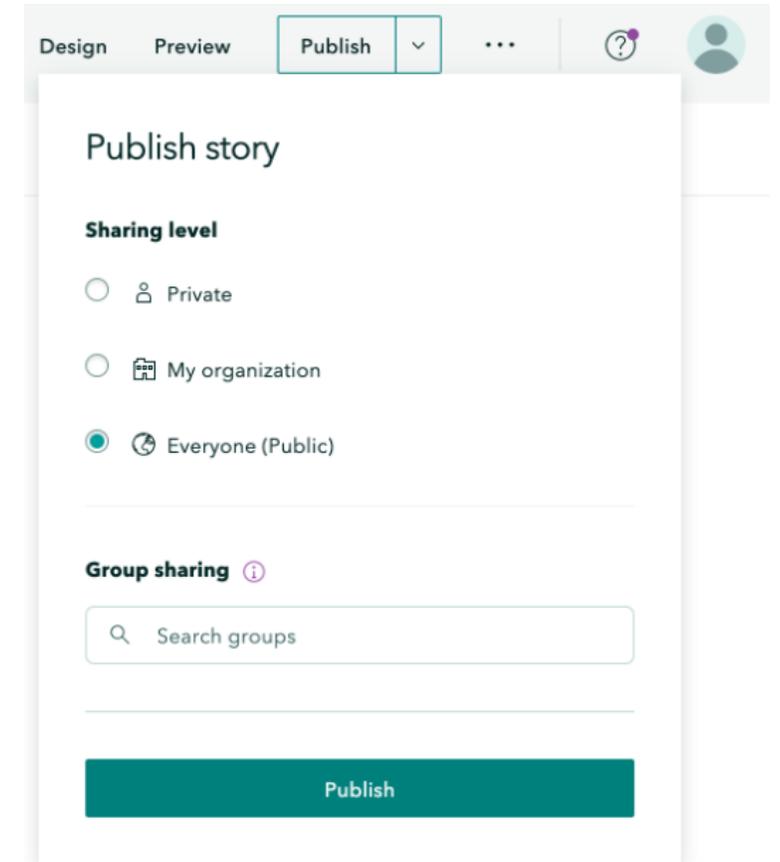
**Tip:** Revisar el siguiente link

<https://storymaps.arcgis.com/stories/acdb6c4deff24c1980296b04987b745c>

# 10.5 PUBLICANDO Y COMPARTIENDO LOS RESULTADOS

Cuando el storymap esté listo para ser publicado, se mostrarán opciones para compartir. Privado significa que sólo es visible por el autor; Mi organización hace que sea accesible a otras personas de la organización; y Todos hace que la historia sea pública.

Como parte del proceso de publicación, el verificador de historias buscará problemas de permisos con los mapas de la historia y marcará cualquier mapa o capa cuyos permisos de uso compartido sean más restrictivos que los de la historia. Una vez publicada, se puede volver a editar la historia en cualquier momento.



# 10.5 PUBLICANDO Y COMPARTIENDO LOS RESULTADOS

Si la historia publicada está a disposición del público, quizá se quiera promocionar a través de plataformas como Twitter o Facebook. Una parte clave para compartir con éxito es tener una tarjeta atractiva (o vista previa del enlace). ArcGIS StoryMaps genera esas tarjetas automáticamente.

En el back-end, el constructor toma el título, el subtítulo y la imagen de portada de la historia, uniéndolos en una tarjeta para los feeds de las redes sociales. También es posible cambiar la información a la que hace referencia la tarjeta social de la historia, haciendo que se actualice automáticamente para mostrar la imagen que se haya cambiado.



Esri Story Maps @EsriStoryMaps

The card for your website will look a little something like this!



### World Heritage in Danger

Some of the world's most remarkable places are at risk of being wiped off the map—unless UNESCO and its partners save them.

[storymaps-nextgen.arcgis.com](http://storymaps-nextgen.arcgis.com)



H<sub>2</sub>O Map



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

# RECURSOS EN LINEA

---

<https://learn.arcgis.com/en/projects/share-the-story-of-an-expedition/>

<https://storymaps.arcgis.com/stories/cea22a609a1d4cccb8d54c650b595bc4>

<https://doc.arcgis.com/en/arcgis-storymaps/get-started/what-is-arcgis-storymaps.htm>

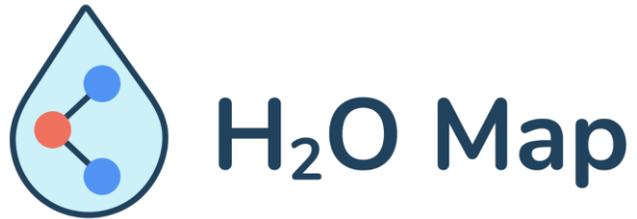
<https://www.esri.com/en-us/arcgis/products/arcgis-storymaps/overview>



H<sub>2</sub>O Map



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



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

