



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

# CURSO E-LEARNING PARA PROFESSORES: *Ferramentas Educativas Inovadoras para Avaliação do Património Hidráulico com Ferramentas TIC.*

## PARTE 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

  
ESCOLAS  
AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE CAMPO MAIOR



# Estrutura Geral

## Module IX: Melhores práticas

- 9.1 Ligar-se ao público alvo
- 9.2 Atrair as pessoas
- 9.3 Escolher a melhor experiência do utilizador
- 9.4 Fazer mapas de fácil leitura
- 9.5 Esforçar-se pela simplicidade



H<sub>2</sub>O Map



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



# 9.1 LIGAR-SE AO PÚBLICO ALVO

Quem é o seu público? Antes de criar seu *storymap*, pense em quem verá sua história. Crie seu texto, mapas e outros conteúdos para se adequar ao seu público. Evite jargões e use uma linguagem acessível. Não se trata de complicar; trata-se de buscar clareza e simplicidade.



## 9.2 ATRAIR AS PESSOAS

---

Comece sua história com um estrondo. Escolha uma imagem que seja emocionante e atraente. Crie seu título para ser ativo e descritivo. "Recolher Pontos do Património Hidráulico na Europa" é bom, mas "Descubra o património Hidráulico Oculto da Europa" é melhor. Certifique-se de que as pessoas saibam onde estão. Quais os países da Europa? Coloque os seus conceitos principais no início e não no fim. Não inclua hiperligações de saída na sua introdução que distraiam alguém de começar a navegar pela sua história - coloque-os no final.



## 9.3 ESCOLHER A MELHOR EXPERIÊNCIA DO UTILIZADOR

Os modelos do aplicativo Esri Story Map vêm em uma variedade de tipos. Escolha um aplicativo com uma experiência de utilizador apropriada para sua história. O Story Map Tour, por exemplo, é ótimo para conjuntos de lugares com fotos e legendas curtas. Se você tiver um texto mais longo, o Story Map Journal pode ser melhor. Se você deseja que o seu público possa comparar mapas diferentes, a série de mapas históricos faz mais sentido. Para uma narrativa longa e menos estruturada que as pessoas leem como uma página da web, use o Story Map Cascade. Consulte a página *Aplicativos* do mapa histórico para começar e comparar os aplicativos disponíveis.





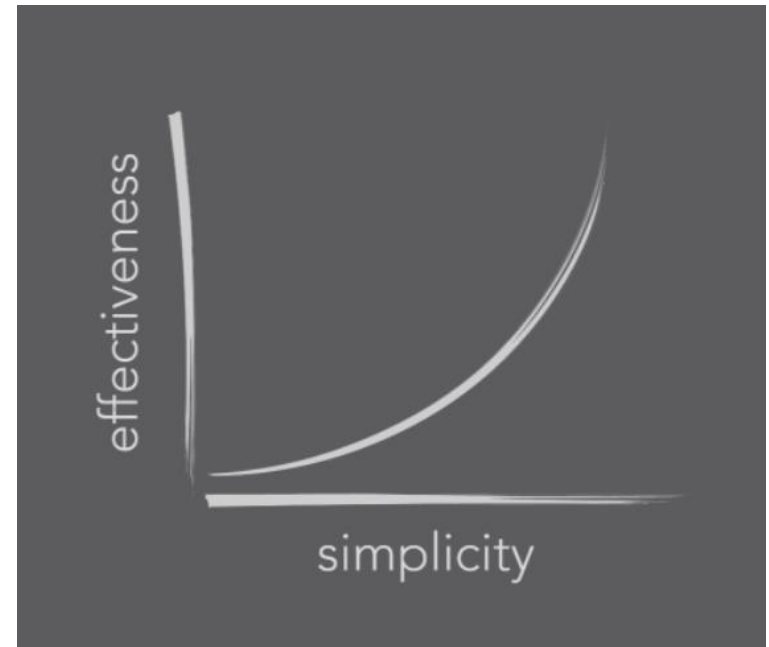
## 9.4 FAZER MAPAS DE FÁCIL LEITURA

Certifique-se de que seus mapas sejam tão simples, claros e fáceis de usar tanto quanto possível, incorporando uma cartografia que corresponda ao seu projeto. Edite seu mapa para eliminar detalhes desnecessários. Escolha um mapa base apropriado; por exemplo, em muitos casos, um simples mapa de fundo cinza pode ser melhor do que imagens de satélite. Pense em quais pop-ups personalizados, legendas e simbologia você deseja fornecer para transmitir a mensagem do seu mapa.



## 9.5 ESFORÇAR-SE PELA SIMPLICIDADE

Histórias são produções. Quanto mais você fizer para remover elementos não essenciais, maior a probabilidade de contar uma história eficaz. Lembre-se de que os períodos de atenção são curtos na era digital. Encurte seu texto e simplifique seus mapas - e depois volte e faça tudo de novo. Uma pessoa não deve ter que chegar à quinta ou sexta seção de sua história para entender seus conceitos e missão subjacentes.



# FONTES ONLINE

---

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

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



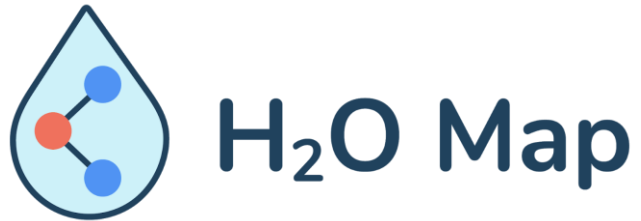
H<sub>2</sub>O Map



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







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

