

As Tecnologias de Informação Geográfica nas Aprendizagens Essenciais de Geografia

IV Storymaps

Luís Manuel Baptista
luisbap@gmail.com

ArcGIS Story Maps

ArcGIS StoryMaps é uma aplicação baseada na web de criação de histórias que permite partilhar mapas num contexto de texto narrativo e outro conteúdo multimédia.

Começou com aplicações configuráveis que através de diferentes templates, permitia o cruzamento de conteúdos narrativos, mapas e outros recursos multimédia.

Storymaps: Apps

Acesso aos diferentes modelos para criação de *storymaps*.

Story Map Tour

Fotos ou vídeos ligados a um mapa interativo.

Usado para apresentação de percursos turísticos, viagens ou qualquer apresentação sequencial de locais.

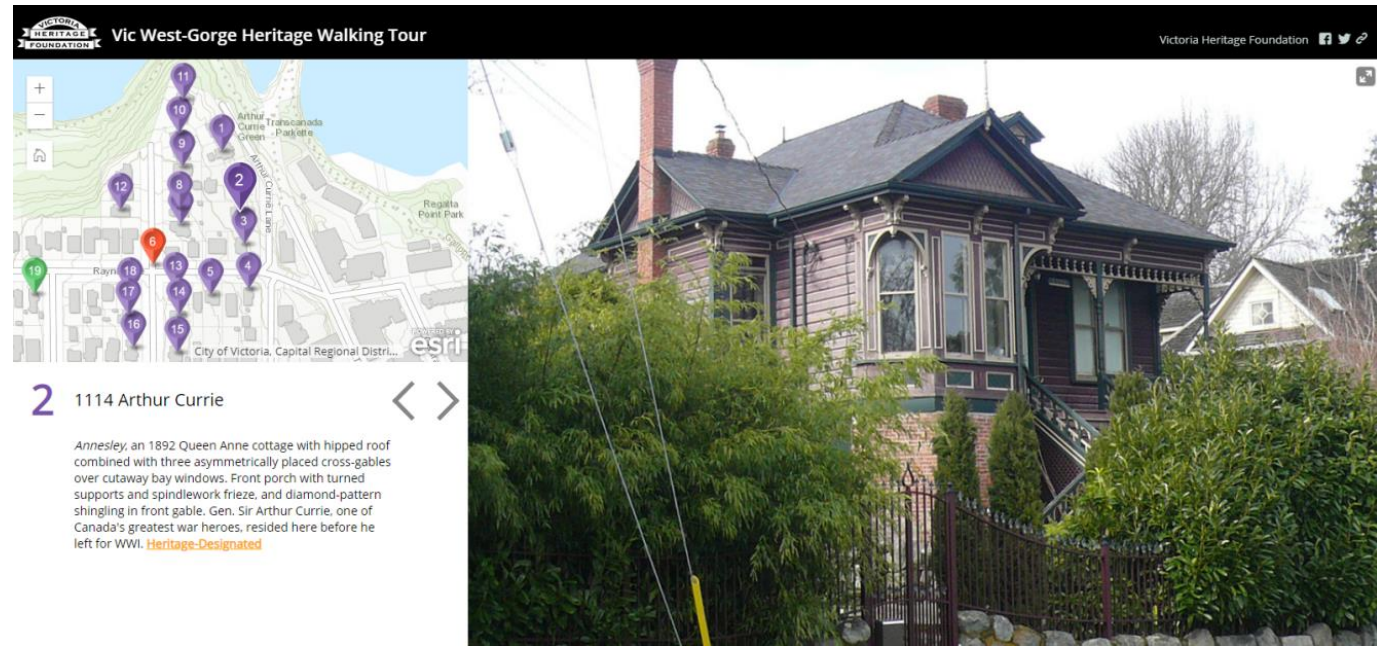
- Destaque dado aos conteúdos multimédia
- Pequeno texto descritivo
- Mapa de localização

Layout:

Painel lateral

3 painéis

Texto integrado



Storymaps: Apps

Modelos de Narrativa

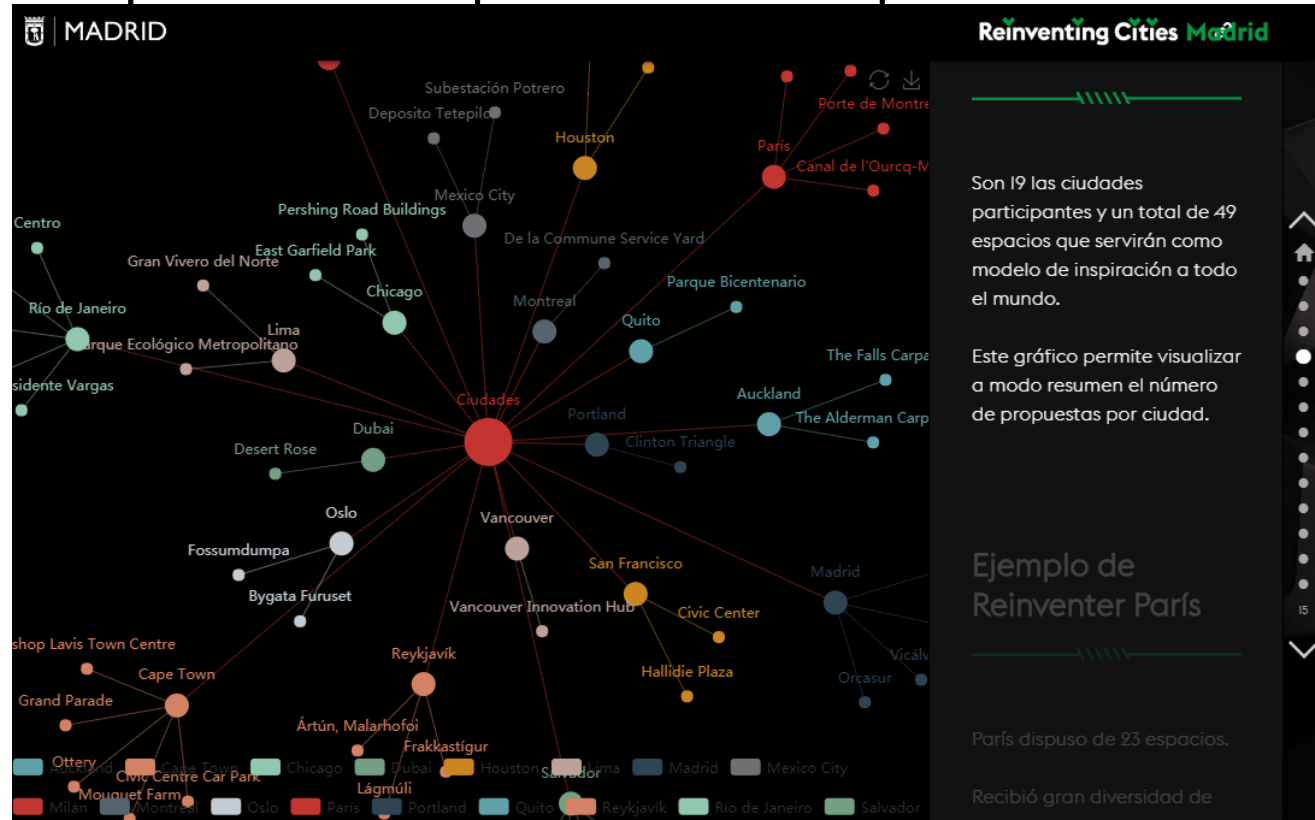
Story Map Journal – Um maior foco na narrativa, podendo criar secções de texto. Sempre ilustrando com imagens, mapas ou outros conteúdos.

Cada secção tem a sua imagem própria que pode ter marcadores que apontam para locais específicos no mapa.

Layout

Painel Lateral

Painel Flutuante



Storymaps: Apps

Modelos de Narrativa Multimedia

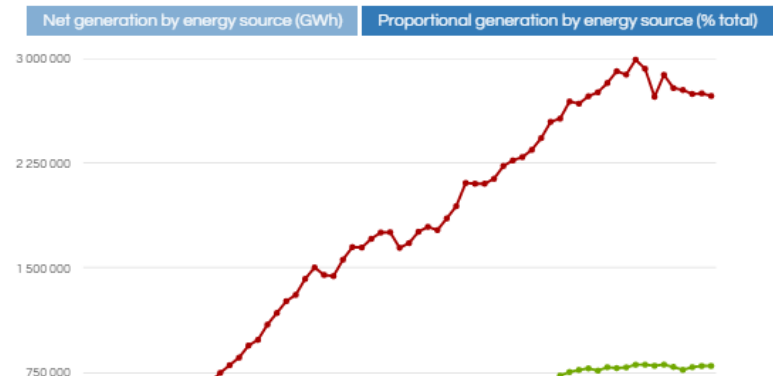
Story Map Cascade

Apresentação em *full-screen* ideal para apresentação de histórias com diferentes conteúdos e que permitam ao utilizador navegar facilmente.

O conteúdo corre sempre na vertical.

4. Electricity Generation: Primary Energy Sources

The primary energy sources used to generate electricity can be divided into three basic categories: **fossil fuels**, including natural gas, coal, and petroleum; **renewables**, including hydroelectric, wind, biomass, geothermal, and solar; and **nuclear** power. However, as the chart below illustrates, the country's overall production of electricity is not distributed evenly between these three categories.



Storymaps: Apps

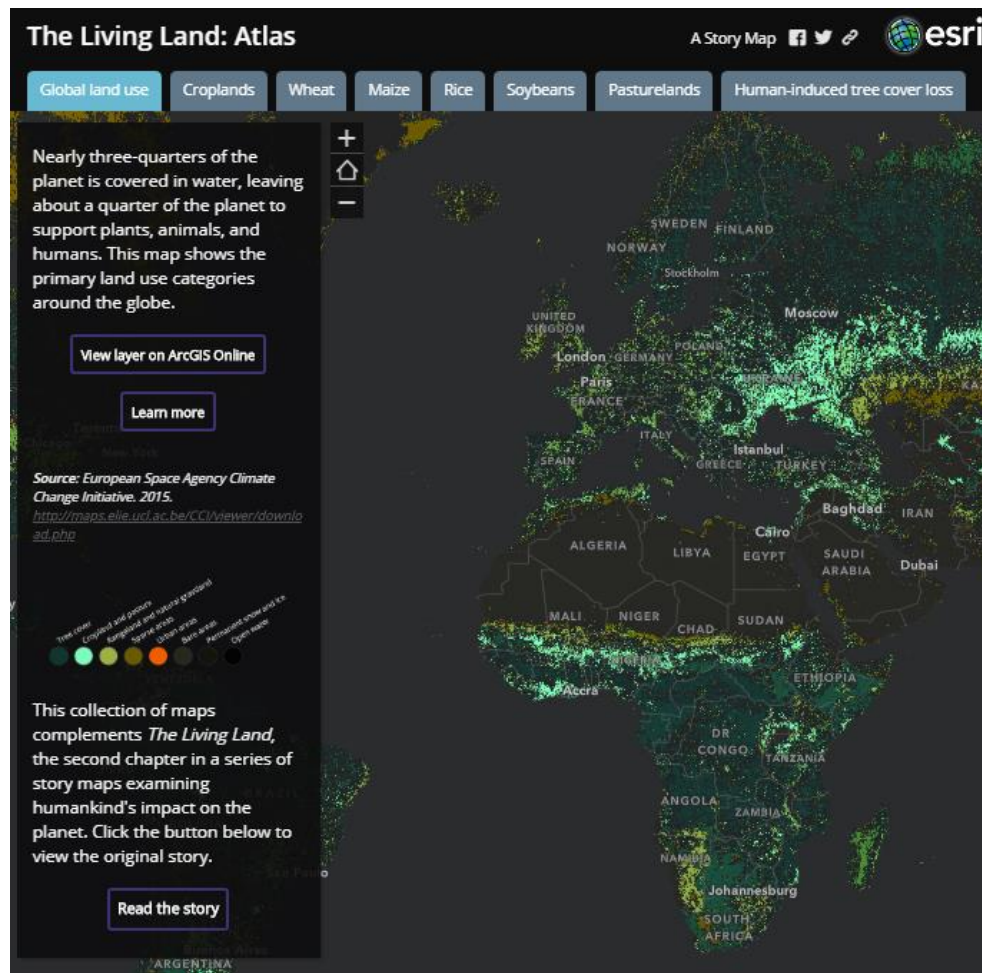
Series de mapas ou outros conteúdos

Story Map Series

Apresentação de vários mapas ou outros conteúdos que permitam ao utilizador navegar facilmente entre eles.

Layout

- Separadores
- Acordeão
- Bullets

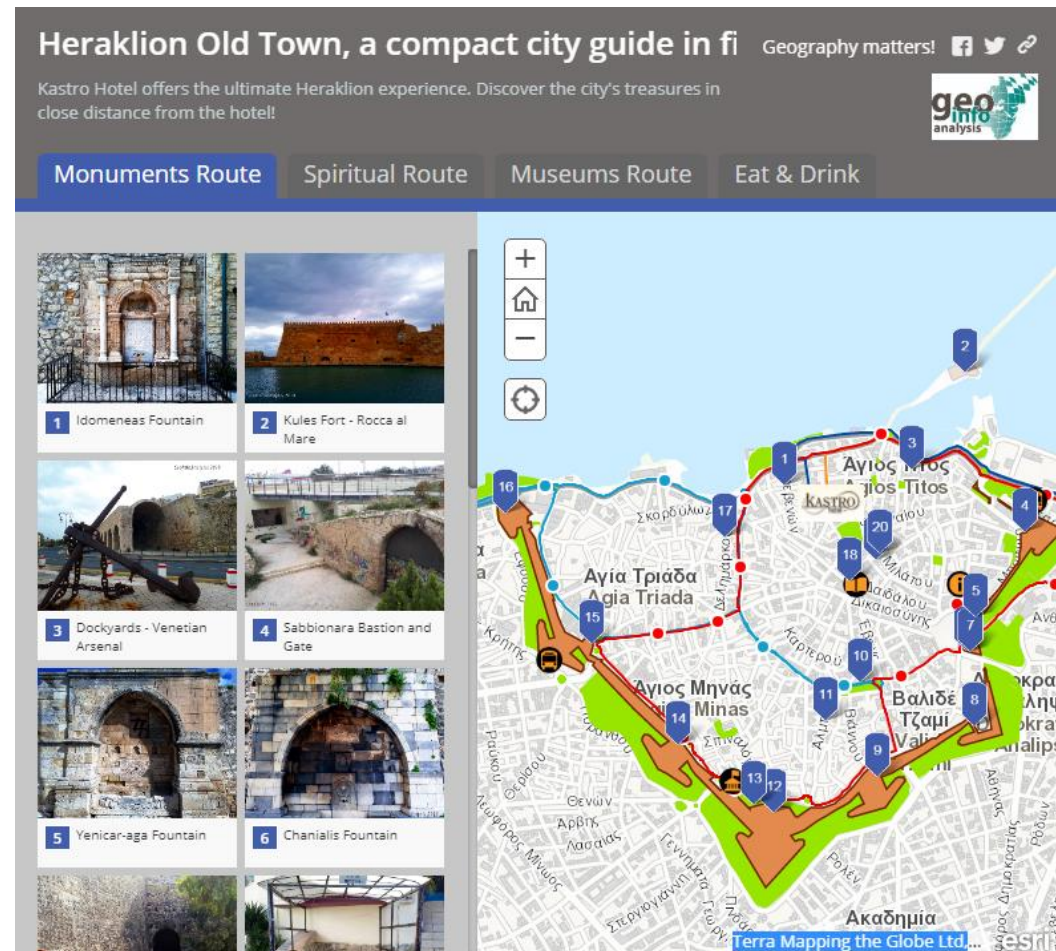


Storymaps: Apps

Series de mapas ou outros conteúdos

Story Map Shortlist

Apresentação de diversos itens, organizados por temas em separadores. O acesso à informação é feito através dos separadores ou do próprio mapa, mantendo uma ligação entre ambas as partes.

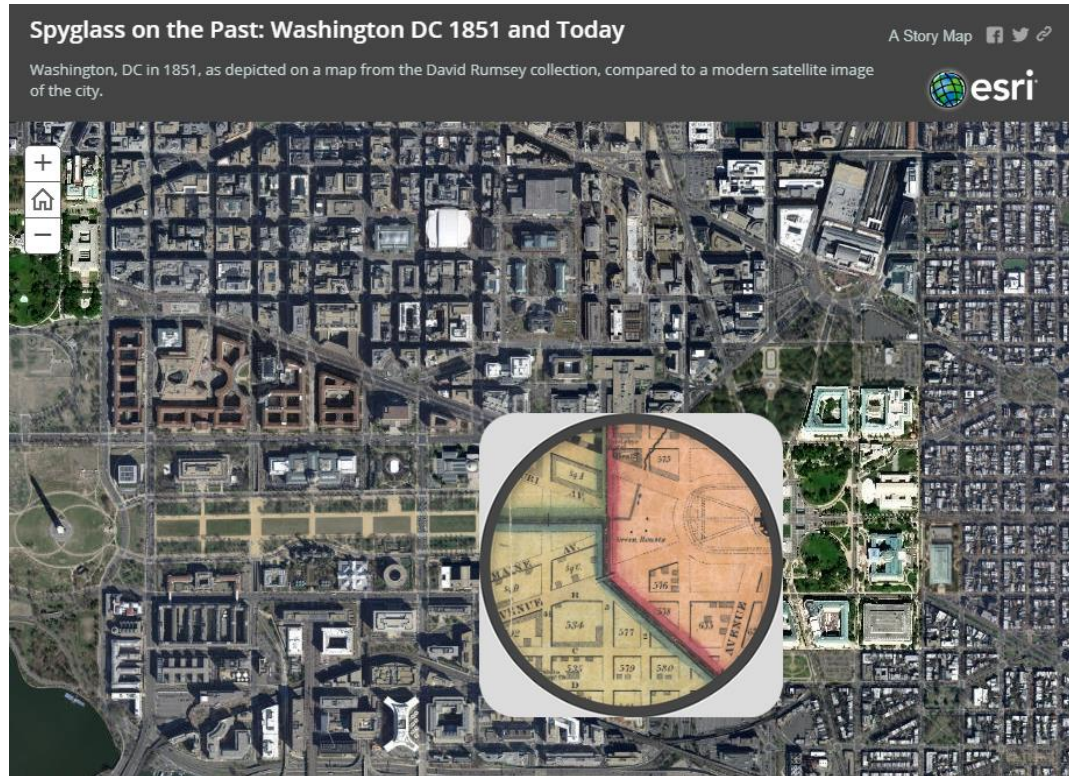


Storymaps: Apps

Comparar mapas

Story Map Swipe and Spyglass

Dois mapas são comparados através de uma barra de deslizamento ou de uma lupa que permitem visualizar um mapa por baixo de outro.



Os novos *storymaps* são muito mais versáteis e integram todos os modelos dos storymaps clássicos.

A possibilidade de integrar múltiplos conteúdos com diferentes formatos e templates , incluindo storymaps dentro de storymaps, permite criar histórias mais apelativas e interativas aumentando não só o interesse pelo conteúdo como a literacia digital.

Os 5 princípios de uma boa *Story map*

1 – Identificar o público alvo

Crie mapas e use linguagem simples e adaptada ao público-alvo.

2 – Primeiro contacto

Deve ser impactante. A imagem de entrada deve estimular o utilizador a continuar, a querer saber mais. Identifique claramente o quê e onde. Não use hiperligações na introdução.

3 – Escolha e estruture um *template* adequado

Cada história tem a sua forma de ser contada. Escolha a melhor.

4 – Informação de leitura imediata

Mantenha os mapas apenas com a informação necessária. Apresente mais mapas se quiser apresentar mais informação. Escolha um bom basemap que dê destaque à informação.

5 – Keep It Simple

Quanto mais simples, mais eficaz. Elimine tudo o que não seja essencial.

[Criar um storymap em 9 passos](#)

Histórias

[+ Nova história](#) ▾[As Minhas Histórias](#)[Os Meus Favoritos](#)[Os Meus Grupos](#)[A Minha Organização](#)

Ao iniciar uma nova *storymap* é possível começar do início ou usar um dos três blocos já existentes:

- Sidecar
- Visita Guiada ao mapa
- Tour de mapa de exploração



Começar do princípio

INÍCIO RÁPIDO

Poupe tempo com estes pontos de partida simples. Poderá adicionar mais blocos posteriormente, se quiser.



Sidecar



Visita guiada ao mapa



Tour de mapa de exploração

Conjunto de recursos no fundo da página para saber mais sobre como usar *Storymaps*

Aprendizagem e recursos [Visualizar todos](#)



Introdução ao StoryMaps



Planear e delinear a sua história



Descubra as funcionalidades de StoryMaps



Últimas notícias e atualizações StoryMaps



Série de webinars



Perguntas frequentes

Continuando no cabeçalho...

Histórias

As *storymaps* a que tenho acesso

As minhas histórias

As histórias que eu já criei

Os meus favoritos

Histórias que assinalei como favoritas

Os meus grupos

Histórias partilhadas pelos grupos a que pertenço

A minha organização

Histórias partilhadas pela organização a que pertenço

Coleções

Agregador de várias histórias sob um determinado tema.

Geoportal narrativo e Storymaps

como melhorar a participação pública no ordenamento municipal



Começar um storymap

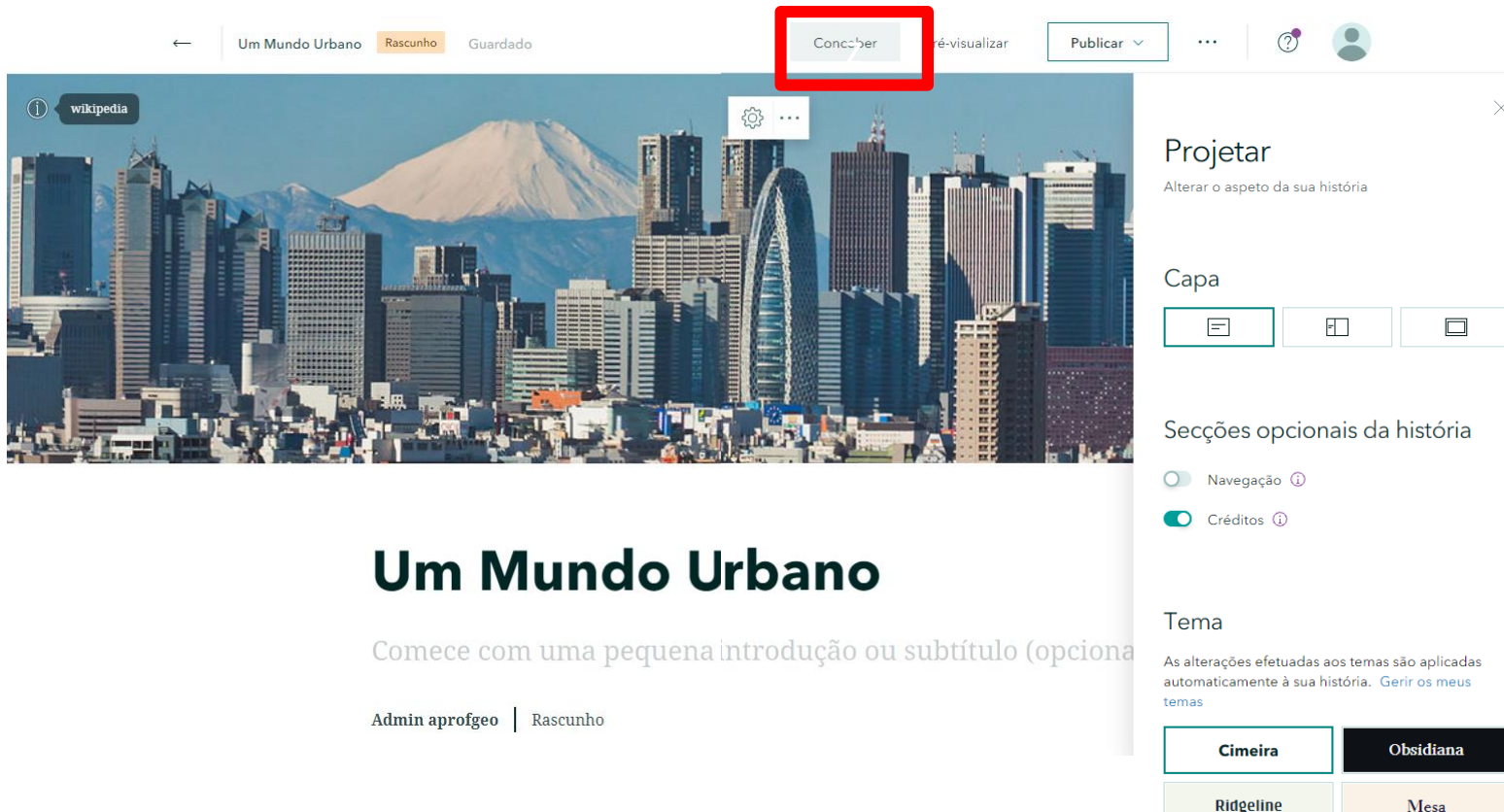
A primeira coisa a fazer é dar um título e definir uma imagem de capa.



Até ser publicada, fica definida como Rascunho. Depois de publicada, o texto é substituído pela data de publicação ou atualização.

Começar um storymap

Tendo a imagem, no menu “Projetar” podemos definir o layout e o tema a usar.



Navegação: Cria separadores para cada cabeçalho

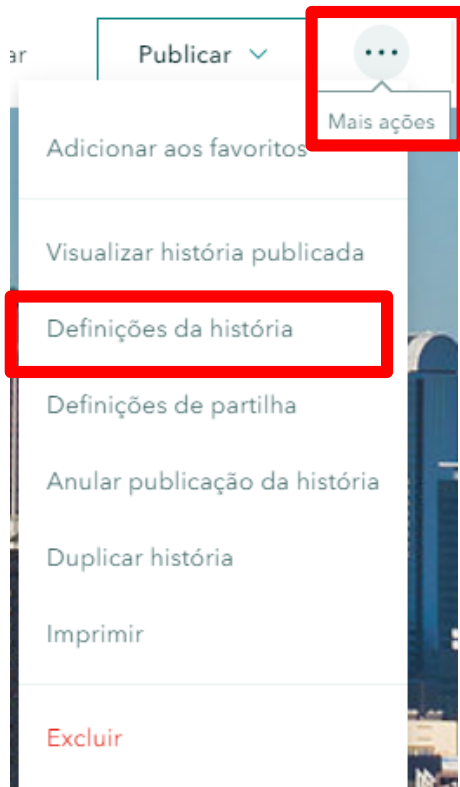
Créditos: Apresenta um ícone junto às imagens para os créditos

Começar um storymap

Pré-visualização

A pré-visualização permite testar a eficácia da história em diferentes dispositivos: móvel, tablet e monitor

Pré-visualizar



Definições da história

- Permite associar uma conta da Google Analytics
- Ocultar ícones de Redes sociais
- Definir qual a data a apresentar na capa

Definições da história

Analítica

Colar a ID rastreio do Google Analytics. [Aprenda a configurar Google Analytics.](#)

EXIBIR DEFINIÇÕES

☐ Ocultar os ícones de partilha nas redes sociais no cabeçalho desta história

Data na capa

Data de publicação original ^

Data de publicação original

Data da última atualização

Nenhuma (ocultar data)

Cancelar







Guardar

Conteúdos

BÁSICO

-  Texto
-  Botão
-  Separador

MEDIA

-  Mapa
-  Imagem
-  Vídeo
-  Áudio
-  Incorporar
-  Percorrer

- Diferentes tipos de texto
- Botão para fazer ligação a outro conteúdo
- Linha separadora
- Insere um mapa ou cria um (Expresso)
- Insere uma imagem (.jpg, .png, .gif, .svg)
- Insere um video (.mkv, .mp4)
- Insere um ficheiro audio (.mp3, .wav)
- Inclui um conteúdo externo numa *iframe*
- Aplicação com dois mapas sobrepostos e uma barra de deslizamento entre eles

Conteúdos: Texto

Capitais Cidades

Com a opção de navegação ativa, cada cabeçalho corresponde a um atalho no topo da página

Capitais

Tt Cabeçalho ^

B

I



nos que as capi

ão.

Tt Cabeçalho

Tt Subtítulo

A≡ Parágrafo

A≡ Parágrafo grande

:≡ Lista com marcas

≡ Lista numerada

⌘ Cotação

- Tamanho grande, negrito
- Tamanho normal, negrito
- Tamanho normal, simples
- Tamanho grande, simples
- Lista com tamanho normal
- Lista numerada com tamanho normal
- Tamanho médio, com traço vertical

Conteúdos básicos, imagem, vídeo e áudio



O **Botão** permite atribuir uma ligação para outro site

O **Separador** é uma linha de separação



As **Imagens** têm a possibilidade de configurar o tamanho e posição e de definir se os leitores podem ou não expandir a imagem.



Os **Vídeos** apresentam diferentes possibilidades de apresentação. Do tamanho e posição, a ser apresentado num cartão (card) ou em formato incorporado interativo.



Os conteúdos **Áudio**, para além da posição, permitem configurar se a musica repete quando chega ao final.

Elemento incorporado

O elemento incorporado permite colocar um objeto interativo (dashboard, webapps), dentro de uma caixa (frame) configurável.

Quando não é possível obter um código iframe diretamente da aplicação é utilizada a seguinte linha de código:

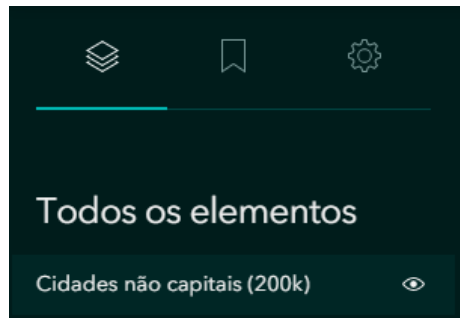
```
<iframe src="https://arcg.is/n55j5" width="100%" height="1500">
```

- **src** : corresponde ao endereço https do que se pretende apresentar
- **width**: corresponde à largura que a frame (moldura) vai ter. Pode ser em pixéis ou em percentagem. 100% corresponde à totalidade da largura disponível do ecrã.
- **height**: corresponde à altura que a frame vai ter. Normalmente é indicada em pixéis.

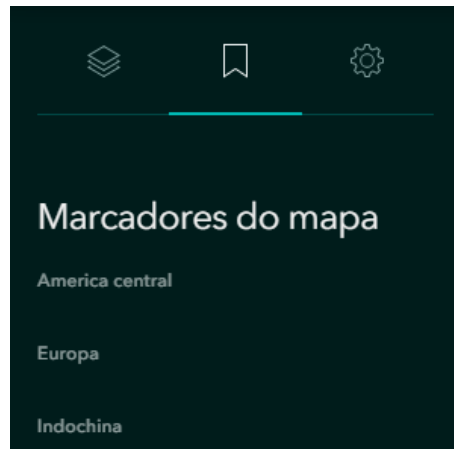
Este código deixa de estar disponível para edição depois de aplicado. Para alterar é necessário escrever toda a linha de código novamente.

Mapa

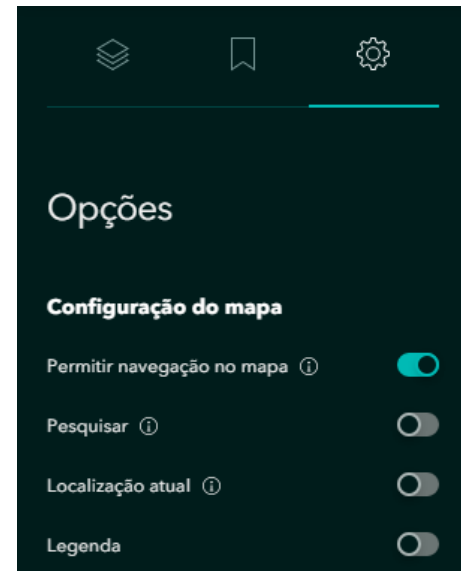
O mapa é escolhido a partir dos Conteúdos. Algumas configurações:



É possível definir quais as camadas que ficam ou não visíveis no mapa, clicando sobre o ícone do olho.



É possível usar os marcadores configurados para apresentar as áreas de interesse, sem estar a reconfigurar zooms e extensões.



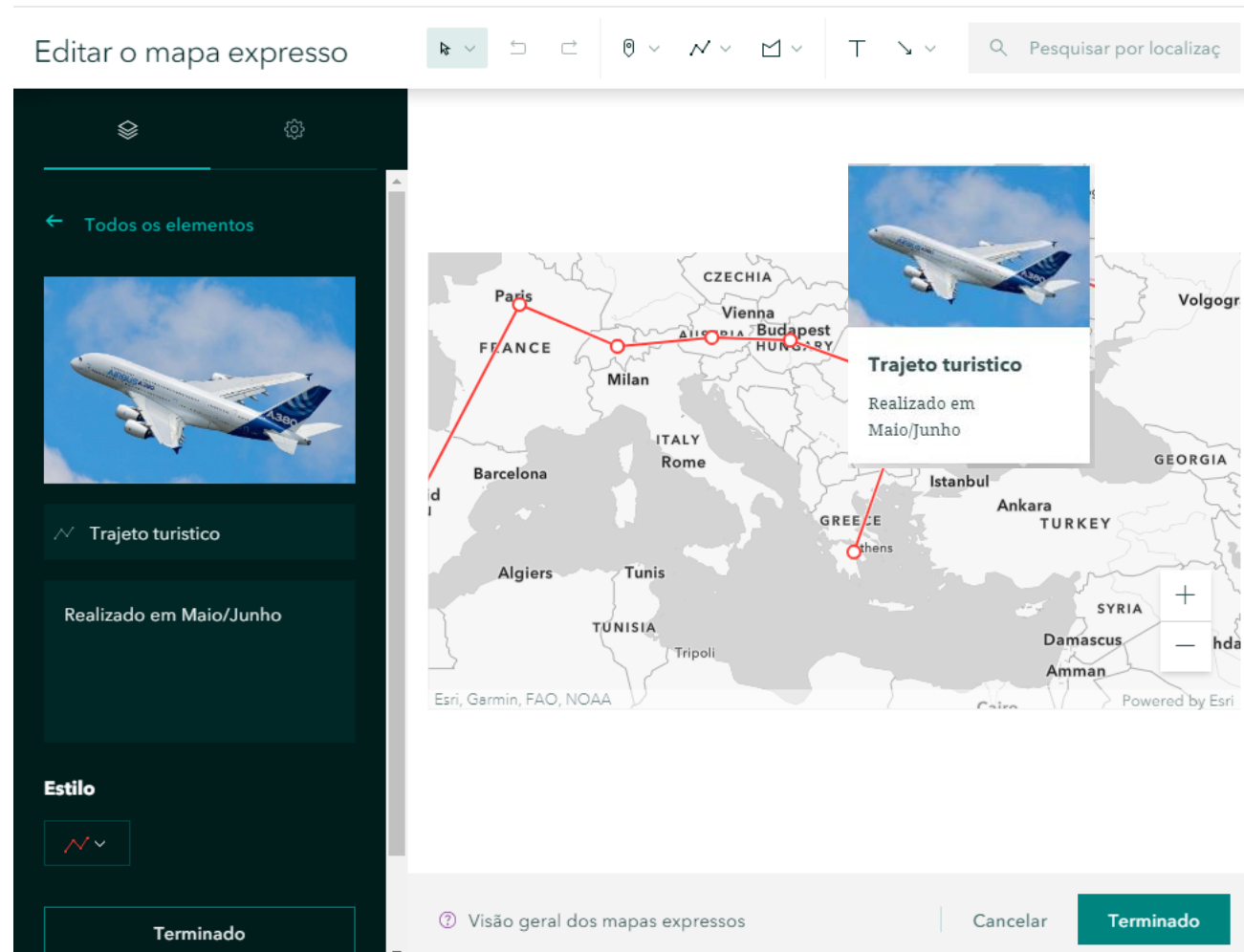
Algumas opções passíveis de serem (des)ativadas.

Mapa expresso

O mapa expresso permite criar um mapa rapidamente apenas para assinalar alguns elementos rápidos

Cada elemento tem uma imagem, estilo, título e descrição que são apresentados ao posicionar o cursor sobre o elemento.

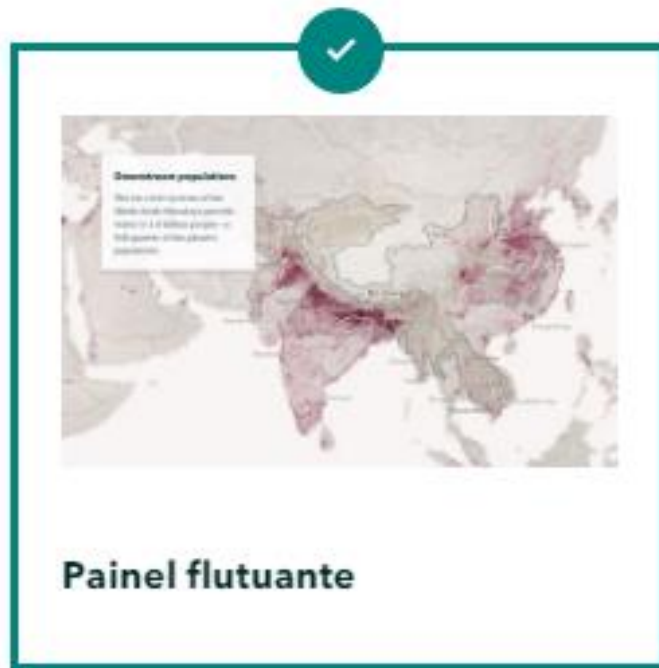
Os elementos são escolhidos no topo da página e desenhados no mapa.



Sidecar

O sidecar é composto por um painel de texto e um painel multimédia.

Ao escolher o layout define se o painel de texto fica flutuante sobre o painel multimédia ou se fica ancorado a um dos lados, numa caixa opaca.



Painel de texto

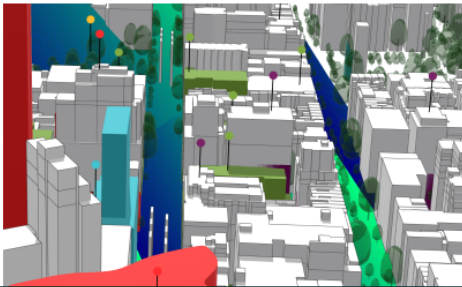
Permite adicionar qualquer elemento (texto, vídeo, som, imagem, mapa, incorporado, etc.)

Painel multimédia

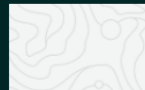
Permite adicionar:

- **Imagem ou video**
- **Mapa** – ArcGis Online, Atlas Dinâmico ou Mapa Expresso
- **Elemento incorporado (*embedded*)** – Qualquer conteúdo como aplicações, dashboards, surveys ou outras aplicações externas ao Arcgis, através de um código *iframe*.

Aqui é onde se escreve o texto e colocam
conteúdos multimedia



SIDECAR ✓
Arraste slides para reordenar



Ao fazer *scroll* (sobre o texto), o conteúdo multimédia mantém-se até terminar o texto.

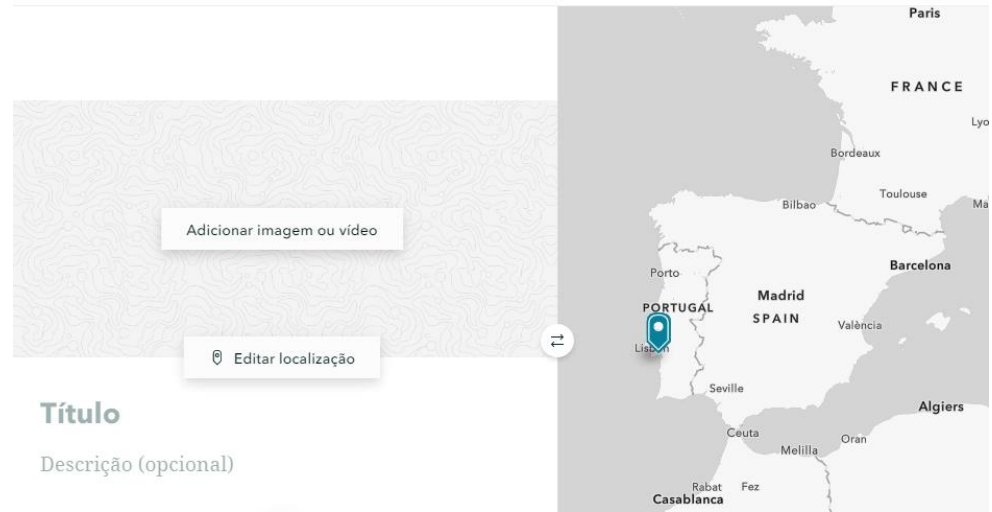
Quando termina a parte de texto, passa para o slide seguinte.

Tour de mapa de exploração

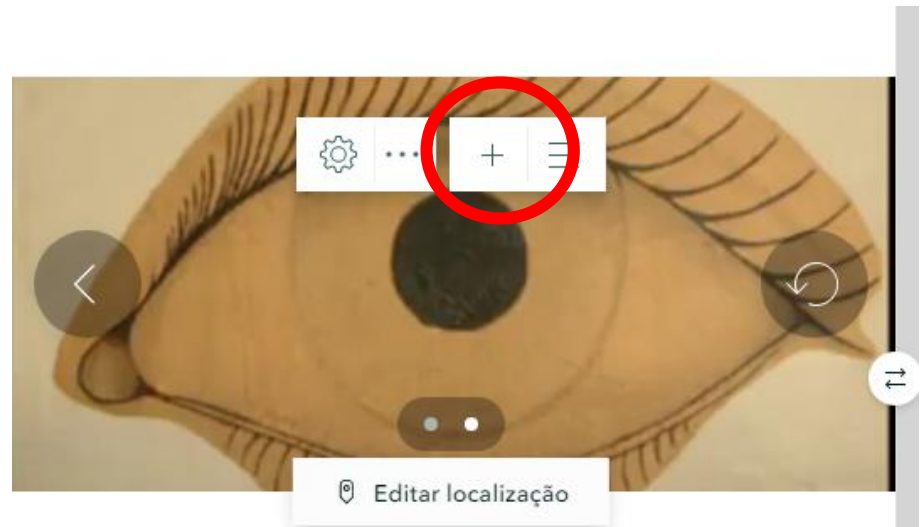
Este modelo consiste num mapa com um conjunto de pontos localizados.

Cada ponto tem:

- Título
- Descrição
- Imagem e/ou videos
- Localização no mapa

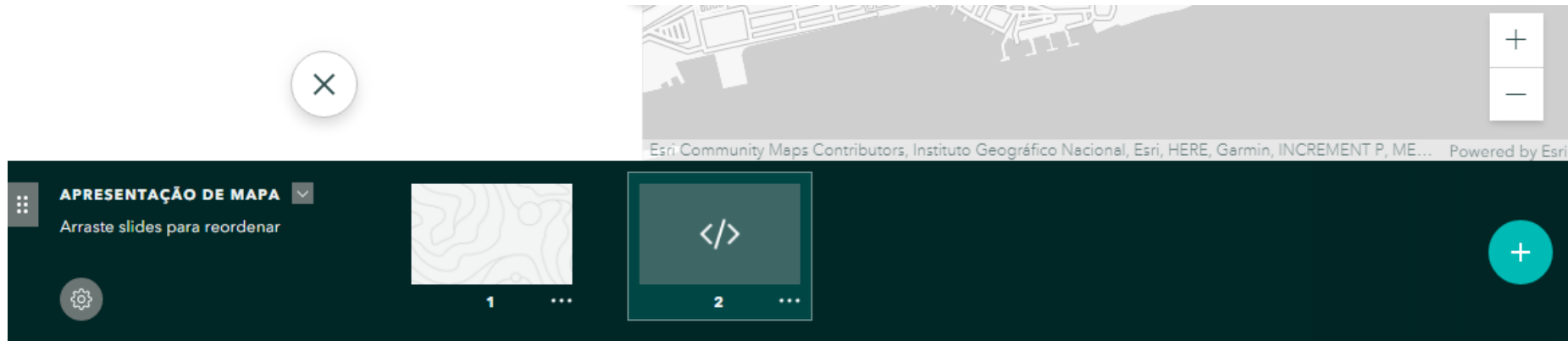


Depois de inserir a primeira imagem, é possível adicionar mais, clicando no sinal “ + ” por cima da imagem.



Tour de mapa de exploração

Na parte inferior da janela é possível acrescentar novos slides que correspondem a novos pontos.



À medida que a história se vai desenrolando, fazendo scroll no texto, o ponto correspondente vai sendo centrado no mapa.

O mesmo sincronismo acontece clicando nos pontos no mapa.

Tour de mapa de exploração: Opções

Mapa

- Selecionar mapa base
- Escolher a cor do ponto

Imagem e Vídeo

- Escolha do ponto de focagem (centra no ecrã)
- Adaptação ou corte da imagem ao espaço visível. Ao ajustar é possível escolher a cor de fundo para o espaço sem imagem.
- Referência dos dados. Créditos aparecem num ícone na imagem.
- Texto alternativo que aparece em ecrãs quando não é possível apresentar o vídeo (devido ao tamanho ou tecnologia).

Ponto localizado

- Permite alterar o nível de zoom com que o mapa é apresentado.

Tour de mapa de exploração: Opções

Devem ser evitadas as ligações para conteúdos externos para evitar ligações quebradas por alterações de definições dos proprietários.

Quando carregados os conteúdos, estes ficam alojados na *cloud* do ArcGIS online sendo garantido o acesso aos mesmos.

Todos os conteúdos devem ser livres de direitos de autor.

Todos os conteúdos dos quais não se detenham os direitos devem ser devidamente creditados aos autores.

Visita guiada ao mapa

A diferença deste template em relação ao anterior é apenas o layout.

- Os textos e imagens ficam obrigatoriamente do lado esquerdo.
- Em vez de ser uma área contínua de textos, cada ponto fica localizado num “card”
- A zona de textos/imagens fica flutuante sobre o mapa deixando ver o mapa por baixo, nos intervalos entre cada “card”

Planear a história

1. Identificar a audiência

Quem é? O que sabe? Como atraí-los para a história (um personagem, um relato, uma situação?)

2. Definir os pontos-chave de maior importância

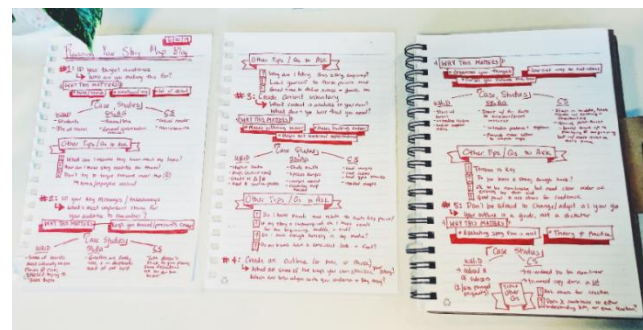
Ninguém vai reter toda a informação. Identificar as 2 ou 3 coisas que queremos transmitir e centrar nelas a informação, é fundamental.

3. Recolher todo o material necessário

Conteúdos multimédia distintos (imagens, vídeos, mapas). Incluir planos de enquadramento e planos de detalhe.

4. Criar um ou vários esboços

Estruture a apresentação e altere, rode a ordem dos elementos, veja como fica melhor. Inclua uma certa tensão: crie a questão e não dê logo a resposta, evolua até ela, para manter o leitor interessado.



ArcGIS Organização

Todas as escolas até ao secundário e associações sem fins lucrativos têm **acesso gratuito** a licenças de organização do ArcGIS Online e do software “ArcGIS Pro”.

Se é docente ou diretor de uma escola, basta preencher o questionário em

<https://www.esri-portugal.pt/pt-pt/industries/educacao/areas/escolas>

E aguardar pelo contacto da ESRI para poder expandir o ensino da geografia a outro nível.

Tarefa assíncrona

Até à próxima semana (9/mar.) deverá:

- Iniciar o seu *storymap* final, criando e recolhendo conteúdos e estruturando a narrativa.

+

- Participar no forum “Storymaps como fio condutor da interação”
- *Opcional: participar no forum da sessão com dúvidas e ideias*