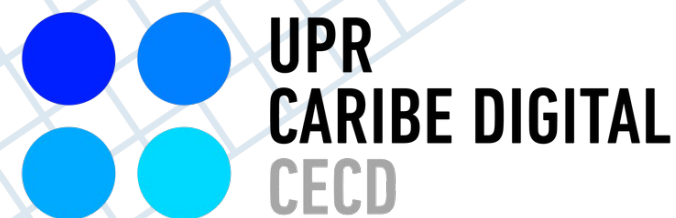
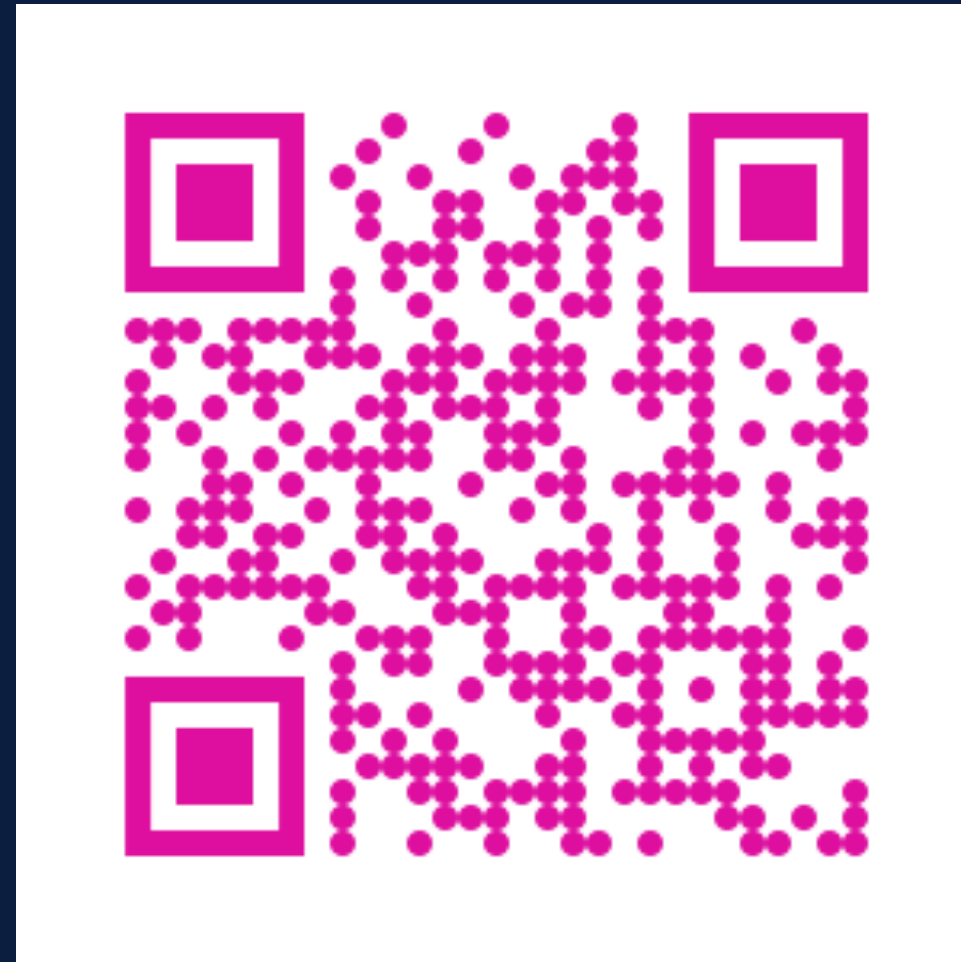


elaboración de proyectos de humanidades digitales: ¡hágalo usted mism@!

INTRODUCCIÓN A

STORYMAP JS





STORYMAP JS

[HTTPS://STORYMAP.KNIGHTLAB.COM/](https://storymap.knightlab.com/)

TRASFONDO

¿QUIÉN, CUÁNDO, DÓNDE?



Creada por el diseñador interactivo y profesor [Zach Wise](#), miembro del [Knight Lab](#) de la Universidad de Northwestern



[2013](#)



Northwestern University
(Evanston, Illinois, Estados Unidos)

¿EN QUÉ CONSISTE?

StoryMapJS es una herramienta que permite contar historias interactivas digitales configuradas a modo de “**mapa narrativo**” – es decir, narrar una historia o presentar una idea navegando por diversos puntos o localizaciones de un mapa enriquecidos con textos, imágenes y recursos multimedia.



¿EN QUÉ CONSISTE?

La herramienta permite generar historias georreferenciadas sobre un mapa geográfico, sin necesidad de poseer destrezas sofisticadas en manejo de sistemas de información geográfica.

Se puede usar para contar historias de manera efectiva con un enfoque geográfico pequeño, como un vecindario, o con un enfoque global.



¿EN QUÉ CONSISTE?

También ofrece la opción de presentar una imagen en alta resolución (“gigapixel”) con puntos destacados marcados en ella, acompañados de descripciones y recursos multimedia que enriquezcan su comprensión.



¿EN QUÉ CONSISTE?

L@s usuari@s pueden interactuar por el mapa narrativo de manera secuencial, navegando a través del espacio y visitando un punto (diapositiva) en el mapa a la vez.

Cada punto se basa en una ubicación y puede incluir un título, un breve texto descriptivo y un recurso multimedia (imágenes, videos, audio, publicaciones en redes sociales, entre otros).



¿EN QUÉ CONSISTE?

Los mapas narrativos interactivos de StoryMapJS se pueden visualizar directamente en un navegador web (por medio de su propia dirección electrónica), o embeberse en una página web.



PARÁMETROS DE ACCESO

StoryMapJS es una herramienta digital de **código abierto** y de **acceso gratuito**.

El proyecto está alojado en [GitHub](#).

*No debe confundirse con una herramienta similar llamada ArcGIS **Story Maps**, la cual, si bien tiene funcionalidad similar y una versión gratuita, no es de código abierto (es software propietario).*

Para una comparación de ambas herramientas, puedes consultar el siguiente recurso: [Scholarly Smackdown: StoryMap JS vs. Story Maps](#).

PARÁMETROS DE ACCESO

StoryMapJS puede utilizarse desde cualquier computadora, tableta y/o teléfono inteligente con acceso a Internet.

La herramienta funciona en prácticamente todos los navegadores web contemporáneos.

PARÁMETROS DE ACCESO

StoryMapJS no requiere crear una cuenta de usuario con Knight Lab ni descargar una aplicación o programado.

Sólo requiere de acceso a Internet (para acceder a la página web de Knight Lab) y de una cuenta (gratuita) de Google para crear y guardar tu mapa narrativo.

PARÁMETROS DE ACCESO

No se requiere tener una cuenta de Gmail, sino cualquier correo electrónico que esté conectado a Google (por ejemplo, un [correo institucional de la UPR](#)).

StoryMapJS no tiene acceso a tus archivos en Google, ni a tu contraseña; sólo tiene acceso a tu nombre, dirección de correo electrónico, preferencia de idioma y foto de perfil.

[Para consultar la política de privacidad de StoryMapJS, pulsa aquí.](#)

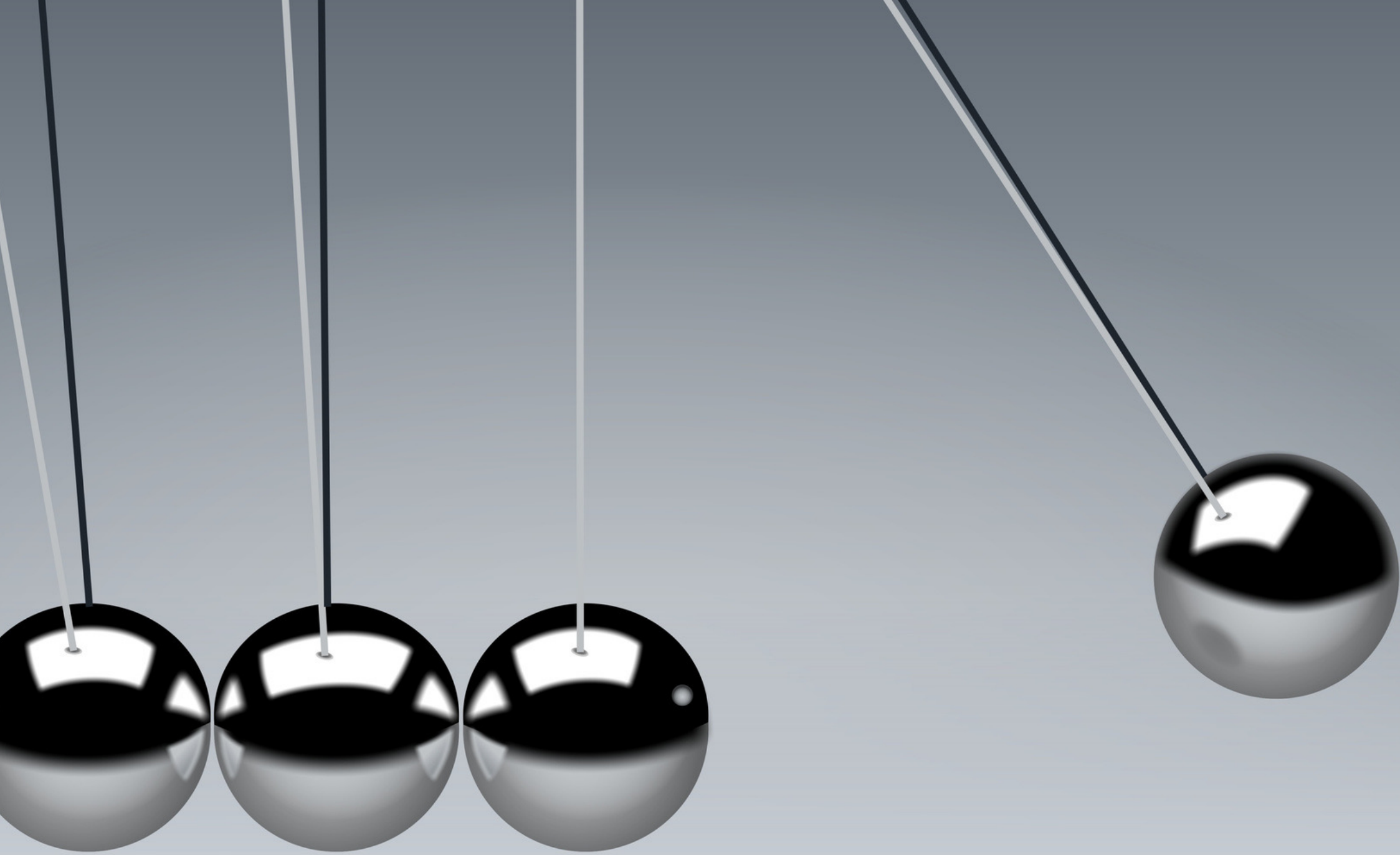
PARÁMETROS DE ACCESO

StoryMapJS provee la opción de no utilizar Google, pero esto implica no poder utilizar su interfaz de edición, lo que requerirá de conocimientos técnicos más avanzados para crear tu mapa narrativo.

(Para más información al respecto, puedes consultar la página de [StoryMap for Technical Users.](#))

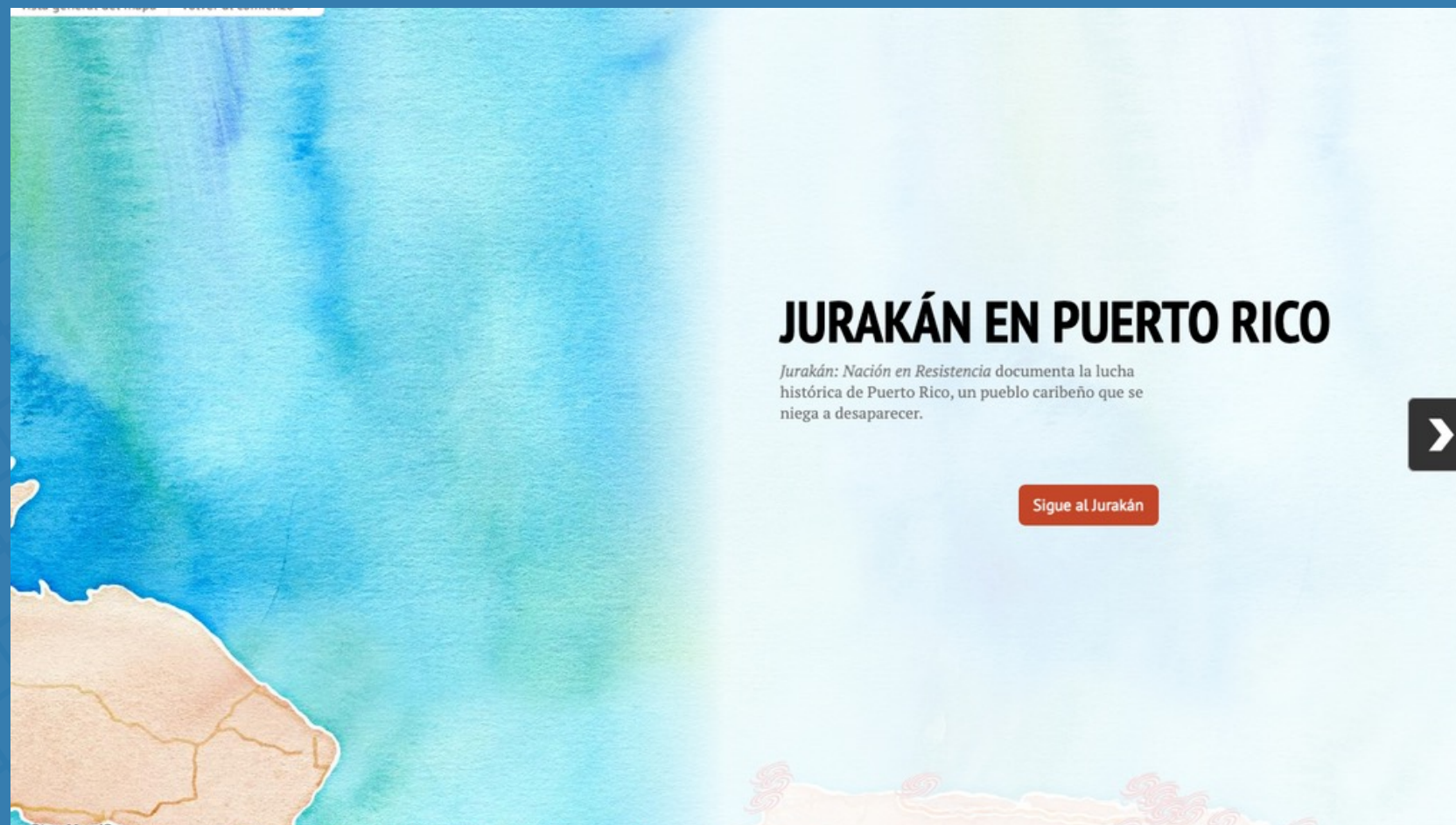
PARÁMETROS DE ACCESO

Para comenzar a utilizar esta herramienta y crear tu mapa narrativo, es *recomendable* tener previamente recopilados los puntos o localizaciones que desees destacar en tu mapa interactivo (y de ser posible, sus respectivas coordenadas de geolocalización en formato de grados decimales).



STORYMAP JS, EN ACCIÓN

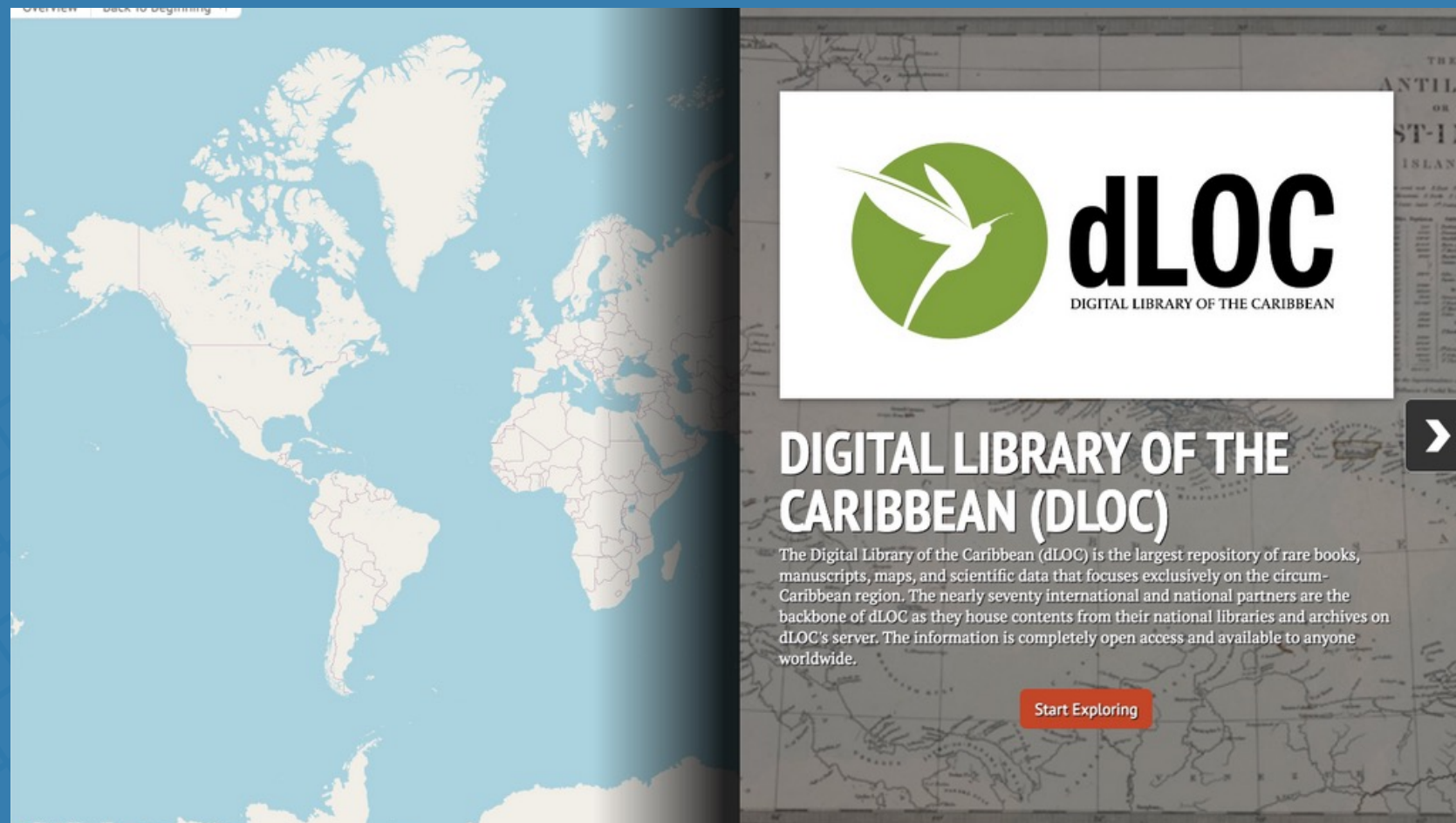
(EJEMPLOS CARIBEÑOS)



Jurakán en Puerto Rico

(Gonzalo Mazzini & Rosa Emmanuelli Gutiérrez, 2019)

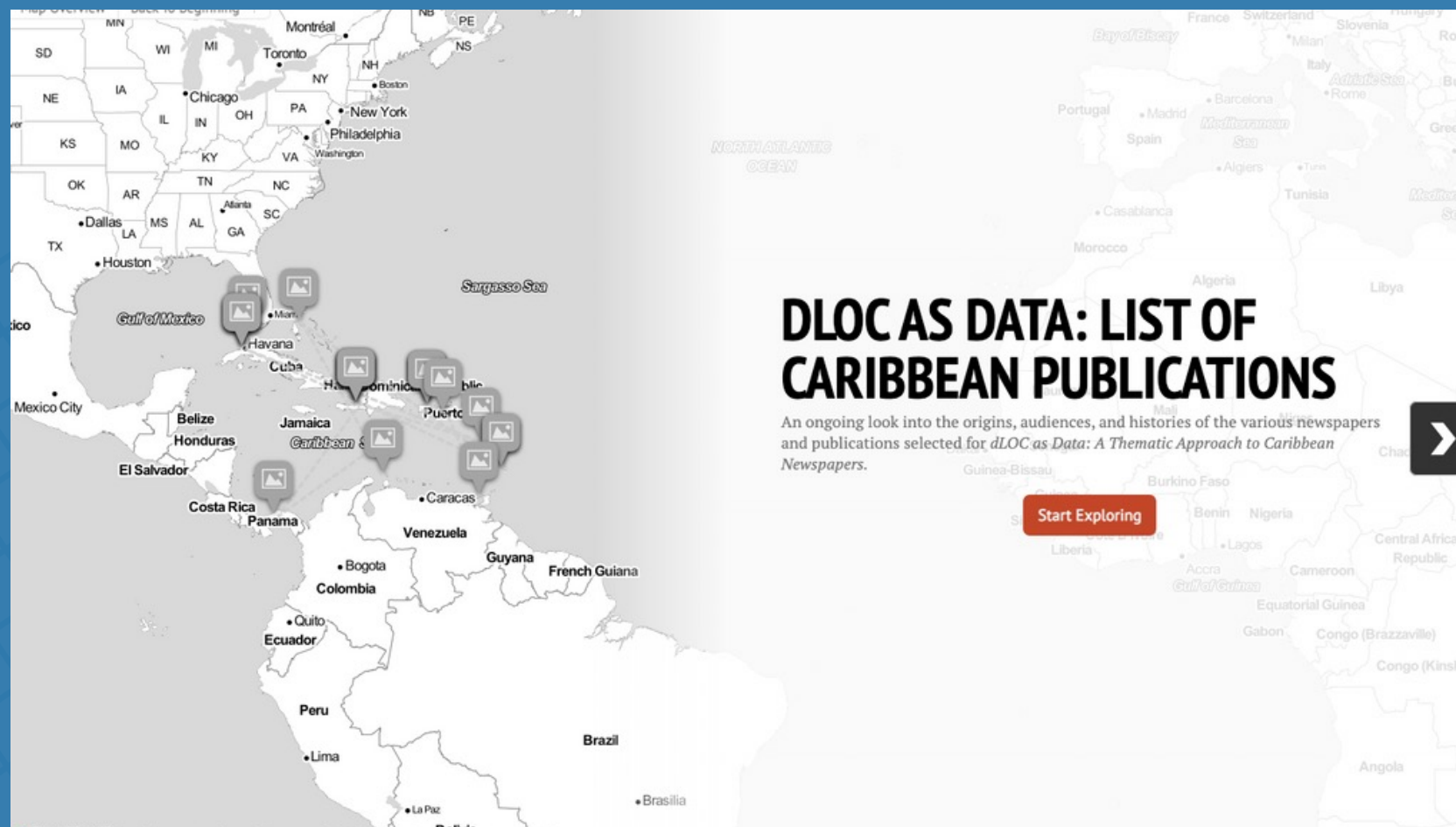
Traza la ruta de la gira del documental *Jurakán: Nación en Resistencia* (2017) en diversos lugares en Puerto Rico durante el período de 2017 al 2019, compuesta por una serie de exhibiciones del documental y conversatorios con su director, Gonzalo Mazzini y su productora, Rosa Emmanuelli Gutiérrez.



dLOC and its Partners

(Digital Library of the Caribbean, 2020)

Presentación sobre la historia del dLOC, resaltando las casi setenta instituciones internacionales afiliadas al proyecto.



dLOC as Data: List of Caribbean Publications

(Digital Library of the Caribbean, 2020)

Una mirada en proceso a los orígenes, usuarios e historias de los diversos periódicos y publicaciones del proyecto *dLOC as Data: A Thematic Approach to Caribbean Newspapers*.



Comedores Sociales de Puerto Rico

(AREPR – Archivo de Respuestas Emergencias de Puerto Rico, 2021)

Presenta la trayectoria de una reconocida organización de base comunitaria en Puerto Rico, como parte del **Archivo de Respuestas Emergencias de Puerto Rico (AREPR)**, “un sitio web Omeka S disponible gratuitamente que representa y describe la producción de conocimiento innovador de las organizaciones comunitarias de base en Puerto Rico después de un desastre.”



MAPAS NARRATIVOS CON STORYMAP JS ¡HÁGALO USTED MISM@!



- ① Identifica los lugares que deseas resaltar en tu narrativa.
- ② Inicia una sesión de trabajo con la herramienta *StoryMapJS*.
- ③ Crea un nuevo proyecto de StoryMap.
- ④ Personaliza la visualización de tu StoryMap.
- ⑤ Crea una portada para tu StoryMap.
- ⑥ Agrega nuevas diapositivas para cada lugar/evento en tu StoryMap.
- ⑦ Verifica y guarda tu proyecto.
- ⑧ ¡Comparte tu StoryMap!



1

Identifica los lugares que deseas resaltar en tu narrativa.



1

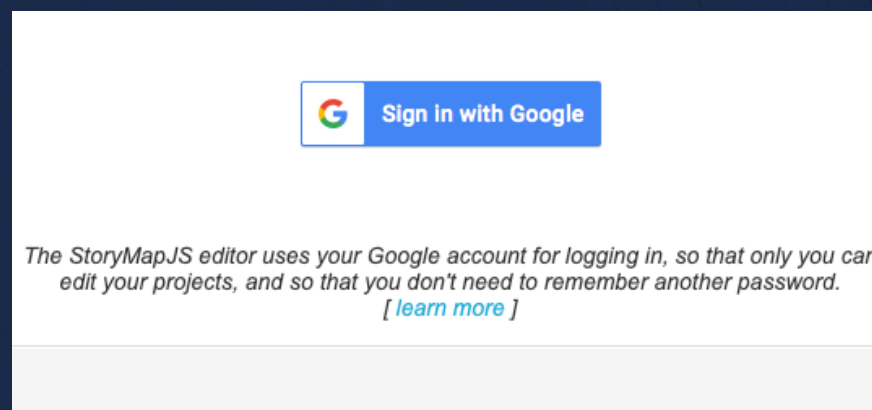
- StoryMapJS te permite desarrollar un mapa narrativo, es decir, una historia contada por medio de localizaciones importantes para entender la narrativa en conjunto.
- Knight Lab recomienda no incluir más de 20 localizaciones por proyecto.
- Es recomendable desarrollar un listado de localizaciones deseadas (y el orden en que deseas presentarlas y que tus usuari@s las naveguen) antes de comenzar a elaborar tu StoryMap. Si tienes su coordenadas correspondientes, ¡tanto mejor!



2

Inicia una sesión de trabajo con la herramienta *StoryMapJS*.

2



- Visita la página web de StoryMapJS (<https://storymap.knightlab.com/>).
- Pulsa el botón verde que lee “*Make a StoryMap*”.
- En la ventana resultante, pulsa el botón azul que lee “*Sign in with Google*”.
- Ingresa a tu cuenta de usuario de Google.



3

Crea un nuevo proyecto de StoryMap.

3

Great! Let's make a StoryMap. What do you want to call it?

Aquí escribo un nombre para identificar mi proyecto

Making a gigapixel storymap? Click 'create' and set the details using 'Map Type' in the options.
[Read this for more info.](#)

Logout

Cancel Create

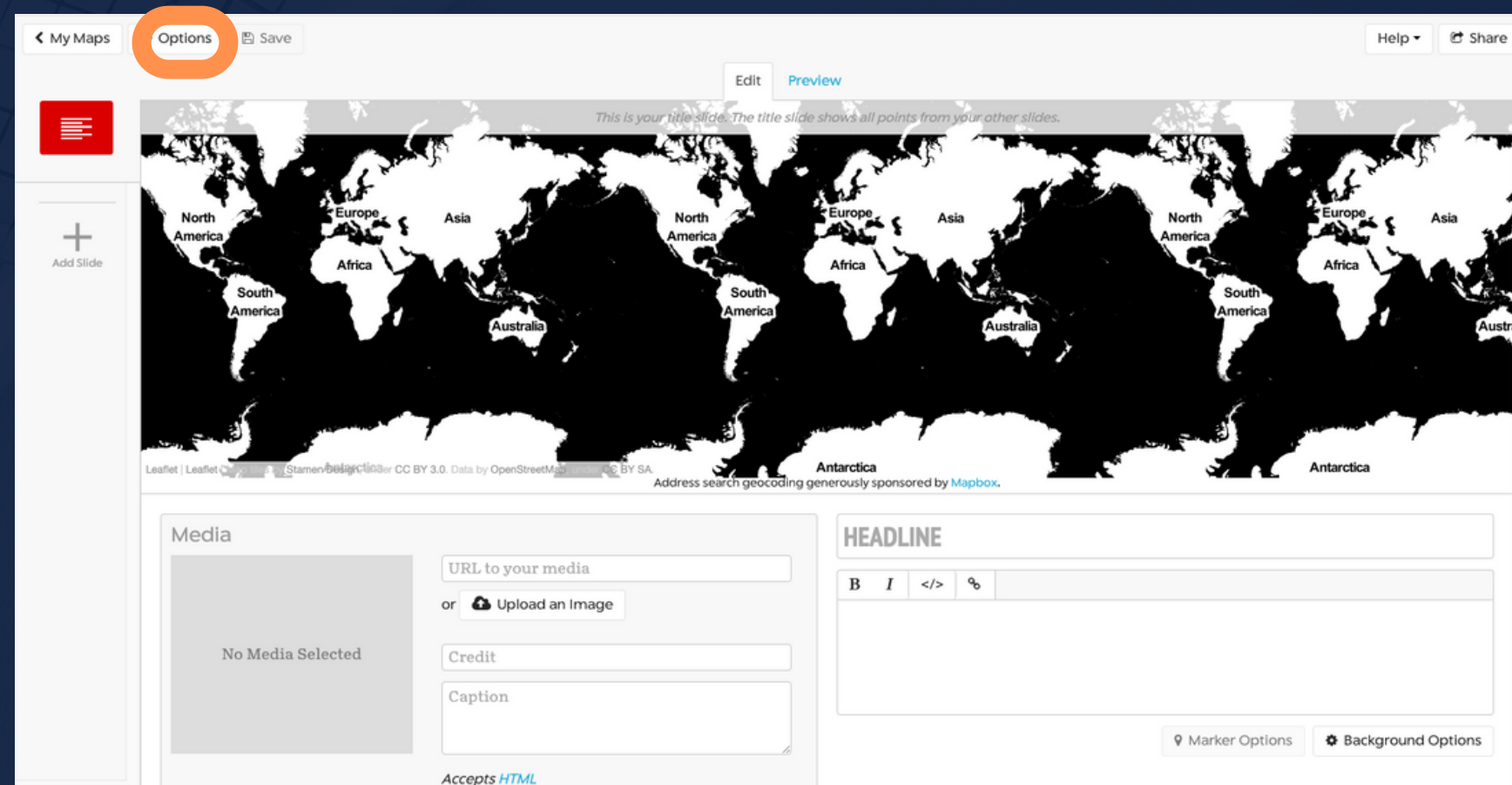
- Al ingresar a tu cuenta de Google, saldrá una ventana que lee *“Great! Let’s make a StoryMap. What do you want to call it?”*
- En la casilla provista, asígñale un nombre a tu proyecto (para poder diferenciarlo de otros StoryMaps que crees en un futuro).
- Pulsa el botón verde que lee *“Create”*.



4

Personaliza la visualización de tu StoryMap.

4



Pulsa en el botón que lee "Options", ubicado en la parte superior izquierda del espacio de trabajo de StoryMapJS.

4

Display **Sharing**

StoryMap Size Width 100% Height 800

Language English ?

Fonts Default ?

Treat As Cartography Image

Call To Action Yes No enter text, or use default ?
Default: ""

Map Type Stamen Maps: Toner Lite ?

Close

En la pestaña que lee “*Display*”, realiza las modificaciones deseadas para los siguientes parámetros:

4

The screenshot shows the 'Sharing' configuration panel for a StoryMap. It includes the following settings:

- StoryMap Size:** Width 100%, Height 800.
- Language:** English (with a help icon).
- Fonts:** Default (with a help icon).
- Treat As:** Cartography, Image.
- Call To Action:** Yes, No, with a text input field containing 'enter text, or use default' and a help icon. Below it, it says 'Default: ""'.
- Map Type:** Stamen Maps: Toner Lite (with a help icon).

A 'Close' button is located at the bottom right of the panel.

- “*StoryMap Size*” – Personaliza (de ser necesario) el **tamaño de visualización** de tu StoryMap.
- “*Language*” – Elige el **idioma de la interfaz de visualización** de tu StoryMap.
- “*Fonts*” – Elige la **tipografía (tipos de letra)** para la **interfaz de visualización** de tu StoryMap.
(Para apreciar cómo se ven los distintos tipos de letra, pulsa en el signo de pregunta junto a la casilla.)
- “*Treat As*” – Determina si deseas que se desplieguen **líneas conectivas entre los puntos de tu narrativa** (opción “*Treat as Cartography*”) o si deseas que no se desplieguen líneas conectoras (opción “*Treat as Image*”).

4

Display **Sharing**

StoryMap Size Width 100% Height 800

Language English ?

Fonts Default ?

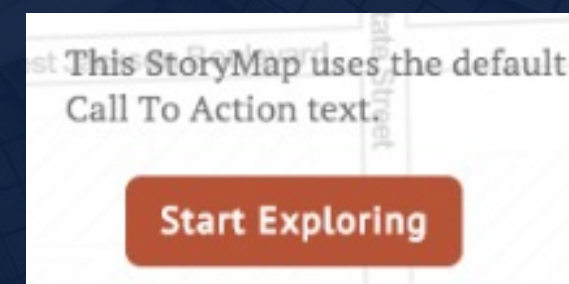
Treat As Cartography Image

Call To Action Yes No enter text, or use default ?
Default: ""

Map Type Stamen Maps: Toner Lite ?

Close

- **“Call to Action”** – Determina si deseas que la portada de tu StoryMap presente un botón de inicio (opción “Yes”) o si deseas que no incluya el botón (opción “No”).
 - Si optas por “Yes”, usa la casilla provista para **determinar el texto que deseas que se despliegue en el botón de la portada de tu StoryMap** (por defecto, el botón lee *“Start Exploring”*).



4

Display **Sharing**

StoryMap Size Width 100% Height 800

Language English ?

Fonts Default ?

Treat As Cartography Image

Call To Action Yes No enter text, or use default ?
Default: ""

Map Type Stamen Maps: Toner Lite ?

Close

- “*Map Type*” –Selecciona el **estilo de mapa** que llevará tu proyecto eligiendo uno los estilos de mapa predeterminados de StoryMap (por ejemplo, “*Open Street Maps: Standard*”).
 - Otras opciones disponibles son:
 - “*Mapbox*” –para ingresar los datos de acceso de un mapa creado en [Mapbox](#).
 - “*Gigapixel*” – para ingresar el URL de una carpeta de imágenes ampliables (“*Zoomify directory*”).
 - “*Custom*” – para ingresar el URL del mosaico de mapas o “*tile server*” de un mapa creado en otra plataforma de sistema de información geográfica.



5

Crea una portada para tu StoryMap.

5

- **Asígnale un título a tu proyecto** (ingresándolo en la casilla de “*Headline*”).
- Ingresa un **texto descriptivo** (a modo de introducción) en la casilla de procesador de palabras ubicada debajo de “*Headline*”.
 - Es recomendable incluir aquí **información básica de contexto** sobre quién, cuándo, dónde y para qué se creó tu StoryMap.



5

TÍTULO QUE APARECERÁ EN LA PORTADA DEL PROYECTO

B *I* `</>` 

Aquí añado un breve descriptivo que introduzca mi proyecto.
Puedo incluir información de contexto sobre quién lo creó, cuándo, dónde y para qué.

[Marker Options](#) [Background Options](#)

- Si deseas, puedes personalizar la diapositiva inicial de tu proyecto modificando el formato del texto introductorio —puedes usar los botones provistos en esta sección para incorporar negritas, cursivas, enlaces y elementos en código HTML.

5

TÍTULO QUE APARECERÁ EN LA PORTADA DEL PROYECTO

B I </> 🔗

Aquí añado un breve descriptivo que introduzca mi proyecto.
Puedo incluir información de contexto sobre quién lo creó, cuándo, dónde y para qué.

📍 Marker Options **⚙️ Background Options**

- También puedes personalizar la diapositiva inicial de tu proyecto (la "portada") modificando el fondo de la diapositiva.
- Para esto, pulsa en botón que lee "*Background Options*"

5

Slide Background

Background Color

#ffffff

Background Image

<< select an image, or enter an URL

or upload an image to your StoryMap folder.

Choose File... Upload

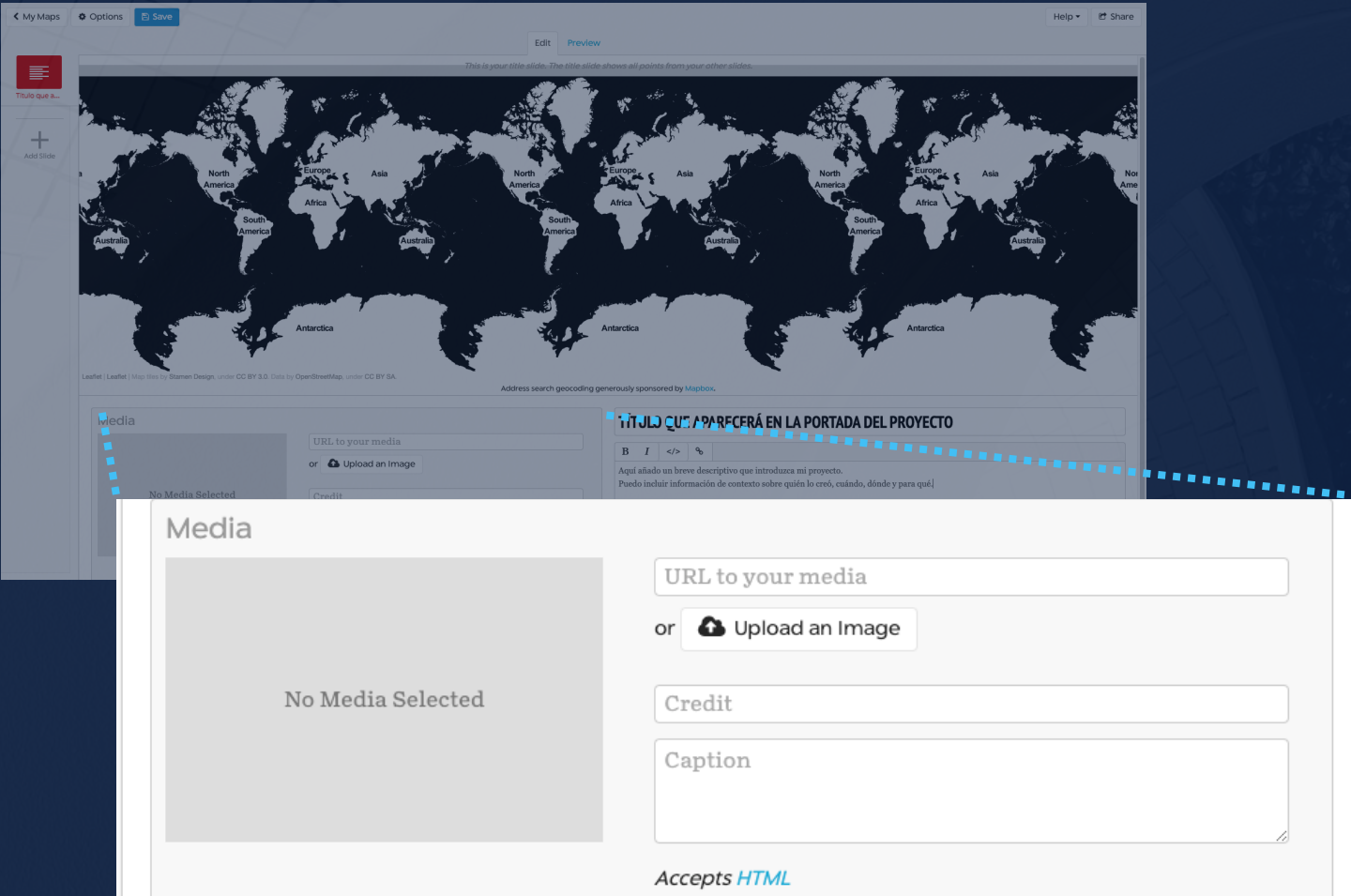
Close

...donde encontrarás la opción de:

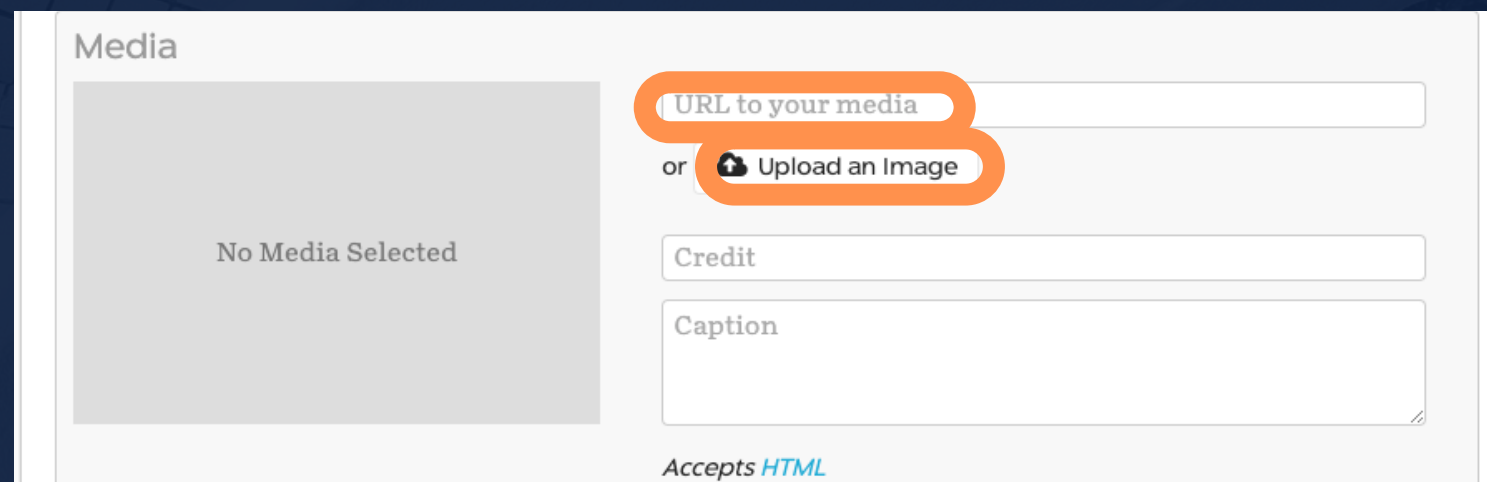
- **modificar el color de fondo de la diapositiva** ("*Background Color*"), usando el selector de color o ingresando el **código hexadecimal del color deseado**; y/o
- **seleccionar una imagen que sirva de fondo** ("*Background Image*")
 - aquí puedes cargar una foto al directorio de StoryMapJS (usando los botones "*Choose file...*" y "*Upload*"), o
 - puedes ingresar el URL de una imagen publicada en la web (pegándolo en la segunda casilla provista).

5

- Si deseas, puedes añadir, además, un recurso multimedia a la portada de tu proyecto.



5



The screenshot shows the 'Media' section of the StoryMapJS interface. On the left, there is a placeholder area with the text 'No Media Selected'. On the right, there are several input fields: a text box labeled 'URL to your media', a button labeled 'Upload an Image' with an upload icon, a text box labeled 'Credit', and a larger text area labeled 'Caption'. The 'Caption' area has a small icon in the bottom right corner. At the bottom of the form, it says 'Accepts HTML'.

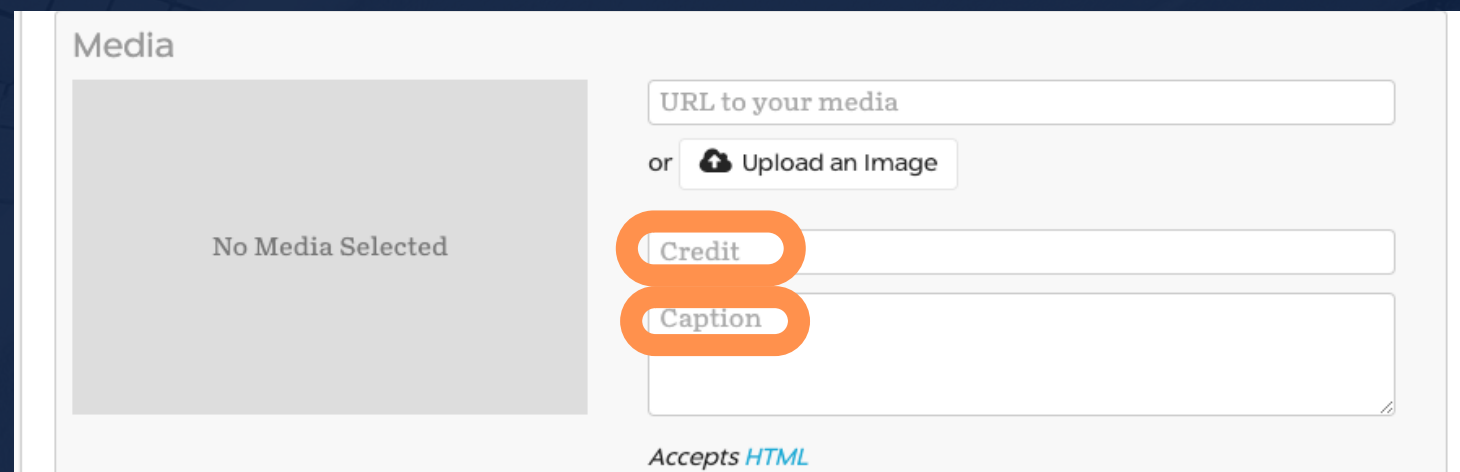
- En la sección de “*Media*”, puedes **cargar una imagen a la plataforma** (usando el botón “*Upload an Image*”) o **ingresar el URL de un recurso multimedia publicado en la web** (usando la casilla “*URL to your media*”).
 - StoryMapJS puede extraer medios de una variedad de fuentes, tales como Flickr, YouTube, Vimeo, Twitter, Wikipedia y SoundCloud, entre otros.
 - Si vas a ingresar el URL de una imagen publicada en la web, el enlace debe terminar con .png, .jpg, .gif o .jpeg.

Algunos websites recomendados para conseguir recursos audiovisuales con permiso de uso (creative commons):

- [Wikimedia Commons](#)
- [Internet Archive](#)
- [Openverse](#)
- [Flickr Commons](#)
- [Freesound](#)
- [Pexels](#)
- [Unsplash](#)
- [Videvo](#)
- [Smithsonian Open Access](#)
- **Búsqueda en Google**

(selecciona la pestaña de “Images”, oprime el botón de “Tools”, presiona la opción de “Usage Rights” y elige “Creative Commons licenses”)

5



Media

No Media Selected

URL to your media

or Upload an Image

Credit

Caption

Accepts [HTML](#)

- ¡Asegúrate de **añadir información de atribución** (en la casilla de “*Credit*”) y un **breve descriptivo del recurso** (en la casilla de “*Caption*”)!

Para dar atribución de los recursos multimedia, se recomienda que, como mínimo, incluyas el título del recurso, el creador/autor, dónde se publicó y un enlace a la fuente donde conseguiste el recurso.

Incluir una descripción del recurso apoya la *accesibilidad digital* de tu proyecto, ya que, al momento, StoryMapsJS no permite **incluirle texto alternativo (alt text) a las imágenes**.

Para añadir un hipervínculo a la atribución de un recurso multimedia:

- Identifica y copia el URL de la fuente de tu recurso multimedia que incluiste para enriquecer una diapositiva de tu StoryMap.
- En la casilla de "*Credit*", escribe la información de atribución de tu recurso.
- Luego, selecciona con tu cursor la frase del texto de atribución donde desees insertar el enlace.
- Pega (ctrl+v) en su lugar el siguiente código HTML:

```
<a href="ingrese aquí el URL deseado">frase que tendrá el hipervínculo</a>
```

(sustituye los fragmentos que aparecen en azul claro por tu URL deseado y la frase que desees enlazar)



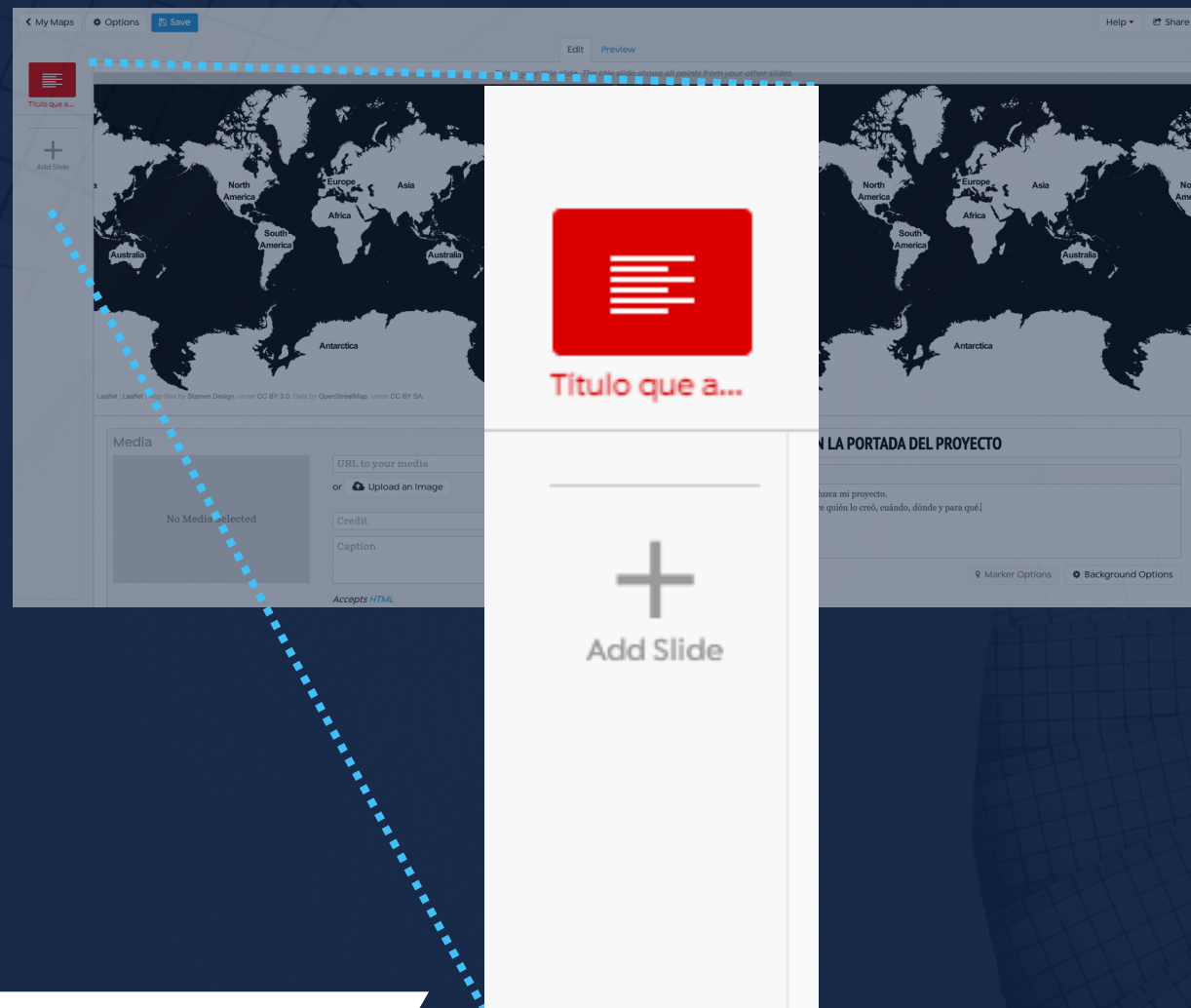
6

Agrega nuevas diapositivas para cada lugar/evento en tu StoryMap.

6

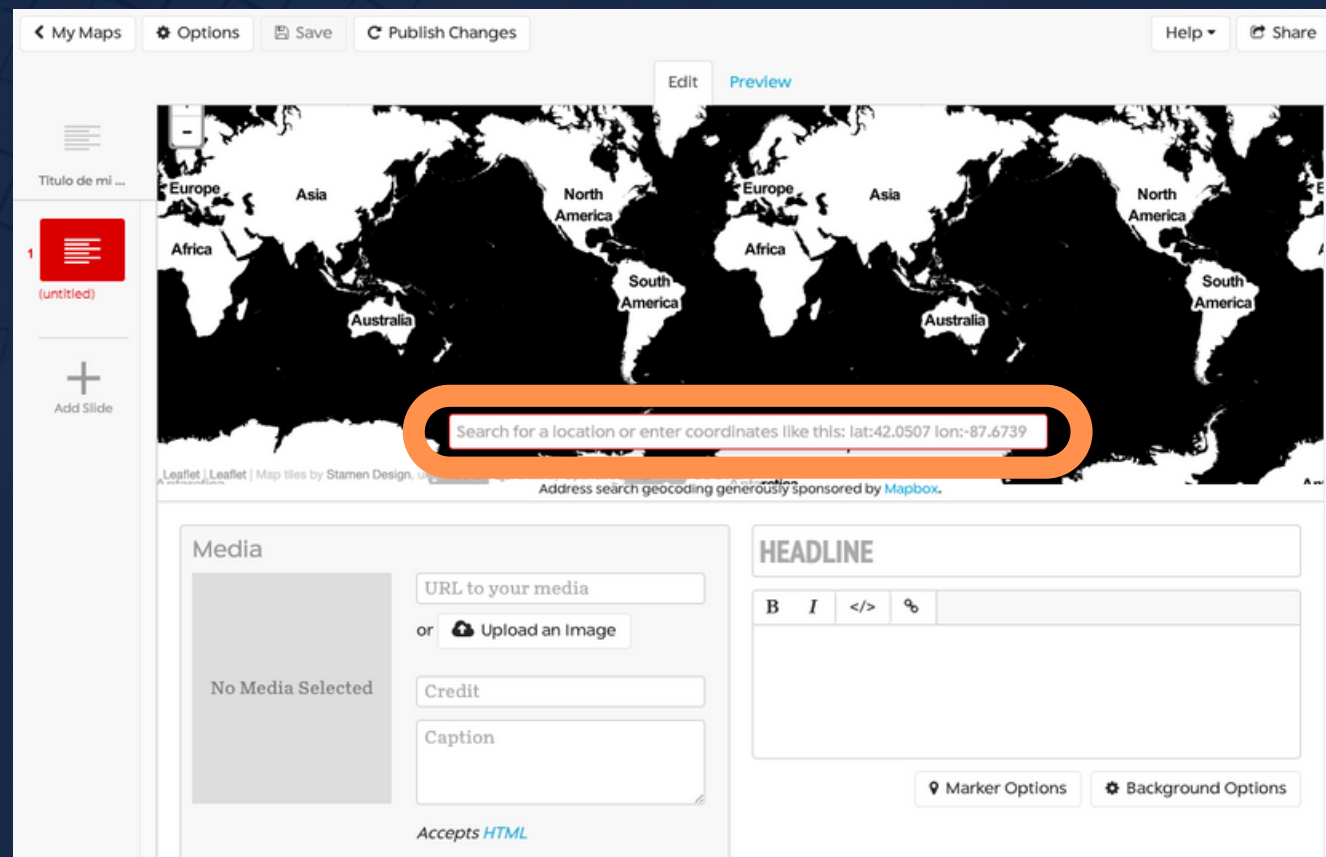
En el margen izquierdo de la interfaz de edición de StoryMapJS, pulsa en el icono de signo de más (+) que lee “*Add Slide*”. ¡Esto añadirá diapositivas a tu proyecto!

Cada diapositiva debe tener, como mínimo, una **localización**, de modo que se pueda ubicar en la narrativa más amplia tu mapa. Para esto...

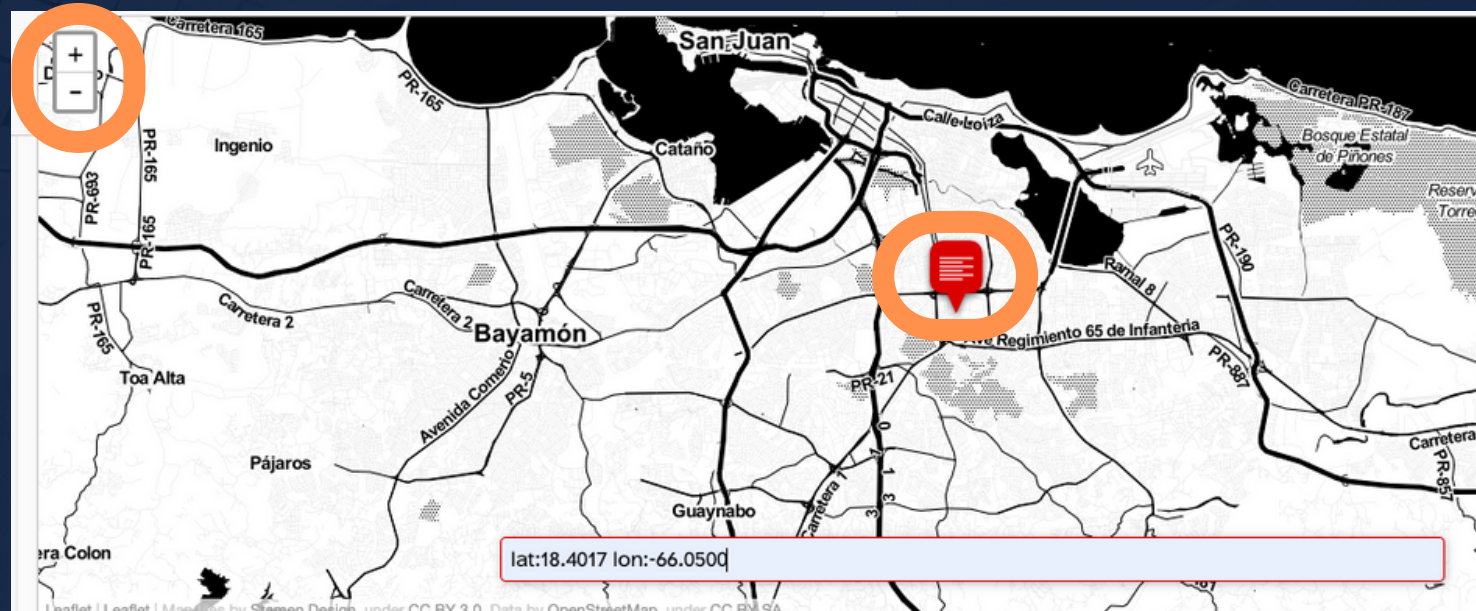


6

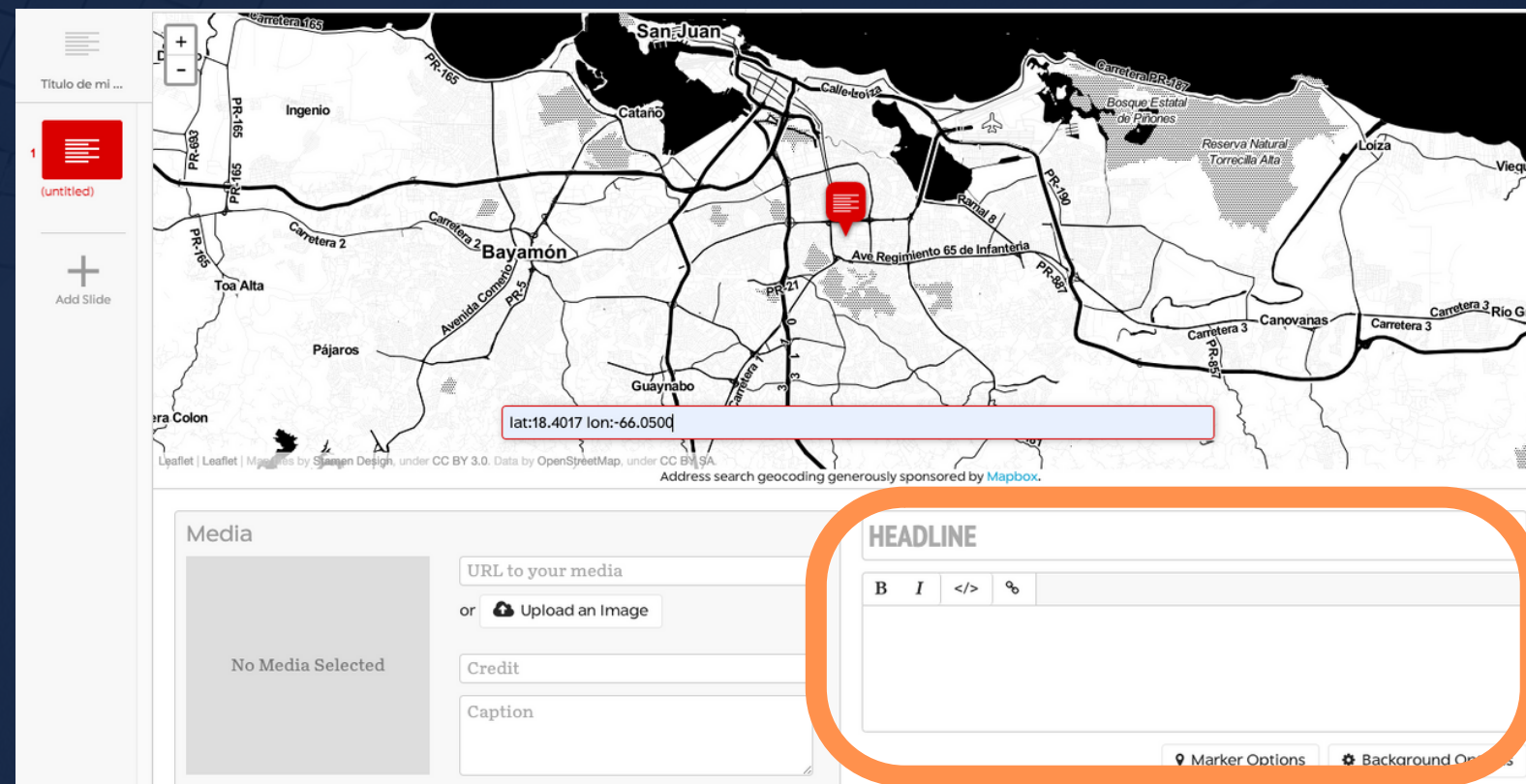
- Ubica la casilla que lee “*Search for a location or enter coordinates like this...*”, localizada en la parte inferior del mapa desplegado en la interfaz de edición de StoryMapJS.
- Ingresa el nombre del lugar (ciudad, país, etc.) que deseas presentar en esta diapositiva.
 - StoryMap cuenta con geocodificación de localizaciones provisto por Open Street Map y Mapbox, así que puedes ingresar la dirección deseada del mismo modo que lo ingresamos en programados como Google Maps, Apple Maps, Waze, etc.
- Puedes también ingresar las coordenadas exactas de la localización deseada, ingresándolas en **formato de grados decimales**):
lat:DDD.MMMMM lon:DDD.MMMMM



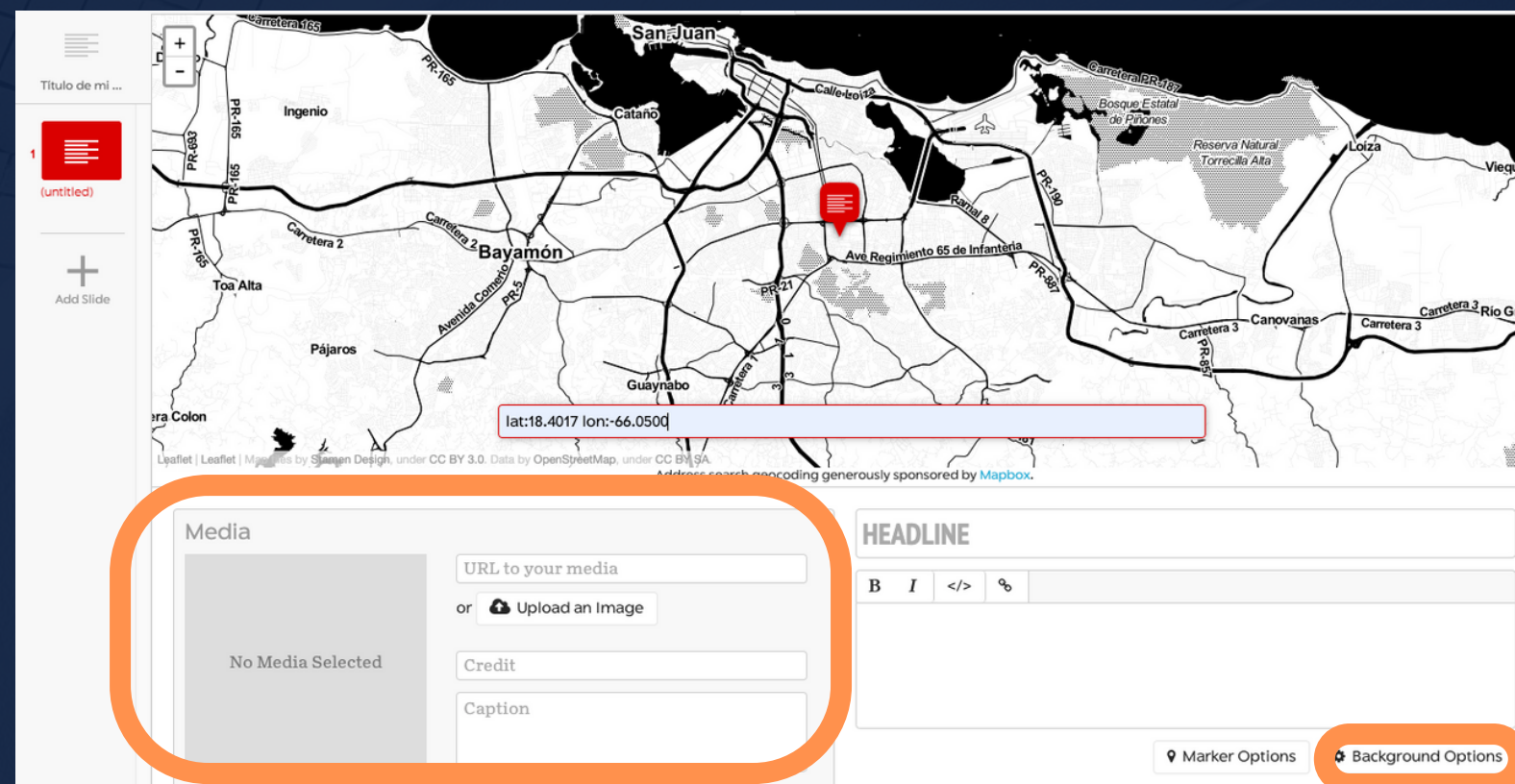
6



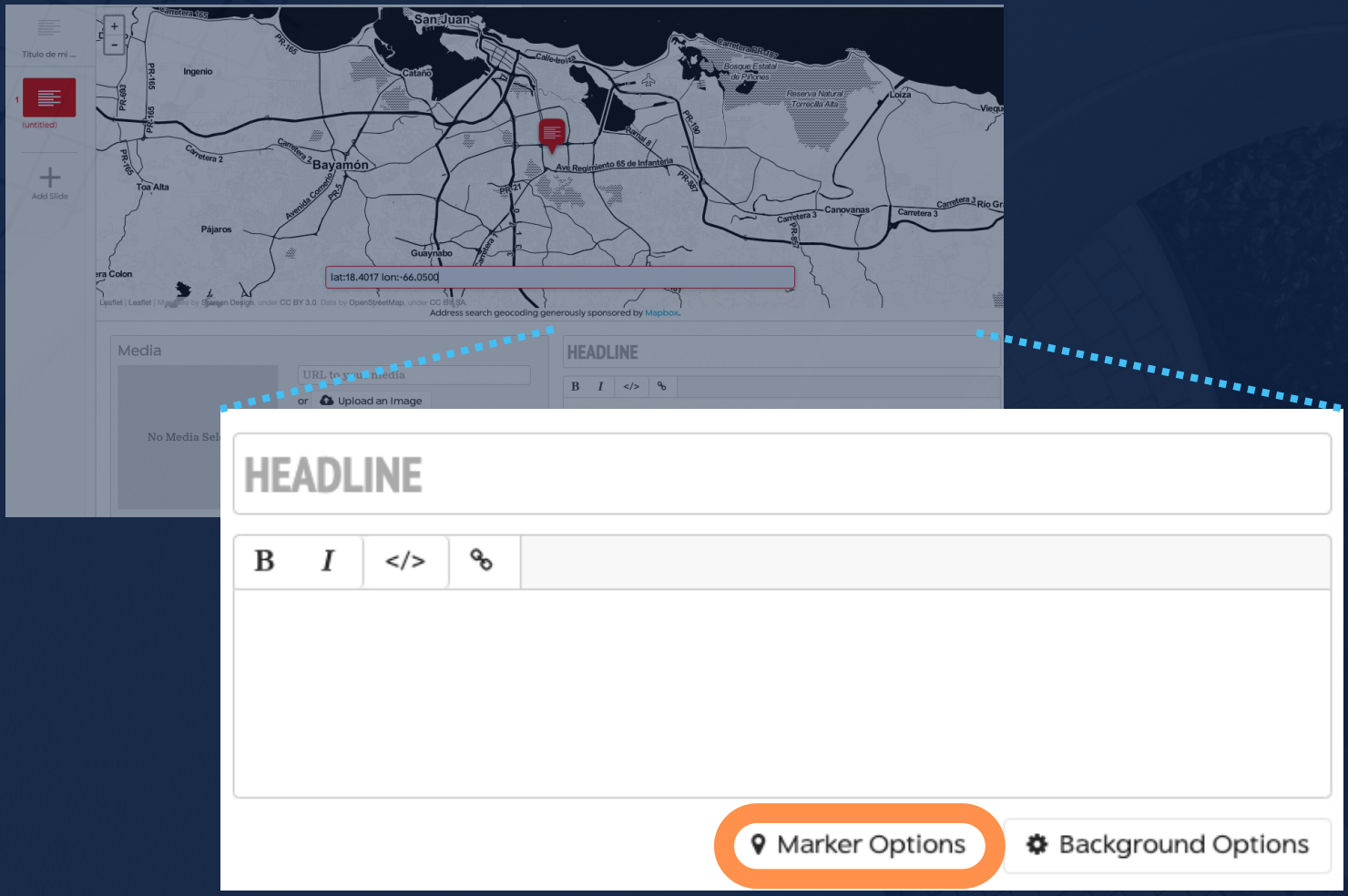
- Si deseas más precisión en el punto que se marca en tu mapa, puedes utilizar la funcionalidad de zoom y arrastrar el marcador al lugar exacto que deseas resaltar.



- Ya localizada la diapositiva en tu mapa, **añádele un título y texto descriptivo**, del mismo modo que lo realizaste para la portada de tu StoryMap.



- Al igual que hiciste con la portada, puedes **modificar el fondo de tu diapositiva** (utilizando el botón de "*Background Options*") y **añadir un recurso multimedia** para enriquecer tu narrativa (utilizando la sección de "*Media*").



- Una opción adicional de personalización, disponible para diapositivas con localización (no para la portada) es la alternativa de **modificar el icono que representa tu diapositiva en el mapa.**

- Para esto, oprime el botón de "*Marker Options*" ...

6

...donde encontrarás la posibilidad de:

- **ingresar el URL de una imagen publicada en la web;** o
- **cargar una imagen** que desees substituya el icono utilizado por defecto.

- Si prefieres seguir utilizando los iconos que la plataforma usa por defecto, tu marcadores en el mapa presentarán iconos alusivos al tipo de recurso multimedia que tenga tu diapositiva (imagen, video, audio, etc.).
 - Si tu diapositiva no tiene vinculado un recurso multimedia, el icono que aparecerá en el mapa aludirá a contenido de texto (representando el título y descriptivo de tu diapositiva).

Map Markers

Select a custom marker to use on this slide, or reset to use the default.

<< select an image, or ente

or upload a new marker to your StoryMap folder

Choose File... Upload

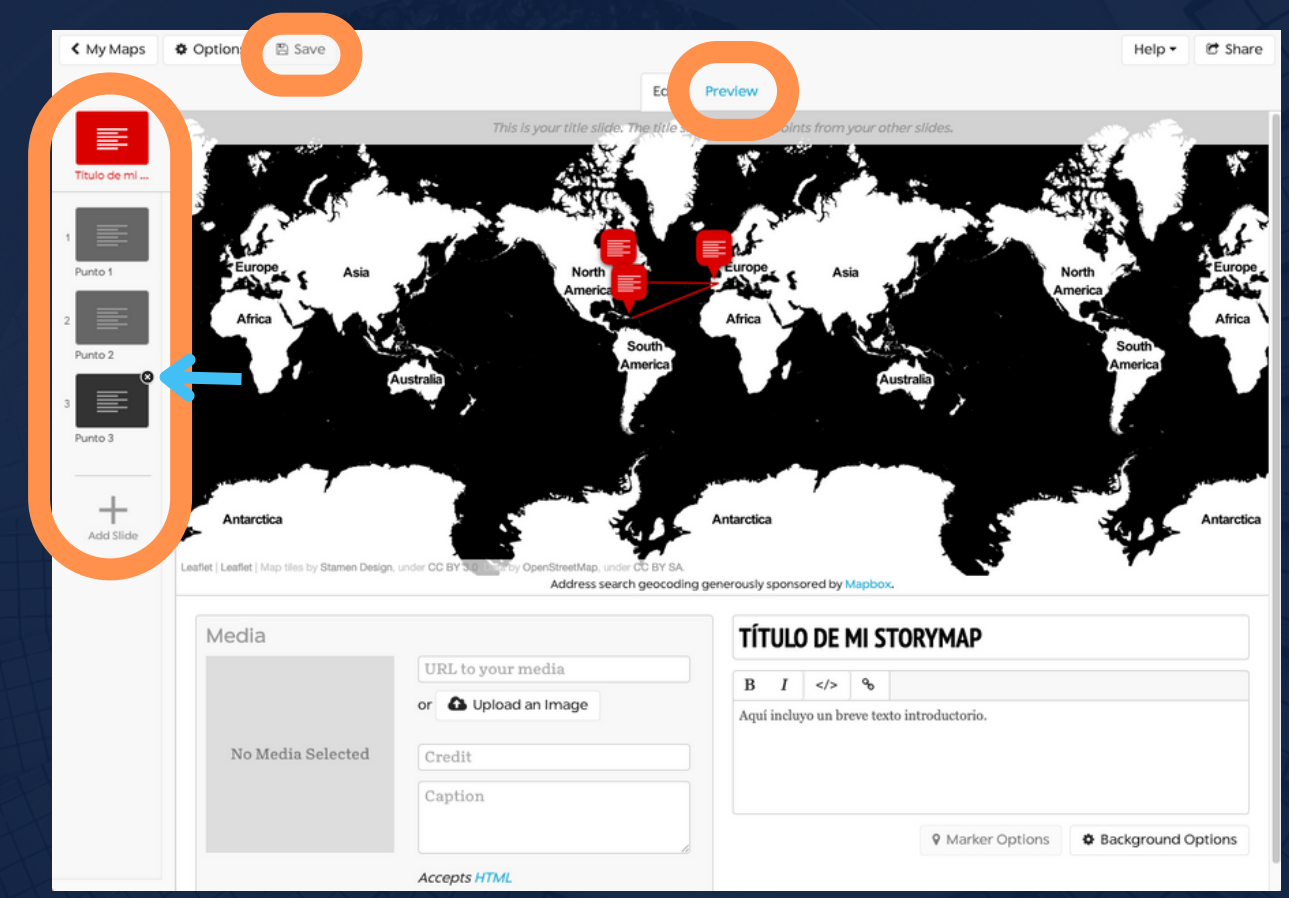
Close



Verifica y guarda tu proyecto.

Para verificar el progreso de tu proyecto y ver cómo va quedando, puedes previsualizar tu StoryMap pulsando en la pestaña superior central que lee "Preview".

Puedes cambiar el orden en que aparecen las diapositivas, arrastrándolas y reorganizándolas en la hilera de recuadros que aparecen en el margen izquierdo de la interfaz de edición de StoryMapJS.



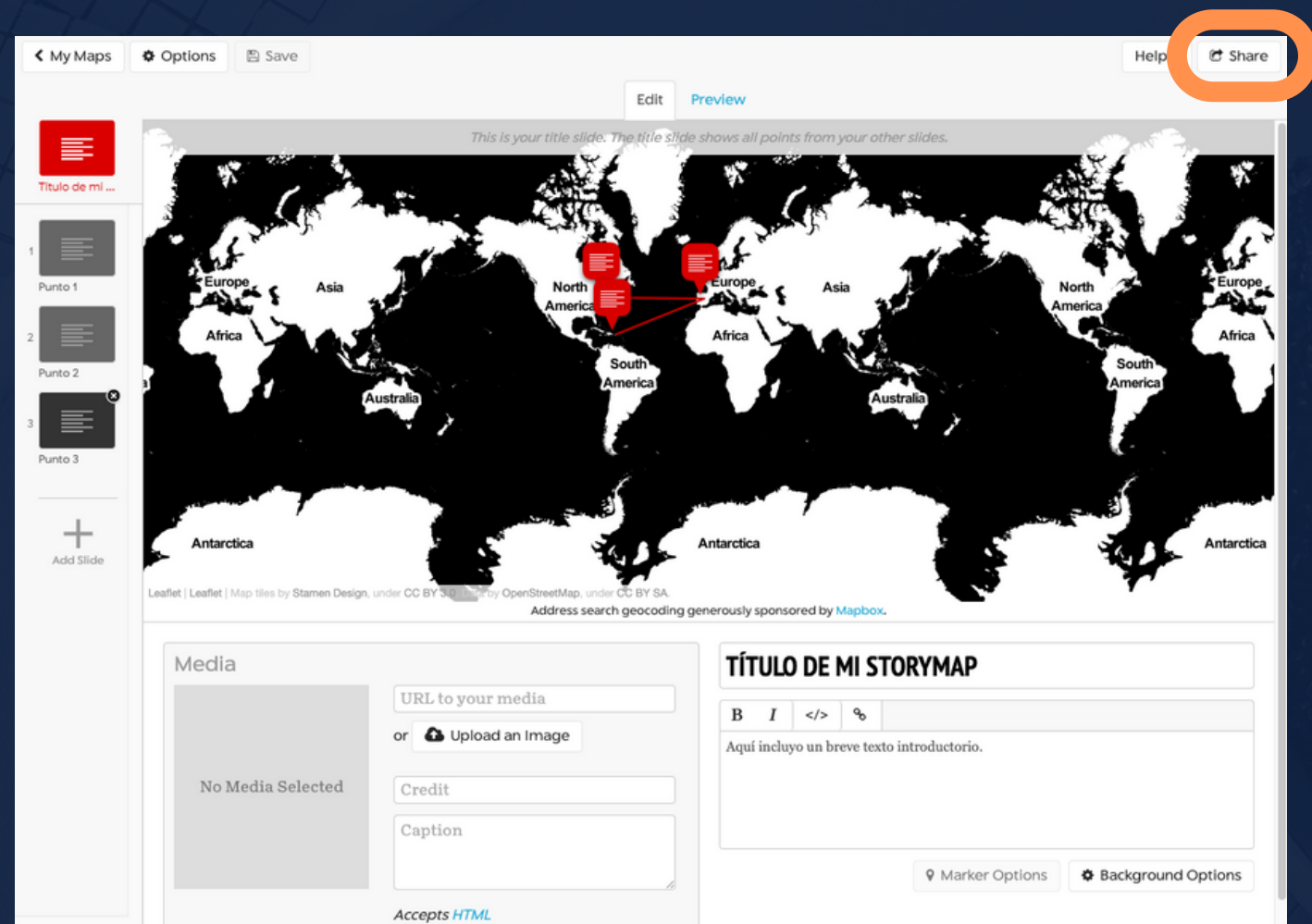
También puedes borrar diapositivas presionando el pequeño icono de "X" que aparece en la parte superior derecha de cada recuadro que representa las diapositivas en el margen izquierdo de la interfaz de edición de StoryMapJS.

Aunque la plataforma de StoryMapJS va guardando tu progreso automáticamente, es recomendable que guardes tu trabajo sobre la marcha, presionando el botón que lee "Save", ubicado en la parte superior izquierda de la interfaz de edición de StoryMapJS.



¡Comparte tu StoryMap!

8







- Pulsa el botón que lee “Share”, ubicado en la esquina superior derecha del espacio de trabajo de StoryMapJS.
- ¡Copia el URL provisto para compartir tu StoryMap!

Para facilitar el compartir el URL de tu StoryMap, puedes utilizar un servicio de abreviatura de URLs (tales como [tinyurl](#) o [bit.ly](#)) y/o crear un código QR (con herramientas tales como [QR Code Generator](#) o [Adobe Express QR Code Generator](#)).

8

Share This StoryMap

Link Social

You can put this link on a line by itself to embed your storymap on [Medium.com](#)

Share This StoryMap

Embed

```
<iframe  
src="https://uploads.knightlab.com/storymapjs/f8c24af9ba3f9  
2fd8380c10e1ac69c4d/aqui-escribo-un-nombre-para-  
identificar-mi-proyecto/index.html" frameborder="0"  
width="100%" height="800"></iframe>
```

Width Height

- La plataforma también provee enlace para compartir tu StoryMap en las redes sociales.
- StoryMapJS proporciona, además, un código de embebido (“*embed code*”) para que puedas incorporar su StoryMap a una página web.

¡Listo, ya creaste tu "mapa narrativo" interactivo con StoryMapJS!





¿QUIERES APRENDER MÁS SOBRE ESTA HERRAMIENTA DE HUMANIDADES DIGITALES?



TUTORIALES

StoryMapJS, paso a paso:

- [“Intro to StoryMapJS”](#) (Tierney Steelberg, *YouTube*, 2017, en inglés, duración: 6 min.)
- [“Videotutorial StoryMapJS – Jorge Daniel Morelo”](#) (Puentes de Comunicación, *YouTube*, 2020, en español, duración: 9 minutos)
- [“DH Tool Refresher: StoryMapJS”](#) (Digital Humanities Initiative, *YouTube*, 2021, en inglés, duración: 62 min.)

TUTORIALES



Para crear tu propio estilo de mapa (integrable a StoryMapJS) utilizando Mapbox:

- [“An Introduction to Mapbox”](#) (Nicholas Lograsso, *YouTube*, 2016, en inglés, duración: 11 min.)

Para incorporar mapas georreferenciados de otras plataformas a StoryMapJS:

- [“Displaying a Georeferenced Map in KnightLab’s StoryMap JS”](#) (Erica Y. Hays & Mia Partlow, *Programming Historian*, 2022)

TUTORIALES

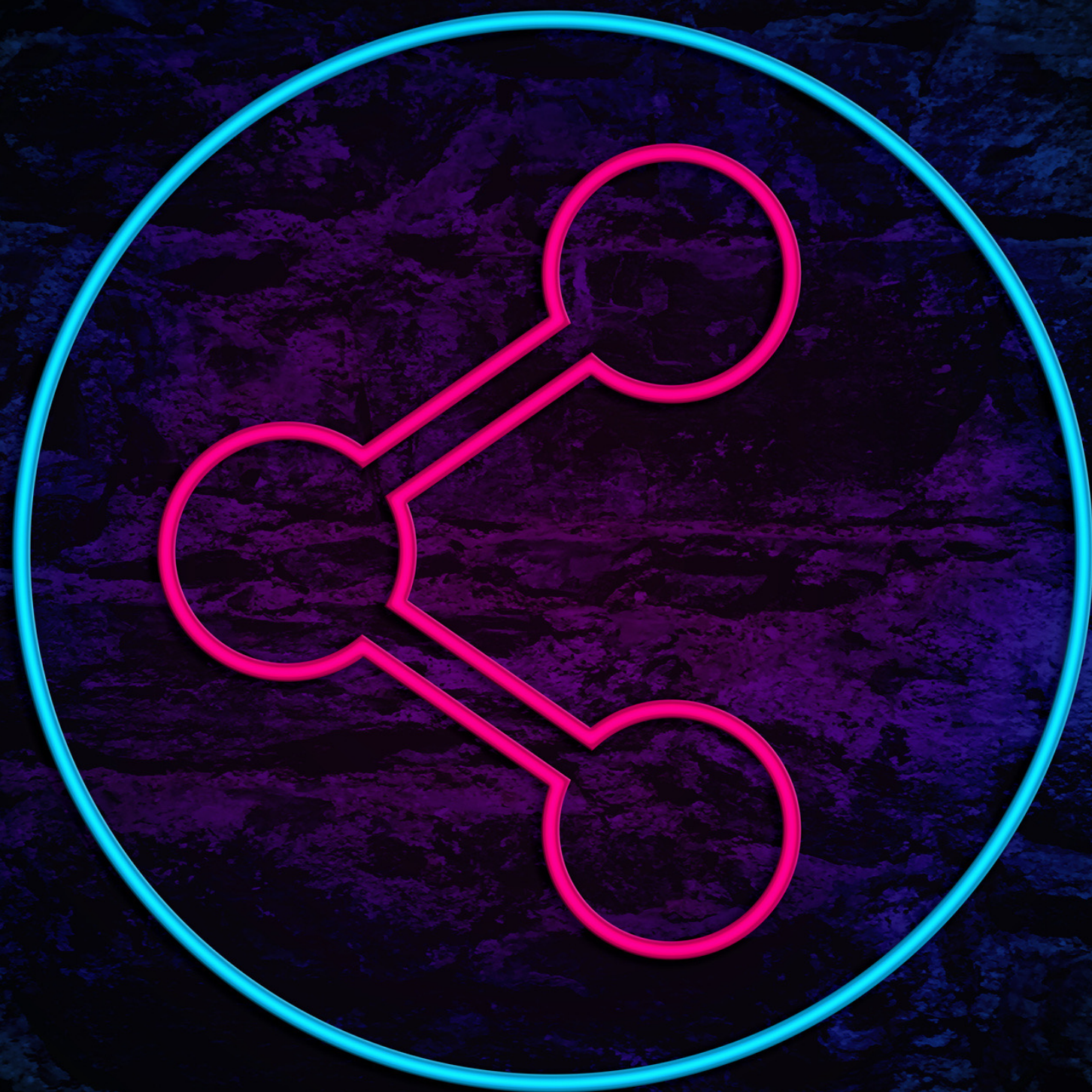


Para crear un mapa narrativo en StoryMapJS usando una imagen de alta resolución en vez de un mapa georreferenciado (lo que Knight Lab llama un proyecto "gigapixel"):

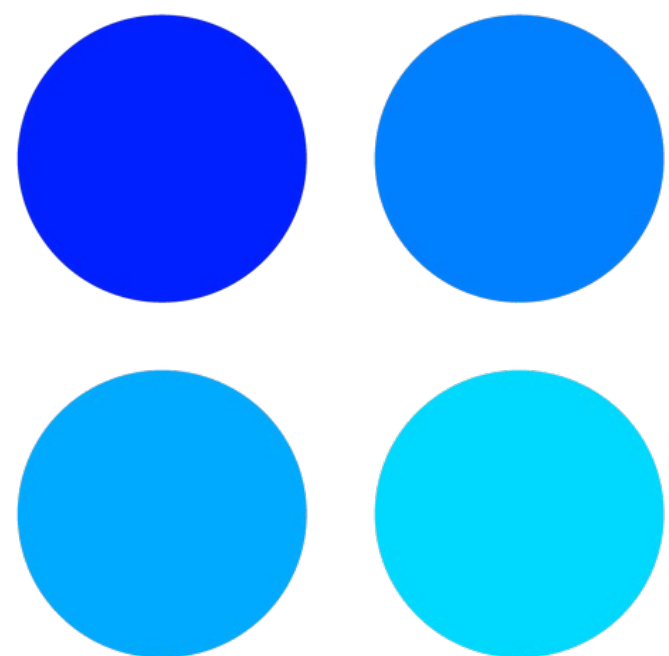
- **["StoryMap for Images"](#)** (Knight Lab)



TUTORIALES



**¡COMPARTE TU
MAPA NARRATIVO
CON NOSOTR@S!**



UPR CARIBE DIGITAL CECD

uprcaribedigital.org | caribedigital.rp@upr.edu

PREPARADO POR:

PROF. MILA APONTE-GONZÁLEZ

DH Fellow

VÍCTOR TORRES RODRÍGUEZ

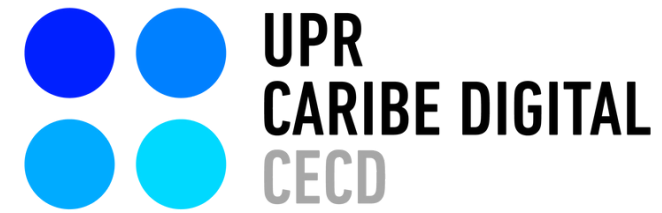
Diseñador Instruccional

ADRIANA MORALES-DÍAZ

Asistente de Investigación

S. SAHIR SANTIAGO-DÍAZ

Asistente de Investigación



Creado por:
Mila Aponte-González

Ilustrado por:
Adriana Morales-Díaz
S. Sahir Santiago-Díaz
Víctor Torres Rodríguez

publicado por el [Proyecto UPR Caribe Digital](#) en 2023 bajo una [licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional](#)

