



OBJECTIF

Les Story Maps vous permettent d'associer des cartes officielles à du texte narratif, des images et du contenu multimédia. Disponibles sous la forme d'une application web, les Story Maps vous permettent de mettre en avant une opération, un fait, une actualité en vous appuyant sur une ou plusieurs cartes. La mise en ligne d'une Story Map se fait à l'aide d'un site Internet basé sur la plateforme ArcGIS Online qui ne nécessite aucune connaissance en développement informatique.

EXEMPLE DE REALISATION

| | |
|--|--|
|  | <p>Journées européennes du Patrimoine 2015</p> <p>Diaporama des événements organisés dans le cadre des journées européennes du patrimoine 2015 par la ville de Brest</p> <p>URL : http://bmo.maps.arcgis.com/apps/MapTour/index.html?appid=b535ece3762e4d9ea2c870e203b86e3b</p> |
|--|--|

ETAPES DE REALISATION

1. Ouverture d'un compte personnel

Pour pouvoir créer des récits Story Map via la plateforme <https://storymaps.arcgis.com/>, un compte utilisateur est nécessaire. Il vous permettra de gérer votre Story Map dans votre espace personnel, de visualiser son contenu, donner les droits de visualisation. C'est le service SIG qui se charge de cette ouverture de compte et vous expliquera le principe de fonctionnement de votre espace personnel.

2. Ouverture d'un espace dédié pour le stockage des contenus multimédias

Les Story Map sont consultables via un navigateur Internet. De fait, les contenus multimédias utilisés doivent être accessibles avec une URL publique. Pour faciliter la gestion de ces contenus, il faut demander l'ouverture d'un espace personnel à la **DSIT**. Les éléments à préciser lors de la demande sont les suivants :

- Emplacement : <\\dit.cb\dfs\v350\ex\VIPDU72\ProjetAGOL>
- Nom du répertoire : en adéquation avec la Story Map (ex : Patrimoine)
- Droit d'accès : droit en lecture/écriture sur ce répertoire

A l'issue de l'ouverture de cet espace dédié, vous pourrez copier les éléments multimédias nécessaires à votre Story Map. L'URL pour accéder depuis Internet à un objet de cet espace personnel est le suivant :

https://applications002.brest-metropole.fr/VIPDU72/ProjetAGOL/...nom_indiqué_dsit.../...

Exemple :

https://applications002.brest-metropole.fr/VIPDU72/ProjetAGOL/StoryMap/sculpture_strasbourg.png

Cet URL sera utilisée par la suite lors de la création de la Story Map.

NB : les formats d'image à privilégier sur cet espace de stockage sont le PNG ou le JPG. La résolution des images ne devra pas être trop importante ; dans le cas contraire cela peut entraîner une lenteur à l'affichage qui entrave la fluidité attendue.

3. Création de la carte

La Story Map s'appuie sur un fond cartographique. Vous pouvez choisir une carte déjà existante ou créer votre carte personnalisée.

La création de cette carte fait l'objet d'un tutoriel spécifique : [lien vers le tutoriel d'Adrien](#)

4. Création de la Story Map

A l'issue de la création de la carte nécessaire au fond de plan, la mise en forme de la Story Map peut débuter.

Vous devez tout d'abord vous rendre sur la page <http://bmo.maps.arcgis.com/home/index.html> et vous connecter avec vos identifiants ArcGIS OnLine.

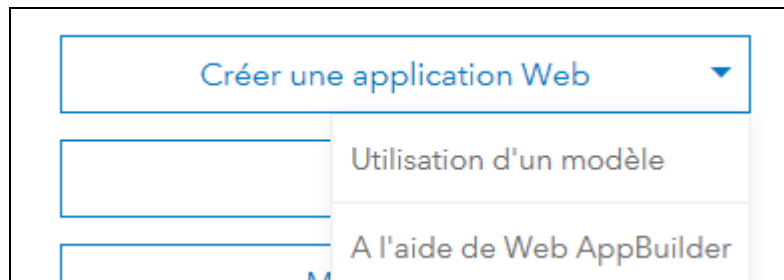
Cliquer sur « Contenus » pour accéder aux éléments de votre compte.



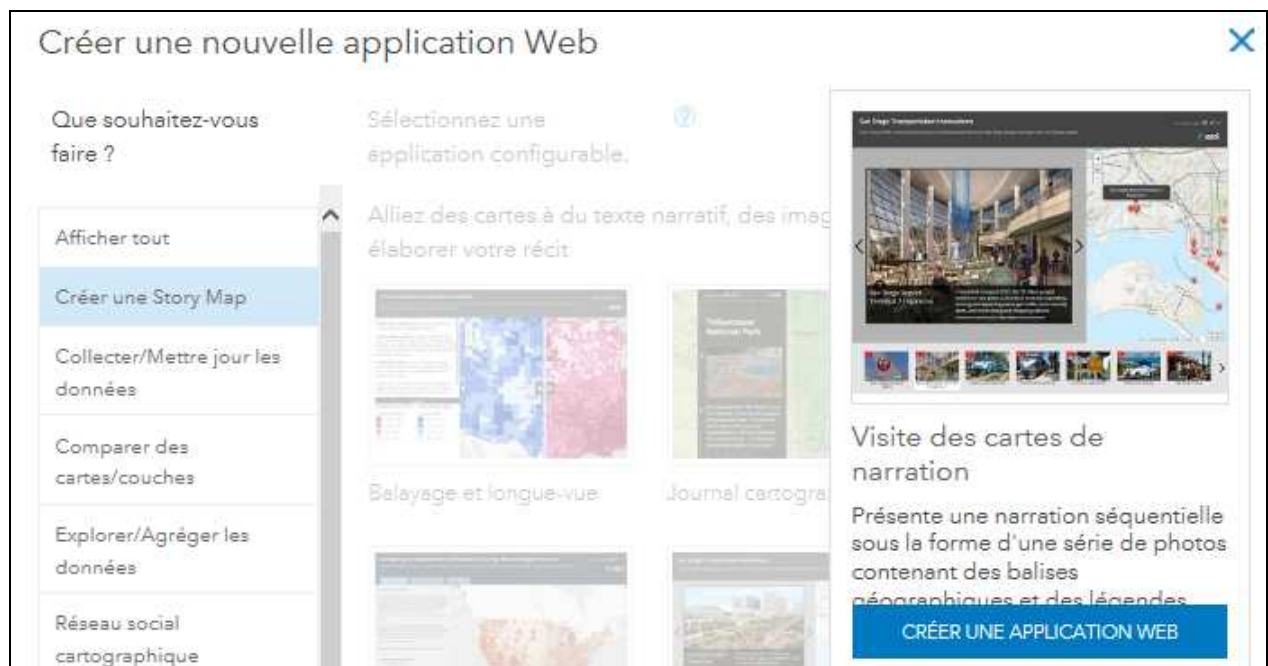
Choisir la carte sur laquelle va s'appuyer la Story Map



Cliquer sur « Créer une application Web » puis « Utilisation d'un modèle »



Choisir l'action « Créer une Story Map », spécifier le modèle souhaité (ici « Visites des cartes de narration ») puis cliquer sur « Créer une application Web »



Vous pouvez choisir le type de Story Map. Il existe plusieurs modèles de Story Map. Il existe des applications pour les visites cartographiques, les collections de points d'intérêt, les narrations détaillées, la présentation de plusieurs cartes, etc...

Les différents modèles sont disponibles ici : <https://storymaps.arcgis.com/fr/app-list/>

Les avantages et inconvénients de chaque modèle vous sont détaillés. Bien entendu, les personnes du SIG peuvent également vous aider à choisir le modèle qui vous permettra d'offrir à votre public la meilleure navigation possible.

Le choix d'un modèle de Story Map est une étape importante car c'est ce modèle qui déterminera le rendu final. Le tutoriel est basé sur le modèle de Story Map « Map Tour »



Tout d'abord, remplir les différents renseignements nécessaires pour la création : le titre de la Story Map, des balises qui serviront pour les moteurs de recherche, un résumé qui précise l'objet de la Story Map. Puis Finaliser en cliquant sur Entrée.

Créer une nouvelle application Web ✕

Spécifiez un titre, des balises et un résumé pour la nouvelle application Web.

Titre :

Balises :

Ajouter des balises

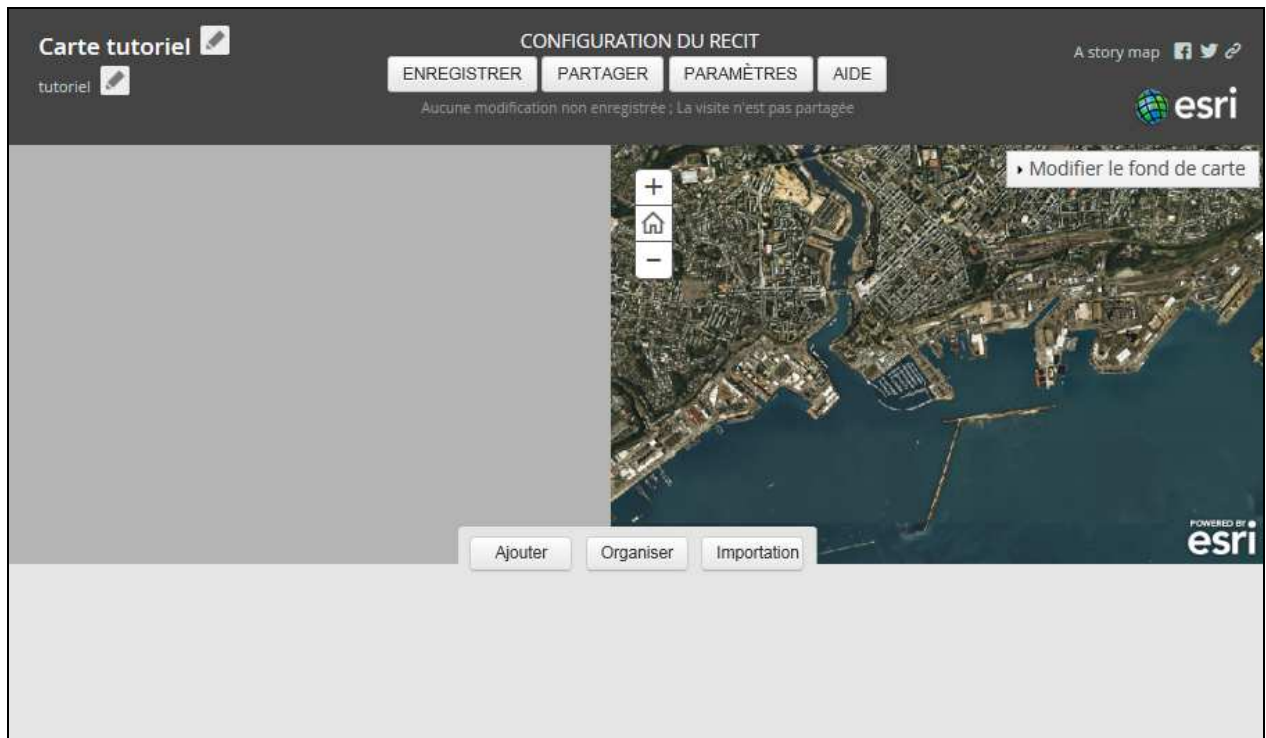
Résumé :

Enregistrer dans le dossier :

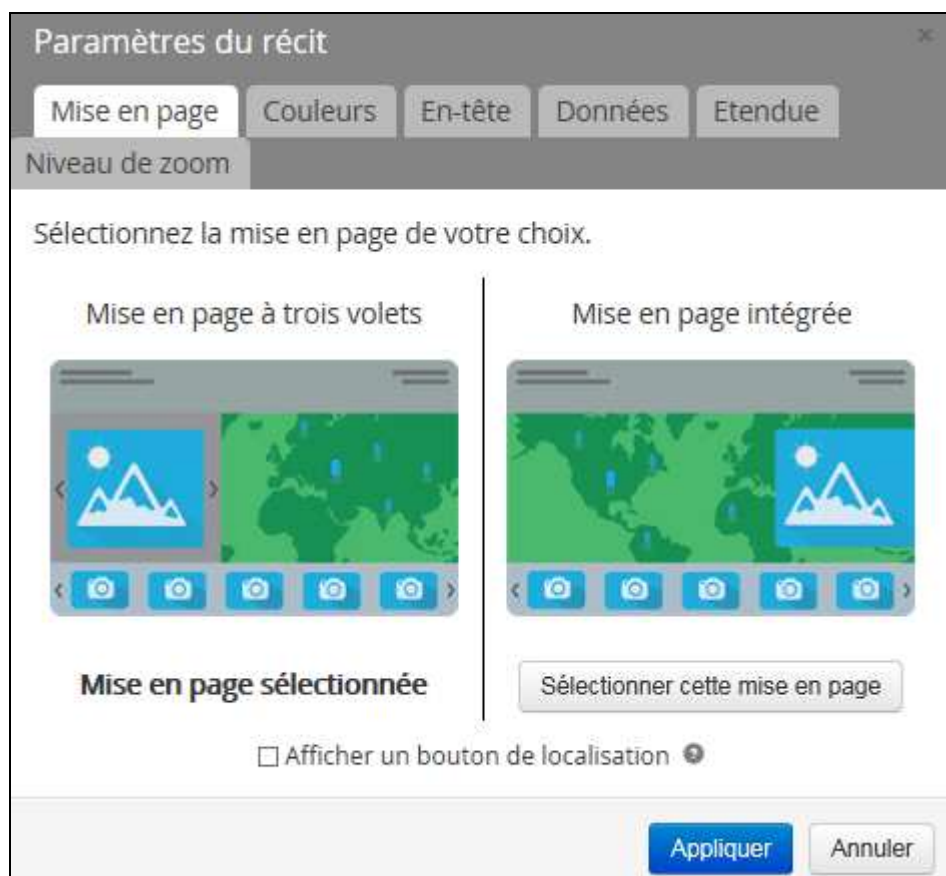
 ▼

[< Retour](#) [Terminer](#) [Annuler](#)

On accède alors à la page d'accueil de la Story Map avec la carte choisie comme fond de carte.



Cliquer sur « Paramètres » pour affiner le paramétrage du récit.



Les paramètres modifiables sont les suivants :

- **Mise en page** : permet d'afficher ou non le contenu multimédia intégré dans la page
- **Couleurs** : permet de modifier l'apparence des couleurs de rendu

- **En-tête** : permet de personnaliser le logo d'entête et les liens en haut à droite de la fenêtre de la StoryMap. Les logos sont à spécifier comme un contenu multimédia, c'est-à-dire grâce à une URL
- **Etendue** : permet de recadrer l'emprise du fond de carte à l'ouverture
- **Niveau de zoom** : permet de définir le niveau de zoom souhaité à l'affichage (il est conseillé de laisser le paramétrage par défaut)

Les changements ne sont pris en compte qu'après avoir cliqué sur « Appliquer ».

Par défaut, la Story Map a pris comme titre celui indiqué à l'étape précédente, sur la fenêtre de création du récit.

Ce titre est indiqué en haut à gauche de la fenêtre de la Story Map. Il est possible de modifier ce titre en cliquant sur le « crayon » de modification.

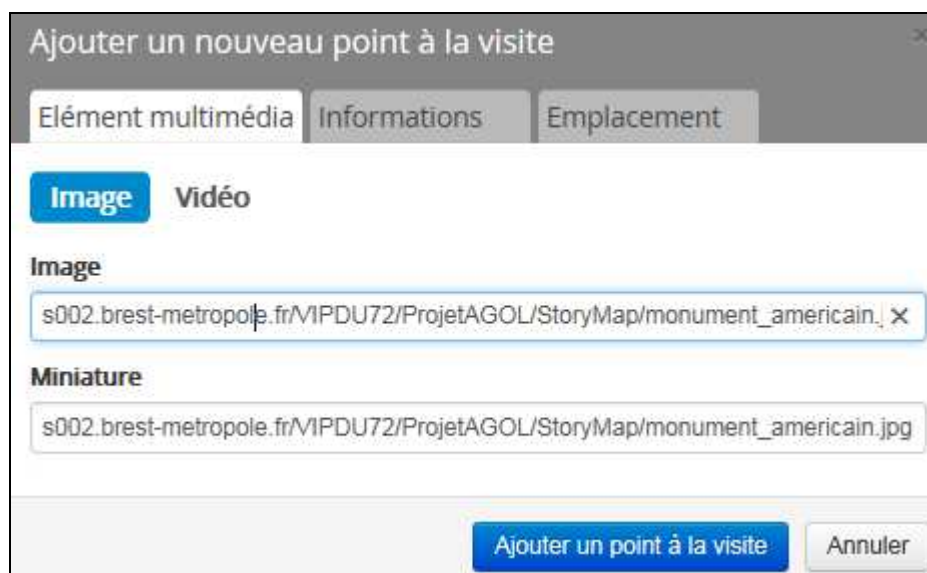


Sauvegarder les changements en cliquant sur « Enregistrer » et vérifier le résultat.

Vous pouvez maintenant rajouter vos points de visite et les lier à un contenu multimédia.

Pour se faire, cliquer sur « Ajouter »

Dans l'onglet « Élément Multimédia », Spécifier le type de contenu multimédia et spécifier l'URL d'accès à celui-ci.



Dans l'onglet Informations, spécifier le « nom » qui décrira le point de manière générale et la « légende » du point

Ajouter un nouveau point à la visite

Elément multimédia ✓ Informations Emplacement

Nom

Monument américain

Légende

Monument appelé également Le Naval Monument ou la Tour Rose

Ajouter un point à la visite Annuler

Il est possible de mettre en forme le texte du nom et de la légende en insérant des commandes HTML qui seront interprétées par le navigateur Internet.
Il s'agit de balises HTML à insérer de part et d'autre du texte pour forcer son rendu.

Les balises suivantes peuvent être utilisées :

- **** Texte à mettre en forme **** pour obtenir un texte en gras
- **<i>** Texte à mettre en forme **</i>** pour obtenir un texte en italique
- **<u>** Texte à mettre en forme **</u>** pour obtenir un texte souligné
- **
** permet un retour à la ligne pour écrire sur une ou plusieurs lignes le contenu de la légende

Cliquer sur « Ajouter un point à la visite » pour créer le point.

Carte tutoriel

Méthodologie Story Map

CONFIGURATION DU RECIT

ENREGISTRER PARTAGER PARAMÈTRES AIDE

2 modifications non enregistrées La visite n'est pas partagée

Modifier l'élément multimédia Modifier la miniature

Monument américain Monument appelé également Le Naval Monument ou la Tour Rose

Me déplacer ou modifier ma couleur

Modifier le fond de carte

Ajouter Organiser Importation

POWERED BY esri

Appliquer la même méthode pour créer les différents points de visite de la Story Map.

Ne pas oublier d'enregistrer les modifications

Il est possible de ré-organiser l'ordre d'apparition des points de visite en cliquant sur « Organiser », puis glisser-déposer les points de visite pour modifier l'ordre.

Les puces associées aux points de visite sont numérotées de manière automatique pour conserver un ordre chronologique.

5. Partage de la Story Map

Quand la Story Map est terminée, il est possible de la partager en ligne pour la rendre visible.

Cliquer sur « Partager »



Pour avoir un aperçu du rendu final de la Story Map, cliquer sur « Aperçu ». Une nouvelle fenêtre du navigateur Internet s'ouvre et vous propose la consultation de votre Story Map sans les différents boutons de mise en forme.

Pour partager la Story Map, il est possible de :

- **Partager publiquement** : tout le monde aura accès à la carte via une recherche sur le site d'ESRI. Ce type de partage est à proscrire pour la présentation de données sensibles ou en phase projet
- **Partager avec mon organisation** : Seules les personnes associées à Brest métropole peuvent visualiser la Story Map

POUR EN SAVOIR PLUS

Tutoriel Vidéo



Contact au SIG

Arnaud Henry : arnaud.henry@brest-metropole.fr

Adrien Hamel : adrien.hamel@brest-metropole.fr

Jean-Christophe Le Guen : jean-christophe.le-guen@brest-metropole.fr

Références en ligne

<https://storymaps.arcgis.com/fr/>