



# StoryMapJS

---

## Handleiding

versie 1.0

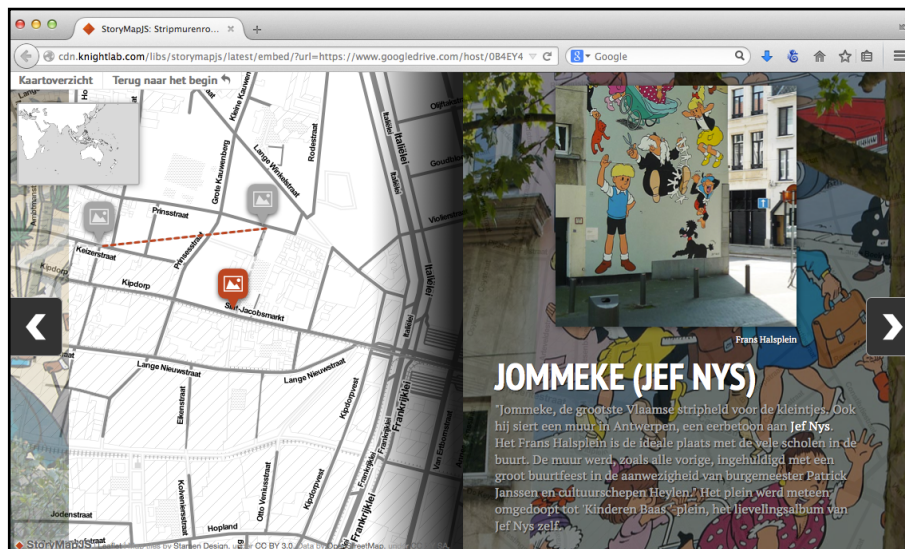
# 1. Wat is StoryMapJS

**StoryMapJS** is een gratis tool, ontwikkeld door de Knight Lab, die je toestaat om een multimediaal verhaal te vertellen gebaseerd op een reeks geografische locaties.

Het startscherm van het eindresultaat bevat een overzicht van de locaties aan de linkerzijde. De rechterzijde geeft duiding over wat de gebruiker kan verwachten.



Klikken op de pijl aan de rechterzijde brengt de gebruiker naar de eerste locatie op de kaart. De linkerzijde van het scherm zoomt in op de kaart, terwijl op de rechterzijde specifieke informatie over die locatie weergeeft.



Door gebruik te maken van de pijltjes rechts en links, navigeert de gebruiker naar respectievelijk de volgende en de vorige locatie op de kaart.

Bovenaan links krijgt de gebruiker nog 2 extra mogelijkheden: 'Terug naar het begin' voert de gebruiker in een ruk terug naar het startscherm, terwijl klikken op 'Kaartoverzicht' ervoor zorgt dat enkel de linkerzijde uitzoomd en alle punten op de kaart worden getoond.

# 2. Aan de slag

## Stap 1 - Verzamel eerst alle benodigde informatie

### Voor het startscherm

1. Bedenk een aantrekkelijke, korte titel voor je storymap
2. Schrijf een korte inleiding, zodat de gebruiker weet wat hij kan verwachten
3. Zoek of maak een gepaste illustratie in jpeg-formaat die symbool staat voor het geheel (illustraties zijn best niet groter dan 500k)  
of noteer zorgvuldig het internetadres van de content die je wil gebruiken.
4. Bewaar alles zorgvuldig op je computer; best in hetzelfde mapje en geef alle bestanden duidelijke namen zodat je alles snel terugvindt.

### Voor elk punt op de kaart

1. Schrijf de exacte locatie neer op de volgende manier:  
<straatnaam> <huisnummer>, <postcode> <Plaats>  
*Voorbeeld: Prekersstraat 25, 2000 Antwerpen*
2. Bedenk een korte, aantrekkelijke titel voor deze locatie
3. Schrijf een korte toelichting bij deze locatie
4. Schrijf het juiste internetadres neer van de content die je wil gebruiken voor deze locatie of maak zelf een foto

Indien je zelf foto's of illustraties maakt, dien je ervoor te zorgen dat ze bewaard zijn als jpeg en best niet groter zijn dan 500k.

Indien je content van het internet wil gebruiken die past bij de locatie in kwestie, dien je het volledige en juiste internetadres te noteren.

Voorbeeld: [http://stripmuren.be/wp-content/uploads/2013/06/Jommeke\\_Stripmuur\\_0.jpg](http://stripmuren.be/wp-content/uploads/2013/06/Jommeke_Stripmuur_0.jpg)

De volgende content kan je gebruiken:

- > Een YouTube video (bv. [https://www.youtube.com/watch?v=3oa\\_pnQaM4U](https://www.youtube.com/watch?v=3oa_pnQaM4U))
- > Een Vimeo video (bv. <https://vimeo.com/96177700>)
- > Een foto (bv. <http://www.vrijwilligerswerk.be/files/images/stampmedia.preview.jpg>)
- > Een tweet (bv. <https://twitter.com/ThomasJefferson/status/446778851993976832>)
- > Een Vine (bv. <https://vine.co/v/hvJQbhiTZDq>)
- > Een Wikipedia pagina ([http://en.wikipedia.org/wiki/Abraham\\_Lincoln](http://en.wikipedia.org/wiki/Abraham_Lincoln))
- > Een SoundCloud audio (bv. <https://soundcloud.com/jefketuf/eddy-wintmolders>)

Indien je je eigen audio- of videobestanden wil gebruiken, dan dien je ze dus eerst op te laden naar SoundCloud, YouTube of Vimeo. Om vervolgens de juiste internetadressen te bekomen.

5. Noteer zorgvuldig waar het bronmateriaal vandaan komt. Het valt aan te raden om het auteursrecht van de makers te respecteren.
6. Bewaar alles zorgvuldig op je computer; best in hetzelfde mapje en geef alle bestanden duidelijke namen zodat je alles snel terugvindt

## Opmerkingen

Het valt aan te raden om eerst alle materiaal volledig te verzamelen, vooraleer je overgaat tot het maken van de storymap.

Indien je gebruik wil maken van YouTube, Vimeo of SoundCloud, dien je daar eerst een account aan te maken.

## Stap 2 - Aanmaken van een Google account

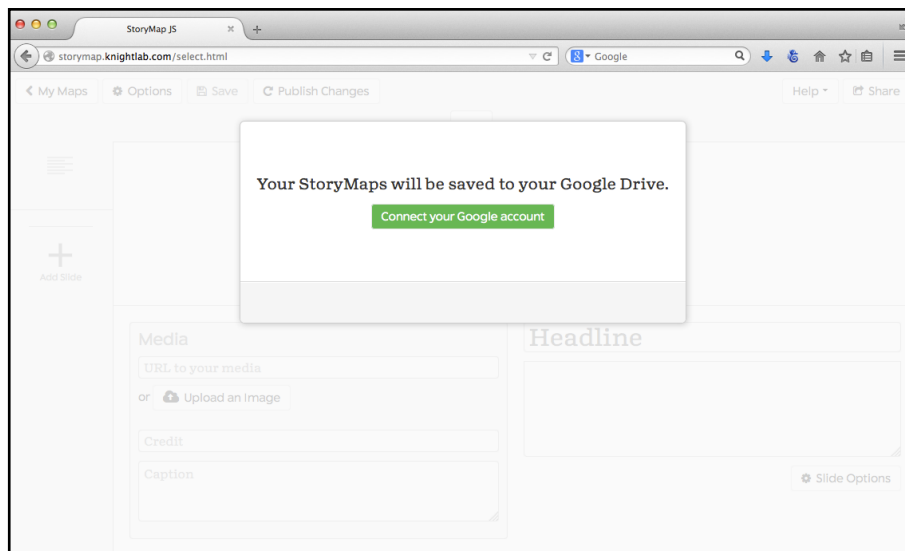
**StoryMapJS** maakt gebruik van **Google Drive** voor het opslaan van de nodige informatie. Indien je nog niet beschikt over een account bij Google, dan dien je die eerst aan te maken via <http://drive.google.com/>.

## Stap 3 - Connecteren van je Google account met StoryMapJS

Surf naar <http://storymap.knightlab.com/> en klik op de groene knop 'Make a storymap now'.



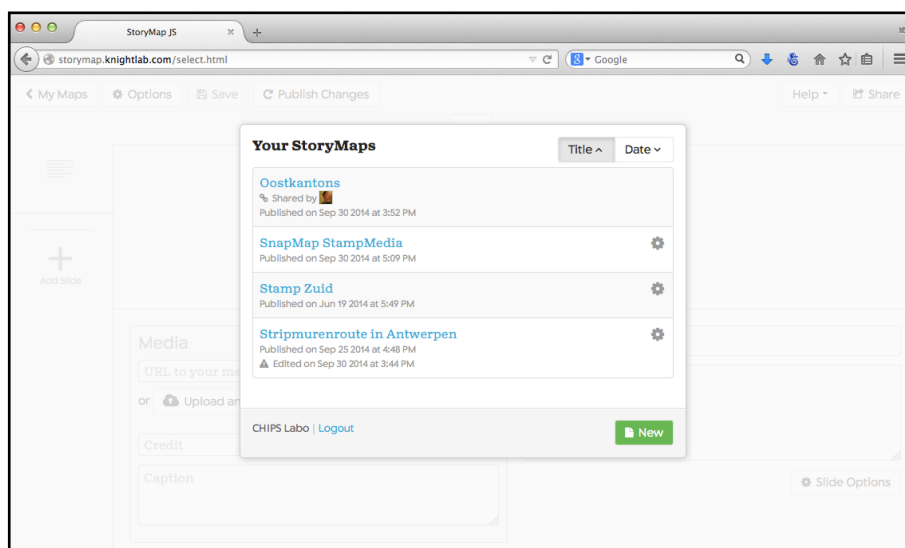
StoryMapJS zal vervolgens toestemming vragen om je Google account te mogen gebruiken voor het opslaan van alle gegevens. Klik op de groene knop 'Connect your Google account'. Vervolgens duid je de Google account aan waarmee je wil werken en log in.



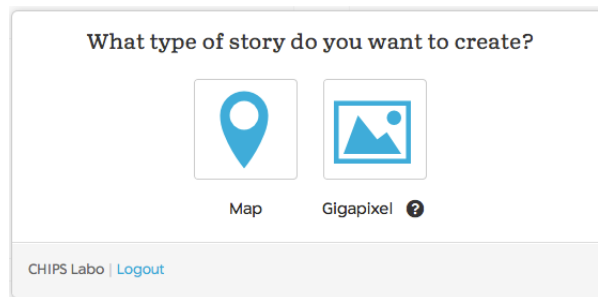
## Stap 4 - Nieuwe StoryMap aanmaken

StoryMapJS zal - na inloggen - een overzicht tonen van alle StoryMaps die je reeds gemaakt hebt. Om een bestaande StoryMap aan te passen, klik je op de juiste naam.

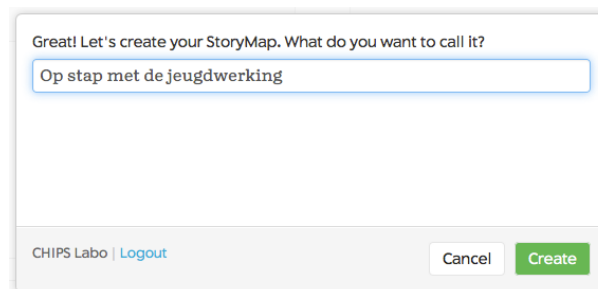
Log je voor de eerste keer in dan is deze lijst leeg. Klik op de groene knop 'New', voor het aanmaken van een nieuwe StoryMap.



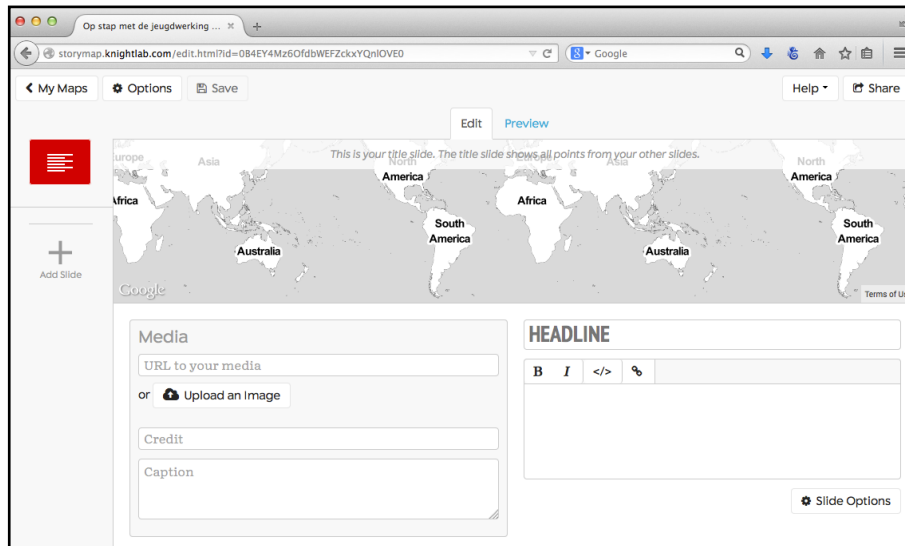
Vervolgens wordt er een keuze gepresenteerd: 'Map' of 'Gigapixel'. Kies voor de optie 'Map'. (*Gigapixel maakt geen deel uit van deze handleiding.*)



Vervolgens wordt er gevraagd om je nieuwe StoryMap een naam te geven. Voer een titel in in het daarvoor voorziene veld en klik op de groene knop 'Create'.



Het kan even duren voor de interface geladen wordt. Wees geduldig en klik nooit wild rond. Als alles goed gaat, beland je een weinig later op het invoerscherm.



Bovenaan links staat de knop 'My Maps'. Die voert je terug naar het overzicht van alle reeds gemaakte storymaps. Daarnaast staat een knop 'Options', waarbij je een aantal globale instellingen kan doen, die gelden voor de volledige storymap (zie verder). Tenslotte is er ook de knop 'Save'. We raden aan om regelmatig je werk te bewaren door te klikken op deze knop.

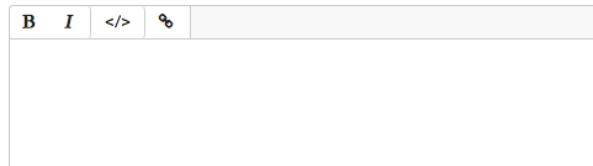
Onderaan rechts staat een knop 'Slide Options'. Hiermee kan je voor elk scherm dat je maakt een aantal specifieke instellingen bepalen (zie verder).

## Stap 5 - Invoeren van het startscherm

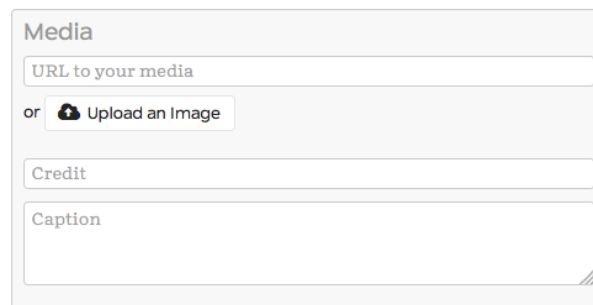
1. Open het document op je computer, waarin je alle info verzameld hebt voor het startscherm (zie Stap 1)
2. Kopieer de titel voor je storymap en plak hem in het veld 'HEADLINE'

HEADLINE

3. Kopieer de korte inleiding en plak die in het tekstveld onder de titel



4. Laad de illustratie op of plak het internetadres van de content die je wil gebruiken



Indien je een eigen illustratie in jpeg-formaat had voorzien:

Klik op 'Upload an image' en navigeer op je harde schijf naar het desbetreffende beeld. Duid het aan en klik vervolgens op de blauwe knop 'Upload'. Het beeld wordt nu opgeladen naar je Google Drive. Indien alles vlot verloopt, plaatst StoryMapJS meteen het juiste internetadres in het veld 'URL to your media'.

Indien je andere internetcontent hebt voorzien:

Kopieer het volledige internetadres in het veld 'URL to your media', inclusief de "http://".

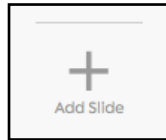
Het is altijd fraai om de maker van de content correct te citeren. Plak die informatie in het veld 'Credit'.

Indien je nog een ondertekening bij de content wil voorzien, plaats die dan in het veld 'Caption'.

5. Bekijk je startscherm door bovenaan op de tab 'Preview' te klikken en klik vervolgens op de tab 'Edit' om terug te keren
6. Bewaar alles door op de knop 'Save' te klikken

## Stap 6 - Invoeren van de locaties

1. Open het document op je computer, waarin je alle info verzameld hebt voor de eerste locatie (zie Stap 1) Beschik je nog niet over ALLE benodigde informatie, voeg deze locatie dan nog niet toe!
2. Klik op “Add Slide” in de linkerbalk



3. Kopieer het exacte adres van deze locatie en plak die in het veld “Search” en klik op de enter-toets van je toetsenbord

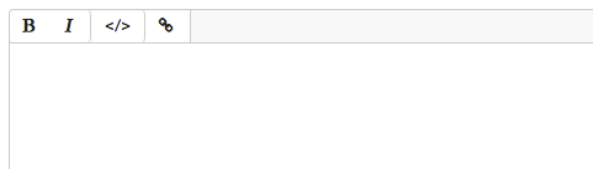


De rode markering zal de plaats onmiddellijk aangeven. Linksboven op de kaart staat een +/- teken. Door op de + te klikken kan je inzoomen op de kaart tot op straatniveau. Door de rode markering vast te grijpen, kan je de locatie zeer precies vastleggen.

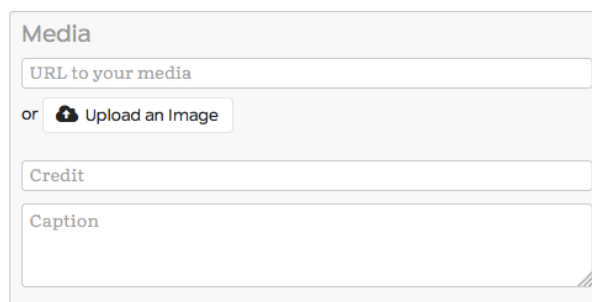
4. Kopieer de titel van deze locatie en plak die in het veld “HEADLINE”

HEADLINE

5. Kopieer de korte toelichting bij deze locatie en plak die in het tekstveld onder de titel

A screenshot of a text editor interface. At the top, there is a toolbar with icons for bold (B), italic (I), code (</>), and link (%). Below the toolbar is a large, empty text input field.

6. Laad de illustratie op of plak het internetadres van de content die je wil gebruiken voor deze locatie

A screenshot of a "Media" form. It has a title "Media" at the top. Below the title is a text input field labeled "URL to your media". Underneath that is the text "or" followed by a button with an image icon and the text "Upload an Image". Below the button is a text input field labeled "Credit". At the bottom is a larger text input field labeled "Caption".



Indien je een eigen illustratie in jpeg-formaat had voorzien:

Klik op 'Upload an image' en navigeer op je harde schijf naar het desbetreffende beeld. Duid het aan en klik vervolgens op de blauwe knop 'Upload'. Het beeld wordt nu opgeladen naar je Google Drive. Indien alles vlot verloopt, plaatst StoryMapJS meteen het juiste internetadres in het veld 'URL to your media'.

Indien je andere internetcontent hebt voorzien:

Kopieer het volledige internetadres in het veld 'URL to your media', inclusief de "http://".

Het is altijd fraai om de maker van de content correct te citeren. Plak die informatie in het veld 'Credit'.

Indien je nog een onderschrift bij de content wil voorzien, plaats die dan in het veld 'Caption'.

7. Bekijk je locatie door bovenaan de tab 'Preview' te klikken en klik vervolgens op de tab 'Edit' om terug te keren.
8. Bewaar alles door op de knop 'Save' te klikken
9. Herhaal deze procedure voor elke locatie op de kaart

## Stap 7 - Bepaal de juiste openvolging van de locaties

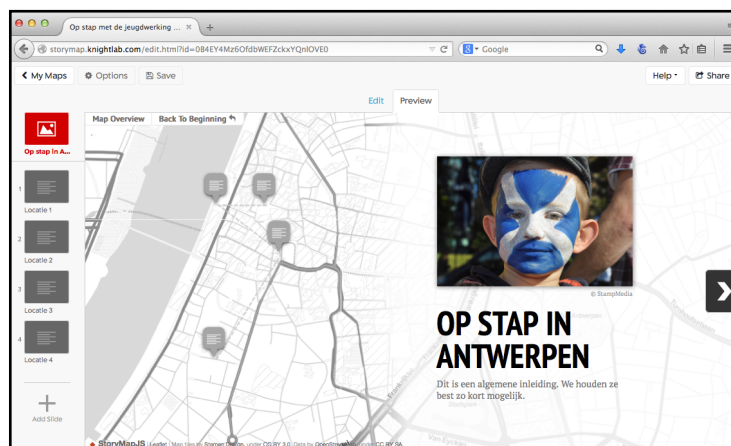
Indien de locaties niet in een logische volgorde werden ingevoerd, kan je die steeds wijzigen. Neem in de linkerzijde de slide vast die je wil verplaatsen en zet hem neer op de juiste plek. Klik op 'Save' om de wijzigingen te bewaren.

De bovenste 'slide' is het startscherm. Die kan je uiteraard niet verplaatsen.

## Stap 8 - Bekijk en evalueer het resultaat

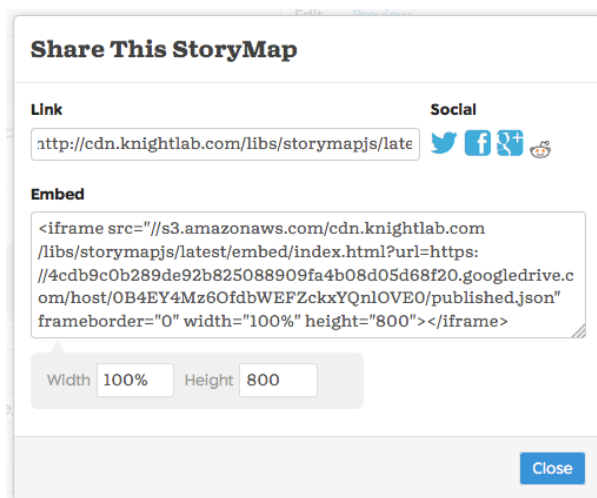
Door op de tab 'Preview' te klikken, kan je de volledige kaart testen.

Je kan nog steeds locaties verplaatsen, wijzigen, toevoegen of verwijderen in 'Edit'-modus.



## Stap 9 - Publiceer de storymap

Klik rechtsboven op de knop 'Share'. Je storymap is nu gepubliceerd. Je kan de link delen op de sociale netwerken of de code in het veld 'Embed' kopiëren en plakken in je eigen website.



## Stap 10 - Aanpassingen na publicatie

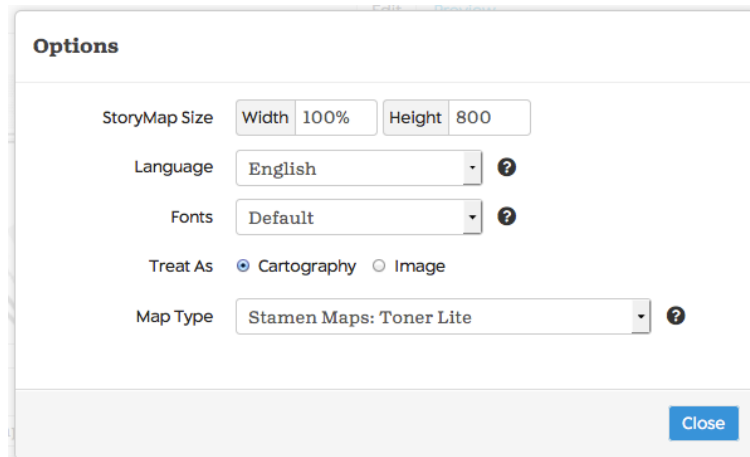
Je kan je storymap steeds aanpassen na publicatie. Vergeet echter niet om je werk altijd te bewaren door op de knop 'Save' te klikken.

De veranderingen worden pas zichtbaar voor het grote publiek, wanneer je op de knop 'Publish Changes' hebt geklikt.

# 3. Extra opties instellen

## Instellen van de algemene opties

Door te klikken op 'Options' in de linkerbovenhoek, kan je een aantal zaken instellen die gelden voor de volledige storymap.



StoryMap Size: Hier bepaal je de grootte van de storymap in % of in aantal pixels.

Language: Hier kies je de taal voor de publieke interface.

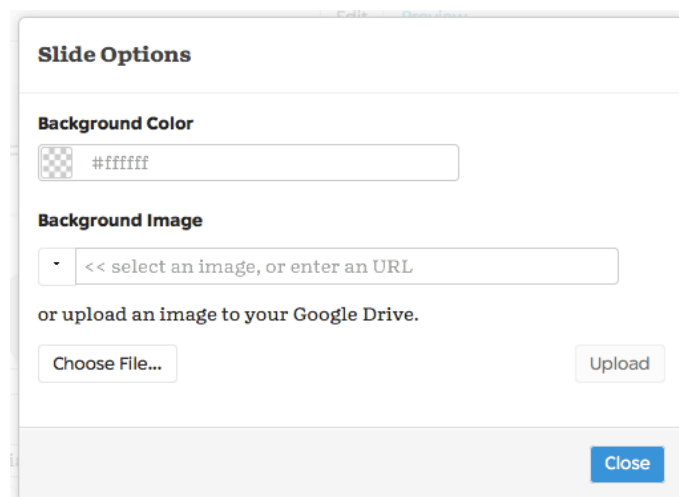
Fonts: Hier wordt een keuzemogelijkheid geboden voor het gebruikte lettertype.

Treat As: Indien je kiest voor 'Cartography', dan worden alle punten op de kaart verbonden met een rode stippellijn. Indien je kiest voor 'Image' gebeurt dat niet.

Map Type: Hier worden een aantal kaarttypes aangeboden. Kies diegene die het beste past. Het is echter ook mogelijk om een eigen kaart te gebruiken, of om er een aan te maken bij [mapbox.com](http://mapbox.com).

## Instellen van de specifieke opties per slide

Op elke 'slide' (inclusief het startscherm) wordt de mogelijkheid geboden om een aantal extra's te voorzien. Om die in te stellen klik je onderaan rechts op 'Slide Options'.



Background Color: hier kan je de achtergrondkleur van het rechter schermgedeelte mee bepalen.

Background Image: hier kan je in het rechter schermgedeelte een achtergrondafbeelding instellen.

# Handig om weten

**StoryLab** organiseert laagdrempelige workshops voor zowel jongeren als jeugdwerkers om aan de slag te gaan met StoryMapJS.

**StoryLab** beschikt daarnaast over een aanzienlijke expertise op vlak van methodologie in de omgang met (kwetsbare) jongeren en begeleidt uw project vanaf de start tot de oplevering van een bevredigend en professioneel eindresultaat.

## Meer informatie nodig?

Contacteer **StoryLab** via [info@storylab.be](mailto:info@storylab.be) of +32 (0)3 294 68 38

---

*StoryLab werkt, zoals de naam het al aangeeft, op onderzoek naar en van nieuwe verhaalvormen, met extra aandacht voor interactie en participatie.*

*StoryLab begeleidt jongeren en (jeugd)organisaties in het uitwerken van projecten met nieuwe verhaalvormen, van idee tot incubatie.*

*StoryLab werkt audio-visuele producties op maat uit voor de non-profit sector; van klassieke foto- en videoreportages, tot geavanceerde digital storytelling.*

*StoryLab geeft laagdrempelige, mediawijze workshops rond de toepassing van en de omgang met nieuwe verhaalvormen.*

*StoryLab geeft lezingen en workshops rond jeugdinformatie, mediawijsheid, inspraak door media, digital storytelling, ...*

*StoryLab is een afdeling van C.H.I.P.S. vzw.*

*C.H.I.P.S. vzw wordt structureel ondersteund door de Vlaamse Gemeenschap – Afdeling Jeugd, en geniet de steun van de steden Antwerpen en Genk.*

---

