

Treball de Fi de Grau

Títol

Autoria

Professorat tutor

Grau

Tipus de TFG

Data

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:

Castellà:

Anglès:

Autoria:

**Professorat
tutor:**

Curs:

Grau:

Paraules clau (mínim 3)

Català:

Castellà:

Anglès:

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:

Castellà:

Anglès:

Índex

1. Introducció	3
2. Marc Teòric	4
A. Història i context revistes digitals de viatges	4
A.1. Introducció a les capçaleres digitals de viatges estudiades en aquesta recerca	5
B. Introducció a les cartografies interactives i el seu ús periodístic	9
C. Teoria Map Communication Model	15
3. Metodologia	17
4. Eines de creació de cartografies interactives	19
4.1. StoryMapJS	20
4.2. JuxatposeJS	26
4.3. MyMaps	30
5. Anàlisi cartografies	35
5.1. Lonely Planet	36
5.2. Viajar	38
5.3. Viajes	41
5.4. Altaïr Magazine	43
5.5. Condé Nast Traveler	46
5.6. Global Traveler	49
5.7. Wanderlust	51
6. Conclusions	53

7. Propostes de millora per a les cartografies interactives	57
8. Bibliografia	59
9. Annex	67
9.1. Taules anàlisi cartografies	67

1. Introducció

Aquest treball neix fruit d'un seguit d'idees soltes i sense forma que han estat combinades entre elles fins a donar lloc a la proposta final. La pluja d'idees inicial girava en torn diversos eixos: periodisme digital, viatges, xarxes socials, cultura, eines interactives, etc., però com era evident, un treball elaborat en profunditat i amb un límit temporal havia de ser acotat.

A partir d'aquí s'inicia la creació de la proposta temàtica del treball. Aquesta, es fa a partir les meves principals preferències, en aquest cas, els viatges i el periodisme digital. Ara bé, com combinem ambdós eixos i aconseguim obrir una via d'investigació? El periodisme digital de viatges era una opció, però calia afegir un tercer element que fos el focus de la recerca. En aquest cas, foren les cartografies interactives. Amb la combinació d'aquests tres elements, sorgeix la idea definitiva d'aquest treball: l'elaboració d'una proposta de millora de les cartografies interactives en l'entorn del periodisme digital de viatges.

Aquesta proposta té com a objectiu analitzar diverses cartografies interactives de set capçaleres digitals especialitzades en viatges. Més concretament es tracta de *Lonely Planet*, *Viajar*, *Viajes* (National Geographic), *Altaïr Magazine* i *Condé Nast Traveler*, pel que fa a capçaleres publicades dins l'àmbit estatal, i de *Global Traveler* i *Wanderlust*, pel que fa a l'àmbit internacional.

Com tota recerca, aquest treball comptarà amb una primera part teòrica en la qual es farà un recorregut per la història i el context del periodisme digital de viatges, s'analitzarà l'origen de les cartografies i el seu ús periodístic, i es farà una breu introducció a la teoria *Map Communication Model*, la qual contempla l'ús dels mapes com a un procés de transmissió d'informació.

Un cop fet l'estudi teòric i analitzades les cartografies de les diverses capçaleres, procedirem a la part més pràctica del treball. En primer lloc, es portarà a terme una investigació pràctica del funcionament de tres eines digitals que permetin l'elaboració de cartografies digitals interactives. Seguidament, s'analitzaran cinc cartografies interactives de cada una de les capçaleres esmentades anteriorment. A partir de les dades obtingudes i les característiques observades al llarg del procés d'anàlisi, es desenvoluparan unes conclusions que derivaran en l'últim punt d'aquesta recerca: el desenvolupament de diverses propostes que permetin millorar les cartografies interactives i la seva inclusió en el periodisme digital de viatges.

Aquest treball, elaborat en un marc temporal de set mesos, compresos entre novembre i juny, pretén esdevenir una eina útil de cara al meu futur professional. Això es deu al fet que no és una recerca purament teòrica en la que es profunditzarà en diversos temes del meu interès, sinó que pretén aportar coneixements pràctics sobre tècniques, formats i mètodes per crear, desenvolupar i explotar cartografies o infografies interactives de qualsevol àmbit. A més, tot i que aquest és un objectiu més ambiciós, aspiro a que aquesta recerca i investigació pugui ser útil per al futur del periodisme digital de viatges i, en especial, per a la creació i la inclusió de futures cartografies interactives en aquesta especialitat.

2. Marc teòric

A. Breu història i context de les revistes digitals de viatges

El desenvolupament de les noves tecnologies a finals del segle XX va causar un gran impacte social. Gairebé tots els àmbits laborals i lúdics van anar cedint davant la digitalització i el nou paradigma era: adaptar-se o morir.

Quan l'any 1993, Tim Bernes Lee, va crear el primer blog o weblog, i més endavant, l'any 1999 *Blogger* va llençar al mercat el servei de creació de blogs (Sampio i Lekant, 2017), ningú imaginava l'abast que pocs anys després adquiririen aquests nous formats.

A poc a poc, tots els mitjans de comunicació, tant la ràdio, la premsa i la televisió, com el cinema, han anat reconvertint-se en mitjans híbrids o en sistemes completament adaptats a la xarxa. Per tant, ens trobem en un punt en el qual existeix una relació directa entre internet i la comunicació (Maldonado, Hinojosa i Robayo, 2016), ja que els mitjans ja no actuen sense la xarxa, i la principal funció de la xarxa és comunicar.

A partir d'aquí i com era previsible, en els últims anys, el periodisme s'ha sotmès a una completa remodelació del seu funcionament, el seu sistema i els seus professionals. El periodisme ha esdevingut el que coneixem com a "periodisme digital", però la realitat és que cada vegada cobra menys sentit acompanyar la professió de l'adjectiu "digital", ja que comença a resultar gairebé impossible concebre el periodisme sense la seva vessant tecnològica.

El periodisme de viatges, el qual apareix a finals del segle XIX i amb la fi de la Segona Guerra Mundial comença a ser considerat una especialització en la matèria (Pirulli, 2014), no s'ha mantingut al marge del seguit de canvis que han colpejat el món de la comunicació. De fet, la temàtica viatgera constitueix un important nucli dels continguts de la blogosfera (Sampio i Lekant, 2017). Així ho demostra l'informe *Technorati* de l'any 2011 (Vela, 2011), en el qual el contingut sobre viatges se situava en la setena posició, set llocs per sobre que l'any anterior.

En els mitjans tradicionals, el periodisme especialitzat de viatges també ha anat guanyant pes. Grans capçaleres informatives destinen petits espais a aquest camp de la matèria i, amb la digitalització dels mitjans, on l'espai és pràcticament il·limitat i el nombre de publicacions no afecta el cost d'impressió, cada vegada és més freqüent produir informació sobre possibles destins o maneres de viatjar. No obstant això, encara s'enfronta a un cert menyspreu i a la consideració d'una modalitat menor (Sampio i Lekant, 2017).

Ara bé, hi ha periodistes, com Mariano Belenguer, que es mostren fermes en la defensa de la seva identitat com a periodista especialitzat en viatges, i reclamen el seu lloc en l'estructura establerta de la professió. Belenguer, basa el seu reclam en antecedents històrics, l'existència de nombroses plataformes aptes per les publicacions d'aquest àmbit (revistes, sèries documentals, canals temàtics), la diversitat de gèneres per abordar els temes a tractar (reportatges, cròniques, entrevistes, opinió...) i en la quantitat de professionals especialitzats que es dediquen a l'entorn periodístic dels viatges (Belenguer, 2002).

Com a prova que sosté la demanda del periodista Mariano Belenguer, podem observar l'ampli ventall de canals de televisió, sèries documentals, podcasts, revistes, blogs, videoblogs, revistes digitals, xarxes socials, etc., que hi ha destinades als viatges i a la tasca periodística que es fa entorn d'aquests. Ara bé, en aquesta recerca, només ens centrarem a veure el poder i la magnitud del periodisme especialitzat de viatges en les revistes digitals.

A.1. Introducció a les capçaleres digitals de viatges estudiades en aquesta recerca

Abans de continuar amb el contingut teòric d'aquest estudi, és pertinent oferir una breu presentació de cada una de les capçaleres digitals de viatges que més endavant s'analitzaran en el marc pràctic de la recerca. Tal com s'indica a la introducció, es tracta

de set publicacions especialitzades en contingut sobre viatges, cinc de les quals s'editen en espanyol, mentre que la cinquena és estatunidenca i la darrera es publica a Anglaterra.

En primer lloc trobem *Lonely Planet*, una de les plataformes en línia més conegudes del món dels viatges. Es tracta d'una capçalera que va néixer l'any 1972 com a una editorial australiana de guies de viatge i va romandre independent fins que l'any 2007 la *BBC Worldwide*, filial de la radiotelevisió pública britànica BBC, va adquirir l'empresa (Allen, Charlton i Jeremy, 2007). Es pot considerar una potència en l'àmbit editorial de publicacions de viatges, ja que s'edita en catorze llengües, entre elles l'espanyol, i ha produït programes de televisió emesos en més de cent països, fins a arribar a comptar amb la seva pròpia plataforma de vídeo en *streaming* (Howard, 2020).

El portal web de la capçalera és molt complet quant a contingut. Compta amb un apartat per a cada país del món (amb itineraris, imprescindibles i consells pràctics), un apartat de reserves d'allotjaments i assegurances de viatges, un blog amb tota mena de continguts periodístics i una botiga en línia on posen a disposició de tots els usuaris la compra de guies i llibres de viatges editats per *Lonely Planet*.

Més enllà de la seva plataforma digital, *Lonely Planet*, és internacionalment coneguda per les seves guies de viatges, les quals han esdevingut un fenomen per a tota mena de viatgers, gràcies al seu contingut complet, senzill i estructurat de manera pràctica, així com la diversitat de formats en què s'ofereixen aquestes guies.

La segona capçalera analitzada serà *Viajar*, la qual fou la primera revista espanyola especialitzada en viatges. El primer número de la revista es va llençar l'any 1978, quan els circuits en autocar per Espanya i Europa, els viatges de noses a Canàries i Mallorca, i els primers vols xàrter a Londres eren el símbol d'una societat que començava a viatjar i deixar enrere les brides del franquisme ("La revista 'Viajar' publica su número 500", 2021). La seva història va molt lligada a la publicació *Cuadernos para el Diálogo*, la qual va jugar un paper clau en l'oposició al franquisme i el pas a la transició.

El plantejament d'editar la que seria la primera revista espanyola de viatges, va sorgir a finals de l'any 1977, quan setmanaris d'informació general com *El País* van encendre l'erosió econòmica de les capçaleres del moment ("La revista 'Viajar' publica su número 500", 2021). Segons sembla, l'aposta per un periodisme molt més especialitzat va resultar ser un èxit, ja que en ple maig de 2021, quaranta-tres anys després del seu llançament, la

capçalera es prepara per publicar l'edició número 500 de la revista *Viajar* en paper, la qual, tot i haver-se imposat el consum digital de contingut, segueix publicant.

Com a dades rellevants de la capçalera és important destacar que, l'any 1981, fou absorbida pel Grup Zeta, del qual forma part des d'aleshores. Així mateix, l'any 2005, *Viajar*, va fer el salt al món digital i va publicar la seva edició en línia. Avui en dia, la plataforma web compta amb més d'un milió d'usuaris únics i amb dos milions de seguidors a les xarxes socials ("La revista 'Viajar' publica su número 500", 2021). A més, el 2016, la capçalera va apostar per un element innovador i va inaugurar una nova forma de fer partícips els usuaris. Es tracta de la iniciativa *Expediciones Viajar*, viatges organitzats i comercialitzats per la capçalera, juntament amb alguna agència de viatges, que ofereixen als lectors la possibilitat d'emprendre una aventura acompanyats d'experts i professionals en expedicions per mostrar la cara més magnífica dels viatges.

El portal web de *Viajar* compta amb diverses seccions que categoritzen i estructuren totes les entrades i el contingut que genera la publicació. Aquests apartats es divideixen en: destins, plans, guies, gastronomia, viatgers, *Viajes TV* (on s'ofereixen vídeos amb vessant periodística més extensos), i una última secció de continguts especials.

Altaïr Magazine, és una altra publicació digital de viatges de la qual s'analitzaran i estudiaran les seves cartografies. Es tracta d'una capçalera que va sorgir a partir de la creació d'una llibreria especialitzada en viatges: *Altaïr*, i que avui en dia és la llibreria especialitzada més gran d'Europa (Marchena, 2020). L'inici del projecte fou impulsat per Pep Barneda i Albert Padrol l'any 1979, i dotze anys més tard, van decidir no només oferir contingut per a viatgers, sinó crear-ne, llençant així el primer exemplar de la revista *Altaïr*.

L'any 2013 la capçalera *Altaïr* va apostar per fer el salt a la xarxa i el maig del 2014 es presenta aquesta versió digital, sense abandonar, d'entrada, l'edició impresa. El principal element diferencial d'aquesta publicació és que no ha sucumbit als temptadors ingressos de la publicitat i ha apostat per un mètode de subscripció, tot i que també compta amb contingut lliure per a tots els usuaris.

Els diferents apartats d'*Altaïr*, defugen dels noms clixé de la majoria de publicacions que s'estudiaran en aquesta investigació. La secció oberta rep el nom de *Voces*, i fa referència a les diferents veus d'arreu del món que els articles i reportatges publicats mostren. L'element principal d'aquesta secció és que les històries s'expliquen a través dels autòctons. D'altra banda hi ha la secció *360º*, la qual compta amb un mur de pagament

per a subscriptors i ofereix contingut molt variat i que sovint acompanyat d'elements visuals molt atractius.

D'altra banda tenim la publicació *Traveler*, la qual pertany al grup global de comunicació *Condé Nast*. L'aparició d'aquesta capçalera es remunta a l'any 1987 als Estats Units, el primer país en què la revista va entrar en circulació. A partir d'aquesta primera versió estatunidenca, el grup de comunicació ha anat augmentant el seu abast internacional, de fet, avui en dia opera en 31 mercats, entre els quals trobem Espanya ("Grupo Condé Nast").

Es tracta d'una publicació de viatges de luxe i estil de vida que actualment publica una edició impresa i actualitza diàriament el contingut digital de la plataforma web. L'espai en línia de la revista compte amb apartats carregats de contingut sobre viatges urbans, natura, gastronomia, viatgers i experiències, i aposta per oferir i avançar molts continguts mitjançant els perfils de la capçalera a les xarxes socials.

Finalment, queda introduir les dues capçaleres internacionals analitzades i que no compten amb una publicació en espanyol. Per començar tenim la publicació estatunidenca *Global Traveler*, la qual va sorgir l'any 2004 i el 2016 va presentar l'actual disseny de la revista digital. Es tracta d'una capçalera dirigida a un nínxol de la població estatunidenca bastant específic: viatgers rics i freqüents que s'acostumen a desplaçar per motius laborals i als quals ofereix contingut diari que atén l'estil de vida i els interessos de viatgers prèmium.

L'any 2014, en veure que els viatgers xinesos apostaven cada vegada més pel luxe i que es tractava d'una clara potència en vies de desenvolupament, *Global Traveler* va iniciar el llançament d'una edició en mandarí distribuïda a la Xina, Hong Kong i Macau (Krol, 2014). Per tant es tracta d'una publicació que tan sols opera en el mercat xinès i l'estatunidenc, ja que no ha mostrat interès en expandir-se a altres territoris on el percentatge de potencials consumidors és molt menor.

La darrera capçalera que cal presentar és *Wanderlust*, una revista anglesa que va iniciar el seu llançament l'any 1993 fruit del descontentament d'un matrimoni per l'absència de publicacions sobre viatges que combinessin interessos culturals, activitats i la vida salvatge del lloc de destí.

Posteriorment, el 2017, es va llençar l'actual portal web de la capçalera, la qual conté articles d'experts, informació per ajudar a planificar un viatge a qualsevol país del món, una funció *Trip Finder* que busca viatges i una opció d'assistents de viatge per obtenir un itinerari fet a mida. A més, la pàgina està perfectament ordenada per països i interessos, de manera que es pot accedir directament al destí que es vol visitar i allà s'hi trobarà tot a mena de contingut i informació.

Actualment, *Wanderlust* compta amb subscriptors de 112 països i més de 100.000 lectors dels deu números que publiquen cada any. De fet, la capçalera s'ha ampliat a serveis editorials i de mitjans per a altres empreses de viatges.

B. Introducció a les cartografies interactives i el seu ús periodístic

Abans d'endinsar-nos en la matèria, cal presentar el que avui en dia definim com a cartografia. Segons l'Institut d'Estudis Catalans (IEC), la cartografia és l'art de traçar mapes o cartes geogràfiques. Ara bé, què és un mapa? L'IEC defineix el terme 'mapa' com a la representació sobre una àrea plana de la superfície de la Terra o d'una part d'ella segons una escala donada.

Una vegada aclarits ambdós conceptes és rellevant remuntar-nos al segle VI aC, moment del qual data el primer mapa de la història. Aquest fet demostra que des dels seus orígens, l'home, ha tingut la necessitat d'explicar el món, de trobar respostes a allò que l'envolta i d'ubicar-se en el planeta (Prieto, 2016). Des d'aquest primer mapa fins a l'actualitat, la història de la cartografia passa pels mapes de pedra, pintura, fibres de canya, seda, pergamí, fins a arribar a internet.

Ara bé, en aquesta recerca no tan sols ens centrem en l'anàlisi de les cartografies en format de mapa, sinó que ampliem el ventall d'estudi i hi integrem el concepte infografia. Aquesta, es tracta d'una combinació d'elements visuals que aporten un desplegament gràfic a la informació a la qual acompanyen. De fet, les infografies s'utilitzen principalment per brindar informació complexa que amb elements visuals es pot sintetitzar, aclarir o fer més atractiva la lectura ("Manual de Estilo de Clarín", 1997). Partint d'aquesta definició, podem observar que les infografies s'entenen com a un concepte més ampli que les cartografies i, per tant, els mapes, tan sols són una de les maneres en què es pot plasmar la informació visualment.

Històricament, un dels fets que associem a l'inici de les cartografies i la presentació de dades en format visual va tenir lloc a Anglaterra, l'any 1845, durant el brot de còlera més violent de la història del país. Davant l'epidèmia, el doctor John Snow, qui tenia la consulta a la zona més afectada de Londres, va recórrer a l'ús dels mapes per investigar el focus de l'epidèmia i argumentar la seva tesi. Snow, mitjançant un elaborat treball de camp, anotà a la superfície d'un mapa totes les morts per colera durant el darrer mes, cosa que va permetre relacionar, de forma visual, la majoria de les morts amb un servei d'aigua d'un dels carrers del barri del Soho.

El resultat d'aquesta investigació fou una de les primeres infografies de la història i un document que va canviar la concepció de la cartografia per sempre, apostant per l'ús dels mapes com a eina de cerca i interpretació d'informacions. Es tracta del precursor d'una nova disciplina, la visualització de dades sobre el paper, la qual, avui en dia, és pràcticament imprescindible en qualsevol peça periodística ("John Snow y el mapa que salvó Londres", 2015).

Fins aleshores, les capçaleres periodístiques, tan sols comptaven amb gravats com a element de suport visual per a les peces que es publicaven. De fet, el primer diari a incorporar gravats fou *The Illustrated London News*, el qual va aparèixer l'any 1842 i va debutar cobrint la primera aparició de la reina Victòria en un ball. A partir de l'èxit rotund d'aquest element tan innovador en el món de la premsa, anys després, van aparèixer, arreu d'Europa i els Estats Units, diaris similars que apostaven per l'ús dels gravats. Alguns dels exemples més transcendents són *The Graphic* (Londres; 1869) i *The Daily Graphic* (Nova York; 1873).

Set anys després de la seva aparició, el diari estatunidenc *The Daily Graphic*, va fer un pas més enllà dels gravats i va publicar la primera fotografia impresa. Amb l'aparició de les imatges impreses, l'ús del gravat va anar disminuint fins a pràcticament desaparèixer després de la Primera Guerra Mundial. L'abast i l'èxit de les fotografies plasmades en els diaris i acompanyant els textos que parlaven de guerres, conflictes i esdeveniments de gran magnitud va ser sorprenentment positiu. La gent ja no en tenia prou en veure gravats i dibuixos simulant realitats, els lectors volien veure la realitat tal com era (Cernuda, 2021). Per aquest motiu, *The Daily Graphic*, és considerada una de les capçaleres encarregades de consolidar els precedents del fotoperiodisme.

A partir de la introducció dels elements visuals al periodisme, anys més tard, el periodista espanyol J. Romero Cuesta escrivia a l'*Heraldo de Madrid*:

“Existe un tipo de lector que no lee (...), nos referimos al comprador de Prensa que hojea sus páginas y sólo se detiene ante las notas gráficas, que vienen a informarle sintéticamente de los más salientes sucesos de la actualidad”.

Amb aquesta afirmació, Romero Cuesta, posava sobre la taula l'existència d'un nou tipus d'audiència. Per tant, l'aplicació d'imatges i gràfics no tan sols va revolucionar el periodisme, sinó que també va donar pas a una petita revolució dels lectors de premsa. Es tracta d'un seguit de consumidors de premsa que opten per la lectura en diagonal i posen el focus en els elements visuals. Cal destacar que tot i que aquest tipus d'audiència comença a fer-se veure entre finals del segle XIX i principis del segle XX actualment és més present que mai, i cada vegada hi ha més lectors que prefereixen ser espectadors als quals se'ls ofereix la informació pràcticament desglossada i presentada per ser entesa en una sola mirada, a ser lectors que han de desxifrar el contingut mitjançant l'activació del sentit crític.

Amb el pas del temps i l'aparició de noves tecnologies, el concepte infografia ha estat lleugerament ampliat i modificat. La fotografia ha deixat de ser un element d'interès, i tot i que encara és present a gairebé tots els productes periodístics gràcies a la seva fàcil aplicació, la seva falta d'interacció amb l'usuari l'ha deixat en un segon pla. Això es deu al fet que cada vegada s'han pogut aplicar elements més diversos a les peces periodístiques i el lector s'ha acostumat a les facilitats que els proporciona la interactivitat.

Actualment, podem considerar infografia tant els mapes, com els gràfics, com qualsevol mena de contingut audiovisual (Núñez, 2013), i l'objectiu sempre és el mateix: intentar explicar de forma sintètica, innovadora i dinàmica l'essència de la informació, i mantenir l'equilibri entre l'estètica i el contingut (Minervini i Pedrazzini, 2004).

En els darrers anys, la combinació d'elements per a elaborar grans infografies o aconseguir crear peces plenament interactives ha pres molta força. L'any 2012, *The New York Times*, va publicar, en el seu mitjà digital, *Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek* (Branch, 2012), un reportatge que va aconseguir gran ressò mundial i mediàtic per la seva interactivitat i la seva innovadora combinació d'elements. La peça procurava explicar l'allau de neu que havia deixat a diverses persones atrapades a la Serralada de les Cascades (Estat de Washington). John Branch, el periodista encarregat de dur a terme la

creació de la peça, va narrar la història seguint les pautes d'un reportatge corrent. Ara bé, el text anava acompanyat de fotografies, vídeos, mapes interactius que situaven el lector en l'escenari dels fets, àudios on es podien escoltar les trucades dels afectats a emergències... La suma de tots aquests elements, van permetre a Branch crear no només una peça periodística, també una experiència per al lector. D'alguna manera, aquest reportatge va encendre la metxa de la creativitat en el món del periodisme digital i, a poc a poc, ha esdevingut una peça de culte del periodisme modern i ha precedit grans reportatges interactius.

Tal com hem comentat, un dels principals formats en què es desenvolupen infografies interactives són els mapes. El primer mapa interactiu publicat en una pàgina web mostrava els darrers moviments sísmics arreu del món ("Funciones de la cartografía...de contenidos", 2019). Es tracta de *The World Wide Earthquake Locator* (Boermel, 2012), una cartografia elaborada per la Universitat d'Edimburg que va veure la llum l'any 1994 i va estar en funcionament fins al 2012.

Amb el pas del temps, l'aparició de mapes interactius a la xarxa no ha fet més que augmentar. De fet, internet ha esdevingut un gran magatzem de mapes i cartografies, i l'ampli ventall de possibilitats que ofereixen les eines digitals per a convertir-los en elements interactius ha permès la creació de tota mena de cartografies interactives informatives. Actualment, a la xarxa, es poden trobar exemples de cartografies molt innovadores que presenten el món i alguns dels seus espais com mai abans s'havia fet, cosa que demostra l'eficàcia dels elements digitals per oferir informació de tota mena. Un dels milers d'exemples que es troben a la xarxa és el *Nature Soundmap* (Wild Ambience, 2013), una cartografia sonora que gràcies a la tasca de més de noranta col·laboradors ofereix als usuaris els sons de la natura als diferents indrets del món.

D'altra banda, tenint en compte que el focus principal d'aquesta recerca és el periodisme especialitzat en viatges, és rellevant fer menció a l'estreta relació social que s'estableix entre les cartografies i els viatges. Els mapes, gràcies a la seva capacitat d'ubicar fets i persones en el territori, són eines que, sovint i involuntàriament, van de la mà amb els viatges. Quan visitem llocs desconeguts o marxem lluny de casa, els mapes són quelcom essencial per a poder gaudir al màxim de l'experiència i ser conscients en tot moment d'en quin punt del món ens trobem. Partint d'aquesta premissa, no és d'estranyar que el periodisme especialitzat en viatges, també se serveixi dels mapes com a eina de suport visual a les seves publicacions. Qualsevol peça periodística acompanyada d'un mapa o

algun element visual similar, permet al lector conèixer amb més profunditat la informació que es proporciona. A més, tal com deia el periodista José Romero Cuesta, cal tenir en compte aquells lectors que no es paren a llegir els articles paraula per paraula, però que sí que proporcionen atenció als elements visuals (Saiz, 1999). Es tracta de lectors que són una mena de cercadors d'imatges, gràfics o mapes, i que esperen poder rebre la suficient informació, amb tan sols analitzar els elements visuals.

Amb la incorporació del periodisme especialitzat en viatges al món digital, la connexió entre peces periodístiques i elements visuals ha pres més sentit que mai. Això es deu a la suma de dos factors: gran quantitat dels usuaris de la xarxa són espectadors i observadors, més que lectors, i la xarxa i les eines digitals han multiplicat les possibilitats d'elaborar tota mena de cartografies.

Tal com hem comentat anteriorment, les imatges, els gràfics i les infografies faciliten que els usuaris puguin ser espectadors del que se'ls ofereix, ara bé, amb internet i les possibilitats de convertir els mapes i les infografies en elements interactius, els usuaris ja no tan sols són espectadors, sinó que entren en escena i formen part de la història que s'explica o les dades que es proporcionen. En el cas del periodisme de viatges, els lectors poden emprendre una travessia virtual i seguir els passos del periodista que narra i explica rutes, aventures, curiositats i peripècies d'arreu del món.

Ara bé, com pot un usuari tenir una experiència viatgera des de casa mitjançant la lectura d'alguna peça d'una publicació digital especialitzada en viatges? La resposta a aquesta qüestió és ben senzilla. Els diferents textos periodístics que s'ofereixen van acompanyats de tota classe d'elements visuals, siguin imatges, vídeos, o cartografies que situen el lector geogràficament. La visualització d'aquests elements per part dels usuaris permet aproximar-los més a la història i poder deixar de banda la imaginació amb què sovint s'interpreten els textos.

Els mapes i les cartografies, especialment quan són interactius, són eines que aporten una gran quantitat de detalls als lectors. La majoria de publicacions sobre viatges descriuen rutes o narren experiències en llocs llunyans, els quals l'usuari no té per què conèixer o saber on estan. En aquests casos, el paper del mapa és fonamental per a situar-los geogràficament i ajudar a comprendre millor les paraules que componen el text. Ara bé, per a mostrar on se situa un país, una ruta, un poble o un monument, entre moltes d'altres coses que expliquen les revistes digitals de viatges, un mapa estàtic presentat

com una fotografia amb alguna indicació seria suficient. De fet, moltes publicacions aposten per aquesta opció.

No obstant això, els mapes interactius són molt més enriquidors informativament parlant. A més, proporcionen molt més joc al lector, ja que permeten escollir sobre quin lloc o parada informar-se sense la necessitat de submergir-se en la lectura de la peça completa. Tal com dèiem, la inclusió de mapes, principalment interactius, ha permès atraure usuaris que cerquen lectures ràpides i superficials, i els ha convertit en possessors d'eleccions sobre quins camins seguir dins cada una de les entrades.

Finalment i per concloure aquest punt, és important destacar que amb l'aparició de la Covid-19 i el seguit de restriccions i normatives que s'han imposat a la ciutadania han sorgit noves iniciatives. Vivim en una era d'accés a la tecnologia digital sense precedents, i per això, s'obren un munt de noves opcions per explorar el món que ens envolta sense la necessitat de sortir de casa (Snow, 2021). Amb el tancament de fronteres i les complicacions per a viatjar lluny de la llar, les publicacions digitals especialitzades en viatges han volgut oferir experiències viatgeres virtuals. Es tracte d'experiències com visitar les set meravelles del món, explorar els parcs nacionals estatunidencs, observar la fauna a través de webcams, etc.

Tot plegat és possible gràcies a les infinites possibilitats que proporciona la xarxa i les seves eines. Tanmateix, tot i haver pogut observar la magnitud de les travessies que es poden emprendre des de casa, és pertinent remarcar que en aquesta investigació, se centrarà l'atenció en les cartografies interactives plasmades en pantalla, és a dir, en tot allò que entenem com a mapa i ofereix al lector la possibilitat d'interactuar-hi i decidir els seus propis passos.

C. Teoria Map Communication Model

Els mapes són eines comunicadores que tenen com a objectiu transmetre una informació específica a totes aquelles persones que els llegeixin i tinguin interès per interpretar-los. Com a tot element comunicatiu de la nostra societat, al voltant de la figura dels mapes s'han generat diverses teories sobre com comuniquen els mapes i quina és la seva utilitat com a objecte social.

La teoria més rellevant de totes es coneix com a *Map Communication Model* (MCM). Es tracta d'un model que caracteritza el mapeig com a un procés de transmissió d'informació geogràfica que el cartògraf pretén fer arribar a l'usuari final mitjançant una eina física, en aquest cas, un mapa ("The map...and critical cartography", 2006).

La MCM apareix quan cartògrafs com Arthur H. Robinson comencen a veure el mapa com a una eina de comunicació i, a partir d'aquí, desenvolupen un model específic per a la comunicació de mapes, la MCM (Crampton, 2001). Aquest model de comunicació de mapes, així com d'altres de similars que sorgiren, van permetre obrir noves branques de recerca, aplicar metodologies alternatives i crear paradigmes de disseny de mapes.

Una de les aportacions d'aquest model de comunicació és el canvi que va comportar en la comprensió social dels mapes, ja que van passar de ser sistemes de comunicació a ser també investigats en termes de relacions de poder (Crampton, 2001). És a dir, no s'havia de percebre la informació que contenien els mapes com a una veritat absoluta, sinó que calia estudiar l'entorn i el context social en el qual es produïen i s'analitzaven.

Un altre fet que la MCM va posar sobre la taula és que els mapes mai són imatges sense valor, és a dir, no són veritables ni falses en si mateixes. Tant en el seu procés de creació com en la fase d'interpretació, els mapes són una manera de concebre, articular i estructurar el món humà i les relacions socials que en aquest s'estableixen.

Partint d'aquesta conclusió, cal tenir present que els mapes són transmissors d'informació, però en cap cas ho són de coneixement. Això es deu al fet que el coneixement és informació en un context cultural, per tant, el que és un senyal d'informació significativa per a una persona, no té sentit per a una altra.

Tanmateix, amb els pas dels anys, teòrics de la comunicació i els mapes van assenyalar algunes de les deficiències que hi havia en les teories comunicatives cartogràfiques com

la MCM. L'error que més es va destacar fou que els mapes no s'encarreguen d'oferir missatges, sinó possibilitats (Kent, 2018).

L'èxit o el fracàs d'un mapa depèn de la seva capacitat de transmetre informació de manera efectiva. L'assoliment d'aquest objectiu depèn en gran manera de la selecció de símbols abstractes que fa el cartògraf a l'hora de descriure un tema; del disseny de cada símbol com a expressió eficaç del seu significat; i de la facilitat amb què l'usuari pugui entendre o reconèixer aquest significat. Per tant, aquesta combinació de treball previ del cartògraf, de símbols plasmats en un mapa i d'expectatives cap al lector, creen un conjunt de possibilitats interpretatives, i no un missatge en si (Kent, 2018).

Ara bé, a partir de les diverses teories sobre mapes, com la MCM, i tot i els errors o les mancances que posteriorment s'hagin detectat, és evident que l'ús de les cartografies ha estat una revolució social. La possibilitat de representar elements que, en principi, són inabastables ha permès a l'home adquirir noves informacions per, a partir d'aquí, poder desenvolupar el seu coneixement. Tot i això, el mapa no deixa de ser una simplificació de la realitat, ja que si no fos així, seria quelcom inabastable i no tindria cap utilitat social (Renzi, 2011).

D'altra banda, cal tenir en compte, que totes les teories s'han vist obligades a ser revisades i modificades amb la irrupció d'internet i les noves tecnologies. El motiu és que el mapeig és una acció perfectament adaptable i possible de fer en línia. De fet, amb les noves tecnologies, han aparegut eines que proporcionen als creadors de mapes infinites possibilitats per oferir informació i convertir-los en elements interactius.

A més, les opcions creatives i innovadores s'han vist sotmeses a una revolució. Es tracta d'una nova generació de mapes com a eines essencials de la xarxa i de la interacció d'usuaris. Ara més que mai, és possible aconseguir elaborar mapes òptims que assoleixin l'objectiu abans esmentat: la capacitat de transmetre informació de manera efectiva.

Encara és massa aviat per extreure'n conclusions fermes i segures, però en uns anys, serà interessant elaborar teories sobre l'efecte d'internet en els mapes i en la seva capacitat de transmetre informació, ja que aquesta ha augmentat considerablement. Una vegada més, la xarxa marca un abans i un després en un àmbit d'estudi social.

3. Metodologia

La metodologia d'un treball és la manera en què es pretén donar resposta al problema plantejat o a les hipòtesis inicials de qualsevol recerca. A partir d'aquesta breu definició, podem assenyalar que la part pràctica d'aquest treball consisteix en una recerca qualitativa. Es tracta del mètode en què es deixen de banda els valors numèrics per a centrar-se en tot allò que no es pot comptabilitzar, com ara bé, el significat de les dades que l'objecte d'estudi proporciona i la forma en què les transmet, així com la manera en què les persones participants perceben aquestes dades i comprenen la realitat.

L'objectiu general d'aquest treball és aconseguir elaborar un seguit de propostes que permetin i ajudin a millorar les cartografies interactives i la seva inclusió en el periodisme digital de viatges. Ara bé, per a poder assolir aquesta meta, caldrà fer una exhaustiva anàlisi qualitativa del panorama actual de l'objecte d'estudi. A més, és indispensable aconseguir complir els objectius específics de la recerca per tal de poder iniciar les conclusions del treball:

1. Conèixer i comprendre algunes eines de treball digitals que permetin elaborar cartografies interactives
2. Identificar les mancances de les cartografies interactives del periodisme digital de viatges.
3. Elaborar una proposta de millora per a les cartografies interactives de les capçaleres digitals especialitzades

Per tal que la recerca sigui el més profunda i realista possible i, d'aquesta manera, l'assoliment dels objectius aportin dades i observacions reals, tant l'anàlisi com les conclusions dels mapes interactius es duran a terme tenint en compte tres perspectives diferents:

- El punt de vista periodístic, és a dir, la rigorositat de la informació i les dades que aporta.
- La visió del lectoespectador, en la qual es tindrà en compte l'equilibri entre la informació aportada i el format en què es transmet.
- La *User Experience*, que es tracta de la qualitat de la navegació de l'usuari quan llegeix, observa i actua sobre la infografia en qüestió.

Aquests tres punts de vista a analitzar, permetran que les conclusions del treball estiguin basades i sostingudes en tres punts clau, de manera que s'obtindran resultats molt més específics i concrets per a cada publicació analitzada i defugirem de generalitzacions i superficialitats que podrien deixar una sensació agredolça en el resultat final de la investigació.

Ara bé, abans d'endinsar-me en l'anàlisi de les cartografies és imprescindible realitzar una primera aproximació pràctica a algunes de les eines actuals més utilitzades per elaborar mapes digitals. Aquesta observació permetrà conèixer de primera mà, les dificultats, les possibilitats i les mancances d'aquelles plataformes o aplicacions amb què s'elaboren les cartografies de les publicacions digitals de viatges. D'aquesta manera, tant les conclusions de les anàlisis com l'elaboració de propostes de millora, comptaran amb una visió més completa i autèntica de la realitat dels mapes interactius.

D'altra banda, per assegurar que totes les anàlisis estan fets de la mateixa manera i qüestionen, observen i segueixen les mateixes pautes, he elaborat unes taules d'anàlisi. Aquestes serviran com a guia per analitzar les peces i permetran anotar totes aquelles observacions destacables de cada una de les cartografies.

A continuació i per acabar, exposo una mostra de la taula elaborada amb la finalitat de recollir el principal gruix d'informació de les cartografies analitzades partint de les tres perspectives ja esmentades:

Publicació:	
Data consulta:	
Nom de la peça:	
Enllaç:	
Tipus de publicació a la qual acompanya:	
Tipus de format:	
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	
Dades que mostra:	
Comprensió:	
Navegació:	
Altres:	
Imatge/fotografia de la cartografia:	

4. Eines de creació de cartografies interactives

Per tal de poder complir l'objectiu d'aquesta recerca i crear propostes coherents de millora de cartografies en publicacions digitals especialitzades en viatges, és imprescindible conèixer algunes de les eines amb les quals es poden crear aquests elements visuals.

L'ús de mapes dinàmics i la geolocalització en experiències interactives millora contínuament i veiem excel·lents interaccions amb els usuaris, com ara la realitat virtual o la realitat augmentada, integrades a l'ús de mapes, geolocalització i *Street View* (vista de carrer). Actualment hi ha molts portals web disponibles per ajudar-nos a crear mapes dinàmics i ampliar la funcionalitat de les API de Google Maps (i altres proveïdors de conjunts de dades) amb diverses opcions de personalització (“20 Inspirational examples... in web design”, 2021).

De fet, el ventall de plataformes vigents per a elaborar cartografies interactives és tan ampli que la revista digital *Awwwards*, especialitzada en disseny, creativitat i innovació a la xarxa, ha fet un recull de vint mapes interactius i experiències virtuals inspiradores que alguns usuaris han elaborat gràcies a portals, programes i aplicacions digitals.

Tanmateix, cal tenir present que la majoria de plataformes creadores d'elements visuals interactius que generen experiències pels usuaris i permeten personalitzar cada detall del mapa al gust del creador, són de pagament.

En aquesta recerca s'ha hagut de centrar la investigació de camp en matèria de possibilitats de creació de contingut cartogràfic a l'oferta d'aplicacions i portals gratuïts. És a dir, la investigació pràctica realitzada sobre algunes plataformes de disseny de mapes interactius, s'ha centrat en tres eines d'accés gratuït per permetre que tothom que tingui accés a aquest treball, pugui servir-se dels coneixements i dades que aporta sense la necessitat d'haver de realitzar una despesa econòmica.

L'objectiu d'aquesta aproximació a algunes eines d'elaboració de cartografies interactives és comprendre les dificultats, els avantatges, la inversió temporal i les possibilitats al llarg del procés de creació. D'aquesta manera, es pretén poder extreure unes conclusions més acurades i entendre, a partir de l'experiència pròpia, els motius pels quals s'inclouen o no i

de quina manera ho fan, les diverses cartografies interactives en les capçaleres digitals especialitzades en viatges.

Les plataformes escollides per ser provades, investigades i observades de primera mà han estat *StoryMapJS*, *JuxtaposeJS*, i *MyMaps*. El motiu de l'elecció es deu a diferents factors: accés gratuït, facilitat d'ús i explotació i oferta de possibilitats que ofereixen.

Per a presentar els diferents passos a seguir en la creació d'una cartografia interactiva amb cada un dels tres portals digitals i saber el temps que cal emprar-hi així com els punts forts i les debilitats de cada plataforma, portaré a terme l'elaboració del mateix recorregut. En els tres casos es presentarà una ruta literària de la clàssica novel·la britànica, *Orgull i prejudici*. Es tracta d'un recorregut de quatre parades per alguns dels llocs més emblemàtics que han representat les ubicacions que l'autora de l'obra, Jane Austen, descrivia i utilitzava com a escenari de la seva ficció més reconeguda. Els quatre punts han estat seleccionats segons un article del portal web *Destinos Literarios* (Ventura, 2019).

4.1. *StoryMapJS*

StoryMapJS és una eina de disseny creada per *Knight Lab*, una comunitat de dissenyadors, estudiants i educadors que cerquen mètodes i formats per empènyer el periodisme a nous espais i mitjançant noves eines.

Es tracta d'un instrument que permet narrar històries o explicar rutes i travessies a partir de la ubicació dels punts més destacats on han tingut lloc els esdeveniments més importants de les històries o on val la pena fer una parada quan s'empren un viatge.

El fil conductor de la història o el viatge que es narra es pot generar a partir d'un mapa o d'una imatge. És a dir, els diferents punts que s'expliquen poden anar mostrant la ubicació sobre un mapa o sobre una imatge (en cas que el destí o la situació geogràfica no sigui quelcom rellevant). En aquest cas, ens centrarem a explicar com s'elabora un *StoryMap* a partir d'un mapa i mostrant les ubicacions dels llocs sobre els quals es parla.

En primer lloc, quan des del domini web de la plataforma creadora de cartografies se selecciona l'opció "crear un *StoryMap*" s'obre una pàgina amb diferents apartats en blanc

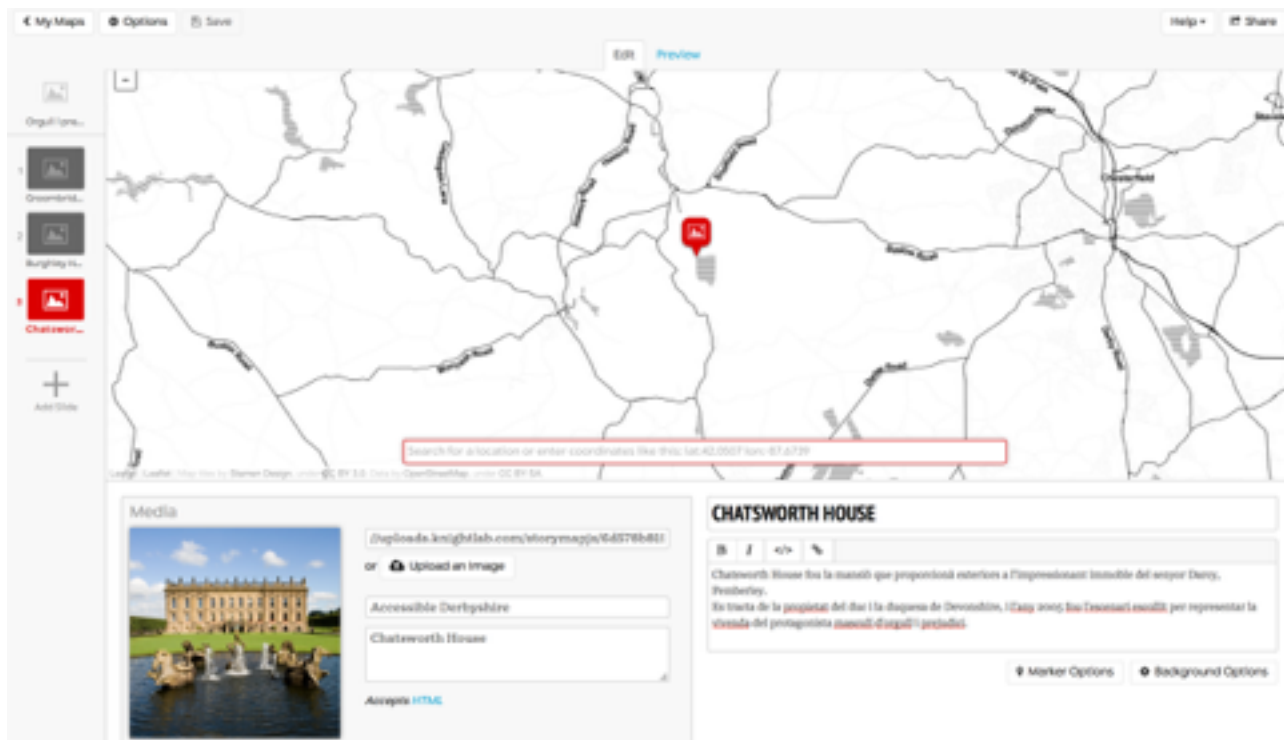
que cal anar omplint: el títol de la ruta o història, en aquest cas, Orgull i prejudici; una breu presentació introductòria, on es descriu el contingut que es podrà trobar a l'interior de la cartografia a mesura que es vagi avançant; la imatge o vídeo que es vol utilitzar com a portada, opció en què m'he decantat per seleccionar tapa d'una edició especial de la novel·la; i la descripció i els crèdits de la imatge escollida.



1. Captura de pantalla amb els espais en blanc emplenats per a la creació de la portada/pàgina inicial de la cartografia.

Una vegada elaborada la primera plana de la cartografia interactiva, cal seleccionar l'opció "afegir diapositiva" tantes vegades com parades o punts vulguem mostrar, en el cas de la ruta literària que estem creant, necessitarem quatre diapositives.

A partir d'aquí s'obrirà una pestanya en blanc similar a la de la pàgina inicial per a cada parada. En aquest cas, caldrà indicar en la barra superior situada en el mapa la ubicació exacte del punt que es mostra i automàticament s'afegirà una icona en el lloc indicat. Així mateix també cal emplenar el nom del lloc, una descripció per contextualitzar, i una imatge o vídeo amb la seva corresponent descripció i on s'indiquin els crèdits.

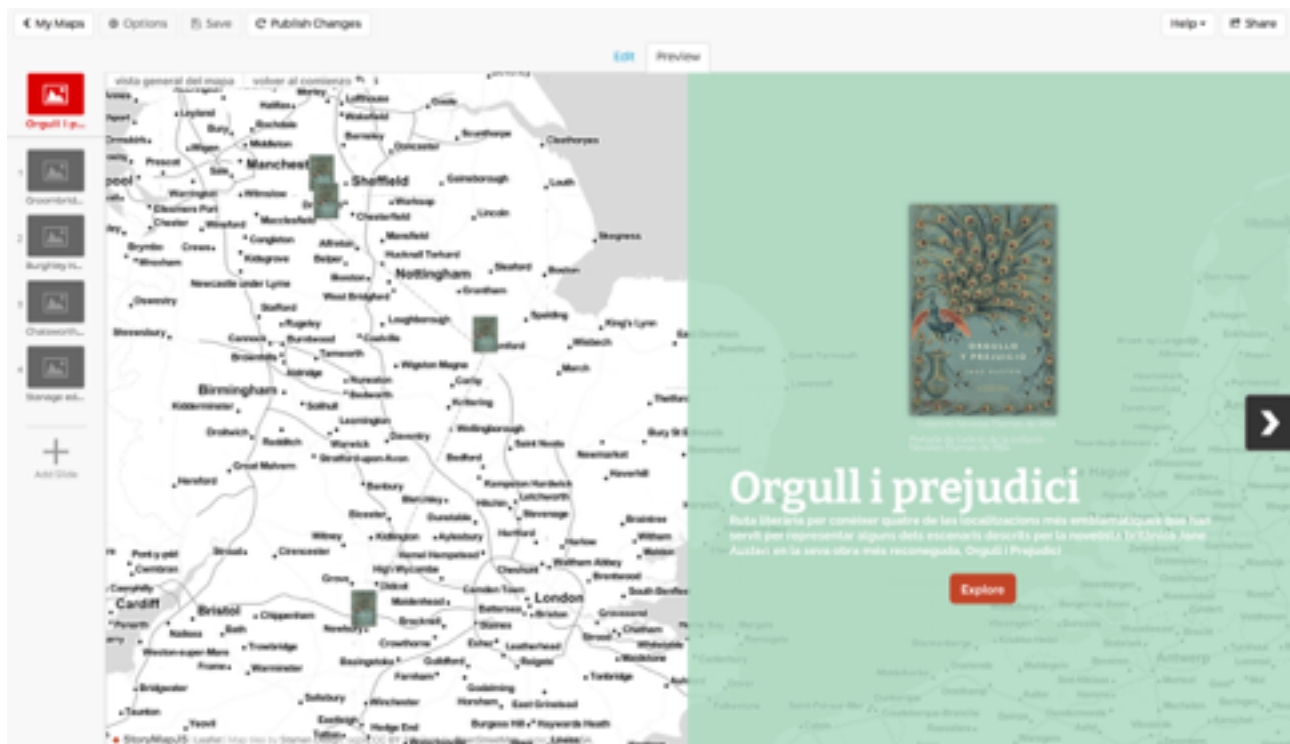


2. Captura de pantalla amb els espais en blanc de la tercera parada de la ruta emplenats amb les dades corresponents.

El procés per a cada una de les diapositives és exactament igual. A més, gràcies a la barra lateral esquerra on apareixen desglossades en mode d'índex, es pot alterar l'ordre del recorregut tantes vegades com es consideri necessari, encara que les dades ja hagin estat emplenades. En canviar l'ordre de les parades, les línies discontinües que uneixen els punts entre si, es canvien automàticament.

Una altra possibilitat que ofereix *StoryMap* és que seleccionant l'opció "opcions d'icones" es pot canviar la icona vermella que marca la ubicació en el mapa per una imatge escollida pel creador de la cartografia. En el meu cas, una vegada han estat fetes totes les diapositives, he optat per posar com a icona la mateixa imatge que s'ha usat com a principal en la pàgina d'inici. D'aquesta manera, a la portada de la cartografia, tan sols amb un cop d'ull i sense la necessitat de llegir res, es pot intuir que el fil conductor de la peça és la novel·la d'Orgull i prejudici.

El resultat final és una cartografia interactiva senzilla de comprendre i utilitzar que gràcies a la seva capacitat informativa pot funcionar per si sola sense la necessitat d'un text introductori que la contextualitzi, ja que la seva primera pàgina ja fa aquesta funció.

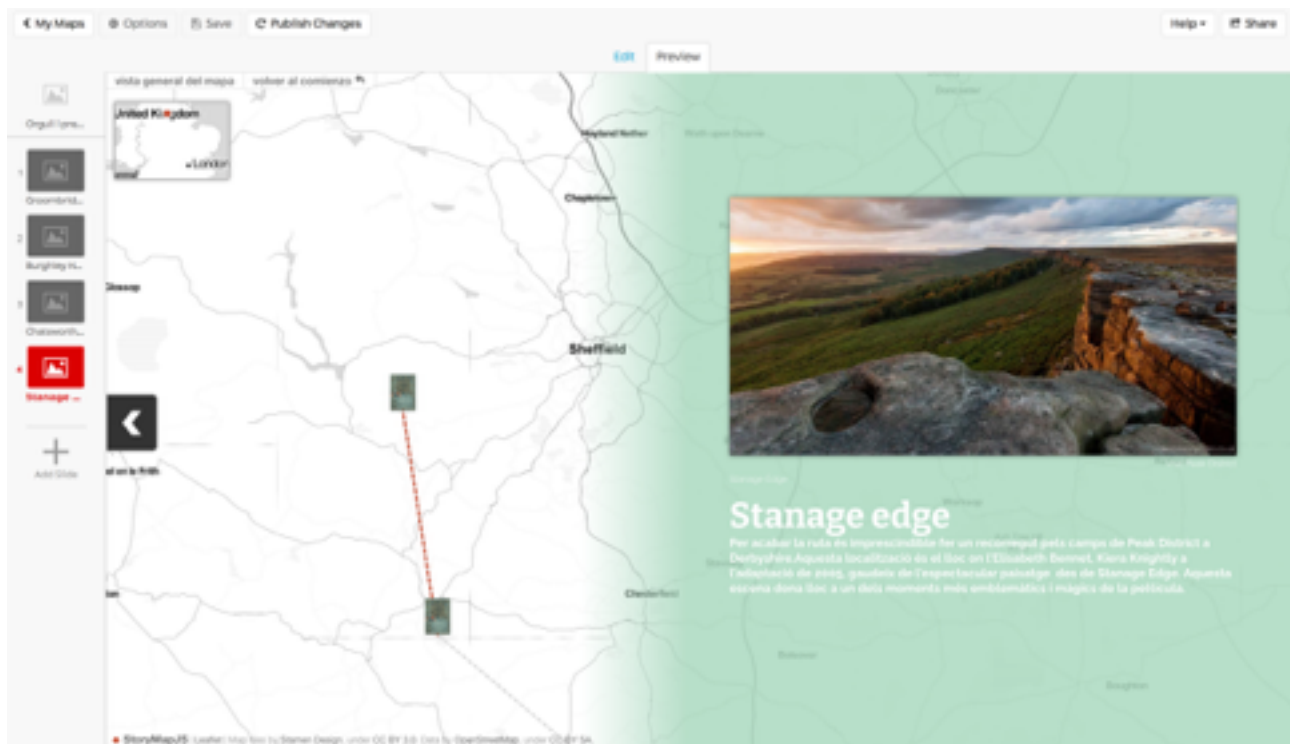


3. Captura de pantalla amb el resultat final de la pàgina d'inici de la cartografia interactiva.

El funcionament de les cartografies elaborades amb *StoryMap* és molt senzill i atractiu als ulls de l'espectador. Amb una sola mirada a la primera pàgina de la peça interactiva es pot intuir el tema de la ruta o història, el recorregut que realitza i la quantitat de punts/parades que presenta, així com les zones a les quals transporta.

Pel que fa a cada una de les parades, el resultat final de la cartografia en mostra tots els elements i informacions que el creador ha emplenat anteriorment. A més d'aportar el nom del lloc, una imatge, la descripció i el mapa on s'assenyala la ubicació exacta amb una icona i una línia discontinua que uneix el punt amb la parada anterior, a la part superior esquerra es mostra un petit requadre amb un mapa a menor escala que mostra amb major perspectiva on se situa el punt dins, en aquest cas, d'Anglaterra.

D'altra banda, una vegada l'usuari està dins una parada, tan sols cal que seleccioni la fletxa que apareix a la dreta per passar al següent punt, o la fletxa que apareix al costat esquerre en cas que vulgui tornar a veure una parada anterior. Així mateix, en el mapa, l'usuari pot seleccionar directament la icona que fa referència a la parada que li interessa i la cartografia el redirigirà directament a aquest punt sense la necessitat de passar per la pàgina corresponent a cada un dels punts assenyalats.



4. Captura de pantalla amb el resultat final de l'última parada de la ruta literària.

Finalment, pel que fa a aspectes tècnics i de disseny de la cartografia falta mencionar alguns aspectes que la plataforma també permet personalitzar. En primer lloc, és possible canviar el color de fons de la part dreta de la cartografia (on apareix la informació en format textual). L'usuari pot personalitzar el color que més s'adeqüi a les seves necessitats, en el cas de la ruta d'Orgull i prejudici, el color verd ha estat l'opció escollida per fer referència a les zones campestres on es troben les diferents localitzacions. D'altra banda, accedint a la pestanya superior esquerra d'"opcions", és possible realitzar canvis en el tipus de mapa que conforma la cartografia, és a dir, es poden personalitzar els colors, canviar a un mapa de carreteres, inserir mapes des d'altres dominis, etc. Finalment, *StoryMap*, també permet canviar la tipografia dels títols i el text, així com l'ús de negretes, cursives o la inserció d'enllaços.

L'elaboració d'aquest tipus de cartografies interactives és molt senzilla i intuïtiva. De fet, qualsevol usuari lleugerament familiaritzat amb eines digitals pot elaborar una bona història o ruta mitjançant *StoryMap*. Ara bé, evidentment, si es vol obtenir un bon resultat a nivell de contingut, és essencial invertir temps en el procés de creació. En el cas de la ruta

literària de Jane Austen¹, ha calgut dedicar quinze minuts, aproximadament, a l'elaboració de cada diapositiva, això sí, cal tenir en compte que la documentació sobre cada un dels espais, havia estat feta amb antelació.

Per tant, podem concloure que *StoryMap* és una eina d'elaboració de cartografies interactives que permet crear potents elements visuals amb una bona dosi de contingut informatiu. Tanmateix, per a poder desenvolupar un mapa complet i amb elements personalitzats (i no conformar-se amb els predeterminats per la pàgina web), cal invertir temps en la creació del producte i en la prèvia documentació sobre el tema.

Ara bé, tot i que *StoryMap* és una plataforma de creació de contingut interactiu força completa, presenta algunes mancances en l'oferta de possibilitats i en el ventall de personalització per part de l'usuari durant el procés d'elaboració. Si en un futur em dediquéssim al disseny de cartografies interactives, tindria un parell de peticions a fer al portal de *StoryMap*.

En primer lloc, seria interessant que la plataforma permetés als creadors poder escollir per separat les fonts tipogràfiques dels titulars de les de la part del text. Actualment, *StoryMap*, permet canviar la tipografia, però les combinacions entre tipus de font dels títols i el text vénen predeterminades per la pàgina web. És a dir, en cas, que el dissenyador volgués emprar la tipografia "Helvetica" per al text, es veuria obligat a fer servir la font "Georgia" per als títols, ja que així ho ha predeterminat la plataforma.

D'altra banda, cada vegada ens trobem davant una audiència més acostumada a les facilitats de la xarxa. Com hem comentat anteriorment, l'audiència està deixant de banda el seu paper de lectora per a esdevenir espectadora i, sovint, els espectacles desperten més d'un sentit. És evident, que en totes les cartografies la vista és quelcom imprescindible, ara bé, per què deixar de banda tots els altres sentits? Una bona opció per a millorar les possibilitats d'*StoryMap* és permetre que l'oïda entri en el terreny de joc. Habilitar una opció per a inserir pistes d'àudio és una bona manera d'integrar encara més l'usuari dins la història. Cada diapositiva podria anar acompanyada del so ambient de la ubicació que es mostra, de música que descriu l'essència del lloc (o una banda sonora

¹ Enllaç a la cartografia interactiva elaborada amb *StoryMapJS* com a procés d'investigació d'aquesta recerca: <https://plumaoespada.wordpress.com/2021/05/26/ruta-literaria-dorgull-i-prejudici/>

si es parla d'una ruta cinematogràfica o les cançons d'un grup si se segueixen els passos de compositors), de textos llegits en veu alta que aportin més sentit al què s'explica, o, fins i tot, una veu en off explicant el mateix que apareix escrit, ja que d'aquesta manera no tan sols seria una cartografia atractiva per als més mandrosos, sinó que arribaria a un sector social força marginat quan es tracta d'elements visuals, el dels invidents.

Dit això, podem veure com aquesta segona petició/suggerència feta a *StoryMap*, no tan sols augmentaria les possibilitats de disseny, sinó que permetria que els productes finals tinguessin un valor afegit, distintiu i inclusiu.

4.2. *JuxtaposeJS*

JuxtaposeJS, igual que *StoryMapsJS*, també és una eina de disseny creada per *Knight Lab*. En aquest cas, aquest instrument de creació de productes visuals transmissors d'informació, ajuda els periodistes a presentar cartografies referents a viatges temporals.

Sovint, es publiquen peces periodístiques que pretenen mostrar als lectors la història o el recorregut d'un mateix espai al llarg dels anys. Ara bé, aquest pas del temps és difícil mostrar-lo mitjançant una cartografia. Tanmateix, *Juxtapose* va voler seguir endavant amb el repte.

Es tracta d'una plataforma d'elaboració de cartografies que permet superposar una fotografia sobre l'altra. A partir d'aquí, la imatge queda dividida en dues parts i, amb un cursor, l'usuari pot anar decidint quin percentatge de cada fotografia veu. El moviment del cursor permet anar comparant ambdues imatges o GIF (també permet aquesta opció).

És una cartografia ideal per mostrar processos de canvis o històries anteriors i posteriors que mostren l'impacte d'esdeveniments. En el periodisme de viatges permet ensenyar als lectors l'evolució històrica d'ubicacions i espais, que, a vegades, ajuda a entendre l'evolució social dels autòctons i el perquè de l'actualitat.

En el cas de la ruta literària d'*Orgull i prejudici* que usem com a exemple, aquest tipus de producte permet comparar els espais reals amb els espais transformats en escenaris cinematogràfics. En aquesta investigació pràctica es portarà a terme la comparació a partir de l'última parada de la ruta.

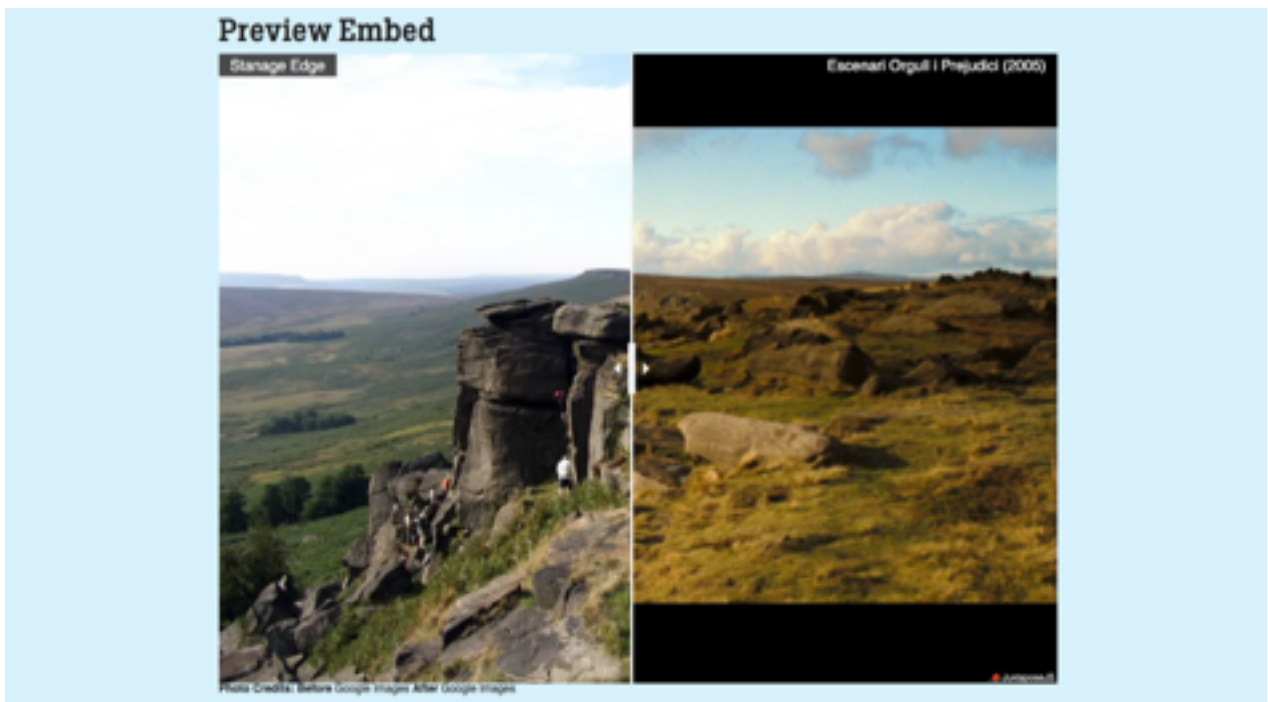
El procés de creació és ben senzill. Un cop seleccionem l'opció “crear un Juxtapose”, se'ns obre una pestanya amb diversos espais a emplenar i opcions a seleccionar per a poder personalitzar (molt lleugerament) el disseny.

5. Captura de pantalla amb els espais en blanc emplenats per a la creació de la cartografia

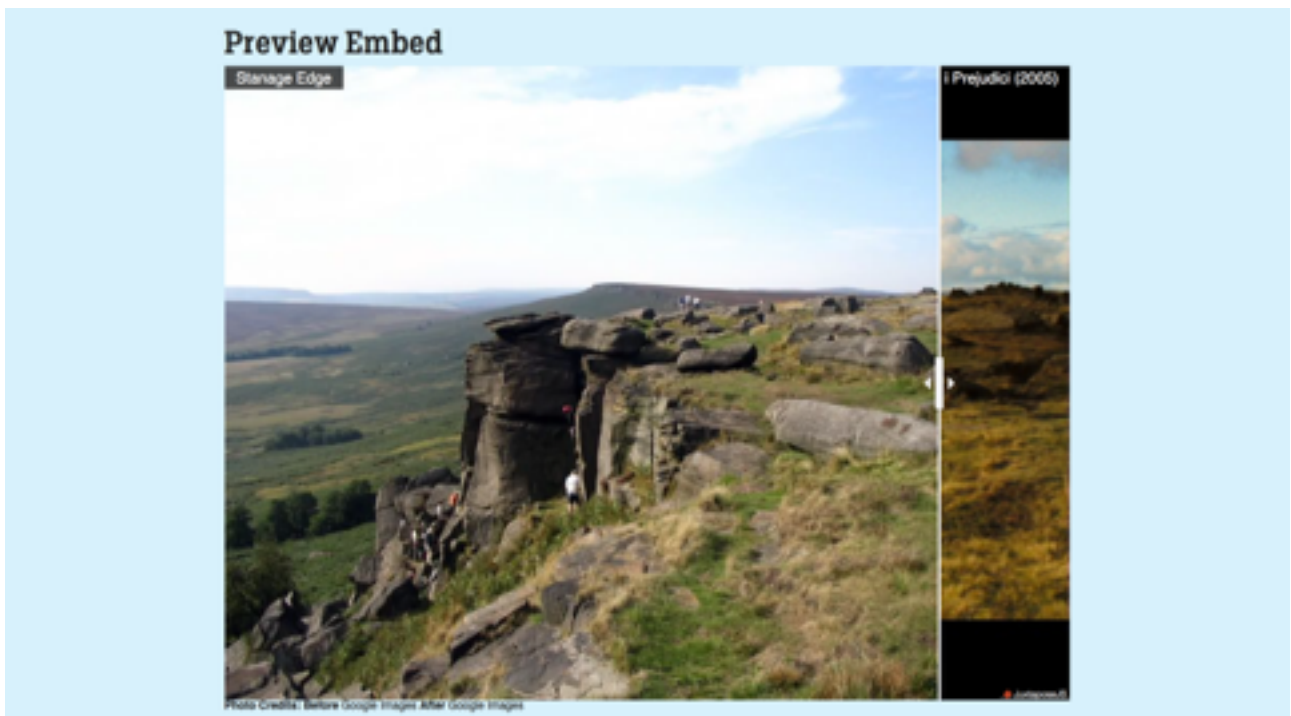
Tal com es pot observar en el formulari de creació cal inserir l'enllaç de les dues imatges a comparar o accedir a Dropbox, ja que no permet la càrrega d'imatges directament des dels dispositius on s'està creant el producte. Posteriorment cal afegir el breu contingut textual que es vulgui destacar, el qual, en aquest tipus de cartografies, acostuma a ser dates que marquin la distància temporal entre ambdues imatges, així com els crèdits de les imatges.

A partir d'aquí hi ha cinc opcions en què l'usuari pot escollir si mostrar als lectors de la cartografia el nom o data de cada imatge i els crèdits. També pot decidir si l'usuari podrà moure el cursor o se li mostrarà la comparativa com a una imatge estàtica i, finalment, se li presenta l'opció de què el cursor es pugui desplaçar verticalment en comptes que de dreta a esquerra (això dependrà de les imatges i canvis que es pretenguin mostrar).

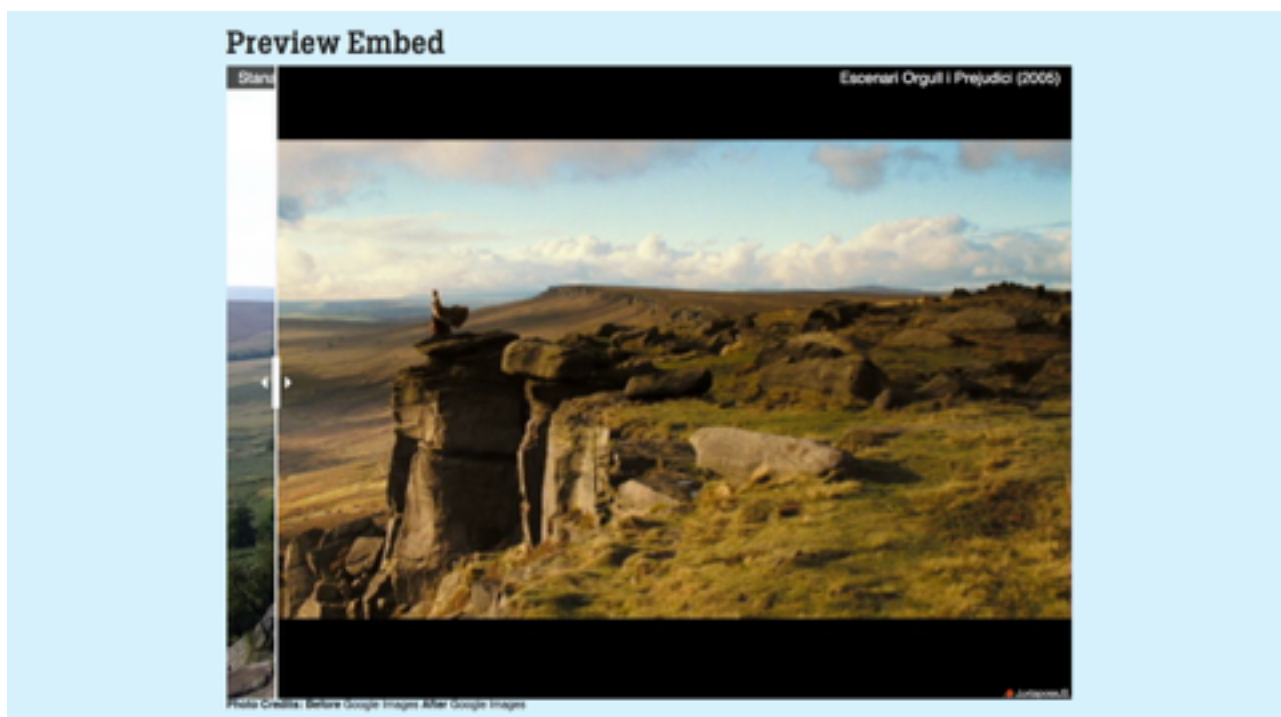
En el cas de la cartografia elaborada com a procés d'investigació per aquesta recerca, les opcions seleccionades han estat que es mostri tant el nom de les fotografies com els crèdits, que l'usuari pugui moure el cursor, i que aquest es desplaci horitzontalment.



6. Captura de pantalla amb el resultat final de la cartografia



7. Captura de pantalla amb el cursor desplaçat a la dreta i mostrant Stanage Edge



8. Captura de pantalla amb el cursor desplaçat a l'esquerre i mostrant Stanage Edge com a escenari de l'adaptació cinematogràfica de 2005

Tal com es pot veure en les diferents imatges, el resultat final² és ben satisfactori i el procés de creació molt senzill. Per a elaborar aquesta cartografia no han calgut més de cinc minuts, ara bé, m'he vist obligada a canviar ambdues imatges, ja que les primeres que havia seleccionat no encaixaven en distància i perspectiva, i es perdia l'efecte comparatiu. Per tant, és important assegurar-se de què les imatges escollides coincideixin en angle i proximitat.

El repte que ha afrontat *Juxtapose* a l'intentar convertir en una realitat palpable els viatges temporals ha resultat ser tot un èxit. Ara bé, ofereix unes possibilitats molt bàsiques i limita molt els aspectes creatius i informatius de la cartografia.

En primer lloc, un suggeriment que cal fer a la plataforma que gairebé es pot considerar una emergència, és habilitar la possibilitat que els usuaris puguin elaborar les cartografies a partir d'imatges pujades directament des dels seus dispositius. La limitació de tan sols poder usar imatges a partir del seu URL de la xarxa o important-les des de *Dropbox* no

² Enllaç a la cartografia interactiva elaborada amb *JuxtaposeJS* com a procés d'investigació d'aquesta recerca: <https://plumaoespada.wordpress.com/2021/05/27/ruta-literaria-dorgull-i-prejudici-2/>

permet que els creadors actuïn i dissenyin amb llibertat total i, a més, alenteix el procés d'elaboració del producte.

D'altra banda, seria interessant començar a plantejar l'opció de permetre comparar més de dos punts dins la línia temporal. Sovint les peces periodístiques que narren viatges temporals no tan sols parlen sobre l'inici i el final dels processos, sinó que mencionen i posen èmfasi en punts intermedis que han detreminat el camí a seguir i han condicionat que l'actualitat sigui com és.

Hi ha dues maneres en què es podria tirar endavant aquesta proposta. Per una banda, si limitéssim la comparació o el viatge a tres punts històrics seria possible superposar tres imatges i crear la interactivitat a partir de la inserció de dos cursors. D'aquesta manera, la primera imatge es podria veure completa movent el cursor de l'esquerra, mentre que l'última es veuria movent el cursor de la part dreta. Per la seva banda, la imatge del punt intermedi s'ampliaria a partir del moviment dels dos cursors. D'altra banda, per tal de poder mostrar més de tres punts en la línia temporal, es podria oferir l'opció d'un canvi de format quan es vol comparar un espai en més de tres moments històrics. Es tractaria de superposar totes les imatges i que, mitjançant l'efecte de fusió, s'anessin fusionant a poc a poc en ordre cronològic. Així mateix, per evitar que la cartografia passi a tenir un format més similar al d'un vídeo, s'hauria d'habilitar la possibilitat que fos l'usuari qui indiqués quan vol veure el següent o l'anterior punt temporal.

4.3. MyMaps

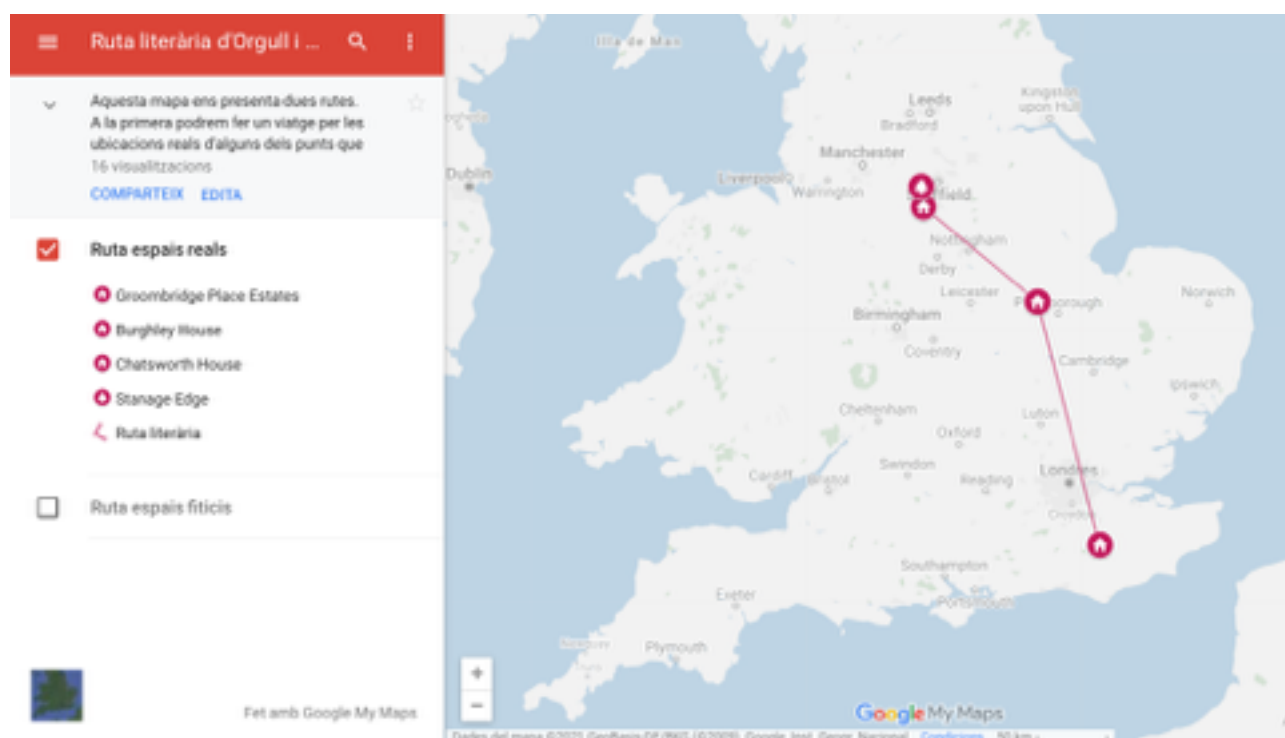
MyMaps és una eina de *Google* creada per a permetre als usuaris l'elaboració de cartografies. Tanmateix, tot i la seva varietat de possibilitats i facilitat d'ús, no és l'eina més explotada. L'aplicació o servei de *Google Maps* és molt més coneguda i utilitzada, encara que principalment, es fa servir com a navegador.

MyMaps és una eina molt completa de la qual els usuaris en desconeixen la meitat dels serveis i tan sols n'utilitzen una ínfima part. El mateix passa amb els periodistes o dissenyadors que volen mostrar contingut visual mitjançant aquesta aplicació, que presenten productes superficials on no s'exploten totes les possibilitats de la plataforma. Per aquest motiu, he considerat necessari incloure aquest portal web dins la investigació

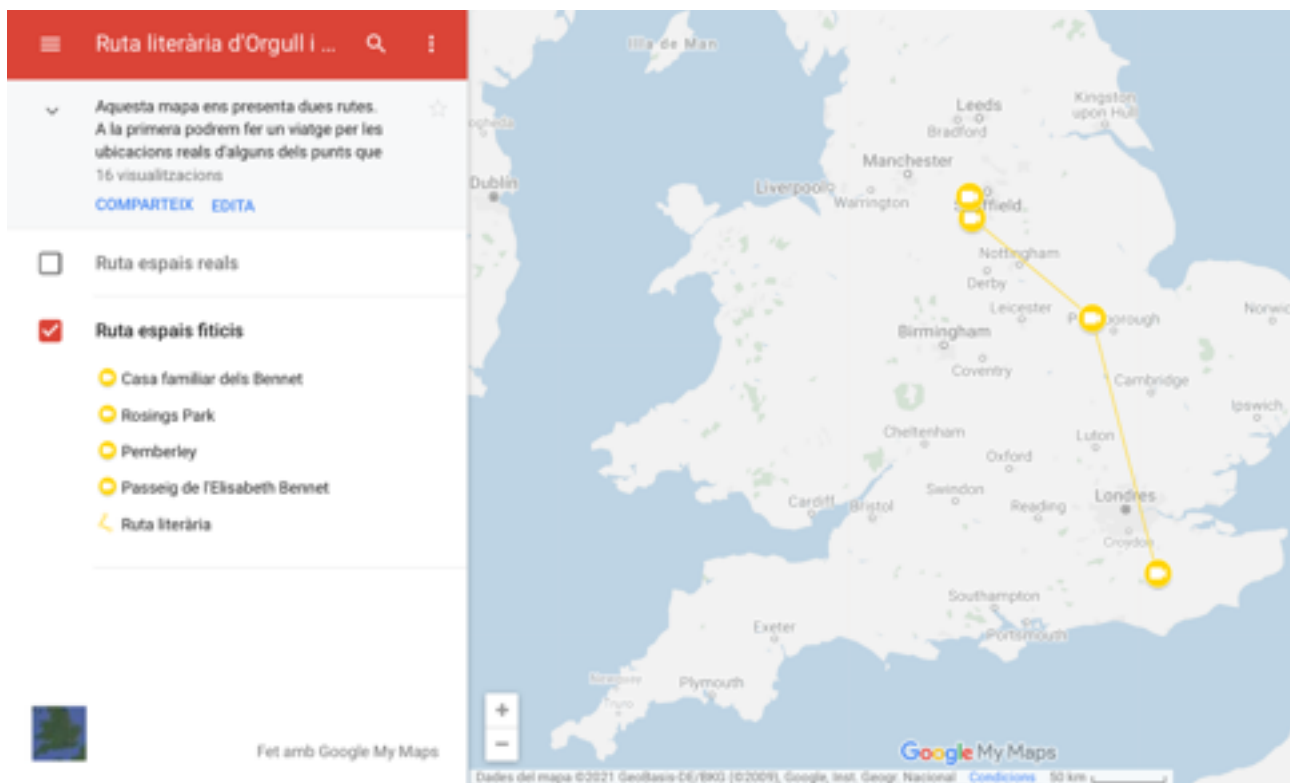
pràctica d'aquesta recerca, perquè és una eina accessible a tothom que pot oferir molt més del que la majoria dels usuaris pensen.

Es tracta d'una plataforma col·laborativa que permet als usuaris dissenyar i elaborar mapes conjuntament. La seva qualitat més distintiva és la generació de diferents capes de treball i de presentació, és a dir, dins un mateix mapa es poden crear diverses capes, destinades a usos o elements diferents.

En el cas de la ruta literària d'Orgull i prejudici que estem emprant com a exemple per conèixer, valorar i comparar les qualitats de cada una de les eines analitzades, dins la cartografia s'han creat dues capes. En primer lloc, una capa anomenada "Ruta espais reals" la qual està destinada a mostrar el recorregut per les quatre ubicacions reals que foren escenaris en l'adaptació cinematogràfica d'Orgull i prejudici l'any 2005. D'altra banda, la segona capa, anomenada "Ruta espais ficticis" mostra el mateix recorregut, però com si es tractés d'un viatge dins la ficció creada per Jane Austen, ja que a les quatre ubicacions se'ls ha posat el nom d'espais de la novel·la clàssica.



9. Captura de pantalla de la cartografia amb la capa "Ruta espais reals" seleccionada

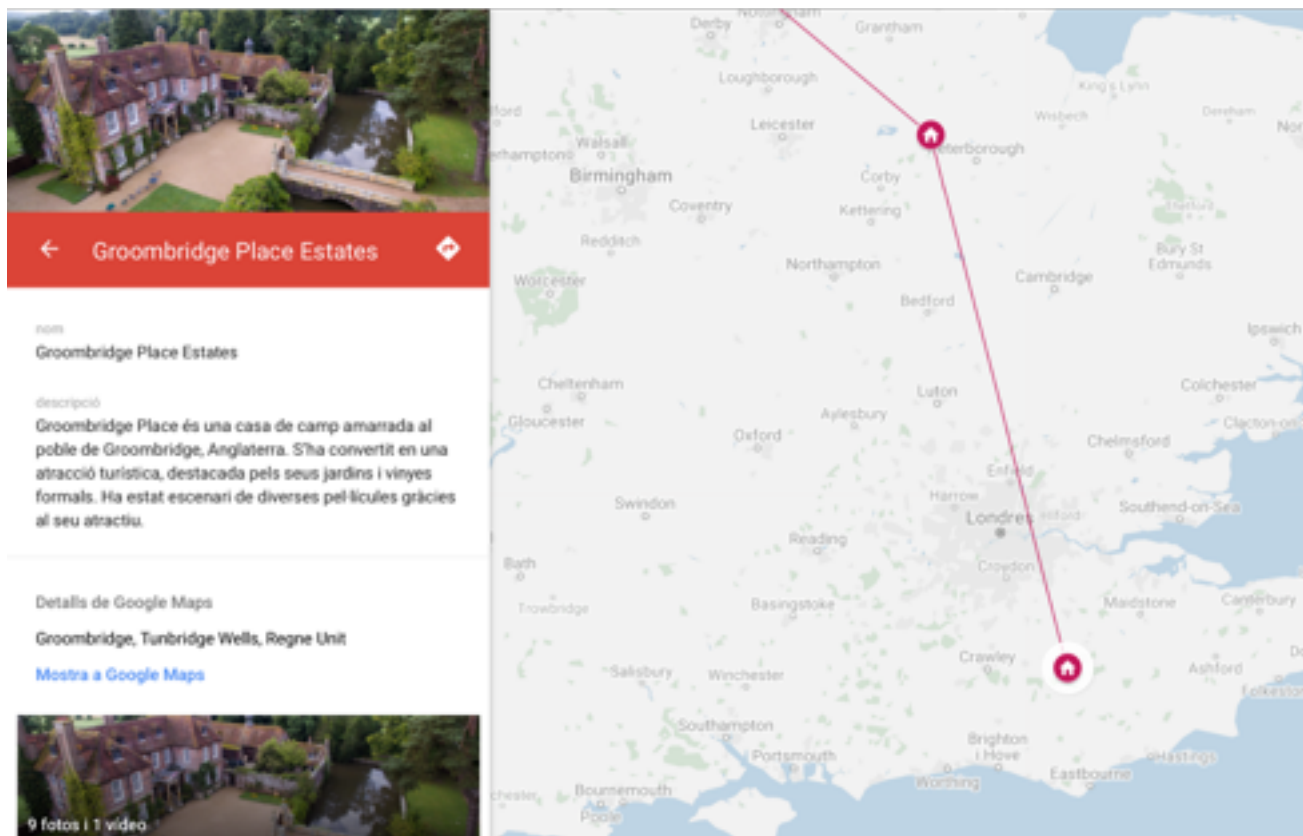


10. Captura de pantalla de la cartografia amb la capa “Ruta espais ficticis” seleccionada

Tal com podem veure amb ambdues imatges, *MyMaps* més enllà de permetre la creació de capes i l’elaboració de diferent contingut en una mateixa superfície, ofereix moltes possibilitats visuals. Hi ha gran varietat de colors i icones per triar, així com diversos mapes bàsics de fons.

En el cas de la ruta exemplar que hem elaborat, hem optat per afegir una línia que uneix les diverses ubicacions, ja que en fer-ho, l’aplicació mostra la distància de la línia entre el primer i l’últim punt, però no és quelcom necessari. A més, quan, durant el procés de creació, se selecciona l’opció d’afegir línia s’obre una pestanya amb quatre possibilitats: línia senzilla (la seleccionada en aquest cas), ruta en cotxe, ruta en bicicleta o ruta a peu. En els quatre casos caldrà seleccionar els diferents punts per on passa la ruta, ara bé, a partir d’aquí, el recorregut es mostrarà automàticament adaptant-se al mitjà escollit.

D’altra banda, *MyMaps*, permet posar nom i una breu descripció per a presentar el mapa. A més, a totes les ubicacions assenyalades dins de cada ruta, es pot posar nom, descripció, galeria d’imatges o vídeos, i canviar la icona i el color del marcador. És a dir, no tots els punts del mapa tenen perquè tenir el mateix color o símbol.



11. Captura de pantalla amb tota la informació que es desplega d'un dels punts de la "Ruta espais reals"

Tal com també podem veure en la imatge, una altra de les característiques de *MyMaps* és que gràcies a ser una eina de Google, el creador de la cartografia pot decidir si els usuaris que la consumeixen poden accedir directament des del mapa a l'aplicació *Google Maps*. Amb aquesta opció, els usuaris poden redirigir-se automàticament a l'aplicació navegadora de la companyia i saber la distància, el trànsit, el temps, i altres dades més tècniques que no entren dins les propietats de *MyMaps*.

La cartografia de la ruta literària d'*Orgull i prejudici*³ creada amb aquesta aplicació és molt senzilla en quantitat de contingut, però tot i això, explota el sistema de capes que la plataforma ofereix. Tanmateix, hi ha possibilitats, com afegir parades intermèdies en les ubicacions assenyalades, que no s'han utilitzat tot i que *MyMaps* sí que ho permet.

Ara bé, a causa de la seva complexitat com a eina transmissora d'informació i contingut, el procés de creació amb aquesta plataforma és més lent i laboriós que amb *StoryMap* o

³ Enllaç a la cartografia interactiva elaborada amb *MyMaps* com a procés d'investigació d'aquesta recerca: <https://plumaoespada.wordpress.com/2021/05/28/ruta-literaria-dorgull-i-prejudici-3/>

Juxtapose. El temps de creació de cada una de les capes, tot i que són visualment senzilles i compten amb poques parades, ha estat de 50 minuts aproximadament, ja que permet personalitzar fins al més petit dels detalls.

Finalment, tot i que hem observat que MyMaps és una eina molt completa que pot ser molt útil si s'exploten totes les seves possibilitats, hi ha alguns suggeriments de millora que podrien ajudar-la a incrementar valor visual i facilitar-ne l'ús.

Per una banda, seria interessant que amb el títol del mapa i la seva pertinent descripció hi hagués l'opció de posar una imatge de portada. Aquesta imatge podria usar-se com a distintiu del mapa quan en alguna plataforma es presenta una galeria de diverses cartografies. És important aportar senyes distintives que enriqueixin de valor propi els productes.

D'altra banda, l'inconvenient més gran amb què he topat durant la creació de la cartografia és que cada vegada que volies traçar una ruta amb un dels transports que l'aplicació ofereix per defecte, s'obria una capa nova. Dins aquesta capa podies marcar en el mapa les parades que volguessis, però no es podia afegir cap descripció ni imatge sobre aquestes. D'aquesta manera la plataforma t'obliga a usar una capa per descriure llocs i mostrar-los, i una segona capa amb la ruta en la qual només s'indica el nom del lloc, sense possibilitat de fusionar ambdues capes. A més, la ruta en el mitjà de transport seleccionat no mostra indicacions, i acaba redirigint a l'usuari a l'aplicació *Google Maps*.

Aquest segon suggeriment pretén animar l'equip de *MyMaps* a millorar les possibilitats i la navegació respecte a les capes que ofereixen rutes en un transport determinat, ja que a part de mostrar visualment la línia del recorregut que uneix dos punts, no aporta cap altra dada ni context.

5. Anàlisi cartografies

Per a dur a terme l'anàlisi de les cinc cartografies seleccionades de cada una de les publicacions, s'ha elaborat una taula en la qual es contemplen els següents punts: tipus de publicació a la qual acompanya la cartografia, format en què es presenta l'element visual, programa o aplicació amb la qual s'ha elaborat, dades que mostra, comprensió d'aquestes dades i possibilitats i qualitat de navegació des de diversos dispositius. Així mateix, s'ha destinat un apartat a qualsevol altre tipus d'observació que pogués ser rellevant a l'hora d'elaborar els resultats qualitatius de l'estudi i s'ha adjuntat una imatge de cada cartografia per tal de facilitar al lector la comprensió de les dades i els comentaris.

A continuació, a partir de les dades obtingudes d'aquestes anàlisis, s'abocaran els resultats i les observacions fetes durant la investigació. Ara bé, abans de procedir a plasmar les evidències d'aquesta recerca, considero necessari fer algunes anotacions i comentaris sobre la feina portada a terme.

En primer lloc, és rellevant destacar que l'objectiu abans d'iniciar la selecció de cartografies a analitzar era poder estudiar cinc peces que comptessin amb mapes o cartografies de qualsevol mena (preferiblement interactius, tot i que no sempre ha pogut ser així), o bé com a element principal de la publicació o bé com a element visual de suport del text. Ara bé, en començar la cerca i el procés de selecció, em vaig adonar que no seria possible, ja que l'explotació de les cartografies estàtiques o interactives en el món del periodisme digital de viatges és molt més escassa del que em pensava inicialment. Per aquest motiu, algunes de les peces estudiades es tracten de cartografies no evidents que narren o descriuen un viatge, itinerari o recorregut, però no van acompanyades d'elements visuals ni interactius tot i que el seu contingut ho hauria permès. Es tracta de peces que són narrades amb suficients eines i detalls per tal que el lector pugui imaginar i sigui capaç de recrear la ruta o la història que es presenta, però que no compten amb cap element cartogràfic com a suport visual.

D'altra banda, és important explicar quina distinció he fet per a classificar les peces en les quals es troben incloses les cartografies. Dins la categoria de reportatge trobem totes aquelles peces que més enllà de la cartografia (visual o no evident), contenen gran quantitat d'imatges, un text plenament elaborat i que narra en profunditat, testimonis i altres elements visuals, com ara bé, vídeos. Pel que fa a les miniguies, entren dins

aquesta família aquelles publicacions que a part d'alguna imatge i cartografia, aporten elements més tècnics, com distància, temps, tipus de ruta o viatge i itineraris més marcats per dies. Finalment, la tercera categoria correspon als articles, els quals són un punt mitjà entre reportatge i guies, ja que no tenen per què mostrar elements tècnics, però no són tan extensos ni complets com els reportatges. Els articles són les peces més convencionals, la seva lectura és senzilla i quasi sempre van acompanyats d'algun element visual.

Una vegada fetes aquestes aclariments, podem iniciar el buidatge de les taules d'anàlisi i la redacció dels resultats obtinguts. Per dur a terme aquest pas de forma ordenada i evitar, d'aquesta manera, confusions o pèrdues d'informació rellevant, les dades qualitatives obtingudes seran plasmades publicació a publicació.

5.1. Lonely Planet

A trets generals, la publicació digital d'aquesta empresa australiana se centra a oferir peces senzilles estructurades en llistats de destins, de punts d'interès o de parades imprescindibles, en els quals trobem el nom del lloc, una imatge i un breu text on es descriuen característiques rellevants i s'aporta alguna dada a tenir en compte.

Així mateix, en molts dels seus articles enfocats en grans viatges en creuers o trens es descriu l'experiència, els avantatges i les possibilitats d'emprendre un viatge amb algun d'aquests transports, però molt poques vegades posa incís en el destí d'aquests o la ruta que segueixen. *Lonely Planet*, apropa el lector a vivències i experiències, però presenta mancances en la contextualització geogràfica de moltes de les seves publicacions.

Pel que fa a les peces analitzades, totes cinc encaixen dins el format ja descrit: publicacions amb una breu introducció, un llistat amb imatges i un petit text que les acompanya i les contextualitza. Es tracta de cartografies no evidents que marquen una ruta o assenyalen diversos punts sobre el mapa mundial, però no ofereixen al lector cap cartografia que faci de la ruta quelcom observable.

Tres de les publicacions eren articles, mentre que les altres dues entraven dins la categoria de guies, segons els criteris indicats anteriorment. Així mateix, l'element visual més present en les peces d'aquesta capçalera són les imatges. De fet, en les cinc publicacions analitzades, tan sols he pogut detectar un mapa. Es tracta d'una cartografia estàtica, i de no massa bona qualitat, que apareix a l'inici d'una guia de les illes de

l'arxipèlag de Nusa Tenggara d'Indonèsia (Annex 3). Segons l'autor de la peça, el mapa permet planificar l'itinerari de viatge de tots aquells lectors interessats a viatjar a les illes en qüestió, ara bé, la mala qualitat de la imatge i la manca d'interactivitat i informació que aporta la cartografia fan que ens qüestionem la seva presència dins la peça o, si més no, la justificació de l'autor en incorporar-la a la guia.

Com que cap de les peces analitzades compta amb cartografies interactives que s'hagin hagut d'elaborar amb programes externs, la totalitat dels productes periodístics de *Lonely Planet* estudiats per aquesta recerca han estat creats des del domini web de la mateixa publicació, és a dir, no han necessitat servir-se de plataformes externes per elaborar les seves peces ni els suports visuals que les acompanyen. Aquesta característica negativa pel que fa a l'experiència interactiva del lector, permet que l'experiència de navegació dels usuaris no presenti cap problema, ja que la pàgina no ha de carregar elements externs ni pesats i, per tant, difícilment els lectors trobarien inconvenients en el funcionament de les publicacions de la capçalera digital.

Tal com ja hem comentat, tots els textos, tant els articles com les guies, són de fàcil comprensió. Tot i això, la seva manca d'elements cartogràfics causa que si el lector vol saber on se situa cada un dels punts o espais que es mostren a les peces ha de llegir i parar atenció a tot el contingut, és a dir, en algunes ocasions, la lectura en diagonal pot resultar poc satisfactòria per la falta d'informació que s'obtidria.

Tanmateix, la solució de *Lonely Planet*, davant els lectors poc pacients que cerquen facilitat de comprensió i velocitat en la navegació per les publicacions, és l'ús de paraules o frases en negreta que destaquen per sobre la resta del text i criden l'atenció del lector de manera immediata. Aquest recurs de destacats és comú a totes les peces de la publicació.

Un altre element que tots els articles i les guies tenen en comú és el freqüent ús d'hipervincles que hi ha en els textos. Aquests enllacen la peça tant amb altres peces de la mateixa capçalera com amb pàgines externes a ella que permeten ampliar informació sobre el lloc o destí del qual s'està parlant.

De fet, en una de les peces analitzades, *Lonely Planet* usa els hipervincles de manera molt intel·ligent i procurant facilitar l'experiència del lector. Es tracta d'un índex que l'autor situa entre la introducció de l'article sobre els set llocs menys turístics de Bolívia que val la pena veure i el llistat d'aquests espais (Annex 5). Cada un dels set llocs sobre els quals

parla la peça correspon a un punt de l'índex, i tots ells són un hipervincle que redirigeix directament a la part de l'article al què fa referència. D'aquesta manera, després de llegir la introducció de l'article, el lector pot decidir sobre quin dels llocs es vol informar i accedir-hi directament, sense haver de llegir-se per força la peça completa.

Un cop fet l'anàlisi de les cinc peces i haver observat gran quantitat de les publicacions de la capçalera, queda de manifest que la mancança més gran de *Lonely Planet* és la seva falta de mapes o elements cartogràfics, siguin estàtics o interactius. Aquest punt feble de la revista digital no permet que el lector es situï en el mapa mundial i, sovint, no té per què saber on es troba el lloc sobre el qual està llegint o s'està informant. La capçalera dona per fet que els usuaris saben i tenen clar on se situa cada racó del món, però no és així. És important contextualitzar geogràficament les peces que es publiquen i oferir al lector la màxima informació possible sobre els destins dels quals es parla.

5.2. Viajar

La publicació digital especialitzada en viatges del Grupo Zeta presenta una bona adaptació a les tendències digitals que més atrauen els usuaris. La navegació pel seu portal web a través de dispositius mòbils demostra l'interès de la publicació per oferir als seus lectors experiències que els resultin senzilles i familiars. Un exemple és el format en què apareix el menú de la pàgina web quan la consultem des del mòbil: l'índex d'apartats és presentat com si fossin històries de la xarxa social Instagram, cosa que no només resulta atractiu a la vista, sinó també proper a l'usuari.

En el cas del portal digital de la revista *Viajar*, tres de les cinc peces analitzades compten amb cartografies visuals, mentre que les altres dues, són un clar exemple de cartografia no evident. Aquesta proporció demostra que la publicació aposta per l'explotació dels mapes com a recurs de reforç pels seus textos o com a element principal en torn el qual giren algunes peces.

Les produccions analitzades presenten formats diversos, ara bé, totes acompanyen a peces considerades articles, a excepció d'una, que encaixa dins la categoria de guia per les dades que aporta.

En aquest cas, els elements visuals analitzats es presenten en format de mapa. Dues de les entrades compten amb una cartografia estàtica i no interactiva com a focus principal de la peça i, a partir d'aquest mapa, elaboren el contingut textual. Es tracta d'un mapa que

assenyala un castell de cada un dels estats dels Estats Units (Annex 6) i un altre que indica en quin espai de cada país del món s'han rodat més pel·lícules (Annex 10). Ambdues cartografies es mostren a l'inici de l'article i posteriorment són explicades a través del text. En el cas del mapa dels Estats Units, el text consisteix en un llistat de tots els estats on apareix una imatge ampliada del castell en qüestió i una breu descripció d'aquest. Per la seva banda, la cartografia mundial sobre els rodatges de pel·lícules, la qual no es veu massa nítida quan es mostra a l'inici del text, també és explicada posteriorment, però en aquest cas, continent a continent i mostrant una imatge més clara de la zona del mapa en concret.

Cal destacar que en ambdós casos, es tracta d'articles que ofereixen un titular amb molt de ganxo que atrau els usuaris. Ara bé, cap de les dues cartografies han estat elaborades per l'equip professional de la publicació, sinó que han estat extretes de tercers (*Home Advisor* i *NetCredit*) i degudament citades. La redacció de la revista, s'ha encarregat de traduir i adaptar el text que acompanya les imatges. D'altra banda, és important destacar que cap dels dos mapes ofereix la possibilitat de ser ampliat, de manera que si l'usuari vol percebre bé tot el contingut que ofereix el mapa caldrà que es llegeixi l'article sencer. Tanmateix en accedir a totes dues peces des d'un dispositiu mòbil, tampoc és possible ampliar o allunyar la imatge cartogràfica, i de manera predeterminada apareixen tallades, per aquest motiu, si el lector vol veure el mapa complet, caldrà que giri el mòbil i faci la lectura amb el dispositiu orientat en horitzontal.

La tercera cartografia que apareix plasmada a la pantalla es tracta d'un mapa interactiu que presenta la ciutat de Milà en format de guia (Annex 7). La cartografia ha estat elaborada per una redactora de la capçalera mitjançant l'aplicació *Leaflet* i mostra set ubicacions de la ciutat italiana. A l'esquerra de la cartografia hi ha el nom d'una de les set parades que mostra la peça, una fotografia característica i una petita descripció, mentre que a la dreta hi ha un mapa interactiu que a mesura que indiques que vols veure el següent punt de la ruta es trasllada automàticament. La interactivitat de la cartografia és excel·lent, però es troba a faltar que a mesura que el mapa es va movent s'indiqui el punt exacte que es vol assenyalar amb alguna icona en concret, ja que tan sols trasllada a l'usuari fins a la zona de la ubicació.

Pel que fa a l'adaptació de la peça a les pantalles de tots els dispositius, no presenta cap problema. De fet, des dels mòbils tan sols es poden observar les explicacions, el nom del lloc i la imatge, el mapa no apareix, cosa que permet evitar problemes visuals i

d'experiència de l'usuari. Tanmateix, aquesta peça presenta una peculiaritat pel que fa a la navegació: la cartografia està ancorada a la pàgina d'inici, però no pots accedir a una pestanya en la qual tan sols s'obri aquesta peça. Quan l'usuari intenta accedir a l'enllaç, aquest no es genera. Aquesta anomalia limita en gran mesura la interacció que els usuaris puguin fer de la peça, ja que sense enllaç propi, és més complicat motivar la seva circulació per la xarxa.

Finalment, tal com ja hem comentat, els dos articles restants consisteixen en cartografies no evidents. Aquestes es presenten com a produccions amb una introducció i diversos apartats que assenyalen diferents punts d'un viatge, en aquest cas entre Finlàndia i Espanya (Annex 9), o expliquen diferents rutes per alguna zona, més concretament, per Sud-àfrica (Annex 8). L'element visual que acompanya aquestes peces són les imatges, tot i que sovint, aquestes, no són de creació pròpia. Tot i que amb la informació que proporciona el text i les imatges que l'acompanyen l'usuari pot generar un mapa mental, ambdues peces podrien anar acompanyades de cartografies que contextualitzessin millor al lector. En el cas de les cinc parades imprescindibles entre Finlàndia i Espanya (o les cinc parades imprescindibles del Pare Noel, segons la revista) seria interessant aportar un mapa de la zona indicant els cinc punts en qüestió, mentre que per les quatre rutes de Sud-àfrica es podrien oferir cartografies marcant la ruta mitjançant aplicacions senzilles com *Google Maps*.

A trets generals, falta comentar que totes les peces destaquen el contingut textual més rellevant amb tipologia negreta i en totes apareix un llistat amb accessos directes a peces de la publicació que estan lleugerament relacionades amb la que el lector està consumint i podrien ser del seu interès. Ara bé, a l'interior del text, no hi ha hipervincles que connectin una peça amb una altra.

Des que l'anàlisi de les peces d'aquesta publicació va iniciar, a posteriori s'ha anat fent un seguiment de la publicació web per observar tendències o novetats que poguessin ser d'ajuda o servei en aquesta investigació. Les constants visites al portal digital de *Viajar* han permès observar que des del mes d'abril existeix una creixent tendència a publicar peces amb mapes i cartografies de tota classe. És a dir, des del quart mes de l'any, la publicació ha augmentat l'ús dels mapes com a element de suport o principal de les seves entrades, cosa que motiva la sospita de què les cartografies són quelcom atractiu per als usuaris i elements imprescindibles de contextualització per a totes les publicacions de viatges.

5.3. Viajes (National Geographic)

La capçalera especialitzada en viatges de la mundialment coneguda *National Geographic* és un clar exemple de publicació que aposta per l'atractiu visual i l'explotació d'elements enriquidors a nivell òptic i comprensiu, com ara bé, imatges (d'una qualitat excel·lent), vídeos, mapes o cartografies interactives de tota mena.

Una de les majors virtuts d'aquesta capçalera és la varietat de formats que explora i ofereix als seus lectors. Cada peça segueix les seves pròpies normes pel que fa a contingut, i és aquesta diversitat textual, visual i temàtica el que la converteix en un gran atractiu pels usuaris de la xarxa que cerquen endinsar-se en peces periodístiques dedicades als viatges.

Tanmateix, una característica comuna a gairebé totes les peces de la revista *Viajes*, és que a l'inici de la peça, entre el titular i el contingut o entre la introducció i el cos del text, sempre apareix una imatge en miniatura amb un mapa del país o zona sobre el qual parla la peça, i amb una petita icona assenyalant el punt exacte on es troba el lloc en qüestió. Aquesta pràctica senzilla i econòmica, ja que no requereix massa temps de producció ni compta amb elements interactius, permet, d'entrada, situar el lector geogràficament i evitar confusions territorials o generar dubtes als usuaris.

Pel que fa a les cinc peces analitzades trobem dues guies, acompanyades dels seus corresponents mapes interactius; dos reportatges, completats amb un bon ventall d'imatges i vídeos de producció pròpia; i un article, el contingut del qual s'explica a partir d'un mapa interactiu inicial.

Respecte a les guies interactives, ambdues mostren una ruta. En el primer cas, es tracta d'un recorregut en cotxe de set dies per Suïssa, seguint els passos de les etapes del Gran Tour del país (Annex 11). El mapa mostra en vermell la ruta circular a seguir i sobre aquesta apareixen icones grogues assenyalant les diferents parades a fer. Cada icona ofereix la possibilitat de ser seleccionada i aleshores es desplega una petita pestanya que mostra una fotografia del lloc en qüestió, una breu descripció de l'espai i l'opció de reproduir en àudio el text que apareix escrit. A més, en algunes de les pestanyes desplegable, també apareix l'opció d'oferir a l'usuari "més informació". En aquest cas, si el lector decideix seleccionar aquesta possibilitat, és redirigit a una altra pàgina externa a la publicació que mostra altres informacions rellevants sobre el destí. Per últim, una altra peculiaritat que ofereix aquest mapa, és la possibilitat que l'usuari pugui descarregar la

guia. En fer-ho, el document que s'obté no és una guia interactiva que requereix connexió a internet, sinó un petit itinerari en format de tríptic que conté de forma resumida tota la informació de la cartografia interactiva de la web.

D'altra banda, la segona guia interactiva analitzada consisteix en una ruta per Liverpool seguint els passos dels *Beatles* (Annex 12). Es tracta d'un recorregut de nou parades que segueix els passos del mític grup britànic per la seva ciutat natal. La cartografia interactiva inclou dues parts: un mapa amb icones grogues marcant els punts exactes de la ruta a la zona esquerra i la part textual i informativa de la guia, a la zona dreta. La part textual de la cartografia consta d'una columna amb una imatge i un text per a cada una de les diverses parades del recorregut. A mesura que l'usuari va avançant la lectura i sobre la columna de la dreta desplaça el ratolí per veure el següent punt, el mapa canvia automàticament de zona i mostra una altra icona. A més, el mapa es pot allunyar o apropar segons el gust del lector i permet moure's independentment del que faci la columna de la dreta.

Ambdues guies interactives són un clar exemple de confluència de possibilitats i explotació de diversos elements per a enriquir l'experiència de l'usuari i fer-lo més participatiu en la lectura de les peces. Tanmateix, en cap de les dues cartografies creades per la mateixa redacció s'indica l'aplicació o el programa amb què s'han elaborat. És evident que no es tracta d'una dada imprescindible, però sí que és cert que a molts usuaris els podria interessar saber i conèixer espais de la xarxa que permetin crear eines interactives com les que *Viajes* ofereix.

Pel que fa a l'article analitzat, aquest, compta amb un mapa interactiu com a element principal de la peça entorn el qual gira tot el contingut textual posterior. Es tracta d'un mapa d'Espanya que mostra comunitat per comunitat la quantitat de parcs naturals, parcs nacionals i reserves de la biosfera que hi ha arreu del país (Annex 14). Les comunitats apareixen en diferents tonalitats de verd, segons la quantitat d'espais naturals que té cada una (a l'esquerra superior de la cartografia hi ha una llegenda que ho explica). El funcionament d'aquest mapa és ben senzill: en passar el ratolí per sobre cada comunitat es desplega una petita pestanya on diu el nom de la comunitat i la quantitat de parcs naturals, parcs nacionals i reserves de la biosfera que hi ha. L'usuari no ha de seleccionar ni tancar cap pestanya, ja que aquestes s'obren i es tanquen segons els moviments del ratolí. Aquesta cartografia tan senzilla, visual i satisfactòria en la seva navegació, ha estat creada amb el portal *Flourish Data Visualization*, el qual ofereix infinites possibilitats per a contrastar dades sobre mapes i per a jugar amb la interactivitat.

Finalment, pel que fa a les dues peces restants, tal com ja hem comentat es tracta de dos reportatges que ofereixen cartografies no evidents. El primer se centra en una ruta per la Costa Dàlmata (Annex 13), mentre que el segon tracta sobre l'emblemàtic parc natural de Yellowstone (Annex 15). En ambdós casos, no es plasmen mapes de manera visual, però a través del text sí que es percep una ruta que l'autor pretén presentar als lectors. Tot i no comptar amb cartografies com a tal, ambdues peces compten amb una gran quantitat d'elements visuals de suport: imatges, vídeos informatius de creació pròpia, imatges en moviment... Es tracta de reportatges interactius, ja que barregen diferents elements i exploten diverses possibilitats en una sola entrada.

En general, cap de les cinc peces estudiades per a dur a terme la investigació d'aquesta recerca, ha presentat problemes de navegació. De fet ha estat tot el contrari, per la gran quantitat de vídeos i cartografies que hi ha a les entrades, la capçalera ha demostrat bona qualitat de càrrega i molt bona adaptació de totes les cartografies al format de dispositiu mòbil.

Tots els productes de *National Geographic* són coneguts per l'espectacularitat visual que ofereixen, i la capçalera *Viajes* no és una excepció. Es tracta d'una publicació que barreja una gran diversitat d'elements visuals i interactius, amb textos que procuren cercar certa profunditat periodística en el seu contingut.

5.4. Altaïr Magazine

De les set capçaleres analitzades, *Altaïr Magazine* ha demostrat ser la que més aposta pel periodisme de viatges en profunditat i la cerca d'històries amb un fil conductor i protagonistes que marquin el pas de la narració. Evidentment, no en tots els casos se segueix aquest format més reporterístic, però, en general, se centra més en les històries que en els destins.

Ara bé, aquesta característica no impedeix a la publicació servir-se d'elements visuals i de mapes interactius per acompanyar les seves peces i, d'aquesta manera, contextualitzar els lectors. A més, *Altaïr Magazine* ha trobat la manera d'innovar en el "com" explicar els viatges. Un clar exemple és un article que narra com creuar els Apalatxes a través de cinc cançons. Es tracta d'una cartografia no evident que situa la música com a fil conductor del text. És una pràctica senzilla i poc habitual que té la capacitat d'atrapar el lector, i tot i que la peça no ha estat analitzada per aquesta recerca, mereixia ser mencionada com a

exemple que plasma l'habilitat d'*Altair Magazine* per a oferir narracions alternatives i diverses que disten de ser periodisme superficial.

En aquest cas, tres de les cartografies analitzades estan incloses en un reportatge, una altra en un article, i la cinquena es tracta d'un cas clarament disruptiu dins el panorama del periodisme digital especialitzat en viatges: un mapa interactiu que actua com a índex o menú de la capçalera.

Començarem amb l'anàlisi del que la capçalera anomena "El mapa d'Altair" i fa la funció d'índex de la publicació (Annex 16), mostrant als lectors totes les entrades amb què compta la revista digital. La cartografia consta d'un mapa mundial interactiu sobre el qual hi apareixen incomputables icones en forma de punt vermell o groc que corresponen a una peça de la capçalera i indiquen totes les peces que s'han publicat sobre cada un dels racons del planeta. En el cas dels punts grocs es tracta de peces incloses dins l'apartat d'accés obert "Voces", mentre que els punts vermells són tots els monogràfics "360º" que ha publicat la capçalera i que, en aquest cas, són d'accés restringit per a usuaris subscrits. L'usuari pot seleccionar el punt que prefereixi i que correspongui a la zona geogràfica sobre la qual té interès. En fer-ho es desplega una petita pestanya on apareix el nom de la peça, la imatge principal, el nom de l'autor i l'enllaç que redirigeix a l'usuari si decideix que vol seguir endavant amb la lectura de la peça en qüestió. A més, el mapa compta amb un cercador propi per tal que els lectors puguin dirigir-se de manera ràpida al país que els interessa visitar a través dels textos d'*Altair Magazine*. El programa escollit per la redacció per a dur a terme l'elaboració d'aquesta peça fou *CARTO*, un portal de pagament que permet generar excel·lents cartografies interactives i ofereix un gran ventall de possibilitats al gust dels creadors, ara bé, el seu cost econòmic implica una inversió de capital en programari i en hores de treball de qui s'encarregui de dur a terme el disseny.

Pel que fa a la cartografia analitzada inclosa dins d'un article, cal destacar que es tracta d'un mapa interactiu que funciona com a focus de la peça. És a dir, l'entrada compta amb una introducció que situa i contextualitza l'element interactiu, però tot el contingut textual i informatiu el trobem mitjançant la cartografia. L'element en qüestió consisteix en un mapa mundial amb icones que assenyalen vint-i-cinc llibreries d'arreu del món que han estat escollides segons el criteri de l'autor (Annex 18). La cartografia ha estat elaborada amb el programa *StoryMapsJS*, i tal com hem comentat al punt d'eines de treball d'aquesta investigació, aquest programa permet presentar les cartografies en un format similar a un llibre. A la part esquerra i trobem el mapa amb la icona assenyalant el punt exacte, i a la

part dreta hi ha una breu explicació informativa acompanyada d'una fotografia sobre l'espai que es mostra. El funcionament i la comprensió d'aquesta cartografia és molt senzilla i intuïtiva: els usuaris tan sols cal que cliquin la fletxa de la dreta de la cartografia per veure el següent punt, llibreria en aquest cas, o la fletxa de l'esquerra si volen tornar a algun punt anterior. El resultat de tot plegat és la creació d'una ruta connectada arreu del món que mostra algunes de les llibreries més meravelloses. Cal destacar que el mapa de l'esquerra es mou automàticament segons quina llibreria apareix a la columna dreta.

Finalment, centrant-nos en els tres reportatges restants, és important assenyalar que en dues d'aquestes peces, els mapes interactius tan sols actuen com a element de suport visual per a recolzar el text i contextualitzar el lector. En un dels casos es tracta d'un reportatge que a través del text, els testimonis i les imatges, parla sobre la ruta de la línia circular del tren de París que avui en dia està pràcticament en desús (Annex 20). En aquesta peça, el mapa, elaborat amb *CARTO*, mostra sobre un plànol de la capital francesa la ruta que antigament feia la línia de tren i on actualment trobem les vies abandonades o reconvertides. Ara bé, sobre la línia que marca el recorregut del tren en el mapa hi podem distingir tres colors, cada un dels quals indica una cosa diferent: el morat claret marca el recorregut que el lector segueix en llegir el text, el color groc indica el tram de la línia ferroviària que és utilitzada pels actuals trens, i el color morat més fosc, marca les zones protegides de la circular a les quals no es pot accedir.

D'altra banda, el segon reportatge on el mapa és un element de suport i no l'ingredient principal de la peça, es tracta d'una altra cartografia creada amb *StoryMapsJS*, que actua com a guia d'un viatge per Uganda (Annex 19). En aquest cas, el contingut textual del reportatge tracta d'un viatge realitzat a través d'Uganda que es mostra als lectors mitjançant imatges, vídeos i un text ple de testimonis. La cartografia interactiva apareix al final de l'entrada i és presentada com a una invitació al lector a emprendre un viatge real (no metafòric) a Uganda seguint els passos que han narrat els autors. Per aquest motiu, el mapa en qüestió, mostra a la columna de la part dreta algunes de les parades imprescindibles de la ruta pel país africà i a la part esquerra va assenyalant el punt exacte on es troben aquests espais recomanats.

L'última de les cartografies analitzades també acompanya a un reportatge sobre Nàpols i algunes rutes que segueixen els passos de l'autora italiana Elena Ferrante, creadora de la saga literària, "Dos amigas" (Annex 17). Tot i que en aquest cas, el text també té molt de pes dins el contingut de la peça, la cartografia conté la majoria de la informació, de

manera que la podem considerar l'element central de l'entrada. Es tracta d'una cartografia interactiva elaborada amb *Esri*, un altre portal digital que permet la creació d'elements visuals interactius. En aquest cas, sobre el mapa de Nàpols es poden veure set rutes marcades amb diferents colors i que en cada una de les quals es distingeixen algunes parades en forma de punt. Tal com s'explica a les pestanyes de la part superior del mapa, cada color fa referència a una ruta diferent (història, art, escenaris, carrers, gastronomia, places i llegendes). A partir d'aquí, cada vegada que l'usuari selecciona una pestanya de la part superior, a la part esquerra del mapa es desplega una columna que explica cada una de les parades de la ruta seleccionada. En cada una de les parades que mostra la columna desplegada apareix una fotografia, el nom del lloc i la descripció. El mapa sempre es manté igual, però si l'usuari vol estalviar-se llegir les descripcions informatives de la part esquerra de la cartografia, existeix l'opció de seleccionar qualsevol parada d'alguna de les rutes i automàticament es desplegarà sobre el mapa una petita pestanya amb el nom del punt seleccionat i la direcció on es troba. A més aquestes pestanyes permeten seleccionar l'opció de "següent parada" i, automàticament, el mapa trasllada l'usuari a la pròxima parada de la ruta en qüestió.

Una vegada fet l'anàlisi de les cinc peces, podem veure com *Altaïr Magazine* aposta per l'ús i l'explotació de les cartografies interactives en les seves entrades. Fins i tot, opta per convertir un mapa en un eix central de la publicació: un índex que uneix totes les peces de la capçalera en un mateix espai. Ara bé, és important destacar que aquesta aposta per les cartografies suposa una inversió econòmica en producció. Per aquest motiu, aquesta capçalera compta amb una zona restringida tan sols per a subscriptors, i és allà on es troben la majoria de les cartografies i els elements visuals. Tanmateix, les cinc peces analitzades per aquesta recerca, formen part de la zona d'accés obert de la publicació, de manera que qualsevol persona pot accedir a elles.

5.5. Condé Nast Traveler

La publicació *Condé Nast Traveler* mostra trets força similars a la capçalera *Viajar* (vegeu 7.2), sobretot pel que fa a la bona adaptació a les tendències digitals actuals i a la cerca de proximitat amb els lectors a través d'elements i característiques que els resultin familiars, com ara bé, la presentació de la pàgina web en un format similar al de l'aplicació Instagram. Tanmateix, una altra característica comuna entre ambdues publicacions, és el fet de comptar amb contingut i elements visuals cedits per tercers, cosa que exposa com

la qualitat del contingut i l'elaboració de peces pròpies queden en un segon pla per darrere la importància de mantenir-se al corrent amb les tendències digitals del moment.

Dins les cinc peces analitzades trobem dos articles, dos reportatges i un guia. Pel que fa als articles, en ambdós casos compten amb cartografies estàtiques cedides per tercers. La primera peça té com a element central un mapa d'Espanya que mostra els diferents llocs ficticis de pel·lícules i sèries de televisió que es poden trobar arreu del país (Annex 21). El mapa, creat per *Musement* i cedit a la capçalera, presenta de manera original i atractiva els diversos punts que es poden visitar a Espanya i que han estat escenaris de grans produccions. Es tracta d'una cartografia estàtica d'Espanya presentada com si fos un mapa de metro per tot el país. Cada línia (color) correspon a un gènere de ficció, i cada parada dins les línies fa referència a un reconegut espai on s'han rodat escenaris per representar llocs ficticis. A l'esquerra del mapa hi ha una llegenda que indica a quin color correspon cada gènere. La cartografia té un fàcil sistema de lectura, l'únic inconvenient és que les parades apareixen amb el nom de l'espai fictici i l'usuari no té per què conèixer tots els espais que s'assenyalen. Per aclarir els dubtes que puguin sorgir, caldrà que es llegeixi el text que acompanya la cartografia. Una opció per aquells qui no coneixen els noms dels espais ficticis, seria convertir el mapa en una cartografia interactiva i quan l'usuari seleccionés una parada es desplegués una pestanya indicant el nom real de l'espai, el nom de la ficció en la qual apareix i una fotografia.

L'altre article analitzat d'aquesta capçalera explica vuit rutes dels Estats Units apropiades per fer en cotxe (Annex 23). La peça no compta amb un mapa generalitzat en el qual es mostren les vuit rutes, sinó que en cada un dels vuit apartats de l'article, apareix el mapa estàtic que assenjala el recorregut corresponent a la ruta en qüestió. El disseny i la creació dels mapes ha estat de la mà de *NeoMam Studios*, i posteriorment han cedit el material a la revista *Traveler*. Es tracta d'una peça molt senzilla d'entendre que comportaria una experiència molt més positiva pels lectors si els mapes que l'acompanyen fossin interactius. *Google Maps*, és una bona opció per a marcar rutes sobre un mapa, ja que també proporciona dades tècniques que poden ser d'interès pels lectors. Pel que fa a les parades a realitzar o els llocs d'interès durant la ruta, aquests s'expliquen breument en el text que acompanya cada cartografia, i el mateix podria ser si els mapes marquessin el recorregut amb elements interactius.

Seguint amb l'anàlisi de les cinc peces amb continguts cartogràfics, passem als dos reportatges que han estat estudiats. En ambdós casos es tracta de reportatges que

ofereixen una cartografia històrica. El primer reportatge consisteix en un recorregut històric per la Sevilla de 1929 (Annex 22), i tot i que la cartografia no apareix plasmada en pantalla, el lector pot recrear un recorregut a través del text. En aquest cas els elements visuals de la peça són la gran quantitat d'imatges que aporten valor històric i acompanyen al lector en un viatge a través del temps i l'espai. Ara bé, en aquesta entrada seria interessant posar en pràctica *JuxtaposeJS*, l'eina interactiva comentada anteriorment que permet superposar una fotografia sobre una altra i, d'aquesta manera, poder comparar-les. Aplicar aquest mètode en el reportatge de la Sevilla del 29 seria interessant perquè sumaria a la peça valor comparatiu visual, i permetria entendre com ha canviat la ciutat des d'aleshores fins avui en dia. Tan sols caldria superposar a les imatges que hi ha ara en el text, imatges actuals dels mateixos espais i, amb aquest element interactiu, l'usuari seria partícip de la història i el viatge temporal seria quelcom més evident.

Pel que fa al segon reportatge analitzat, també és un viatge temporal, però en aquest cas de les set antigues meravelles del món (Annex 24). Es tracta d'un reportatge amb investigació històrica en el qual, sobre imatges actuals dels espais on antigament se situaven les set meravelles, s'han reconstruït les grans edificacions de l'antic món. Aquestes representacions en 3D han estat fruit de la unió de *Budget Direct* i *NeoMam* que han invertit en experts investigadors i en dissenyadors per poder tirar endavant un projecte tan ambiciós. *Traveler* ha sabut apreciar el valor visual d'aquest producte i ha publicat les representacions en aquesta peça i les hi ha acompanyat d'un text que fa un breu recorregut per la seva història. En un principi les imatges semblen fotografies de paisatges sense res en especial, però al cap d'uns segons es fa la màgia i les diverses edificacions es reconstrueixen des de zero. No es tracta d'una cartografia com a tal, però no deixa d'incitar al lector a endinsar-se en un recorregut no tan sols geogràfic, sinó també, temporal. El problema d'aquest tipus de productes és que tenen un cost econòmic molt elevat que les publicacions no es poden permetre invertir de manera regular.

Finalment, tal com hem comentat, la cinquena peça analitzada consisteix en una breu guia. L'entrada no compta amb cap mapa evident, però mitjançant el seu text presenta un recorregut per Eivissa a través de set fars imprescindibles (Annex 25). La peça compta amb una estructura molt senzilla articulada en introducció i en set apartats, un per a cada far, on es mostra una imatge, el nom del far i una descripció del lloc que inclou dades tècniques, com la distància o el temps que cal invertir a fer la visita. Es tracta d'una peça perfectament preparada per a ser representada en una cartografia, ja que cap dels set

punts que descriu, apareix contextualitzat geogràficament en un mapa. Seria interessant que a l'inici de la guia, s'inserís una cartografia de l'illa i es marquessin amb icones o mitjançant un recorregut les diferents parades que es recomanen.

Dit això, podem veure com *Condé Nast Traveler* és una capçalera digital amb bons elements interactius, com la pàgina d'inici en format d'aplicació, la presència dels hipervincles en totes les seves peces o el fet que a mesura que el lector va avançant en una peça a la part superior esquerra mostra per quin punt vas. Ara bé, tot i l'ús que fan dels mapes, la interactivitat, en general, encara és molt escassa, i la creació o el disseny de cartografies pròpies és un tema pendent.

5.6. Global Traveler

Comencem amb l'anàlisi de la premsa estrangera especialitzada en viatges a través de *Global Traveler*, una capçalera estatunidenca en la qual, a trets generals, hi ha una evident manca de mapes i cartografies de tota mena.

La publicació se centra principalment a oferir guies i itineraris als seus lectors. Es tracta d'un periodisme més enfocat als turistes i no tant als viatgers. És a dir, aporta idees i presenta llocs atractius per veure, però no posa l'èmfasi en les diferències culturals o la població autòctona. Porta a terme un periodisme informatiu que pretén atraure el públic i deixa en segon pla la funció periodística d'enriquir els lectors de nous coneixements i apropar-los a les diverses realitats socials.

Les cinc cartografies estudiades de *Global Traveler* consisteixen en tres guies, un article i un breu reportatge. Dues de les guies aporten mapes interactius senzills, mentre que la tercera es tracta d'una cartografia no evident que a través d'un itinerari acompanya el lector en un recorregut per Escòcia seguint els passos de l'escriptor John Muir (Annex 27).

Pel que fa a les dues peces qualificades com a guia i que sí que compten amb una cartografia plasmada en el seu text, cal destacar que es tracten de cartografies molt senzilles. En ambdós casos, tant en la guia de Sri Lanka (Annex 26) com en la del Golf de Turquia (Annex 28), el text apareix dividit en apartats corresponents a cada un dels dies que dura l'itinerari. En tots aquests apartats, on s'explica l'horari i les activitats per a cada dia, hi ha una imatge dividida en dues parts. Una d'aquestes parts consta d'una fotografia, mentre que l'altra meitat es tracta d'un mapa ancorat de *Google Maps* en el qual, mitjançant una icona vermella, s'assenyala el punt exacte d'un dels llocs programats per a

visitar el dia en qüestió. La fotografia que acompanya cada una de les cartografies correspon al lloc que assenyala la icona vermella. Per tant, es tracta de dues peces amb tantes cartografies com dies té l'itinerari que presenten. És un potent suport visual, però en cap moment hi ha un mapa que plasmi sobre la pantalla el recorregut sencer que presenta el text.

En relació a la cartografia incorporada dins l'article, és important destacar que es tracta de l'element central de la peça. L'entrada consta d'una introducció que presenta i contextualitza la cartografia, la qual, per si sola, presenta set motius pels què val la pena viatjar a Costa Rica (Annex 29). La cartografia en qüestió consisteix en una galeria de set imatges. Cada una d'aquestes imatges fa referència a un dels motius pels quals la capçalera convida el lector a emprendre un viatge cap a Costa Rica. Ara bé, per tal que el lector compregui de quin motiu es tracta, a la part inferior de cada fotografia apareix una breu descripció que contextualitza la imatge i descriu l'espai que presenta. En un principi tan sols apareix una fotografia amb la seva corresponent descripció, però a la part dreta hi ha una fletxa que permet anar canviant la imatge segons el criteri, el ritme i el gust del lector. No es tracta d'una cartografia convencional presentada en format de mapa, sinó que ofereix al lector un recorregut a través de les imatges i els seus pertinents textos

Finalment, l'última peça es tracta d'un breu reportatge que es presenta en format de cartografia no evident. Cal destacar, que es tracta d'una peça força feixuga de seguir, ja que tan sols va acompanyada d'una petita imatge i el gruix de text és molt dens i poc visual. D'entrada està qualificada com a breu reportatge per la seva densitat d'informació i punts de vista, però té una gran mancança de recursos visuals que dificulta la seva lectura. Al llarg del text, l'autor acompanya el lector en una expedició per l'Antàrtida a través de la seva pròpia experiència (Annex 30). És una peça francament interessant i, segurament, una de les que compta amb més qualitats periodístiques de la publicació, però no és gens atractiva per als usuaris. Seria interessant que un mapa, encara que fos estàtic, assenyales i mostrés al lector el recorregut que presenta el periodista, ja que per a la majoria d'usuaris, l'Antàrtida és una zona completament desconeguda.

Tal com ja hem comentat es tracta d'una capçalera enfocada en la creació d'itineraris, de manera que l'aposta pel contingut visual i la producció de textos més pròxims a un relat, queden en segon pla. Ara bé, el principal problema sorgeix quan, en la majoria de peces, ni tan sols les imatges estàtiques formen part de les diferents entrades. Sens dubte es tracta de la capçalera analitzada amb menys potencial i atractiu visual.

5.7. Wanderlust

Finalment, l'última capçalera estudiada, és la britànica *Wanderlust*. Es tracta d'una publicació senzilla, que fa un bon ús d'elements visuals, principalment d'imatges, i atrapa ràpidament el lector gràcies als seus titulars amb ganxo. El rendiment que la revista digital treu de les imatges és una evidència ja des de la pàgina inicial de la capçalera. Totes les entrades es presenten mitjançant una gran imatge en la qual, a la part inferior i amb una dimensió molt modesta, apareix el títol de la peça. Ara bé, un dels defectes que fa perdre més qualitat a la capçalera, pel que a periodisme es refereix, és el fet que la majoria de les imatges i fotografies no són de creació pròpia, sinó que se serveix de tercers.

Dit això, en el cas de la investigació feta al voltant d'aquesta capçalera, tres de les cinc peces analitzades encaixen dins la categoria d'article, mentre que les altres dues es poden descriure com guies.

Els tres articles consisteixen en cartografies no evidents: un recorregut per les cinc millors platges de la Bretanya francesa (Annex 31), una ruta de carretera amb set parades imprescindibles entre les ciutats japoneses de Takayama i Matsumoto (Annex 32), i un article que acompanya el lector per les deu meravelles del món segons l'equip de *Wanderlust* (Annex 35). Els tres casos es tracten de peces molt ben complementades visualment, amb imatges i vídeos, i presentades en apartats lleugers que conviden els usuaris a la lectura. Ara bé, en cap d'aquestes entrades s'ofereix una cartografia que contextualitzi geogràficament les rutes ni mostri als lectors en quin punt exacte es troben les parades que s'expliquen.

Pel que fa a les guies, ambdues són peces que no proporcionen al lector una allau d'informació, però sí que aporten dades més tècniques de les rutes i els recorreguts que descriuen. El primer cas es tracta d'una entrada que, molt superficialment, presenta vuit rutes "increïbles" pel continent sud-americà (Annex 33). L'explicació de cada una d'aquestes rutes va acompanyada d'imatges i detalls que poden resultar atractius pels lectors, però el que realment fa que la peça encaixi dins la categoria de guia és que presenta algunes dades en format de fitxa tècnica, com ara bé, la duració de les rutes, els motius pels quals és una ruta apropiada i els diferents llocs pels quals passa el recorregut. Aquesta última dada que aporta, referent a les parades que descriu la peça per a cada ruta, és un element clau per a motivar la incorporació d'una cartografia de suport, ja que tan sols assenyalant les parades sobre un mapa, els lectors podrien obtenir molta

informació amb només una mirada. Però en aquest cas, la capçalera no ha optat per explotar aquesta possibilitat.

Finalment, la cinquena peça, que, com ja hem dit, es tracta d'una guia, ofereix als lectors cinc rutes de carretera per Anglaterra i Gal·les (Annex 34). En aquest cas, sí que hi ha cartografies incloses dins l'entrada. De fet, al llarg de la peça n'hi ha cinc, però la forma en què es presenten als usuaris és diferent del què hem anat veient fins ara. La guia es divideix en cinc apartats, un corresponent a cada una de les rutes. Dins de cada apartat hi ha una breu descripció sobre com accedir a la ruta i què esperar-ne, una petita fitxa tècnica on es marca la distància, el temps i l'altitud del punt més elevat, i un enllaç en format d'hipervincle inserit en la frase "Show on a map". En cas que l'usuari opti per seleccionar l'opció de veure el mapa de la ruta, s'obre una pestanya de *Google Maps* amb el recorregut marcat, de manera que el lector pot començar la ruta immediatament si així ho desitja. A més, dins l'aplicació o el porta web de *Google Maps*, també es donen detalls tècnics com el temps, el qual gràcies a l'algoritme de la plataforma apareix actualitzat al minut segons el tràfic i les condicions climatològiques.

Aleshores, per què hem dit que les cartografies d'aquesta peça es presenten en un format què no havíem vist fins ara? Doncs la resposta és senzilla: *Wanderlust* vol oferir al lector la possibilitat de ser ell qui, segons el seu criteri i les seves necessitats, decideixi si vol o no enriquir les explicacions amb contingut visual en format de mapa o cartografia. És cert que com que no apareixen les cartografies directament incrustades a l'entrada fa que es perdin elements visuals de suport, però també és important permetre que, a vegades, sigui l'usuari qui decideixi el camí que segueix dins una peça periodística.

Abans de donar per finalitzat l'anàlisi de les peces de *Wanderlust*, és important destacar que és una capçalera a la qual li falta apostar per la innovació tecnològica i interactiva, ja que aquest tipus d'elements encara no estan integrats ni són realitats sòlides dins la publicació.

6. Conclusions

Una vegada arribats a aquest punt, un cop hem fet una breu introducció teòrica al camp d'estudi, hem treballat amb diverses eines de creació de cartografies i hem analitzat 35 peces periodístiques de set capçaleres digitals de viatges, és pertinent començar a concloure la recerca i exposar els resultats obtinguts i les diferents observacions fetes al llarg del treball.

En primer lloc, cal destacar que la presència de cartografies interactives en les capçaleres digitals especialitzades en viatges és molt escassa. Per aquest motiu, m'he vist obligada a analitzar, també, cartografies no evidents i mapes estàtics, ja que sinó, el volum d'investigació d'aquest treball hauria estat senzill en excés.

Per posar sentit numèric a aquesta dada cal fer referència al fet que tan sols 13 de les 35 peces analitzades, comptava amb una cartografia interactiva. A més, algunes d'aquestes produccions interactives eren excessivament simples i superficials, i no aportaven cap valor extra a les peces periodístiques.

Pel que fa a les capçaleres analitzades, a trets generals, només *Altair Magazine* i *Viajes National Geographic* aposten per la creació i la inserció de cartografies interactives elaborades en les seves entrades.

Gràcies a la recerca pràctica portada a terme sobre algunes eines de treball i creació de cartografies, podem comprendre millor perquè la presència d'elements visuals cartogràfics és tan escassa i quan és present, és tan superficial. El cas és que l'elaboració de mapes i cartografies interactives és un procés lent i laboriós que acaba resultant car, o bé pel cost del mateix programa de creació, o bé per la inversió que cal fer en dissenyadors i periodistes.

Tanmateix, com hem pogut veure, existeixen eines de treball gratuïtes i força senzilles d'utilitzar. Per tant, el problema resideix més en una falta d'interès per part de les editorials i els equips de treball en explotar aquests recursos digitals, que en la pròpia complexitat d'aquests recursos.

De fet, *MyMaps*, és un clar exemple de la realitat que s'està exposant. Com hem pogut veure anteriorment es tracta d'una eina molt senzilla i completa que presenta a l'usuari infinites possibilitats de creació gràcies al seu sistema de capes, ara bé, ni una sola peça de les analitzades, explota aquestes possibilitats. L'única plataforma de *Google* que he

detectat ha estat *Google Maps*, i la informació que aporten les cartografies elaborades amb aquesta aplicació és purament superficial i creada en qüestió de minuts. No puc dir si el problema s'origina en una manca d'interès dels periodistes en emprar temps en la creació de cartografies o en el desconeixement i la poca preparació dels professionals en aquest àmbit, però és evident que el problema existeix.

El mateix passa amb *JuxtaposeJS*. Moltes peces de les capçaleres digitals de viatges presenten viatges temporals i recorreguts per la història o, fins i tot, rutes de sèries i pel·lícules (com en el cas de la cartografia interactiva emprada com a exemple). Ara bé, mai s'aposta per la plataforma *JuxtaposeJS* per a convertir aquests viatges en una realitat visual.

Tanmateix, tot i l'escassetat de cartografies que s'ha detectat en la investigació d'aquesta recerca, també hem pogut veure algun mapa interactiu completament trencador i disruptiu que demostra la capacitat de la geografia visual per atraure els lectors i facilitar la comprensió de textos i informacions. Un exemple és “El Mapa d'Altaïr”, una cartografia emprada com a índex de la publicació i a través de la qual es pot accedir a totes les entrades de la capçalera. Aquest ús de la cartografia no tan sols és innovador, sinó que presenta una altra capacitat dels mapes: l'exposició esquemàtica de dades i el recull d'informació de tota mena en un sol espai.

Tal com hem comentat anteriorment, l'anàlisi de les diverses cartografies ha estat realitzat a partir de tres perspectives, de manera que és pertinent dedicar una part d'aquestes conclusions finals a cada un d'aquests punts de vista.

En primer lloc tenim el punt de vista periodístic, és a dir, la rigorositat de la informació i les dades que aporten les cartografies analitzades. Es tracta d'un punt complicat, ja que la senzillesa de la majoria dels productes visuals que s'han analitzat impedeix que les cartografies aportin massa informació. De fet, moltes d'elles ni tan sols aporten informació per a si soles. Una de les mancances detectades pel que fa a aquesta perspectiva, és l'adquisició de peces de tercers (cartografies publicades però elaborades per altres fonts) o la utilització de fotografies extretes de bancs d'imatges. Ara bé, les cartografies més completes sí que compten amb informació rigorosa i contrastada, així com amb dades més tècniques com la font d'aquesta o el programa amb què han estat elaborades.

D'altra banda, s'ha tingut en compte la visió del lector/espectador, és a dir, l'equilibri entre la informació aportada i el format en què es transmet. En aquest cas, les diferents

capçaleres presenten algunes mancances. Sovint hi ha formats de cartografies per a presentar les dades més pertinents dels que s'empreen. Aquest fet es dona especialment en les cartografies històriques, ja que el recurs utilitzat en la majoria dels casos són fotografies. Això implica que no hi hagi cap mena de diferència entre la premsa convencional impresa i les capçaleres digitals. És imprescindible adaptar els textos i els formats al mitjà en el qual es publica, en aquest cas, a la xarxa. És una llàstima que moltes cartografies no evidents o estàtiques es presentin de la mateixa forma en què es podrien haver presentat vint anys enrere. És cert que potser les imatges tenien menys qualitat, però anys enrere no hi havia la quantitat de possibilitats que ofereix avui en dia la digitalització i, no obstant això, actualment moltes vegades se segueix publicant ignorant el ventall d'elements que ens proporciona la xarxa.

En conclusió, l'oferta de productes destinats al lector/espectador no està del tot aconseguida, ja que en la majoria d'ocasions el contingut que s'ofereix no encaixa amb el format més apropiat en què es pot proporcionar la informació. Ens trobem en una fase de desconexió entre els lectors i les capçaleres, on els primers cerquen l'atractiu visual i les lectures ràpides i concises, i les segones no inverteixen la quantitat de recursos necessaris per a satisfer els usuaris amb una bona oferta de cartografies visuals interactives.

Finalment, trobem l'anàlisi de la *User Experience*, una característica imprescindible en l'era digital en què vivim, on els usuaris consumeixen els productes des de qualsevol dispositiu i a qualsevol lloc. Es tracta de la qualitat de la navegació de l'usuari quan llegeix, observa i actua sobre la infografia en qüestió. En aquest cas, els resultats han estat molt satisfactoris. La navegació a través de totes les cartografies analitzades ha estat comprovada des d'ordinadors, mòbils i tauletes, i en tots els casos, l'adaptació a cada un dels dispositius és positiva. S'han detectat petits errors com la necessitat de girar el mòbil en horitzontal per a una visió completa de la cartografia o la millora de resolució quan es consumeixen les peces des de l'ordinador en pantalla maximitzada.

Per tancar l'apartat de conclusions seré redundant en l'evidència de l'escassa presència de cartografies en les capçaleres especialitzades en viatges. Però m'agradaria insistir en què hi ha peces en les quals la inserció d'una cartografia no hauria de ser quelcom qüestionable, ja que podrien proporcionar a l'entrada un augment de valor en contingut i atractiu visual. De fet, seria aconsellable que les diferents capçaleres aprenguessin i s'inspirassin les unes a les altres. Evidentment, totes han de tenir els seus trets distintius i

han de defensar la seva marca de valor, però hi ha detalls que algunes publicacions desenvolupen molt millor que altres.

Un exemple és el cas de *Viajes de National Geographic*. Aquesta capçalera inclou en totes les seves peces un detall que sovint passa desapercebut, però que, quan no hi és, el lector el troba a faltar. Es tracta del petit mapa que hi ha a l'inici de cada una de les seves entrades, i que serveix per a situar geogràficament al lector i indicar sobre quina localització o espai tracta el text de la peça. És un mapa estàtic molt senzill i minimalista, que aporta al lector una informació molt necessària.

Sembla mentida com en moltes capçaleres especialitzades en viatges la contextualització geogràfica de les peces no és quelcom imprescindible. Aquesta realitat, dóna molt en què pensar, ja que ens presenta la següent qüestió: o bé les publicacions digitals de viatges prioritzen la quantitat de peces a la qualitat de contingut, o bé els mapes i les cartografies no aporten informació rellevant pels lectors.

Una vegada conclosa la investigació d'aquesta recerca, em sento preparada i amb suficients coneixements pràctics i teòrics per donar resposta a la qüestió. Tal com hem pogut veure al llarg del treball, els mapes proporcionen una quantitat d'informació explícita i implícita que moltes vegades les paraules no poden equiparar. Dit això, queda de manifest que la manca de cartografies recau sobre els interessos econòmics i quantitatius de les capçaleres.

Un dels objectius d'aquesta recerca és posar de manifest la importància de la contextualització geogràfica dels lectors i de la incorporació d'elements visuals que aportin informació. A partir l'exposició de dades teòriques i una profunda investigació de camp on es demostra que la lectura és molt més feixuga i susceptible a ser passada per alt si no s'acompanya de productes visuals cartogràfics, es pretén revertir la situació o, si més no, fer entendre la necessitat i importància d'un canvi de paradigma on l'element visual interactiu passi a ser un producte rellevant i no un mer acompanyament del text, buit en contingut i presentat en segon pla.

7. Propostes de millora per a les cartografies interactives

Finalment, per tancar aquest estudi i demostrar la utilitat de la investigació teòrica i pràctica portada a terme, s'ha elaborat un seguit de propostes de millora per a les cartografies interactives de les capçaleres digitals de viatges a partir de les mancances i les virtuts detectades al llarg de la recerca, així com la potencialitat d'explotació.

Per a posar un límit al treball pràctic, i no caure en l'enumeració d'idees inconnexes i irrellevants, a continuació es presentaran tres propostes de millora. Es tracta de tres dels suggeriments considerats més rellevants una vegada conclosa la investigació. Ara bé, això no vol dir que no hi hagi centenars d'idees més igual de vàlides o, fins i tot, millors.

En primer lloc, la proposta inicial se centra en la funció tradicional de les cartografies: contextualitzar geogràficament el lector. Sembla que sovint s'empren mapes com a element visual de suport, però se'ns oblida la seva autèntica funció, així com la quantitat d'informació de tota mena que poden aportar. És imprescindible que sempre que s'afegeix una cartografia en una peça, aquesta porti informació la informació que el periodista consideri necessària, però també informació contextual sobre localització i ubicació dels fets que es narren. Un mapa pot proporcionar tota mena d'informacions explícites i implícites, ara bé, el periodista o dissenyador, ha de permetre que segueixi actuant de mapa i realitzant la seva funció d'element indicador de temps i espai. És a dir, podem ampliar les funcions i possibilitats comunicadores de les cartografies, però no podem modificar-ne el seu ús original ni la seva funció més tradicional. Una cartografia, mai pot deixar de ser una cartografia, i si indica centenars de dades, però el lector no rep suficient informació geogràfica per a ubicar-se en l'espai, vol dir que el periodista o dissenyador ha modificat en excés la finalitat del producte visual.

El següent suggeriment fa referència al contingut de les cartografies. Tal com s'ha observat en la part teòrica d'aquesta recerca, els lectors cada vegada aposten més per peces que els permetin una lectura ràpida, senzilla i visual. Per aquest motiu, i per satisfer la demanda i les necessitats d'aquests usuaris cercadors de contingut visual, seria interessant que les cartografies es poguessin valdre per si soles, és a dir, que no requerissin de cap mena de text que les contextualitzes o expliques. Amb aquesta estratègia es podria aconseguir que els lectors poguessin obtenir tota la informació necessària només amb l'observació i la interacció de la cartografia. Es tracta d'una

proposta que pretén convertir les cartografies en elements independents que per si sols siguin una peça periodística en tota la seva totalitat i abandonin el seu lloc com a productes secundaris o d'acompanyament.

Finalment, la tercera proposta se centra en explotar una possibilitat que tan sols la xarxa ofereix, i que augmenta considerablement el valor i l'atractiu de les cartografies. Es tracta de la possibilitat d'incorporar al producte cartogràfic elements atractius per a més d'un sentit. Quan els usuaris consumeixen premsa tradicional impresa, tan sols poden usar la vista per a interpretar i consumir la informació, de la mateixa manera que els periodistes i dissenyadors tan sols poden usar elements visuals per a atraure els lectors. Ara bé, la digitalització i el salt del periodisme a la xarxa ha permès ampliar el camp de creació. Actualment és possible afegir elements auditius que despertin l'interès dels usuaris a través de l'oïda. Aquesta incorporació amplia considerablement el camp de possibilitats de creació i, evidentment, les cartografies no en queden al marge.

La inserció de pistes d'àudio permet a les cartografies convidar els lectors a emprendre viatges des de casa, ara ja no només es veu com és el lloc que ens presenten les peces, sinó que podem saber, quins sons els caracteritzen, com parlen els autòctons, el soroll de la fauna o, fins i tot, l'enrenou auditiu de les grans ciutats. Tanmateix, aquesta possibilitat a penes està explotada encara. La combinació entre elements visuals i elements auditius converteixen el viatge dels lectors en una experiència molt més real i propera. Amb la unió unir d'ambdues possibilitats en una mateixa cartografia, el producte dispara la seva complexitat i el lector duplica la seva capacitat d'immersió.

Com podem veure es tracta de tres propostes senzilles, però que podrien revertir el precari impacte actual de les cartografies en les revistes digitals especialitzades en viatges. Tant el marc teòric com la posterior investigació pràctica d'aquesta recerca, conclouen que les cartografies són quelcom útil i d'interès pels usuaris, i aquestes propostes tan sols pretenen ajudar a enlairar la creació d'aquests productes digitals.

8. Bibliografia

- 5 breathtaking road trips in England and Wales (24 de març de 2020). *Wanderlust*. Recuperat de: <https://www.wanderlust.co.uk/content/5-breathtaking-road-trips-in-england-and-wales/>
- 20 Inspirational Examples of Interactive Maps and Street View Experiences in Web Design (19 d'abril de 2021). *Awwwards*. Recuperat de: <https://www.awwwards.com/20-inspirational-examples-of-interactive-maps-and-street-view-experiences-in-web-design.html>
- Adamuz, J.A. (2021). *El Liverpool de los Beatles*. Viajes National Geographic. Recuperat de: https://viajes.nationalgeographic.com.es/multimedia/liverpool-beatles_16381
- Allen, J., Charlton, C., Jeremy, A. (2007). *BBC Worldwide acquires Lonely Planet*. BBC Worldwide Press Releases. Recuperat de: http://www.bbc.co.uk/pressoffice/bbcworldwide/worldwidestories/pressreleases/2007/10_october/lonely_planet.shtml
- Alpert, K. (2018). *Ultimate Expedition*. Global Traveler. Recuperat de: <https://www.globaltravelerusa.com/ultimate-expedition/>
- Altaïr Magazine. *Revista Altaïr*. Recuperat de: <https://www.altairmagazine.com>
- Andrade, S. (2021). *Una ruta por los siete faros imprescindibles de Ibiza*. Condé Nast Traveler. Recuperat de: <https://www.traveler.es/viajeros/galerias/ruta-faros-ibiza/3044/image/161540>
- Así eran las Siete Maravillas del Mundo Antiguo (23 de maig de 2019). *Condé Nast Traveler*. Recuperat de: <https://www.traveler.es/viajeros/articulos/las-7-maravillas-del-mundo-antiguo-reconstruidas-en-3d/15292>
- Barrantes, J.M. (2021). *Las cinco paradas imprescindibles de Papá Noel camino de España*. Viajar. Recuperat de: <https://viajar.elperiodico.com/destinos/cinco-paradas-imprescindibles-papa-noel-camino-espana>

- Batlle, M. (2021). *Los principales espacios naturales protegidos de España*. Viajes National Geographic. Recuperat de: https://viajes.nationalgeographic.com.es/a/reservas-biosfera-parques-nacionales-parques-naturales-espana_14614
- Belenguer, M. (2002). *Periodismo de viajes. Análisis de una especialización periodística*. Sevilla: Comunicación social.
- Boermel, C. (2012). *The World Wide Earthquake Locator*. University of Edinburgh. Recuperat de: https://www.geos.ed.ac.uk/~quakes/v6_beta/map.html
- Boyd, C. (2018). 5 beautiful beaches you must visit in Brittany, France. Wanderlust. Recuperat de: <https://www.wanderlust.co.uk/discover/discover-brittany/content/brittany-france-best-beaches/>
- Branch, J. (2012). *Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek*. The New York Times. Recuperat de: <https://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html#/?part=tunnel-creek>
- Brescó, J. (2020). *La Petite Ceinture*. Altaïr Magazine. Recuperat de: <https://www.altairmagazine.com/voces/la-petite-ceinture/>
- Carrión, J. (2021). *Donde viven los libros*. Altaïr Magazine. Recuperat de: <https://www.altairmagazine.com/360/contarnos/donde-viven-los-libros/>
- Casbas, M. (2021). *El mapa de los lugares ficticios de series, películas y novelas que puedes visitar en España*. Condé Nast Traveler. Recuperat de: <https://www.traveler.es/experiencias/articulos/mapa-espana-escenarios-series-peliculas-libros-lugares-ficticios/20727>
- Cernuda, A. (2021). *El primer diario ilustrado del mundo*. Recuperat de: <https://acernuda.com/primer-diario-ilustrado-mundo>
- Crampton, J. (2001). *Maps as social constructions: power, communication and visualization*. Sage Journals. Recuperat de: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1191/030913201678580494>

- Cuatro caminos legendarios para patearse Sudáfrica (18 de març de 2021). *Viajar*. Recuperat de: <https://viajar.elperiodico.com/destinos/cuatro-caminos-kilometricos-patearse-sudafrica>
- Condé Nast Traveler. *Condé Nast*. Recuperat de: <https://www.traveler.es>
- De Chiara, M. (2021). *La mia Napoli geniale*. *Altair Magazine*. Recuperat de: <https://www.altairmagazine.com/360/contarnos/mi-napoles-genial/>
- El mapa de Altair. *Altair Magazine*. Recuperat de: <https://www.altairmagazine.com/mapa/>
- Escudero, L. (2021). *16 maravillas del mundo que no hay que perderse*. Lonely Planet. Recuperat de: <https://www.lonelyplanet.es/blog/16-maravillas-del-mundo-que-no-hay-que-perderse>
- Este mapa del mundo te muestra dónde se han rodado más películas (6 d'abril de 2021). *Viajar*. Recuperat de: <https://viajar.elperiodico.com/destinos/mapa-dice-rodado-peliculas>
- Explore the heart of Sri Lanka (2021). Global Traveler. Recuperat de: <https://www.globaltravelerusa.com/excursions/explore-sri-lanka-south-asian-island/>
- Fernández, C. (2021). *La Sevilla del 29: 100 años de historia junto al Guadalquivir*. Condé Nast Traveler. Recuperat de: <https://www.traveler.es/viajes-urbanos/articulos/historia-sevilla-de-1929-exposicion-iberoamericana-edificios-arquitectura/20561>
- Funciones de la cartografía interactiva en estrategia de contenidos (2019). Estrategia del contenido. Recuperat de: https://www.estrategiadelcontenido.com/post.php?pag=funciones_de_cartografia_interactiva_estrategia_contenidos
- Global Traveler. *Global Traveler Usa*. Recuperat de: <https://www.globaltravelerusa.com>

- González, L. (2021). *Estos son los mapas de los 8 road trips que deberías hacer en Estados Unidos*. Condé Nast Traveler. Recuperat de: <https://www.traveler.es/experiencias/articulos/mapas-de-los-mejores-road-trips-por-estados-unidos-usa/12814>
- Grupo Clarín (1997). *Manual de Estilo*. Arte Gráfico Editorial Argentino S.A. Clarín. Recuperat de: https://grupoclarin.com/sites/default/files/manual_de_estilo.pdf
- Grupo Condé Nast. *Condé Nast World*. Recuperat de: <https://www.cnworld.es/el-grupo/>
- Howard, A. (2020). *Unlock hundreds of hours of vintage travel on Lonely Planet TV*. Lonely Planet. Recuperat de: <https://www.lonelyplanet.com/articles/lonely-planet-launches-travel-tv>
- Johanson, M. (2021). *Los 7 lugares menos turísticos de Bolivia que hay que conocer*. Lonely Planet. Recuperat de: <https://www.lonelyplanet.es/blog/los-7-lugares-menos-turisticos-de-bolivia-que-hay-que-conocer>
- John Snow y el mapa que salvó Londres (2015). *All 3 form*. Recuperat de: <https://all3dform.com/es/john-snow-y-el-mapa-que-salvo-londres/>
- JuxtaposeJS. *Knight lab*. Recuperat de: <https://juxtapose.knightlab.com>
- Kent, A. (2018). *Rethinking Cartographic Communication*. Westminster Papers i Communication and Culture. Recuperat de: <https://www.westminsterpapers.org/article/id/264/>
- Krol, K. (2014). *Global Traveler Releases First Issue of Chinese Edition*. Cision PRWeb. Recuperat de: <http://www.prweb.com/releases/2014/01/prweb11489101.htm>
- La revista 'Viajar' publica su número 500 (16 de maig de 2021). *El Periódico*. Recuperat de: <https://www.elperiodico.com/es/sociedad/20210516/revista-viajar-publica-numero-500-11724118>
- Lee, O. (2021). *The Mitsuboshi Kaidou road trip: 7 travel highlights between Takayama and Matsumoto*. Wanderlust. Recuperat de: <https://www.wanderlust.co.uk/discover/>

mitsuboshi-kaidou-road-trip/mitsuboshi-kaidou-content/things-to-do-in-takayama-and-matsumoto-japan/

- Lonely Planet. *GeoPlaneta*. Recuperat de: <https://www.lonelyplanet.es>
- Mahapatra, A. (2021). En busca de las joyas ocultas de Bangladés: 8 rincones para explorar. Lonely Planet. Recuperat de: <https://www.lonelyplanet.es/blog/en-busca-de-las-joyas-ocultas-de-banglades-8-rincones-para-explorar>
- Maldonado, M., Hinojosa, M., Robayo, C. (2016). *Los inicios en el periodismo digital*. Editorial Académica Española. Recuperat de: <https://www.researchgate.net/publication/303857182>
- Marchena, D. (2020). *El otro librero de Macondo*. La Vanguardia. Recuperat de: <https://www.lavanguardia.com/ocio/viajes/20200522/481297102588/pep-bernadas-ramon-vinyes-altair-grandes-viajeros.html>
- Martínez. A. (2021). *¿Pensabas que EE.UU no tenía castillos? Uno por cada Estado*. Viajar. Recuperat de: <https://viajar.elperiodico.com/destinos/castillos-estados-unidos>
- Minervini, M., Pedrazzini, A. (2004). *El protagonismo de la imagen en la prensa*. Revista Latina de la Comunicación Social. Recuperat de: <https://www.redalyc.org/pdf/819/81975808.pdf>
- MyMaps. *Google Maps*. Recuperat de: https://www.google.com/intl/ca_es/maps/about/mymaps/
- Nature Soundmap (setembre de 2013). *Wild Ambience*. Recuperat de: <https://www.naturesoundmap.com>
- Newton, R. (2020). *Explore the Best of Scotland with a Journey Along John Muir Way*. Global Traveler. Recuperat de: <https://www.globaltravelerusa.com/best-of-scotland-along-john-muir-way/>

- Núñez, V. (2013). *Historia de las infografías, beneficios, usos y cómo crearlas*. Vilma Núñez. Recuperat de: <https://vilmanunez.com/todo-lo-que-ienes-saber-sobre-las-infografias-desde-su-historia-hasta-como-crearlas/>
- Ortin, P. i Bresco, J. (2021). *La Perla Verde*. Altair Magazine. Recuperat de: <https://www.altairmagazine.com/voces/uganda-1/>
- Palau Sampio, D., Lekant, M. (2017). *Periodismo de viajes e innovación en la red, Perfiles, apuesta y motivación de los bloggers*. ZER - Revista de Estudios de Comunicación. Recuperat de: <https://ojs.ehu.eus/index.php/Zer/article/view/17938/16849>
- Prieto, G. (2016). *La historia de la cartografía mundial a través de los mapas*. Geografía Infinita. Recuperat de: <https://www.geografiainfinita.com/2016/09/la-evolucion-de-la-cartografia-a-traves-de-15-mapas/>
- Renzi, M (2011). *Teoria dels mapes*. Mètode, Universitat de València. Recuperat de: <https://metode.cat/revistes-metode/seccions/ciencia-per-a-poetes-seccions/teoria-dels-mapes.html>
- Sáinz, D. (2021). *Yellowstone, el emblemático parque norteamericano*. Viajes National Geographic. Recuperat de: https://viajes.nationalgeographic.com.es/a/yellowstone-emblematico-parque-norteamericano_6502
- Saiz, M. D. (1999). *Propaganda e imagen: los orígenes del fotoperiodismo*. Historia Y Comunicación Social, vol. 4, 173. Recuperat de: <https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/HICS9999110173A>
- Snow, B. (2021). *Viajes virtuales, una gran forma de viajar por el mundo desde casa*. Lonely Planet. Recuperat de: <https://www.lonelyplanet.es/blog/viajes-virtuales-una-gran-forma-de-viajar-por-el-mundo-desde-casa>
- South America trip planner: 8 incredible routes (9 de setembre de 2018). *Wanderlust*. Recuperat de: <https://www.wanderlust.co.uk/content/south-america-trip-planner-8-incredible-routes/>

- Stiop, A. (2021). *7 Reasons to Put Costa Rica on Your Travel List*. Global Traveler. Recuperat de: <https://www.globaltravelerusa.com/reasons-put-costa-rica-on-your-travel-list/>
- StoryMapJS. *Knight Lab*. Recuperat de: <https://storymap.knightlab.com>
- *Suiza: un mapa para viajar en coche por las regiones del lago Lemán y la de Friburgo* (24 de març de 2021). Viajes National Geographic. Recuperat de: https://viajes.nationalgeographic.com.es/promociones/suiza-mapa-para-viajar-coche-por-lago-leman-y-region-friburgo_16569
- Tenconi, R. (2021). *Milán en 7 paradas*. Viajar. recuperat de: <https://viajar.elperiodico.com/viajeros/>
- The 10 wonders of the world, as chosen by Team Wanderlust (26 de desembre de 2020). *Wanderlust*. Recuperat de: <https://www.wanderlust.co.uk/content/wonders-of-the-world-wanderlust/>
- The map communication model and critical cartography (13 d'agost de 2006). *Ubikcan*. Recuperat de: <http://ubikcan.blogspot.com/2006/08/map-communication-model-and-critical.html>
- Turkish Golf and Touring in Antalya (2021). *Global Traveler*. Recuperat de: <https://www.globaltravelerusa.com/excursions/turkish-golf-and-touring-in-antalya/>
- Ubach, K. (2021). *Costa Dálmata: Una ruta exuberante desde los lagos de Plitvice hasta Dubrovnik*. Viajes National Geographic. Recuperat de: https://viajes.nationalgeographic.com.es/multimedia/costa-dalmata-ruta-ensueno-entre-plitvice-y-dubrovnik_16519
- Vela, D. (2011). *Todo sobre los Blogs: informe de Technorati 2011*. Recuperat de: <https://es.slideshare.net/doloresvelagarcia/todo-sobre-los-blogs-informe-de-technorati-2011>

- Ventura, A. (2019). *Ruta literaria por Orgullo y Prejuicio de Jane Austen*. Destinos Literarios. Recuperat de: <https://www.destinosliterarios.com/ruta-literaria-por-la-obra-de-austen-orgullo-y-prejuicio/>
- Viajar. Ediciones reunidas. Recuperat de: <https://viajar.elperiodico.com>
- Viajes National Geographic. RBA. Recuperat de: <https://viajes.nationalgeographic.com.es>
- Ver Berkmoes, R. (2021). *De isla en isla por Nusa Tenggara, un archipiélago de Indonesia*. Lonely Planet. Recuperat de: <https://www.lonelyplanet.es/blog/de-isla-en-isla-por-nusa-tenggara-un-archipelago-de-indonesia>
- Wanderlust. *Wanderlust*. Recuperat de: <https://www.wanderlust.co.uk>
- Wilkinson, C. (2021). *Los grandes viajes de los exploradores más famosos de la historia*. Lonely Planet. Recuperat de: <https://www.lonelyplanet.es/blog/los-grandes-viajes-de-los-exploradores-mas-famosos-de-la-historia>

9. Annex

9.1.Taules Anàlisi Cartografies

Lonely Planet

Annex 1:

Publicació:	Lonely Planet
Data consulta:	30/03/21
Nom de la peça:	Los grandes viajes de los exploradores más famosos de la historia
Enllaç:	https://www.lonelyplanet.es/blog/los-grandes-viajes-de-los-exploradores-mas-famosos-de-la-historia
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Article
Tipus de format:	Llistat d'imatges i breu text per descriure cada destí
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Domini web de la publicació
Dades que mostra:	Dades més rellevants dels viatges dels vuit exploradors que comenta.
Comprensió:	Poc visual. No pots veure-ho tot amb una ullada. Per tant, per comprendre-ho has d'invertir temps en llegir tota la peça.
Navegació:	No presenta problemes de navegació des de cap dispositiu.
Altres:	- Les dades més rellevants apareixen en negreta. Hi ha algun hipervincle que condueix a altres pestanyes de la mateixa publicació (molt pocs). - Seria aconsellable posar un primer mapa a l'inici de la peça per poder veure amb un sol cop d'ull les rutes que posteriorment es comenten. - Article amb documentació històrica

Annex 2:

Publicació:	Lonely Planet
Data consulta:	30/03/21
Nom de la peça:	En busca de las joyas ocultas de Bangladés: 8 rincones para explorar
Enllaç:	https://www.lonelyplanet.es/blog/en-busca-de-las-joyas-ocultas-de-banglades-8-rincones-para-explorar
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Mini guía de Bangladés.
Tipus de format:	Llistat d'imatges i breu text per descriure cada destí. Cada un dels vuit punts inclouen un mini apartat de "Cómo llegar" amb recomenacions i opcions per a l'usuari que vulgui accedir al destí que es presenta.
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Domini web de la publicació
Dades que mostra:	Característiques dels vuit llocs que presenta i text que descriu què els fa especials/diferents i perquè són recomanables de veure/visitar. En els apartats de "Cómo llegar" ubica en certa mesura el destí en el mapa (ho fa verbalment).
Comprensió:	Poc visual. No pots veure-ho tot amb una ullada. Per tant, per comprendre-ho has d'invertir temps en llegir tota la peça.
Navegació:	No presenta problemes de navegació des de cap dispositiu.
Altres:	- Sobretot en l'apartat de "Cómo llegar" seria recomanable inserir un petit mapa amb instruccions visualment comprensibles. Les que ofereix per escrit poden ser confuses i tampoc serveixen per situar l'usuari en el mapa mundi. - Hi ha hipervincles a altres pestanyes de la mateixa publicació. - Les dades més rellevants apareixen en negreta.

Annex 3:

Publicació:	Lonely Planet
Data consulta:	30/03/21
Nom de la peça:	De isla en isla por Nusa Tenggara, un archipiélago de Indonesia
Enllaç:	https://www.lonelyplanet.es/blog/de-isla-en-isla-por-nusa-tenggara-un-archipelago-de-indonesia
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Mini guia de les illes d'un arxipèleg d'Indonèsia
Tipus de format:	Llistat d'imatges i breu text per descriure cada destí. Cada illa que s'explica inclou un mini apartat de "Características y personalidad" i un altre de "Cómo llegar y cómo moverse". (Els apartats són molt breus)
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Domini web de la publicació
Dades que mostra:	Ofereix les dades més importants de cada illa. En l'apartat de "Características y personalidad" descriu l'illa i els seus principals punts d'interès i virtuts. A l'apartat de "Cómo llegar y cómo moverse" dona consells per accedir a l'illa i per desplaçar-s'hi una vegada estas allà. En aquest segon apartat també ofereix dades com la duració dels trajectes o la distància (no sempre).
Comprensió:	Poc visual. No pots veure-ho tot amb una ullada. Per tant, per comprendre-ho has d'invertir temps en llegir tota la peça.
Navegació:	No presenta problemes de navegació des de cap dispositiu.
Altres:	- Al principi de la peça apareix un mapa de l'arxipèleg i explica que és per tal que l'usuari pugui organitzar el seu viatge. Ara bé, és una foto de mala qualitat i sense possibilitats d'interacció per part d'el'usuari. - Hi ha hipervincles a altres pestanyes de la mateixa publicació. - Les dades més rellevants apareixen en negreta.
Imatge:	 Con este mapa se puede planificar el itinerario por Nusa Tenggara © Lonely Planet / groPlaneta

Annex 4:

Publicació:	Lonely Planet
Data consulta:	01/04/21
Nom de la peça:	16 maravillas del mundo que no hay que perderse
Enllaç:	https://www.lonelyplanet.es/blog/16-maravillas-del-mundo-que-no-hay-que-perderse
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Article
Tipus de format:	Llistat d'imatges i breu text per descriure cada destí.
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Domini web de la publicació
Dades que mostra:	Llistat de les setze maravilles del món amb un breu redactat on explica les seves característiques i justifica el perquè apareixen en aquesta llista.
Comprensió:	Es comprèn fàcilment, però segueix sent poc visual. A més, ofereix informació sobre cada un dels setze llocs, però no els posa en context dins el mapa mundi, és a dir, l'usuari pot perfectament no saber on se situa i, per tant, no saber la distància a la qual es troba de la seva ubicació actual.
Navegació:	No presenta problemes de navegació des de cap dispositiu.
Altres:	- Hi ha hipervincles a altres pestanyes de la mateixa publicació. - Les dades més rellevants apareixen en negreta. - És important situar al lector en el mapa. S'està oferint un munt d'informació, moltes idees de destins, però en cap moment s'està contextualitzant.

Annex 5:

Publicació:	Lonely Planet
Data consulta:	01/04/21
Nom de la peça:	Los 7 lugares menos turísticos de Bolivia que hay que conocer
Enllaç:	https://www.lonelyplanet.es/blog/los-7-lugares-menos-turisticos-de-bolivia-que-hay-que-conocer
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Article
Tipus de format:	Llistat d'imatges i breu text per descriure cada destí.
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Domini web de la publicació
Dades que mostra:	Llistat de set llocs de Bolívia amb una imatge i un breu text on descriu perquè recomanen una visita.
Comprensió:	Comprensió senzilla però poc visual. Cal veure tota la peça per retenir la informació més rellevant. El format no permet obtenir informació amb una sola ullada.
Navegació:	No presenta problemes de navegació des de cap dispositiu. Cal destacar que entre la introducció i el llistat hi ha un petit índex amb hipervincles que et permeten dirigir-te directament al destí que què vulguis sense haver de veure la llista completa.
Altres:	- Hi ha hipervincles a altres pestanyes de la mateixa publicació. - Les dades més rellevants apareixen en negreta.

Viajar

Annex 6:

Publicació:	Viajar
Data consulta:	2/04/21
Nom de la peça:	¿Pensabas que EE.UU no tenía castillos? Uno por cada Estado
Enllaç:	https://viajar.elperiodico.com/destinos/castillos-estados-unidos
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Article
Tipus de format:	Llistat creat a partir del mapa principal
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Home Advisor (mapa de tercers)
Dades que mostra:	Mostra un castell de cada un dels estats dels Estats Units
Comprensió:	Fàcil comprensió: sobre cada estat apareix la imatge (il·lustració) d'un castell que hi podem trobar i just a sota el nom d'aquest i el nom de l'estat en el qual es troba.
Navegació:	Dins la peça el mapa es veu força bé, però no es pot ampliar la imatge. Així mateix, l'enllaç que apareix al principi de l'article i que redirigeix al domini original des del qual s'ha creat el mapa, condueix a una pàgina que dona "error" des de tots els dispositius (denega l'accés).
Altres:	- El llistat ofereix les imatges dels castells ampliades - Potser una idea seria que sobre el mapa original ja es pogués accedir a la imatge gran i a l'explicació del castell que interessa a l'usuari. - És una peça interessant i amb ganxo. - Manca la interactivitat de la cartografia.
Imatge:	

Annex 7:

Publicació:	Viajar
Data consulta:	2/04/21
Nom de la peça:	Milán en 7 paradas
Enllaç:	https://viajar.elperiodico.com/viajeros/
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Mini guía de Milà
Tipus de format:	Mapa interactiu
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Leaflet
Dades que mostra:	Mostra set ubicacions de la ciutat de Milà i crea una petita guía apartir d'aquestes. A l'esquerra de la cartografia hi ha el nom del lloc, una fotografia característica i una petita descripció, mentre que a la dreta hi ha un mapa interactiu que a mesura que indiques que vols veure el següent punt de la ruta es trasllada automàticament.
Comprensió:	Comprensió fàcil i visual. Es troba a faltar que a mesura que el mapa es va movent s'indiqui el punt exacte que es vol assenyalar amb alguna icona en concret.
Navegació:	No presenta problemes de navegació des de cap dispositiu. De fet, s'adapta a les pantalles i als formats, és a dir, des de l'ordinador es poden veure les explicacions, el nom, la imatges i el mapa. En canvi des dels mòbils tan sols es poden observar les explicacions, el nom del lloc i la imatge, el mapa no apareix. Segurament per evitar problemes visuals i d'experiència de l'usuari.
Altres:	No es pot entrar a l'enllaç. És a dir, la cartografia està anclada a la pàgina d'inici, però no pots accedir a una pestanya en la qual tan sols s'obri aquesta peça.
Imatge:	

Annex 8:

Publicació:	Viajar
Data consulta:	2/04/21
Nom de la peça:	Cuatro caminos legendarios para patearse Sudáfrica
Enllaç:	https://viajar.elperiodico.com/destinos/cuatro-caminos-kilometricos-patearse-sudafrica
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Article
Tipus de format:	Article amb quatre apartats, un per a cada camí dels quals parla. Tan sols té imatges de reforç.
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Domini web de la publicació
Dades que mostra:	Les dades importants estan amb negreta i mostren la distància de cada camí, punt de partida i destí final i algunes característiques de cada ruta.
Comprensió:	Fàcil comprensió però gens visual.
Navegació:	No mostra problemes des de cap dispositiu.
Altres:	És una clara cartografia no evident. Mostra totes les dades necessaries per tal que el lector entengui i imagini ubicació i distància del camí, però en canvi no hi ha cap element cartogràfic visual que ho acompanyi.

Annex 9:

Publicació:	Viajar
Data consulta:	6/04/21
Nom de la peça:	Las cinco paradas imprescindibles de Papá Noel camino de España
Enllaç:	https://viajar.elperiodico.com/destinos/cinco-paradas-imprescindibles-papa-noel-camino-espana
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Article
Tipus de format:	Article amb cinc apartats que presenta cinc parades recomanables des de Finlàndia fins a Espanya.
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Domini web de la publicació
Dades que mostra:	Explica característiques per les quals s'inclouen aquests cinc llocs a l'article. Particularitats de l'entorn i els pobles/ciutats de la llista.
Comprensió:	Fàcil comprensió però gens visual. El lector s'ha de llegir tot l'article per adquirir la informació que aquest proporciona. Els destacats que apareixen en negreta són massa llargs i difícils de llegir amb una sola lectura en diagonal.
Navegació:	No mostra problemes des de cap dispositiu.
Altres:	- És interessant la manera en que està plantejat el títol. - Es podria presentar la informació de l'article mitjançant una cartografia interactiva que faci la peça atractiva als ulls de l'usuari.

Annex 10:

Publicació:	Viajar
Data consulta:	6/04/21
Nom de la peça:	Este mapa del mundo te muestra dónde se han rodado más películas
Enllaç:	https://viajar.elperiodico.com/destinos/mapa-dice-rodado-peliculas
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Article
Tipus de format:	Mapa com a element principal i després apartats en els quals s'explica i es mostra el mapa zona per zona.
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	NetCredit (mapa de tercers)
Dades que mostra:	En el mapa es mostra la ubicació de cada país en la qual s'han rodat més pel·lícules. Apareix una petita imatge (il·lustració) del lloc, el nom d'aquest i el país al qual correspon.
Comprensió:	Fàcil comprensió. Ara bé, en el mapa del principi de l'article no s'acaba d'apreciar bé cada nom ni imatge, ja que es veu força petit i la imatge no permet ampliar. Tanmateix, dins la peça, a cada un dels apartats dividits per zones (principalment per continents) hi ha imatges del mapa ampliat que permeten una perfecta visualització de cada un dels punts.
Navegació:	Tan des de l'ordinador com des del mòbil es pot veure bé l'article. Ara bé, en el cas del mòbil, per tal de veure el mapa de l'inici al complet, cal girar la pantalla en horitzontal. Una mancança és que el mapa no es pot ampliar, és a dir, no es pot maximitzar en pantalla completa. Tot i això, l'article ofereix l'enllaç a la pàgina original des de la qual s'ha creat i publicat el mapa, i des d'allà, sí que es pot ampliar la cartografia.
Altres:	- És una peça interessant i amb ganxo. - Manca la interactivitat de la cartografia. - En el mòbil (quan està en vertical), hauria de poder-se moure el mapa amb els dits, i no que quedés tallat de manera permanent.
Imatge:	

Annex 11:

Publicació:	Viajes (NG)
Data consulta:	7/04/21
Nom de la peça:	Suiza: un mapa para viajar en coche por las regiones del lago Lemán y la de Friburgo
Enllaç:	https://viajes.nationalgeographic.com.es/promociones/suiza-mapa-para-viajar-coche-por-lago-leman-y-region-friburgo_16569
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Guía de set dies per Suïssa a través de les etapes del Gran Tour del país
Tipus de format:	Mapa interactiu a l'inici de la peça i posterior descripció de la ruta explicada breument dia per dia amb imatges que acompanyen
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	—
Dades que mostra:	El mapa interactiu mostra icones que assenyalen els punts imprescindibles de la ruta en cotxe. La ruta en cotxe està marcada en vermell i els imprescindibles interactius en groc.
Comprensió:	Perfecte comprensió i bona presentació visual.
Navegació:	Bona navegació tant en ordinadors com en dispositius mòbils. es pot accedir a les icones dels llocs imprescindibles i es desplega a la mateixa pàgina una petita finestra que et mostra una fotografia del lloc en qüestió i una breu descripció. A més, ofereix la opció de reproduir un àudio explicant el mateix que hi ha escrit.
Altres:	- Permet descarregar el mapa en PDF i es descarrega no tan sols la ruta, sinó explicacions i imatges. - Molt bona interactivitat. - En alguna de les etapes de la part de la guia es permet accedir a una pestanya de "més informació" que et condueix a pestanyes externes a la publicació per ampliar informació sobre el lloc o el tram de ruta del dia assenyalat. - En la part descriptiva de la peça, els noms dels llocs més rellevants apareixen en negreta.

Imatge:



Annex 12:

Publicació:	Viajes (NG)
Data consulta:	7/04/21
Nom de la peça:	El Liverpool de los Beatles
Enllaç:	https://viajes.nationalgeographic.com.es/multimedia/liverpool-beatles_16381
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Guia de Liverpool a partir espais emblemàtics relacionats amb els Beatles
Tipus de format:	Introducció a la ciutat de Liverpool i als mítics Beatles i posterior guia presentada a través d'un mapa.
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	—
Dades que mostra:	La cartografia es divideix en dues parts. A la dreta hi ha una columna amb una fotografia, el nom del lloc i una descripció sobre l'espai i la seva relació amb el grup musical. A l'esquerra hi ha un mapa de la zona en que es troba la ubicació en qüestió i un icona marcant el punt exacte.
Comprensió:	Perfecte comprensió i molt visual. Fàcil de seguir i interactiu.
Navegació:	Molt senzilla: una vegada l'usuari ha llegit la informació sobre el punt que el mapa assenyalava, es col·loca sobre la columna de la dreta, desplaça el ratolí cap avall i el mapa canvia automàticament de zona i mostra un altre icona (la columna dreta també mostra nova informació). A més, el mapa es pot allunyar o apropar al gust del lector i es pot moure independentment del que faci la columna de la dreta. En dispositius mòbils també funciona perfectament, l'única diferència és que en aquest cas, la informació, el nom del lloc i la imatge, apareixen sota el mapa. Això es deu a que la navegació s'adapta als dispositius des dels quals es consumeix la informació.
Imatge:	

Annex 13:

Publicació:	Viajes (NG)
Data consulta:	8/04/21
Nom de la peça:	Costa Dàlmata: Una ruta exuberante desde los lagos de Plitvice hasta Dubrovnik
Enllaç:	https://viajes.nationalgeographic.com.es/multimedia/costa-dalmata-ruta-ensueno-entre-plitvice-y-dubrovnik_16519
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Reportatge interactiu
Tipus de format:	Reportatge amb gran suport visual: imatges i vídeos. Cartografia no evident.
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Domini web de la publicació
Dades que mostra:	El reportatge explica els llocs més emblemàtics de la Costa Dàlmata i narra característiques històriques i peculiaritats d'alguns dels llocs. És una cartografia no evident com moltes d'altres.
Comprensió:	Cal fer tota la lectura per a poder veure que es tracta d'una cartografia no evident que marca un recorregut i convida a visitar una zona sense fer evident que es tracta d'una guia.
Navegació:	En alguns moments els vídeos triguen a reproduir-se. Ara bé, la navegació és correcte tant des d'ordinadors com des de mòbils. La diferència més evident és que en els ordinadors a mesura que avances la lectura els vídeos es van reproduint automàticament i fan de la lectura una experiència plena, i en canvi des del mòbil, cal que sigui l'usuari qui mana que els vídeos es reproduïxin. Tot i que pot semblar més incòmode, NG ho fa tenint en compte que no tots els usuaris de dispositius mòbils poden gaudir de la mateixa velocitat de càrrega de vídeos o de la mateixa qualitat de reproducció.
Altres:	És una peça on predomina l'espectacularitat visual i es gaudeix molt més consumida en pantalla completa des de l'ordinador.

Annex 14:

Publicació:	Viajes (NG)
Data consulta:	9/04/21
Nom de la peça:	Los principales espacios naturales protegidos de España
Enllaç:	https://viajes.nationalgeographic.com.es/a/reservas-biosfera-parques-nacionales-parques-naturales-espana_14614
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Article
Tipus de format:	Mapa interactiu inicial i posteriorment breu llistat de cinc espais protegits d'Espanya amb quatre dades importants i alguna imatge.
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Flourish Data Visualization
Dades que mostra:	Mapa d'Espanya que mostra comunitat per comunitat la quantitat de parcs naturals, parcs nacionals i reserves de la biosfera que té cada una.
Comprensió:	Perfecte comprensió. Hi ha llegenda de colors i segons la tonalitat de verd de cada comunitat pots saber aproximadament (mirant la llegenda) quants espais naturals té. A més si passes el ratolí per sobre, les dades apareixen desglossades.
Navegació:	Navegació interactiva molt satisfactòria i senzilla. Al passar el ratolí tan sols es desplega una petita pestanya on diu el nom de la comunitat i la quantitat de parcs naturals, parcs nacionals i reserves de la biosfera (comptabilitza per separat). L'única diferència que hi ha en veure el mapa des del mòbil, és que en comptes de passar amb el ratolí per sobre, cal pulsar sobre la comunitat autònoma de la qual volem saber la informació.
Altres:	- En les breus descripcions posteriors dels cinc espais naturals més importants, les dades més rellevants apareixen en negreta. - El titular només fa referència als "principals espais naturals", mentre que en el mapa del principi es comptabilitzen tots.



Annex 15:

Publicació:	Viajes (NG)
Data consulta:	9/04/21
Nom de la peça:	Yellowstone, el emblemático parque norteamericano
Enllaç:	https://viajes.nationalgeographic.com.es/a/yellowstone-emblematico-parque-norteamericano_6502
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Reportatge
Tipus de format:	Reportatge amb imatges i un vídeos inicial produït per la mateixa capçalera
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Domini web de la publicació
Dades que mostra:	Reportatge sobre el parc natural de Yellowstone, en el qual es parla sobre la seva història i alguns dels seus punts més emblemàtics i que més recomana la publicació visitar. És una cartografia no evident a la qual no aniria malament un mapa de suport, però que es pot seguir amb facilitat.
Comprensió:	Fàcil, ara bé, no es pot fer una lectura en diagonal. Cal llegir tota la peça. Si es pretén informar-se ràpid, el més recomanable és veure el vídeo de 2 minuts de l'inici de la peça.
Navegació:	No presenta problemes des de cap dispositiu.
Altres:	- Es podria fer un mapa interactiu que acompanyes el reportatge i l'enriqueix visualment.

Annex 16:

Publicació:	Altaïr Magazine
Data consulta:	10/04/21
Nom de la peça:	El mapa de Altaïr
Enllaç:	https://www.altairmagazine.com/mapa/
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Pàgina principal. Menú. Funció d'índex.
Tipus de format:	Mapamundi interactiu
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	CARTO (treballa amb la contibució d'Open Street Maps)
Dades que mostra:	Es tracta d'un mapamundi interactiu sobre el qual es mostren icones (en forma de punt) grogues o vermelles que permeten al lector veure sobre quins països han publicat peces periodístiques. Quan l'usuari es posa sobre el punt que vol, s'obre una petita pestanya on surt el nom de la peça que s'ha escrit sobre el lloc en qüestió.
Comprensió:	És perfectament fàcil d'entendre a primera vista. Ara bé, en la breu introducció inicial s'explica la diferència entre les icones grogues o vermelles, però no es fa en el format habitual dels mapes. Potser aniria bé una petita llegenda que assenyalés que els punts grocs és contingut lliure i els vermells compten amb barrera de pagament (són per a usuaris subscrits).
Navegació:	No presenta problemes des de cap dispositiu i es pot utilitzar de la mateixa manera tant des de mòbils com des d'ordinadors. En mòbils va lleugerament més lent, ja que si vas modificant el tamany per veure millor en quins països estan situades les icones, el mapa s'ha d'adaptar a la pantalla.
Altres:	- Molt interessant la idea d'un mapa com a índex de la publicació - El mapa compte amb un cercador propi perquè l'usuari pugui dirigir-se ràpid al país que li interessa. - Negretes pels aspectes més rellevants
Imatge:	

Annex 17:

Publicació:	Altair Magazine
Data consulta:	10/04/21
Nom de la peça:	La mia Napoli geniale
Enllaç:	https://www.altairmagazine.com/360/contarnos/mi-napoles-genial/
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Reportatge
Tipus de format:	Mini guia explicativa acompanyada d'un mapa amb diferents rutes assenyalades
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Esri
Dades que mostra:	Sobre el mapa de Nàpols es poden veure set rutes marcades amb diferents colors. Tal com s'explica a les pestanyetes de la part superior del mapa cada color fa referència a una ruta diferent (museus, places, llegendes, etc). A partir d'aquí: cada vegada que l'usuari selecciona una pestanyeta a la part esquerra del mapa es desplega una columna que explica cada una de les parades de la ruta seleccionada (apareix foto, nº de parada, nom del lloc i descripció). El mapa sempre es manté igual, però si l'usuari vol estalviar-se llegir les descripcions informatives de la guia, pot clicar sobre cada una de les parades que es mostre al mapa (en format de punt) i es desplega una petita pestanya amb el nom del punt seleccionat i la direcció on es troba. A més aquestes pestanyetes permeten seleccionar l'opció de següent parada i automàticament es desplega la petita pestanya de la pròxima parada de la ruta en qüestió.
Comprensió:	Perfecte comprensió. Les pestanyes superiors que mostren el nom /tipologia de la ruta i entre parèntesis el color amb que està marcada, no permeten marge d'error ni confusió per part del lector.
Navegació:	En ocasions el número de parada marcat a la comuna de l'esquerra no correspon amb el de la pestanyeta que es desplega quan l'usuari se situa sobre el punt. D'altra banda, en alguna de les pestanyetes que es despleguen sobre el mapa, no funciona del tot bé l'opció de següent pestanya, i no permet a l'usuari avançar de manera directa, sinó que s'ha de tancar la pestanya i obrir la següent des del punt pertinent. Pel que fa a l'adaptació de la navegació en dispositius mòbils, el mapa es veu correctament i les rutes de colors també, així com la llegenda on s'explica a quin tipus de ruta fa referència cada color. Ara bé, no es poden veure les descripcions de les diferents ubicacions de les rutes, tan sols el nom quan et situes sobre el punt i obres la pestanyeta.

Altres:	- La cartografia està acompanyada d'un molt bon reportatge, (imatges, hipervincles...). - El mapa és el centre de la peça - Rere aquesta cartografia hi ha hagut moltes hores de feina. Tant les hores com el programa són despeses de la publicació. - La peça està en obert, però en general aquest tipus de publicacions es troben rere la barrera de pagament.
Imatge:	 The image shows a screenshot of a web application titled "Mi Nápoles genial". The interface includes a top navigation bar with buttons for "Historias (catálogo)", "Arte (mapa)", "Escenarios (evento)", and "Legendas (voluntad)". The main content area is divided into two panels. The left panel features a title "1. CASTILLO DELL'OVO", a subtitle "Panorámico Castiel dell'Ovo", a small image of a castle, and a paragraph of text in Spanish. The right panel displays a map of Naples with several colored lines (yellow, orange, green, blue, purple) representing different routes or paths. The text in the left panel reads: Hay que recorrer un puente, cruzando el mar, para llegar al sitio de Megande y entrar en el castillo más antiguo de Nápoles. Mi tía Rosa me contó por primera vez la leyenda: el poeta Virgilio escondió un huevo mágico en los cielos, por eso se llama «Castillo del Huevo». Pádate en su magia, busca la Torre de los Normandos y disfruta del panorama impagable; luego toma un aperitivo en un bar del Borgo Marinaro, el puerto turístico que conviente a la historia en presente.

Annex 18:

Publicació:	Altaïr Magazine
Data consulta:	10/04/21
Nom de la peça:	Donde viven los libros
Enllaç:	https://www.altairmagazine.com/360/contarnos/donde-viven-los-libros/
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Article
Tipus de format:	Mapamundi interactiu de 25 llibreries meravelloses a criteri de l'autor
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	StotyMapJS
Dades que mostra:	Mostra 25 llibreries d'arreu del món. El mapa ens va mostrant el nom de cada llibreria, una fotografia, el lloc on es troba i ofereix al lector 4 cèntims de la seva història. A més, inclou accés directe a la seva pàgina web o a les xarxes socials del local.
Comprensió:	Perfecta comprensió. Es tracta d'un mapa que es pot llegir de la mateixa manera que un llibre, comença per una pàgina inicial, i a partir d'allà, el lector pot anar passant (amb una fletxa) de punt en punt, en aquest cas, de llibreria en llibreria. Cada llibreria pertany a una pàgina del "mapa" i a l'esquerra d'aquesta, apareix un mapa que situa la llibreria en el context global. A més, hi ha l'opció de veure una vista general del mapa, en el qual, entre punt i punt s'ha creat una línia que uneix les llibreries i el resultat és una ruta connectada. No té cap misteri.
Navegació:	No presenta problemes des de cap dispositiu. Molt bona adaptació als telèfons mòbils.
Altres:	- Ho he emmarcat dins la categoria de reportatge (breu) perquè la peça també compta amb contingut textual, un vídeo i elements propis de reportatges (testimonis). - El mapa és l'element central i és el que dona resposta al titular de la peça.

Imatge:



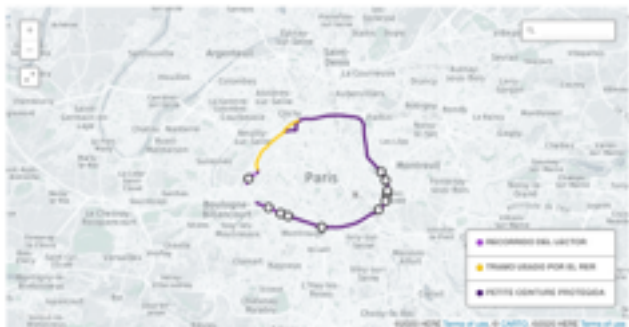
Annex 19:

Publicació:	Altaïr Magazine
Data consulta:	14/04/21
Nom de la peça:	La Perla Verde
Enllaç:	https://www.altairmagazine.com/voces/uganda-1/
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Reportatge
Tipus de format:	Guia pràctica que compta amb un mapa
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	StotyMapJS
Dades que mostra:	És una guia d'Uganda que mostra diverses parades/punts. Sobre el mapa apareixen les diferents ubicacions que marca la guia. A la dreta del mapa hi ha el text informatiu de cada punt. A partir d'aquí, el mapa comença pel primer punt (l'aeroport) i a mesura que vas passant de punt a punt (per una fletxa) es va desplaçant pel país en qüestió, en aquest cas, Uganda. Pel que fa a cada un dels punts, la informació que proporciona aquesta guia pràctica interactiva és una imatge, el nom de la ubicació i una breu presentació de l'espai. En cada un dels punts apareix l'opció de "+ infor" per si l'usuari vol seguir consultant característiques i peculiaritats d'algun punt que li interessi més. També és important destacar que la part superior esquerra del mapa, hi ha un mapa miniatura a petita escala que també mostra on se situa cada punt dins el país, però, en aquest cas, amb major perspectiva.
Comprensió:	Canvia molt ràpid de punt i pot semblar enrebellada la ruta, és recomenable en algun moment posar la vista general del mapa. A part d'això, és ben senzill d'entendre i seguir.
Navegació:	No presenta problemes des de cap dispositiu. Molt bona adaptació als telèfons mòbils.
Altres:	- No és l'element principal del reportatge. De fet, el mapa està situat al final com a element que acompanya la peça i dona suport a l'essència real de la publicació. - Pretén convidar els lectors que han gaudit de la lectura a viure una experiència similar en la seva pròpia pell. - Mapa fet en col·laboració amb Terres Llunyanes i Turkish Airlines (les col·laboracions abaixen el preu). - Conté de manera resumida el mateix que les guies que es compren per viatjar: punts característics, curiositats, pel·lícules rodades...

Imatge:



Annex 20:

Publicació:	Altaïr Magazine
Data consulta:	14/04/21
Nom de la peça:	La Petite Ceinture
Enllaç:	https://www.altairmagazine.com/voces/la-petite-ceinture/
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Reportatge
Tipus de format:	Mapa amb ruta assenyalada
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	CARTO
Dades que mostra:	Mostra la ruta de la línia de tren circular de París que originàriament connectava les estacions de la ciutat al llarg de 32km. L'interès d'aquesta ruta és que actualment no està en funcionament i mostra racons del centre de París completament desconeguts. En el mapa es pot veure la ruta del tren (on encara hi ha els rails) i es poden distingir tres colors. Un és per indicar als lectors la ruta que va seguir el periodista i, per tant, que estan seguint elles a través de la lectura. Un altre és per indicar la única zona de la ruta que està en funcionament. I el tercer, mostra les zones de la línia que estan protegides.
Comprensió:	S'enten perfectament que es tracta d'un mapa u que aquest mostra la ruta circular sobre la qual s'està parlant en el reportatge. Potser caldria aclarir a què fan referència les sigles de RER (trens regionals).
Navegació:	Es navega bé per sobre del mapa i a més hi ha icones en forma de punt que mostren els diferents punts que visita el periodista i sobre els quals parla en el reportatge. Ara bé, cada vegada que selecciones un punt i apareix el nom de la parada, sembla que s'estigui carregant una imatge que al final mai apareix. En dispositius mòbils presenta el mateix problema amb les fotografies, però per la resta, no hi ha cap error de navegació.
Altres:	- Reportatge molt complet i acompanyat d'imatges. - El mapa no actua com a element central, sinó de suport per a situar el lector. - No hi ha negretes ni hipervincles
Imatge:	

Annex 21:

Publicació:	Condé Nast Traveler
Data consulta:	15/04/21
Nom de la peça:	El mapa de los lugares ficticios de series, películas y novelas que puedes visitar en España
Enllaç:	https://www.traveler.es/experiencias/articulos/mapa-espana-escenarios-series-peliculas-libros-lugares-ficticios/20727
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Article
Tipus de format:	Mapa i posterior llistat amb fotografies i explicacions
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Musement (mapa de tercers)
Dades que mostra:	Es tracta d'un mapa que pretén simular un mapa de línies de metro per tot Espanya. A partir d'aquí cada línia (color) fa referència a un gènere i cada parada a una pel·lícula o sèrie rodada en aquell lloc (el nom que apareix és el de l'escenari de ficció, no el real). Per tant, ofereix doble informació: gènere del film i nom fictici del lloc.
Comprensió:	Comprensió molt senzilla i visual. És original la idea del metro per vincular produccions d'un mateix gènere. A més apareix una llegenda que explica la relació color-gènere. Tanmateix, per aquelles persones que no coneixin algunes de les ficcions, el mapa els pot semblar confús, ja que no entendrien de que se'ls parla ni a quina producció es fa referència. A la segona part de l'article s'explica tot molt més detalladament (comunitat a comunitat) i apareixen imatges.
Navegació:	No presenta problemes de navegació des de cap dispositiu.
Altres:	- Manca interactivitat en el mapa. Sobre cada parada es podria desplegar una pestanya amb la ubicació real del lloc i una imatge. L'explicació ja es proporcionaria més tard. - Cal destacar que el mapa tampoc és interactiu en el domini web des del qual ha estat creat. - Frases destacades en negreta massa llargues. - Entre el mapa i l'article podria haver-hi un petit índex de les comunitats per tal que l'usuari pogués anar directament a la zona del país que li interessa.

Imatge:



Annex 22:

Publicació:	Condé Nast Traveler
Data consulta:	17/04/21
Nom de la peça:	La Sevilla del 29: 100 años de historia junto al Guadalquivir
Enllaç:	https://www.traveler.es/viajes-urbanos/articulos/historia-sevilla-de-1929-exposicion-iberoamericana-edificios-arquitectura/20561
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Reportatge
Tipus de format:	Text amb imatges intercalades. Es tracta d'una cartografia no evident, ja que el text porta al lector a fer un recorregut per la Sevilla de 1929, quan va ser seu de l'Exposició Iberoamericana.
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Domini web de la publicació
Dades que mostra:	Reportatge que aporta informació sobre els canvis que la ciutat andalusa va portar a terme per a la celebració d'el'Exposició del 29 i com, alguns d'ells, han perdurat fins l'actualitat i van ajudar a convertir Sevilla en la ciutat que avui en dia coneixem.
Comprensió:	No és de difícil comprensió, però cal llegir tot el text. No ofereix cap mapa ni esquema inicial. Es tracta d'un text purament periodístic que a través de les seves paraules condueixen al lector per un viatge en el temps i l'espai.
Navegació:	No presenta problemes de navegació des de cap dispositiu.
Altres:	- Es tracta d'un viatge en el temps, que seria molt més atractiu pel lector si les fotografies que apareixen de Sevilla l'any 29 es comparessin amb fotografies d'ara. Una opció seria una fotografia al costat de l'altra, ara bé, la millor opció seria usar alguna aplicació com "Juxtapose" que sobreposen una fotografia sobre l'altre i el lector pogués veure de manera visual i interactiva les dues Sevilles.

Annex 23:

Publicació:	Condé Nast Traveler
Data consulta:	17/04/21
Nom de la peça:	Estos son los mapas de los 8 road trips que deberías hacer en Estados Unidos
Enllaç:	https://www.traveler.es/experiencias/articulos/mapas-de-los-mejores-road-trips-por-estados-unidos-usa/12814
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Article
Tipus de format:	Redactat dividit en apartats, cada un dels quals va acompanyat d'un mapa que assenyalava un recorregut per alguna zona dels Estats Units (no és interactiu)
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	NeoMam Studios. Plataforma online d'especialistes en creació de contingut visual. Creen contingut que les publicacions o altres dominis compren per a publicar en els seus llocs web o el creen sota demanda d'algunes capçaleres.
Dades que mostra:	La peça ofereix al lector vuit rutes de carretera que es poden fer pels Estats Units. Cada ruta pertany a un dels petits apartats de l'article i es descriu els punts més rellevants i el perquè val la pena escollir cada una de les rutes.
Comprensió:	Comprensió molt senzilla. Cal llegir tot l'article per veure les vuit rutes, ara bé, si l'usuari no vol informació i tan sols s'interessa pel recorregut, aquest es pot veure amb una sola ullada a l'inici de cada apartat.
Navegació:	No presenta problemes de navegació des de cap dispositiu.
Altres:	- Els elements més importants apareixen en negreta - Els mapes podrien ser perfectament interactius, tot i que és una peça gens monòtona de llegir i cada mapa s'entén sense problemes. - Seria interessant aportar imatges - Podria ser adequat un índex a l'inici amb cada ruta que es vincules a l'apartat corresponent per tal que l'usuari pogués accedir directament a la ruta de la zona que més li interessa.

Imatge:



Annex 24:

Publicació:	Condé Nast Traveler
Data consulta:	17/04/21
Nom de la peça:	Así eran las Siete Maravillas del Mundo Antiguo
Enllaç:	https://www.traveler.es/viajeros/articulos/las-7-maravillas-del-mundo-antiguo-reconstruidas-en-3d/15292
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Reportatge
Tipus de format:	Text dividit en apartats. Els elements visuals apareixen en forma de llistat acompanyats d'un breu text.
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Budget Direct
Dades que mostra:	El text compta amb una introducció. A partir d'aquí es divideix en set apartats, cada un dels quals està dedicat a una de les set meravelles del món antic. L'element principal de cada apartat és una imatge que mostra l'estat actual en que es troben els espais on havien estat aquestes meravelles, i sobre la qual després d'uns segons (per tal que l'espectador pugui parar atenció a la imatge) es fa una reconstrucció animada dels edificis/elements antics que han estat destruïts o degradats.
Comprensió:	Fàcil comprensió. Molt visual. Pels menys lectors no cal llegir el text, les imatges parlen per si soles. Ara bé, el text ajuda a contextualitzar i a entendre la diferència entre la reconstrucció i la imatge de l'estat actual de la zona.
Navegació:	No presenta problemes des de cap dispositiu
Altres:	- La informació que apareix recopilada també és de tercers (Budget Direct) - Podria haver-hi un índex a l'inici - Seria interessant mostrar en un petit mapa on se situava cada una de les set meravelles. L'usuari no té perquè saber-ho. - És un viatge en el temps. Cartografia espacio-temporal. - Molt bona peça

Annex 25:

Publicació:	Condé Nast Traveler
Data consulta:	17/04/21
Nom de la peça:	Una ruta por los siete faros imprescindibles de Ibiza
Enllaç:	https://www.traveler.es/viajeros/galerias/ruta-faros-ibiza/3044/image/161540
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Mini guia
Tipus de format:	Llistat amb imatges més breu text informatiu.
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Domini web de la publicació
Dades que mostra:	Mostra una ruta pels set fars més emblemàtics de l'illa d'Eivissa. L'explcació de cada un dels fars compte amb una fotografia, dades sobre la seva història i la ubicació on es troba, i aspectes tècnics com la distància a la que està, els diferents accesos o les maneres d'arribar-hi.
Comprensió:	Poc pràctic però perfecta comprensió. És un clar exemple de cartografia no evident.
Navegació:	No presenta problemes des de cap dispositiu.
Altres:	- A l'inici de la peça podria haver-hi un mapa que situés els fars a l'illa i ajudés al lector a organitzar la seva ruta segons la seva estada a l'illa.

Annex 26:

Publicació:	Global Traveler
Data consulta:	18/04/21
Nom de la peça:	Explore the Heart of Sri Lanka
Enllaç:	https://www.globaltravelerusa.com/excursions/explore-sri-lanka-south-asian-island/
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Guía/Itinerari
Tipus de format:	Mapa interactiu senzill
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Google Maps
Dades que mostra:	Indica mitjançant una icona vermella on se situa el lloc del qual parla. En total hi ha cinc mapes d'aquest estil que assenyalen a cinc dels punts que mostra la guia. Per tant, és un potent suport visual que va apareixent al llarg de la publicació i en cada moment està adaptat al context. Al costat dels mapes sempre apareix una foto del lloc que s'assenyala.
Comprensió:	Perfecte comprensió. Tothom sap com funciona Google Maps i pot identificar sense problemes la icona que mostra el punt que es pretén assenyalar.
Navegació:	Bona navegació. No és una imatge estàtica, permet a l'usuari desplaçar-se per la zona o fer "zoom in" i "zoom out" per a situar-se amb millor perspectiva. No presenta problemes des de cap dispositiu.
Altres:	- No és un mapa dissenyat com a tal, sinó que han incrustat una cerca feta a Google Maps. - Cinc mapes idèntics que canvien la icona d'ubicació. - És interactiu perquè l'usuari pot moure's pel mapa, però no aporta més informació a part d'assenyalar un punt en concret. - No té hipervincles - El text es narra en dies (és un breu itinerari d'un viatge de 7 dies)
Imatge:	 The image is a composite. On the left, there is a photograph of a beach at sunset or sunrise, with a few boats in the water. On the right, there is a screenshot of a Google Maps interface. The map shows a coastal area with a red pin marking a location. Labels on the map include 'Negombo Beach', 'Tuk Tuk Hire and Drive', and 'SPA CONDOMINIUM'. The bottom of the map interface shows copyright information: '© EVGENIY FESENKO'.

Annex 27:

Publicació:	Global Traveler
Data consulta:	19/04/21
Nom de la peça:	Explore the Best of Scotland with a Journey Along John Muir Way
Enllaç:	https://www.globaltravelerusa.com/best-of-scotland-along-john-muir-way/
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Guia textual (breu però no marcada com un itinerari)
Tipus de format:	Cartografia no evident. Indica al lector una ruta a seguir, que ell mateix pot imaginar o dibuixar sobre un mapa, però no mostra cap mapa visual.
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Domini web de la publicació
Dades que mostra:	Explica una possible ruta per Escòcia, amb els seus punts d'interès i les seves peculiaritats més atractives. Una guia convencional que com a dada visual tan sols aporta una fotografia (molt petita). Hi ha un apartat al final de la peça on s'indica com arribar al primer punt que indica la guia.
Comprensió:	Fàcil comprensió de la peça, però cal llegir-la. Un mapa com a suport visual que mostres la ruta que s'indica ajudaria al lector a contextualitzar les paraules del text.
Navegació:	No presenta problemes des de cap dispositiu
Altres:	- Hi ha hipervincles durant tot el text - 0 visual - Ni tan sols es separa el text en apartats o per dies. - Transmet sensació de ser una guia convencional passada directament a la pantalla, sense tenir en compte les possibilitats del món digital (a excepció dels hipervincles) ni les necessitats del lector. Els lectors actuals reclamen lectures senzilles i molt visuals.

Annex 28:

Publicació:	Global Traveler
Data consulta:	19/04/21
Nom de la peça:	Turkish Golf and Touring in Antalya
Enllaç:	https://www.globaltravelerusa.com/excursions/turkish-golf-and-touring-in-antalya/
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Guía/Itinerari
Tipus de format:	Mapa interactiu senzill
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Google Maps
Dades que mostra:	Indica mitjançant una icona vermella on se situa el lloc del qual parla. En total hi ha sis mapes d'aquest estil que assenyalen a sis dels punts que mostra la guia. Per tant, és un potent suport visual que va apareixent al llarg de la publicació i en cada moment està adaptat al context. Al costat dels mapes sempre apareix una foto del lloc que s'assenyala.
Comprensió:	Perfecte comprensió. Tothom sap com funciona Google Maps i pot identificar sense problemes la icona que mostra el punt que es pretén assenyalar.
Navegació:	Bona navegació. No és una imatge estàtica, permet a l'usuari desplaçar-se per la zona o fer "zoom in" i "zoom out" per a situar-se amb millor perspectiva. No presenta problemes des de cap dispositiu.
Altres:	- El mapa no actua com a centre de la peça, tan sols l'acompanya. - Es tracta d'una peça informativa sobre un itinerari de viatge que ofereixen per Turquia (apareix el preu). - No hi ha hipervincels - Es divideix el text en dies i a l'inici mostra un resum breu sobre l'itinerari.
Imatge:	

Annex 29:

Publicació:	Global Traveler
Data consulta:	19/04/21
Nom de la peça:	7 Reasons to Put Costa Rica on Your Travel List
Enllaç:	https://www.globaltravelerusa.com/reasons-put-costa-rica-on-your-travel-list/
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Article. En aquest cas és al revés, un text introductòri acompanya la cartografia.
Tipus de format:	Galeria d'imatges i un breu text que les contextualitza
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Domini web de la publicació
Dades que mostra:	Amb les imatges com a element principal mostra set motius pels quals val la pena viatjar a Costa Rica. En un principi tan sols apareix una foto amb la seva corresponent descripció i contextualització a la part inferior d'aquesta. Ara bé, a la part dreta hi ha una fletxa que permet anar canviant de foto i a cada una d'elles s'hi troba el corresponent text que descriu el motiu al qual fa referència sobre perquè és imprescindible viatjar a Costa Rica.
Comprensió:	Senzilla comprensió
Navegació:	No presenta problemes des de cap dispositiu. De fet, té molt bona adaptació de la publicació per a mòbils.
Altres:	- Peça amb elements el més similars a una cartografia interactiva d'aquesta publicació - Les imatges no són propies, estan extretes d'un banc de fotos gratuïtes (dreamstime.com) - Alguns dels 7 motius que dona és la visita d'algun punt del país. Seria interessant que en aquests aparegués un petit mapa a la part superior de la fotografia que permetés situar al lector. - És una de les peces més interactives que tenen però proporciona informació molt superficial.
Imatge:	 World-renowned for surfing, Playa Dominical is located in South Puntarenas, 30 kilometers from Manuel Antonio National Park. The strip of beach area also boasts hotels and restaurants. © Bogdan Lazar Dreamstime.com

Annex 30:

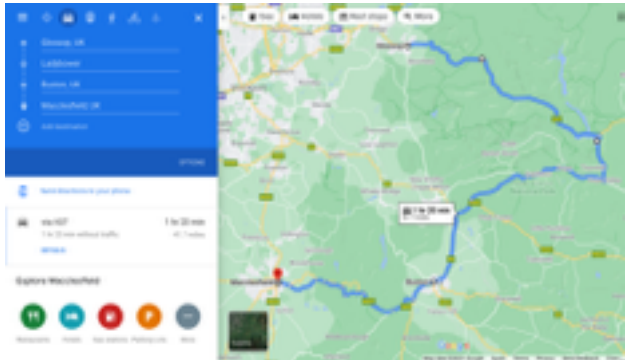
Publicació:	Global Traveler
Data consulta:	21/04/21
Nom de la peça:	Ultimate Expedition
Enllaç:	https://www.globaltravelerusa.com/ultimate-expedition/
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Breu reportatge
Tipus de format:	Cartografia no evident. Explica al lector una ruta sobre com es pot fer un viatge fins a l'Antartida. L'espectador es pot imaginar o dibuixar sobre un mapa, però no mostra cap mapa visual.
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Domini web de la publicació
Dades que mostra:	Parla sobre una expedició a l'Antartida. Se situa dins la categoria de reportatge perquè no és una guia en si, ja que no ofereix pas a pas el camí a seguir, sinó que explica aquesta informació i també aporta dades i ho relaciona amb altres viatges o expedicions de l'estil. Punt de vista testimonial.
Comprensió:	Bona comprensió, però cal llegir el text. No és gens visual.
Navegació:	No presenta problemes des de cap dispositiu
Altres:	- 0 visual - Hi ha algun hipervincle - Compta amb un apartat de "Informació per anar-hi". - Aniria bé un mapa que situes al lector i permetés veure de manera més visual la petita ruta que es descriu en el text (encara que no sigui el focus principal de la peça) - L'únic element visual és una fotografia de tamany molt petit

Wanderlust

Annex 31:

Publicació:	Wanderlust
Data consulta:	21/04/21
Nom de la peça:	5 beautiful beaches you must visit in Brittany, France
Enllaç:	https://www.wanderlust.co.uk/discover/discover-brittany/content/brittany-france-best-beaches/
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Article
Tipus de format:	Cartografia no evident. S'estructura mitjançant cinc apartats amb un títol, una imatge, i un text.
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Domini web de la publicació.
Dades que mostra:	Mostra cinc platges de la Bretanya que la publicació considera que val la pena veure. De cada una de les platges en mostra el nom, una imatge, i un text explicatiu en el qual s'exposa per quin motiu és recomanable visitar la platja en qüestió. A més, indica de cada lloc per a quina activitat són indicades (surf, postes de sol...).
Comprensió:	S'entén sense problema. Ara bé, no és gens visual i cal que el lector pari atenció, a no ser que tan sols llegeixi el nom de les platges.
Navegació:	No presenta problemes des de cap dispositiu
Altres:	- Tan sols hi ha un hipervincle en tota la peça - Al tractar-se d'un espai limitat (la Bretanya), seria convenient que hi hagués un mapa assenyalant en quina situació geogràfica es troben les cinc platges sobre les quals parla l'article. Ni tan sols caldria que fos interactiu.

Annex 32:

Publicació:	Wanderlust
Data consulta:	21/04/21
Nom de la peça:	5 breathtaking road trips in England and Wales
Enllaç:	https://www.wanderlust.co.uk/content/5-breathtaking-road-trips-in-england-and-wales/
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Guia
Tipus de format:	Mapa amb ruta marcada
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Google Maps
Dades que mostra:	L'article parla sobre cinc rutes de carretera molt recomanables. Cada ruta va vinculada a un mapa que mostra el recorregut, la distància i el temps que es triga en completar la ruta. Per la seva banda, l'article es divideix en cinc apartats (un per a cada ruta) i en cada un d'ells apareix una imatge, una breu descripció sobre el recorregut i els motius pels quals apareix a la peça, dades tècniques i un enllaç que condueix al mapa.
Comprensió:	Bona comprensió. El Mapa vinculat s'entén sense problemes (Google Maps tothom el sap fer servir). El text és breu i senzill de seguir i les dades tècniques apareixen en format molt visual.
Navegació:	No presenta problemes des de cap dispositiu. De fet, des del mòbil, si l'usuari té instal·lada l'aplicació de Google Maps, el redirigeix directament a ella en seleccionar l'enllaç del mapa.
Altres:	- El mapa està creat a l'aplicació Google Maps, però no apareix incrustat en el text, sinó que ha de ser el lector que si el vol veure s'ha de dirigir a l'enllaç que apareix en cada un dels apartats. (També és una opció vàlida —> queda en mans del lector decidir si vol veure'l o no). - Peça molt senzilla però completa a la vegada. - Ens presenta un format que fins ara no havíem vist: accés al mapa tan sols si l'usuari ho desitja.
Imatge:	

Annex 33:

Publicació:	Wanderlust
Data consulta:	22/04/22
Nom de la peça:	South America trip planner: 8 incredible routes
Enllaç:	https://www.wanderlust.co.uk/content/south-america-trip-planner-8-incredible-routes/
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Guia
Tipus de format:	Llistat amb imatge i breu descripció de les vuit rutes que explica
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Domini web de la publicació
Dades que mostra:	Mostra vuit possibles rutes per carretera a través de Sudamèrica. Cada Ruta forma part d'un apartat de l'article en el qual s'indica en format "fitxa tècnica" la duració del viatge, les activitats que es poden dur a terme i els punts pels quals es passa i posteriorment hi ha una bona descripció de detalls, característiques i peculiaritats de la zona, així com alguna imatge per convèncer al lector.
Comprensió:	Bona comprensió. A més, pels lectors més ganduls en llegir només la petita fitxa tècnica que es mostra al principi d'ecada apartat poden tenir informació suficient i saber si els interessa o no llegir el text sobre la ruta en qüestió.
Navegació:	No presenta problemes des de cap dispositiu
Altres:	- Podria haver-hi un mapa per a cada una de les rutes. No caldria descripció, simplement una imatge visual que ajudi a situar el lector. Les rutes sense context perden interès. - També es podria elaborar un StoryMap de cada ruta. - Les imatges no són pròpies, són d'un banc d'imatges gratuïtes (shutterstock). - Una opció per guanyar interactivitat seria posar un índex inicial amb el nom de les vuit rutes per tal que el lector pogués seleccionar directament la que li interessa i no haver de llegir tot l'article - No hi ha hipervincles. És una peça plana sense sortides ni entrades. No sembla que formi part del món digital, ja que no explota cap possibilitat.

Annex 34:

Publicació:	Wanderlust
Data consulta:	22/04/22
Nom de la peça:	The Mitsuboshi Kaidou road trip: 7 travel highlights between Takayama and Matsumoto
Enllaç:	https://www.wanderlust.co.uk/discover/mitsuboshi-kaidou-road-trip/mitsuboshi-kaidou-content/things-to-do-in-takayama-and-matsumoto-japan/
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Article (no és prou profund ni aporta suficient informació per a entrar dins la categoria de reportatge)
Tipus de format:	Cartografia no evident. Apareix en format d'apartats amb una imatge que presenta cada punt.
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Domini web de la publicació
Dades que mostra:	La peça mostra set elements imprescindibles pels quals val la pena fer una ruta concreta entre dos punts del Japó. A part de la introducció, es divideix en set apartats, un per a cada punt que val la pena veure, i en cada un d'aquests apareix una imatge, una petita descripció de l'espai i la seva situació geogràfica i recomenacions d'altres coses a fer per la zona.
Comprensió:	Fàcil de comprendre,. Si es vol fer una lectura ràpida tan sols cal llegir el nom dels apartats de l'article.
Navegació:	No presenta problemes des de cap dispositiu.
Altres:	- No hi ha cap hipervincle en tota la peça - Hi ha un vídeo que serveix com element de suport visual - Seria recomanable un índex interactiu inicial amb el nom dels set apartats, així l'usuari podria anar directament al que més li interessa. - Ja que és una ruta entre dos punts en el qual es marquen set parades, un mapa interactiu assenyalant la ruta i amb les diferents parades marcades incrementaria considerablement el valor periodístic de la peça i l'experiència de l'usuari. - És una peça fàcil d'imaginar mitjançant la lectura, però que es podria representar perfectament i facilitar el paper del lector.

Annex 35:

Publicació:	Wanderlust
Data consulta:	22/04/22
Nom de la peça:	The 10 wonders of the world, as chosen by Team Wanderlust
Enllaç:	https://www.wanderlust.co.uk/content/wonders-of-the-world-wanderlust/
Tipus de publicació a la qual acompanya:	Article
Tipus de format:	Cartografia no evident. Apareix en format d'apartats amb una imatge que presenta cada punt.
Programa/aplicació amb que s'ha elaborat:	Domini web de la publicació
Dades que mostra:	Mostra les 10 meravelles del món segons els autors de la publicació. Cada meravella correspon a un apartat, en el qual apareix el nom del lloc, el país on es troba, una descripció amb virtuts i característiques del lloc i un subapartat de "sabies què?" amb alguna peculiaritat de l'espai.
Comprensió:	Fàcil de comprendre. Ara bé, per a una lectura ràpida el lector tan sols veurà el nom i les imatges, el gruix de text és massa extens i no hi ha negretes ni destacats que facilitin la lectura en diagonal.
Navegació:	No presenta problemes des de cap dispositiu.
Altres:	- No hi ha hipervincles - totes les imatges són de bancs d'imatges gratuïtes - Caldria un mapa que situés les deu meravelles en el context mundial o dins el país en el que estan, ja que el lector no té perquè saber-ho. Aleshores hi ha dues opcions, un mapamundi global al principi o un mapa per a cada apartat. - Manca molt la interactivitat. Hauria estat bé presentar la peça en algun format més visual i no tant típic dels mitjans tradicionals. - No sembla que s'estigui consumint una peça de la xarxa, ja que no s'explota cap de les possibilitats que aquesta ofereix