

Representación territorial e analítica agnóstica - 2ª edición

Descrición

Este obradoiro intensivo de 5 horas ensinará aos estudantes como abordar proxectos de análise territorial de principio a fin, desde os fundamentos conceptuais ata a comunicación de resultados. O curso abarcará todo, dende o concepto de xemelgo dixital ata como estruturar un proxecto SIX dun xeito analiticamente sólido. Os participantes aprenderán a deseñar calquera análise territorial usando a súa propia metodoloxía, independentemente de calquera software específico. Ao longo do curso, tamén traballará en estándares de calidade de datos, identificando sesgos e os principios para construír e comunicar escenarios predictivos sen crear unha falsa sensación de precisión. O obradoiro reducirá a brecha entre a teoría e a práctica, ensinándoches como transformar todo ese traballo analítico nunha narrativa comprensible para calquera público, usando ferramentas profesionais como ArcGIS StoryMaps. Os estudantes tamén explorarán diferentes alternativas tecnolóxicas, aprendendo a distinguilas en función da tarefa en cuestión. O curso concluirá cun exercicio práctico completo no que construírás e publicarás un estudo de caso narrativo desde cero usando ArcGIS StoryMaps.

Dita actuación realizarase no marco do proxecto denominado "Aceleración de ecosistemas de emprendemento e innovación baseados en Xemelgos Dixitais". Plan de Recuperación, Transformación e Resiliencia - Financiado pola Unión Europea - NextGenerationEU.

Obxectivos

1. Dotar o alumnado dunha metodoloxía transferible e independente do software para deseñar e implementar proxectos de análise territorial.
2. Capacitalos para transformar esta análise técnica nunha narrativa xeográfica comprensible para calquera público.

Dirixido a

Técnicos e analistas que traballan con datos territoriais ou SIX (en administración pública, consultoría, planificación urbana, xestión ambiental ou infraestruturas) que queiran estruturar os seus proxectos cunha metodoloxía sólida e comunicar os seus resultados con claridade a calquera público. Deseñadores de interfaces (UX/UI), analistas de BI.

Requírense coñecementos básicos de SIX ou análise territorial. Non é necesaria experiencia con ningún software específico nin ferramentas de narración.

BENEFICIOS

Diploma de asistencia

Perfil do docente

Especialista senior en visualización de datos e deseño analítico, cun enfoque na construción de narrativas visuais e experiencia de usuario.

PROGRAMA

Programación 2026/27

TIPO

CURSO

MATRÍCULA

Gratuíta

PERIODO INSCRICIÓN

01/07/2026 - 31/08/2026

CRITERIOS DE SELECCIÓN

Por orde de solicitude

Nº PRAZAS

20

METODOLOXÍA

Virtual

TIPO DE EDICIÓN

Edición única (desempregados/as e ocupados/as)

DURACIÓN

5 horas

DATA INICIO

09/09/2026



DATA FIN	09/09/2026
HORARIO	Mércores 9 de setembro de 15:00 a 20:00 horas.
LUGAR DE DOCENCIA	Edificio localizado na r/Airas Nunes s/n, barrio de Conxo, en
CERTIFICACIÓN OFICIAL	Non
MÓDULOS TRANSVERSAIS	Igualdade de 5 horas
TECNOLOXÍA	Xemellos dixitais/Gemelos digitales
PERIODO DOCENCIA	09/09/2026 - 09/09/2026

Temario

PRIMEIRA PARTE

1. Fundamentos teóricos da abstracción do xemelgo dixital

Nesta sección explicarase o fundamento teórico do xemelgo dixital, independentemente do fabricante da plataforma tecnolóxica, diferenciando entre a visualización simple e a modelización de datos. Tamén describirá os diferentes niveis de enriquecemento de datos dentro dun proxecto de desenvolvemento territorial, abordando a súa estrutura para garantir que o proxecto sexa analiticamente sólido.

2. Metodoloxía de análise independente do software (análise agnóstica)

Nesta sección aborda a teoría do deseño de proxectos antes de abrir calquera software. Presentará a estrutura metodolóxica para abordar a análise territorial, identificando os erros máis comúns neste tipo de proxectos e os principios dunha metodoloxía transferible independentemente da tecnoloxía utilizada.

3. Avaliación da calidade da modelización e mitigación de sesgos

Nesta sección céntrase nos estándares de calidade que se deben esixir á información utilizada nun proxecto SIX e na identificación dos sesgos máis comúns neste tipo de proxectos para aprender a previlos.

4. Modelado e simulación de escenarios predictivos (que ocorre se)

Esta sección describe os principios de deseño para idear escenarios potenciais, abarcando os aspectos clave a considerar, así como as circunstancias imprevistas. Describirá técnicas para

crear modelos que exploren todas as alternativas posibles e para comunicar os seus resultados sen xerar unha falsa sensación de precisión.

5. Narrativa xeográfica: da teoría á práctica con ArcGIS StoryMaps

Esta sección de contido final ofrece recomendacións para centrar a estrutura narrativa do contido do proxecto para facilitar a toma de decisións informada.

SEGUNDA PARTE

1. Da analítica á narrativa

Esta sección actúa como ponte entre a análise territorial desenvolvida na primeira parte e a comunicación dos seus resultados. Abordará como transformar os datos técnicos nunha narrativa comprensible para calquera usuario, que indicadores elixir en función da súa función narrativa e como secuenciar mapas para guiar o lector desde o contexto global ata o detalle territorial.

2. Introducción á narración xeográfica con ArcGIS StoryMaps

Nesta sección aplica conceptos narrativos dentro dunha plataforma comercial como ArcGIS StoryMaps, presentando os seus formatos dispoñibles, a estrutura do editor e os bloques de contido, con especial atención aos máis relevantes para a comunicación territorial: Live GIS Maps, Express Maps, Sidecar e Map Tour.

3. Narración con ferramentas agnósticas

Nesta sección ofrece unha análise comparativa das principais ferramentas de narración, avaliadas mediante criterios obxectivos, aplicando unha guía práctica de decisión para determinar cando usar cada unha dependendo do tipo de proxecto, o perfil do equipo e a canle de publicación.

4. Do contido ao esquema: planificación antes da construción

Nesta sección abrangue a metodoloxía de preproducción previa á apertura do editor: definición do público, identificación das mensaxes clave, inventario do contido dispoñible e redacción do esquema narrativo sección por sección.

5. Exercicio práctico: construción en ArcGIS StoryMaps

Nesta sección transfire todo o planificado ao editor, construíndo unha historia paso a paso cos bloques de contido principais e completando o proceso aplicando o tema visual, revisándoo nun dispositivo móbil e publicando a historia.