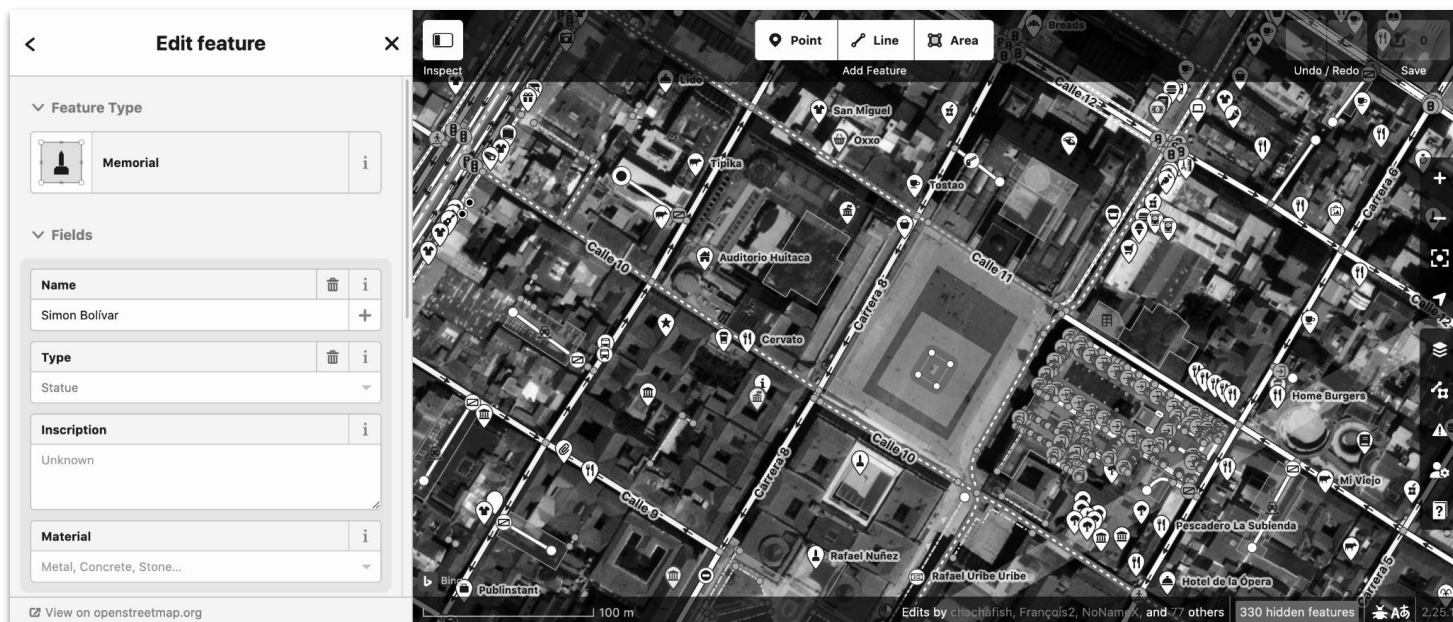


PRIMEROS PASOS CON OpenStreetMap

Módulo 3: Realizando las primeras ediciones



Para este módulo necesitas un computador con conexión a Internet.

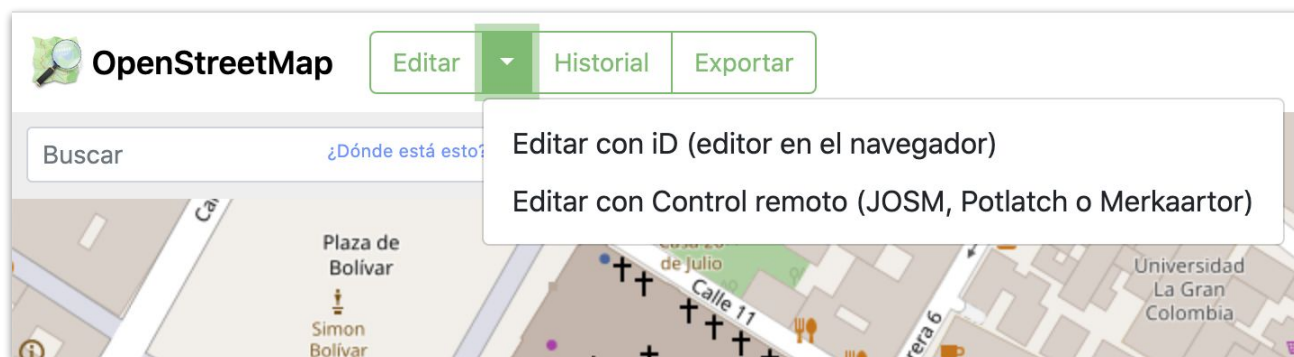
¿Tiene preguntas o comentarios?

Puedes contactarnos a través del canal de Telegram:
<https://t.me/osmco>
o por Twitter:
@OpenStreetMapCo

En esta guía vas a aprender a manejar el editor iD para dibujar puntos (nodes), líneas (ways) y asignar etiquetas para crear características (features) en el mapa.


Actividad 1: Tutorial del Editor iD

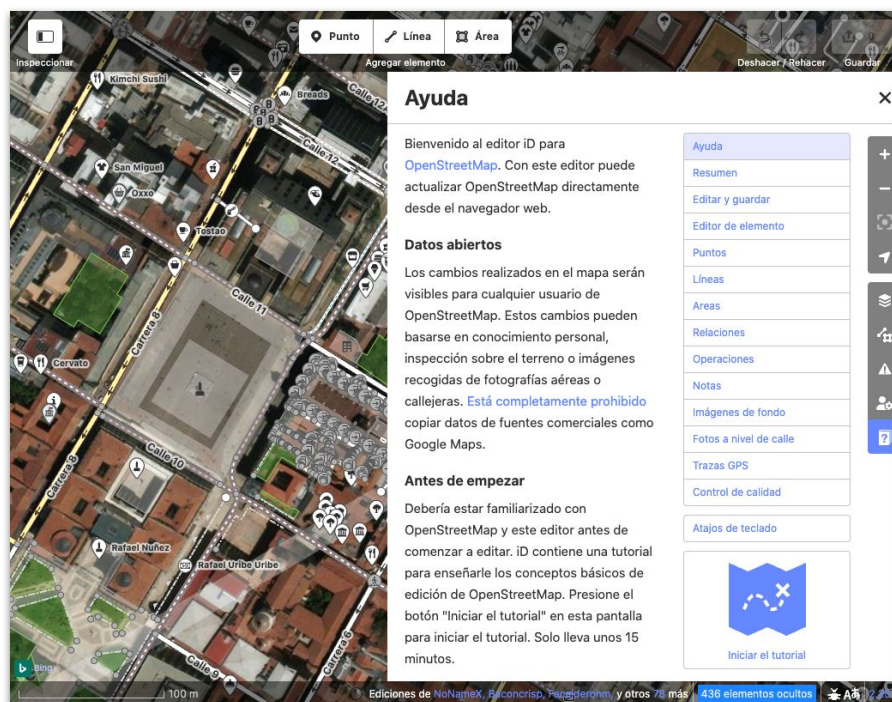
1. Inicia sesión en OpenStreetMap.
2. Navega hasta una zona que te sea familiar. Utiliza la casilla "Buscar" y escribe el nombre de un lugar.
3. Acércate a un área equivalente a unas pocas manzanas.
4. Haz clic en el botón Editar en la esquina superior izquierda de la ventana del mapa OSM, y elige "Editor iD" como se ve en el ejemplo de abajo:



Actividad 1: Tutorial del Editor iD (continuación)

5. Haz clic en **Iniciar el tutorial**.

- a. Si no aparece el icono **Iniciar el tutorial**, busca el icono de ayuda  en la barra de herramientas de la derecha. Selecciona **Iniciar el tutorial** en este menú.



6. Haz todo el tutorial recorrido de iD. Este tutorial es una guía breve pero completa que te ayudará a navegar por el editor de iD, a entender cómo añadir puntos, líneas y polígonos, y cómo añadir edificios.

Ninguno de los datos creados en el recorrido se guarda, por lo que puedes cometer errores y practicar aquí. Sin embargo, una vez que empieces a editar tendrás que tener más cuidado.

Actividad 2: Dibujar áreas (polígonos)

Empecemos por añadir algunos edificios. La mayoría de las veces, mapeamos edificios como polígonos, o "áreas", como se les llama en OSM. Un "polígono" en el editor iD es en realidad un "camino cerrado" con etiquetas en él.

1. En editor iD, navega hasta tu barrio o un lugar que te resulte muy familiar, como tu colegio o tu calle.

Actividad 2: Dibujar áreas (polígonos) (continuación)

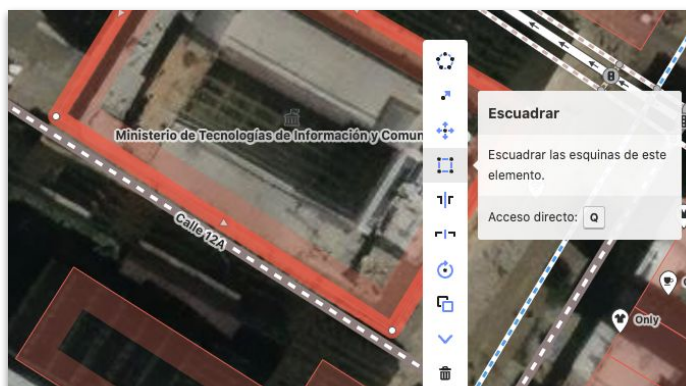
- Busca un edificio que no esté añadido al mapa. Un edificio no mapeado será visible en las imágenes aéreas pero le faltará el contorno rosa que indica que otro usuario de OSM ha mapeado el edificio. En la imagen de abajo, los edificios de la izquierda están mapeados pero los de la derecha no. (Si tu área local está bien cartografiada, intenta explorar otros lugares que conozcas).



- Para añadir un nuevo edificio, haz clic en el botón **Área**.



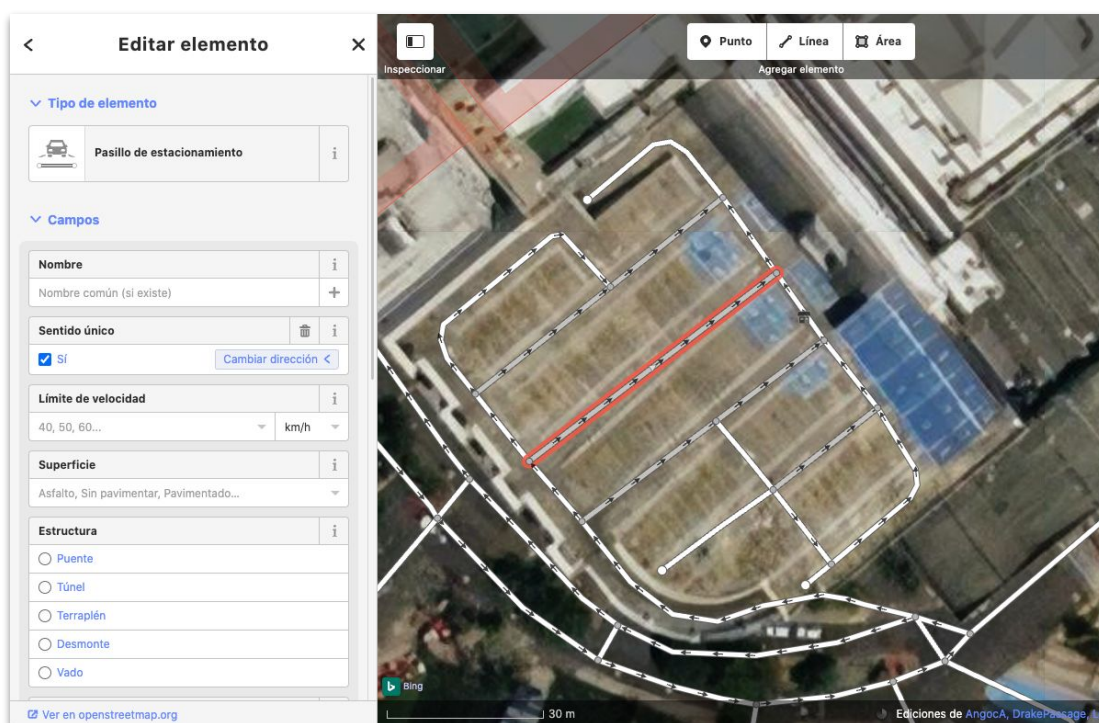
- El puntero del ratón se convertirá en el signo más (+). Traza un edificio utilizando las imágenes como guía. Haz clic en las cuatro (o más) esquinas del edificio. Finalmente, haz doble clic en el último punto para terminar.
- En el panel de la izquierda, busca "Edificio". Por ahora, etiquétalo como un edificio genérico. Notarás que el color de tu forma cambiará una vez que la hayas etiquetado.
- Escuadra tu edificio oprimiendo la tecla "s" o haciendo clic con el botón derecho del ratón en la línea y seleccionando la opción "Escuadrar" en el menú contextual, como se muestra a continuación.



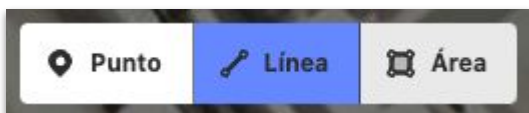
Actividad 3: Dibujar vías y otras líneas

A continuación, añadiremos líneas al mapa. En la mayoría de las zonas urbanas, las carreteras suelen estar ya cartografiadas (¡aunque no completamente!) Sin embargo, los pasillos de los aparcamientos y las entradas de vehículos son un comienzo fácil y suelen estar sin cartografiar. Asegúrate de que todos los segmentos de carretera se conectan como se muestra en la imagen de abajo.

1. Navega hasta una parte del mapa con aparcamientos. Las zonas comerciales, los campus escolares o las áreas de negocios son buenas zonas para buscar pasillos de aparcamiento sin cartografiar para practicar las líneas cartográficas.



2. Para añadir una nueva vía, pulse el botón **Línea**.



3. El puntero del ratón se convertirá en el signo más (+). Traza el centro del carril de conducción utilizando las imágenes como guía. Haz doble clic en el último punto para terminar. La vía debe comenzar y/o terminar conectada a la red de vías existente.
4. Marca la línea con la etiqueta de vía adecuada. Si estás cartografiando un pasillo de estacionamiento, busca "Paseo de estacionamiento" en el panel de la izquierda.

Una vez que domines la conectividad y el marcado de vías, pasa a vías más grandes. Asegúrate de que las vías tienen nombre. Clasifica las vías como "residenciales" a menos que sepas lo contrario.

Actividad 4: Dibujar puntos (de interés)

Por último, añadiremos un punto al mapa, a menudo denominado **Punto de Interés**. En OpenStreetMap, algunas de las características más comunes mapeadas como puntos incluyen negocios, paradas de autobús e incluso árboles.

1. Dirígete al terreno de tu colegio o a un parque cercano.
2. Haz clic en el botón **Punto**. El puntero del ratón se convertirá en el signo más (+).



3. Ahora, haz clic en el centro de un árbol. Sólo se necesita un clic para las características con un solo punto.
4. En el panel de la izquierda, busca "Árbol". Verás que es posible añadir características como el tipo y la altura del árbol. Por ahora, deja en blanco todo lo que no sea la etiqueta de árbol.

Una vez que domines la adición de puntos, podrás añadir características de puntos más avanzadas, como negocios. Recuerda: ¡es importante añadir sólo lo que conozcas y puedas verificar! No nos gustaría enviar a alguien a un lugar que no existe.

Para más lecciones sobre geografía y cartografía abierta, visita teachosm.org

Continúa en
Módulo 4: Mejorando los datos existentes