

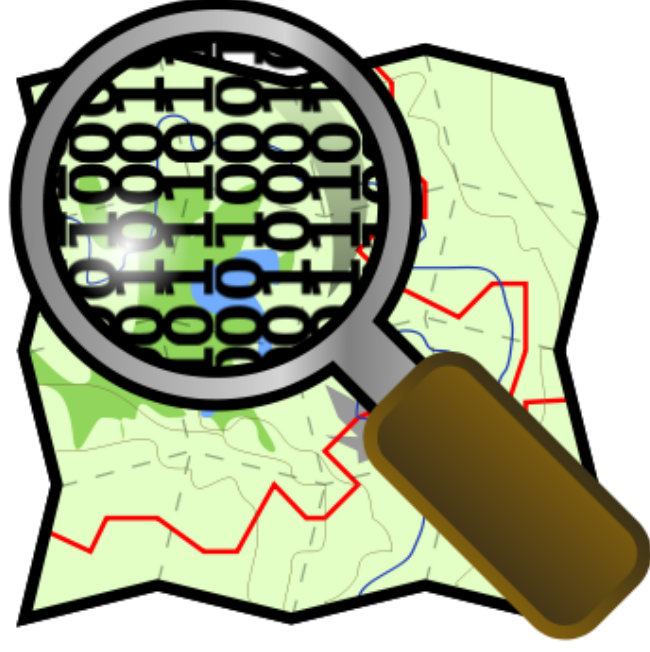
Questo documento è rilasciato con licenza Creative Commons
Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/it/>



Introduzione a *OpenStreetMap*

Luca Delucchi, Maurizio Napolitano, Alessio Zanol

Versione 2010



Comunità Italiana di OpenStreetMap

1 Cos'è OpenStreetMap

OpenStreetMap è un progetto mondiale per la raccolta collaborativa di dati geografici da cui si possono derivare innumerevoli lavori e servizi. I risultati più evidenti sono le mappe online che però rappresentano solo la punta dell'iceberg di quel che si può ottenere da questi dati.

La caratteristica fondamentale è che i dati di *OpenStreetMap* possiedono una licenza libera, attualmente è attiva una doppia licenza: la *Creative Commons BY SA* che è la licenza originale del progetto che verrà sostituita con la *ODbL (OpenDatabaseLicense)*, una licenza che serve a coprire i database mantenendone la libertà di utilizzo. Infatti è possibile usare i dati *OpenStreetMap* liberamente per qualsiasi scopo, anche quelli commerciali, con il solo vincolo di citare il progetto e usare la stessa licenza per eventuali dati derivati.

L'altra caratteristica molto importante è che tutti possono contribuire arricchendo o correggendo i dati e, come i progetti simili (*Wikipedia* e mondo del software libero ad esempio) la comunità è l'elemento fondamentale perché oltre a essere quella che inserisce i dati e arricchisce il progetto, ne controlla anche la qualità.

2 Cosa non è OpenStreetMap

OpenStreetMap non è una raccolta di tracce GPS tra loro slegate. Le tracce GPS sono solo utili per capire come tracciare il reticolo delle strade e per inserire i punti di interesse.

OpenStreetMap non è una copia di Google Maps e non è quello il suo scopo, è molto di più...

3 La struttura del database OpenStreetMap

3.1 Elementi

OpenStreetMap è un database, gli elementi che possono essere inseriti (strade, negozi, ecc.), tramite alcuni software che vedremo in seguito, sono di quattro tipologie:

- punti (node): singoli punti
- linee (way): un insieme di punti non chiuso
- aree (polygon): un insieme di punti chiuso, solitamente con il tag `area=yes`
- relazioni (relation): un insieme degli elementi precedenti, per esempio una linea degli autobus che è composta da più strade e dalle sue fermate

<http://www.openstreetbrowser.org>: permette di visualizzare innumerevoli informazioni inserite in *OpenStreetMap*, altrimenti nascoste o visibili soltanto mediante un rendering ad hoc. Ne sono un esempio l'evidenziamento dinamico dei percorsi dei mezzi pubblici con le relative fermate, ma anche strutture turistiche, storiche, sportive

<http://www.yournavigation.org>: si tratta di un navigatore che permette di trovare il percorso migliore che unisce due punti. È possibile scegliere il più breve, il più veloce o l'utilizzo a piedi o in bicicletta. I percorsi trovati per la bici daranno priorità alle piste ciclabili

<http://www.openrouteservice.org>: il servizio principale proposto è un navigatore simile a quello sopra descritto. In Germania, basandosi sul servizio strade è capace di calcolare in tempo reale il percorso migliore in base al traffico od eventuali incidenti. Il sito fornisce inoltre servizi più specifici come ad esempio il tempo di accessibilità: dato un punto sulla mappa verrà evidenziata l'area raggiungibile entro un determinato tempo dal punto considerato

<http://www.openaddresses.org/>: Visualizza e permette di inserire indirizzi di civici

<http://oobrien.com/oam/?layers=BOOFFIE>: OpenOrientteeringMap, mappa libera per l'orientteering

<http://tagwatch.stoecker.eu/>: informazioni sull'utilizzo dei tag

<http://taginfo.openstreetmap.de/>: come sopra

12.2 Servizi

<http://www.itoworld.com>: è un'azienda che fornisce un utile servizio per verificare l'attività di mappatura in una determinata zona: scoprirne e contattare gli utenti che ci lavorano, vedere le modifiche nel tempo. Necessita di registrazione gratuita

<http://www.cloudmade.com>: fornisce svariati servizi come ad esempio, previa registrazione, la possibilità di creare in modo semplice mappe con rendering personalizzato

<http://www.geofabrik.de>: fornisce svariati servizi come la possibilità di scaricare i dati osm relativi ad una determinata nazione e un tool per confrontare le mappe *OpenStreetMap* con le mappe di google. Si scoprirà come in molti casi la precisione e il dettaglio di osm siano superiori a googlemaps. Le mappe di google devono essere utilizzate solo come interessante confronto e non per essere copiate

<http://walking-papers.org>: permette di stampare una mappa da utilizzare durante le "mappature" per segnare nuovi elementi, inoltre una volta scannerizzato il foglio con le modifiche si può inserire sul portale

<http://download.gfoss.it/osm/>: distribuisce i file italiani di *OpenStreetMap* in diversi formati: backup del file italiano e file .osm diviso per regioni, .img per Garmin e formato per Navit

<http://www.gfoss.it/osm/stat/>: statistiche e stradario diviso per limiti amministrativi

11.7.4 java2me

GpsMid: carica mappe vettoriali di *OpenStreetMap* e permette di creare POI e tracce

12 Link

12.1 Visualizzazione

<http://www.openstreetmap.org>: è il portale ufficiale di OSM. Da qui potrai consultare le mappe dimostrative “ufficiali” cliccando sul + in alto a destra sulla mappa: Mapnik e Osmarender sono mappe generiche che mostrano molte caratteristiche mappate, Cyclemap è invece una mappa tematica pensata per i ciclisti. Evidenzia le piste ciclabili nazionali, regionali e locali (ove mappate logicamente), le fontanelle di acqua potabile, i negozi di bici, le curve di livello e una colorazione pensata per mettere in risalto i rilievi

<http://www.opencyclemap.org>: è il sito ufficiale della mappa sopra descritta

Di seguito una serie di link che rappresentano sentieristica, mountain bike:

- <http://www.wanderreitekarte.de/>
- <http://maps.refuges.info/>
- <http://hikebikemap.de/>
- <http://beta.letuffe.org/?layers=00B00FFFFFFFFFFF>
- http://osm.lonvia.de/world_hiking.html

<http://www.openpistemap.org>: è una mappa tematica pensata per gli amanti degli sport invernali, vengono renderizzati gli impianti di risalita, le piste a seconda della scala di difficoltà e le isoinee

<http://whitewater.quaker.eu.org/>: mappa tematica per l'attività sportiva lungo i fiumi

<http://www.openseamap.org>: mappa tematica che visualizza gli elementi utili alla navigazione

<http://3liz.fr/public/osmtransport/>: mappa che visualizza i trasporti pubblici, è possibile interrogare gli elementi per avere maggiori informazioni

<http://openbusmap.org/>: altro visualizzatore di trasporti pubblici
<http://toolserver.org/~stephankn/cuisine/>: è una mappa tematica dedicata alle diverse tipologie di ristoranti

<http://toolserver.org/~ti/distance-o-meter/>: strumento molto interessante che permette di visualizzare la copertura di diversi elementi puntuali attraverso buffer

3.2 Tag

Le **etichette** (**tag**) servono per descrivere le caratteristiche dei vari elementi. I **tag** sono sempre composti da una coppia di nomi. Il primo è detto **key**, il secondo *value*. Solitamente la key descrive una famiglia di caratteristiche, mentre il value va più nello specifico. Ad esempio la key **highway** indica la famiglia delle strade di qualsiasi tipo, dalle autostrade ai sentieri. Di seguito ne presentiamo alcuni:

key	values	descrizione
<u>highway</u>	<u>motorway</u>	autostrada
	<u>trunk</u>	superstrada
	<u>primary</u>	strada di importanza nazionale
	<u>secondary</u>	strada di importanza regionale
	<u>tertiary</u>	strada di importanza locale
	<u>unclassified</u>	strada del reticolo di base
	<u>residential</u>	strada per abitazioni
	<u>service</u>	strada di servizio
	<u>track</u>	strada agricole o forestali
	<u>pedestrian</u>	via pedonale cittadina
	<u>footway</u>	sentiero
	<u>cycleway</u>	pista ciclabile
	<u>steps</u>	scala
	<u>bus stop</u>	fermata dell'autobus
	<u>stop</u>	segnale stop
	<u>traffic signal</u>	semaforo

I tag non rappresentano solo un elemento, ma possono essere usati per più elementi: per esempio **highway** è prevalentemente associato alle linee ma, come potete vedere sopra, vi sono alcuni casi in cui è utilizzato con i nodi **highway=bus_stop** o **highway=traffic_signal**.

I tag usati sono tantissimi e continuano ad aumentare e migliorare, permettendo di mappare qualsiasi elemento possa essere rappresentato da una coppia di coordinate geografiche. Una vasta lista è disponibile al link http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Map_Features. Inoltre è possibile controllare, discutere e votare i nuovi tag proposti qui in questa pagina http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Proposed_features.

Oltre ai tag per le strade, esistono molti tag per elementi puntuali, lineari e areali. Eccone alcuni:

elemento	key	value	descrizione
<u>amenity</u>	<u>pub</u>	<u>pub</u>	pub
	<u>bank</u>	<u>bank</u>	banca
<u>shop</u>	<u>supermarket</u>	<u>supermarket</u>	supermercato
	<u>bakery</u>	<u>bakery</u>	panificio
puntuale	<u>tourism</u>	<u>hotel</u>	albergo o hotel
	<u>information</u>	<u>information</u>	punto informazioni turistiche
<u>railway</u>	<u>station</u>	<u>station</u>	stazione ferroviaria
	<u>level_crossing</u>	<u>level_crossing</u>	passaggio a livello
<u>aerialway</u>	<u>cable-car</u>	<u>cable-car</u>	funivia
	<u>chair-lift</u>	<u>chair-lift</u>	cabinovia
lineare	<u>waterway</u>	<u>river</u>	fiume
		<u>canal</u>	canale
<u>railway</u>	<u>rail</u>	<u>rail</u>	ferrovia
	<u>tram</u>	<u>tram</u>	linea tram
<u>natural</u>	<u>water</u>	<u>water</u>	fiume molto largo o lago
	<u>wood</u>	<u>wood</u>	foresta
areale	<u>leisure</u>	<u>playground</u>	parco giochi
		<u>sport_center</u>	stadio
<u>landuse</u>	<u>residential</u>	<u>residential</u>	zona residenziale
	<u>vineyard</u>	<u>vineyard</u>	vigneto

Inoltre ricorda che per ciascun elemento è possibile assegnare più di un tag in modo da descriverlo in modo completo, ad esempio:

key	value
<u>highway</u>	<u>unclassified</u>
<u>name</u>	<u>Via Roma</u>
<u>vehicle</u>	<u>no</u>
<u>foot</u>	<u>yes</u>
<u>bicycle</u>	<u>no</u>
<u>oneway</u>	<u>yes</u>

3.3 Relation

Per quanto riguarda le relation, attualmente sono solo sei quelle ufficiali, anche se molte altre sono state proposte e già utilizzate, tipo quelle per i

11.4 Rendering

Mapnik: software per la rappresentazione di dati geografici, può creare singole immagini o tile per la pubblicazione sul web

Osmarender: simile al precedente

Maperitive: simile al precedente, molto user friendly

MapOSMatic: a differenza dei precedenti permette di stampare, con uno stile predefinito una mappa a grande scala e lo stradario

11.5 Visualizzatori

Navit: software per il routing con i dati di *OpenStreetMap* , esistono versioni per diverse piattaforme, compresi cellulari

OpenLayers: Client WebGIS che permette di visualizzare in modo molto semplice le tile di *OpenStreetMap*

Marble: visualizzatore di dati geografici su modello Google Earth

OSMD: visualizzatore 3D per i dati *OpenStreetMap*

11.6 GPS

Qlandkarte: software utilizzato soprattutto per la visualizzazione e la gestione di dati scaricati dal GPS, permette la visualizzazione come sfondo delle mappe di OSM

MkGmap: trasforma i dati in formato .osm in formato .img per Garmin

Groundtruth: simile al precedente

11.7 Cellulari

11.7.1 Android

Vespucci: un buon editor, non è a livello di JOSM ma è comunque uno strumento molto valido per uno smartphone

OSMtracker: editor con possibilità di mappe offline (esiste una versione anche per windows mobile)

Mapdroyd: visualizzatore di mappe offline

11.7.2 iPhone/iPad

Mapzen Poi Collector: editor solamente puntuale

OSMTrack: serve per registrare tracce

11.7.3 N900/Maemo

osm2go: editor molto buono che interagisce - runtime - con il server di *OpenStreetMap*

associazione che supporta OSM in Italia. #gfoss @ irc.eu.freenode.net È possibile accedervi via web grazie al servizio [webchat.freenode.net](#) canale #gfoss

Esistono inoltre molti strumenti internazionali per svariati notizie su *OpenStreetMap* http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Mailing_list

11 Software

Di seguito verranno segnalati software, con diverse finalità, che hanno la possibilità di interfacciarsi con *OpenStreetMap*.

11.1 Editor

JOSM: l'editor per *OpenStreetMap* più utilizzato, scritto in Java ha molti tools utilissimi oltre a svariati plugin

Potlatch: editor online dal sito principale di *OpenStreetMap*, molto comodo per la possibilità di avere le fotoaeree di Yahoo come sfondo

Merkator: altro editor per *OpenStreetMap*

11.2 Qualità

Di seguito sono riportati solo alcuni degli strumenti, per avere una visione completa dei programmi per mantenere alta la qualità dei dati in *OpenStreetMap* controllate questa pagina http://wiki.openstreetmap.org/wiki/IT:Quality_Assurance

OpenStreetBugs: uno dei primi strumenti per la qualità dei dati, permette agli utenti di segnalare bugs

QualityStreetMap: permette di segnalare le zone completamente mappate attraverso griglie per diversi tag, copre tutta Europa

Keep Right: segnala diverse tipologie di errore

11.3 Analisi

Osmosis: programma per gestire i dati di *OpenStreetMap*

QGIS: software GIS per l'analisi e la visualizzazione di dati geografici, si interfaccia con *OpenStreetMap* attraverso diversi tool che permettono lo scaricamento, la modifica e l'aggiornamento del database

PostgreSQL/PostGIS: Database relazionale che con la sua estensione spaziale PostGIS può contenere i dati di *OpenStreetMap* caricati utilizzando il software *osm2pgsql*

PgRouting: Estensione di PostGIS per effettuare calcoli di routing; esiste *osm2pgrouting* che importa i file di *OpenStreetMap* in PostgreSQL con le tabelle conformi al formato richiesto da PgRouting

Spatialite: Estensione spaziale del database SQLite; attraverso il modulo *spatialite.osm* carica file .osm; al suo interno è implementato un ottimo algoritmo per il routing

numeri civici. Di seguito vedremo le ufficiali e poi approfondiremo le route, che sono tra le più utilizzate.

tipo	descrizione
<u>multipolygon</u>	serve per creare poligoni complessi che si compongono di più di una way (per esempio un'area con un buco come un lago con un'isola in mezzo) serve per vietare le svolte
<u>restriction</u>	serve per raggruppare aree e creare enclavi ed exclavi
<u>boundary</u>	serve per creare dei percorsi, possono essere pedonali (per esempio sentieri montani), ciclabili, linee di trasporti pubblici ecc ecc
<u>route</u>	serve per inserire elementi per misurare e documentare le violazioni veicolari
<u>enforcement</u>	serve per dare informazioni sulle destinazioni agli incroci e alle svolte (molto utile per i programmi di routing)
<u>destination sign</u>	

Di seguito vedremo come utilizzare la relation route, che è sicuramente una delle più utilizzate e importanti: serve per indicare che più way diverse fanno parte di una stessa rotta. Gli unici due campi obbligatori sono **type** e **route**; gli altri, pur non essendo richiesti, sono ugualmente importanti e, quando presenti, è bene utilizzarli.

key	value
<u>type</u>	<i>route</i>
<u>route</u>	<i>road - bicycle - foot - hiking - bus - ferry - canal - pilgrimage - detour - railway - tram - trolleybus - mtb (mountainbike) - roller-skate - running - horse - parade - protest_march (recurring)</i>
<u>ref</u>	<i>codice identificativo se presente</i>
<u>operator</u>	<i>nome dell'operatore se presente</i>
<u>name</u>	<i>nome se presente</i>
<u>symbol</u>	<i>simbolo se presente</i>

Per creare una route bisogna quindi aggiungere i tag e poi selezionare quali elementi già presenti sul database ne fanno parte.

4 Come posso contribuire

Per prima cosa dovrai iscriverti attraverso l'homepage; per iniziare a farti un'idea, puoi zoomare in un luogo mappato del quale hai una buona conoscenza e cliccare su "Edit"; in questo modo darai un'occhiata a come sono strutturate le strade e i punti di interesse cliccandoci su ma, almeno all'inizio, se non sei sicuro di quello che fai non modificare la mappa.

Quello che hai appena usato è *Potlatch*, l'editor online; però è consigliato utilizzare altri software che funzionano come programmi a se stanti. Il più usato è completo e senz'altro JOSM, <http://josm.openstreetmap.de/>, un altro, soprattutto per i non amanti di Java, si chiama *Merkaartor* <http://www.merkaartor.org/>.

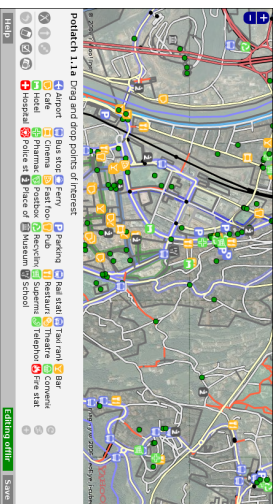
Un'altra cosa molto importante, quando si inizia a tracciare le strade, in particolare con l'editor online, è verificare che le varie strade che si incontrano, non in caso di ponti, siano tra loro interconnesse da un nodo comune. Nell'editor online è possibile assicurarsi di ciò quando, sovrapponendo la linea che si sta tracciando alla strada a cui si vuole congiungere, i nodi di questa si evidenziano di blu.

4.1 Non ho il GPS

Puoi collaborare

alla mappatura anche se non hai il GPS, l'importante è avere una **connessione ad internet** ... Come? Per esempio inserendo i nomi delle vie dove non sono presenti, inserendo i punti di interesse (negozi, punti turistici, fontane, servizi...), correggendo eventuali errori. Per molte zone si hanno le fotoaeree di Yahoo in alta risoluzione, la cui licenza permette di ricalcarle; inoltre è stata concessa la possibilità di utilizzare le foto aeree disponibili sul Portale Cartografico Nazionale, distribuite tramite servizi online WMS (Web Map Server), per derivare dati per il progetto *OpenStreetMap* (si può fare solo con JOSM o Merkaartor).

Figura 1: *L'interfaccia di Potlatch*



Se non hai un GPS puoi anche usare *Walking Papers*, che permette di stampare una zona e poi segnare su questa le modifiche da fare. Ovviamente si può usare questo strumento dove sono presenti un po' di dati del database da utilizzare come base ed è molto utile per aggiungere waypoint nei centri. **Prefiscisci sempre il sopralluogo di persona sul posto. Nel dubbio non mappare.**

4.2 Ho il GPS

Come spiegato nei primi paragrafi, le tracce GPS non entrano direttamente nel database di *OpenStreetMap*. Sono però estremamente utili come base su cui poi ricalcare le way e i nodi mediante i software a di-

esperienza ha mostrato al mondo come *OpenStreetMap* possa essere utile, ha mostrato come i *dati creati dal basso* sono in certi casi essenziali, non a caso erano gli unici aggiornati al post terremoto e utilizzabili durante la situazione di emergenza.

Altro progetto molto interessante è riguardante uno dei più grandi slum dell'Africa: Kibera. Questa località per i grandi vendor di dati geografici non esiste ma in realtà conta circa un milione di persone. Qui è stato realizzato un qualcosa di più complesso, alcuni componenti di HOT si sono recati nella "città" africana e hanno istruito diversi abitanti del luogo, facendo capire a cosa serve il progetto e come partecipare. Ad oggi i dati presenti sul database di *OpenStreetMap* sono sicuramente la migliore fonte cartografica della zona.

9 Informazioni utili

http://wiki.openstreetmap.org/wiki/WikiProject_Italy è il **portale principale della comunità italiana**, per vedere il lavoro a livello nazionale e contattare gli altri utenti della penisola. È molto utile contribuire sul wiki attraverso **traduzioni** di pagine già esistenti in altre lingue, che servono sempre sia ai nuovi arrivati che a quelli che non conoscono al meglio la lingua inglese (la più usata sul wiki insieme al tedesco), sia alla **creazione e al mantenimento delle pagine** in italiano oltre a quelle della vostra regione, provincia o comune.

Esiste anche un sito in italiano che in questo momento è in fase di sviluppo <http://www.openstreetmap.it>; attualmente l'unica parte attiva è il blog blog.openstreetmap.it.

Tieni costantemente sotto controllo anche il portale wiki internazionale http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Main_Page che contiene sempre ottimi spunti. La comunità più attiva è quella tedesca con una marea di volontari. In Italia il progetto è iniziato nel 2007 ed ora incomincia ad essere utilizzabile in special modo a livello locale e non globale poiché vi sono zone molto ben mappate e altre ancora vuote.

Se hai dubbi o domande consulta le risposte alle domande frequenti <http://wiki.openstreetmap.org/index.php/It:FAQ>, altri potrebbero aver avuto il tuo stesso problema e potresti trovare la soluzione.

10 Contatti

Il **principale riferimento nazionale** è la **mailing list italiana**:

<http://lists.openstreetmap.org/listinfo/talk-it>

Altra risorsa utile è la chat (canale irc) `#osm-it` @ `irc.ofc.net`, che può essere raggiunta, oltre che da client irc, anche attraverso questo indirizzo web <https://www.mibbit.com/?server=irc.ofc.net&channel=%23osm-it>;

ci puoi trovare anche nella chat (canale irc) di *GFOSS.it*, la principale

Portofino, per la sentieristica del Parco naturale regionale di Portofino, Dolomiti Mapping Party e il Graian Alps Mapping Party; anche questi ultimi due avevano un tema specifico: la montagna; il primo tra il gruppo del Brenta e il secondo, effettuato grazie al supporto del Parco Nazionale del Gran Paradiso, nella valle dell'Orco in Piemonte.

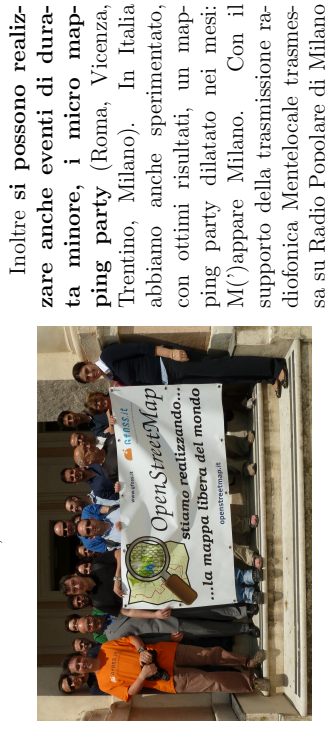


Figura 3: La foto di gruppo di OSMit 2010 e dell'associazione di volontari nizzati per tre mesi micro mapping party con cadenza bisettimanale, questo ha permesso di andare a coprire molte zone del capoluogo lombardo e di diffondere il progetto. Da due anni si tiene un evento nazionale su *OpenStreetMap* denominato OSMit, la prima edizione si è tenuta a Trento la seconda a Genova.

8 Humanitarian OpenStreetMap Team

L'Humanitarian OpenStreetMap Team (HOT) è un gruppo di OSMapper che hanno creato un "team" per utilizzare il progetto per scopi "umanitari".

La prima volta che *OpenStreetMap* è stato utilizzato per queste finalità è avvenuto alla ripresa delle ostilità tra Israele e Palestina nel 2009, la comunità si è autofinanziata per acquistare le ortofoto recenti della Striscia di Gaza in modo tale da poter digitalizzare i dati.

Il caso più eclatante, invece, è stato in concomitanza di una delle più grandi catastrofi naturali negli ultimi anni, il terremoto ad Haiti. In questa occasione Google ha sovvenzionato l'acquisto delle ortofoto della situazione post terremoto, e gli utenti hanno provveduto celermente alla digitalizzazione, segnalando tra le altre cose la presenza di campi di soccorso, i ponti distrutti e altri elementi utili ai soccorritori; inoltre sono stati messi in piedi diversi servizi per fare in modo che si potessero utilizzare facilmente i dati presenti sul database aggiornati quasi in tempo reale, vi era la possibilità di trovarli in formato garmin (per gli operatori che si dovevano spostare da un posto all'altro), in formato immagine per essere stampata (per coordinare gli aiuti dai campi di soccorso) inoltre erano presenti diversi siti online che avevano creato strati informativi dedicati all'isola caraibica. Questa tragica

sposizione, come Potlatch o JOSM. Supponiamo di aver a disposizione un GPS per fare una bellissima gita in montagna. Accendiamo il nostro apparecchio, attendiamo l'aggancio dei satelliti ed iniziamo la registrazione della traccia. Per il progetto è molto importante avere i punti delle tracce abbastanza ravvicinati perciò è bene **settare nelle impostazioni del vostro GPS il salvataggio i punti delle tracce con una frequenza maggiore a quella di default**. Le impostazioni più utilizzate sono quelle basate sul *tempo* (questo metodo va settato in base al mezzo di locomozione: in macchina e in bici vanno bene valori inferiori a 5 secondi; a piedi, con un passo non troppo svelto, si può arrivare fino a 10) oppure sulla *distanza* (in questo caso è bene non superare i 10 m, sui garmin è il minimo disponibile), per i novizi è consigliato di utilizzare la distanza poiché questo metodo crea una traccia "più pulita" rispetto al metodo del tempo.

Il nostro percorso inizi su una strada forestale. È bene in questo caso appuntare questa informazione poiché nella fase di editing sarà importante per etichettarla correttamente con **highway=track**. Un modo semplice per tener nota di queste cose è utilizzare i waypoint registrabili col GPS, cioè memorizzare nel nostro caso il punto di inizio della strada forestale con un waypoint e, se il modello lo permette, assegnargli un nome significativo (es. inizio forestale). Se il GPS non lo permette appuntare su un pezzo di carta il codice del waypoint in questione e la sua descrizione. Allo stesso modo registreremo la fine della strada forestale con un altro waypoint, così come l'inizio del sentiero.

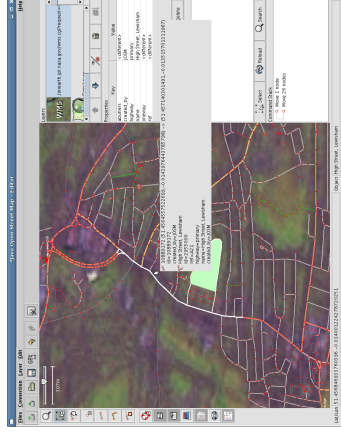


Figura 2: L'interfaccia di JOSM

Sempre mediante i waypoint, è utile appuntare informazioni interessanti come il codice del sentiero o il suo nome.

È da precisare che il nome che si assegna al waypoint non è fondamentale, ma serve come promemoria personale, infatti nemmeno i waypoint entrano a far parte del database di OSM, ma serviranno esclusivamente da appunti in fase di editing. Adottate quindi lo stile che più trovate utile, completo e comodo per appuntare quel che trovate.

Un altro metodo utilizzato è quello di sfruttare le potenzialità di un registratore digitale e *JOSM*, infatti quest'ultimo software permette di sincronizzare la vostra traccia GPS con la registrazione audio. Sono due le possibilità di utilizzo del registratore, la prima è di accendere il registratore

in concomitanza dell'inizio della registrazione della traccia GPS e lasciarlo acceso; bisogna ricordarsi di prendere un waypoint per ogni elemento registrato vocalmente in modo tale da potersi spostare facilmente da un punto ad un altro; questa metodologia può essere molto comoda quando si è alla guida di un mezzo di trasporto tipo bicicletta o automobile. L'altra possibilità è quella di accendere il registratore solo in concomitanza della mappatura di un waypoint.

Ovviamente non solo le strade sono importanti per *OpenStreetMap*: ad esempio nel nostro giro in montagna potrebbe essere interessante avere a disposizione segnava (tourism=information & information=guidepost), bivacchi (amenity=shelter), rifugi (tourism=alpine-hut), fontane d'acqua potabile (amenity=drinking-water) e molto altro ancora.

A questo punto, giunti a casa dalla nostra gita, scarichiamo sul PC le tracce e i waypoints rilevati, apriamo il nostro editor preferito e dal menù carichiamo sia le tracce che i waypoints che quindi ci appariranno sullo schermo. Ora si possono scaricare i dati di *OpenStreetMap* già presenti sul server mediante l'apposito pulsante.

Attraverso i tool di disegno si vanno così a ricalcare le nostre tracce assegnando i tag di descrizione; le modifiche effettuate possono ora essere caricate sul server di *OpenStreetMap* mediante l'apposito pulsante.

Sulla mappa in homepage (detta slippery map) le modifiche non appariranno istantaneamente ma si dovrà attendere un po' di tempo prima che vengano renderizzate; questo processo può durare pochi minuti così come qualche giorno.

È da sottolineare che le tracce pur non entrando direttamente nel database principale di *OpenStreetMap*, è possibile caricarle sul sito tramite la pagina <http://www.openstreetmap.org/traces>, al fine di renderle pubbliche e disponibili a chiunque le voglia ricalcare o controllare; inoltre, passando più volte nella stessa "strada", avremo delle tracce sempre un po' diverse, avendo tante si può avere una precisione maggiore facendo passare la nostra way nella linea mediana di tutte le tracce.

4.3 Ho un cellulare con GPS integrato o collegabile ad un'antenna GPS

Il continuo sviluppo tecnologico ha portato alla costruzione di cellulari sempre più complessi e performanti; molti modelli delle ultime generazioni hanno un ricevitore GPS incorporato, questa situazione ha fatto sì che venissero sviluppati programmi per contribuire al progetto e per visualizzare/utilizzare i dati di *OpenStreetMap*. Esistono software per la maggior parte dei sistemi operativi (Linux, Android, Symbian, Windows CE) utilizzati sui cellulari. Nella sezione software vengono presentati alcuni dei più utilizzati.

4.4 Infine...

Molto altro ci sarebbe da dire, inizia pure a lavorare con cautela e per qualsiasi dubbio, domanda in mailing list o sul canale irc. Prima di chiedere controllo che qualcuno non abbia già avuto il tuo stesso problema consultando gli archivi della mailing list.

MOLOTO IMPORTANTANTE: non copiare mai da altre mappe se non sei sicuro di poterlo fare. Né Google né le carte topografiche hanno una licenza che ne permette la copia.

5 Donazione tracce

Se hai delle tracce GPS da te registrate e non hai voglia o tempo di importare a importarle, puoi aiutare *OpenStreetMap* già da subito donandole. Qualcuno della comunità, possibilmente che conoscerà la tua zona, le caricherà all'interno del database di *OpenStreetMap*.

Le tracce migliori sono quelle su un unico tipo di percorso, ad es. tutto sentiero o tutto strada forestale, ma anche le altre in generale vanno bene; in questo caso sarebbe meglio avere un minimo di conoscenza della zona oppure una breve descrizione del tracciato. Ricordati: **togli l'opzione di seguire fedelmente il tracciato preesistente.**

6 Passaparola

Se a te il progetto non interessa, **passaparola a tutti coloro che potrebbero essere incuriositi o che potrebbero dare una mano.**

Quando c'è la possibilità, usa le mappe online di *OpenStreetMap*, se hai da mostrare delle zone a degli amici, ma usale anche nei forum e nel resto del web; integrarle col vostro sito risulterà molto facile.

In alcune zone il dettaglio e la grafica sono molto superiori ad altre alternative.

7 Mapping party

I **mapping party** sono eventi legati al progetto, durante i quali un certo numero di OSMapper, così è chiamato chi partecipa a *OpenStreetMap*, sceglie una zona, solitamente poco mappata oppure da completare, incomincia a pubblicizzare l'evento all'interno della comunità e all'esterno contattando enti pubblici, associazioni e media per diffondere la manifestazione. Il contatto esterno alla comunità è molto importante per cercare di coinvolgere nuove persone all'interno del progetto.

Solitamente i mapping party si tengono nel corso del weekend per cercare di far affluire più persone possibili; ricordo tra gli altri, il Mapping Party di Arezzo, il primo ufficiale in Italia, quello di Pompei, con scopi archeologici all'interno dei resti romani della nota località napoletana, M(?)appare