



**MINISTÈRES  
TRANSITION ÉCOLOGIQUE  
COHÉSION DES TERRITOIRES  
MER**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

# **GESTION DE LA SYMBOLISATION DANS LES STANDARDS CNIG PLU ET PSMV**

Piste de solution

Présentation au GT CNIG DDU du 17 septembre 2020.  
Leslie Lemaire, MTE-MCTRCT-Mer/SG/SNUM/UNI/DRC.

La maîtrise d'ouvrage du Géoportail de l'urbanisme n'a pas  
été consultée sur ce document, qui n'engage que son  
auteure.

# Problématique

La **lisibilité parfois médiocre** des représentations cartographiques du GPU :

- contraint certaines collectivités à maintenir des outils de visualisation de leurs documents d'urbanisme en parallèle ;
- paraît constituer un obstacle au développement de l'utilisation du GPU par le grand public et les professionnels.

Point critique, la **représentation des prescriptions et informations basée exclusivement sur le sous-type**.

Parfaitement homogène sur le territoire, mais est-ce pertinent ?

- les prescriptions ne s'affichent qu'à (très) grande échelle ;
- un même sous-type ne correspond pas aux mêmes dispositions réglementaires d'un document à l'autre ;
- un même sous-type peut être associé à plusieurs règles différentes pour un même document.

Les standards PLU et PSMV ne fournissent pas les données qui permettraient une **représentation affinée ou différenciée** selon les documents.

Néanmoins, elles existent : travail sur la symbolisation pour les documents graphiques PDF et les outils de consultation en ligne des collectivités.

→ **Dans quelle mesure ces informations pourraient-elles être standardisées ?**

# Objectifs

Proposer un système qui, tout en conservant une logique d'**uniformisation de la symbolisation**, permette une **représentation satisfaisante dans tout SIG (dont GPU)** pour :

- Les **objets de natures différentes rattachés au même sous-type** de prescription ou d'information.

Exemple : « haie paysagère » et « alignement d'arbres » rattachés au sous-type 07-04 « Éléments de paysage à protéger pour des motifs d'ordre écologique ».

- Les prescriptions basées sur une **catégorisation**.

Exemple : plan de hauteur couvrant l'ensemble du territoire, avec des hauteurs maximales de construction variables selon les secteurs (39-02).

- Les documents d'urbanisme avec un **grand nombre de postes de légende** qu'il est impossible d'afficher lisiblement de manière simultanée.

→ Standardisation formelle d'informations relatives aux modalités de représentation pour lesquelles la collectivité ne pouvait jusqu'ici utiliser que des champs optionnels supplémentaires non exploitables par le GPU.

# Hypothèse de solution

# Création d'un catalogue de symboles

2 listes cohérentes pour les standards PLU et PSMV.

Symboles **classés par type et sous-type** de prescription et d'information.

Obligatoirement **plusieurs symboles** disponibles pour chaque sous-type (hors légende nationale PSMV).  
Figurés déclinés sur différentes couleurs, angles, etc., pour la représentation des catégories sémantiques.

Un « **symbole par défaut** » par sous-type.

→ reprise des prescriptions de symbolisation actuelles.

Un symbole dispose d'un **identifiant unique**.

<INF ou PSC><TYPEPSC/INF><STYPEPSC/INF><S/P/L>NNNN

INF/PSC = information ou prescription

S/P/L = type de géométrie

NNNN est un numéro d'ordre sur 4 caractères.

Exemple : PSC3902S0001.

# Création d'un catalogue de symboles (suite)

Le catalogue est **outillé**.

Symboles disponibles **a minima au format SLD** (pour le GPU)

+ si possible autres formats libres (QML...)

+ éventuellement formats propriétaires (fichiers STYLE ArcGIS...).

À terme, le catalogue pourrait être **ouvert**.

→ Possibilité pour les collectivités et les services de l'Etat compétents de **demande l'ajout de symboles** au catalogue.

Conditions :

- fournir le symbole dans le ou les formats requis ;
- respecter un **cahier des charges** précis assurant notamment la compatibilité avec le GPU.

Volet organisationnel : quelles ressources pour l'instruction des demandes ? quelle gouvernance ? rôle du CNIG, de l'IGN ?..

# Attribut SYMBOLE

**Nouvel attribut SYMBOLE** dans la table des prescriptions et la table des informations.

Attribut optionnel.

Peut être vide.

Contient la **référence du symbole** retenu pour l'objet considéré.

S'il est vide, ou si l'attribut n'est pas présent, c'est le symbole « par défaut » pour le sous-type de prescription ou d'information qui est utilisé.

Exemple : prescriptions surfaciques constitutives d'un plan des hauteurs. Le symbole dépend du seuil de hauteur.

LIBELLE	TYPEPSC	STYPEPSC	SYMBOLE
Hauteur maximale des constructions : 25m.	39	02	PSC3902S0002
Hauteur maximale des constructions : 50m.	39	02	PSC3902S0005
Hauteur maximale des constructions : 25m.	39	02	PSC3902S0002
Hauteur maximale des constructions : 31m.	39	02	PSC3902S0003
Hauteur maximale des constructions : 31m.	39	02	PSC3902S0003



# Table LEGENDE

**Nouvelle table <INSEE ou SIREN>\_LEGENDE\_<DATAPRO>.**

Non géométrique.

Optionnelle.

Ne référence pas nécessairement tous les symboles utilisés par le document.

1 attribut obligatoire :

**SYMBOLE** = référence du symbole. Obligatoire. Non vide.

Unique.

2 attributs optionnels :

**POSTE** = libellé du poste de légende correspondant au symbole.







Peut être vide.

**PLANCHE** = nom du groupe de postes de légende (planche thématique) auquel le symbole est rattaché. Peut être vide.

Si aucun POSTE n'est spécifié pour un symbole utilisé par le document, le poste de légende est nommé d'après le libellé du sous-type de prescription ou d'information.

SYMBOLE	POSTE	PLANCHE
PSC3902S0001	Hauteur maximale 18m	Plan des hauteurs
PSC3902S0002	Hauteur maximale 25m	Plan des hauteurs
PSC3902S0003	Hauteur maximale 31m	Plan des hauteurs
PSC3902S0004	Hauteur maximale 37m	Plan des hauteurs
PSC3902S0005	Hauteur maximale 50m	Plan des hauteurs
PSC3902S0006	Hauteur maximale 180m	Plan des hauteurs

Plan des hauteurs :

	Hauteur maximale 18m
	Hauteur maximale 25m
	Hauteur maximale 31m
	Hauteur maximale 37m
	Hauteur maximale 50m
	Hauteur maximale 180m

# FIN