

BeLux Mapathon 2023

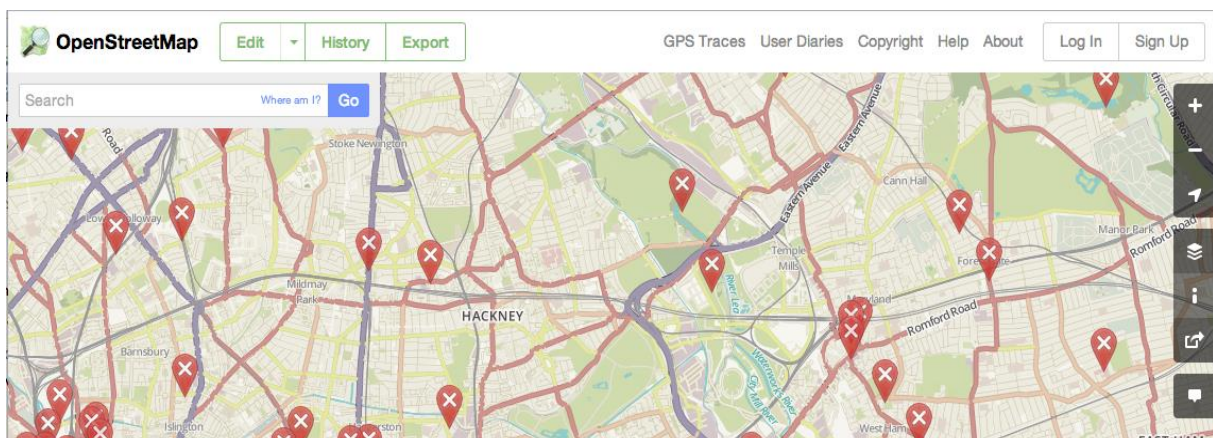
Hoe ga je te werk?

1. Maak een account aan
2. Kies een taak in de Tasking Manager
3. Map wat gevraagd wordt
4. Sla je werk regelmatig op. Als je klaar bent, sluit je het editor venster
5. Markeer je taak als voltooid in de Tasking Manager, zodat ze gevalideerd kan worden!

Hoe van start gaan?

→ Maak een OSM account aan: ga naar www.openstreetmap.org

→ Klik op “Sign Up”, en vul het formulier in



→ Zoek het welkomstbericht in je e-mails om je account te bevestigen. Je zal naar de OpenStreetMap welkompagina gestuurd worden (kijk zo nodig ook in je spam berichten!).

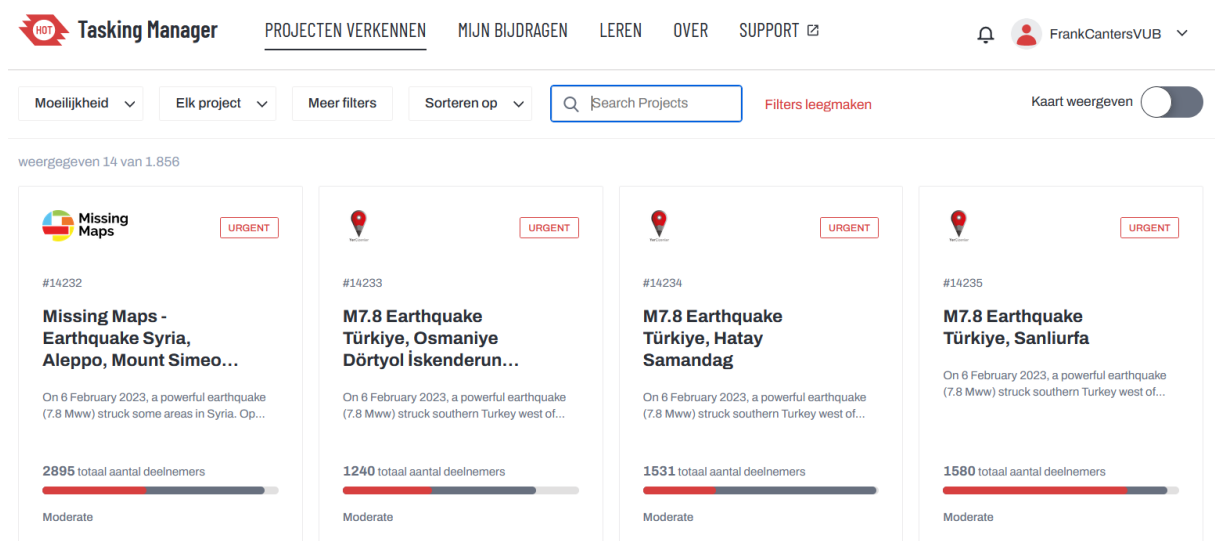
→ Je bent klaar om te starten met “mappen”.

Een Missing Maps taak opstarten

- In het Missing Maps project wordt al het werk georganiseerd vanuit de **Tasking Manager**: ga naar tasks.hotosm.org en kies voor de optie Nederlands (rechtsboven)
- Indien je nog niet bent ingelogd op je OSM account, log dan in.



- Klik vervolgens op “Begin met in kaart brengen”
- De organistoren zullen aangeven aan welke taak je vandaag zal werken. Selecteer de taak aan de hand van de zoekfunctie (“Search projects”) door het nummer van de taak in te geven.



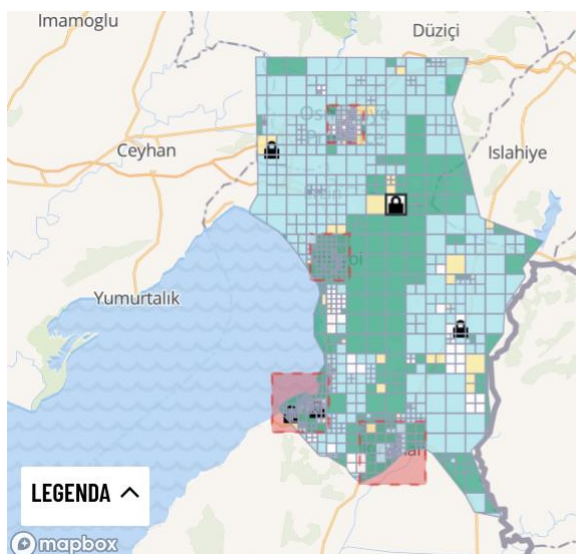
- Klik op het geselecteerde project om het te openen. Je ziet een korte beschrijving van het project met een indicatie van het type objecten dat voor dit project in kaart gebracht dient te worden (bijv. wegen, gebouwen).
- Klik vervolgens onderaan rechts op “Deelnemen”.

Tasking Manager instructies

- Onder “Instructies” vind je informatie omtrent **hoe de taak uit te voeren**:
 - **Instructies voor kartering**: bijv. types objecten die gekarteerd dienen te worden.
 - **Imagery (beelden)**: Bing beelden worden als standaard achtergrond gebruikt voor het karteren. Sommige taken vragen je echter om met andere achtergrondbeelden te werken.
 - **Opmerking wijzigingenset**: dit is een commentaar die je moet invullen bij het opslaan van wijzigingen (nadat je een reeks bewerkingen gedaan hebt). Deze commentaar helpt anderen om je wijzigingen te begrijpen, en kan ook dienen om statistieken op te maken van het uitgevoerde werk.

Wat zijn al die vierkanten die je op de kaart ziet?

- Iedere taak is onderverdeeld in kleinere gebieden.
- Je kan een gebied selecteren, en zo aangeven dat je dit gebied in kaart wil brengen.
- Ieder gebied krijgt een kleur om de status aan te geven. Klik op de legenda om de status weer te geven.



Beschikbaar om in kaart te brengen: deze taak is vrij, je kan deze kiezen.

Meer in kaart brengen nodig: dit is een taak waar reeds aan gewerkt is, maar die niet werd goedgekeurd. Hier kan je verder aan werken, maar lees zeker de commentaar om te weten wat de problemen waren de vorige keer. Ook deze kan je kiezen om aan verder te werken.

Vergrendeld: momenteel niet beschikbaar.

Niet beschikbaar: dit gebied is niet beschikbaar om op te werken.

Gereed om te valideren: dit gebied is in kaart gebracht, maar is nog niet gevalideerd. Een andere gebruiker (vaak met meer ervaring) kan dit gebied valideren.

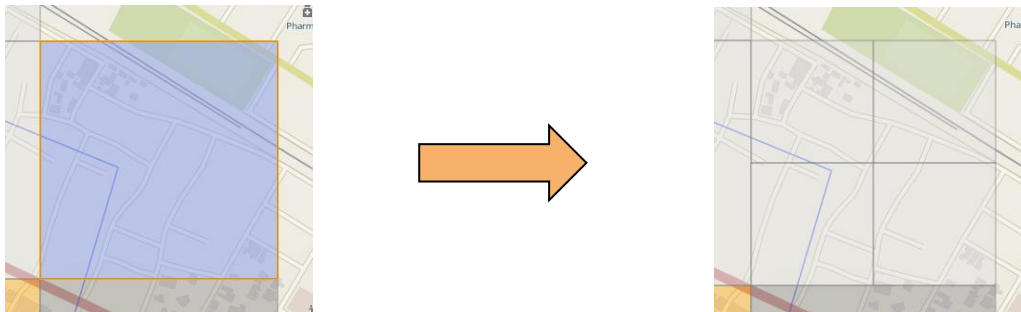
Voltooid: dit gebied is in kaart gebracht en gevalideerd door een ervaren gebruiker.

Een gebied selecteren en starten

- Kies onderaan onder “Bewerker” voor “iD Editor”. Karteer je voor de eerste keer, dan raden we de “iD editor” aan om te karteren, gevorderde gebruikers kunnen overstappen naar “JOSM”.
- Klik op een beschikbaar gebied, en vervolgens op de rode knop rechts onder “Geselecteerde taak in kaart brengen”. Dit gebied is nu van jou!

Taak veel te groot? Splits ze op!

- Als je de taak ziet en denkt dat ze te groot is, dan kan je ze in vier splitsen voor je start. Het is beter verschillende kleinere gebieden af te werken, dan vast te lopen in een groot gebied.
- Klik in dit geval op “Taak splitsen” en selecteer dan één van de vier deelgebieden om op verder te werken.

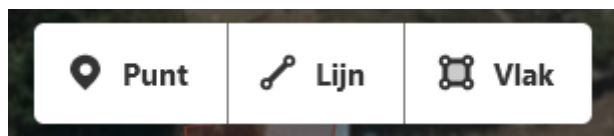


Je eerste bewerkingen

- Met iD is het mogelijk om kaarten te bewerken zonder iets te installeren (rechtstreeks in je browser).
- Het is makkelijk te gebruiken voor algemene OSM taken en ook voor Missing Maps taken.
- Volg de “Walkthrough” - de beste introductie tot het bewerken van OSM met iD, of klik op de “hulp” knop rechtsonder in het iD kaartvenster.



Kies wat je in kaart wil brengen in iD



Punt (b.v. een winkel als interessepunt)

Lijn (b.v. wegen, padjes, rivieren, ...)

Vlak (b.v. gebouwen, parkings, bossen, ...)

Technische opmerking: iD introduceert het datatype “vlak” omdat dit conceptueel eenvoudiger is. In andere bewerkingsprogramma’s zal je vaak geen verwijzing zien naar een “vlak”, dan is een vlak in zijn meest eenvoudige vorm gewoon een gesloten lijn (een lij met hetzelfde begin- en eindpunt). Ook de andere termen zijn lichtjes verschillend.

Achtergrond instellen

Je kan kiezen uit een reeks luchtfoto’s, satellietbeelden of andere data als achtergrond (afhankelijk van het gebied). Let op dat niet alle beelddata even precies en recent zijn.

De Tasking Manager zal doorgaans de beste achtergrondbeelden kiezen voor het te karteren gebied.



Een voorbeeld: wegen intekenen

- Selecteer eerst het gewenste datatype om in kaart te brengen. Voor wegen is dit het type “Lijn”.
- Klik dan op de verschillende posities langs de weg om het verloop van de weg zo goed mogelijk te volgen.

Lijn eindigen

- Je kan het tekenen van het wegsegment beëindigen door nog eens op het laatste punt te klikken (of gewoon te dubbelklikken). Het wegsegment zal dan in het rood knipperen.



- Bij het toevoegen van wegen, let er op dat je telkens een punt voorziet op het kruispunt met andere wegen. Deze verbindingspunten worden gebruikt door navigatieprogramma's om via de kortste weg van de ene naar de andere locatie te navigeren. In iD kan je zien dat een punt een verbindingspunt is door de grijzere kleur van het punt. **DUS: als je weg een andere weg kruist, klik dan op het kruispunt van de twee wegen.** Karteer een weg ook tot iets over de grens van je vierkant, zodat een andere karteerder daar makkelijk op kan aansluiten.

Tags (eigenschappen) toevoegen

- Nadat het wegsegment getekend is moet je het object nog beschrijven door tags toe te voegen. Dat doe je in het linkervenster. Je kan kiezen uit verschillende wegtypes.
- Je krijgt ook extra opties om het wegsegment in meer detail te beschrijven (bijv. naam straat, max. toegelaten snelheid, enz....). Je hoeft die informatie niet te voorzien als je ze niet kent.


Klik op het informatieknopje om een betere beschrijving te krijgen van de verschillende wegtypes.

Waarom zijn tags nodig?

Tags dienen om data te beschrijven, de tags kunnen dan gebruikt worden om data correct weer te geven, of om data te analyseren.

De meeste gestandaardiseerde tags kan je op wiki vinden:

<http://wiki.osm.org/wiki/NL:Kaarteigenschappen>

▼ Objecttype	
	Straat i
▼ Velden	
Naam i	Algemene naam (indien aanwe... +
Eenrichtingsverkeer i	<input checked="" type="checkbox"/> Waarschijnlijk niet
Snelheidsbeperking i	40, 50, 60 ... ▼ km/h ▼
Rijstroken i	1, 2, 3 ... ▼ ▲

Beëindigen en opslaan van een gebied in iD

- Als je klaar bent (het gebied is afgewerkt, of je hebt geen tijd meer), moet je alle resterende wijzigingen opslaan in OSM, en het gebied beëindigen in de Tasking manager.
- Om de gekarteerde data op te slaan, klik op “Opslaan” rechtsboven in je iD kaartvenster.
- Je krijgt dan in je venster rechts een lijst te zien met alle bewerkte objecten, en eventuele problemen.
- In “Opmerking bij wijzigingen” zijn automatisch een aantal commentaren voorafgegaan door hashtags (#) toegevoegd. Die laat je staan. Eventueel kan je, indien nodig, zelf ook nog bijkomende informatie toevoegen omtrent de gekarteerde objecten (lieft in de lokale taal van het land, of in het Engels).
- Klik op “Upload” onderaan dit venster om de wijzigingen definitief te op te slaan.

→ Regelmatig opslaan!

Let er op dat je regelmatig opslaat om geen werk te verliezen! Doe dit zeker als je objecten doorlopen in aangrenzende gebieden. Indien twee personen hetzelfde object bewerken kan slechts één gebruiker dit object opslaan, en is het werk van de andere gebruiker verloren. Door regelmatig op te slaan gaat er nooit teveel werk verloren!

Beëindigen van een gebied in de Tasking Manager

- Je moet ook je werk beëindigen in de Tasking Manager, zodat andere HOT mappers weten wat je gedaan hebt.
- Ga terug naar het rechtervenster van de Tasking Manager, geef aan of je het gebied volledig hebt afgewerkt of niet, en voeg tenslotte een opmerking toe over wat je in kaart gebracht hebt (bij voorkeur in het Engels).
- Klik vervolgens op “Taak indienen”.

Gebouwen intekenen

- Klik op “Vlak” om een gebouw in te tekenen.
- Klik op een eerste hoek van het gebouw dat je wil mappen.
- Klik op de volgende hoek, enzovoorts. Beëindig het vlak door te dubbelklikken op de laatste hoek (je kan ook op de eerste hoek klikken, maar dan moet je goed mikken).
- Je kan achteraf je gebouw nog wat verbeteren door de hoeken te verslepen.
- Helemaal goed maak je het door op de grens van het gebouw te gaan staan en met de rechtermuisknop voor de optie “Maak hoeken recht” te kiezen.
- Als je extra punten nodig hebt, versleep dan een van de driehoekjes die in het midden van de begrenzendende lijnen van het gebouw verschijnen als je er op klikt.



Probeer zo goed mogelijk het grondoppervlak van het gebouw te mappen. Luchtfoto's zijn doorgaans wat schuin genomen, hou daar rekening mee. Onderbreek het verloop van het gebouw ook niet vanwege een overhangende boom!



Een vlak zonder informatie is nutteloos

- Je moet sowieso minstens één tag toevoegen!
- Selecteer je nieuwe vlak door erop te klikken, en gebruik de zoekfunctie of het menu in het linkervenster om het juiste type gebouw te selecteren. We kiezen hier meestal voor “Gebouw” in het algemeen, aangezien we op de beelden doorgaans niet goed kunnen zien om welk type gebouw het gaat.
- Klik op “Gebouw” om te bevestigen.

▼ Objecttype	
	Gebouw i
▼ Velden	
Naam	i
Algemene naam (indien aanwe... +	
Gebouw	i
yes	▼
Aantal verdiepingen	i
2, 4, 6...	▼ ▲

Sneller mappen

- Eens een gebouw klaar is, kan het eenvoudig copy-pasten. Gewoon selecteren, en met ctrl+c maak je een kopie die je vervolgens met ctrl+v elders op je kaart kan gebruiken waar je een gelijkaardig gebouw wil mappen. Gebruik deze optie wel enkel voor identieke gebouwen⁸
- Je kan deze methode ook als volgt gebruiken: je construeert een eenvoudig gebouw met een rechthoekige vorm en vervolgens verschuif je de hoeken om ze aan te passen aan het gebouw dat je wil mappen.
- **Gebruik deze methode zeker NIET om snel min-of-meer correcte gebouwen op kaart te zetten.** Daardoor veroorzaakt je veel tijdsverlies voor de verwerkers en de gebruikers van de data.

Woongebieden intekenen

Woongebied zijn bebouwde gebieden waar hoofdzakelijk gewoond wordt. In OpenStreetMap beginnen we vaak met woongebieden in te tekenen aan de hand van een ruwe outline (bijv. de afbakening van een dorp), en wordt er later meer detail toegevoegd. Wij gaan dus voor een klein dorp doorgaans maar één grote polygoon rond het dorp tekenen. Later kan die nog verder verfijnd worden. Bijvoorbeeld om de markt of een plein eruit te knippen.

Er zijn geen exacte regels van hoe je dit precies moet tekenen. Doorgaans wordt deze methode pas gebruikt als je te maken hebt met een cluster van meerdere huizen. Je houdt ook altijd enige afstand van de huizen, maar ook niet te veel.

- Kies de knop “Vlak”
- Klik op de plaats waar je wil beginnen, en klik verder om een gesloten vorm te tekenen.
- Beëindig je vorm door te dubbelklikken op de plaats waar je je laatste punt wil zetten, of door één keer te klikken op het eerste punt dat je hebt gezet.
- Je kan je vlak nog verbeteren door punten aan te klikken en ze te verslepen.
- Je kan ook achteraf nog punten toevoegen aan je vlak door het kleine driehoekje aan te klikken halverwege twee punten en dit te verslepen.



Tags toevoegen om duidelijk te maken wat je getekend hebt

- Klik je vlak aan om het te taggen als woongebied. Kijk in het menu in het linkervenster onder “Landgebruik”. Je zal zien dat woongebied slechts één van vele mogelijke landgebruiken is.

Extra mogelijkheden

Achtergrondlagen

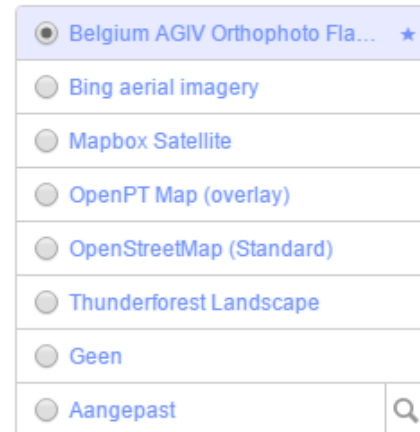
Je kan vaak kiezen uit verschillende achtergrondbeelden. Om dit te zien, klik je op het kaartlagenicoontje rechts op het scherm.

iD stelt zelf de meest gepaste beelden voor. Soms krijg je vanuit de Tasking Manager “Aangepaste” beelden mee. Klik op het vergrootglas om te zien hoe deze bevestigd worden.

Het kan zinvol zijn om alle beschikbare beelden te gebruiken. Soms is er een recenter beeld beschikbaar, of kan je op andere beelden door de wolken kijken. Je kan onderaan in het menu ook de helderheid en het contrast in de beelden aanpassen.

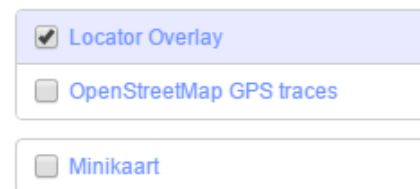
Een bijkomende laag zijn de “OpenStreetMap GPS traces”. Dit zijn GPS tracks. Hoewel die niet altijd perfect zijn, kunnen ze helpen om in te schatten of de beelden wel op de juiste plaats liggen. Of ze kunnen je een wegje in een bos helpen opsporen. In de gebieden waar wij werken zijn doorgaans geen of bijna geen GPS traces beschikbaar.

Achtergrond



<input checked="" type="radio"/> Belgium AGIV Orthophoto Fla... ★
<input type="radio"/> Bing aerial imagery
<input type="radio"/> Mapbox Satellite
<input type="radio"/> OpenPT Map (overlay)
<input type="radio"/> OpenStreetMap (Standard)
<input type="radio"/> Thunderforest Landscape
<input type="radio"/> Geen
<input type="radio"/> Aangepast

[Waar komen deze afbeeldingen vandaan? \(Engels\)](#)



<input checked="" type="checkbox"/> Locator Overlay
<input type="checkbox"/> OpenStreetMap GPS traces
<input type="checkbox"/> Minikaart

[Verplaatsing van luchtfoto aanpassen](#)

Classificatie van de wegen






In OSM maken we gebruik van een standaard classificatie van verschillende wegen, deze classificatie duidt aan hoe belangrijk de weg is en wat de wegkenmerken zijn. Het verschil in uitzicht is natuurlijk redelijk groot tussen wegen in België en in de meeste ontwikkelingslanden, maar omdat wegen voor hetzelfde doel gebruikt worden, worden ze ook op dezelfde manier geclassificeerd. Hieronder geven we een overzicht van de meest gebruikte types van wegen en hun omschrijving.

De classificatie hangt natuurlijk vaak af van interpretatie, en het is dikwijls moeilijk om een weg te classificeren zonder het volledige netwerk van wegen te bekijken.






Engels	Nederlands	Omschrijving
Motorway	Autosnelweg	Een autosnelweg zoals in de Belgische wetgeving, met bijhorende snelheidslimiet en verbod voor voetgangers, deze komen in Afrika bijna niet voor
Trunk road	Autoweg	Een lagere kwalificatie dan een autosnelweg, maar traag verkeer (voetgangers en fietsers) zijn hier nog altijd verboden. Dit type weg komt niet vaak voor in Afrika, maar ook niet in België.
Primary road	Provinciale weg	Een verbindingsweg tussen twee grote steden. In België zijn dit typisch wegen met een Nx of Nxx nummer.
Secondary road	Secundaire weg	Een verbindingsweg tussen kleinere steden, of een minder gebruikte verbindingsweg. In België zijn dit typisch wegen met een Nxxx nummer.
Tertiary road	Tertiaire weg	Een verbindingsweg tussen dorpen, of van dorpen naar steden. Deze wegen zijn in België typisch 2-vaks wegen, maar zonder referentienummer.
... link	Verbinding van ...	Verbindingen dienen gebruikt te worden bij op- en afritten, en andere kruispunten.
Residential road	Straat	Een straat in een bebouwd gebied, dus omgeven door huizen.
Unclassified road	Ongaclassificeerde weg	Een openbare weg in landelijk gebied. Typisch vormt deze weg de verbinding tussen kleine gehuchtjes en individuele boerderijen met een grotere weg of een bebouwd gebied.
Service road	Toegangsweg	Vaak private weg, gebruikt voor o.a. parking en opritten.
Track	Veldweg	Weg voor land- en bosbouw. In België normaal gebruikt voor niet-verharde wegen. In ontwikkelingslanden moet dit enkel gebruikt worden voor wegen die zichtbaar naar een veld leiden.
Pedestrian road	Voetgangersstraat	Brede weg, speciaal voor voetgangers (b.v. een winkelstraat).

Path	Pad	Algemeen pad, verhard of niet verhard, geschikt voor fietsers en voetgangers.
Foot path / Cycle path / Bridle path	Voetpad / Fietspad / Ruiterpad	Pad specifiek voor voetgangers, fietsers of ruiters. In België aangeduid met een verkeersbord. In Afrika zal dit type niet vaak voorkomen wegens het gebrek aan verkeersborden.
Steps	Trap	Een trap, niet geschikt voor fietsers, ruiters en zelfs rolstoelen.





Opties als je een *lijn* aanklikt (rechtermuisknop)

Knop	Functie
	Verander de richting van de lijn <i>(om een rivier bergaf te laten stromen, of om eenrichtingsverkeer in de juiste richting te laten gaan)</i>
	Maak rechte hoeken waar mogelijk
	Verplaats het object
	Maak een cirkelvormige lijn
	Verwijder dit object uit de database

Opties als je een vlak aanklikt (rechtermuisknop)

Button	Function
	Verander de zin van het vlak
	Maak rechte hoeken (nodig bij bijna alle gebouwen!)
	Verplaats het hele vlak
	Maak het vlak rond
	Verwijder uit de database

Opties als je een *Punt* aanklikt (rechtermuisknop)

Knop	Functie
Je kan elk punt verplaatsen door het eenvoudig aan te klikken en te verslepen	
	Knip de lijn op dit punt
	Ontkoppel vlakken die dit punt gemeenschappelijk hebben
	Ga verder met deze lijn vanaf dit punt (bijvoorbeeld om een bestaand wegsegment verder te zetten)
	Verwijder dit object uit de database