

BeLux Mapathon 2023

Démarrage rapide

Créez un compte OSM sur www.openstreetmap.org

Choisissez une tâche dans le “Tasking Manager” sur tasks.hotosm.org

Cartographiez tous les éléments demandés

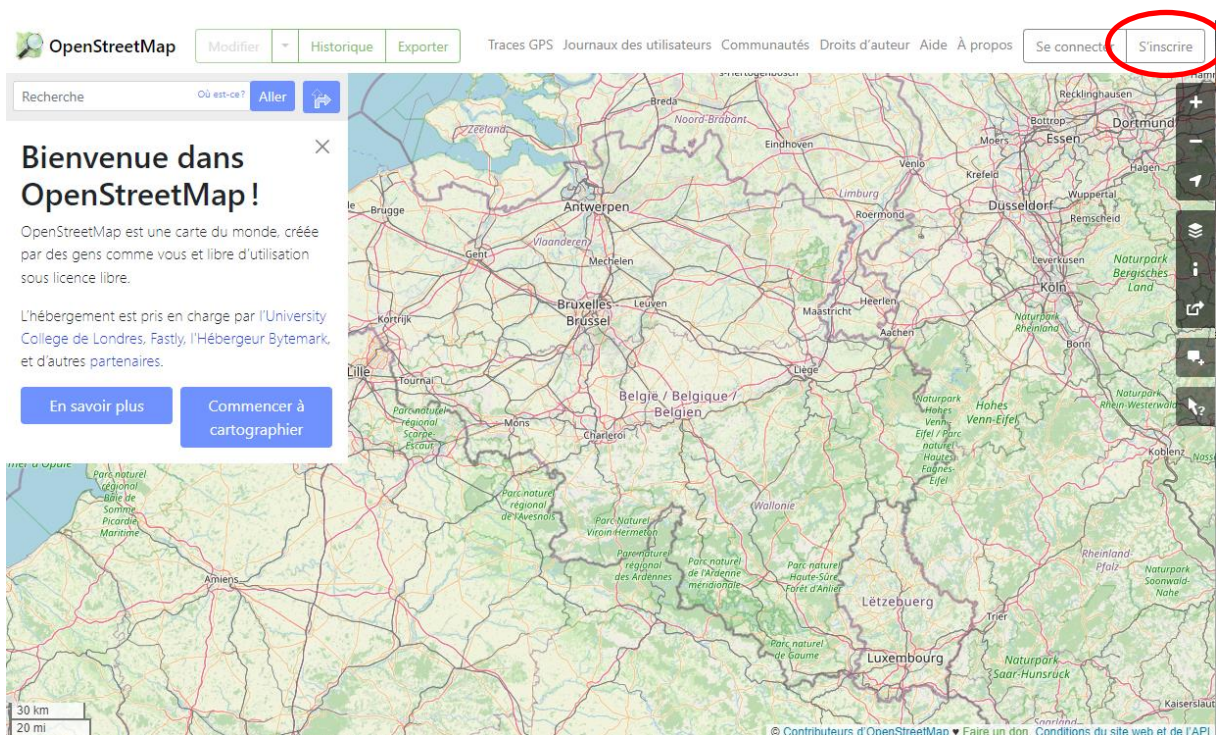
Sauvez régulièrement votre travail!

Fermez votre fenêtre et marquez que la tâche est terminée afin qu'elle puisse être validée

Comment démarrer?

➔ Créez un compte sur OSM : www.openstreetmap.org

➔ Cliquez sur « S'inscrire », et remplissez le formulaire



➔ Validez via le message de bienvenue reçu à votre adresse email (regardez aussi dans vos spams !). Vous serez renvoyé à la page de démarrage d'OpenStreetMap.

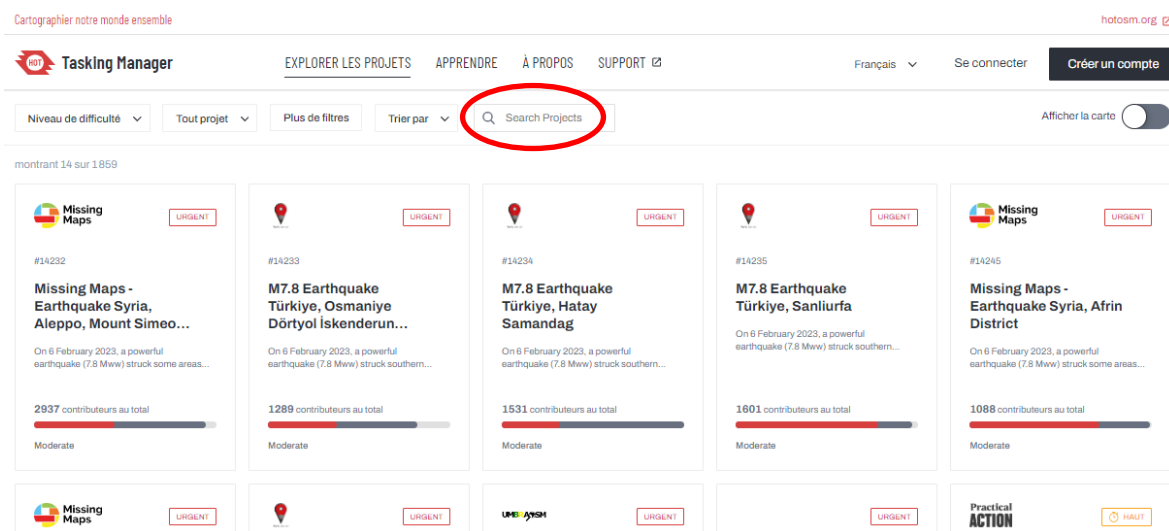
➔ Vous êtes prêt à contribuer à la carte !

Débuter avec HOT/Missing Maps

- ➔ HOT (Humanitarian OpenStreetMap Team) coordonne l'ensemble des tâches au travers du "Tasking Manager": tasks.hotosm.org
- ➔ Cliquez sur « Se connecter » (si vous n'êtes pas encore connecté à votre compte OSM, connectez-vous d'abord)



- ➔ Cliquez ensuite sur « Commencer à cartographier »
- ➔ Accédez au projet choisi pour la Mapathon en entrant son identifiant dans le champ « Search Projects ».



- ➔ Cliquez sur le projet sélectionné pour l'ouvrir. Vous verrez une courte description du projet avec une indication du type d'objets à cartographier pour ce projet (par exemple, des routes, des bâtiments).
- ➔ Cliquez ensuite sur « Contribuer » en bas à droite.

Instructions du Tasking Manager

Sous " Instructions ", vous trouverez des informations sur la manière d'exécuter la tâche :

- Instructions pour la cartographie : par exemple, les types d'objets à cartographier.
- Fond de carte : Les images Bing sont utilisées comme arrière-plan par défaut pour la cartographie. Cependant, certaines tâches vous obligent à travailler avec d'autres images d'arrière-plan.
- Commentaire de changement: il s'agit d'un commentaire à remplir lors de l'enregistrement des modifications (après avoir effectué une série de modifications). Ce commentaire aide les autres à comprendre vos modifications, et peut également servir à compiler des statistiques sur le travail effectué.

#14341 | OSM Ethiopia

URGENT

DUBULUK DISTRICT BORENA ZONE DROUGHT MAPPING

Éthiopie

TÂCHES INSTRUCTIONS CONTRIBUTIONS

Project Specific Mapping Notes

- Imagery: Please use Maxar Premium Imagery.
- Many of these squares will already be partially or fully mapped, map in more if needed or fix up the existing mapping, or just mark it "Done" if it is already complete.
- Please connect up roads that are not connected to the main network or nearby roads.
- **Existing mapping does not match imagery** - This happens in some areas. Use the Maxar Premium Imagery, but adjust it so it aligns with the existing mapping, then continue mapping. Please leave a comment in the Tasking Manager when you mark done/stop mapping to say you adjusted the imagery. [Animated GIF how to adjust background imagery in iD](#)
- Waterways are challenging in this area, more need to be mapped, but please only map the streams and rivers

Roads and Paths

- Please map roads and major paths as completely as possible by connecting them to the main road networks where ever possible.
- Very short segments that do not connect to anything should not be mapped.
- Short segments of a road or path that you cannot see through the trees but seem very likely to exist should be mapped to keep the road complete
- Try and map a little beyond your task square so the person who maps the task square next to yours can easily connect them.
- Always connect roads to other roads where they meet and never end roads on Residential area polygon edges.

Tasking manager: Que sont ces petits carrés?

- Chaque tâche est découpée en carrés.
- Vous pouvez sélectionner un carré transparent (voir ci-dessous pour l'explication des couleurs). Vous indiquez ainsi la région sur laquelle vous voulez travailler.
- Les carrés possèdent un code-couleur, permettant de savoir ce qui a besoin d'être cartographié ou non.



Couleur des zones:

- Les tâches transparentes sont libres, elles attendent d'être cartographiées (c'est donc celles-là que vous devez sélectionner). Parfois, quelqu'un aura déjà commencé le

travail sur cette zone. Prenez le temps de lire les éventuels commentaires laissés par quelqu'un d'autre avant vous.

- Les tâches transparentes avec un cadenas sont en train d'être cartographiées. Ne les sélectionnez pas, un autre utilisateur y travaille.
- Les tâches en **bleu** sont les zones prêtes à être validées, cette option ne concerne que les utilisateurs expérimentés.
- Les tâches en **jaune** doivent être corrigées. Elles ont mal été complétées et déclarées invalides par des utilisateurs expérimentés. Assurez-vous de lire les commentaires laissés par les vérificateurs pour identifier les problèmes à résoudre.
- Les tâches **vertes** ont été complétées et ensuite validées par des utilisateurs expérimentés. Elles ne requièrent plus de modifications.
- Les tâches en **gris** sont les zones indisponibles à la cartographie à cause d'images satellites de mauvaise qualité par exemple.
- Les tâches en **rose** sont prioritaires.

Commencez à contribuer sur une zone

- Cliquez sur "Editer avec". Pour les nouveaux contributeurs, nous recommandons "iD editor", les utilisateurs expérimentés utilisent plus volontiers "JOSM".

#14232 | Missing Maps

MISSING MAPS - EARTHQUAKE SYRIA, ALEPPO, MOUNT SIMEON DISTRICT

Turkey and Syria Earthquake Response February 2023 · Syrie

TÂCHES INSTRUCTIONS CONTRIBUTIONS

Buildings

Please map all buildings. Buildings are generally squared with earth colored roofs. They are **sometimes not easy to spot**, so please scan the area very carefully. But be aware, don't confuse them with rocks!

- In iD: draw an area and label it as **Building**, then correct for right angles with the **Q** key.
- In JOSM: draw an area and use the tag **building=yes**, then correct for right angles using the **Q** key - OR use the building plugin.

Some mapping hints to map buildings

- Buildings may be very close to each other, but do not actually touch each other. Try to map them close to each other without letting them connect or share nodes with each other, roads or residential area outlines.
- Most buildings are rectangular, so make buildings rectangular even if a shadow, tree or roof pitch make it appear otherwise.

Roads

Please map all roads.

TYPES DE CARTOGRAPHIE

IMAGERIE

Maxar Premium

ÉDITEUR

ID Editor

Cartographier une tâche

- Cliquez ensuite sur un carré transparent, puis sur le bouton **Cartographier la tâche sélectionnée**. Cette zone est maintenant la vôtre, elle sera bloquée aux autres utilisateurs dans le Tasking manager de HOT!

La zone est trop vaste? Divisez-la!

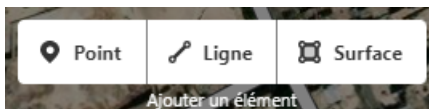
- Si vous trouvez que la zone est trop grande, vous avez la possibilité de la diviser en quatre zones plus petites.
- Pour cela, cliquez sur “Diviser”. Vous devrez alors à nouveau sélectionner une zone.



Votre première contribution

- L'iD Editor vous permet de contribuer à la base de données OpenStreetMap avec un simple navigateur internet. Pas besoin d'autres logiciels.
- C'est un moyen facile et simple d'utilisation pour l'édition de base dans OSM ou pour les actions de cartographie coordonnées par HOT.
- Suivez le “Walkthrough” - qui introduit la manière de travailler dans OSM avec l'iD editor, ou cliquez sur le bouton “aide” dans l'iD editor.

Choisissez d'abord ce que vous allez cartographier



- Point (par ex. un magasin, un point d'intérêt)
- Ligne (par ex. un chemin, une rivière ...)
- Surface (par ex. un bâtiment, un parking, un espace vert, ...)

Remarque technique

Les modifications par ID introduisent la notion de surface. Dans d'autres outils d'édition d'OSM on ne le retrouve pas nécessairement. On aura le plus souvent une forme fermée qui correspond à une ligne dont le début et la fin se rejoignent.

[Pour plus d'info sur ces notions :](http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Elements)
<http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Elements>

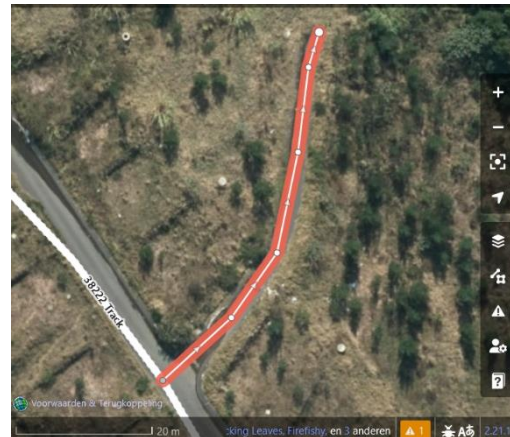
Fond de plan

Pour une navigation plus aisée, vous pouvez sélectionner en arrière-plan parmi une série de photographies aériennes, d'images satellites ou autres (selon la zone), mais aussi régler la luminosité. Notez que les données de fond de plan ne sont pas aussi précises et récentes que les objets sur la carte (il ne faut pas tout effacer).

Le gestionnaire de tâche vous proposera normalement les meilleures images de fond pour la zone à cartographier.

Cartographier les routes

- Pour commencer à digitaliser, choisissez l'outil de digitalisation correspondant à l'objet que vous vous apprêtez à cartographier : "ligne" pour une route
- Aidez-vous de l'image satellitaire pour dessiner le tracé ou les contours de l'objet que vous voulez cartographier.



Finalisez l'objet dessiné

- Vous pouvez terminer la digitalisation en double-cliquant lors de la création du dernier point, ou en rattachant le point final au point de départ si vous souhaitez faire une boucle (un cercle rouge clair doit apparaître lorsque vous passez au dessus du point).
- Lorsque vous ajoutez une route, assurez-vous que celle-ci soit correctement connectée aux routes qu'elle traverse ou rejoint. La jonction entre les routes est un point indispensable pour pouvoir utiliser ces données dans les programmes de navigation du type GPS. **Lorsque vous êtes en train de digitaliser une nouvelle route, cliquez simplement sur une route existante pour créer une jonction entre les deux.**


Ajoutez des tags (propriétés & attribut de l'objet)

- Après avoir dessiné l'objet, vous devez le décrire en ajoutant des tags. Cette opération s'effectue dans la fenêtre de gauche. Vous pouvez choisir entre différents types de routes.
- Souvent, la description de la tâche HOT précise quels tags utiliser ou non. Veillez donc à en tenir compte.

Vous pouvez cliquer sur le bouton "Info" pour obtenir une meilleure compréhension des différents tags...

< **Modifier l'élément** ×

▼ Type d'élément

 Route d'accès

i

▼ Champs

Nom

i

Nom courant (si existant)

+

Type

i

Allée, Allée de parking, Ruelle...

▼

Pourquoi enrichir avec des tags?

Les tags sont utilisés pour décrire les objets qui peuvent ensuite être utilisés pour afficher les données correctement, ou pour analyser les données grâce à ces attributs. Pour que vos contributions soient utilisées par d'autres utilisateurs, il est important d'utiliser les tags couramment utilisés.

Les tags sont généralement une courte description anglaise, la plupart des étiquettes sont normalisées

Terminez et sauvegardez une zone dans l'iD Editor

- Lorsque vous avez terminé (la zone est terminée, ou vous manquez de temps), vous devez enregistrer toutes les modifications restantes dans OSM, et terminer la zone dans le gestionnaire de tâches.
- Pour enregistrer les données cartographiées, cliquez sur le bouton "Sauvegarder" en haut à droite de votre fenêtre de carte iD.



- Vous verrez alors une liste de tous les objets modifiés, et de tous les problèmes, dans votre fenêtre à droite.
- Dans "Commenter les modifications", **un certain nombre de commentaires précédés de hashtags (#) sont automatiquement ajoutés. Laissez-les.** Si nécessaire, vous pouvez ajouter vous-même des informations supplémentaires sur les objets cartographiés (de préférence dans la langue locale du pays, ou en anglais).
- Cliquez sur "Télécharger" en bas de cette fenêtre pour enregistrer les modifications.

Sauvegardez régulièrement !

Assurez-vous que vous enregistrez souvent, afin de ne pas perdre malencontreusement vos ajouts/modifications. **Lorsque vous digitalisez des objets chevauchant la zone voisine, il est d'autant plus important d'enregistrer rapidement votre ajout.** En effet, si deux personnes sont en train d'éditer le même objet, seules les modifications effectuées par la dernière personne seront enregistrées dans la base de données d'OSM.

Enregistrez également votre travail dans le Tasking manager de HOT

- Vous devez également enregistrer votre travail dans le Tasking manager, afin de libérer et de mettre à jour le statut de la zone sur laquelle vous avez travaillé.
- Revenez dans la fenêtre du Tasking Manager ouvert sur votre navigateur et ajouter un commentaire (dans le Tasking Manager) à propos de ce que vous avez fait et/ou ce qu'il reste à faire (par ex. "Roads and paths mapped. Buildings still remain to be done") pour que les autres utilisateurs puissent continuer/valider le travail après vous.
- Débloquer ensuite la tâche en cliquant sur "Arrêter de cartographier" ou bien signalez-la comme étant complétée.

Cartographier les bâtiments

- Commencez par spécifier le type d'objet que vous vous apprêtez à digitaliser en cliquant sur "Surface".
- Cliquez sur un premier coin du bâtiment et ajoutez les points suivants en veillant à ne pas être trop précis, au risque d'être très lent, tout en ne perdant pas trop de détail.
- Terminez le bâtiment en double-cliquant sur le dernier coin (vous pouvez également cliquer sur le premier coin, mais vous devez alors bien viser).



- Vous pouvez améliorer votre bâtiment par la suite en faisant glisser les coins.
- Si vous avez besoin de points supplémentaires, faites glisser l'un des triangles qui apparaissent au centre des lignes de délimitation du bâtiment lorsque vous cliquez dessus.

Lorsque vous interprétez l'image, rappelez-vous toujours qu'il faut essayer de cartographier la forme réelle du bâtiment, même si celui-ci peut être recouvert par un arbre par exemple.



Ajoutez le(s) tag(s) et validez l'objet:

- Avant de pouvoir passer à un autre bâtiment, vous devez impérativement ajouter au moins un tag.
- Vous pouvez utiliser la barre de recherche pour accéder plus rapidement au tag qui vous intéresse (choisissez "Bâtiment" car nous ne pouvons généralement pas dire à partir des images de quel type de bâtiment il s'agit)
- Lorsque vous avez sélectionné le tag approprié, validez et passez au bâtiment suivant.

33 résultats pour bâtiment



Cartographie plus rapide

- Une fois qu'un bâtiment est prêt, vous pouvez facilement le copier-coller. Il suffit de le sélectionner et de faire une copie avec ctrl+c que vous pouvez ensuite utiliser avec ctrl+v ailleurs sur votre carte où vous souhaitez cartographier un bâtiment similaire. N'utilisez cependant cette option que pour des bâtiments identiques!

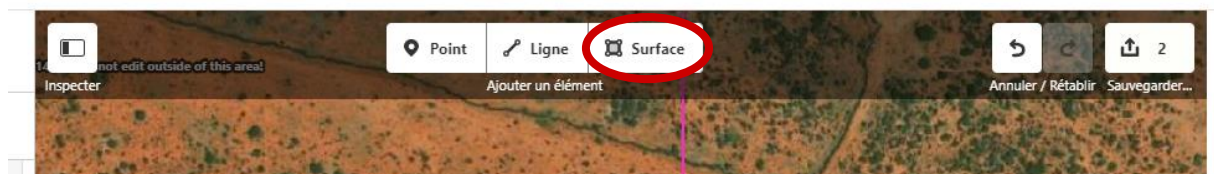
- Vous pouvez également utiliser cette méthode de la manière suivante : vous construisez un bâtiment simple de forme rectangulaire, puis vous déplacez les coins pour qu'ils correspondent au bâtiment que vous voulez cartographier.

Cartographier les zones résidentielles

Les zones résidentielles sont des espaces qui sont majoritairement utilisés pour la fonction de logement. Dans OpenStreetMap, on commence généralement par délimiter un contour grossier: un grand polygone englobant l'ensemble d'un village. Par la suite, peut-être que quelqu'un d'autre le divisera, souvent le long des routes principales. Certaines parties de la ville comme les zones commerciales, ou les parcs peuvent par la suite être séparées de l'espace résidentiel à proprement parler. Il est aussi tout à fait acceptable d'identifier d'autres zones comprises à l'intérieur d'une zone résidentielle.

Il n'y a pas de règles strictes sur les limites exactes d'une zone résidentielle. Dans cette tâche, vous pouvez cartographier une zone résidentielle dès qu'il y a au moins deux maisons. Dessiner le polygone en faisant en sorte qu'il englobe largement les maisons.

- Choisissez le bouton "surface"



- Cliquez à un endroit où vous souhaitez commencer et dessiner le contour de la zone résidentielle, en cliquant pour ajouter des points.
- Terminez votre polygone en double-cliquant à l'endroit où vous souhaitez ajouter votre dernier point. Vous pouvez également terminer le polygone en cliquant sur le premier point.
- Si vous n'êtes pas satisfait, vous pouvez améliorer la position des points en cliquant dessus.
- Cliquez sur les petits triangles entre les points pour affiner la forme du polygone.

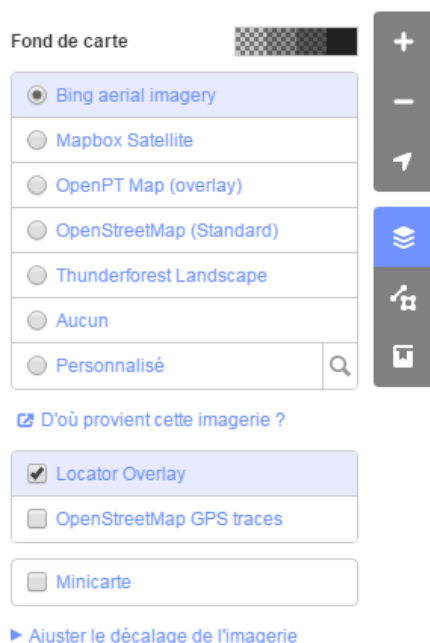
Ajoutez des tags pour dire au monde de quoi il s'agit

- Cliquez sur votre zone pour la marquer comme zone résidentielle. Regardez dans le menu du volet de gauche sous "Utilisation du sol". Vous verrez que la zone résidentielle n'est qu'une des nombreuses utilisations possibles du sol.

Plus d'options

Fond de carte

Vous pouvez souvent choisir entre plusieurs fonds de carte. Pour voir ce qui est disponible et modifier les paramètres du fond de carte, cliquez sur l'icône correspondant dans le volet latéral à droite de l'écran.



Normalement, l'iD editor sélectionnera lui-même le fond de carte avec la meilleure qualité. Pour certains projets HOT, il peut vous être demandé de travailler avec une image satellitaire personnalisée en fond de carte. Cliquez sur la loupe pour voir le lien vers l'image personnalisée.

Essayer toujours d'afficher les différentes images disponibles pour identifier laquelle est la plus adaptée à la tâche. Parfois, l'une est plus récente que l'autre, ou certaines images sont moins nuageuses.

Une couche supplémentaire est les "OpenStreetMap GPS traces". Ce sont des parcours effectués par des bénévoles d'OSM et qui ont été enregistrés sur GPS. Bien que les GPS ont une certaine marge d'erreur, ils peuvent vous aider à trouver des chemins en dessous des arbres, ou à évaluer si l'image satellite est correcte. Malheureusement, il y a peu de traces GPS disponibles dans nos zones d'intérêt.

Lorsque l'image satellitaire est mal alignée à la réalité, vous pouvez l'ajuster avec l'outil disponible dans le volet "Ajuster le décalage de l'imagerie". Vous pourrez constater une telle situation lorsque toutes les routes décalées par rapport à leur image. Demander néanmoins de l'aide avant d'expérimenter cela!

Classification des routes

- Dans OSM, il existe une classification des différents types de routes. Cette classification repose sur l'importance de la route dans le pays. Les différences de point de vue sont évidemment importantes entre la Belgique et la plupart des pays en voie de développement, mais comme les routes ont les mêmes fonctions (les mêmes objectifs), elles peuvent également être classées de la même manière. Ci-dessous nous présentons un aperçu des classifications les plus courantes avec leur description.
- La classification dépend bien sûr de l'interprétation, et il est souvent difficile de classer une route sans avoir cartographié l'ensemble du réseau. L'idée est alors de prendre

un peu de recul (de changer d'échelle) et d'observer la structure du réseau afin de pouvoir identifier correctement la classe de la route que l'on est en train de cartographier.

- Parce que les termes (et surtout les traductions des termes) sont souvent peu clairs, il est important de lire ces descriptions pour que nous puissions tous utiliser les même classifications.






- Routes sur le wiki d'OSM:

http://wiki.openstreetmap.org/wiki/FR:C3%89l%C3%A9ments_cartographiques#Route..28highway.29





- Routes africaines sur le wiki d'OSM: http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Highway_Tag_Africa

Anglais	Français	Description
Motorway	Autoroute	Autoroute comme en Belgique, avec une séparation centrale et interdit aux usagers lents.
Trunk road	Voie rapide ou voie express	Qualification inférieure à une autoroute, mais le trafic lent (piétons et cyclistes) sont toujours interdits. Ce type de chemin est rare en Afrique, mais pas en Belgique.
Primary road	Route nationale ou provinciale	Route reliant deux grandes villes. En Belgique, ce sont généralement des routes avec Nx ou Nxx.
Secondary road	Route secondaire	Route reliant les petites villes ou des voies moins utilisées. En Belgique, ce sont généralement les routes du type Nxxx.
Tertiary road	Route tertiaire	Route reliant les villes ou les villages vers les villes. En Belgique, ce sont typiquement des routes à double sens, mais sans référencement.
... link	Voie d'accès à... Bretelle d'accès à...	Partie de voirie qui sont utilisées pour accéder et sortir des rampes et autres intersections.
Residential road	Rue	Rue située dans une zone urbaine et donc entourée de maisons.
Unclassified road	Route non classée	Route publique en zone rurale. Typiquement, ce chemin est le lien entre les petits hameaux et fermes individuelles avec une route plus grande ou d'une zone bâtie.
Track	Chemin carrossable sans revêtement	Route pour l'agriculture et la foresterie. En Belgique, normalement utilisée pour les routes non pavées. Dans les pays en développement, cela devrait être utilisé pour les routes qui mènent à un champ visible.
Pedestrian road	Rue piétonne	Large route, principalement utilisée par les piétons (par exemple, une rue commerçante).
Path	Chemin non carrossable	Chemin général, pavé ou non durcir et approprié pour les cyclistes et les piétons.
Steps	Escaliers	Un escalier. Ne convient pas pour les cyclistes, les cavaliers et même des fauteuils roulants.

- Options possibles lors de la sélection d'une ligne

Bouton	Fonction
	Inverse le sens d'une ligne <i>(utile pour les routes et cours d'eau par exemple)</i>
	Rendre la ligne orthogonale
	Déplacer l'élément à un autre endroit
	Rendre circulaire cette ligne
	Supprimer définitivement l'objet

- Options possibles lors de la sélection d'un noeud

Bouton	Fonction
Chaque noeud peut-être déplacer en le sélectionnant et en maintenant le clic gauche lors du déplacement	
	Divise la ligne ou les limites du polygone en deux parties à l'emplacement du noeud
	Séparer les lignes/contours l'un de l'autre <i>(actif uniquement si deux lignes ou deux polygones partagent ce noeud)</i>
	Continuer cette ligne <i>(actif uniquement pour les objets de type "ligne")</i>
	Supprimer définitivement l'objet