

SPAY à la carte

Julien MÊME



Soutien : Esteban LOISEAU, membre de LinuxMaine

Partenariat : La commune de SPAY, Valérie BUSSON, animatrice du Cyber@Spay

CYBER @ SPAY



Introduction : Pourquoi sommes-nous ici ?

- Le cyber-espace et son implication :
 - Utilité public : informer, initier, apprendre...
 - La semaine du libre
- Les enjeux du libre et ses intérêts : l'ouverture et la liberté
 - l'exemple avec OpenStreetMap !

Plan de la présentation

- 1 Introduction
- 2 Plan
- 3 Définition
- 4 Utiliser
- 5 Contribuer
- 6 Développer
- 7 Conclusion
- 8 L'animation

Définition

Et GoogleMaps, Via-michelin, Mappy... dans tout ça ?

- État de l'art (propriétaire, libre) : avantages/inconvénients
- Enjeux/Le principe/Les intérêts
- Le seul projet de cartographie libre ?
- Les liens avec le libre :
 - Données : sous licence Creative Commons 2.0 by-sa, future licence ODbL.
 - Logiciels : sous GNU General Public Licence (GPL) ;
 - Utilisateur/Contributeurs/Développeurs : une communauté de passionnés ;

Être utilisateur - 1

- Utiliser du matériel :
 - GPS (classique, de randonnées...) compatibles comme les GPS Garmin ;
 - un terminal téléphonique (PDA) avec une puce GPS et une connexion Internet (l'idéal sauf en cas de non portée du réseau - pour bénéficier des Mises à Jour)
- Directement sur son ordinateur :
 - Les sites Web (par exemple) :
 - www.OpenStreetMap.org : Le site officiel ;
 - www.informationfreeway.org : La carte en « plein écran » ;
 - www.maposmatic.org : Pour éditer des plans de villes avec le nom des rues (formidable exemple !) ;
 - www.openrouteservice.org : Pour faire votre itinéraire et même connaître le dénivelé (piéton, vélo, voiture...) ;
 - datenkueche.com/osmlive : Pour savoir en temps réel qui modifie la carte ;
 - tools.geofabrik.de : Pour comparer plusieurs cartes ;
 - ...

Être utilisateur - 2

- Directement sur son ordinateur (suite) :
 - Les logiciels à disposition :
 - Merkaator : multi-plateforme et logiciel libre (peut servir pour l'édition des cartes) ;
 - Marble : à but éducatif sur la Géographie (sous GNU/Linux avec KDE) ;
 - Navit : Pour faire son itinéraire (sous GNU/Linux ou Nokia) ;
 - Kosmos (sous Windows) ;
 - ...

Questions - Utiliser OSM

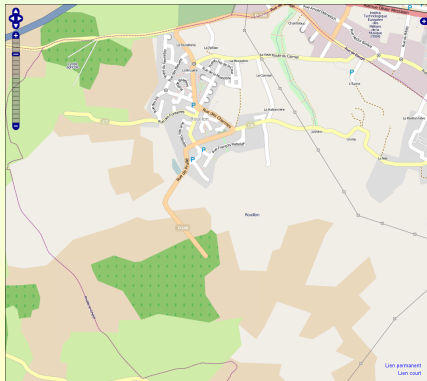
- N'hésitez pas à poser des questions !
- OpenStreetMap est à vous, à nous ! Allez-y, découvrez !

Rappels (quelques exemples) :

- www.OpenStreetMap.org : Site officiel
- www.InformationFreeway.org : La carte en « plein écran »
- www.MapOSMatic.org : Pour les plans de villes ! ;
- www.OpenRouteService.org : Faire un itinéraire ;
- datenkueche.com/osmlive : Modifications en temps-réel ;

Pourquoi contribuer ?

- Pourquoi OpenStreetMap a besoin de nous ?
- L'exemple entre Rouillon et Spay
(2 villes équivalentes - voir <http://tools.geofabrik.de/mc/>) :



Qu'est-ce qu'être contributeur ? - 1

- 1 Collecter des données avec :
 - un GPS ;
 - les images satellites ;
 - des enregistrements audio ;
 - des photographies ;
 - le cadastre ;
 - toutes autres sources...
- 2 Convertir les données ci-nécessaire (pour les taces GPS convertir au format GPX) ;
- 3 Envoyer ces données sur les serveurs d'OpenStreetMap ;

Qu'est-ce qu'être contributeur ? - 2

- 1 Créer/Modifier des données sur OpenStreetMap
 - 1 Cartographier à partir d'autres données (cadastre, vue satellite directement) : nécessite d'avoir une connaissance du terrain ou de pouvoir vérifier sur place ;
 - 2 Nommer les données, ajouter des détails (balises ou tags) définis sur http://wiki.openstreetmap.org/wiki/FR:Map_Features
- 2 Dessiner les cartes avec Tiles@Home : utiliser la puissance inutilisée de votre ordinateur pour donner un rendu au carte
- 3 Valider les données et corriger les erreurs ;

Comment devenir contributeur ?

- Choisir son poste en fonction de ses intérêts, ses motivations et ses compétences.
- Les outils pour cartographier :
 - un GPS
 - Des logiciels : JOSM (ce que nous utiliserons), Potlatch...
- Le Wiki : <http://wiki.openstreetmap.org>
- Les mapping-parties ou festographie : réunions organisées ponctuellement pour cartographier des lieux de façons précises.

Questions - Contributions

- Avez-vous des questions ?
- Découvrons les outils pour contribuer par une mise en pratique !

Mise en pratique : Introduction

- Nous allons créer une rue dans OSM à partir du cadastre de Spay à l'aide du logiciel JOSM.
- Voici la procédure :
 - Créer un compte sur OSM.org ;
 - Télécharger et installer JOSM ;
 - Configurer JOSM ;
 - Charger les données géographiques et le cadastre ;
 - Créer notre fameuse rue.

Nécessite de maîtriser l'outils informatique.

- Créer un compte sur OpenStreetMap.org -> sign up
- Aller sur la mél. pour valider l'inscription
- Se localiser sur la carte et remplir les infos
- Parcourir le Guide du début (sur le wiki fr)
- Installer JOSM
- Configurer JOSM à l'aide de la page JOSM - Guide du débutant ;
- Sélectionner une zone à modifier sur OSM.org ;
- Importer les données dans JOSM (copier/coller permalink) ;
- Cadastre / changer de lieu => Spay ;
- F11 : actualiser + zommer ;
- Mode Édition / Nœuds -> création de la route ;
- Prédéfinis / Rue/Rue résidentielles ;
- Nom rue => rue créée ;
- Propriété / appartenances / Ajouter maxspeed=50 (vitesse limitée à 50 km/h maximum) ;
- Publier les données.

Qu'est-ce qu'être développeur ?

- Traducteur : Traduire les pages de documentation Wiki(EN), pour toucher un maximum de personnes...
- Rédacteur : Ajouter des pages et articles sur le Wiki...
- Développeur sur l'ensemble du projet :
 - Interface Web ;
 - Logiciels de rendu, d'éditions ;
 - Gérer les serveurs ;
 - Définir les formats de données et protocoles ;
 - Gérer la base de données ;
 - Etc.

Questions - Développement

- Découvrez vous même les outils pour développer !
- Avez-vous des questions ?

Conclusion sur la présentation d'OSM

- Et avant d'acheter un GPS allez sur http://wiki.openstreetmap.org/wiki/GPS_Reviews ;-)
- OpenStreetMap n'est pas parfait : alors aidez et contribuez à votre manière ;
- OpenStreetMap est fait pour nous et par nous ;
- Soyez libres : utilisez du libre !

Cette présentation a été entièrement réalisée à l'aide de logiciels libres : avec L^AT_EX et son extension Beamer et Kyle comme éditeur sous KDE

Elle vous a été présentée sous GNU/Linux avec Ubuntu Netbook Remix 9.10 (Kermic Koala)

Animation : Vous êtes acteurs !

- L'objectif de cette animation est de cartographier TOUT Spay !
- Dates clés :
 - Aujourd'hui : présentation d'OSM et lancement de l'animation
 - Des Week-end OSM, les mapping-parties ? Combien ?
 - Fin du projet : la semaine du libre du 15 au 28 mars 2009 (surement un samedi)
 - D'autres idées ?

Animation : Répartition des rôles

- Les rôles à partager :
 - 1 Collecter les données sur le terrain (GPS, audio, vidéos, photographies, notes...);
 - 2 Convertir les données (GPX pour les traces...);
 - 3 Envoyer les données sur les serveurs OSM;
 - 4 Ajouter/Modifier les données (traces, cadastres... sous JOSM) + ajout des tags!
 - 5 Vérifier les informations
 - 6 Gérer la répartition cartographique des secteurs
- Un découpage géographique ?
 - Quartiers, secteurs ou zones administratifs (voir cadastre) ?
 - Quartiers des quartiers en fête (Jaunes, Bleu, Vert, Rouge) ?

Animation : Les moyens de communication

- Le site Web : <http://spyalacarte.cyber-spay.fr>
- Informations pour les participants :
 - Contact électronique : spyalacarte@cyber-spay.fr ;
 - Une liste de diffusion : [voir sur le site], à vous de vous inscrire pour être au courant des activités du projet ;
 - Valérie se tient également à votre disposition au Cyber@Spay ;
- Informations officielles :
 - Les nouvelles de Spay, pour les autochtones ;
 - Éventuellement la presse locale.

Remerciements

- Remercions :
 - La commune de Spay d'être porteuse du projet et surtout le soutenir !
 - Valérie pour son travail fait et à venir (site Web, préparation, logistique...);
 - Laurence pour la communication autour de l'animation ;
 - Esteban pour son soutien, sa collaboration et son amour pour les logiciels libres ;
 - Vous : pour votre engagement ! ;

- Et maintenant, au travail : atteignons nos objectifs ! :-)

Merci de votre attention !