

Introduzione a OSM - iD Editor

- 1. Creare un account
- 2. HOT Tasking Manager
- 3. Mappare con iD
- 4. Caricare i dati su OSM

1. Creare un account

Il primo passo per iniziare a contribuire su OSM è ottenere un account. Per creare l'account, iscriversi a OpenStreetMap: <u>https://www.openstreetmap.org/user/new</u>

Some StreetMap Edit - History Export			GPS Traces User Diaries Copyright Help About Log In Sign Up
	Sign Up		
	Enall Email Confirmation Email Confirmation Trans and displayed publicly, see our privacy publicly for more information: Display Name Volar publicly displayed username. You can change this later in the preference. Password Confirm Password Confirm Password Alternatively, use a third party to togon Sign Up	Free and editable United enter maps, OpenSiverMap is completely created by people like you, and it's free for anyone to fit, update, download and use. Sign up to get statied contributing. We'll send an email to confirm your account.	

2. HOT Tasking Manager

Accedi ai nostri progetti tramite l'HOT Tasking Manager (<u>https://tasks.hotosm.org/explore?organisation=UN%20Mappers</u>) o tramite il link fornito durante l'evento. Procedimento:

- Accedi con l'account OSM. Ti verrà chiesto di inserire il tuo indirizzo e-mail. Controlla l'email e conferma l'iscrizione attraverso il link.
- Seleziona il progetto che vuoi mappare e clicca su Contribuisci.
- Sul lato sinistro troverai il pannello delle istruzioni (per favore, leggi attentamente le istruzioni prima di iniziare il tuo primo compito!), sul lato destro, la mappa con i compiti disponibili.
- Seleziona un compito.
- Nella barra inferiore puoi selezionare l'editor: iD.
- Clicca su Mappa il compito selezionato.





3. Mappare con iD

iD è un editor online che permette di modificare i dati OSM in modo semplice e veloce. Il vantaggio principale di questo editor è la sua interfaccia user-friendly. È uno strumento utile per piccole e semplici modifiche che non richiedono funzioni avanzate. L'editor richiede una connessione stabile a Internet.



iD Tutorial

Per familiarizzare con l'editor si consiglia di seguire il tutorial. Il tutorial spiega in modo facile e veloce alcune basi dell'editing per edifici, strade e aree, e come funziona il sistema dei tag in OpenStreetMap.

Una volta effettuato l'accesso, il tutorial può essere lanciato attivando la modalità di editing (ingrandendo la mappa) e cliccando successivamente sul pulsante Modifica (in alto a sinistra).

Se è il tuo primo accesso all'editor, il tutorial dovrebbe apparire automaticamente. Per richiamarlo le volte successive, digita 'H' sulla tua tastiera o seleziona l'icona Aiuto sulla barra laterale destra.

Aiuto

Benvenuto nell'editor iD. Con questo software puoi aggiornare OpenstreetMap direttamente dal tuo browser.

Open Data

Le modifiche che apporti alla mappa sarano visibili a tutti gli utilizzatori di OpenStreetMap. Le tue modifiche possono essere basate su conoscenze personali, sopralluoghi, foto aeree oppure foto a livello stradale. La copia di informazioni da altri servizi commerciali, quali Google Maps è vietata

Prima di iniziare

Prima di iniziare ad effettuare modifiche, dovresti essere a conoscenza di come funziona OpenStreetMap e delle funzioni principali di questo editor. ID contiene una guida interattiva per insegnarti le basi della modifica di OpenStreetMap. Clicca il pulsante "Inizia il tutorial" su questo schermo per iniziare il tutorial—richiede solo circa 15 minuti.

Aiuto Vista generale Modifica e salvat Editor degli Elementi Linee Aree ·'11 Relazior Operaz Note Immagini di sfondo ? Foto a livello stradal Tracce GPS Controllo qualità Scorciatoie da tastier

×

Open Source

L'editor iD è un progetto collaborativo open source, ora stai usando la versione 2.19.6. Il codice sorgente è disponibile su GitHub.

Clicca su Inizia il tutorial.

Aggiungere dati con iD

Aggiungere punti. Per esempio per mappare i centri abitati (place=*) o punti di interesse.

- Per aggiungere un nuovo punto, clicca il pulsante Punto.
- Clicca sulla posizione dove vuoi aggiungere il punto. Il nuovo punto viene aggiunto.
- Nel pannello di sinistra apparirà un modulo da riempire con tutte le informazioni (tag) riguardanti quel punto. Non è obbligatorio riempire tutti i campi del modulo.
- Se fai un errore, puoi spostare il punto in una nuova posizione tenendo premuto il tasto sinistro del mouse sul punto e trascinandolo. Oppure, per cancellare il punto, cliccare con il tasto sinistro del mouse sul punto, attivare il menu tenendo premuto il tasto destro del mouse per qualche secondo e poi cliccare sul pulsante del cestino oppure premere il pulsante Canc nella tastiera.

Aggiungere linee. Per esempio per mappare strade o corsi d'acqua.

- Per aggiungere una nuova linea, cliccare il pulsante Linea.
- Clicca una volta nella posizione dove inizia il segmento, sposta il mouse e clicca per aggiungere altri punti. Doppio clic per terminare il tracciato. La nuova linea viene aggiunta.
- Nel pannello di sinistra apparirà un modulo che potrete riempire con tutte le informazioni (tag) riguardanti quella linea. Non è obbligatorio riempire tutti i campi del modulo.

Le strade dovrebbero essere collegate ad altre strade quando possibile per creare una rete.

Aggiungere aree. Per esempio per mappare aree residenziali o un edificio.

• Per aggiungere un nuovo poligono, cliccare il pulsante Area.



- Clicca una volta nella posizione dove inizia l'area, muovi il mouse e clicca per aggiungere altri punti. Doppio clic per terminare il processo di disegno. La nuova area è creata.
- Nel pannello di sinistra apparirà un modulo da riempire con tutte le informazioni (tag) riguardanti l'area. Non è obbligatorio riempire tutti i campi del modulo.

4. Caricare i dati su OSM

- Per caricare i dati nel database clicca il pulsante Salva nell'angolo in alto a destra..
- Il pannello di caricamento apparirà sulla sinistra.
- Inserisci un commento relativo alle modifiche. I commenti sono una parte importante delle modifiche, in quanto aiutano gli altri utenti a sapere cosa è stato modificato in quello specifico changeset. Ad esempio: "Aggiunta zona residenziale" o "Modificata autostrada".



 Puoi aggiungere degli hashtag per completare la tua descrizione. Per esempio, un hashtag potrebbe essere relativo a un progetto specifico per cui stai lavorando, noi utilizziamo #UNMappers per indicare che questo changeset è stato fatto all'interno del progetto. Non cancellare questo hashtag!

	INSTRUCTIONS	HISTORY	2		
TASK STATUS 🕜					
Is this task completely mapped?					
Yes					
No					
The imagery is bad					
COMMENT					
Submit task					
s	Split task		Select another task		

Una volta finito il lavoro segna l'attività come mappata nel pannello di destra, aggiungi un commento se necessario e clicca su Invia task.

Se l'attività non è completamente mappata, per esempio perché non hai avuto tempo per finirla, spunta No e invia il task.

Se le immagini non sono chiare, ad esempio perché ci sono molte nuvole, spunta Le immagini sono cattive e invia il task.

Congratulazioni, i tuoi dati sono ora online!

Dubbi? Non esitate a contattarci: un.mappers@un.org

Questo documento è rilasciato con licenza CC-BY-SA. Crediti – Estratti cartografici: © OpenStreetMap contributors; immagini satellitari: Maxar © DigitalGlobe

