
Taller Geovoluntariado con HOT

Publicación 1.0.0a

Geoinquietos Valencia

28 de June de 2016

1. Introducción: ¿Qué es OSM y el HOT?	3
1.1. Introducción a OpenStreetMap	3
1.2. Introducción al Equipo Humanitario de OSM	5
1.3. El proceso de producción de OSM	8
1.4. Los datos en OSM	11
2. El Tasking manager de HOT	17
2.1. Gestor de Tareas	17
2.2. Encontrar un proyecto	20
2.3. Descripción	21
2.4. Seleccionar un cuadrado para trazar	23
2.5. Un paso más allá	28
2.6. Documentación de referencia	28
3. Cartografía de sillón	29
3.1. La edición a distancia y su lugar en el equipo HOT	29
3.2. Cartografiando entidades	36
4. Revisión de los datos	45
4.1. Comprobaciones diarias	46
4.2. Repetición del trabajo	52
4.3. Consultas SQL	53
4.4. Resumen	58
5. Cómo montar Mapping Parties y Mapatones para el HOT	59
5.1. Mapping Party <i>How To</i>	59
5.2. Mapatones para el HOT	65

Este taller se inscribe en el marco de las 9 Jornadas de SIG Libre (<http://www.sigte.udg.edu/jornadassiglibre/>), y por tanto en un contexto vinculado al *software* libre aunque como no puede ser de otra manera, también a los datos abiertos y los procesos de creación colaborativos en general. Desde ese punto de vista abierto, entendiendo la colaboración como un proceso que va más allá de la creación de herramientas, vemos el proyecto [OpenStreetMap](http://www.openstreetmap.org/) (<http://www.openstreetmap.org/>) como una iniciativa que ha alcanzado una madurez significativa, no solo tecnológica, sino también organizativa.

Este taller pretende acercar un aspecto del proyecto que es menos conocido para la sociedad en general y el sector de las tecnologías de la información en particular, esto es, el trabajo realizado por el equipo humanitario de OpenStreetMap (en inglés *Humanitarian OpenStreetMap Team* o simplemente **HOT**). Este equipo, que nació como veremos más adelante como un grupo de trabajo dentro de OpenStreetMap, ha evolucionado significativamente hasta convertirse en una organización independiente que más allá de utilizar la base de datos y tecnologías de OpenStreetMap, ha generado sus propias soluciones adaptadas a sus necesidades específicas. Es por esta razón que este taller, más que una introducción o revisión de los conceptos, procedimientos y herramientas de OSM, da un paso más allá hacia nuevos terrenos donde OSM se adentra en el territorio de la acción social y la colaboración con territorios menos favorecidos que el nuestro y donde podemos colaborar, aún en la distancia, provocando un cambio real y significativo, tal y como el HOT viene demostrando desde hace ya años.

Finalmente, en la última parte del taller hablaremos un poco sobre la experiencia de los autores en la organización de *mapping parties* como principal actividad social en la difusión de OSM y la mejora de los datos locales, pero también en la organización de otro tipo de eventos, los *mapatones* o sesiones de edición a distancia, cuyo objetivo es participar en una actividad global de ayuda para el HOT ante algún evento concreto, generalmente relacionado con un desastre natural en una zona desfavorecida. Este tipo de actividades, en nuestra experiencia, tienen un beneficio doble. Por un lado está la participación en proceso de ayuda global, pero también en la captación de nuevos colaboradores, que ven que con muy poco esfuerzo pueden aprender una forma de voluntariado diferente, así como un nuevo proyecto en el que mejorar la cartografía en OSM de su realidad más cercana.

Introducción: ¿Qué es OSM y el HOT?

Contenidos

- *Introducción: ¿Qué es OSM y el HOT?*
 - *Introducción a OpenStreetMap*
 - *Introducción al Equipo Humanitario de OSM*
 - *Misión y Objetivos del Equipo Humanitario de OSM*
 - *El proceso de producción de OSM*
 - *Toma de datos*
 - *Subida de datos a los servidores de OpenStreetMap*
 - *Renderizado de los mapas*
 - *Los datos en OSM*
 - *La API de OSM*
 - *OSM XML Data: el formato OpenStreetMap*

1.1 Introducción a OpenStreetMap

Nota: Texto extraído de la [guía de inicio de OSM](http://learnosm.org/es/beginner/introduction/) (<http://learnosm.org/es/beginner/introduction/>)

La información es poderosa. Con buena información y el correcto entendimiento, los individuos y las comunidades son más capaces de mejorar sus vidas y tomar buenas decisiones sobre el futuro. Hay muchas personas y organizaciones que toman decisiones que afectan nuestras vidas. Buena información permite a estas ONGs (organizaciones no gubernamentales), gobiernos y ciudadanos tomar mejores decisiones, y con suerte nos hacen la vida mejor. Los mapas son una buena manera de transmitir información.

Los mapas son símbolos visuales de nuestro mundo. A menudo puede demostrar una idea mejor que las palabras. Esto a su vez puede ayudarnos a responder preguntas importantes. *¿Dónde está la escuela u hospital más cercano? ¿Quién tiene menos acceso a estas instalaciones? ¿Dónde está la pobreza más problemática?* Preguntas como éstas pueden a menudo expresarse mejor con mapas, y los mapas pueden ayudar a encontrar soluciones a estas preguntas.

Como ejercicio, consiga un bolígrafo y papel y dibuje un mapa de su ciudad o pueblo. ¿Cuáles son las cosas más importantes para incluir en el mapa? ¿Cuál es la información más importante? Dedique unos minutos a hacer su mapa, y cuando haya terminado, piense por qué la información que se incluye es importante, y para quién podría ser importante.



Figura 1.1: Un pueblo de Indonesia

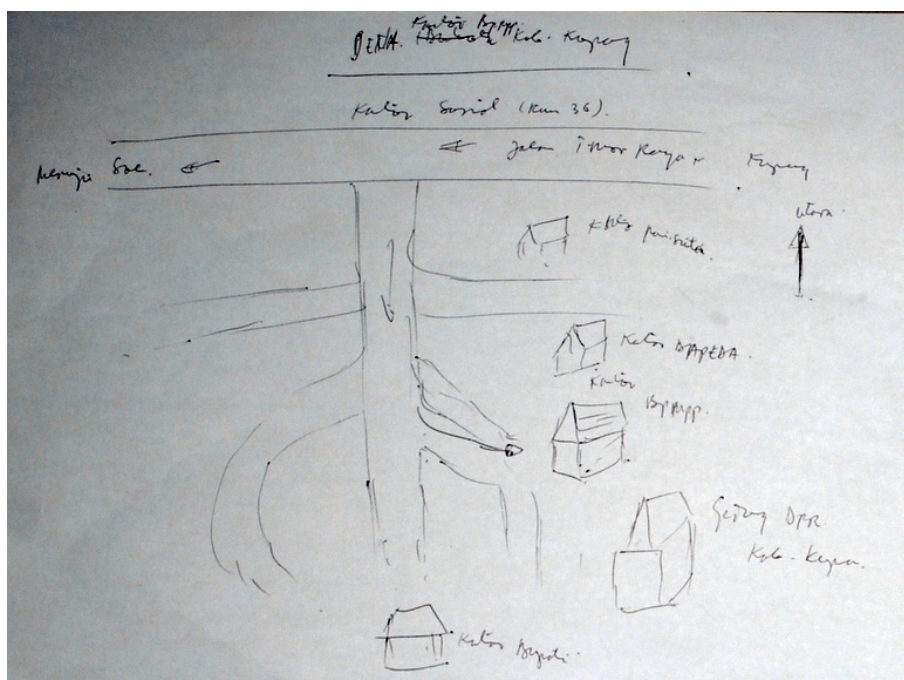


Figura 1.2: Ejemplo de mapa dibujado a mano alzada

Si su ciudad es como la mayoría, es posible que haya dibujado unas líneas para representar caminos, posiblemente, un río o arroyo. Tal vez haya agregado edificios importantes tales como escuelas y oficinas, campos, o límites. Lo que sea que dibujaste, probablemente usó símbolos - una línea para simbolizar un camino, un cuadrado para simbolizar un edificio, y así sucesivamente. Su mapa es una representación de lo que hay en el suelo.



Figura 1.3: Ejemplos de símbolos

Su mapa es informativo. Puede usar un mapa como este para explicar a alguien donde están diferentes lugares, donde están los problemas en su comunidad, o simplemente para ayudar a alguien a encontrar su camino. El uso de su mapa es limitado, ya que sólo hay una copia del mapa. El modo en que dibujó puede tener sentido para ti, pero quizás no para otra persona que habría dibujado su propio mapa de una manera diferente. Debido a que su mapa solo está en el papel, es difícil llevar esa información a otras personas. Esta es la razón por la que hacer su mapa en un equipo, de tal manera que cualquiera pueda acceder, pueda ser mucho más valioso.

OpenStreetMap es una herramienta para crear y compartir la información del mapa. Cualquiera puede contribuir a OSM, y miles de personas se suman al proyecto cada día. Los usuarios dibujan mapas en sus equipos, en lugar de papel, pero como veremos en esta guía, dibujar un mapa en un equipo no es tan diferente de dibujarlo en papel. Aún dibujamos líneas para representar los caminos, campos, y cualquier otra cosa, y también representamos a las escuelas y hospitales con símbolos. Lo importante es que los mapas de OSM se guardan en Internet, y cualquiera puede acceder a ellos en cualquier momento, totalmente libre.

Esperamos que encuentre OpenStreetMap útil e interesante en su trabajo. Siguiendo esta guía, debería ser capaz de arrancar rápidamente elaborando mapas digitales con OpenStreetMap.

1.2 Introducción al Equipo Humanitario de OSM

Nota: Texto extraído de la portada del HOT en el wiki de OSM (http://wiki.openstreetmap.org/wiki/ES:Humanitarian_OSM_Team), se recomienda visitar la pági-



Figura 1.4: Cartografiando en una computadora

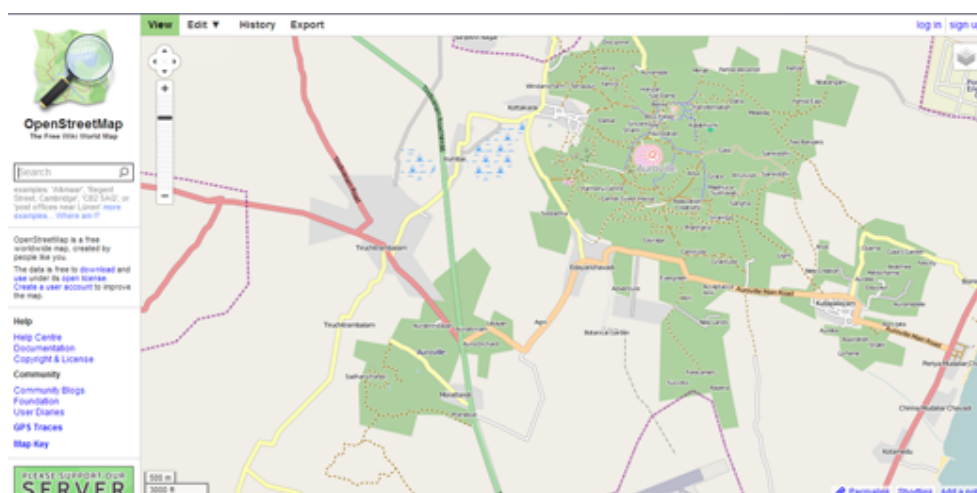


Figura 1.5: Mapas digitales con OpenStreetMap

na (especialmente la versión en inglés) para obtener abundantes referencias a actividades actuales del HOT (<http://hotosm.org>).

Desde los primeros tiempos de [OpenStreetMap](http://www.openstreetmap.org/) (<http://www.openstreetmap.org/>), se anticipó que los datos libres y abiertos iban a ser tremendamente beneficiosos para la ayuda humanitaria y el desarrollo económico.

La idea se confirmó durante el terremoto de Haití en 2010 (http://en.wikipedia.org/wiki/2010_Haiti_earthquake). Poco después, en agosto de 2010, HOT se constituyó en Estados Unidos como una organización sin ánimo de lucro y obtuvo el registro 501(c)3 como organización benéfica (<http://hot.openstreetmap.org/donate>) en 2013.

Todo el mundo es bienvenido a contribuir en los objetivos del HOT a través del gestor de tareas [Tasking Manager](http://tasks.hotosm.org/) (<http://tasks.hotosm.org/>); todo lo que se necesita es un usuario en [OpenStreetMap](https://www.openstreetmap.org/user/new) (<https://www.openstreetmap.org/user/new>).

Solo se pide que se intente seguir el mismo código de conducta que siguen los miembros con derecho a voto, que se puede ver en el [código de membresía del HOT](http://wiki.openstreetmap.org/w/images/2/2f/HOT_Membership_Code-proposal_for_annual_meeting_2014.pdf) (http://wiki.openstreetmap.org/w/images/2/2f/HOT_Membership_Code-proposal_for_annual_meeting_2014.pdf) (en inglés).

1.2.1 Misión y Objetivos del Equipo Humanitario de OSM

Misión

- El Equipo Humanitario de OpenStreetMap (HOT) aplica los principios del *software* y los datos abiertos a la respuesta humanitaria y el desarrollo económico.

Objetivos principales

- Ser el punto de conexión entre los actores de ayuda humanitaria y las comunidades de cartografía abierta
- Proporcionar la creación de datos a distancia durante cualquier crisis
- Recolectar y organizar las fuentes de datos existentes
- Apoyar despliegues en el campo
- Ser un punto de distribución de datos libres
- Desarrollar conocimiento y herramientas abiertas

Promoción, Capacitación y Difusión

- Jornadas de cartografía o *mapping parties*
- Hablar, escribir, reunirse en comunidades humanitarias y con técnicos de las Naciones Unidas
- <http://learnosm.org>
- <http://summit.hotosm.org/>

Pensar y Diseñar

- Promocionar el desarrollo colaborativo y estándares web sencillos para compartir datos
- Desarrollar mejoras técnicas en OSM y OSGeo en respuesta a las necesidades sobre el terreno (apoyo en línea, verificación, adaptadores de formato, sincronización con varios maestros..)

1.3 El proceso de producción de OSM

Nota: Material extraído del [taller de OSM, JOSM y Tilemill](https://taller-de-josm-imposm-tilemill.readthedocs.org/es/feature-cfp2014/osm/osm_intro.html#procedimiento-de-creacion-de-mapas) (https://taller-de-josm-imposm-tilemill.readthedocs.org/es/feature-cfp2014/osm/osm_intro.html#procedimiento-de-creacion-de-mapas)

Los mapas se realizan siguiendo 3 pasos:

- Toma de datos
- Subida de datos a los servidores de OSM:
 - Edición gráfica de los datos
 - Edición alfanumérica de los datos
- Renderizado de los mapas

1.3.1 Toma de datos

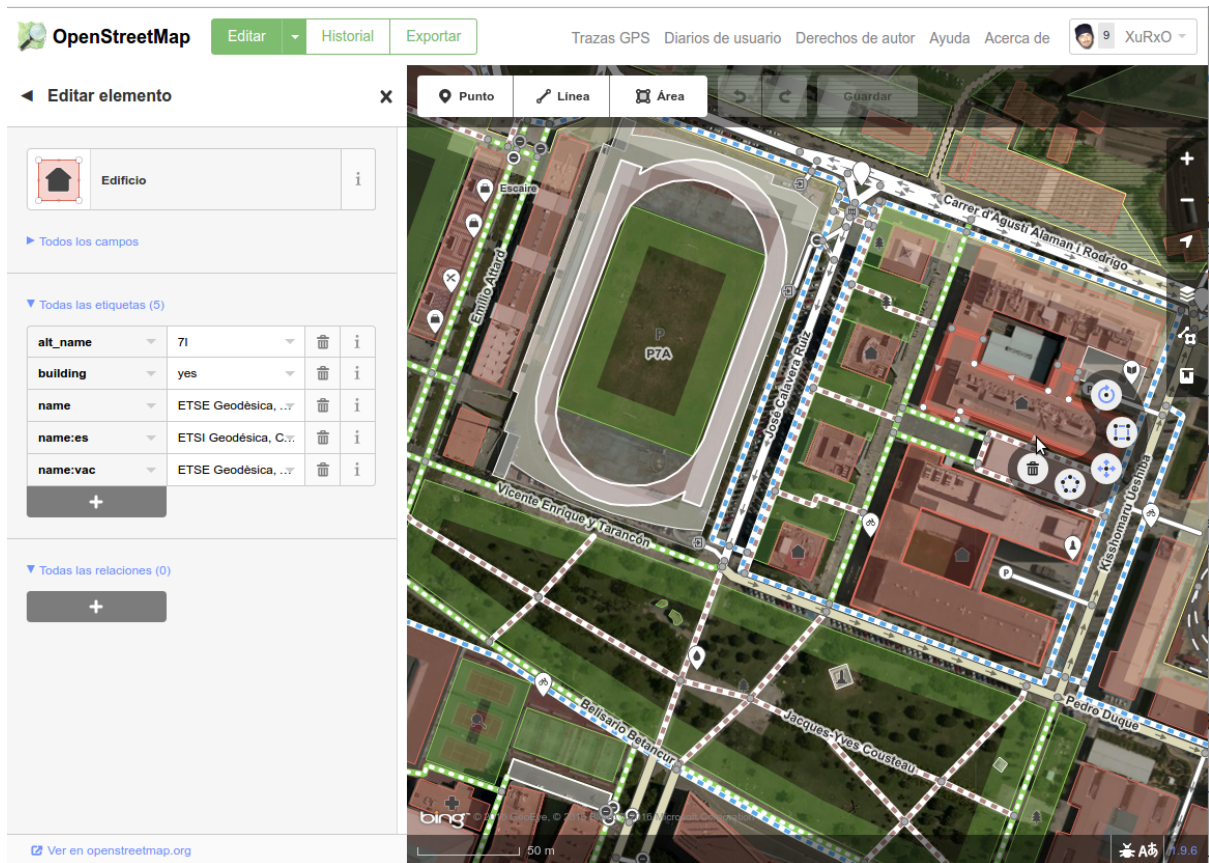
Los datos se recopilan por observación directa, preferentemente empleando GPS, aunque pueden emplearse otros medios como fotografía aérea si los derechos de la imagen lo permite. Aún así el proyecto recomienda conocer y recorrer la zona personalmente para garantizar la máxima calidad del resultado.

Los orígenes más comunes de datos son:

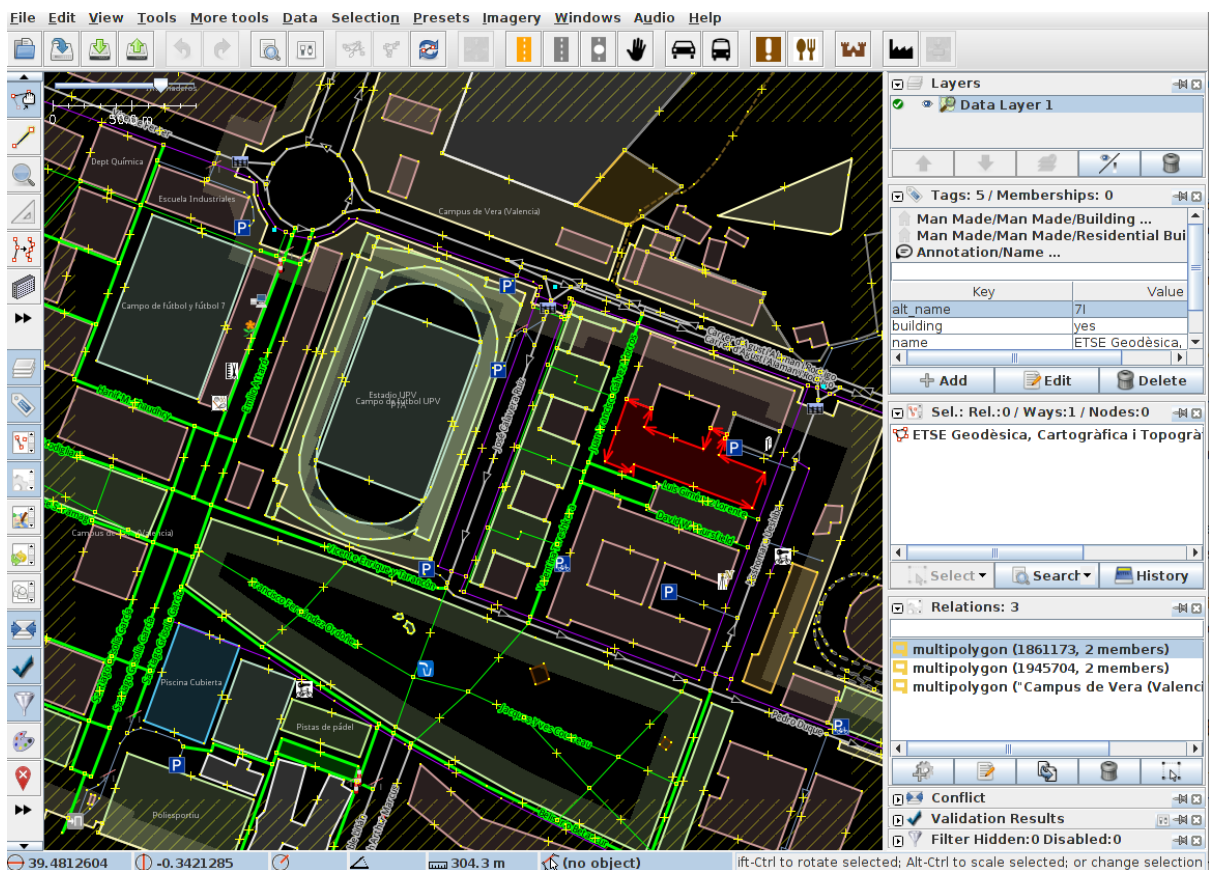
- Trazas GPS, resultado de recorrer la zona usando un dispositivo GPS que almacene dicha información.
 - También suelen usarse *waypoints*, fotos geolocalizadas y archivos de audio geolocalizados
- Imágenes de Yahoo, Bing Maps, el PNOA en España, Landsat y en general cualquier imagen cuyos derechos de autor hayan sido expresamente cedidos, se hayan extinguido o estén en el dominio público.
- Mapas e información de los usuarios. Siempre que se trate de información en el dominio público o cuyos derechos de autor hayan sido expresamente cedidos.
- Información previa existente que requiera ser incluida en un mapa.

1.3.2 Subida de datos a los servidores de OpenStreetMap

Una vez recopilada la información, esta debe ser incorporada a la base de datos de OSM. Para ello existen diversos medios, aunque principalmente se emplean clientes web como iD:



y el cliente de escritorio JOSM:



En cualquier caso lo más frecuente es convertir los datos GPS tomados al formato estándar GPX y

subirlos posteriormente al repositorio de trazas GPS de OSM de forma que cualquier usuario pueda acceder a dicha información.

Edición gráfica de los datos

Empleando alguna de las aplicaciones que lo permiten; como iD, Potlach2, JOSM o Merkaartor por ejemplo; se descarga del servidor la porción de información que se quiere editar, para que esta se ajuste a los estándares acordados en el proyecto.

OpenStreetMap solo reconoce 2 tipos de datos gráficos:

- **Nodos:** Son elementos puntuales
- **Vías:** Conexiones lineales entre nodos.
 - **Vías abiertas:** Vías que tienen entre 2 y 2000 nodos
 - **Vías cerradas:** Vías que empiezan y acaban en el mismo nodo y definen una forma poligonal.
 - **Áreas:** Zonas contenidas dentro de *Vías cerradas*

Edición alfanumérica de los datos

OpenStreetMap reconoce 2 tipos de datos alfanuméricos:

- **Relación:** Lista ordenada de nodos con un rol, como por ejemplo una restricción de giro.
- **Etiqueta:** Par clave/valor que permite definir atributos.

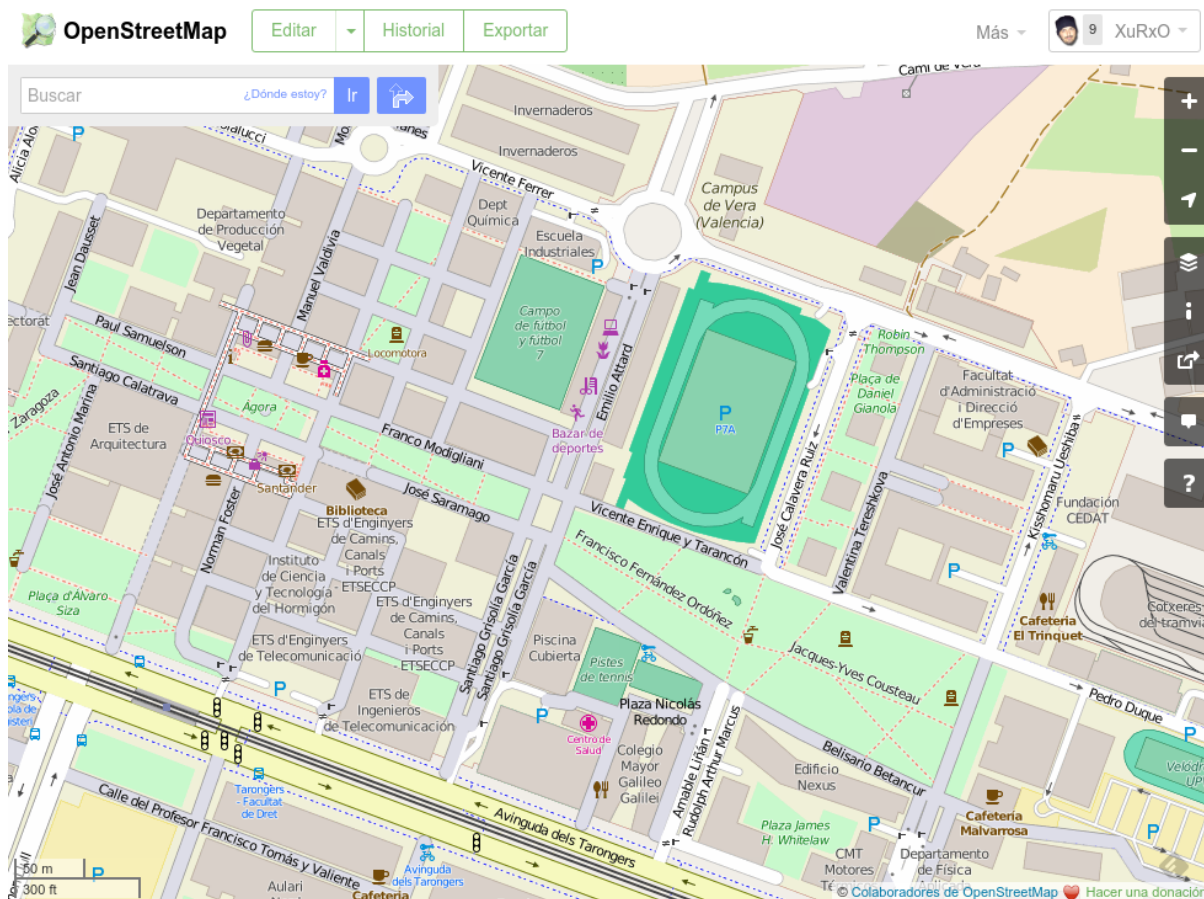
El modelo de datos alfanuméricos de OSM se basa en el uso de etiquetas *tags* consensuadas por los usuarios a través de la wiki del proyecto.

Las etiquetas se definen por un par clave/valor. Actualmente [hay casi 1000 claves “oficialmente” reconocidas](http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Tags) (<http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Tags>) y varios centenares propuestos.

Esta información adicional alfanumérica permite clasificar los datos para que el proceso de renderizado los muestre correctamente representados.

1.3.3 Renderizado de los mapas

El proyecto OSM tiene [varios motores de renderizado](http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Renderers) (<http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Renderers>) que permiten obtener una imagen de la información de la base de datos. El principal motor de renderizado es el que utiliza la biblioteca [Mapnik](http://mapnik.org/) (<http://mapnik.org/>). Un proceso automático toma los datos desde la base de datos principal y los carga en una base de datos PostgreSQL/PostGIS para posteriormente renderizar tiles de 256x256 que son normalmente consumidos desde la web principal del proyecto.



1.4 Los datos en OSM

Nota: Material extraído del taller de OSM, JOSM y Tillemill (https://taller-de-josm-imposm-tillemill.readthedocs.org/es/feature-cfp2014/osm/osm_intro.html#procedimiento-de-creacion-de-mapas)

Daremos un rápido vistazo a la API de OSM y al formato XML de OSM.

1.4.1 La API de OSM

La [API](https://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz_de_programaci%C3%B3n_de_aplicaciones) (https://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz_de_programaci%C3%B3n_de_aplicaciones) de OSM es el único medio de modificar datos de la base de datos. Todas las aplicaciones que quieran obtener datos y subir datos a la base de datos de OSM lo tienen que hacer usando dicha API.

La versión actual de la API es la v0.6 y su uso es obligatorio desde 2009.

La API es una API [RESTful](https://es.wikipedia.org/wiki/Representational_State_Transfer) (https://es.wikipedia.org/wiki/Representational_State_Transfer) de edición, esto quiere decir que utiliza directamente el HTTP para manipular la información y que recibe los mensajes y resultados en formato XML.

Toas las consultas se realizan de forma anónima, pero las actualizaciones se realizan usando [OAuth](https://es.wikipedia.org/wiki/OAuth) ([http://es.wikipedia.org/wiki/OAuth](https://es.wikipedia.org/wiki/OAuth)) (son necesarios un usuario y una contraseña válidos)

La API da soporte de versionado directamente, de forma que todas las actualizaciones quedan registradas con un número de versión de forma que permite detectar errores y conflictos de manera eficiente.

Las descargas están limitadas a cuadrados de 15' de arco y además existe una limitación de ancho de banda, de forma que si se excede la primera limitación el sistema responde un mensaje de error y si se excede la segunda se bloquearán los accesos de manera temporal.

La API no está enfocada a consulta, sino a edición, para consultar la base de datos es más eficiente emplear otros métodos que básicamente consisten en obtener uno de los archivos [Planet](https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Planet.osm) (<https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Planet.osm>), convertirlo a una base de datos local y consultar sobre ésta.

Ejemplos de actualización de datos:

```
PUT /api/0.6/changeset/create
PUT /api/0.6/changeset/#id/close
PUT /api/0.6/[N|W|R]/create
DELETE /api/0.6/[N|W|R]/#id
```

Ejemplo de respuesta:

```
<osm>
  <changeset>
    <tag k="created_by" v="JOSM 1.61"/>
    <tag k="comment" v="Just adding some streetnames"/>
    ...
  </changeset>
  ...
</osm>
```

Ejemplos de consultas:

```
GET /api/0.6/[N|W|R]/#id/relations
GET /api/0.6/node/#id/ways
GET /api/0.6/[W|R]/#id/full
```

Ejemplo de respuesta:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<osm version="0.6" generator="OpenStreetMap server">
  <gpx_file id="836619" name="track.gpx" lat="52.0194" lon="8.51807"
    user="Hartmut Holzgraefe" visibility="public" pending="false"
    timestamp="2010-10-09T09:24:19Z">
    <description>PHP upload test</description>
    <tag>test</tag>
    <tag>php</tag>
  </gpx_file>
</osm>
```

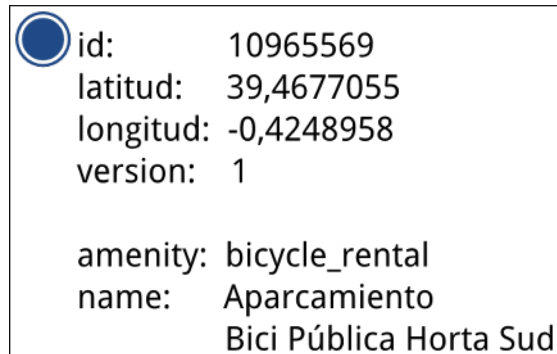
1.4.2 OSM XML Data: el formato OpenStreetMap

El formato de intercambio estándar de la API es un XML compuesto por combinaciones de los cuatro elementos principales.

Los Nodos tienen, entre otras informaciones, las siguientes características:

- **id:** el identificador

- **lat y lon:** la posición geográfica en EPSG4326
- **visible:** boolean que determina la visibilidad
- **user:** usuario que creó la versión del nodo
- **timestamp:** marca de tiempo de creación
- **version:** incremental para cada objeto.

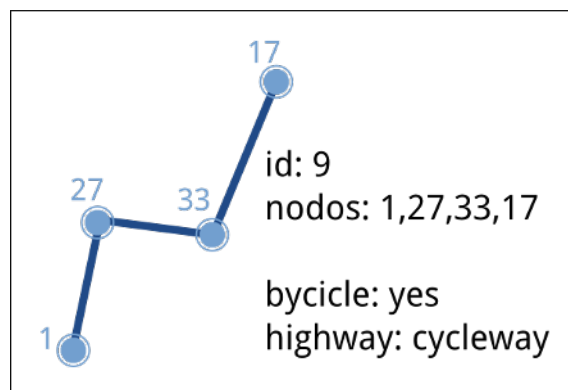


Además el Nodo puede contener información asociada al estilo OSM a través de pares key/value

```
<node id="25496583" lat="51.5173639" lon="-0.140043" version="1"
  changeset="203496" user="80n" uid="1238" visible="true"
  timestamp="2007-01-28T11:40:26Z">
  <tag k="highway" v="traffic_signals"/>
</node>
```

Las Vías son listas ordenadas de nodos que tienen información como:

- **id:** el identificador
- **visible:** boolean que determina la visibilidad
- **user:** usuario que creó el nodo
- **timestamp:** marca de tiempo de creación
- **version:** incremental para cada objeto.



Debe tener una lista de nodos agrupados cada uno con su etiqueta XML *nd* con la referencia id de los nodos que agrupa. Además la Vía puede contener información asociada al estilo OSM a través de pares key/value

```
<way id="5090250" visible="true" timestamp="2009-01-19T19:07:25Z"
  version="8" changeset="816806" user="Blumpsy" uid="64226">
```

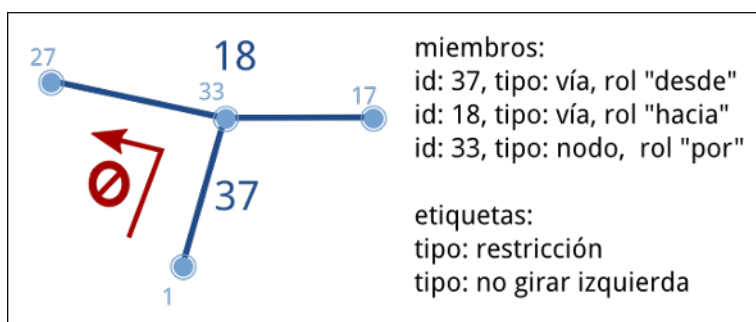
```

<nd ref="822403"/>
<nd ref="21533912"/>
<nd ref="821601"/>
<nd ref="21533910"/>
<nd ref="135791608"/>
<nd ref="333725784"/>
<nd ref="333725781"/>
<nd ref="333725774"/>
<nd ref="333725776"/>
<nd ref="823771"/>
<tag k="highway" v="unclassified"/>
<tag k="name" v="Clipstone Street"/>
<tag k="oneway" v="yes"/>
</way>

```

Las Relaciones son listas ordenadas de objetos, son objetos en si mismas y sirven para definir relaciones entre cualquier tipo de objeto. También tienen información como:

- **id:** el identificador
- **visible:** boolean que determina la visibilidad
- **user:** usuario que creó el nodo
- **timestamp:** marca de tiempo de creación



Y además en una etiqueta XML member definir atributos *type*, *id* y *role* que permiten configurar la relación y unas etiquetas tag para describir el tipo de relación.

```

<relation id="77" visible="true"
  timestamp="2006-03-14T10:07:23+00:00" user="fred">
  <member type="way" id="343" role="from" />
  <member type="node" id="911" role="via" />
  <member type="way" id="227" role="to" />
  <tag k="type" v="restriction"/>
  <tag k="type" v="no_left_turn"/>
</relation>

```

Pese a ser una primitiva reconocida por la API de OSM en realidad está integrada dentro de las otras primitivas y nos permite definir los atributos de las mismas.

amenity	school		school and grounds		
amenity	university		a University campus or buildings		
Transportation					
amenity	bicycle_parking		Parking for bicycles		
amenity	bicycle_rental		Rent a bicycle		
amenity	bus_station		Has been replaced by public_transport=station		
amenity	car_rental		Rent a car		
amenity	car_sharing		Share a car		
amenity	car_wash		Wash a car		
amenity	ev_charging		Electric Vehicle Charging Facility		

El Tasking manager de HOT

Nota: Texto extraído de la [guía de coordinación de OSM](http://learnosm.org/es/coordination/tasking-manager/) (<http://learnosm.org/es/coordination/tasking-manager/>)

2.1 Gestor de Tareas

En esta sección vamos a ver el Gestor de Tareas (en inglés *Tasking Manager*), una herramienta intuitiva que los colaboradores pueden utilizar para ordenar un área mediante una cuadrícula, y poder trabajar de forma conjunta cartografiando el área de forma organizada.

El Gestor de Tareas de OSM permite a colaboradores de todo el mundo ayudar cartografiando una región con un mínimo riesgo de que se solapen las zonas de trabajo.

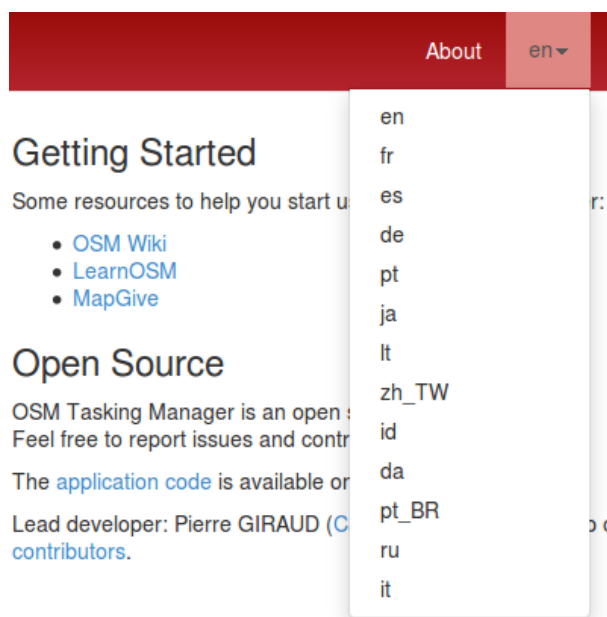
Esto permite que la gente sobre el terreno y la gente trabajando remotamente (llamados a veces *cartógrafos de sillón*) colaboren de manera efectiva, rápida y evitando que sea necesario rehacer el trabajo debido a conflictos.

2.1.1 Vista general del proceso

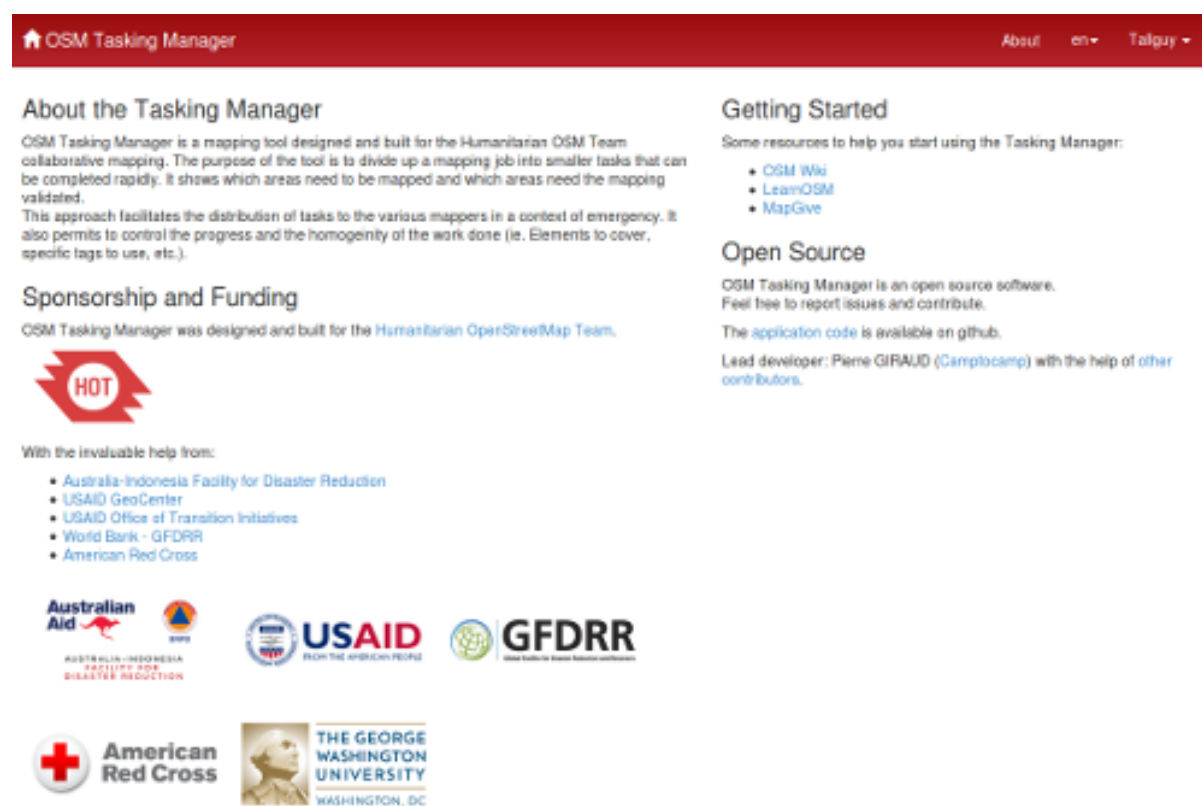
1. Un Administrador elige un área en OpenStreetMap que necesita ser actualizada. El administrador se asegura de que haya imágenes satélite de fondo sobre las que los colaboradores puedan calcar, y crea un proyecto que cubra ese área. Hay que especificar el nivel de detalle que se necesita, así como la urgencia y otras informaciones que necesitarán los colaboradores. Una vez completado, el Administrador publica el proyecto en el Gestor de Tareas, si bien es posible editar y hacer cambios con posterioridad, si fuera necesario.
2. Un colaborador remoto selecciona la tarea de un cuadrado, completa el trazado, y lo marca como completo.
3. Un segundo colaborador remoto comprueba que el cuadrado está completo a un nivel satisfactorio y lo marca en consecuencia como validado.
4. El progreso del proyecto se puede monitorizar desde la pestaña “stats” del proyecto, y pudiendo bajarlo de nivel o archivarlo si así lo considerara el Administrador.

2.1.2 Opciones y enlaces

El Gestor de Tareas inicialmente se muestra en inglés. Si quiere seleccionar otro idioma pulse en **en** en la franja roja de la cabecera.



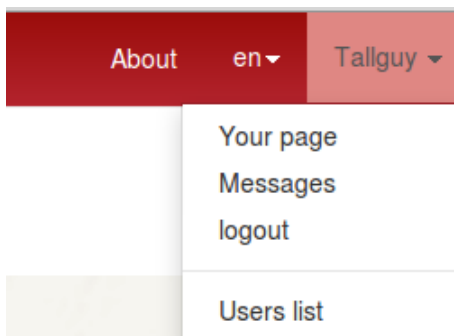
Para obtener información acerca del Gestor de Tareas, los patrocinadores de HOT, colaboradores y ayuda se ha de hacer clic en la sección **About** en la parte superior de la pantalla.



Una vez conectado con su usuario, puede pulsar sobre el nombre de usuario que aparece en la parte superior. Desde ahí podrá:

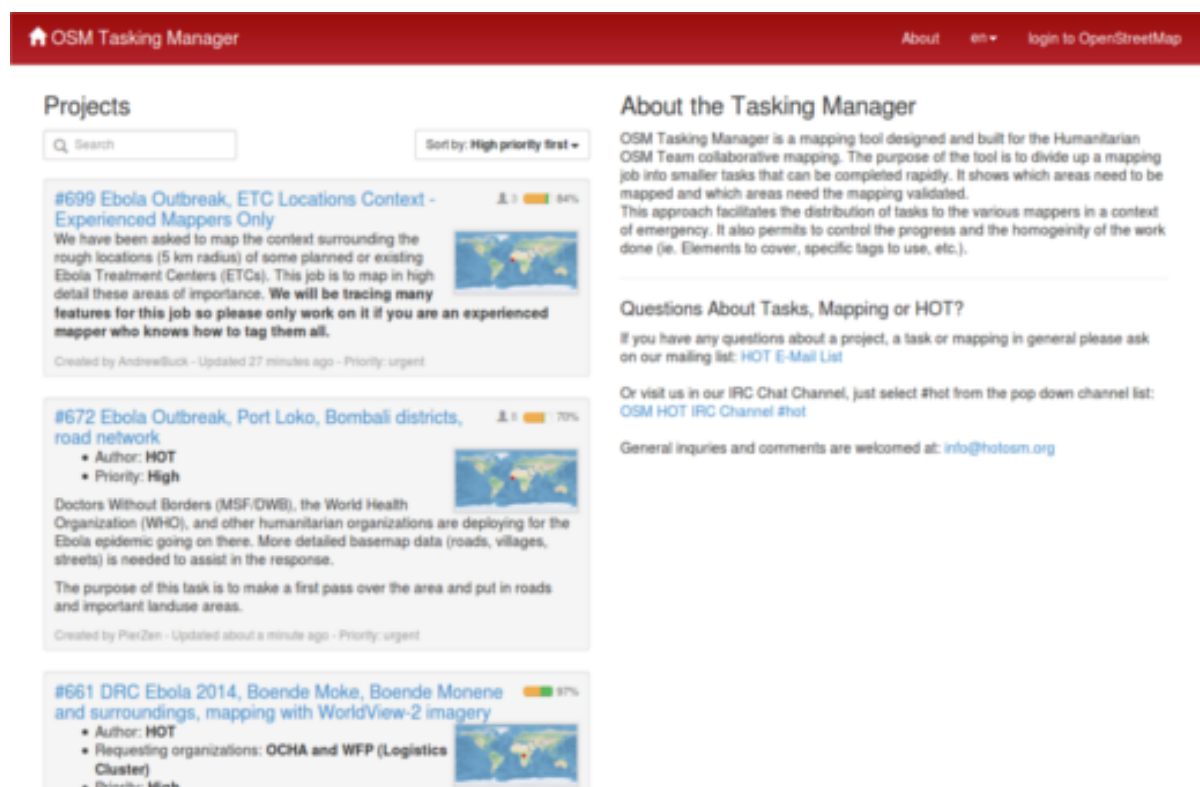
- Acceder a la lista de proyectos en los que ha completado tareas.

- Ir a la pantalla de sus mensajes (**Messages**) dentro del Gestor de Tareas (no es la misma que la del sistema de mensajes de OSM)
- Desconectar
- Ver la lista de usuarios que han contribuido completando cuadrados en el Gestor de Tareas. Se pueden utilizar los enlaces para ver más información del usuario seleccionado, como cuáles y cuantas tareas de cuadrados tiene completadas.

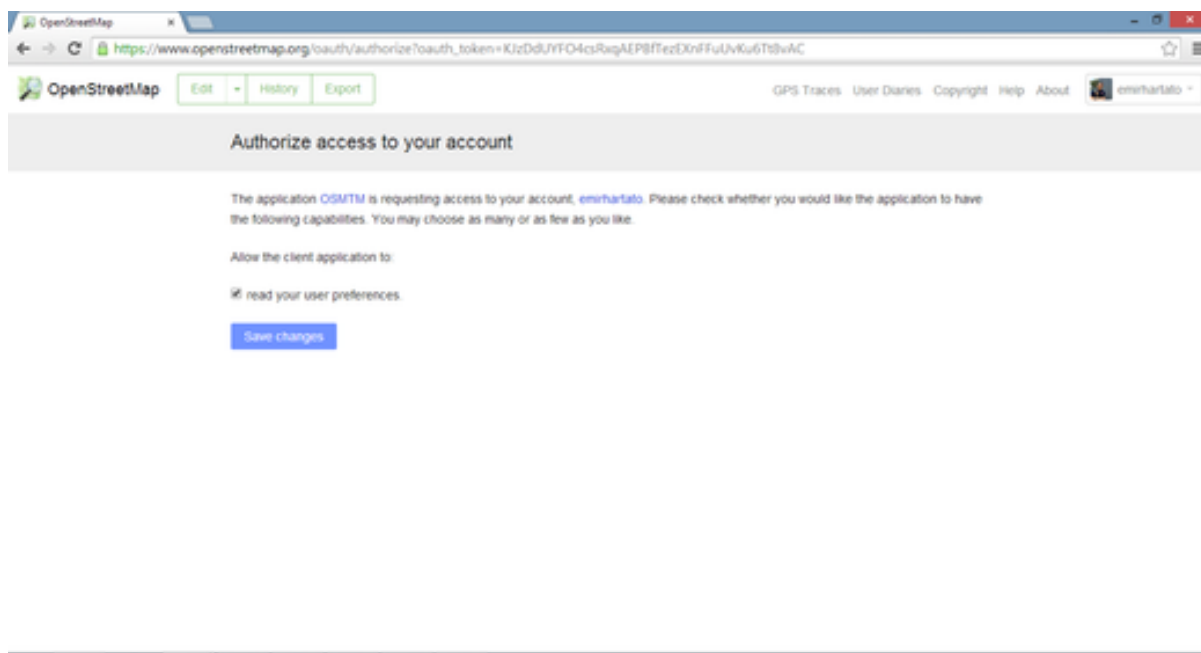


2.1.3 Primeros pasos con el Gestor de Tareas

Se puede echar un vistazo a los proyectos en calidad de visitante, pero para participar activamente hay que conectarse al Gestor de Tareas (utilice su nombre de usuario de OpenStreetMap), abriendo en el navegador la página tasks.hotosm.org (<http://tasks.hotosm.org>). Podrá ver algo similar a esto:



- Pulse “*login to OpenStreetMap*”
- Está usted permitiendo al Gestor de Tareas tener cierto acceso a su cuenta de OpenStreetMap. Pulse “*Save Changes*”.



2.2 Encontrar un proyecto

La lista de proyectos en curso se puede ordenar por:

- Mayor prioridad
- Fecha de creación
- Última actualización

Se puede refinar aun más la lista pulsando en la caja de **Your Projects**, para ver solo los proyectos en los que se está participando. También se puede utilizar una búsqueda por texto para localizar proyectos que contengan determinadas palabras, por ejemplo **Ebola** (esta búsqueda no distingue mayúsculas de minúsculas).

Es habitual referirse a los proyectos por su número, por ejemplo, ****#711 - Ebola Outbreak, Kayes, Mali - Pre-emptive building mapping**** (<http://tasks.hotosm.org/project/711>). De hecho también se puede utilizar el número en el campo de búsquedas.

- Pulse sobre el título en azul de alguno de los proyectos para ver más información acerca del mismo.

OSM Tasking Manager About en Tallguy

#805 - Typhoon Ruby (Hagupit) - North West Samar PreDisaster Mapping

Description Instructions Contribute Activity Stats

HOT has tasked members to provide PRE Disaster mapping of areas impacted by the typhoons Landfall and its Track across Central and Northern Samar.

MapGive
Hi Res DigitalGlobe Imagery is now available
Through the MapGive project, the Humanitarian Information Unit (HIU) of the U.S. Department of State is providing the OpenStreetMap community access to updated satellite imagery services to help assist with humanitarian mapping.

[Instructions](#)

Legend: Cur. worked on (1), Invalidated, Done, Validated, High priority

Scale: 50 km, 30 mi

Leaflet | Map data © OpenStreetMap contributors

2.3 Descripción

Todo lo que se necesita conocer acerca del proyecto se encuentra aquí. A la izquierda hay una descripción del proyecto de cartografiado y qué es lo que se necesita trazar. A la derecha está la cuadrícula con el área de trabajo.

- La línea malva en los cuadrados del perímetro de un proyecto indica el límite del proyecto. Esta línea suele seguir las imágenes de fondo, por lo que puede tener una forma poco convencional. A pesar de que es posible trazar fuera de ese perímetro, no es necesario y los validadores no tendrán en cuenta ese trabajo.
- Las zonas rosas del mapa indican las zonas prioritarias a cartografiar.
- Los cuadrados amarillos zonas que ya están completadas.
- El borde amarillo indica que se está trabajando sobre ese cuadrado en ese momento.
- Los cuadrados verdes que han sido completados y validados.
- El resto de cuadrados están pendientes de completar o han sido previamente invalidados.

2.3.1 Pestaña de Instrucciones (*Instructions Tab*)

Muestra qué se necesita trazar en esta tarea. El rango de dificultad de la tarea, apta para principiantes, intermedia o para colaboradores avanzados, y las instrucciones que lo explican.

Asegúrese de leer y entender este apartado. Hay distintos estilos de proyectos de mapas, para diferentes propósitos. Algunas actividades comunes en los proyectos son:

- Redes de carreteras: Utilizadas por las gente que está sobre el terreno para tomar datos mediante dispositivos y herramientas de navegación portátiles, y que permiten saber cómo acceder a las zonas remotas.
- Cartografiar poblaciones: Utilizadas a menudo para identificar las áreas donde vive la gente y que pueden ser afectadas.
- Trazar edificios: Utilizado para evaluación de daños o el seguimiento de enfermedades por contacto.
- Trazar ríos, valles y otros elementos.

No todas las zonas del mundo son iguales a la nuestra, por lo que es necesario especificar la forma concreta que hay que utilizar para etiquetar los elementos del mapa en cada área. Por ejemplo, las redes de carreteras en África son muy diferentes de las redes de carreteras habituales en América o Europa.

Hay un apartado indicando el **Comentario del conjunto de cambios** (*Changeset comment*), que habrá que copiar y pegar en el programa editor al guardar o subir los cambios, junto con la información de la **fuentes** (*source*), información que, dependiendo del editor, puede ser necesario copiar y pegar también en el campo correspondiente del editor.

A veces hay disponibles imágenes específicas para una determinada tarea. Puede suceder que haya que aceptar algún acuerdo de licencia para poder acceder a ellas. Las instrucciones indican normalmente la manera más fácil de cargar estas imágenes en los editores, por ejemplo en JOSM.

Cuando se está comprobando un cuadrado marcado como completo, se supone que se comprueba que todos los requerimientos que se indican en la pestaña de instrucciones se han completado. Puede pasar que completar un cuadrado sea bastante difícil. Se proporciona una guía sobre cómo desbloquear cuadrados o sobre cómo proporcionar información útil al siguiente colaborador.

2.3.2 Pestaña de Actividad (*Activity tab*)

En esta pestaña se puede ver, en orden cronológico, la actividad que ha tenido lugar en esa tarea.

2.3.3 La pestaña de Status (*Stats tab*)

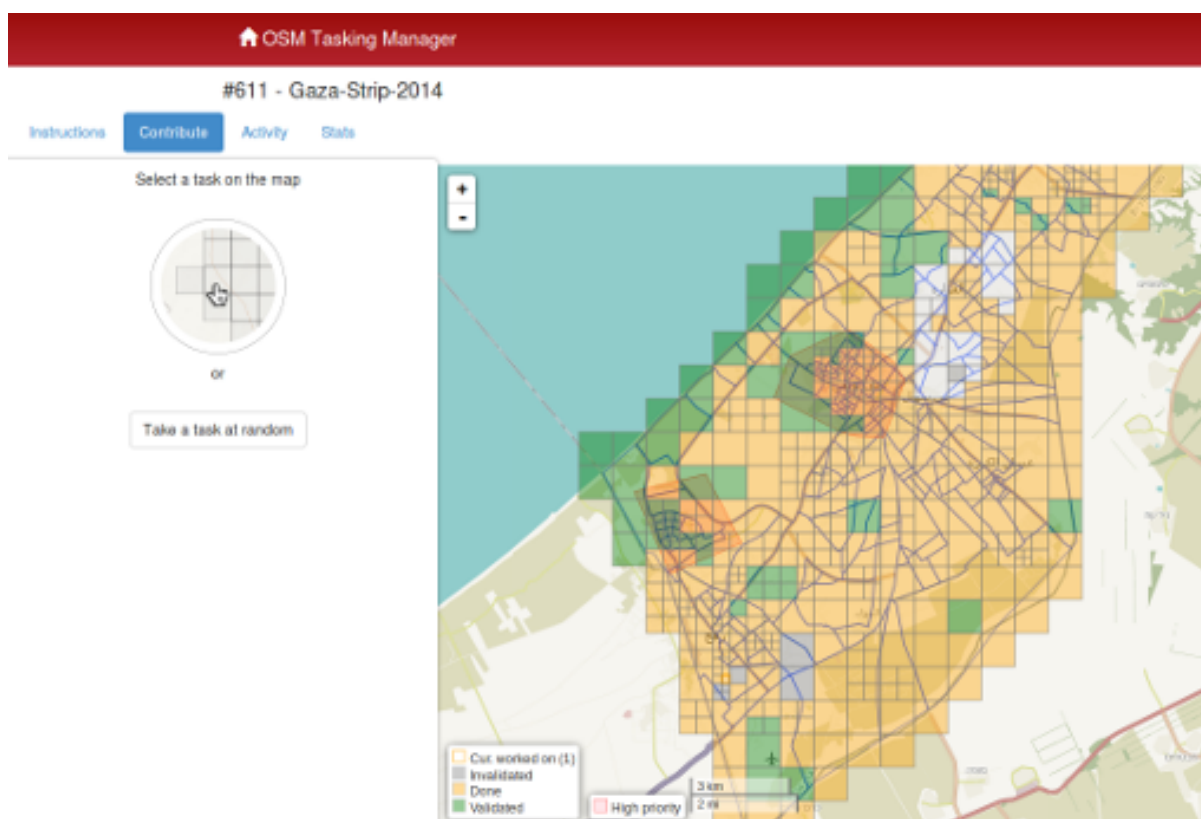
Contiene un gráfico con el progreso y otras informaciones.

También tiene una lista de los colaboradores que han completado al menos un cuadrado dentro del proyecto. Para ver qué cuadrados han completado se puede pasar el cursor del ratón por encima del nombre del usuario y los cuadrados que haya completado serán los únicos visibles (**utilice esta técnica para localizar los cuadrados que ha completado usted mismo anteriormente**).

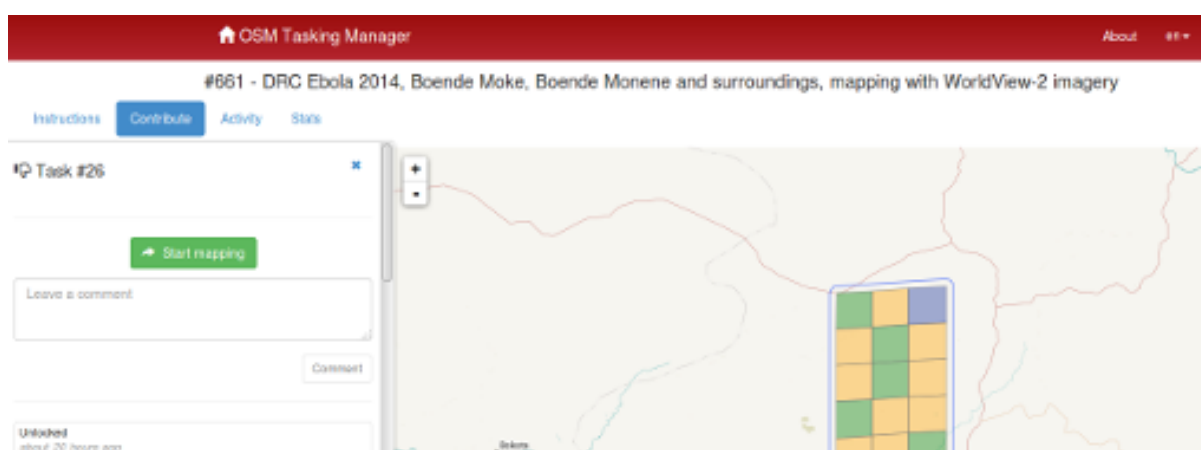
Una vez localizado el cuadrado pasando el ratón sobre el nombre de usuario, se puede pulsar en el cuadrado para ver los comentarios que han dejado para ese trabajo los colaboradores que han trazado y los validadores. Esta es una buena manera de obtener *feedback* de los validadores.

2.3.4 Pestaña de Contribuir (*Contribute tab*)

Pulse cuando esté preparado para empezar a cartografiar. Se puede seleccionar el cuadrado para trazar, o seleccionando directamente un cuadrado en el mapa, o pulsando en el botón “Tarea aleatoria” (*Take a Task at random*).



2.4 Seleccionar un cuadrado para trazar



Una vez seleccionado un cuadrado se puede mirar si tiene alguna historia, ya que podría ser por ejemplo que algún colaborador ya hubiera comenzado con ese cuadrado, pero tal vez se dio cuenta de que no podía acabarlo.

Si selecciona un cuadrado accidentalmente, se puede liberar pulsando en el control azul para cerrar - x - que se muestra en la siguiente captura de pantalla.

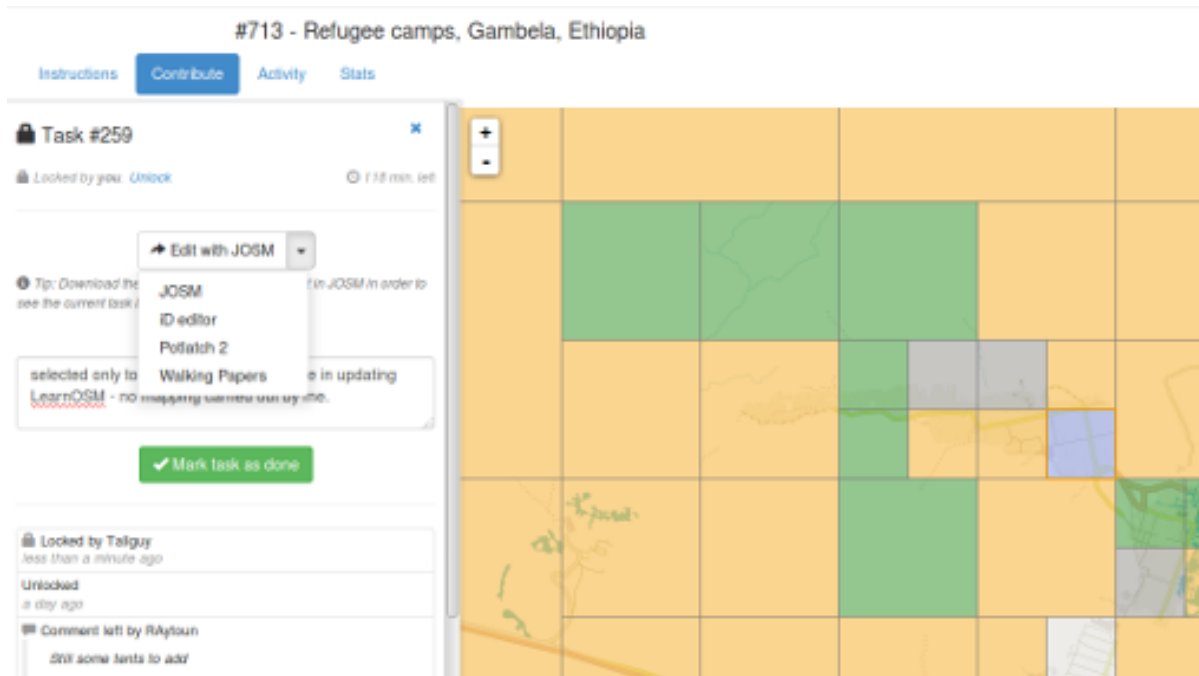
Pulsando el botón *Start Mapping* se bloquea el cuadrado de forma que ningún otro colaborador pueda seleccionarlo hasta que el cuadrado sea liberado, iniciándose además un contador de tiempo de dos horas (120 minutos), al final del cual el cuadrado se liberará automáticamente.

Es una buena práctica comprobar regularmente el contador de tiempo, es fácil enfrascarse en el trabajo y no darse uno cuenta de que el cuadrado ha sido liberado y otro colaborador lo ha seleccionado y ha

comenzado a trazar en él. Esto puede ser una fuente de conflictos y problemas.

2.4.1 Alternativas para la edición

Una vez bloqueado un cuadrado se nos mostrarán distintas opciones para editar:



Editar con JOSM

- Cuando se selecciona esta forma de editar, (y dando por hecho que se ha configurado JOSM para permitir el control remoto), se cargarán automáticamente los datos de OSM en JOSM (*asegúrese de que NO tiene activado el complemento de 'descargar datos automáticamente', se puede desactivar desde el menú fichero*), y también se cargarán automáticamente las imágenes de fondo para poder trazar sobre ellas.

Editar con iD

- Seleccionando el editor iD, automáticamente se abrirá una nueva pestaña o ventana en el navegador, con los datos existentes de OSM cargados. El navegador *Internet Explorer* no soporta aún el editor iD y carga automáticamente el editor Potlatch 2. La pestaña o ventana original con el *Tasking manager* seguirá estando disponible en el navegador.

Editar con Potlatch 2

- El editor se cargará en una nueva pestaña o ventana.

Los *Walking Papers* / *Field Papers*

- Esta opción está enfocada para utilizarse únicamente cuando se esté involucrado en un proyecto en el que un colaborador local va a realizar una toma de datos sobre el terreno anotando la in-

formación recogida en los mapas papel. Este mapa posteriormente puede escanearse y utilizarse como imagen de fondo por parte de un colaborador remoto para leer la información y actualizar los datos en OpenStreetMap.

2.4.2 Subdividiendo un cuadrado (*Splitting a square*)

Una vez seleccionado un cuadrado y tras inspeccionarlo con las imágenes de fondo, puede suceder que requiera mucho trabajo de detalle para trazarlo. Un ejemplo podría ser trazar los edificios en áreas urbanas densas, o localizar pequeñas poblaciones en áreas muy extensas.

Como guía se puede considerar que si la tarea del cuadrado no se puede completar por una persona en las dos horas del contador de bloqueo, se puede subdividir el cuadrado en cuatro cuadrados más pequeños.

Utilice con precaución - Cuando los cuadrados son demasiado pequeños es difícil diferenciar los tipos de carreteras o caminos, así como identificar otros elementos del mapa.

Además, tenga en cuenta que los comentarios que hubiera sobre el cuadrado que subdividimos dejarán de estar disponibles.

2.4.3 Liberar un cuadrado antes de haberlo completado

Si comienza a trabajar en un cuadrado y, por algún motivo, no puede completar la tarea, es una buena costumbre dejar unos comentarios acerca de ese cuadrado.

Solo hay que explicar lo que queda por hacer y elegir **unlock**. Esté seguro de que los comentarios son importantes y su objetivo es ayudar al siguiente colaborador.

Por ejemplo:

Casi completo, la pequeña población arriba a la izquierda queda pendiente de trazar

2.4.4 Terminar un cuadrado

Es difícil estar seguro de que se ha completado totalmente un cuadrado. Pero se puede marcar si se cree que está bastante completo, los contenidos se repasarán por otro colaborador durante la validación y cualquier pequeño añadido se podrá hacer en ese momento.

Para que el trabajo se haga de una manera más efectiva, es mejor marcar los cuadrados como completos que dejarlos para que otros colaboradores, también inseguros, gasten también tiempo en repasarlos.

Cuando haya terminado de editar y piense que el cuadrado está completo, guarde todos los cambios pendientes en el editor y vuelva al gestor de tareas.

Añada comentarios en la caja detallando qué ha quedado acabado y, lo que es más importante, qué cosas no se han podido hacer. Por ejemplo: *‘Completado hasta donde se puede ver, pero la esquina superior derecha está cubierta de nubes y no ha sido posible calcar ese área’*.

Pulse sobre el botón **“Mark Task as Done”** y el trabajo quedará listo para ser revisado.

2.4.5 Enviar un mensaje desde la caja de comentarios

Cuando se deja un comentario acerca de un cuadrado, se puede enviar el comentario como mensaje a un colaborador concreto.

Se hace de manera similar a *Twitter*, simplemente escribiendo el símbolo @ (arroba) y a continuación el nombre del usuario. Esto hará que se envíe un mensaje al usuario conteniendo los comentarios de esa caja, más un enlace al cuadrado al que se refieren los comentarios.

Por ejemplo:

```
@Tallguy gran trabajo aquí trazando los
detalles de los edificios. Se te pasó
un pequeño grupo de casas en la esquina
superior izquierda de la celda. He añadido
unas pocas, pero todavía faltan algunas
por trazar.
```

Esto es muy útil cuando se está validando o añadiendo sobre un trabajo anterior, se puede proporcionar *feedback*, agradecimientos, etc.

Tenga en cuenta que participa mucha gente de todo el mundo, por lo que es preferible utilizar un lenguaje claro y sencillo. Si se están mirando comentarios en otros idiomas, herramientas como el traductor de Google pueden ser razonablemente efectivas.

2.4.6 Referirse a un cuadrado concreto al enviar un mensaje

Si necesita enviar un mensaje, como puede ser un correo electrónico, y se quiere referir a un cuadrado concreto de un proyecto (a lo mejor para identificar algún detalle de la imagen satélite) puede proceder así:

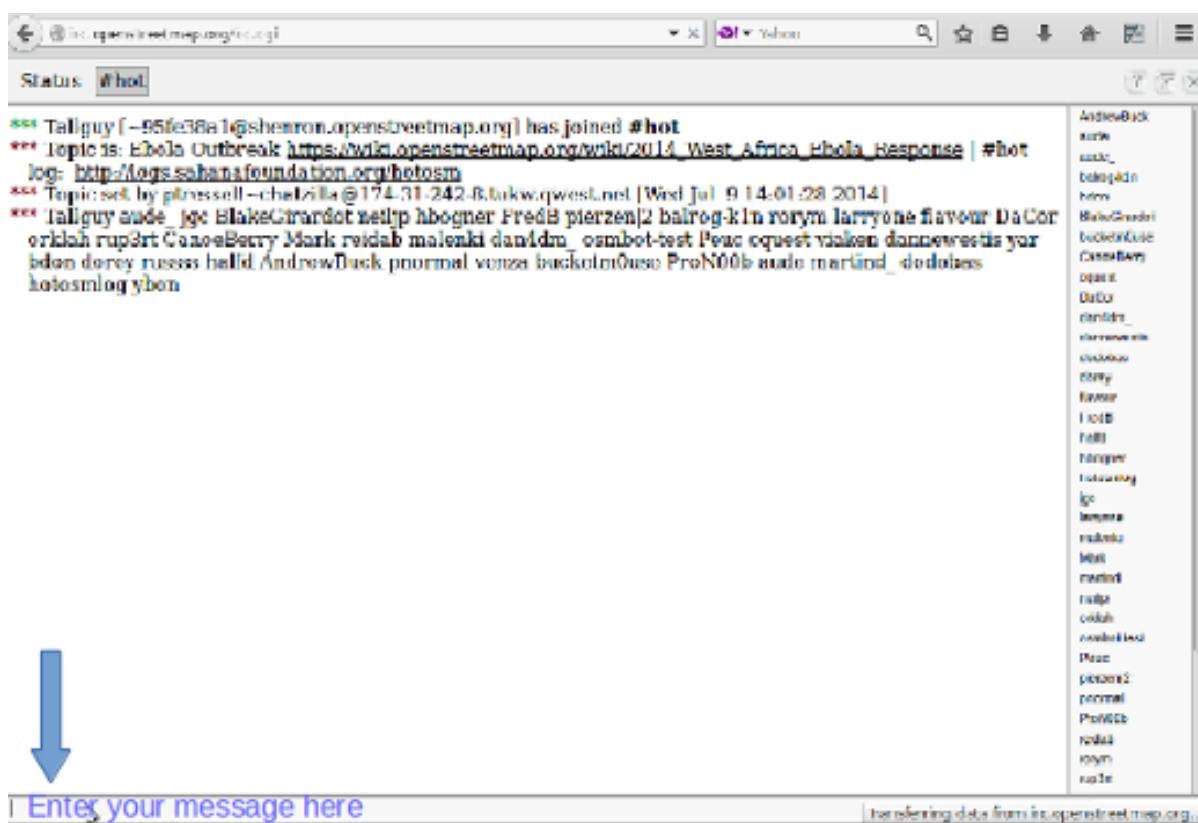
1. Pulse en el cuadrado que se quiere mencionar
2. Pulse en la barra de direcciones del navegador, que mostrará algo similar a `'http://tasks.hotosm.org/project/713#task/259'`
3. Seleccione todo el texto de la barra de direcciones con el ratón o con el atajo de teclado **Ctrl+A**, y a continuación cópielo al portapapeles (**Ctrl+C**).
4. En el correo electrónico, mensaje IRC, u otro tipo de mensaje, pegue el texto copiado pulsando el botón derecho del ratón + *pegar* o mediante el atajo de teclado **Ctrl+V**, con lo que escribiremos el enlace al cuadrado concreto.

2.4.7 Obtener ayuda en directo



Desde el Gestor de Tareas:

1. Pulse el botón **OSM HOT IRC Channel #hot**
2. Teclee un nombre de usuario (su nombre de usuario OSM?), o utilice los caracteres por defecto

3. Seleccione al final de la lista desplegable **hot**

- A la derecha de la pantalla hay una lista con los usuarios que están conectados en ese momento
- Teclee su mensaje en la caja que hay en la esquina inferior izquierda de la pantalla (la caja, a veces, aparece tapada por otros textos, que desaparecerán cuando la selecciona).
- Para dirigir el mensaje a un usuario concreto, incluya en el mensaje el nombre de usuario que aparece en la lista de la derecha. Teclee y luego pulse la tecla *RETURN* para enviar el comentario. El sistema es en directo, así que espere la respuesta. Seguramente su nombre de usuario aparecerá en la respuesta para indicarle que el comentario va dirigido a usted. Normalmente se recibe la respuesta en unos segundos, así que, por favor, espere.
- Una alternativa sencilla puede encontrarse en [kiwiIRC.com](https://kiwiirc.com/client/irc.oftc.net/hot) (<https://kiwiirc.com/client/irc.oftc.net/hot>).
- Se puede encontrar información adicional acerca de cómo utilizar el *chat* IRC de OpenStreetMap en [OSM Wiki IRC](http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Irc) (<http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Irc>).
- Alternativamente se pueden utilizar otros clientes de IRC (Servidor=irc.oftc.net, y el canal=[#hot](https://irc.oftc.net)).

2.4.8 Editar, trucos y consejos

Hasta ahora usted ha adquirido un buen conocimiento acerca de qué es el Gestor de Tareas y algunas de las funciones que ofrece. En contra de la edición normal, esta opción se utiliza a veces para proyectos críticos en el tiempo y con un alto número de participantes. Esta opción es un poco diferente de lo que hemos visto hasta ahora.

Algunas advertencias que conviene prestar atención cuando se trabaja con esta herramienta:

- **Evite trazar fuera de su cuadrado, otros colaboradores podrían estar** trabajando en esos cuadrados, dando lugar a duplicación de esfuerzos. Es correcto trazar objetos que están sobre el borde, por ejemplo un edificio, pero no vaya más allá.
- Extienda las carreteras, ríos u otros elementos lineales un poco más allá del borde, así el siguiente colaborador podrá extenderlos desde donde los deje usted.
- Si tiene dudas acerca de un elemento concreto, use la sección de comentarios para preguntar o eche un vistazo al wiki.
- Si comete un error importante, por ejemplo borrar un elemento de primer orden o una relación, utilice la caja de comentarios para pedir ayuda a otros colaboradores acerca de como revertir la situación. Procure incluir el conjunto de cambios ('changeset') o una descripción de qué ha ocurrido. Al tratarse de un trabajo colaborativo, hay muchos otros compañeros para ayudar. Es importante tener en cuenta que todo el mundo comete errores alguna vez.
- No dude en pedir consejo, los compañeros que validan su trabajo pueden ser bruscos o directos, pero sabiéndolo, es correcto establecer un diálogo con ellos, el resultado será positivo para todas las partes.
- No debe validar usted mismo su propio trabajo, otro par de ojos conduce siempre a una mejor calidad del mapa resultante.
- No se preocupe si otros colaboradores son bruscos al validar su trabajo. Igual que usted, lo único que quieren es asegurarse de que todos los datos se trazan adecuadamente. El '*feedback*' se refiere siempre al trabajo pendiente, no es en absoluto una crítica al trabajo que ha realizado.

2.5 Un paso más allá

Pulse el enlace correspondiente para lecturas adicionales acerca de:

- [Capítulo para principiantes en OSM y aprendiendo a trazar](http://learnosm.org/es/beginner/start-osm/) (<http://learnosm.org/es/beginner/start-osm/>)
- [Capítulo sobre la edición remota, cartografiado de salón o participación en un *mapatón*](http://learnosm.org/es/coordination/remote/) (<http://learnosm.org/es/coordination/remote/>)

2.6 Documentación de referencia

- <http://learnosm.org/es/coordination/tasking-manager/>

Cartografía de sillón

Nota: Texto extraído de la [guía de coordinación de OSM](http://learnosm.org/es/coordination/remote/) (<http://learnosm.org/es/coordination/remote/>)

Contenidos

- *Cartografía de sillón*
 - *La edición a distancia y su lugar en el equipo HOT*
 - *Descripción general de Edición a distancia, desde el sillón o Mapathon*
 - *Antes de comenzar*
 - *Mapeo a distancia - Empezando a mapear*
 - *Otras lecturas*
 - *Cartografiando entidades*
 - *Carreteras*
 - *Límite de zonas residenciales*
 - *Edificios, recintos y barreras*

3.1 La edición a distancia y su lugar en el equipo HOT

El mapeo remoto también se conoce como ‘mapeo desde el sillón’, y esto es probablemente el tipo de mapeo que va a hacer si asiste a un Mapathon. Le ayudará a entender lo que se necesita si sabe más acerca de todo el proceso. Muchas personas en todo el mundo están involucrados en hacer funcionar a HOT, y al iniciar el mapeo remoto pasa a formar parte de ese equipo, que tiene muchos roles disponibles, incluyendo (¡Esta no es la lista completa!):

- Abastecimiento y preparación de imágenes de satélite,
- Asegurarse de que no hay implicaciones legales, como los derechos de autor,
- Coordinación con los organismos de ayuda,
- Garantizar los datos están disponibles en un formato que las agencias de ayuda pueden utilizar, por ejemplo, mapas de Garmin, mapas de OsmAnd, y exportaciones de programas en particular,
- Preparación de material didáctico,
- Presentación de las tareas en un formato que otros pueden utilizar para crear los mapas,
- Toma de contacto con la población local, y enseñarles acerca de HOT,

- Enseñar a la población local cómo hacer estudios de campo y actualizar los datos que poseen y otros utilizan,
- Asegurarse de que la población local se haga cargo de mantener los datos del mapa que se ha preparado - que se “adueñen” de eso,
- Y mapeo a distancia.

Mapeo a distancia es la tarea más trabajosa. Ha habido muchos intentos de crear herramientas de software para reemplazar a los mapeadores a distancia, pero todos han fracasado hasta ahora. En resumen, el mapeo a distancia es el proceso de usar un programa de software, trazar información desde imágenes de satélite, y la posibilidad de subir el resultado para que forme parte de los datos de los mapas. Es una habilidad que se puede adquirir con paciencia. No hay “mapeadores” perfectos y aunque usted (y todos los demás) va a hacer todo lo posible para evitar errores, los errores son inevitables. El equipo HOT trabaja en conjunto para mantener los errores al mínimo y corregirlos cuando se encuentran - cometerá errores, así como cada uno de nosotros ha tenido - por favor no abandone, simplemente aprenda de ellos y mejore.

3.1.1 Descripción general de Edición a distancia, desde el sillón o Mapathon

1. Un administrador selecciona un área que requiere de actualización en OpenStreetMap. El administrador se asegura que haya imágenes de satélite adecuadas disponibles para que los mapeadores remotos puedan trazar, y crea un proyecto que abarca la zona. El nivel de detalle exigido y la urgencia se especifica en el proyecto junto con cualquier otra información que el mapeador remoto requiriera. Cuando esté satisfecho, el administrador publica el proyecto en el Administrador de Tareas tasks.hotosm.org (<http://tasks.hotosm.org>), aunque también pueden hacer cambios más adelante si es necesario.
2. Un mapeador remoto selecciona la tarea dentro de un cuadrado, completa el mapeo en dicha área y marca el cuadrado como completo.
3. Un segundo mapeador remoto verifica que el cuadrado esté completo hasta un nivel satisfactorio y marca el cuadrado como ‘validado’
4. El progreso del mapeo del proyecto puede ser monitoreado desde la pestaña “estadísticas” del proyecto y el proyecto puede ser degradado o archivado de acuerdo a lo que requiera el administrador.

3.1.2 Antes de comenzar

Tómese unos minutos para mirar a cada uno de estos - sólo una lectura rápida para que sepa más o menos de que estamos hablando, y donde referirse cuando lo necesite:

- La sección OpenStreetMap.org de LearnOSM. Esto cubre lo básico sobre OpenStreetMap, y la lectura le ayudará mucho - no es un gran capítulo por lo que no tomará mucho tiempo leer todo. Mientras está leyendo, utilice la información para ayudarse a crear una cuenta de OpenStreetMap, y confirmarla con el enlace de correo electrónico. Asegúrese de tener un registro de su nombre de usuario y contraseña.
- Sección Administrador de Tareas de LearnOSM. Tendrá que saber cómo iniciar sesión en el Administrador de Tareas, encontrar un proyecto en particular, seleccionar un cuadrado, y qué hacer con él. ¡Necesita leer todo el capítulo!

También le gustará ver el corto de video aportado por [MapGive](http://mapgive.state.gov/learn-to-map/) (<http://mapgive.state.gov/learn-to-map/>) - tenga en cuenta el Administrador de Tareas OSM ha sido actualizado desde que se hizo el video - los principios son los mismos, pero los colores han cambiado.

Software de edición

Aunque hay más programas de software disponibles, en este momento hay dos opciones principales. De una lectura rápida a los capítulos de LearnOSM que se indican a continuación y decida con qué editor desea comenzar - puede cambiar fácilmente de uno a otro en una etapa posterior si lo desea:

- El editor de iD sección LearnOSM en iD Editor. Este editor es ideal para los nuevos en la edición de OpenStreetMap y tiene una curva de aprendizaje suave. La última sección explica las diferencias entre iD y JOSM, y
- JOSM, el editor de Java OpenStreetMap LearnOSM - instalar y comenzar con JOSM

3.1.3 Mapeo a distancia - Empezando a mapear

No nos abandone ahora - le hemos lanzado una gran cantidad de información, pero debería empezar a caer en su lugar cuando comience a mapear. Ha logrado mucho:

- Tiene una cuenta OpenStreetMap con un nombre de usuario y contraseña,
- Sabe lo que hace el Administrador de Tareas de OSM, y tiene una idea de cómo lo va a usar, y
- Ha decidido con que software de edición va a comenzar, y tiene una idea de cómo se utiliza.

Ahora vamos a seleccionar un cuadrado de un proyecto y empezar a mapearlo. Si usted está en un Mapathon, o ayudar de forma remota, los organizadores han proporcionado instrucciones sobre en que proyecto debería estar trabajando. Si está trabajando solo, mire la lista de proyectos en el Administrador de Tareas tasks.hotosm.org (<http://tasks.hotosm.org>) para tratar de encontrar un proyecto que sea adecuado para principiantes, y elija un proyecto. Probablemente ha dado una lectura rápida a la información en la pestaña de instrucciones del proyecto, pero hay que entender a fondo lo que se necesita - ¿Necesita volver a leerlo?

Una vez seleccionado el proyecto en el que va a trabajar, seleccione un cuadrado y luego usando la lista desplegable, cárguelo en su editor elegido.

Vista inicial - JOSM

1. El límite de su cuadrado se indica mediante el rayado cruzado. Hay un muy ligero solapamiento de los cuadrados, por lo que un elemento en su cuadrado que esté en la frontera aparecerá dentro del límite del cuadrado adyacente. Sólo debe mapear los elementos del mapa dentro de su cuadrado para evitar 'conflictos', que se explican en otra parte. > Si el rayado cruzado delimitador no es visible, es posible que haya instalado el plugin '*Descargar continua de datos OSM*'. Para corregir esto tendrá que quitar el tic de este plugin en el menú Archivo de JOSM, borrar los datos descargados, y descargarlos de nuevo utilizando el Administrador de Tareas.
2. La escala de la vista se indica aquí. Este es un cuadrado muy pequeño, con una cifra de 40,8 metros - esta cifra es a menudo de varios kilómetros.
3. Varios elementos ya existen en la base de datos de OpenStreetMap, y éstas se han cargado. Vamos a explorarlas en un momento.

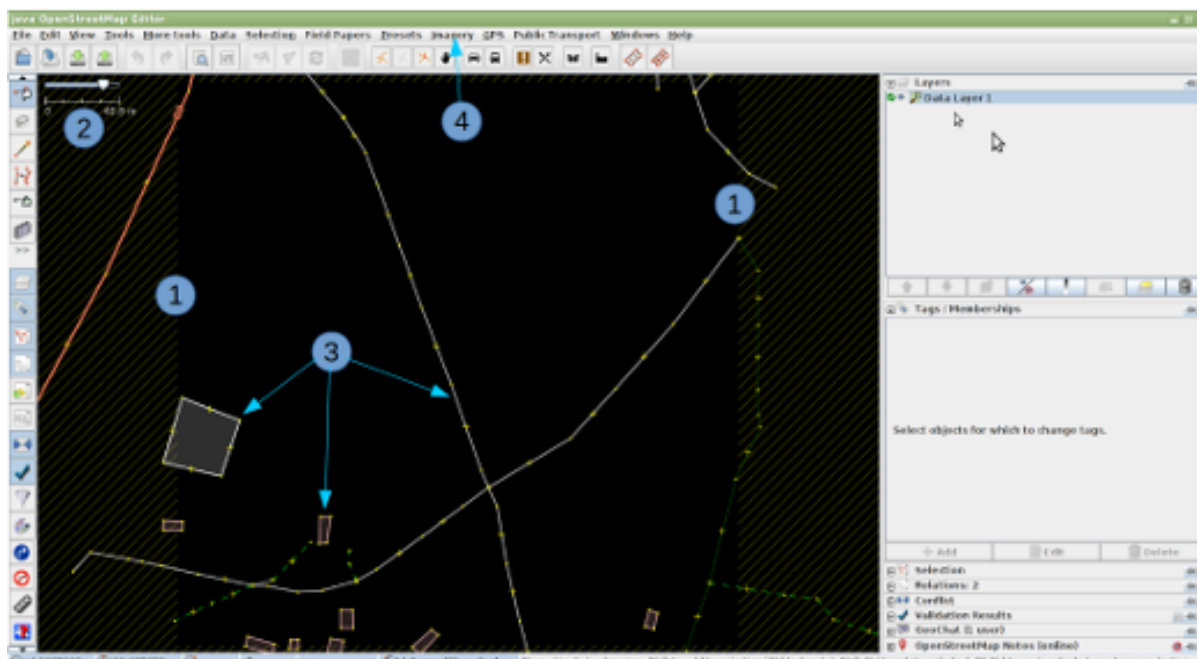


Figura 3.1: Vista inicial de JOSM

4. No hay imágenes de fondo cargadas en esta ocasión y tendrá que cargarla manualmente - las instrucciones de este proyecto en particular muestran que se debe cargar imagerie de Bing, y esto puede ser cargarse rápidamente haciendo clic en la palabra “imágenes” y a continuación, seleccionando ‘Bing’ en la lista desplegable. Es posible que deba alejar el zoom (girar la rueda central del ratón hacia usted) y luego acercar de nuevo para ayudar a cargar rápidamente las imágenes.

Vista inicial alternativa - JOSM

1. Límites del cuadrado se indica mediante el rayado cruzado. Las imágenes de Bing se ha cargado, pero a esta escala las imágenes no tienen detalle.
2. La línea de escala indica 2,61 kilometros - esta es una zona de cobertura muy amplia.

Vista inicial - iD

1. El límite de su cuadrado se indica mediante una línea morada. Hay un muy ligero solapamiento de los cuadrados, por lo que un elemento en su cuadrado que esté en la frontera aparecerá dentro del límite del cuadrado adyacente. Sólo debe mapear los elementos del mapa dentro de su cuadrado para evitar ‘conflictos’, que se explican en otra parte.
2. La escala de la vista se indica aquí. Este es un cuadrado muy pequeño, con la línea de 100 metros que se extiende bastante lejos en proporción a la longitud del cuadrado - esta cifra es a menudo varios kilómetros.
3. Varios elementos ya existen en la base de datos de OpenStreetMap, y éstas se han cargado. Vamos a explorarlas en un momento.
4. La imagerie de Bing ya se ha cargado como fondo.

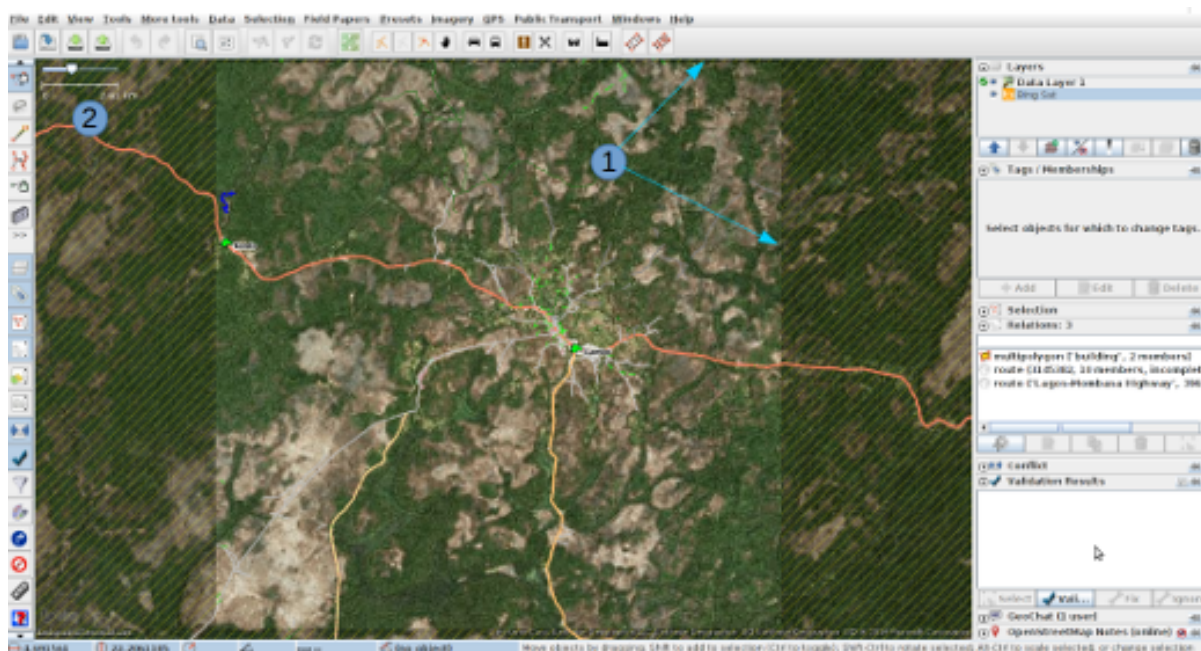


Figura 3.2: Vistia inicial alternativa JOSM



Figura 3.3: Vistia inicial de iD

Vista inicial alternativa - iD

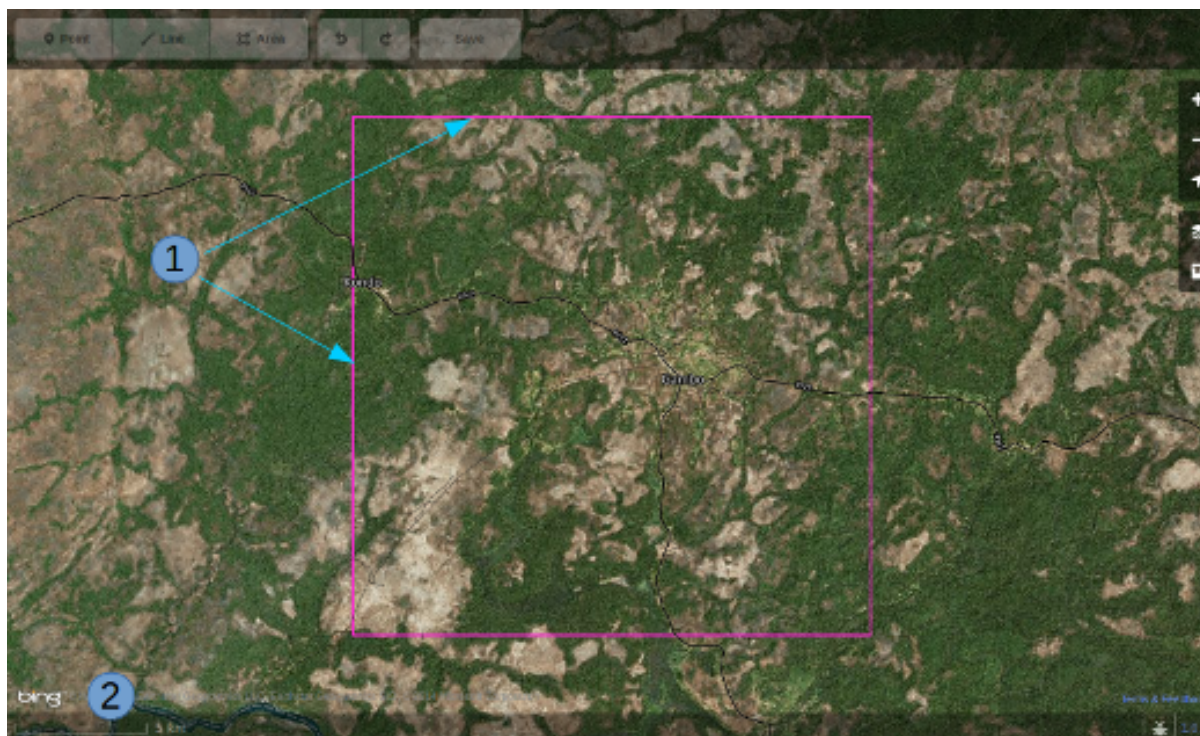


Figura 3.4: Vista inicial alternativa de iD

1. Límites del cuadrado.
2. Para este cuadrado la escala indicada es 5 km, en la que los botones de edición en la parte superior de la pantalla aparecen en gris y no se pueden seleccionar.

Comprobación de los datos existentes - JOSM

1. He hecho clic en uno de los elementos existentes en los datos de OSM, y ahora es de color rojo en la pantalla.
2. En el panel *Etiquetas/Membresías* a la derecha se puede ver que esta función se etiqueta con la clave de la carretera y un valor de residencial. Para facilitar la consulta de este denomina como highway=residential

La siguiente sección de esta guía indica cómo deben ser mapeados y etiquetados los elementos.

Comprobación de los datos existentes - iD

1. He hecho clic en uno de los elementos existentes en los datos de OSM, y ahora se destaca con un borde rojo en la imagen, y iD está mostrando las herramientas disponibles.
2. iD me presentó con una serie de posibles etiquetas que podría utilizar esta característica en el lado izquierdo de la pantalla, pero para nuestro propósito he utilizado la barra de desplazamiento para bajar al rubro **Todas las etiquetas** donde podemos ver que la función tiene una clave de **carretera** y un valor de **residencial**. Para facilitar la consulta de este denomina como highway=residential

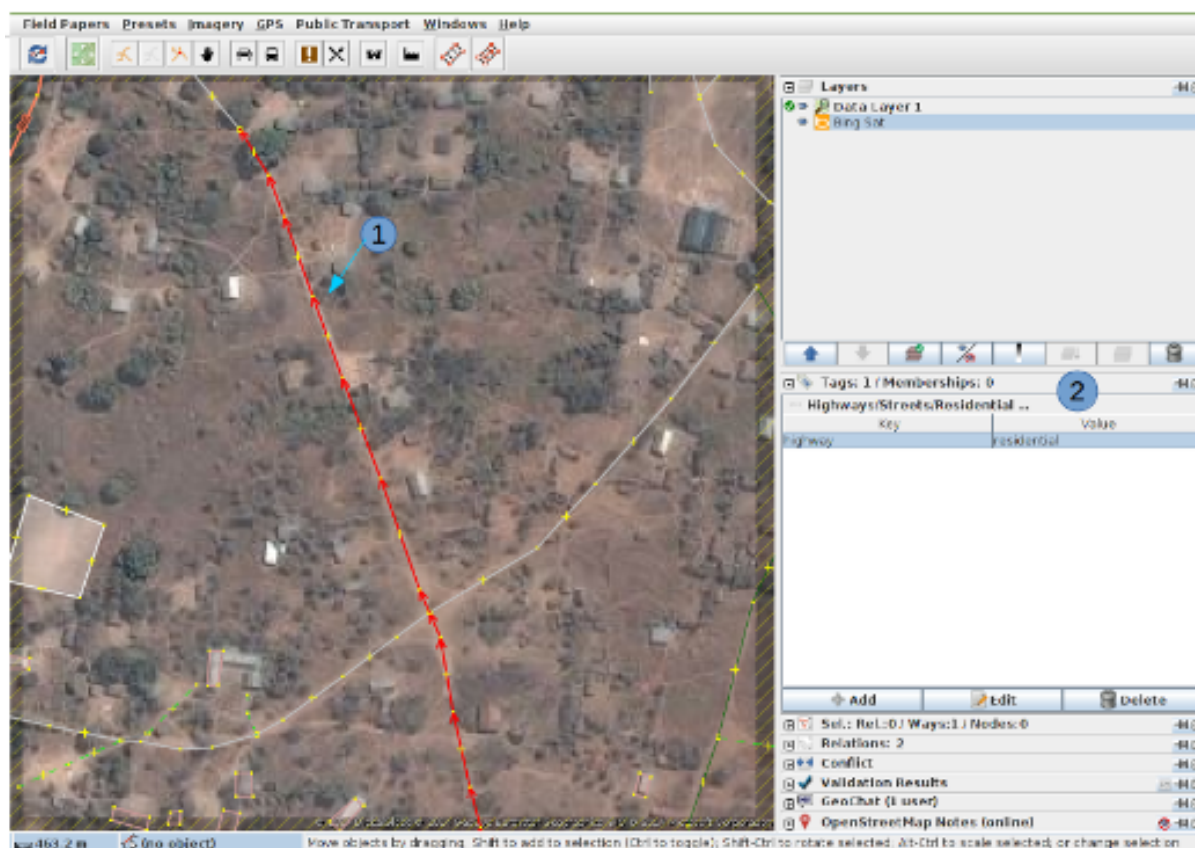


Figura 3.5: Comprobando datos con JOSM

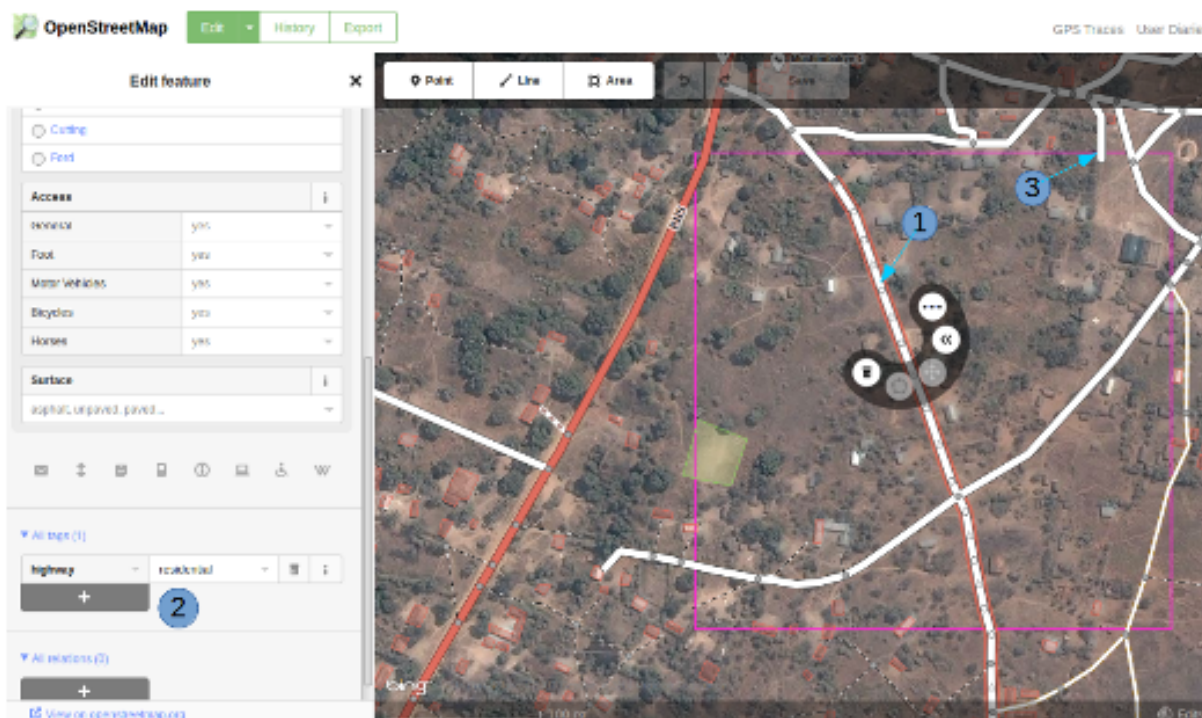


Figura 3.6: Comprobación de datos con iD

3. La persona que ha mapeado el cuadrado adyacente ha trazado una carretera de su cuadrado justo en la frontera en mi cuadrado y luego se detuvo. Esta es la forma correcta de ‘entregar’ una carretera o elemento en la frontera de su cuadrado.

La siguiente sección de esta guía indica cómo deben ser mapeadas y etiquetadas las características Trazar carreteras, edificios, agua y uso de la tierra.

3.1.4 Otras lecturas

- [Consejos de Mapeo HOT en África Occidental del usuario Bgirardot](http://wiki.openstreetmap.org/wiki/User:Bgirardot/Typical_Road_and_Residential_Task) (http://wiki.openstreetmap.org/wiki/User:Bgirardot/Typical_Road_and_Residential_Task)
- [Entrada del wiki OSM sobre validación](http://wiki.openstreetmap.org/wiki/OSM_Tasking_Manager/Validating_d) (http://wiki.openstreetmap.org/wiki/OSM_Tasking_Manager/Validating_d)
- [Etiqueta Highway África - la referencia preferida para el etiquetado de carreteras en África](http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Highway_Tag_Africa) (http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Highway_Tag_Africa)
- [Tutorial Corto en francés para el mapeo a distancia](http://blog.cartong.org/2014/07/24/tuto-digitaliser-sous-openstreetmap-avec-le-tasking-manager-et-josm-premiers-pas/) (<http://blog.cartong.org/2014/07/24/tuto-digitaliser-sous-openstreetmap-avec-le-tasking-manager-et-josm-premiers-pas/>)

3.2 Cartografiando entidades

3.2.1 Carreteras

En OpenStreetMap cualquier tipo de carretera, de autopistas a pistas y caminos, se etiquetan como *highway*. Es importante que las carreteras se añadan correctamente a la base de datos, ya que se emplean de muy diversas maneras:

- Programas de navegación como el de los dispositivos *Garmin* y aplicaciones para móviles como *Osmand* disponen de funcionalidad para calcular rutas a lo largo de grandes distancias, si la información que se les carga es correcta. Ya que se apoyan en el GPS del dispositivo para obtener la posición en relación al mapa base que se le ha cargado, es muy importante que las carreteras estén a menos de 15 metros de la posición correcta.... ¡o no funcionarán!
- Si puedes diferenciar bien entre un camino, una carretera principal, y todas las tipologías intermedias, es mucho más fácil planificar la ruta de un gran camión de ayuda.
- Saber si la superficie de tu carretera es asfalto o barro blando marcará una gran diferencia en la planificación de tu ruta.
- Cuando uno intenta determinar geográficamente la extensión de una enfermedad, es significativo si una víctima te dice *cerca del cruce de caminos* si efectivamente puedes observar ese cruce de caminos en el mapa.

Cómo cartografiar carreteras

1. Al cartografiar carreteras, asegúrate de que te has acercado lo suficiente. Como guía para empezar pon la escala sobre los 20 metros, y dibuja la carretera de tal manera que tu dibujo tenga los suficientes puntos para superponerte a la carretera que ves en la imagen, o al menos para quedarte muy cerca. En el pantallazo de arriba puedes ver cómo hemos cartografiado la carretera que se nos ha pasado, hacia abajo, a través de los árboles, y abajo de nuevo hacia otro edificio donde aparentemente termina. Allí donde los árboles están cerca de la carretera, y dado que la imagen



está tomada por una cámara cenital, parece que la carretera se estrecha al pasar a través de los árboles, pero es solo el efecto de los árboles al oscurecer la vista, y la carretera es del mismo ancho todo el tiempo.

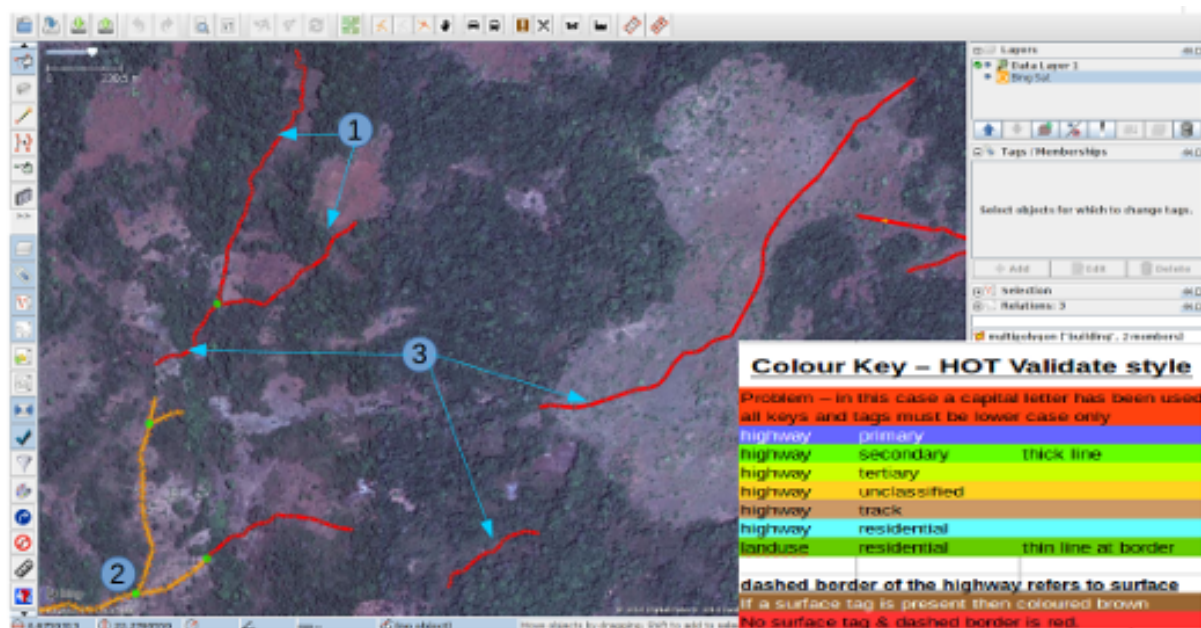
2. Hemos cartografiado también otra sección de la carretera, asegurándonos de que está conectada en el otro extremo. iD muestra esto con un punto coloreado ligeramente más grande y oscuro en la unión. Es importante que las carreteras se unan y *compartan un nodo común* para que los programas de cálculo de rutas puedan proporcionar las instrucciones adecuadas.
3. La carretera se etiqueta como *highway=residential* y también hemos añadido la etiqueta *surface=unpaved* para indicar que no está asfaltada.
4. Para una descripción completa del etiquetado usado en África, echa un vistazo a esta página wiki (en inglés) [Highway Tag Africa](http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Highway_Tag_Africa) (http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Highway_Tag_Africa).

Nota: Podrás prevenir un alto riesgo de sufrir conflictos si grabas tu trabajo cuando trabajas con cualquier carretera que se extiende a otras celdas mientras otros colaboradores están también editando. Es aconsejable salvar todos los cambios antes de editar la carretera, y entonces salvar los cambios con bastante frecuencia, como por ejemplo cada vez que añadas unos seis nodos.

La red de carreteras

Esta captura de pantalla muestra JOSM con el estilo de validación de HOT OSM, disponible en [JOSM styles](https://josm.openstreetmap.de/wiki/Styles) (<https://josm.openstreetmap.de/wiki/Styles>). Aunque está diseñado para asistir a los validadores, puede ser muy útil para realizar el cartografiado inicial. Cualquier cosa que esté dibujada en rojo tiene algún tipo de problema. El resto de colores se explican en la leyenda de la captura de pantalla.

1. Esta sección de la carretera está en rojo porque la etiqueta se ha escrito de forma incorrecta, usando una letra mayúscula. La etiqueta debería ser *highway=unclassified*, que habría resultado en la captura de pantalla en un color marrón pálido.
2. Esta es la parte de la red de carretera para el pueblo que aparece en la zona sudoeste. Esta red conecta con el resto de la red de carreteras de África.
3. Estas secciones de la carretera están *aisladas*. No conectan con el pueblo o con otras carreteras de ninguna manera. En su forma actual no son muy útiles y será necesario investigarlas más para



comprobar si se pueden conectar de alguna manera al resto de la red de carreteras, o si tal vez sería conveniente simplemente borrarlas.

No hay estilos de visualización disponibles para iD, pero en esta pantalla puedes ver un área de vegetación y sus alrededores. El terreno parece cortado o tal vez incluso se trate de una zona de marisma sin el agua en el momento en el que se tomó la imagen. Las líneas punteadas en blanco y negro representan senderos en iD y hemos resaltado temporalmente una para después borrarla para así ver el terreno.

1. *highway=path* o tal vez el lecho de un arroyo. ¡Puede que incluso ambos! Es habitual que carreteras de todo tipo sigan el valle de un curso fluvial y en muchos casos siguen el curso de un río o arroyo estacional. En este caso esto parece ser una zona plana de inundación, seca en el momento en que el satélite tomó la imagen, y que se está usando como camino. La mejor forma de etiquetar esto sería entonces: *highway=path; seasonal=yes; surface=unpaved*.
2. El sendero puede verse claramente yendo a través de la franja de árboles y la zona de matorrales, pero no es posible ver el trazado exacto a través de los árboles. En estas circunstancias puedes estar seguro de que hay un camino, sendero o carretera, simplemente no lo puedes ver por culpa de los árboles. Hemos cartografiado esto continuando el camino que estábamos dibujando dibujando una línea recta hasta la salida que podemos ver con claridad en el otro lado. Es conveniente utilizar esto con precaución, pero en este caso es obvio que el camino existe y que es muy probable que más o menos siga la línea que hemos dibujado. Ciertamente éste es un caso un poco extremo, es más habitual estimar el trazado de una carretera solo por unos pocos metros, donde uno o dos árboles tapan la vista.
3. Habiendo borrado el camino para poder ver el suelo claramente, es sencillo volverlo a reponer utilizando la herramienta deshacer (*undo*) de iD.

3.2.2 Límite de zonas residenciales

Los límites de las zonas residenciales se utilizan en OpenStreetMap para todo tipo de propósitos.

- El uso más simple es poder apreciar las zonas residenciales a partir de ciertos niveles de *zoom* cuando se explora la cartografía de [OpenStreetMap.org](http://www.openstreetmap.org) (<http://www.openstreetmap.org>), donde estas zonas se pintan de un color gris claro en la vista estándar.

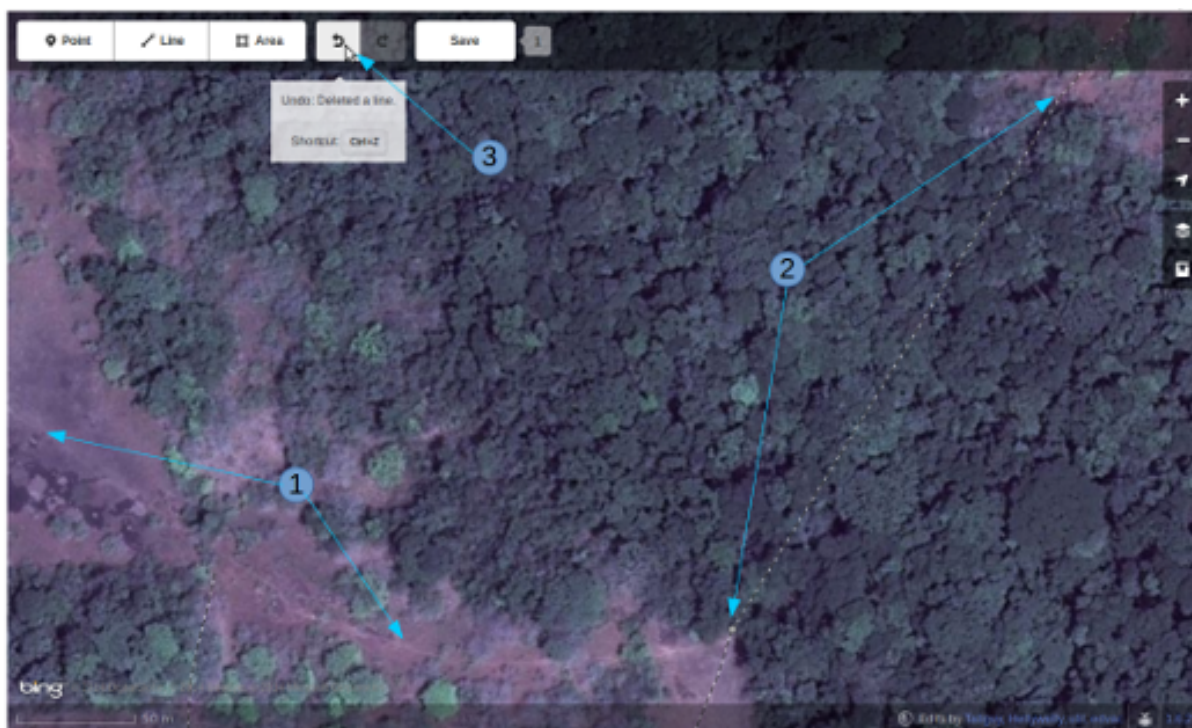


Figura 3.7: ¿Carretera o arroyo?

- Donde no hay tiempo suficiente para cartografiar en detalle, el proyecto del *Tasking manager* es común que solicite algo como esto:

Nota: Cartografiar las infraestructuras esenciales como escuelas, lugares de culto y mercados. Trazar los límites exteriores de los asentamientos y cementerios. Dibujaremos las carreteras más tarde en otra tarea.

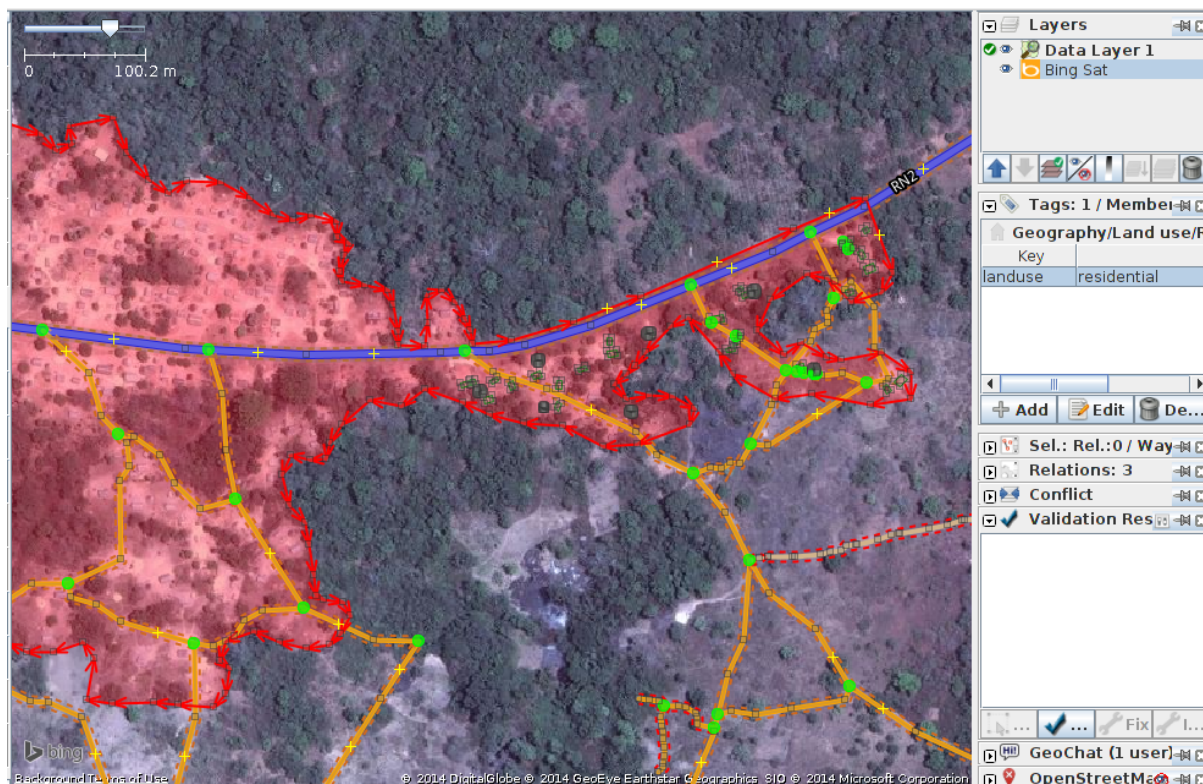
- La etiqueta *landuse=residential* también se utiliza para propósitos estadísticos, por lo que un cartografiado preciso en este caso se vuelve importante.
- Si puedes establecer cuánta gente vive normalmente en cada vivienda, y cuántas viviendas normalmente se construyen en una zona dada, entonces una vez calculas el área cubierto por un límite *landuse=residential*, puedes obtener una aproximación bastante buena de la población para ese área. De esta forma se puede estimar de una forma mucho más realista el número de asistentes y medicinas son necesarios.
- Los nombres de los lugares y los límites se importan a menudo desde otras fuentes de datos, pero es frecuente que la localización no sea precisa. Una vez tienes el límite de la zona residencial, la persona haciendo la importación puede ver dónde colocar con mayor probabilidad el nombre del lugar.

Cómo cartografiar *landuse=residential*

En un mundo ideal

Fase 1 - Se toma la decisión de cartografiar un área, un colaborador rápidamente establece un límite aproximado alrededor del área con *landuse=residential*

Fase 2 - Se crea el proyecto en el *Tasking manager* y colaboradores individuales refinan el límite para que esté más cerca de los edificios, etc.



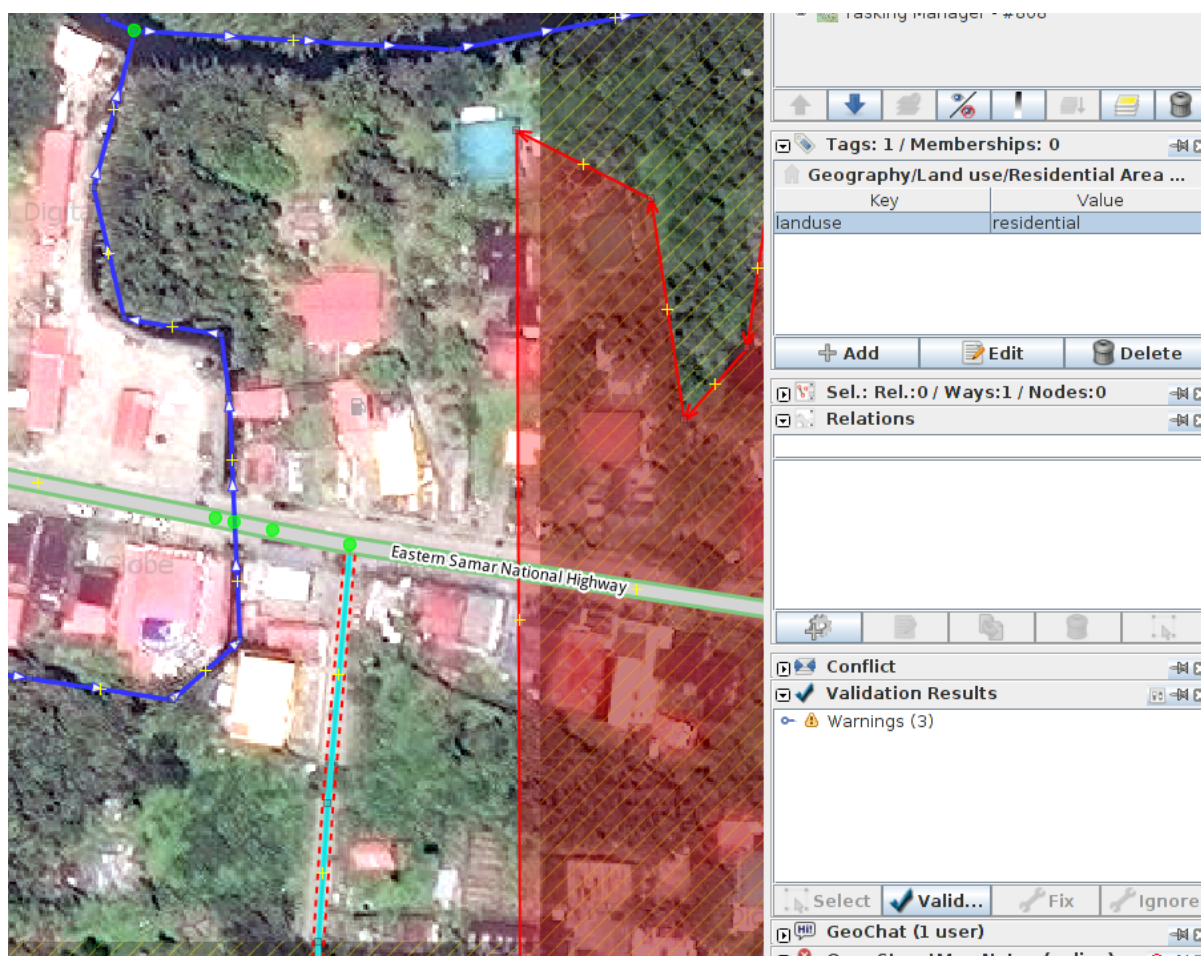
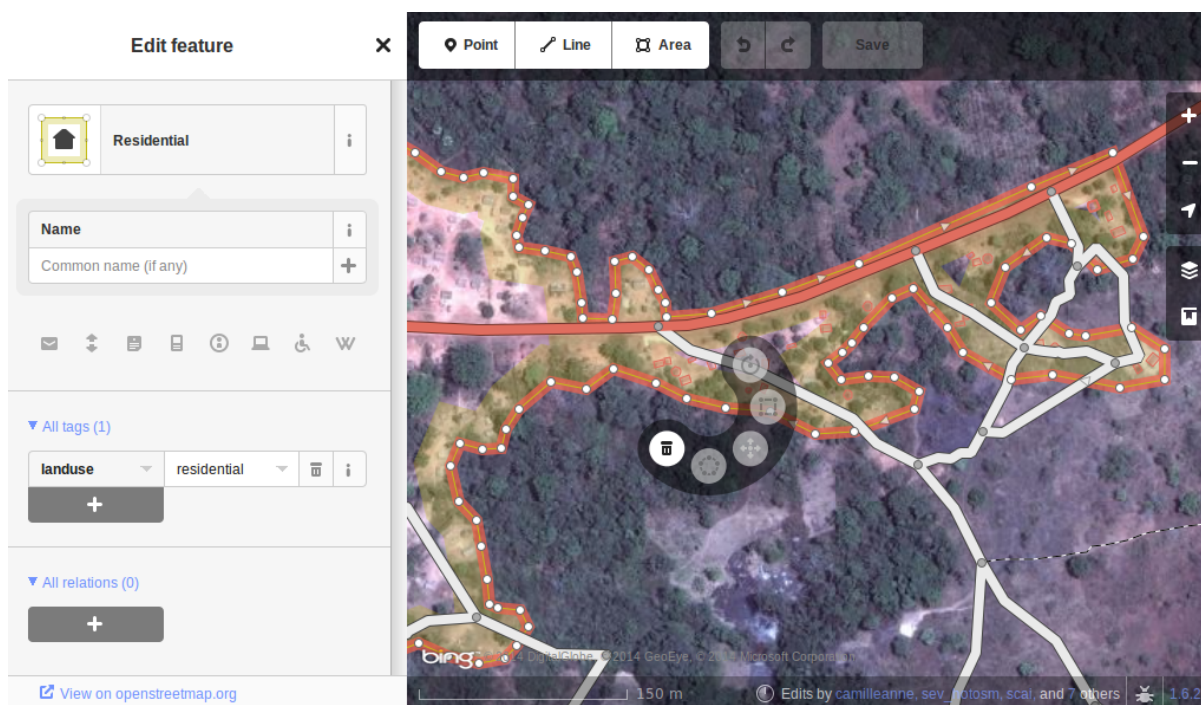
En las pantallas de arriba se pueden ver los límites de una zona *landuse=residential* correctamente cartografiada en iD y JOSM.

1. El límite tiene que estar cerrado, es decir el punto inicial de la línea (way) debe unirse con el punto final.
2. Los segmentos y nodos del límite no se unen con carreteras, elementos fluviales, edificios o cualquier otra característica. Es decir no deben compartir ningún nodo, aunque pueden cruzar otras vías.
3. El límite debe encontrarse relativamente cercad edificios, así como jardines y patios que forman parte de la zona urbana.

En la captura de pantalla siguiente nuestra celda contiene parte de un límite *landuse=residential*. La persona que completó la celda a la derecha continuó un límite *landuse=residential* más allá de su celda *pasándola* al poner los límites dentro de la nuestra, de tal manera que nosotros podamos continuar el trabajo estableciendo dónde debe cartografiarse en la celda en la que estamos trabajando.

Añadiremos más nodos al límite, extendiéndolo horizontalmente más allá de nuestra celda para rodear los edificios, y en el fondo continuaremos el límite como una línea recta justo dentro de la celda inferior para que la persona que seleccione esa celda pueda igualmente extenderla más allá de los edificios que pueda contener.

Esta es una operación delicada, uno solo puede ver una pequeña parte de un todo, sea un pueblo, ciudad o villa, y aunque seguramente lo haremos todo lo bien que podamos, es más que probable que tras ser cartografiadas algunas celdas individuales, un validador tenga que repasarlas para limpiar el límite *landuse=residential*.



Nota: Hay un alto riesgo de sufrir conflictos cuando se trabaja con límites *landuse=residential*, ya que al extenderse más allá de nuestra celda otros colaboradores estarán trabajando con la misma entidad. Es recomendable salvar todos los cambios antes de editar un límite, y salvar los cambios en intervalos frecuentes, como por ejemplo cada vez que se dibujen unos 6 nodos.

3.2.3 Edificios, recintos y barreras

Hay varias razones por las que es interesante añadir edificios al mapa:

- La densidad de los edificios en un área es un buen indicador del número de personas que residen en ella.
- El tamaño, forma y localización de un edificio ayuda a identificarlo como un lugar potencialmente útil en evacuaciones o tratamientos.
- El tamaño forma y localización relativa de los edificios puede usarse para identificar lugares particulares como pozos, estaciones de ayuda, escuelas, etc.
- Existe un uso potencial relacionado con la estimación del daño potencial que puede soportar un edificio, el cual puede usarse para estimar el número de víctimas y la cantidad de ayuda que sería necesaria. Esto está actualmente (enero de 2015) en discusión para un uso futuro.

Cómo cartografiar edificios

La gran mayoría de los edificios que el HOT cartografía están o bien basados en formas rectangulares con esquinas cuadradas o bien son circulares. Si un edificio parece una mezcla de ambos, lo más probable es que estés observando un edificio cuyo borde está oscurecido por una sombra, un reflejo, el follaje o algún obstáculo similar.

Para algunas tareas, solo es necesario dibujar el borde del área ocupada, también puede ser que la tarea especifique que se marquen los edificios mediante nodos individuales, aunque estas situaciones son raras hoy en día.

building=yes

Salvo que las instrucciones del proyecto digan otra cosa, los edificios deben etiquetarse mediante el par *building=yes*.

- Siempre existe un espacio de tiempo desde que el satélite toma la imagen hasta que se realiza la edición cartográfica. Por lo tanto existe la posibilidad de que el edificio que estás viendo que no tiene techo, ahora esté ya completado y por tanto se trate ya de una vivienda. Es también posible enfrentarse a un edificio con varias alturas en las que las plantas bajas estén habitadas y las plantas superiores se encuentren vacías.

Cartografiando edificios con iD. Cuando usas la herramienta de dibujo de áreas en iD para crear una forma simple, debes recordar el cambiar la etiqueta a *building=yes* ya que la configuración por defecto usará la etiqueta más genérica de *area=yes*.

- JOSM es una herramienta más rápida para dibujar edificios. Consulta [las herramientas de JOSM para dibujar edificios](http://learnosm.org/en/editing/more-tools/#the-buildings-tools-plugin) (<http://learnosm.org/en/editing/more-tools/#the-buildings-tools-plugin>).



Parte de una celda se está editando en esta captura de pantalla. Nótese la escala en 15 metros abajo, esa es más o menos a la que se debería trabajar al cartografiar este tipo de entidades. Al cartografiar, se debe intentar trazar el lugar que ocupa el edificio sobre el terreno:

1. **Edificios circulares.** En este caso, suelen ser bastante bajos en altura y su sombra es casi invisible. Si te encontraras de frente a uno de ellos te parecería un domo. Hasta la fecha el autor solo ha encontrado un caso de este tipo. Para añadir rápidamente el resto de edificios circulares el procedimiento podría empezar por seleccionar el edificio dibujado (resaltándolo), presionar *Control+C*, mover el cursor al centro de otro edificio del mismo tamaño y presionar *Control+V*. Cuando todos los edificios del mismo tamaño estuvieran digitalizados en la celda de trabajo se podría copiar sobre otro edificio de un tamaño diferente y redimensionarlo usando el ratón conjuntamente con *Alt+Control* hasta llegar al tamaño adecuado, entonces se vuelve a copiar y pegar sobre los edificios de ese tamaño y así sucesivamente.
2. **Edificios rectangulares.** Este tipo de edificios generan una sombra bastante apreciable. La sombra puede servir para identificar la forma del edificio que puede haberse tapado parcialmente por otro objeto. Es fácil encontrar edificios que no sean tan sencillos, tal vez tienen un porche o una forma en “L”. Es necesario trazar toda la forma del edificio, ya que esto sirve para identificarlos mejor cuando se les ha de añadir nombres o hay que validarlos sobre el terreno.
3. **Barreras, paredes (o setos) de un recinto.** Es necesario examinar las imágenes, acercarse y alejarse hasta estar satisfecho con la forma del objeto (tal vez usando igualmente la sombra para identificarlo), hasta tener claro que es una pared. Entonces se etiqueta con **barrier=wall**. Otras etiquetas alternativas son **barrier=fence** y **barrier=hedge**.
4. Hemos unido la **barrier=wall** con el **building=yes** en la esquina del edificio.



Distorsión en la forma de los edificios en las imágenes de satélite

1. En la imagen de satélite de arriba aparece un edificio, pero el satélite no estaba exactamente encima del edificio, por lo que en estos casos éstos aparecen distorsionados y una de sus paredes resulta visible en la imagen. Por este ángulo entre el satélite y el edificio, el tejado no se muestra como una forma rectangular. El sol está prácticamente sobre el edificio, por lo que la sombra del mismo, indicada por las flechas de la figura, confirman que el edificio es efectivamente rectangular.
2. Para cartografiar este edificio, crea un rectángulo extendiendo desde las flechas del punto 2, hasta donde se estima que el edificio termina, indicado por el punto 3 en esta imagen.

Para más información, consultar los enlaces siguientes con más guías e información útil.

Lecturas adicionales

- [Consejos del usuario Bgirardot para el trabajo de HOT en África Oeste](http://wiki.openstreetmap.org/wiki/User:Bgirardot/Typical_Road_and_Residential_Task) (http://wiki.openstreetmap.org/wiki/User:Bgirardot/Typical_Road_and_Residential_Task).
- [Página del wiki de OSM relativa a la validación](http://wiki.openstreetmap.org/wiki/OSM_Tasking_Manager/Valid) (http://wiki.openstreetmap.org/wiki/OSM_Tasking_Manager/Valid).
- [La guía de referencia para el etiquetado de carreteras en África](http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Highway_Tag_Africa) (http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Highway_Tag_Africa).
- [Pequeño tutorial sobre edición a distancia](http://blog.cartong.org/2014/07/24/tuto-digitaliser-sous-openstreetmap-avec-le-tasking-manager-et-josm-premiers-pas/) (<http://blog.cartong.org/2014/07/24/tuto-digitaliser-sous-openstreetmap-avec-le-tasking-manager-et-josm-premiers-pas/>).

Revisión de los datos

Nota: Texto extraído de la [guía de coordinación de OSM](http://learnosm.org/es/coordination/review/) (<http://learnosm.org/es/coordination/review/>)

Contenidos

- *Revisión de los datos*
 - *Comprobaciones diarias*
 - *Validación de datos*
 - *Usando la búsqueda de JOSM*
 - *Repetición del trabajo*
 - *Corrigiendo errores*
 - *Informando sobre la precisión*
 - *Consultas SQL*
 - *Preparar los datos*
 - *Consultas SQL*
 - *Resumen*

Importante: Esta sección cubre los procesos de control de la calidad de los datos, particularmente en el contexto de un proyecto dirigido de cartografiado de OSM, como los que lleva acabo el [Humanitarian OpenStreetMap Team](http://hotosm.org) (<http://hotosm.org>) en varios países y como los proyectos [Open Cities](http://opencitiesproject.com) (<http://opencitiesproject.com>) en Bangladesh, Sri Lanka y Nepal. Los métodos mostrados pueden resultar de utilidad en otros contextos, cuando el control de calidad sea una tarea habitual.

Cuando intentamos cartografiar un conjunto completo de elementos y atributos de un área determinada, necesitamos maneras de comprobar los errores y maneras de asegurar la precisión del trabajo. En este tutorial trabajaremos con diferentes métodos para revisar datos, para cada método explicaremos los pasos a dar y sus razones para darlos. Un proyecto de cartografía bien gestionado incluirá cada uno de estos tres procesos, de forma que se evalúen y corrijan los datos, así como para realizar informes.

- Comprobaciones diarias
- Repetición del trabajo
- Sentencias SQL

Estos métodos de comprobación son cada vez más importantes a medida que el modelo de datos crece y el número de elementos registrados se convierte en una cantidad bastante grande. Por ejemplo, no

llevaría mucho tiempo ni esfuerzo el crear un modelo de datos que solamente involucrara puntos de interés (POIs por sus siglas en inglés):

Data Model	
POIs	Name
	Type
	Phone Number

En este caso las preguntas que habría que contestar podrían ser:

- ¿Los POIs han sido cartografiados en todos los lugares?
- ¿Hay algún POI al que le falte el atributo de nombre?
- ¿Hay algún POI al que le falte el atributo de tipo?
- ¿Hay algún POI al que le falte el atributo de número de teléfono?
- ¿Está el valor del campo nombre con las mayúsculas y minúsculas correctas?
- ¿El número de teléfono tiene sentido?

Generalmente los modelos de datos son más complejos, como por ejemplo en el caso de la cartografía de edificios. Consideremos un modelo de datos que incluya esto:

Buildings	Name
	Street Name
	Building Number
	Number of Levels
	Use of Building
	Material of Building
	Type of Structure
	Use of Building
	Construction Date
	Building Condition

Se podrían estar cartografiando miles de edificios con los mismos atributos y el análisis se convertiría en más crítico. En el presente tutorial se usarán los edificios como ejemplo, aunque los mismos métodos se pueden aplicar a la comprobación de otros elementos.

4.1 Comprobaciones diarias

La manera más rápida de realizar comprobaciones en los datos es revisarla y validarla con regularidad. La frecuencia puede ser diaria, pero como máximo debiera ser semanal. Representa una tarea importante para el supervisor del equipo de trabajo ya que encontrar de manera temprana errores y malas prácticas a la hora de editar significa que los errores pueden ser corregidos y los editores de cartografía pueden aprender y hacer las cosas de manera apropiada.

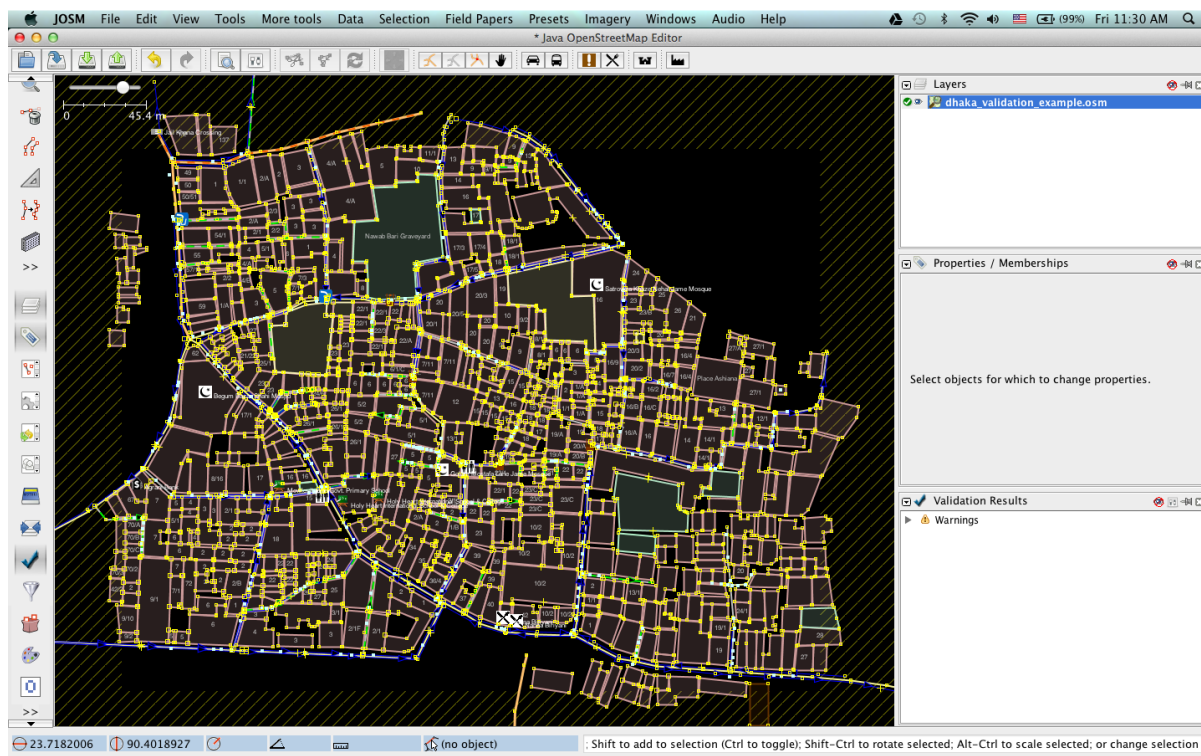
Revisaremos algunos de los métodos que se pueden emplear para comprobar los datos usando simplemente JOSM. Algunas de las preguntas que hay que formularse al respecto de los datos son:

- ¿Hay errores **topológicos** (como edificios que se solapan o relaciones erróneas)?
- ¿Hay errores de **etiquetado** (etiquetas mal escritas, pares clave-valor mal empleados)?
- ¿Están los datos **completos** de acuerdo al modelo de datos?

Examinemos cómo encontrar respuestas a estas preguntas empleando JOSM. Se asume que se está comprobando el trabajo de otras personas, pero los mismos procesos deberían funcionar también (e incluso ser más sencillos) cuando se examina el trabajo propio.

Se emplearán una serie de archivos de datos de ejemplo del proyecto de Open Cities de Dhaka. Para poder continuar se deben descargar los siguientes archivos: [dhaka_validation_example.osm](http://learnosm.org/files/dhaka_validation_example.osm) (http://learnosm.org/files/dhaka_validation_example.osm)

Advertencia: NO SE DEBEN salvar los cambios en OpenStreetMap. Estos ejercicios tienen solamente un carácter de demostración.



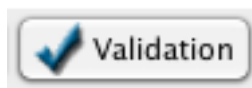
4.1.1 Validación de datos

El primer paso para comprobar los datos es ejecutar la Herramienta de Validación de JOSM, que comprobará automáticamente los datos cargados en busca de los errores más comunes. Esta herramienta es especialmente útil para encontrar errores **topológicos** pero no será tan útil para encontrar errores de etiquetas.

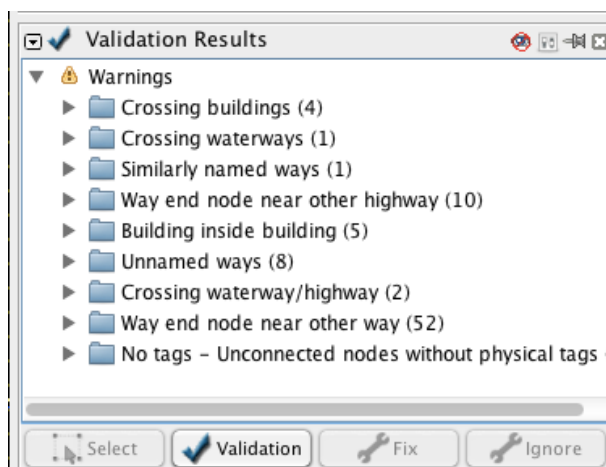
- La herramienta se activa pulsando el botón de Validación que se encuentra en el lado izquierdo de JOSM. (Este paso no será necesario si el panel de Validación ya está desplegado).



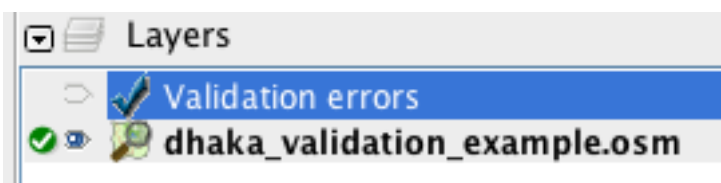
- A continuación hay que asegurarse de que no hay nada seleccionado pulsando con el ratón en cualquier lugar en blanco del mapa. Si hay elementos seleccionados cuando se emplea la Herramienta de Validación solamente los elementos seleccionados son validados. (En ocasiones es conveniente comprobar solamente algunos elementos, pero por ahora vamos a comprobar todo el fichero).
- Se pulsa en el botón “Validation” del panel.



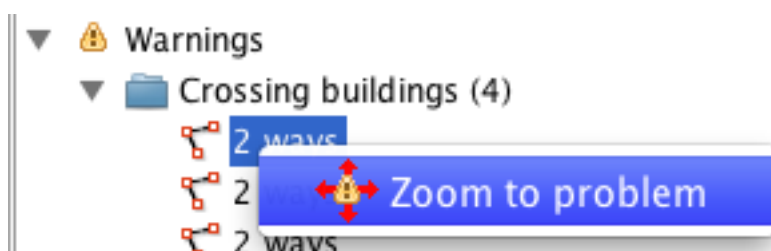
- Aparecerán una lista de avisos:



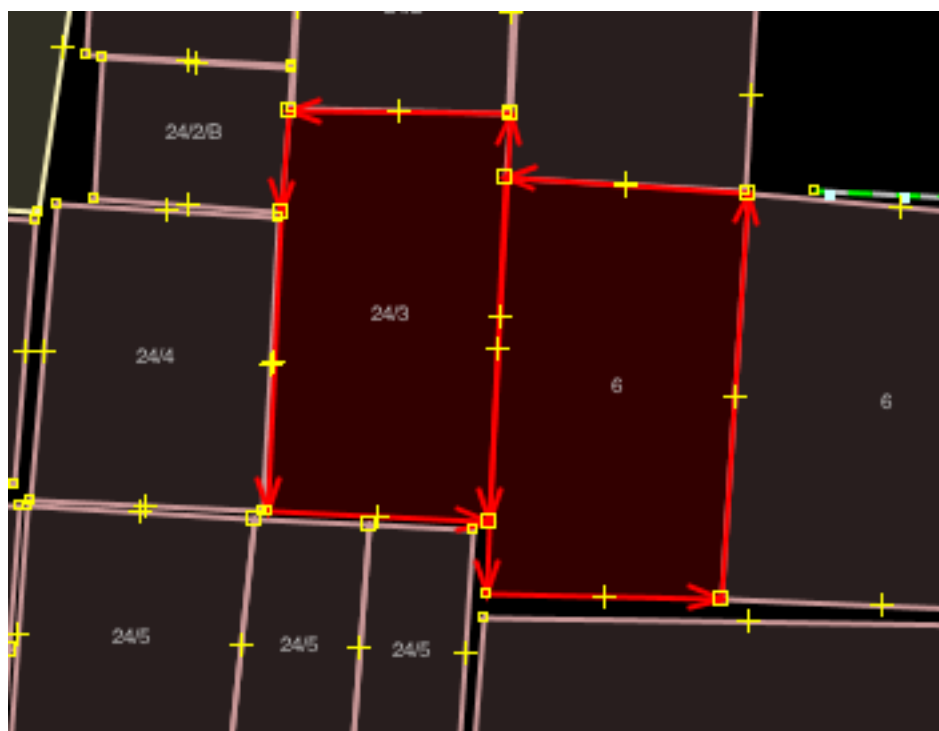
- También aparece una nueva capa, indicando dónde están los errores. Puede ser conveniente ocultar esta capa de momento.



Pasamos a revisar algunos de los avisos. Puede verse que hay cuatro avisos de “*Crossing buildings*”. Estos avisos informan de que hay edificios que se solapan en algún lugar. Se selecciona el primer elemento de la lista, pulsamos con el botón derecho y después elegimos “*Zoom to problem*”.



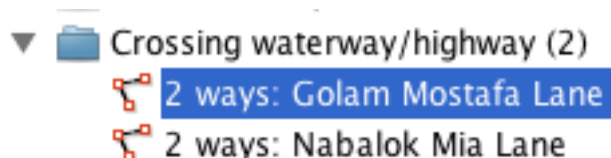
También se puede pulsar en el botón “*Select*” que está en la parte de abajo de la ventana de Validación, lo que seleccionará las vías en cuestión. Así es como se muestra que dos vías tienen un problema:



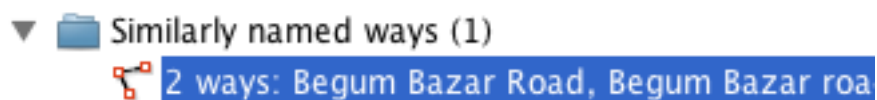
- En este caso se trata de un error que nunca se habría podido detectar sin la herramienta de validación. Si se hace *zoom* a menor escala se puede apreciar cómo los edificios se solapan ligeramente, lo que es un error topológico, porque los edificios no suelen solaparse unos con otros. Para arreglar el error, es necesario desplazar el nodo central. Si los edificios realmente se tocan, lo que es muy probable, el nodo central puede unirse con la vía.
- Una vez se ha corregido, se puede volver a ejecutar la herramienta de Validación y comprobar como ha desaparecido el elemento de la lista.

Este método de comprobación automática de los datos en una manera muy eficaz de corregir errores topológicos, particularmente aquellos que son difíciles de apreciar para las personas. En la lista de avisos de validación, se pueden encontrar otros avisos como “*Building inside building*” que es el resultado de una equivocación similar.

Sin embargo otros avisos, como “*Crossing waterway/highway*”, no son errores necesariamente. En este caso se puede apreciar claramente que la herramienta de validación puede ser muy buena para detectar posibles errores, pero que se requiere de que alguien supervise si el error es importante o no.



Si se comprueba el aviso que hay bajo “*Similarly named ways*” se puede ver que no se trata de un error topológico. Si se pulsa “*Select*” se seleccionarán las dos vías en cuestión.



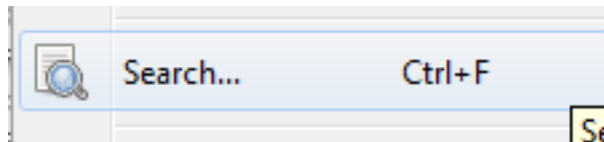
¿Se aprecia la naturaleza del error? Aunque hay dos segmentos de vía diferentes, que en realidad son la misma vía pero que han sido nombrados de manera ligeramente diferente - “*road*” está en mayúsculas en una de las vías pero no en la otra. Parece tener sentido que ambas deberían tener el mismo nombre, y

en este caso la palabra “road” debe estar en mayúsculas.

4.1.2 Usando la búsqueda de JOSM

Buscar en JOSM es una manera muy potente de revisar datos. Permite la introducción de términos de búsqueda, también llamados consultas, para seleccionar solamente los elementos que se quiera.

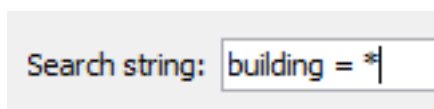
- Para acceder a la búsqueda, hay que ir al menú *Edit -> Search* o presionar CTRL + F en el teclado.



- Hay muchas consultas que pueden realizarse, pueden verse detalles y ejemplos en la propia caja de búsqueda y pulsando el botón “Help”.
- Se intentará seleccionar todos los edificios. Prácticamente todos los edificios van a tener la etiqueta **building=yes** y solamente algunos tendrán la etiqueta **building=construction**. Se puede construir una consulta como:

```
*building = yes* OR *building=construction*
```

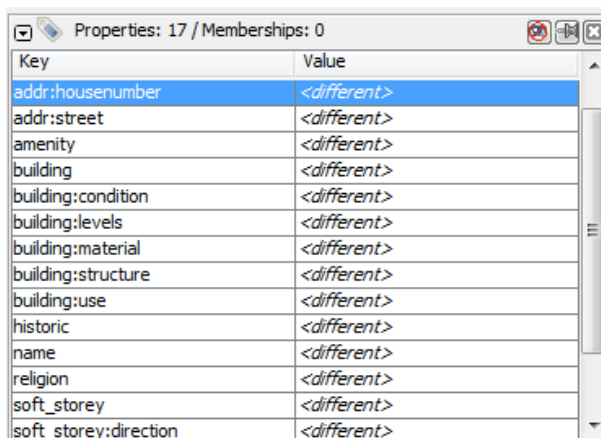
- Esta consulta seleccionará todos los edificios, pero en previsión de que alguien hubiera empleado una etiqueta equivocada en el edificio, podemos emplear un carácter comodín, que seleccionará todos los elementos que tengan la clave **building**.



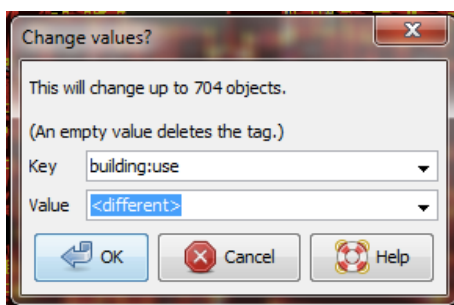
- Se seleccionarán todos los edificios.

Se trata de una funcionalidad muy útil, ¿pero cómo ayuda a revisar los datos? Ahora que todos los elementos de un solo tipo han sido seleccionados, pueden comprobarse etiquetas erróneas.

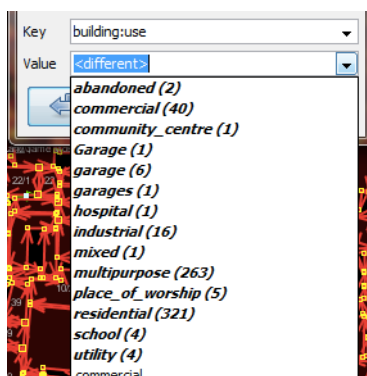
- En la ventana de Propiedades - podemos ver todas las etiquetas de los elementos seleccionados. Todos tienen las mismas claves, pero como cada elemento tiene valores diferentes aparecen marcados como *<different>*.



- Se pulsa en la etiqueta **building:use** y después pulsamos en “Edit”.



- **¡PRECAUCIÓN!** no se debe editar el valor y pulsar OK, porque eso cambiaría los valores de todos los elementos edificio. **Y esto sería muy perjudicial.**
- En lugar de eso, se pulsa en la caja desplegable junto al Valor.



- Hay que apreciar que todos los elementos en negrita tienen un número entre paréntesis junto a ellos. Se trata del número de elementos seleccionados que tienen el valor de la etiqueta.

Se puede comparar ésta con las etiquetas representadas en nuestro modelo de datos y buscar errores. Por ejemplo, la etiqueta que usamos como ejemplo representa un uso como edificio. En los inicios del proyecto Open Cities Dhaka (que es de donde provienen los datos de ejemplo) había una cierta incertidumbre sobre si etiquetar un edificio con diversos usos como **building:use=multipurpose** o **building:use=mixed**. Como la primera etiqueta ya estaba siendo utilizada en otros países, fue la que finalmente se eligió. Sin embargo, tal como se puede apreciar uno de los edificios se ha etiquetado como **mixed**. Es necesario corregir esto. (Otro error obvio son dos términos distintos empleados para **garage**, pero no se corregirá este error en este momento).

- No puede cambiarse el elemento etiquetado como **building:use=mixed** desde esta pantalla, ya que hay cientos de elementos seleccionados. De manera que, para corregir el error, se debe encontrar el edificio concreto. ¿Cómo? Empleando la herramienta de búsqueda.
- Hay que pulsar “Cancel” para abandonar el dialogo. **Hay que recordar que pulsar OK puede ser peligroso.**
- Se abre la búsqueda de nuevo y se introduce:

`"building:use"=mixed`

- Nótese que las comillas son necesarias porque el carácter dos puntos (:) tiene su propio significado para el motor de búsqueda. Esta acción seleccionará el único edificio que tiene esa etiqueta. Ahora se puede reemplazar su valor por **multipurpose**.

Advertencia: Se debe recordar que pese a seguir el tutorial, NO se deben guardar los cambios en OpenStreetMap. Se trata de un ejercicio meramente demostrativo.

4.2 Repetición del trabajo

Cuando se trabaja en un proyecto como el de realizar un cartografía detallada de edificios, deben implementarse métodos adicionales de control de calidad, tanto para obtener un mejor trabajo final como para poder informar sobre la precisión al final de proyecto.

Si hay varios equipos colaborando en la recolección de datos en el área, suele ser común que uno o más de los equipos no realice un trabajo satisfactorio. Incluso los equipos que realizan un trabajo eficiente y preciso cometen errores. Si se imagina un equipo que cartografía unos 100 edificios al día - no es descabellado que un pequeño porcentaje de los atributos recolectados sean erróneos.

De este modo, un buen proyecto debe incluir los procesos de comprobación de parte del trabajo realizado, para arreglar errores, determinando qué equipos han realizado un trabajo satisfactorio y obteniendo aproximadamente el porcentaje de errores para incluirlo en el informe final.

Por supuesto, no tiene sentido repetir el trabajo realizado en cada edificio en el área, pero entre el 5 y el 10 % de los edificios deberían ser revisados. Las áreas sometidas a revisión deben ser escogidas de distintas zonas para poder comparar entre equipos de trabajo. Los equipos pueden volver a realizar el trabajo de otros equipos, o si es posible debería ser el personal más experimentado los que realizaran la revisión. Es práctica común que los jefes de equipo empleen un día a la semana a realizar repetición de trabajo de partes del área objetivo.

4.2.1 Corrigiendo errores

¿Qué debe hacerse cuando se detectan errores?

Si la cantidad de errores es pequeña (menos del 5 % de los edificios), las incidencias deben llevarse al equipo de campo original de forma que cobren conciencia del error y no lo vuelvan a cometer. Los datos deben ser corregidos en OpenStreetMap y el resultado de la repetición del trabajo registrada.

Si hay errores más importantes, deberán tomarse acciones más drásticas. El equipo de campo deberá ser informado convenientemente y las áreas en las que trabajaron podrían tener que volver a trabajarse por completo, dependiendo de lo erróneos que resulten ser los datos. Un número de errores superior al 10 % será seguramente inapropiado.

4.2.2 Informando sobre la precisión

El segundo objetivo de la repetición de trabajos es el poder hacer un informe sobre la precisión de los datos cuando acaba el proyecto. Los usuarios de los datos querrán saber qué métricas y metodologías se han empleado para asegurar la calidad.

Incluir este proceso como parte de la metodología de revisión, permite explicar claramente de qué manera se ha asegurado la calidad y se podrán aportar pruebas sólidas sobre los porcentajes de error de los datos obtenidos.

Por ejemplo, Se podría imaginar que se gestiona un proyecto en el que hay que cartografiar 1000 edificios. Así que se decide cartografiar el 10 %, o sea 100 edificios, seleccionándolos aleatoriamente en el área. Después de realizar la repetición del trabajo de campo se aprecia que seis de ellos tienen un alto nivel de errores. En este caso se supone que se ha establecido que un error es tener al menos una etiqueta errónea. Un seis por ciento de los edificios que se han repetido tienen errores - que pueden subsanarse, pero se debe extrapolar que el seis por ciento de los 1000 edificios tienen alguna incorrección. Al cierre del proyecto debería informarse de que este es el error probable.

La repetición del trabajo debe realizarse a lo largo del proyecto. Imaginando que se espera hasta el final del proyecto para encontrar que ¡40 de cada 100 edificios tienen errores! Podría llegar a arruinar todo el proyecto. Es mejor encontrar tempranamente errores a gran escala de forma que estos puedan ser corregidos.

4.3 Consultas SQL

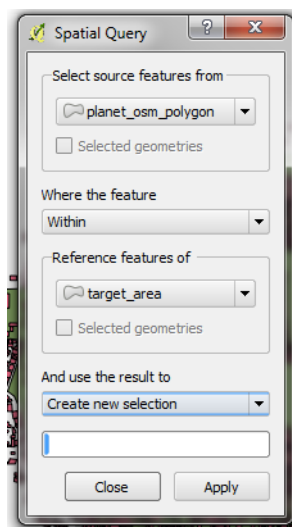
Probablemente la mejor herramienta de análisis a emplear son las consultas SQL en un sistema GIS, como QuantumGIS (QGIS). Es similar a buscar información en JOSM, pero ofrece una capacidad de análisis más potente, aunque puede costar un poco más de tiempo preparar el entorno. Usar JOSM es una forma rápida de comprobar los errores más básicos, mientras que QGIS está diseñado para encontrar datos que faltan o atributos incorrectos.

Se asume que el lector está familiarizado con los GIS, por lo que el presente manual se centra en la creación de consultas que permitan revisar datos de OpenStreetMap. Para realizar los ejercicios que vienen a continuación se empleará de nuevo los datos del proyecto de Dhaka de Open Cities, que puede descargarse de [dhaka_sql.zip](http://learnosm.org/files/dhaka_sql.zip) (http://learnosm.org/files/dhaka_sql.zip). Los datos de OpenStreetMap se exportaron empleando la herramienta (export.hotosm.org (<http://export.hotosm.org>)) y el área de trabajo se determinó al principio del proyecto.

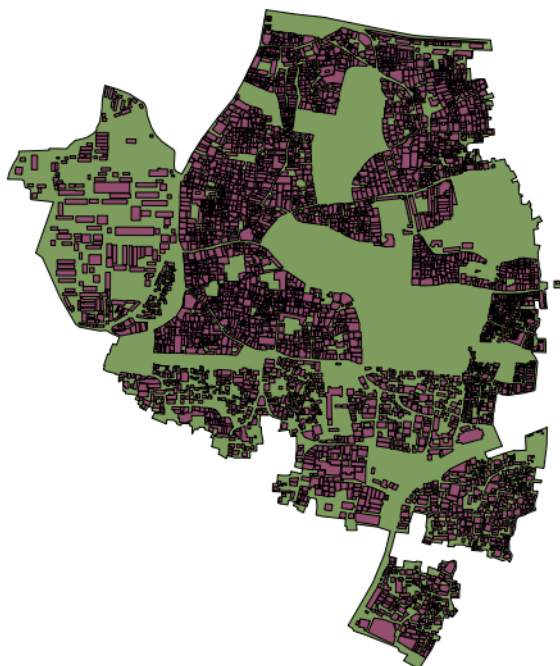
4.3.1 Preparar los datos

Se descomprimirá el archivo Zip y se cargará su contenido en QGIS. Se procederá a recortar solo los edificios que se encuentren en el área de proyecto, de forma que se simplificará el trabajo a realizar a posteriori.

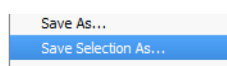
- En primer lugar se seleccionan los polígonos que estén en el área del proyecto. Para ello se empleará el plugin *Spatial Query*. Si no se encuentra instalado, ir a *Plugins -> Manage and Install Plugins* para encontrarlo e instalarlo.
- Ir a *Vector -> Spatial Query -> Spatial Query*.
- Se deben rellenar los ajustes para seleccionar elementos **planet_osm_polygon** que estén **within** **target_area**.



- Se pulsa *Apply*. Solamente se seleccionarán los polígonos que estén en el área.



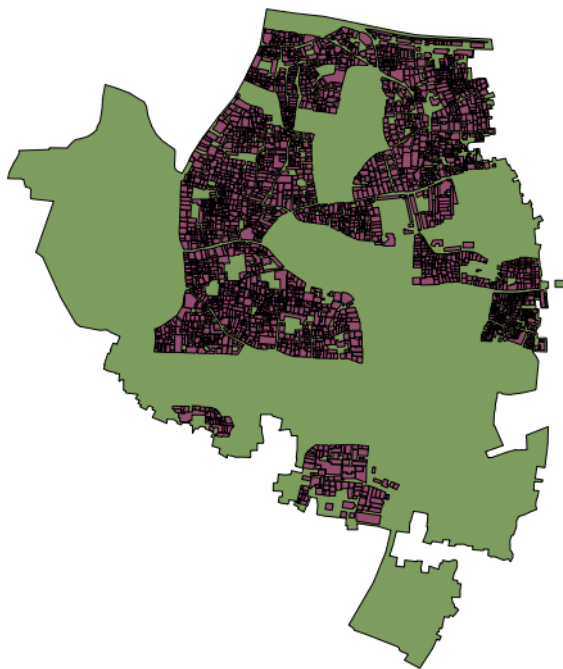
- Se pulsa con el botón derecho del ratón en la capa y se guarda la selección como un nuevo *shapefile*. Se añade este último al proyecto.



- A continuación se filtran tan solo los polígonos que sean edificios y que fueron recogidos como parte del proyecto.
- Se pulsa con el botón derecho sobre **planet_osm_polygon** y se pulsa en “Filter...”
- Se introduce la siguiente consulta:

```
*"building" != NULL AND "source" = 'Open Cities Dhaka Survey'*
```

- Se pulsa OK. El filtrado de los datos con la consulta mostrará solamente los polígonos que tengan algún contenido en la columna edificio. También eliminará los edificios que no tengan la etiqueta *source* asociada al proyecto.
- Se guardan los datos como un nuevo *shapefile*. Se usará el archivo para las consultas SQL.



4.3.2 Consultas SQL

Ahora pueden ejecutarse consultas en la capa de edificios para detectar posibles errores. Se plantearán algunas cuestiones sobre las que se podrían realizar consultas. El modelo de datos del proyecto indica los atributos que deberían recogerse en cada edificio - estos atributos son:

- name
- building
- building:levels
- building:use
- building:vertical_irregularity
- building:soft_storey
- building:material
- building:structure
- start_date
- building:condition

Nótese que en los *shapefiles* los nombres de columna están truncados, ya que estos están limitados a 10 caracteres.

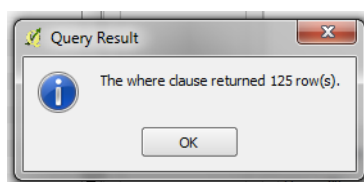
¿Qué tipo de preguntas se pretende preguntar? ¿Qué es posible que sean errores? Un error común es que se ha cartografiado el edificio, pero no se han recolectado todos los atributos. De forma que se ejecutará una consulta que muestre todos los edificios que no tienen el juego completo de atributos. Algunos atributos, como el nombre o el año de inicio (año de construcción), pueden estar vacíos sin que sea un error, porque muchos edificios no tienen nombre y se desconoce el año de construcción. Pero el resto de atributos deben ser recogidos.

Se desarrolla una consulta con este fin:

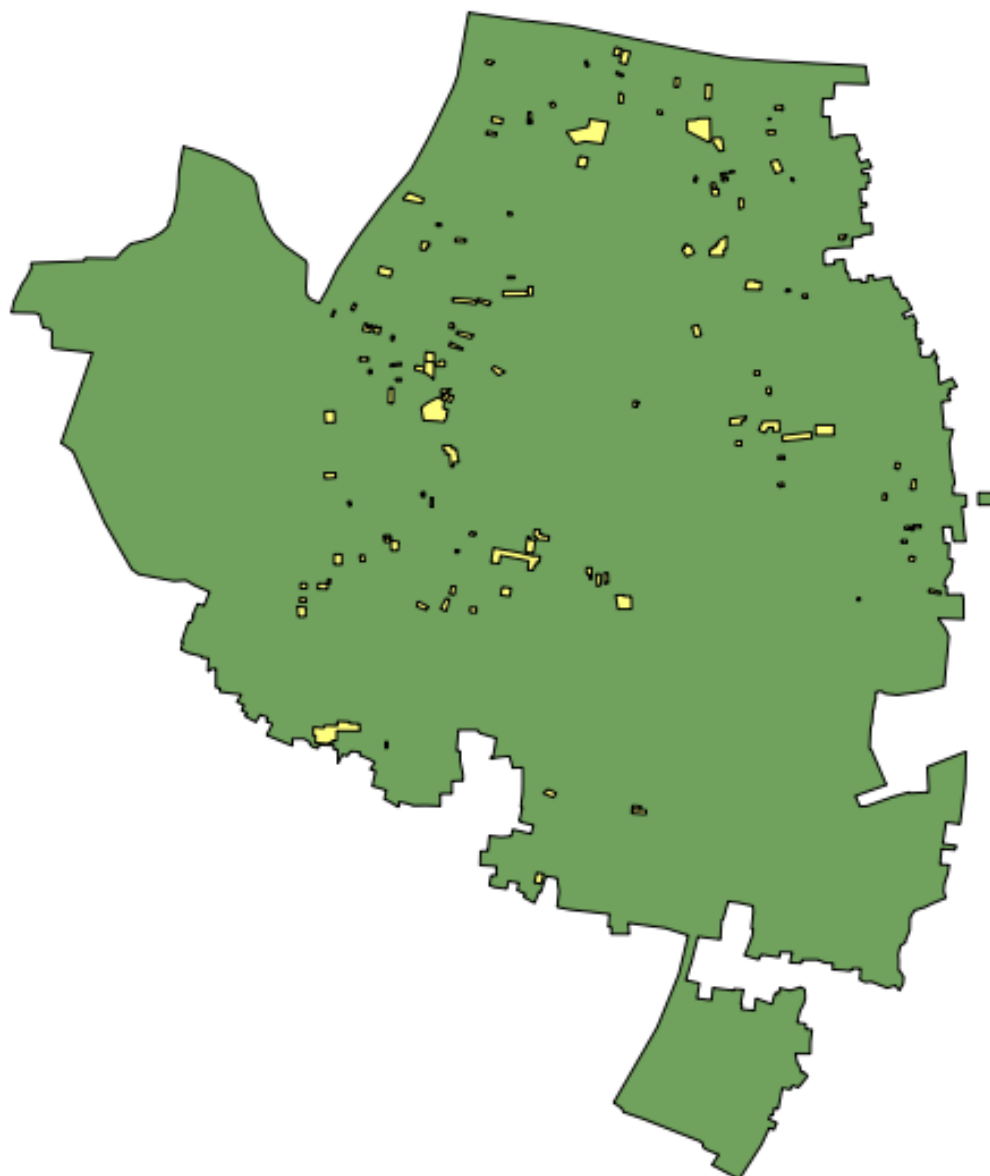
- Hacer pulsar con el botón derecho en la capa de edificios (la capa creada en la sección anterior) y pulsar “Filter...” se abrirá el constructor de consultas. En este constructor se prepararán las consultas complejas que devolverán los datos solicitados.
- Se puede construir la consulta haciendo doble pulsación en los campos, operadores y valores, o puede copiarse la siguiente consulta:

```
"building_c" = NULL OR "building_s" = NULL OR "building_l" = NULL OR  
"building_m" = NULL OR "vertical_i" = NULL OR "soft_store" = NULL OR  
"building_u" = NULL
```

- Se pulsa en “Test” y se comprueba que la consulta devuelve 125 elementos. Esto quiere decir que de los 3500 edificios cartografiados, a 125 les falta un atributo o varios.



- Se pulsa OK para mostrar solo los edificios que cumplan las condiciones de la consulta.



- Estos edificios pueden ser examinados para identificar qué atributos faltan y si es necesario realizar de nuevo el trabajo. Es posible hacer un mapa con QGIS que muestre a qué edificios les faltan atributos para entregar al equipo que vaya a volver a campo.

¿Qué otras consultas pueden ser de utilidad? También se pueden comprobar atributos que no están en el esquema de datos. Como ya se vio en la sección de JOSM. Se pueden emplear las consultas para encontrar los edificios cuyos atributos no se correspondan con el modelo.

También pueden emplearse para buscar anomalías, que probablemente aunque no necesariamente son errores. Por ejemplo, si se abre el constructor de consultas, se selecciona **building_l** y se pulsa “All” para cargar los posibles valores de atributos, se aprecia que la mayoría de edificios tienen un número entre uno y 20 (este atributo es `building:levels`, el número de plantas del edificio). Pero también hay un 51. Parece poco probable que haya un edificio de 51 alturas en el área, de forma que se puede localizar y ser comentado con los cartógrafos.

Las consultas pueden ser una forma muy efectiva de encontrar errores en el juego de datos. Combinadas con otras características de QGIS, pueden emplearse para producir mapas que pueden ser usados para revisar datos en el área.

4.4 Resumen

En el presente tutorial se han revisado diversos modos efectivos de mantener la calidad de los datos durante un proyecto y se han realizado algunos ejercicios para practicar la revisión de datos OSM. Cuando se organiza un proyecto de cartografiado, o incluso cuando se están empleando los datos de un área para uso personal, estos métodos pueden resultar ventajosos.

Cómo montar Mapping Parties y Mapatones para el HOT

Contenidos

- *Cómo montar Mapping Parties y Mapatones para el HOT*
 - *Mapping Party How To*
 - *¿Qué es una mapping party?*
 - *Arrancando*
 - *Planificación*
 - *Durante el evento*
 - *Publicidad*
 - *Agenda*
 - *Obtener retroalimentación de la actividad*
 - *Enlaces*
 - *Mapatones para el HOT*
 - *Preparación*
 - *Difusión*
 - *Organización del trabajo*
 - *Durante el mapatón*
 - *Resultados y conclusiones*
 - *Hay que ser ágil*
 - *Listas de comprobación para Mapathones*
 - *Referencias*

5.1 Mapping Party How To

Nota: Texto extraído de la guía para organización de Mapping Parties (https://wiki.openstreetmap.org/wiki/ES:Mapping_Weekend_Howto)

5.1.1 ¿Qué es una *mapping party*?

Una *mapping party* es donde un grupo de colaboradores de OpenStreetMap (veteranos y novatos) se dirigen a algún lugar para cartografiarlo en detalle, normalmente durante un fin de semana.

Es un tipo de evento muy social, donde la gente habitualmente se reúne y charla entre sesiones de toma de datos (normalmente en un bar, una biblioteca o un centro cultural).

Una sesión de toma de datos consiste en repartir entre los participantes un área dividida en zonas, y se sale a cartografiarla, bien en coche, en bicicleta o andando. Para una descripción más detallada de qué es una *mapping party* puedes echar un vistazo a la página [Mapping parties](https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Mapping_parties) (https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Mapping_parties).

Ya han tenido lugar un gran número de *mapping parties*, ¡a lo largo y ancho de todo el mundo! Si no ha habido ninguna cerca de donde te encuentras, por favor considera el organizar una siguiendo los consejos de esta guía.



Figura 5.1: Mapping Party en Londres

Consejo: Puedes consultar más información sobre qué es una *Mapping Party* en el [wiki de OpenStreetMap](http://wiki.openstreetmap.org/wiki/ES:Mapping_parties) (http://wiki.openstreetmap.org/wiki/ES:Mapping_parties).

5.1.2 Arrancando

Para conseguir una *mapping party* de éxito necesitas tres ingredientes clave: un lugar, gente y una fecha. Encontrar un buen lugar es normalmente lo más difícil de conseguir. El resto simplemente irá a su sitio.

- **Cuándo** Una vez tienes una localización aproximada (*Valencia* o *Sevilla* por ejemplo) y un par de personas, pon una página en el wiki de OSM con todos los detalles y confirma la fecha. El resto es fácil. Ese día, salvo que tengas muchos novatos, todo ocurrirá por sí mismo, así de fácil.
- **Dónde** El lugar más sencillo es un bar, preferiblemente con WiFi gratuita. O tal vez seas capaz de encontrar una empresa, un centro cultural, una biblioteca o un auditorio que puedan ofrecer espacio libre y gratuito durante el fin de semana.
- **Quién** Lo siguiente es conseguir que algunas personas se apunten. Es conveniente intentar contactar con dos o tres colaboradores locales antes para ver si las fechas les acomodarían. Para algunos ha sido útil elegir una fecha usando una encuesta en doodle.com (<http://doodle.com>). En cualquier

caso, simplemente intenta encontrar unos pocos colaboradores que estén comprometidos antes de hacer un anuncio general.

5.1.3 Planificación

Esta es una lista de cosas que hay que hacer previamente

Fecha

- Anuncia tu evento **al menos** con dos meses de adelanto. No elijas un fin de semana que pueda solaparse con períodos vacacionales o festivos importantes.
- Elige un fin de semana

Lugar

- Elige un lugar que se encuentre razonablemente cerca de algún medio de transporte como aeropuertos, estaciones de tren o autovías. Recuerda: es probable que haya gente que venga de lejos.
- Elige lugares de reunión para comidas y cenas que sean adecuados para familias (puede que haya gente que traiga niños).
 - Asegúrate de que tu lugar no requiera de algún tipo de seguro de responsabilidad (algunas oficinas o espacios comunitarios puede que lo pidan) - echa un vistazo a la página de discusión de la versión en inglés de esta página para más detalles.
 - El bar de la tarde y el de la cena son detalles importantes. Crear comunidad está muy relacionado con la interacción social, por lo que busca un buen bar y dile a todo el mundo que después de la actividad os reuniréis allí a tomar algo.
- Obtén las coordenadas geográficas (latitud/longitud) de los lugares de reunión y anúncialos previamente.
 - Intenta ir a algún sitio con WiFi gratuita.

Otros

- Arranca una página en el wiki. Puedes copiar y pegar el texto de la plantilla en inglés [Mapping Party Template](https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Mapping_Party_Template) (https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Mapping_Party_Template), o usar tus propias palabras y formato.
 - Pon tu número de teléfono en el wiki
 - Da unas indicaciones claras sobre cómo encontrar a las personas adecuadas si vais a reunirlos en un lugar público.
 - Pon un mapa en la página (usa la sintaxis `<map>` o `<slippymap>`, o tal vez carga tu propia imagen personalizada).
 - Haz un diagrama *en pastel* para trocear el área en secciones manejables. (Para ver un ejemplo puedes echar un vistazo a la página [London mapping party](https://wiki.openstreetmap.org/wiki/London_mapping_party) (https://wiki.openstreetmap.org/wiki/London_mapping_party)). Puedes encontrar más detalles sobre cómo hacer un diagrama en pastel en [Mapping Weekend Howto/Cake Diagram](https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Mapping_Weekend_Howto/Cake_Diagram) (https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Mapping_Weekend_Howto/Cake_Diagram).

- Asegúrate de que no hay previstos trabajos de mantenimiento en la calle o cualquier otra eventualidad en el transporte para la fecha seleccionada.

5.1.4 Durante el evento

Asegúrate de tener el *hardware* y *software* necesarios como por ejemplo:

- Lector de tarjetas SD (para las unidades GPS y similares)
- Un cable de serie para Garmin (y un conversor de serie a USB si lo vas a necesitar)
- [JOSM](https://wiki.openstreetmap.org/wiki/JOSM) (<https://wiki.openstreetmap.org/wiki/JOSM>)
- [GPSBabel](https://wiki.openstreetmap.org/wiki/GPSBabel) (<https://wiki.openstreetmap.org/wiki/GPSBabel>)
- El *software* para las unidades GPS si es necesario
- Cámara de fotos
- Herramientas para móviles como [OSM Contributor Mapping Tool](https://wiki.openstreetmap.org/wiki/OSM_Contributor_Mapping_Tool) (https://wiki.openstreetmap.org/wiki/OSM_Contributor_Mapping_Tool) o [Vespucci](http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Vespucci) (<http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Vespucci>)

Unidades GPS

Salvo que vayas a cartografiar una ciudad bien cubierta por [imágenes aéreas](https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Aerial_imagery) (https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Aerial_imagery), vais a necesitar para trabajar hacer uso de [unidades GPS](https://wiki.openstreetmap.org/wiki/GPS_Unit) (https://wiki.openstreetmap.org/wiki/GPS_Unit).

- Obtén depósitos (tarjeta bancaria/pasaporte) y datos de contacto de todos aquellos a quienes prestes una unidad GPS
- Asegúrate de que las unidades GPS tienen suficiente batería y que están vacías de datos
- Asegúrate de que las unidades GPS están configuradas para grabar posiciones y que los novatos saben cómo realizar las operaciones básicas
- Asegúrate de que los novatos saben que los GPS deben trabajar en zonas despejadas para observar los satélites.

5.1.5 Publicidad

Promoción en *Internet*

- Hay *muchos* sitios que listan eventos, así como servicios de calendario donde puedes añadir tu *mapping party*. Éstos ofrecen un buen medio para hacer to evento más *descubrible*. Muchos de ellos de hecho también gestionarán por ti la lista de suscritos. Si te listas en más de uno de estos sitios, ofrece unas instrucciones claras sobre cual es el método de registro requerido, si es que hay alguno. Ayuda a la gente a encontrar estos listados etiquetándolos con *osm* y *openstreetmap* (sí, ambos), y enlazándolo desde la página del evento en el wiki de OSM.
 - <http://lanyrd.com> - ¡Utiliza mapas de OpenStreetMap!
 - <http://eventbrite.com> - Aparentemente es un sitio popular para eventos de pago, o eventos donde hay un número limitado de *tickets*. Mucho contenido sobre imprimir tickets que no tiene mucho sentido.

- <https://ti.to>
 - <http://attending.io>
 - <https://splashthat.com>
 - <http://joind.in>
 - <http://meetup.com> - ¡Cuesta dinero! Por alguna razón, este sitio es una opción bastante popular, pese a que existan muchas alternativas gratuitas. Puedes encontrar [grupos relacionados con OSM](#) (<http://www.meetup.com/es-ES/topics/openstreetmap/>) allí.
- Busca grupos locales de entusiastas de la tecnología (como por ejemplo grupos locales de Linux) y contacta con ellos.
 - Busca el artículo en Wikipedia que mejor se adapta a la localización. Añade una nota en la página de discusión. Intenta evitar sonar demasiado a *spam*, puedes justificar la promoción ya que la actividad va a resultar en un mejor mapa para ilustrar precisamente ese artículo de la Wikipedia.
 - *Hay muchísimas más maneras de hacer promoción en Internet.*

Nota de prensa

- Prepara una nota de prensa. Hecha un vistazo a [Writing a press release](https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Writing_a_press_release) (https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Writing_a_press_release) para consultar consejos y ejemplos.
- Envía la nota de prensa con unas tres semanas de antelación a:
 - Periódicos locales (utiliza esta estupenda página: <http://news.mysociety.org> o una búsqueda en Google por *noticias locales* para encontrar recursos)
 - Emisoras de radio
 - Museos, bibliotecas, etc
 - Foros y sitios web
 - Oficinas de turismo

Póster

- Prepara un póster. Echa un vistazo a [Recruitment Poster](https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Recruitment_Poster) (https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Recruitment_Poster) para ver un texto propuesto, enlaces y ejemplos de otros pósteres publicados.
- Un par de semanas antes del evento distribúyelos:
 - En el lugar del evento
 - Pregunta en tiendas de la zona para poner el póster en su ventana
 - Museos y bibliotecas locales
 - Etc.

Folletos

- Prepara un folleto (*flyer*) para poder repartir entre aquellos que quieran saber más. Echa un vistazo a [Flyers and posters](https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Flyers_and_posters) (https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Flyers_and_posters) para ver los folletos genéricos disponibles para imprimir, o tal vez ficheros de gráficos que puedan serte útiles.
- Imprime unas cuantas copias para tenerlas disponibles el día de la *mapping party*.

5.1.6 Agenda

Prepara una agenda detallada para el fin de semana y súbela con antelación a la página del evento en el wiki.

- Planifica un evento social o quedada en un bar el viernes por la tarde, para aquellos que lleguen pronto.
- Empieza con una reunión de arranque (*kick-off*) como primera actividad de los dos días. Deja al menos una hora para esto. Anima a los participantes a ponerse manos a la obra tan pronto como estén listos (especialmente los veteranos).
- Planifica sesiones de cartografiado de como máximo unas tres horas, ya que muchos GPSs necesitarán recargarse tras ese tiempo.
- Organiza adecuadamente puntos de reunión y asegúrate de que habrá alguien allí con un equipo portátil (así como cables, etc.) para cargar los *tracklogs* (y tal vez crear un [Party Render](https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Party_render) (https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Party_render)). Un bar con WiFi gratuita y comida sería una buena localización.
- Planifica una hora de cierre para el trabajo del día. Incluye una sesión cada día para explicar a los novatos cómo subir y etiquetar sus *tracks*. Anima a los novatos a que hagan ellos mismos el etiquetado.
- Planifica un evento social el Sábado por la noche. Por ejemplo quedar a tomar algo y luego a cenar.
- Es posible que aquellas personas que hayan ido el sábado estén cansadas el domingo, o tal vez menos predispuestas a socializar y más interesadas en simplemente continuar con el trabajo.

5.1.7 Obtener retroalimentación de la actividad

Ideas para las preguntas que se podrían hacer a cada uno de los asistentes...

Nos encantaría conocer tu opinión sobre la actividad de hoy, nos ayuda a hacer estas *mapping parties* aún mejores y así mejorar vuestra experiencia y en definitiva crear un mejor mapa.

- ¿Qué días estuviste?
- ¿Te consideras un local, o tuviste que viajar para venir a la actividad? Local/No local
- ¿Habías asistido anteriormente a una *mapping party*? Sí/No
- ¿Habías contribuido a OSM con anterioridad? Sí/No
- Si es así, ¿habías obtenido datos anteriormente usando un GPS? Sí/No
- ¿Fecha de llegada?

- ¿Hora de salida prevista?
- ¿Traes tu propio GPS o te lo hemos prestado? Mío/Préstamo
- Si te lo hemos prestado, ¿cómo de difícil te ha sido usarlo? (1=fácil, 10=difícil) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- ¿Cuántas horas has estado fuera tomando datos?
- Si hemos proporcionado refrescos, ¿eran lo que necesitabas? Sí/No
- Si hemos proporcionado alimentos a la hora de la comida, ¿fueron de ayuda o hubieras preferido ir por tu cuenta? Sí/Prefiero ir por mi cuenta
- ¿Esperas cuando te marches, continuar editando el mapa y añadir tu conocimiento del día de hoy? Sí/No
- Si es que no, ¿hay algo que podamos hacer para convertirlo en un Sí?
- Si necesitaste ayuda técnica, ¿cómo de útil fue? (1=insuficiente, 10=más que suficiente): 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- Como resultado del día, ¿qué probabilidades hay que asistas a otra *mapping party* en el futuro? (1=poco probable, 10=seguro) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- ¿Te gustaría estar al tanto de la información relativa a los resultados de esta *mapping party*? Si es así por favor danos tu dirección de correo electrónico aquí:
- Si además, te gustaría que te informáramos por correo electrónico de otras *mapping parties** que podamos organizar en el futuro, marca esta casilla.

5.1.8 Enlaces

- [Notas](http://lists.openstreetmap.org/pipermail/talk-gb/2010-February/008759.html) (http://lists.openstreetmap.org/pipermail/talk-gb/2010-February/008759.html) de Andy Robinson sobre la organización de una *mapping party*
- http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Mapping_Weekend_Howto

5.2 Mapatones para el HOT



Un **Mapatón** (*mapathon* en inglés) es un esfuerzo coordinado de cartografiado en OpenStreetMap, en general como una sesión de *cartografiado de sillón*. Suelen convocarse de forma global para toda la comunidad y en respuesta a situaciones de crisis de especial relevancia. También pueden convocarse con motivo de la celebración de algún evento o simplemente como forma de hacer difusión del proyecto, como es el caso de la *Noche de los Mapas Vivientes* (http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Night_of_the_living_maps), en el que se convocó a la comunidad a pasar una noche en vela cartografiando.

En mapatón por tanto es una sesión que tiene un objetivo doble:



Figura 5.2: Mapatón en Valencia por el tifón Yolanda

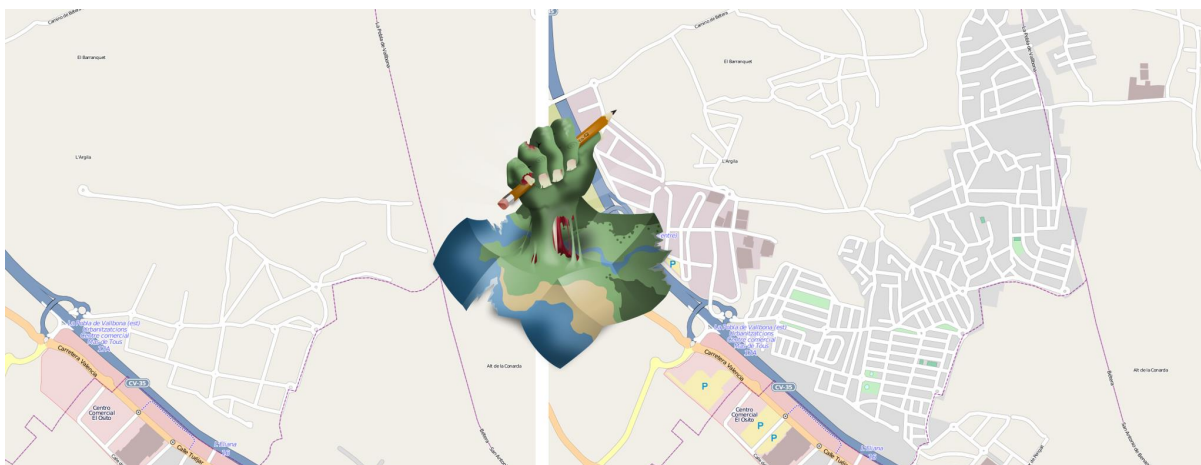


Figura 5.3: Ejemplo de antes y después en la Noche de los Mapas Vivos.

- Por un lado se pretende **responder a una necesidad concreta y bien definida** que en general será una activación especialmente urgente del HOT (<http://hotosm.org>). Por lo tanto no es un taller exactamente, o una jornada para aprender sobre cómo funciona OpenStreetMap sino como mucho para aprender lo justo para poder colaborar en los objetivos marcados.
- Por otro lado es una ocasión excelente para **atraer la atención** de posibles nuevos colaboradores, siempre va a ser atractivo ofrecer la oportunidad de participar en una actividad de ayuda **real** en un evento llamativo pero lejano.

5.2.1 Preparación

En esencia la preparación de un *Mapatón* es muy similar a la de una *Mapping Party* normal, salvo que se trata de un evento mucho más reducido y por tanto en teoría sencillo de organizar.

Un mapatón suele organizarse para una única jornada o incluso media jornada, seguramente por la tarde de forma que sea más sencillo para los asistentes acudir. La duración mínima debería estar en torno a las 2.5 horas, teniendo en cuenta que la primera media hora se suele emplear en la bienvenida y la explicación del trabajo a realizar y los repasar los conocimientos mínimos.

Como parte de la preparación suele ser muy importante crear una página en el wiki de OSM sobre el evento donde ir apuntando los datos más relevantes y dónde pueda almacenarse la experiencia que se ha adquirido.

Otras herramientas que se suelen usar son calendarios on-line compartidos, herramientas de gestión de tareas y herramientas de coordinación de eventos estilo *meetup*.

Al igual que con una *Mapping Party*, lo más importante es conseguir un buen lugar para trabajar. Algunas opciones habituales son:

- Laboratorios o salas de informática con equipos suficientes en centros educativos, especialmente en universidades.
- Espacios públicos con suficiente capacidad como bibliotecas o centros culturales
- Espacios privados que se presten a ceder sus instalaciones como centros de *coworking*, organizaciones sin ánimo de lucro o incluso bares o cafeterías si el día elegido es tranquilo.

Figura 5.4: Ejemplo de mapatón en unas oficinas

Lo mínimo que se necesita es:

- Mesas, sillas y enchufes. Si hace falta, pedir a la gente traer algunas regletas.
- Asegurar que hay conexión a Internet para la capacidad del local

Con esto ya se puede empezar, es poco pero puede ser suficiente dependiendo del perfil de los asistentes.

Además es conveniente disponer de una pantalla y un proyector para poder hacer demostraciones, charla inicial introductoria, etc.

Finalmente, si además el espacio es fácilmente accesible mediante transporte público, existe cerca algún bar o restaurante para poder parar a comer sin perder mucho tiempo, máquinas de refrescos, etc. hará que el mapatón sea más cómodo para los asistentes.

Todo esto y el resto de la documentación que vayamos a producir sobre el mapatón es conveniente ir dejándolo por escrito en el wiki de OpenStreetMap.

5.2.2 Difusión

Se pueden seguir las mismas recomendaciones que se exponen en el apartado sobre *publicidad* de la sección anterior, considerando que el evento probablemente va a ser interesante para un entorno más local y que, en función de las capacidades del local y de la respuesta de la comunidad a llamamientos anteriores, puede ser interesante enfocar la difusión para colaboradores a OSM ya existentes, o tal vez a nuevos posibles colaboradores.

En el segundo caso, es interesante por tanto hacer énfasis en difundir la celebración del mapatón en entornos universitarios y en el ámbito de las ONGs, donde el objetivo de la actividad puede resultar atractivo y motivador.

Contar con contactos en grupos tecnológicos locales, listas de correo y *newsletters*, grupos en redes sociales y cualquier otro medio de comunicación pueden resultar útiles. También hay que dedicar cierto tiempo a llegar a foros no tecnológicos donde seguramente encontraremos potenciales nuevos colaboradores.

Es conveniente ir documentando en el wiki, ir dejando constancia de aquellos medios donde se hagan eco del evento, así como cualquier dificultad o tarea sin terminar de difusión que pueda ayudar a evitar perder el tiempo en futuros mapatones.

5.2.3 Organización del trabajo

Algunas cosas que se pueden pedir a los asistentes traer:

- Traer un portátil si tus instalaciones no tienen equipos suficientes.
- Traer alguna regleta si se tienen a mano. Nunca están de más.
- Traer puntos de acceso a Internet portátiles. Los grupos con perfiles más tecnológicos suelen tener.
- Venir con un navegador moderno instalado (*Google Chrome* o *Mozilla Firefox*)
- Venir con la máquina virtual Java instalada (si se va a editar con el editor JOSM, dependerá del perfil medio de los usuarios que vendrán)
- Si pueden venir con una cuenta de OSM creada, mucho mejor

En las instalaciones:

- Tener preparadas hojas con las instrucciones para conectarse a Internet si son especialmente complicadas (como suele ocurrir en universidades)
- Tener descargada una máquina virtual Java y tal vez versiones portables para *Windows* de *Firefox* y JOSM al menos.
- Revisar mínimamente el estado de las tareas en el *Tasking manager* que vamos a ofrecer a los asistentes, comprobar que las instrucciones para la configuración de los editores funcionan y cualquier otra indicación que haga falta pasar a los asistentes.
- Tener a mano una charla de introducción sobre OSM, o los enlaces a las guías de aprendizaje. Dejarlos bien visibles en el wiki del mapatón.

5.2.4 Durante el mapatón

Un mapatón, al igual que la sesión de edición de datos de una *Mapping Party* normal puede dividirse en:

1. Bienvenida e introducción
2. Edición
3. Resultados y conclusiones.

Es importante al iniciar la sesión conocer los perfiles de los asistentes, tal vez sea interesante dividirlos en grupos de mayor o menor experiencia. Por ejemplo:

- **Usuarios novatos:** habrá que darles una charla de introducción específica y enseñarles las cuestiones más básicas. Seguramente sea interesante que se deciden a tareas de edición con el editor web **iD** que no requieran de grandes conocimientos en etiquetado. Deberán contar con el soporte de uno o varios colaboradores con experiencia que se quieran ofrecer a ayudarles. Es también probable que con este grupo sea necesario crear cuentas, configurar equipos y otras tareas que retrasarían al resto.
- **Usuarios con experiencia:** estos usuarios seguramente ya han editado con **iD** o **JOSM** y solo necesitan que se les indique sobre qué zonas se va a cartografiar, qué tipo de entidades son más importantes y en general serán bastante autónomos, ya que aún con dudas, por si mismos podrán resolverlas.
- **Usuarios expertos:** en el caso de contar con muchos usuarios con experiencia, tal vez los más veteranos puedan dedicarse a tareas de validación, ya que éstas suelen ser menos populares y requieren de cierta experiencia en el trabajo en el HOT.

5.2.5 Resultados y conclusiones

Es conveniente recordar a todos los colaboradores el utilizar algún tipo de etiqueta que permita filtrar los *changesets* o generar algún tipo de visualización como la ofrecida por **Result Maps** (<http://resultmaps.neis-one.org/osm-changesets#2/33.9/1.4>). Generalmente el *Task Manager* sugiere una etiqueta en las instrucciones de la activación correspondiente.

Además del balance cuantitativo, es altamente recomendable anotar en el wiki las lecciones aprendidas, así como hacer con el grupo algún tipo de retrospectiva que ayude a recoger las impresiones tanto de asistentes como organizadores.

Esta información, al igual que la indicada en los aspectos relativos a la preparación y difusión del evento servirán para **mejorar** la organización de futuros mapatones no solo por el mismo equipo sino especialmente para aquellos nuevos colaboradores que se animen a organizar un mapatón en su ciudad.

5.2.6 Hay que ser ágil

Es tremendamente importante conseguir ser ágil al organizar un mapatón del HOT. Los primeros días después de una catástrofe son los más importantes y conseguir ayudar **lo antes posible** a cartografiar la zona afectada debe ser el principal objetivo de un grupo de trabajo del HOT. Esto significa que las personas involucradas en preparar y coordinar un mapatón deben actuar de forma rápida y eficiente. Algunas indicaciones:

- Tener canales de comunicación inmediatos para el grupo de coordinadores: grupos de mensajería para móviles suelen funcionar bien (Telegram, WhatsApp, Facebook, etc.)
- Tener uno o varios espacios *candidatos* a los que acudir de forma inmediata. Esto incluye haber coordinado previamente con los responsables de esos espacios la posibilidad de necesitarlos con cierta urgencia. En ocasiones hay espacios de los que no se puede disponer en fines de semana por ejemplo por temas de seguridad.

- Disponer de plantillas para acelerar la difusión al máximo incluyendo:
 - Carteles y folletos
 - Correos y mensajes para redes sociales
 - Nota de prensa
 - Presentaciones
 - Etc.
- Definir responsables y *backups* para cada área de coordinación:
 - Definición del trabajo a realizar: tareas del *task manager*
 - Logística: fecha y lugar
 - Difusión: redes sociales, nota de prensa, etc

Esto por supuesto no significa que el responsable tiene que hacer todo el trabajo de su área, sólo de que se haga.

5.2.7 Listas de comprobación para Mapathones

Tener en cuenta que la lista de comprobación solo es una herramienta que hay que adaptar a cada caso, no se trata de una lista *definitiva* pero si suele cubrir la mayoría de los casos.

Sobre el trabajo a realizar

- Seleccionar la **Tarea** sobre la que se va a trabajar.
- Comprobar la calidad e las imágenes disponibles en la zona.
- Comprobar las instrucciones específicas de la tarea.
- Preparar unas breves indicaciones de ayuda para los trabajos en la tarea. Mini-guías u hojas de instrucciones.
- Obtener archivo OSM y capturas de pantalla del estado de la zona antes de empezar a trabajar.

Sobre el lugar de trabajo

- Reservar el local con suficiente antelación, teniendo en cuenta:
 - Fecha.
 - Lugar.
 - Posibles conflictos de fechas.
 - Tamaño del evento en asistentes.
 - Acceso a Internet.
- Hacer una visita previa al local y considerar:
 - Si hace falta algún procedimiento para entrar (registro, etc.) o si el uso requiere de alguna burocracia previa.

- Si hay suficientes enchufes.
- Si hay proyector y pantalla.
- Si el local tiene ordenadores que puedan usarse y si estos son suficientes o hay que pedirle a la gente que traigan los suyos.
- Conseguir el contacto del responsable de IT del local y hablar con él sobre el evento.

Logística

- Conseguir voluntarios para cubrir los siguientes puestos:
 - 3-4 Personas de apoyo para contestar dudas de los asistentes.
 - 1 Presentador - Formador.
 - 1 Persona encargada del registro de asistentes.
 - 1 Persona encargada de la comida y bebida.
 - 1 Persona encargada de Social Media y Fotos.
- Regletas (extensores eléctricos).
- Sillas.
- Mesas.
- Altavoces.
- Micrófonos.
- Posters informativos.
- Señalética (indicaciones en el lugar para dirigir asistentes a la sala, los baños, etc.).
- Hojas de inscripción (Nombre, email, como nos conociste, etc.).
- Hojas con instrucciones, resúmenes, mini-guías, etc. previamente impresas.
- Pegatinas con el nombre para los organizadores.
- Material informático extra (ratones, cables de red, etc.).
- Ordenadores extra ya configurados.
- Comida y bebida.
- Vajilla (vasos, platos, cubiertos, servilletas).

Previa al evento

- Coordinarse con posibles colaboradores.
 - Empleando MeetUp.
 - través de Meetups similares.
- Contactar con universidades.
- Contactar con bibliotecas.

- Contactar con medios locales (prensa, radio, etc.).
- Animar a la participación aunque sea en remoto.
- Escoger un hashtag de Twitter.
- Preparar entradas de Facebook.
- Si fuera necesario, enviar a los colaboradores “Paquetes de contenidos para medios”
- Enviar recordatorios del evento.

Durante la celebración del evento

- Preparar la sala
- Contactar con el personal de IT del local e informarles.
- Preparar zona de registro de asistentes: fichas de inscripción, documentación a entregar, etc.
- Comprobar el equipo y asegurarse de que funciona.
- Si se emplean extensiones, colocar cinta americana sobre los cables para evitar accidentes.
- Asegurarse de que cada puesto de trabajo tiene las mini-guías o indicaciones necesarias.
- Dar la charla de introducción (mostrar vídeos de ediciones).
- Preguntar el nivel de experiencia de la gente.
- Comprobar que todo el mundo tiene un usuario de OSM.
- Realizar ante todos el tutorial de edición de ID.
- Hacer fotos y tuitear.
- Preguntar a los asistentes por feedback durante el evento.
- Que los asistentes y voluntarios completen las encuestas necesarias.
- Confirmar que la comida y la bebida estarán a tiempo.

Una vez acabado el evento

- Dar las gracias a todos por la asistencia.
- Si hay eventos relacionados en breve, reseñarlos.
- Enviar un informe con la diferencia entre el antes y el después a todos los asistentes.
- Recoger y analizar métricas (cuantos asistente, cuantas ediciones, cuantas tareas cerradas, etc.)
- Obtener archivo OSM y capturas de pantalla del estado de la zona después de la sesión de trabajo.
- Crear gráficos e infografías.
- ¡Empezar a planificar el siguiente!

5.2.8 Referencias

- Página sobre [mapatones](http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Mapathon) (<http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Mapathon>) en el wiki de OpenStreet-Map
- Notas sobre [cómo prepararse para asistir a un evento de Missing Maps](http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Missing_Maps_Mapathons_-_before_the_event) (http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Missing_Maps_Mapathons_-_before_the_event).
- La [Noche de los Mapas Vivientes](http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Night_of_the_living_maps) (http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Night_of_the_living_maps)
- Artículo sobre la [retrospectiva en estrella](https://www.thekua.com/rant/2006/03/the-retrospective-starfish/) (<https://www.thekua.com/rant/2006/03/the-retrospective-starfish/>)
- Página sobre [preparación de mapatones](http://osmgeoweeek.org/http://mapgive.state.gov/box/en/resources/event-checklist/) (<http://osmgeoweeek.org/http://mapgive.state.gov/box/en/resources/event-checklist/>)