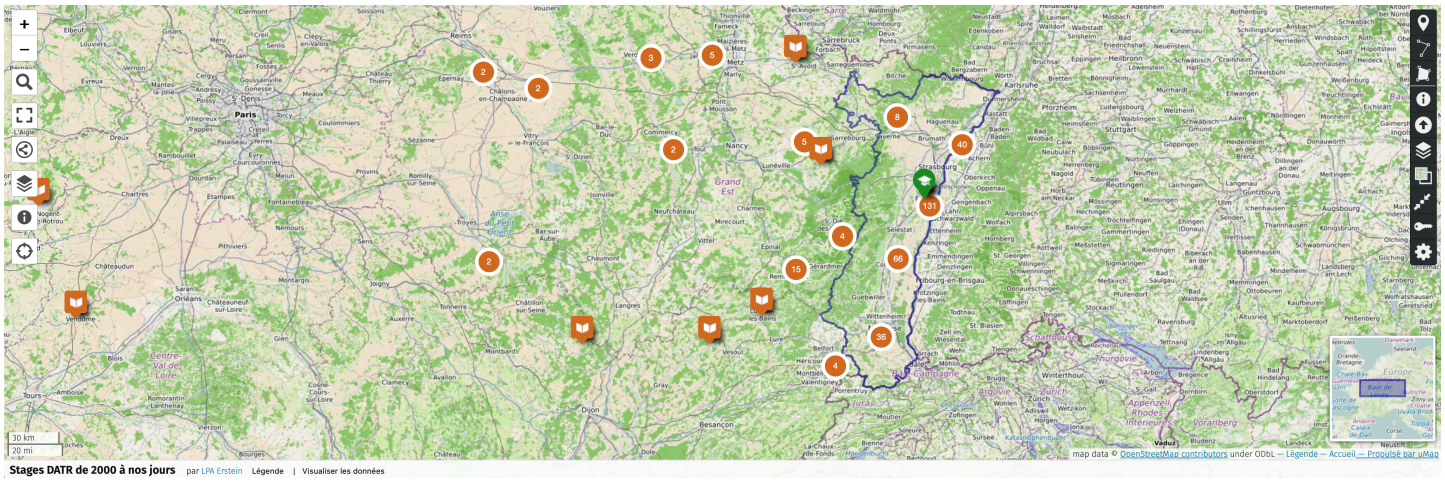
GAP H&G

— CARTOLAB —

OSM & uMap
Libérateurs et collaboratifs





10 avril 2025

Sommaire

① Pourquoi utiliser OpenSreetMap(OSM)/uMap ?
② Création d'un compte OSM
③ Comment collaborer avec uMap ?

① OSM/uMap, les utiliser pour diverses raisons :

- Ils sont libres, car ils respectent les 4 libertés fondamentales :
  - utiliser le logiciel
  - copier le logiciel
  - étudier le logiciel
  - modifier le logiciel et redistribuer les versions modifiées
- Ils sont libérateurs (cf. l'ébauche d'une définition) c'est-à-dire qu'ils permettent à l'utilisatrice ou à l'utilisateur de retrouver la liberté. Prenons un exemple, un géant de la cartographie comme Google peut à tout moment (11 juin 2018) changer son modèle économique et faire payer l'utilisation (cf. cet article concernant les offices de tourisme et la nouvelle grille tarifaire). On peut penser que Google aurait pu aller encore plus loin si l'alternative OSM (Wikipédia de la carte) n'avait pas existé
- uMap fait partie du socle interministériel des logiciels libres (cf. Catalogue SILL)
- Ils sont mis régulièrement à jour (cf. documentation uMap) par une forte communauté de développeurs
- Ils sont gratuits
- Ils s'utilisent sur les différents systèmes d'exploitation et navigateurs Web
- Ils sont de plus en plus utilisés par de nombreux acteurs publics
- OSM est partenaire de l'IGN (cf. La convention)
- Ils sont hébergés par l'association OSM France et une nouvelle instance uMap par l'agence nationale de la cohésion des territoires (ANCT)
- Avoir un compte OSM/uMap peut permettre aux apprenantes ou apprenants de nos lycées de devenir de nouvelles contributrices ou de nouveaux contributeurs de la carte mondiale OSM (cf. travail réalisé par des BTSA DATR sur le LPA d'Erstein)
- Ils sont collaboratifs, OSM depuis le 7 septembre 2004, uMap depuis la version 3.0.0 du 7 avril 2025

② **Création d'un compte OSM :** je crée un compte sur uMap et pour cela, je dois me munir d'une adresse que je peux consulter. Je tape **uMap** dans un moteur de recherche.

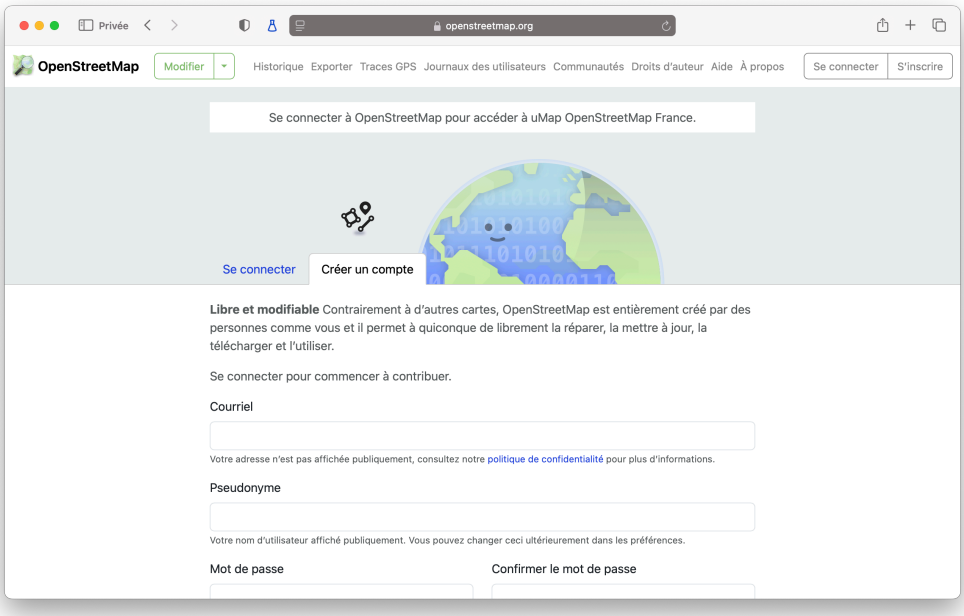
Je choisis le lien https://umap.openstreetmap.fr/fr/.



Je clique sur **Connexion/Créer un compte** en haut. Je sélectionne l'icône d'OSM (une carte avec une loupe).

Dessin de couverture réalisé avec l'outil libre et libérateur en ligne https://framalab.org/gknd-creator/

Je clique sur l'onglet **Créer un compte**



Je crée donc un compte OpenStreetMap. Je dois faire attention de bien choisir mon pseudonyme, il peut être vu par les autres (voir la partie suivante sur l'aspect collaboratif de l'outil) et dois être unique. Je reçois un lien sur ma messagerie et je clique dessus. Attention, le compte est un compte OSM, donc je me retrouve sur le site OSM.

Je reviens sur le site uMap et je clique à nouveau sur **Connexion/Créer un compte** en haut. Je sélectionne l'icône d'OSM (une carte avec une loupe).

J'accède à mon compte uMap, je peux voir mon pseudonyme apparaître en haut entre parenthèses, comme ceci **Mon espace (Pseudonyme)**.

Je clique sur le bouton **Créer une carte** en haut à droite.

Je clique sur **Carte sans nom*** en haut à gauche et je nomme ma carte avant de cliquer sur **Enregistrer le brouillon**.

À ce moment-là ma carte vient d'être enregistrée dans **Mon espace (pseudonyme)**

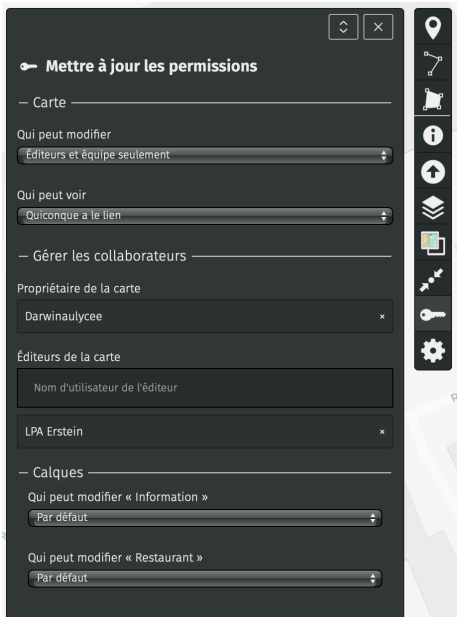
L'exemple ci-dessous est l'exemple que vous pouvez retrouver dans la fiche **CARTOLAB-Tableur-Carte**



Vous pouvez remarquer que seul le propriétaire peut modifier la carte.

③ Collaborer avec uMap : plusieurs choix s'offrent à moi.

Je retourne à ma carte.



Je clique sur l'icône **Changer les permissions et les auteurs** (clef blanche).

Je choisis dans le menu déroulant **Qui peut modifier** la rubrique **Éditeurs et équipes seulement** (il est possible de rendre cette carte modifiable par tout le monde).

Je choisis dans le menu déroulant **Qui peut voir** la rubrique **Quiconque a le lien** (je peux rendre la carte publique et donc visible par tous) en effet, la carte est en brouillon privé par défaut.

J'inscris le pseudonyme d'une personne dans la partie **Éditeurs de la carte** et je sélectionne le bon pseudonyme qui apparaît.

Je peux également choisir de ne rendre modifiables que certains calques.

J'enregistre.

À partir de ce moment, je peux donner l'adresse URL ou la mettre sur mon ENT et les personnes peuvent visualiser ma carte.

L'éditeur que j'ai sélectionné verra ma carte apparaître dans son espace **Mon espace (pseudonyme)** comme ci-dessous et pourra donc la modifier.



Sur le même principe, je peux créer des équipes

