

Ajouter des ateliers sur la carte CoRéparation



Les ateliers de co-réparation sont des événements gratuits (ou réservés aux membres d'une association) où des bricoleurs bénévoles réparent petit électroménager, ordinateurs, vêtements... que tout le monde peut apporter.

Préparation : 20 minutes | **Mise en ligne** : 24 H | **Difficulté** : Moyenne

Les ateliers ajoutés dans OpenStreetMap apparaîtront sur www.coreparation.fr sous 24 heures.



1. Créer un **compte** sur le site OpenStreetMap
2. Sur ce site **chercher le lieu de l'atelier** (recherche par adresse)
3. **Ajouter un point**
4. Ajouter le **nom** et l'**adresse**
5. Remplir les **horaires des ateliers** « **service_times** ». C'est l'étape la plus difficile.

6. Ajouter les **attributs** :

- amenity=workshop → c'est un atelier
- contact:email → l'email public
- contact:facebook → la page Facebook
- contact:phone → le téléphone
- website → le site internet
- description:fr → la description
- image → l'emplacement de l'image
- leisure=Repair Café → si signataire charte
- office=association → l'atelier est tenu par une asso.
- repair=assisted_self_service → **obligatoire**. C'est un service de co-réparation.
- service:fabrik:repair=yes → réparation vêtement/tissu
- service:furniture:repair=yes → réparation de meubles
- service:computer:repair=yes → réparation d'ordinateurs
- service:camera:repair=yes → réparation d'appareils photos
- service:bicycle:repair=yes → réparation de vélo
- service:small_electronics_device=yes → réparation petits appareil électroniques
- source → origine de la donnée

Pour ajouter un atelier, il faut :

- le nom de l'atelier,
- ses coordonnées (adresse, téléphone, email public, site internet...)
- savoir si l'atelier a signé la charte des Repairs Café (voir <https://repaircafe.org/fr/>)
- avoir une petite description et éventuellement l'adresse d'une image sur internet
- savoir le type de réparations opérées : vélo, petits appareils électriques, meubles, tissus

7. Sauvegarder

Pour finir... tester votre point avec la requête <https://overpass-turbo.eu/s/ATq> . Corriger si nécessaire. En cas de doute envoyer un mail à mieuxtrieranantes@nantes.fr

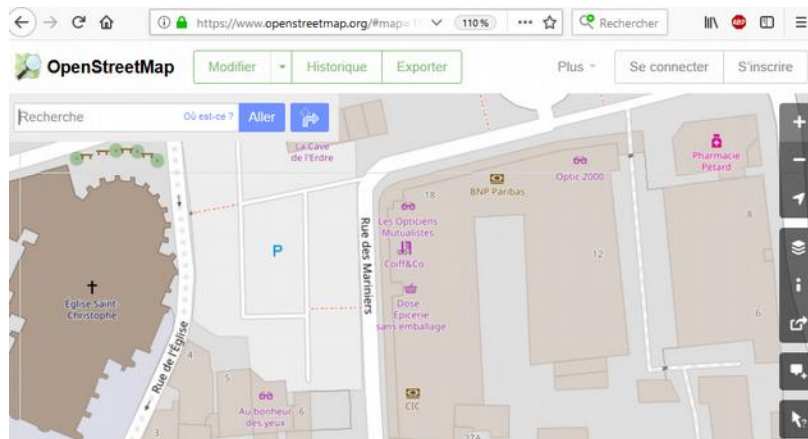


La recette étape par étape

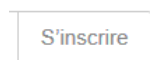
A. S’inscrire sur le sur OpenStreetMap.....	2
1. Aller sur www.openstreetmap.org	2
2. Cliquer sur s’inscrire en haut à droite.....	2
3. Remplir le formulaire d’inscription.....	2
4. Valider votre adresse mail.....	3
5. Cliquer sur « Commercer à cartographier ».....	3
B. Ajouter un atelier.....	4
1. Chercher le lieu de l’atelier.....	4
3. Cliquer sur le lieu.....	4
4. Cliquer sur « Modifier ».....	4
5. Cliquer sur Point.....	5
6. Cliquer à l’endroit.....	5
7. Faire défiler et cliquer à nouveau sur Point.....	5
8. Renseigner le nom et l’adresse.....	5
9. Remplir les horaires des ateliers.....	6
10. Remplir tous les autres attributs.....	6
11. Cliquer sur sauvegarder.....	8
12. Ajouter un commentaire et envoyer.....	8

A. S’inscrire sur le sur OpenStreetMap

1. Aller sur www.openstreetmap.org



2. Cliquer sur s’inscrire en haut à droite



3. Remplir le formulaire d’inscription

OpenStreetMap

S'inscrire

Adresse de courriel :

Confirmez l'adresse de courriel :

Votre adresse n'est pas affichée publiquement, voir notre [charte sur la confidentialité](#) pour plus d'information

Nom affiché :

Votre nom d'utilisateur affiché publiquement. Vous pouvez changer ceci ultérieurement dans les préférences.

Mot de passe :

Confirmez le mot de passe :

À la place, utilisez un tiers pour vous connecter

Libre et modifiable

À la différence des autres cartes, OpenStreetMap est entièrement créé par des gens comme vous, et chacun est libre de le modifier, le mettre à jour, le télécharger et l'utiliser.

Inscrivez-vous pour commencer à participer. Nous vous enverrons un courriel pour confirmer votre compte.

OpenStreetMap

Termes du contributeur

Veuillez sélectionner votre pays de résidence :

France Italie Reste du monde

Nous vous remercions de votre intérêt pour la base de données géographiques du projet OpenStreetMap (« le Projet ») et pour votre volonté d'y intégrer des données et/ou tout autre contenu (collectivement « les Contenus »). Cet accord de contribution (« l'Accord ») est conclu entre vous (ci-après « Vous ») et la Fondation OpenStreetMap (« OSMF ») et a pour objectif de définir l'étendue des droits de propriété intellectuelle relatifs aux Contenus que vous déciderez de soumettre au Projet avec ce compte utilisateur. Lisez attentivement les articles suivants et si vous en acceptez les termes, cliquez sur le bouton « J'accepte » en bas de la page afin de continuer.

Introduction

1. Parce que nous respectons les droits relatifs à la propriété intellectuelle de toute personne et qu'il s'avère indispensable que nous soyons à même de répondre à toute contestation de titulaire de droits de propriété intellectuelle...

En plus de l'accord ci-dessus, je considère mes contributions comme étant dans le domaine public (qu'est-ce que ceci ?)

Veuillez lire le contrat ci-dessous et cliquer sur le bouton d'acceptation pour confirmer que vous acceptez les termes de l'accord concernant vos contributions passées et futures.

Pour plus d'information sur ces termes : un [résumé lisible](#) et quelques [traductions informelles](#)

4. Valider votre adresse mail



OpenStreetMap

Bienvenue !

Bienvenue à OpenStreetMap ! Si vous ne l'avez pas encore fait, nous vous recommandons de commencer à cartographier. Ce lien est un petit guide des choses les plus importantes à savoir.

Ce qu'il y a sur la carte

<p><input checked="" type="checkbox"/> Cartographie sert à cartographier des objets qui sont à la fois réels et abstraits — il s'agit des routes, des bâtiments, des routes et autres objets sur les lieux. Vous devez cartographier ce que vous voyez et ce que vous connaissez.</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Ce qui est par contre exclu sont les données subjectives comme les codes de poste, les données historiques ou géologiques, et les données de nature protégée par un droit d'auteur ou des droits voisins. À moins d'avoir une permission spéciale, ne copiez rien depuis une carte existante en ligne.</p>
--	---

Technologie de base pour la cartographie

OpenStreetMap est un projet open source. Voici quelques outils-clés qui vous seront utiles :

- Un éditeur est un programme ou site web qui vous permet de modifier la carte.
- Un serveur est un point sur la carte, tel qu'un restaurant ou un autre lieu.
- Un chemin.
- Un attribut (ou tag) est une information à propos d'un objet ou d'un chemin, comme le nom d'un restaurant ou la taille d'un objet d'une route.

Règles ?

OpenStreetMap a quelques règles formelles, mais nous attendons de tous les participants une collaboration et une communication avec la communauté. Si vous envisagez d'autres actions que la modification à la main, veuillez lire et suivre les directives sur les modifications et les modifications automatisées.

Des questions ?

OpenStreetMap propose plusieurs ressources pour apprendre à travailler dans le projet, pour poser des questions et/ou répondre, et pour discuter et documenter les aspects de cartographie et collaboration avec d'autres utilisateurs. Trouvez-en plus ici.

Pas le temps d'effectuer les modifications ? Ajoutez une note !

Si vous n'avez pas le temps de modifier et n'avez pas le temps de vous enregistrer sur le projet et d'apprendre à effectuer les modifications, il est facile d'ajouter une note.

Assurez-vous que la note est visible sur la carte. Cliquez sur le bouton « Ajouter une note » sur la carte, qui vous permet d'ajouter et de modifier la note. Ajoutez votre message aux détails sur l'ajout de notes et d'autres contributeurs pour les aider.

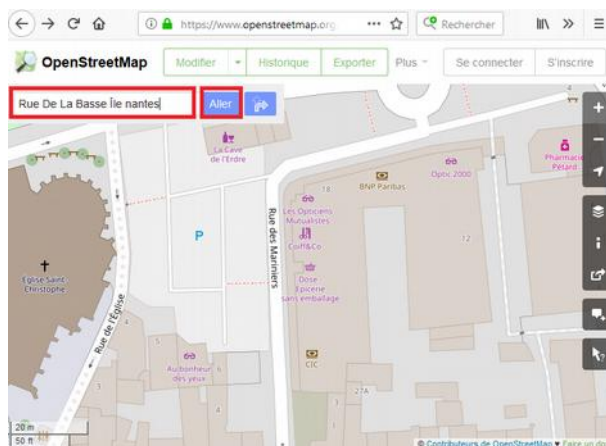
5. Cliquer sur « Commencer à cartographier »

B. Ajouter un atelier

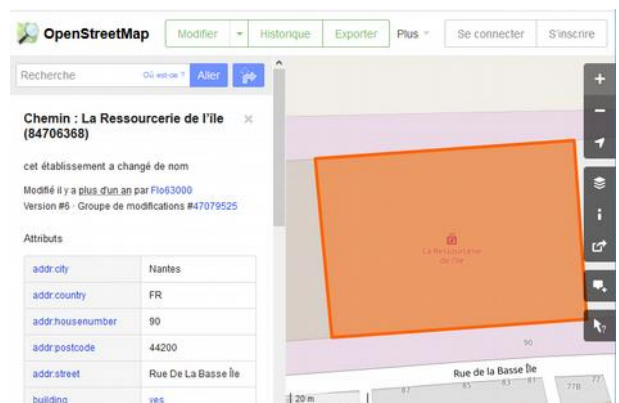
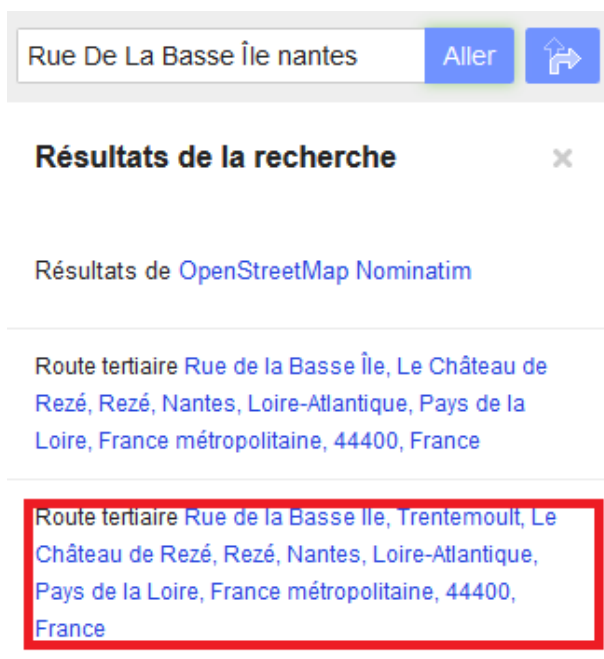
Important : même si le lieu existe déjà dans OpenStreetMap, on ajoute un nouveau point

1. Chercher le lieu de l'atelier

Rechercher par l'adresse ou par le nom, puis cliquer sur Aller.



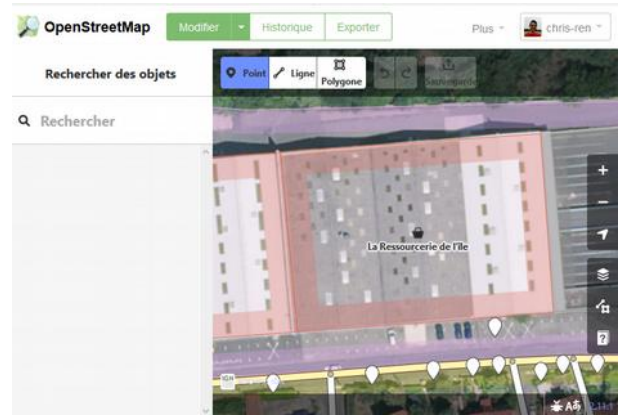
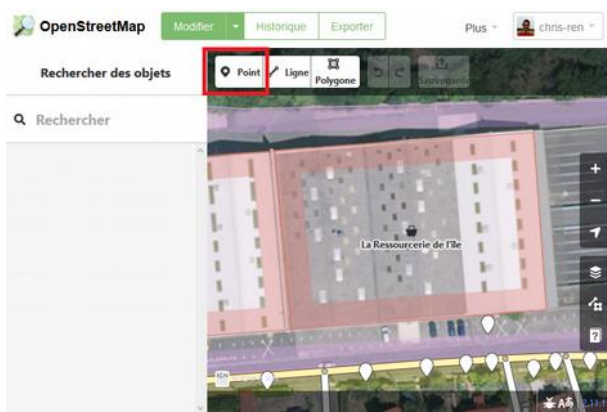
3. Cliquer sur le lieu



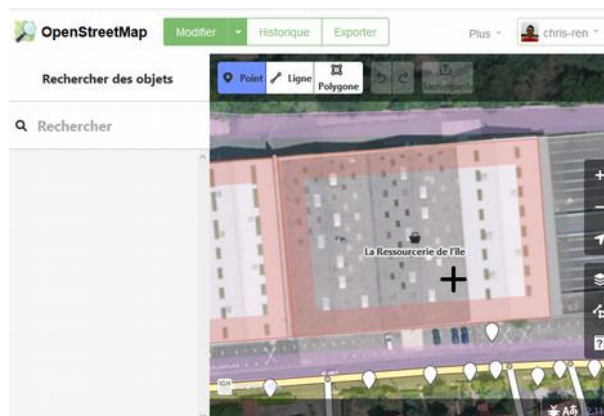
4. Cliquer sur « Modifier »



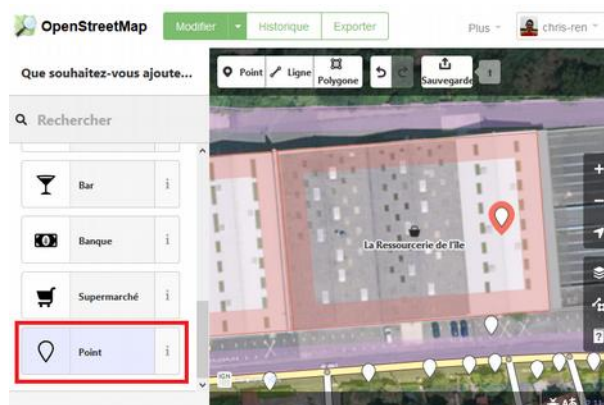
5. Cliquer sur Point



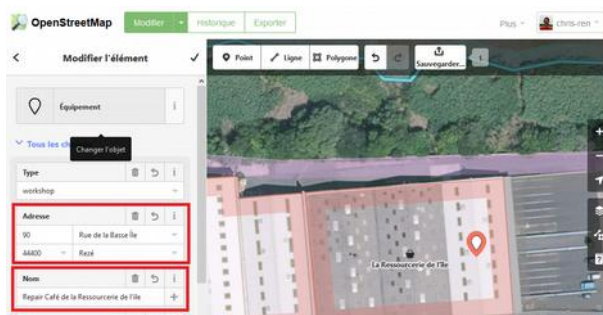
6. Cliquer à l'endroit



7. Faire défiler et cliquer à nouveau sur Point



8. Renseigner le nom et l'adresse



9. Remplir les horaires des ateliers

C'est une étape difficile.

Renseigner les horaires du service de réparation avec l'attribut « service_times ». Ces horaires sont donc différents des horaires d'ouverture du lieu (par exemple dans le cas d'un café).

Exemples

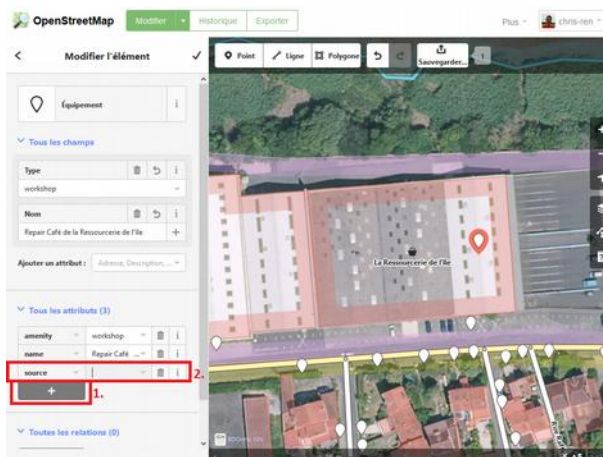
We 18:00-20:30	Tous les mercredis de 18h à 20h30
Mo[3] 18:30-20:30	Le 3ème lundi de chaque mois, de 18h30 à 20h30
Un samedi matin par mois (9h30 – 12h30)	Du texte libre (cette solution n'est pas optimale, mais elle est acceptée)
Th[1] 18h30-20h30; SH PH Off	1er jeudi du mois (sauf vacances scolaires et jours fériés)

Plus d'informations sur : https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Key:opening_hours

10. Remplir tous les autres attributs

C'est l'étape la plus longue.

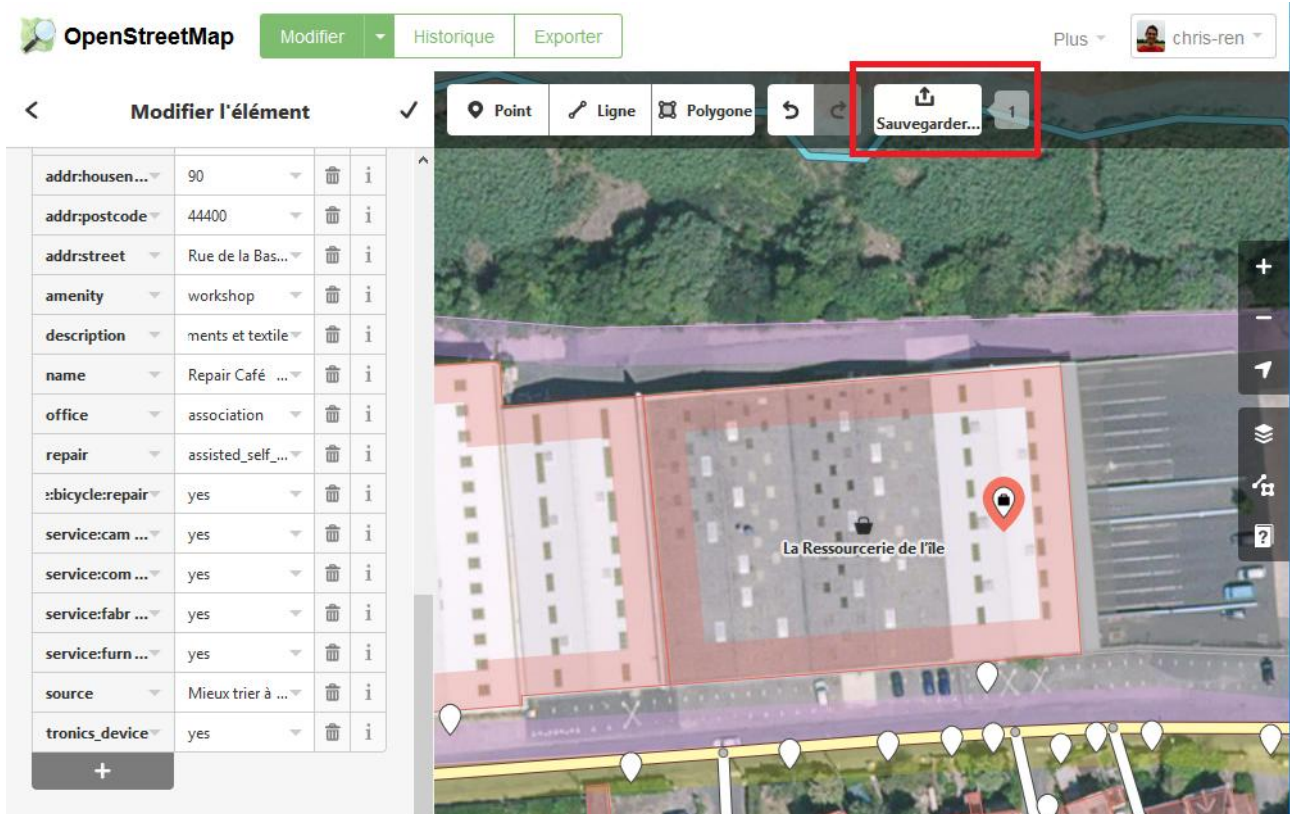
Pour chaque attribut, cliquer sur « + » puis écrire l'attribut puis sa valeur.



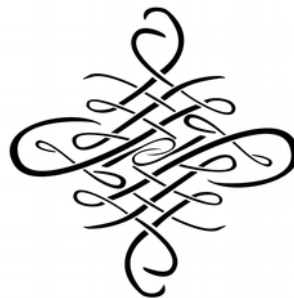
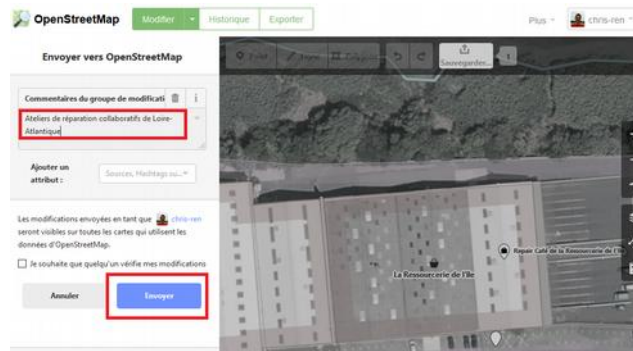
Dans le tableau ci-dessous les lignes en orange sont importantes.

Liste des attributs à renseigner.			
Information	Attribut	Valeur (si valeur fixe)	Est-ce une valeur fixe ou variable ?
Type	amenity	workshop	Valeur fixe Signifie « atelier »
Email	contact:email		Valeur variable
Adresse de la page publique Facebook	contact:facebook		Valeur variable
Numéro de téléphone public	contact:phone		Valeur variable
Site internet	contact:website		Valeur variable
Description en français	description:fr		Valeur variable
Image représentant le logo ou l'activité.	image		Valeur variable. Exemple : http://mieuxtrieranantes.fr/docs/medias/AteliersReparationCollaboratifsLoireAtlantique/
Signataire de la charte des Repair Café , Voir https://repaircafe.org/fr/	leisure	Repair Café	Valeur fixe. Signifie « signataire de la charge de Repair Café »
Type de bureau	Office		Valeur variable. « association » → Association « compagny » → Entreprise
C'est un atelier de co-réparation	repair	assisted_self_service	
Propose des ateliers de réparation vêtement / tissu.	service:fabrik:repair	yes	Valeur fixe
Propose des ateliers de réparation de meubles.	service:furniture:repair	yes	Valeur fixe
Propose des ateliers de réparation d'ordinateurs.	service:computer:repair	yes	Valeur fixe
Propose des ateliers de réparation d'appareils photo.	service:camera:repair	yes	Valeur fixe
Propose des ateliers de réparation de vélo.	service:bicycle:repair	yes	Valeur fixe
Propose des ateliers de réparation de petits équipements électroniques.	service:small_electronics_device	yes	Valeur fixe
Origine de la donnée	source		Valeur variable. Exemple « Mieux trier à Nantes 08/2018 »

11. Cliquer sur sauvegarder



12. Ajouter un commentaire et envoyer



Vos commentaires

Pourquoi ajouter un nouveau point si le lieu existe déjà ?

« Même si le lieu existe déjà dans OpenStreetMap, on ajoute un nouveau point" > Pourquoi ? il risque d'y avoir des doublons ? »

→ L'activité de service de réparation se déroulent habituellement dans un lieu ouvert au public, comme un café. Pour ces ateliers, les contacts, horaires, description, etc sont différents de celle du lieu, donc il a été décidé (discussion sur WIKI OpenStreetMap) d'ajouter un nouveau point.

Guide du débutant sur OpenStreetMap

« L'outil en ligne d'OSM propose un tutoriel, il serait intéressant d'inciter les contributeurs à le suivre. »

→ Tout à fait. Il est ici : https://wiki.openstreetmap.org/wiki/FR:Guide_du_d%C3%A9butant