

Projet itinérance



La cartographie participative
avec OpenStreetMap



Tutoriel de contribution

à la carte interactive
des Préalpes d'Azur



Sommaire du tutoriel

1. La carte interactive des Préalpes d'Azur	1
1.1. Objectifs et principes de la carte interactive	1
1.2. Description détaillée de la carte interactive.....	1
2. Premiers pas avec OpenStreetMap	3
2.1. Présentation d'OpenStreetMap.....	3
2.2. Quelles fonctionnalités pour quelle contribution ?.....	3
2.3. Créer son compte.....	6
2.4. Prise en main d'OpenStreetMap en ligne.....	7
3. Saisir ses données dans OpenStreetMap : l'outil iD Editeur	8
3.1. Guide pas à pas	8
3.2. Tableau récapitulatif des clés OpenStreetMap.....	48
4. Trucs et astuces.....	51



1. La carte interactive des Préalpes d'Azur

La carte interactive des Préalpes d'Azur est née d'un projet de **promotion de l'itinérance** sur le territoire du **Parc naturel régional des Préalpes d'Azur** porté par le Conseil de développement de ce même PNR. Cette association de mobilisation citoyenne est animée par le désir de fédérer les habitants et les acteurs du territoire autour de **projets participatifs** de développement local et durable.

1.1. Objectifs et principes de la carte interactive

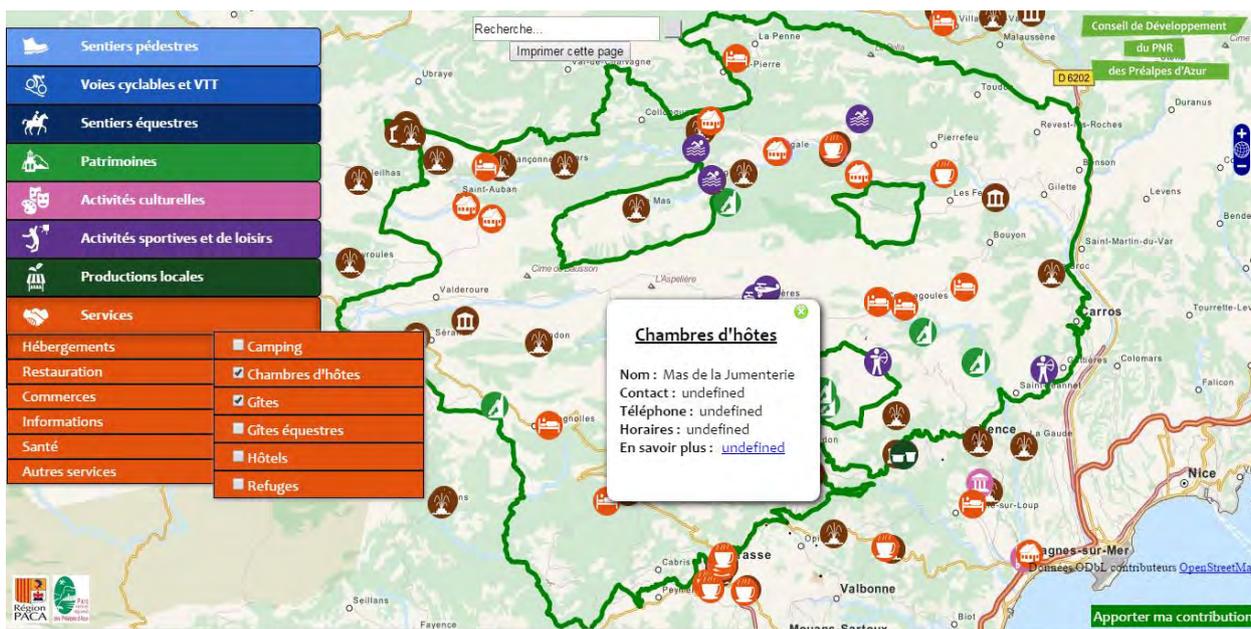
Le **projet itinérance** a pour objectif de développer un **écotourisme rural** qui reposerait sur l'utilisation de moyens de **déplacement doux**, des séjours de moyenne à longue durée et la dynamisation de l'économie locale. Pour ce faire, il est nécessaire d'**identifier** et de **valoriser** : les **voies de l'itinérance** (sentiers pédestres, voies cyclables et sentiers équestres), les **richesses patrimoniales et culturelles** (voies romaines, monuments, points de vue, etc.) et les **biens et services** offerts sur le territoire des Préalpes d'Azur (auberges communales, gîtes, campings, cafés, restaurants, etc.).

Un des outils choisis par le Conseil de développement du PNR des Préalpes d'Azur pour atteindre cet objectif est **la carte par et pour tous**. La carte interactive des Préalpes d'Azur est enrichie par l'ensemble des acteurs locaux et des personnes présentes sur le territoire (habitants comme voyageurs) et elle leur est directement destinée.

Cette carte interactive s'appuie sur la base de données du logiciel de cartographie libre et participatif nommé **OpenStreetMap** ([voir section 2.1](#)).

1.2. Description détaillée de la carte interactive

La carte interactive des Préalpes d'Azur se veut simple avec une interface intuitive. Elle permet de visualiser les éléments d'intérêt sur le territoire des Préalpes d'Azur, de les exporter ou encore de contribuer à la carte assez facilement.



L'interface est composée de:

- **Une liste déroulante :** la carte interactive propose à son utilisateur une liste déroulante facilitant la recherche des informations. Cette liste à gauche de l'écran est composée de 9 catégories d'éléments pouvant être localisés et identifiés sur le PNR des Préalpes d'Azur. Il existe ensuite de nombreuses sous catégories, formant une arborescence très complète que l'on retrouve à la [section 3](#).
- **Des icônes :** après avoir coché les éléments que l'on veut localiser sur la carte, des icônes apparaissent pour chacun d'eux.
- **Des fiches descriptives :** en cliquant sur les icônes, une fiche descriptive apparaît pour donner quelques informations sur l'élément tel que le nom de l'établissement ou du patrimoine ou encore le site internet où trouver de l'information.
- **Une délimitation du PNR :** Par défaut, le périmètre du PNR des Préalpes d'Azur apparaît en vert et la carte interactive se restreint volontairement à cette zone géographique.

Les fonctionnalités de la carte interactive :

- **Zoom :** vous pouvez zoomer et dézoomer à l'aide de la molette de votre souris ou de l'icône prévue à cet effet : 
- **Tout désélectionner :** cette fonction permet de supprimer la sélection que vous avez faite dans la liste déroulante et retrouver une carte vierge.
- **Imprimer cette page :** en cliquant sur « imprimer cette page » vous pouvez accéder à une interface vous permettant d'imprimer la carte telle que vous la visualisez.
- **Apporter ma contribution :** grâce à ce lien, vous pouvez directement accéder au site d'OpenStreetMap et ajouter ou modifier des éléments de la carte en suivant les instructions de ce tutoriel.
- **Conseil de Développement :** En cliquant sur le logo du Conseil de développement (CdD) du PNR des Préalpes d'Azur, vous êtes renvoyé au site de l'association. Vous y trouverez de l'information sur le projet itinérance du CdD, les tutoriels de contribution à la carte interactive, mais aussi de l'information sur l'ensemble des activités du CdD et le calendrier des réunions et des évènements à venir. De la même manière, les logos de la région et du PNR vous renvoient à leurs sites respectifs.

2. Premiers pas avec OpenStreetMap

Si vous êtes novice dans l'utilisation d'OpenStreetMap, cette section vous sera utile pour découvrir le projet OpenStreetMap, en maîtriser les fonctionnalités de base et créer votre compte utilisateur.

2.1. Présentation d'OpenStreetMap

OpenStreetMap (souvent abrégé OSM) est un **projet communautaire** pour la création de cartes libres de droit. Il s'agit de l'outil de **cartographie participative** le plus utilisé, comptabilisant plus d'un million de collaborateurs, dont plus de 10 000 en France ¹.

Il s'inscrit dans le courant de pensée des **données libres** et, à ce titre, toute information rentrée sous OpenStreetMap est dite *libre de droit (licence OdbL)* ce qui signifie que tout le monde peut l'utiliser, pour n'importe quel type d'usage, y compris commercial, à condition d'en **citer la source**, qui se résume à *OpenStreetMap contributors* (les contributeurs d'OpenStreetMap).

Pour résumer, OpenStreetMap peut être considéré comme le **Wikipédia de la cartographie**.

OpenStreetMap n'est pas simplement une carte, il s'agit d'une réelle **base de données géographique** dont découle, à posteriori, des représentations graphiques sous forme de cartes. Voilà pourquoi toute l'information qui est saisie n'est pas visible sur la carte du site officiel et qu'il existe de nombreuses autres cartes à usage spécifique, comme la carte interactive des Préalpes d'Azur.

Pour vous rendre compte des **possibilités offertes par l'utilisation des données** d'OpenStreetMap, prenez le temps de consulter les projets divers et variés recensés > [ici](#). Ci-dessous, vous en trouverez quelques exemples :

- [WheelMap](#) : WheelMap est une carte mondiale de l'accessibilité pour les personnes handicapées.
- [Geocaching](#) : Le Geocaching, renouveau de la chasse au trésor, utilise le fond de carte d'OpenStreetMap pour indiquer l'emplacement de ses caches.
- [MapOSMatic](#) : MapOSMatic permet de créer en quelques clics un plan de ville quadrillé avec un index des rues, des commerces ou encore des services en exploitant les données d'OpenStreetMap.
- [LizMap](#) : LizMap est un portail de visualisation de cartes réalisées à partir de bases de données libres et gratuites d'Open Street Map. La carte de la ville d'Orange en est un bon exemple > [ici](#).

2.2. Quelles fonctionnalités pour quelle contribution ?

OpenStreetMap est un logiciel de cartographie participative, ce qui signifie que **chacun peut contribuer à enrichir la carte** par l'entrée de données à travers cet outil. Ceci est d'autant plus vrai, qu'aucune compétence particulière n'est requise pour participer.

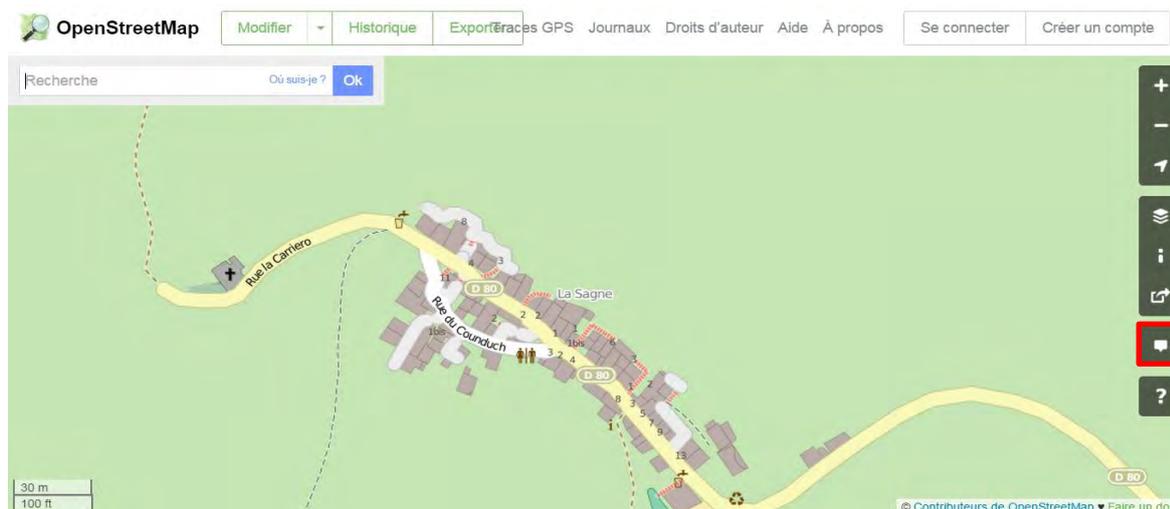
¹Data Publicata (2012). Interview de Gaël Musquet, président d'OpenStreetMap France. In Data Publicata.
<http://www.data-publica.com/content/2012/09/interview-de-gael-musquet-president-dopenstreetmap-france/#>

Il existe **trois niveaux de contribution** en fonction de l'énergie que l'on veut investir :

- **Niveau 1 : ajout de notes**

Vous pouvez adresser un commentaire aux autres contributeurs afin de leur indiquer un manque ou une erreur. Ceux-ci pourront alors se servir de votre note pour modifier la carte. Cette action ne nécessite pas d'avoir un compte utilisateur.

Pour ajouter une note, placez-vous sur la zone géographique concernée et cliquez sur la bulle de discussion à droite de la carte à droite de la carte

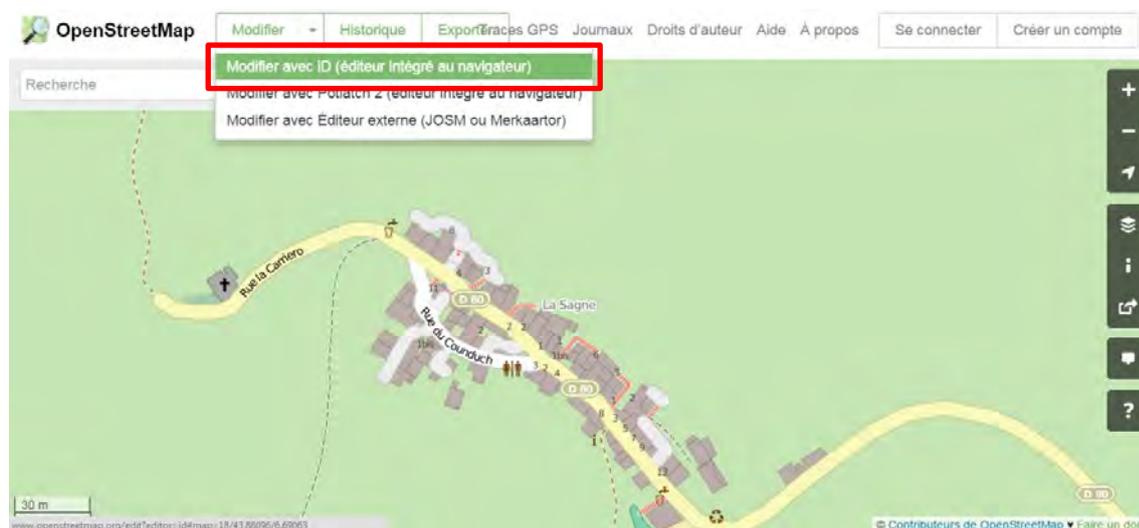


- **Niveau 2 : saisie avec ID, l'éditeur en ligne**

Vous pouvez vous-même ajouter des éléments sur la carte à l'aide d'un **outil en ligne** facile à manipuler : **iD Editeur**. Pour utiliser iD Editeur vous devez avoir préalablement créé un compte utilisateur.

Ce tutoriel est consacré à la manipulation d'iD éditeur pour contribuer à la carte interactive, car il s'agit de l'outil le plus convivial et le plus pratique pour les contributeurs peu expérimentés.

Pour utiliser iD Editeur aller sur « modifier » puis « modifier avec ID (éditeur intégré au navigateur) »



- Niveau 3 : saisie avec JOSM

JOSM est un **éditeur « hors-ligne »** d'OpenStreetMap. A l'inverse d'iD Editeur il ne requiert pas de connexion internet et dispose de davantage de fonctions tel que l'utilisation de traces GPS. Un autre tutoriel réalisé par le Conseil de Développement des Préalpes d'Azur pour manipuler JOSM est disponible > [ici](#).

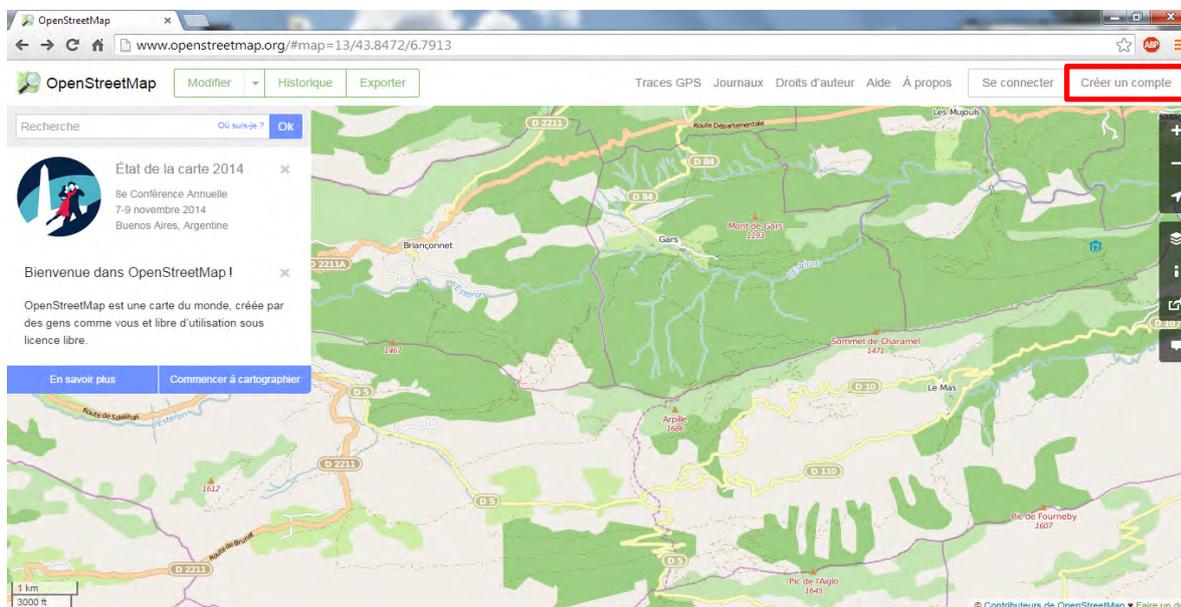
Pour utiliser JOSM aller sur « modifier » puis « modifier avec Editeur externe (JOSM ou Merkaartor) »

Notez que vous devez avoir installé JOSM sur votre ordinateur préalablement.



2.3. Créer son compte

La première chose à faire avant de pouvoir contribuer à OSM est de se créer un compte utilisateur. **Rendez-vous sur la page d'accueil d'OSM** > [ici](#) et cliquez en haut à droite sur « **Créer un compte** ».



Pour créer un compte, vous n'avez besoin que d'une adresse mail, qui ne sera jamais affichée publiquement. Renseignez votre adresse mail, le nom de votre compte (votre pseudo) ainsi qu'un mot de passe puis cliquez sur « [S'inscrire](#) ».

Vous arrivez ensuite sur la page des termes du contributeur, les lire n'est jamais une perte de temps et vous en apprendrez un peu plus sur les questions de licences et de propriété de la donnée. Sélectionnez votre pays de résidence puis, si vous êtes d'accord avec les termes, cliquez sur « [J'accepte](#) » pour passer à la suite.

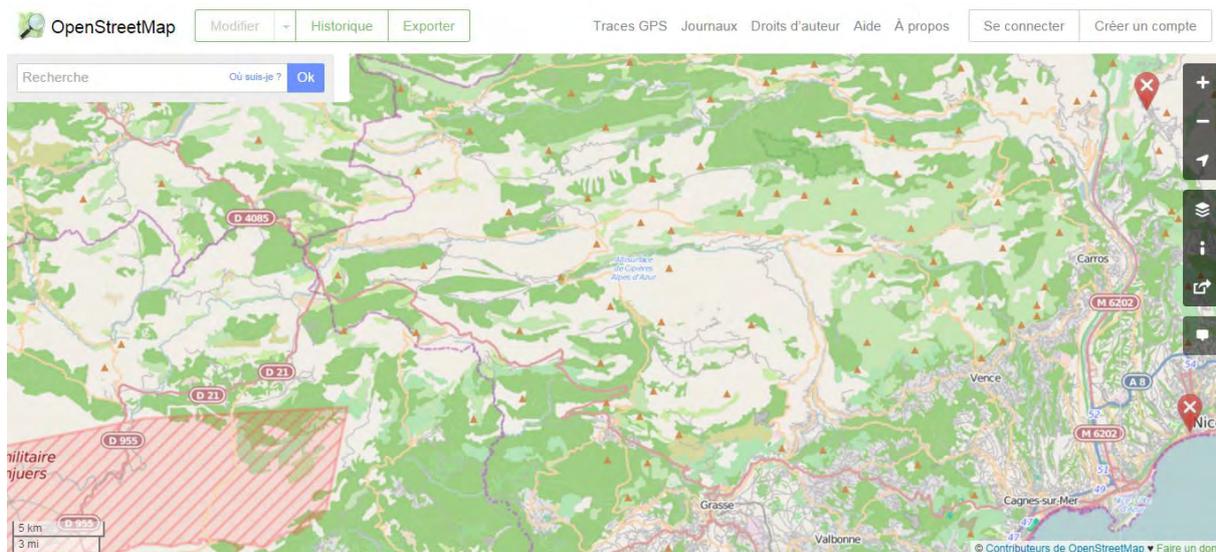
Votre compte est maintenant créé, rendez-vous sur votre boîte mail et validez votre compte grâce au lien fourni dans l'email qui vous a été envoyé.

Vous arrivez alors sur une page où vous pouvez renseigner plus d'information sur votre compte, choisir une image de profil, etc. Vous pouvez le faire tout de suite ou y revenir plus tard, en vous connectant sur la page d'accueil d'OSM, rubrique « [Mes Options](#) ».

Votre compte OSM est maintenant créé et validé!

2.4. Prise en main d'OpenStreetMap en ligne

La page d'accueil est dotée de plusieurs fonctions à connaître.

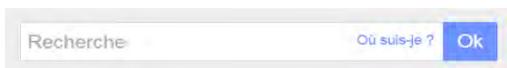


- Se déplacer



Vous pouvez choisir une zone en vous déplaçant avec la souris dans la fenêtre de visualisation. Zoomer et dé-zoomer avec la molette de la souris ou dans la barre d'outils en haut à droite.

Une autre technique est d'utiliser l'onglet « Rechercher un lieu » sur la fenêtre précédente. Entrez le nom de la commune dans « Nom du lieu à rechercher » puis cliquez sur « Rechercher ».



Sélectionnez la commune dans la liste qui apparaît en dessous (attention plusieurs communes peuvent avoir le même nom).

- Choisir son fond de carte



Vous avez la possibilité de changer le fond de la carte avec les quelques couches qui vous sont proposées. Pour cela, cliquez sur le logo représentant des couches superposées.

- Voir la légende



Il peut être utile de se visualiser la légende pour interpréter la carte. Cliquer sur le symbole « i ».

- Partager la carte



Vous pouvez partager la carte à l'aide d'un lien ou du HTML ou bien exporter la carte sous différents formats (pdf, jpeg, png, svg) à l'aide du symbole ci-contre.

- Contribuer à la carte



Pour entrer dans l'interface de modification de la carte en ligne, il vous faut simplement cliquer sur « modifier ». Si vous cliquez sur la petite flèche à droite de l'onglet « modifier », vous avez trois propositions : modifier avec iD Editeur est celle qu'il faut choisir pour suivre ce guide d'utilisation.

3. Saisir ses données dans OpenStreetMap : l'outil iD Editeur

Après avoir créé votre compte utilisateur dans OpenStreetMap, vous pouvez vous servir de l'éditeur en ligne **iD Editeur** pour saisir vos données.

3.1. Guide pas-à-pas

Choisissez l'élément que vous souhaitez dessiner dans le sommaire ci-dessous pour accéder au guide pas à pas correspondant à l'élément ou [accédez directement au récapitulatif des clés](#) :

Que voulez-vous saisir ?

A. Sentiers pédestres, équestres et voies cyclables et VTT	9
A.1. Sentiers et voies	9
A.2. Boucles	11
B. Patrimoines.....	13
B.1. Naturels et géologiques.....	13
B.2. Paysages et panoramas	15
B.3. Culturels et architecturaux.....	16
B.4. Petits patrimoines historiques	18
C. Activités culturelles	20
C.1. Équipements culturels.....	20
C.2. Activités artistiques	22
C.3. Activités culturelles et scientifiques	24
D. Activités sportives et de loisirs.....	26
D.1. Équipements sportifs.....	26
D.2. Sites d'activité sportive et de loisirs	27
D.3. Prestataires et clubs sportifs	29
E. Services.....	31
E.1. Hébergements	35
E.2. Restauration	37
E.3. Commerces.....	39
E.3.1. Tous Commerces	39
E.3.2. Marchés.....	41
E.4. Informations	42
E.5. Santé.....	44
E.6. Autres services.....	46
F. Productions locales	31
F.1. Artisanat	31
F.2. Productions agricoles	33

A. Sentiers pédestres, équestres et voies cyclables et VTT

A.1. Sentiers et voies

Comment saisir un sentier ?

Sachez que vous pouvez également dessiner des routes avec la même démarche.

Pour entrer un poteau indicateur, se référer à la [section E.4](#).

Étape 1 : Dessiner une ligne

- Être en mode modification (vous avez cliqué sur « [Modifier avec id](#) »)
- Positionnez-vous sur la zone géographique où se situe le sentier à ajouter ou à modifier
- Cliquez sur « [ligne](#) »
- Dessinez la trace du sentier en vous appuyant sur les bâtiments déjà dessinés puis sur la photo aérienne en fond de carte
- Double cliquez pour terminer votre sentier

Étape 2 : Renseigner le type de sentier

Pour qualifier le sentier, plusieurs propositions vous sont faites à gauche de la carte : route, voie ferrée, chemin, etc. Suivez bien les indications dans le tableau suivant pour qualifier votre sentier afin qu'il apparaisse correctement dans la carte interactive des Préalpes d'Azur.

Qualification du sentier :

Sentiers pédestres	Rentrer « chemin » puis « chemin non carrossable » et renseigner l'accès : « à pied » = yes
Voies cyclables et VTT	Rentrer « chemin » puis « chemin non carrossable » et renseigner l'accès : « vélos » = yes
Sentiers équestres	Rentrer « chemin » puis « chemin non carrossable » et renseigner l'accès : « cavaliers » = yes

Étape 3 : Renseigner les qualificatifs

Les qualificatifs qui apparaîtront sur la carte interactive des Préalpes d'Azur sont les suivants, cependant vous pouvez également indiquer d'autres spécificités concernant l'élément sur OpenStreetMap (le revêtement, l'éclairage, la longueur du sentier, etc.).

Indiquez les éléments suivants :

- **Nom** : Nom courant du sentier (si existant)
- **Origine / Destination** : Lieu de départ et d'arrivée
=> ajouter le tag « [description](#) » et renseigner le lieu de départ et d'arrivée
- **Référence** : Référence du sentier (si existant)
=> ajouter le tag « [ref](#) »
- **Période** : Pour les sentiers historiques seulement
=> ajouter le tag « [historic:period](#) » et saisissez la période
- **Longueur** : longueur totale du parcours
=> ajouter le tag « [distance](#) » et renseigner la longueur en précisant l'unité

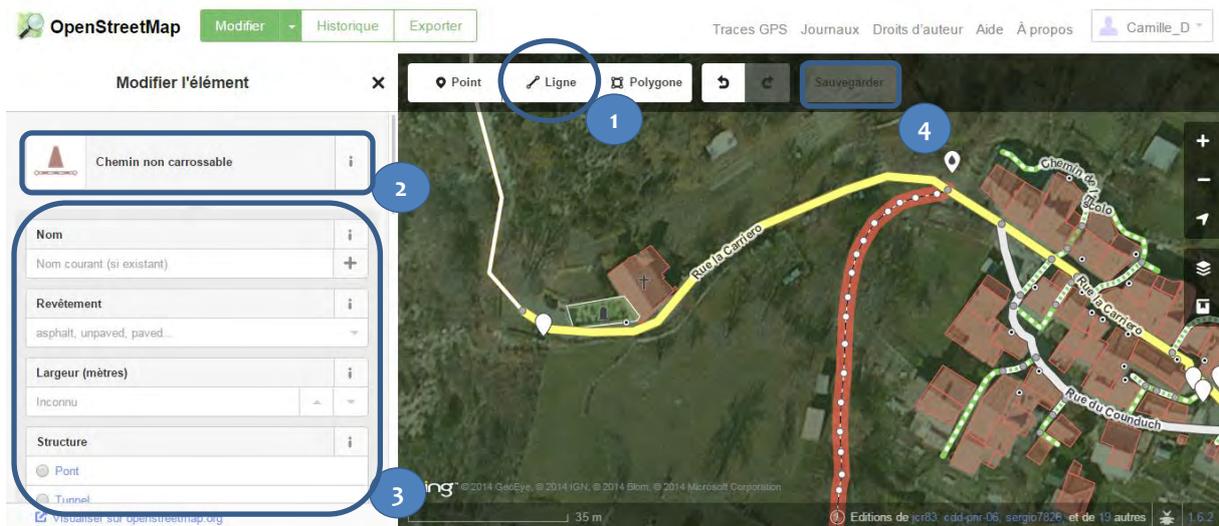
- **Dénivelé total** : Dénivelé en mètres
=> renseigner le dénivelé grâce au tag « [description](#) »
- **Type de vélo** : équipement adapté au circuit le cas échéant, à choisir parmi tous vélo, VTT, VTC ou vélo de route
=> renseigner le type de vélo grâce au tag « [description](#) »
- **Durée** : Durée totale du parcours
=> renseigner la durée grâce au tag « description »
- **Site internet** : Adresse du site internet où trouver de l'information sur ce patrimoine
=> ajouter le site grâce à l'icône dédiée : 🌐

Certains champs ne sont pas automatiquement proposés, dans ce cas vous pouvez cliquer sur les icônes en dessous pour renseigner davantage de champs ou bien encore aller dans « tous les tags » en dessous.

Étape 4 : Sauvegarder

Cliquez sur Sauvegarder afin d'enregistrer vos modifications. Vous avez alors la possibilité d'indiquer les changements ou ajouts que vous avez effectués dans la colonne de gauche.

Visualisation des étapes sur OpenStreetMap :



A.2. Boucles

Comment créer une boucle à partir de sentiers préexistants ?

En mode modification, se positionner sur un des tronçons de la future boucle. Descendre en bas du volet « modifier l'élément » à gauche de la fenêtre internet, et ajouter une relation dans la section « toutes les relations » en cliquant sur le symbole « + » puis « [nouvelle relation](#) ».

Choisir ensuite « route » puis :

- « [sentier pédestre](#) » s'il s'agit d'un parcours de **randonnée pédestre**
- « [trajet cyclable](#) » s'il s'agit d'un **parcours cyclable**, destiné aux vélos de route ou vélo tout chemin
- « [route](#) » s'il s'agit d'un **parcours de VTT**, et renseigner le type « [mtb](#) »
- « [route](#) » s'il s'agit d'un **parcours équestre**, et renseigner le type « [horse](#) »

Qualifier votre réseau en remplissant les champs suivants :

- **Nom** : nom de la boucle
- **Opérateur** : organisme proposant la boucle, le cas échéant
- **Réseau** : nom du réseau dont la boucle fait partie selon le tableau ci-bas (très important !)
- **Site internet** : Adresse du site internet où trouver de l'information sur ce patrimoine
=> ajouter le site grâce à l'icône dédiée : 

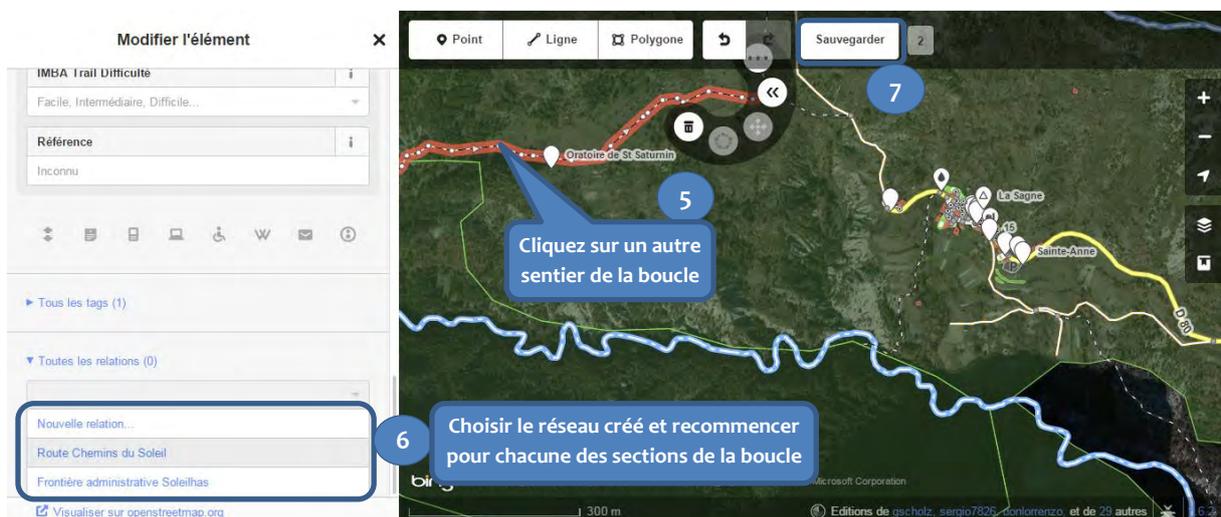
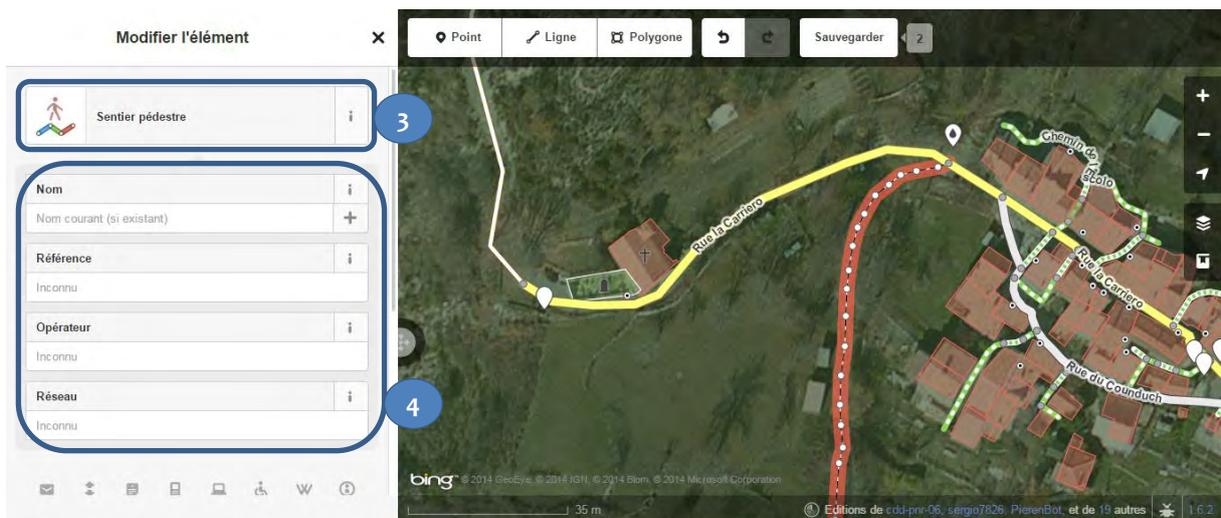
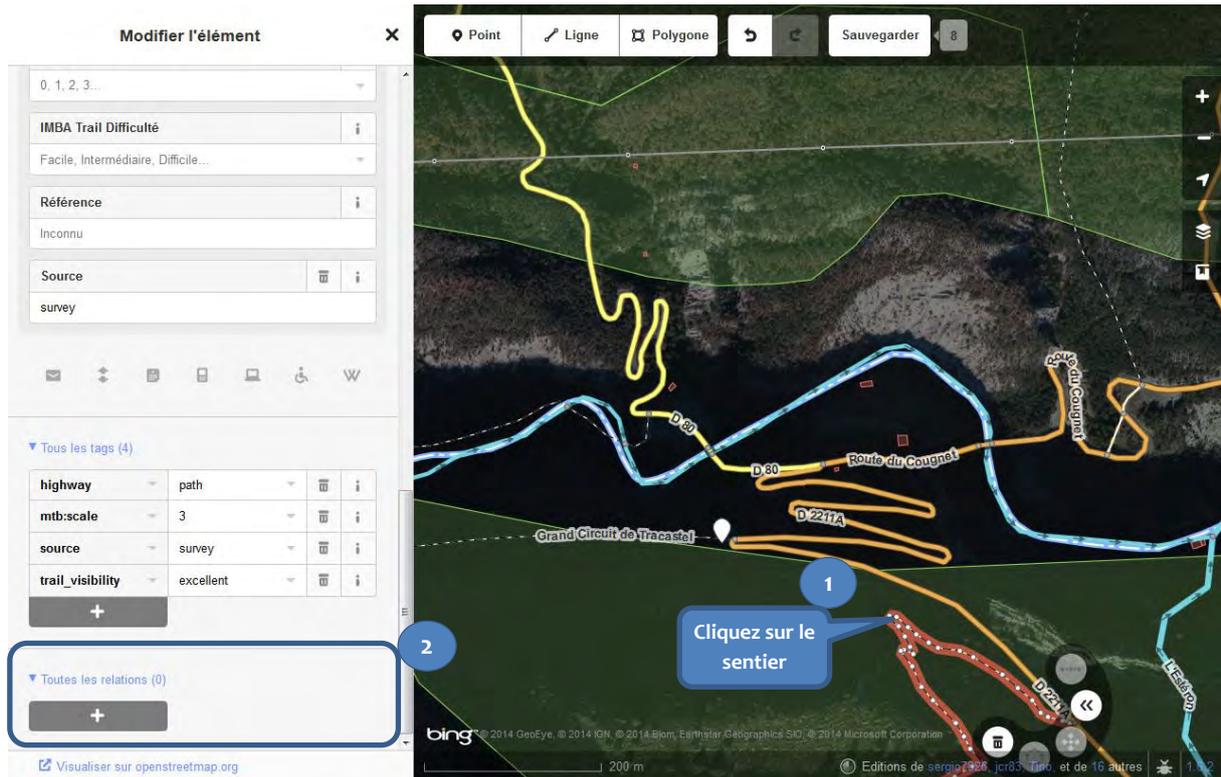
Vous devez ensuite ajouter à la relation que vous venez de créer, chaque segment de la boucle. Pour chacun d'eux, cliquez sur le segment, allez dans « [toutes les relations](#) » en bas du volet « [modifier l'élément](#) ». Cliquez sur « + » et vous verrez apparaître le nom de votre réseau dans les propositions. Cliquez sur le nom du réseau dont votre segment fait partie.

Pour terminer, sauvegardez vos modifications.

Réseau du sentier :

Type	Appellation carte interactive	Nom du réseau dans OSM
Sentiers pédestres	Les sentiers de randonnées	
	Sentiers historiques	« réseau » = sentiers_historiques et ajouter le tag « historic » = yes
	Sentiers accessibles au public	« réseau » = sentiers_accessiblees_au_public
	Les boucles et circuits touristiques pédestres	
	Rand'oxygène	« réseau » = rand_oxygene
	Circuits de l'Estéron	« réseau » = circuits_de_l_esteron
	Circuits de Gars	« réseau » = cicuits_de_gars
	Guide Curious	« réseau » = guide_curious
Voies cyclables et VTT	Les Alpes-Maritimes à vélo	
	Balade Famille	« réseau » = balade_famille
	Boucle d'Azur	« réseau » = boucle_d_azur
	Boucle sportive	« réseau » = boucle_sportive
	Autres	
	Le grand tour des Préalpes d'Aur	« réseau » = le_grand_tour_des_prealpes_dazur
Les chemins du soleil	« réseau » = Chemins du Soleil	
	Les pistes VTT	« réseau » = pistes_VTT
Sentiers équestres	Les boucles équestres	« réseau » = boucles_equestres
	Les circuits d'itinérance équestre	« réseau » = Circuits_d_itinerance_equestre

Visualisation des étapes sur OpenStreetMap :



B. Patrimoines

B.1. Naturels et géologiques

Étape 1 : Ajouter un point

- Être en mode modification (vous avez cliqué sur « [Modifier avec id](#) »)
- Positionnez-vous sur la zone géographique où se situe le patrimoine à ajouter ou à modifier
- Cliquez sur « [point](#) »
- Cliquez sur l'emplacement du site d'intérêt patrimonial à ajouter

Étape 2 : Renseigner le type de patrimoine

Écrivez le type de patrimoine à ajouter dans la case « [Rechercher](#) » sur la gauche de l'écran, selon le tableau suivant.

Arbres remarquables	Rentrer « arbre » et ajouter le tag « tourism » = yes
Cascades	Rentrer « point » et ajouter le tag « natural » = waterfall
Clues	Rentrer « point » et ajouter le tag « natural » = canyon

Étape 3 : Renseigner les qualificatifs

Les qualificatifs qui apparaîtront sur la carte interactive des Préalpes d'Azur sont les suivants, cependant vous pouvez également indiquer d'autres spécificités concernant l'élément sur OpenStreetMap .

Remplissez les champs suivants :

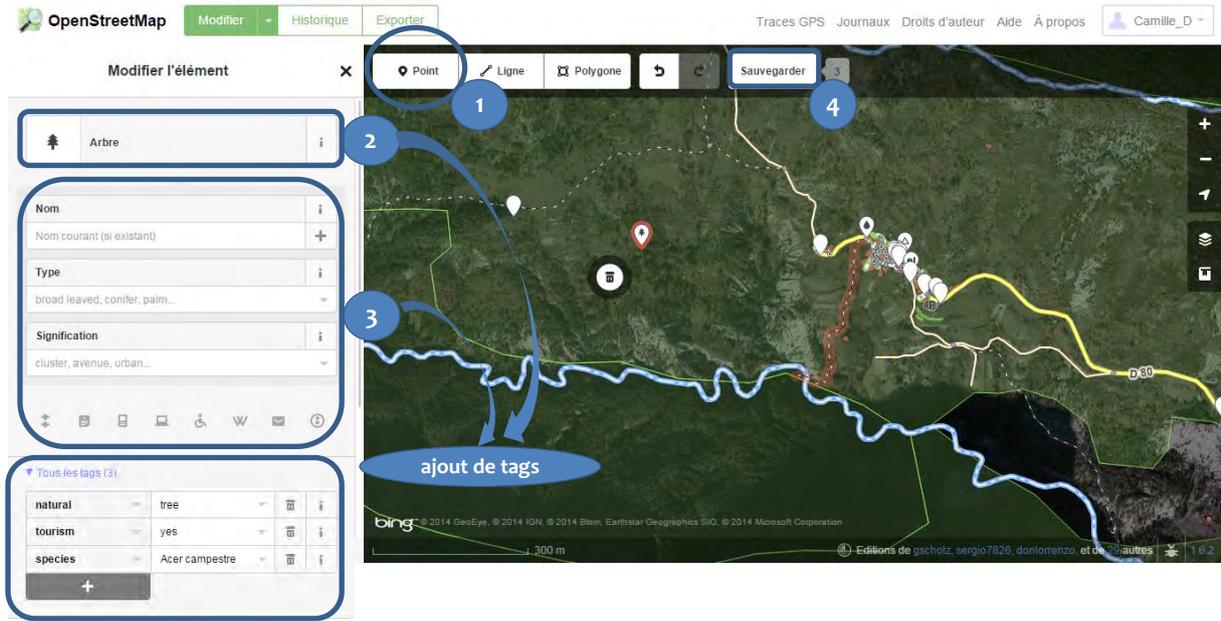
- **Nom** : Nom de l'élément patrimonial
- **Nature** : Nom de l'espèce dans le cas des **arbres remarquables**
=> ajouter le tag « [species](#) » = nom scientifique de l'espèce
- **Site internet** : Adresse du site internet où trouver de l'information sur ce patrimoine
=> ajouter le site grâce à l'icône dédiée : 

Certains champs ne sont pas automatiquement proposés, dans ce cas vous pouvez cliquer sur les icônes en dessous pour renseigner davantage de champs ou bien encore aller dans « [tous les tags](#) » en dessous.

Étape 4 : Sauvegarder

Cliquez sur Sauvegarder afin d'enregistrer vos modifications. Vous avez alors la possibilité d'indiquer les changements ou ajouts que vous avez effectués dans la colonne de gauche.

Visualisation des étapes sur OpenStreetMap :



B.2. Paysages et panoramas

Étape 1 : Ajouter un point

- Être en mode modification (vous avez cliqué sur « [Modifier avec id](#) »)
- Positionnez-vous sur la zone géographique où se situe le patrimoine à ajouter
- Cliquez sur « [point](#) »
- Cliquez sur l'emplacement du site d'intérêt patrimonial à ajouter

Étape 2 : Renseigner le type de patrimoine

Écrivez le type de patrimoine à ajouter dans la case « [Rechercher](#) » sur la gauche de l'écran, selon le tableau suivant.

Tables d'orientation	Rentrer « Information » Et renseigner le type = « orientation_map »
Points de vue	Rentrer « point de vue »

Étape 3 : Renseigner les qualificatifs

Les qualificatifs qui apparaîtront sur la carte interactive des Préalpes d'Azur sont les suivants, cependant vous pouvez également indiquer d'autres spécificités concernant l'élément sur OpenStreetMap .

Remplissez les champs suivants :

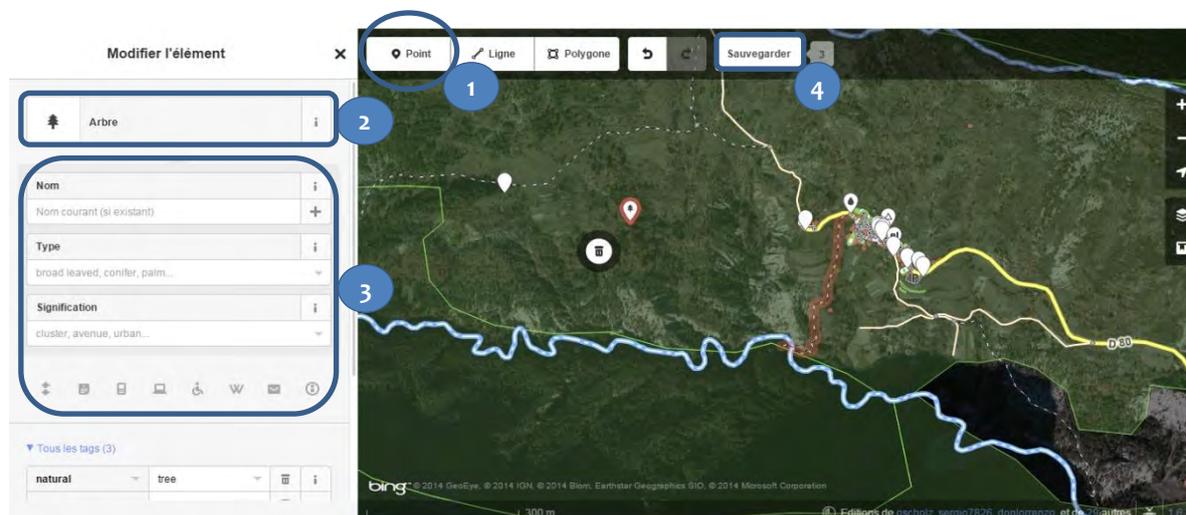
- **Nom** : Nom de l'élément patrimonial
- **Site internet** : Adresse du site internet où trouver de l'information sur ce patrimoine
=> ajouter le site grâce à l'icône dédiée : 

Certains champs ne sont pas automatiquement proposés, dans ce cas vous pouvez cliquer sur les icônes en dessous pour renseigner davantage de champs ou bien encore aller dans « tous les tags » en dessous.

Étape 4 : Sauvegarder

Cliquez sur Sauvegarder afin d'enregistrer vos modifications. Vous avez alors la possibilité d'indiquer les changements ou ajouts que vous avez effectués dans la colonne de gauche.

Visualisation des étapes sur OpenStreetMap :



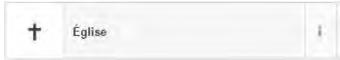
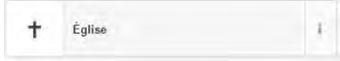
B.3. Culturels et architecturaux

Étape 1 : Ajouter un point

- Être en mode modification (vous avez cliqué sur « [Modifier avec id](#) »)
- Positionnez-vous sur la zone géographique où se situe le patrimoine à ajouter ou à modifier
- Cliquez sur « [point](#) »
- Cliquez sur l'emplacement du site d'intérêt patrimonial à ajouter

Étape 2 : Renseigner le type de patrimoine

Écrivez le type de patrimoine à ajouter dans la case « [Rechercher](#) » sur la gauche de l'écran, selon le tableau suivant.

Ruines	Rentrer « ruines »
Chapelle	Rentrer « Eglise » Choisir le logo :  Ajouter le tag « place_of_worship:type » = chapel
Église	Rentrer « Eglise » Choisir le logo :  Ajouter le tag « place_of_worship:type » = church
Oratoire	Rentrer « oratoire »
Forges	Rentrer « Forgeron » et Ajouter le tag « historic » = yes
Moulins	Rentrer « edifice » puis renseigner le « type » = olive_oil_mill
Fours	Rentrer « edifice » puis renseigner le « type » = kiln

Étape 3 : Renseigner les qualificatifs

Les qualificatifs qui apparaîtront sur la carte interactive des Préalpes d'Azur sont les suivants, cependant vous pouvez également indiquer d'autres spécificités concernant l'élément sur OpenStreetMap.

Remplissez les champs suivants :

- **Nom** : Nom de l'élément patrimonial
- **Date** : Année de construction de l'élément
=> ajouter le tag « [opening_date](#) » et saisissez la date
- **Période historique** : Période d'activité, seulement pour les ruines
=> ajouter le tag « [historic:period](#) » et saisissez la période
- **Site internet** : Adresse du site internet où trouver de l'information sur ce patrimoine
=> ajouter le site grâce à l'icône dédiée : 

Certains champs ne sont pas automatiquement proposés, dans ce cas vous pouvez cliquer sur les icônes en dessous pour renseigner davantage de champs ou bien encore aller dans « [tous les tags](#) » en dessous.

Étape 4 : Sauvegarder

Cliquez sur **Sauvegarder** afin d'enregistrer vos modifications. Vous avez alors la possibilité d'indiquer les changements ou ajouts que vous avez effectués dans la colonne de gauche.

Visualisation des étapes sur OpenStreetMap :

The screenshot shows the OpenStreetMap 'Modifier l'élément' (Edit Element) interface. The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Contains the 'Sauvegarder' (Save) button, which is highlighted with a blue circle and the number 4.
- Left Panel:** Contains the 'ajout de tags' (Add tags) section, which is highlighted with a blue circle and the number 3. It lists tags such as 'amenity', 'religion', and 'place_of_worship' with their corresponding values.
- Form Fields:** Includes fields for 'Nom' (Name), 'Dénomination' (Denomination), and 'Adresse' (Address), which are highlighted with a blue circle and the number 2.
- Map:** Shows a satellite view of a mountainous area with a blue line representing a path or road. A blue circle and the number 1 are placed over the 'Point' button in the top bar.

The 'ajout de tags' section contains the following table:

Tous les tags (3)			
amenity	place_of_worship		
religion	christian		
place_of_worship	chapel		

B.4. Petits patrimoines historiques

Étape 1 : Ajouter un point

- Être en mode modification (vous avez cliqué sur « [Modifier avec id](#) »)
- Positionnez-vous sur la zone géographique où se situe le patrimoine à ajouter ou à modifier
- Cliquez sur « [point](#) »
- Cliquez sur l'emplacement du site d'intérêt patrimonial à ajouter

Étape 2 : Renseigner le type de patrimoine

Écrivez le type de patrimoine à ajouter dans la case « Rechercher » sur la gauche de l'écran, selon le tableau suivant.

Bornes anciennes	Rentrer « Site historique » Et renseigner le type = « milestone »
Cabanes/bories	Rentrer « Hutte »
Fontaines*	Rentrer « Fontaine » Et ajouter le tag : « drinking_water » = yes si l'eau est potable
Croix	Rentrer « Croix/Calvaire »
Lavoirs	Rentrer « point » et ajouter le tag « amenity » = lavoir

***Attention :** les fontaines peuvent déjà avoir été rentrées dans OpenStreetMap comme point d'eau potable.

Étape 3 : Renseigner les qualificatifs

Les qualificatifs qui apparaîtront sur la carte interactive des Préalpes d'Azur sont les suivants, cependant vous pouvez également indiquer d'autres spécificités concernant l'élément sur OpenStreetMap.

Remplissez les champs suivants :

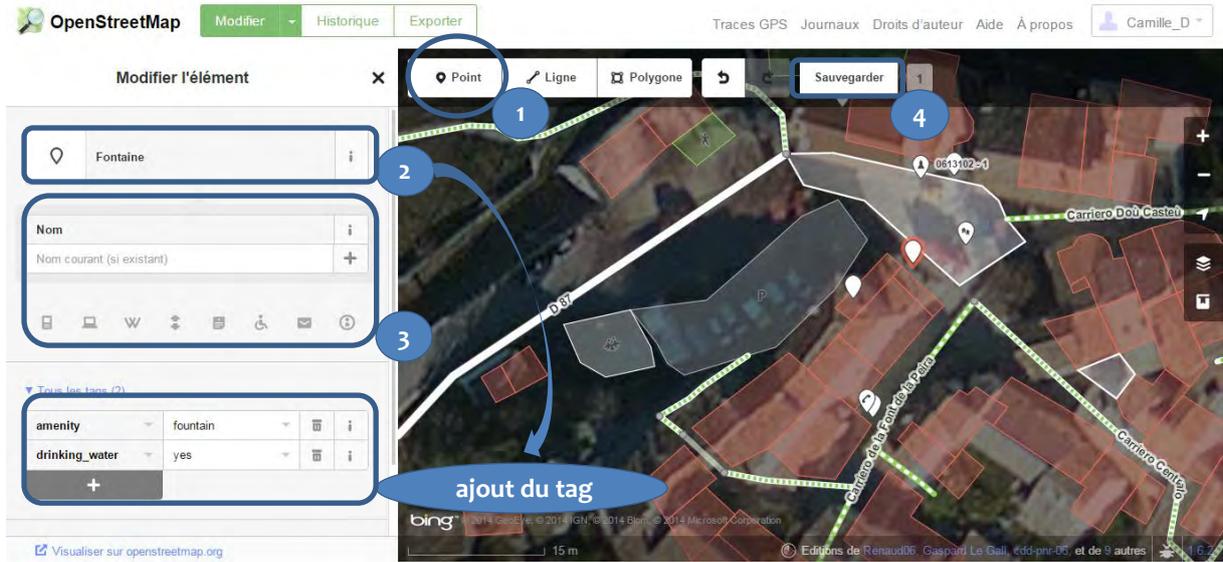
- **Nom :** Nom de l'élément patrimonial
- **Date :** Année de construction du petit patrimoine
=> ajouter le tag « [opening_date](#) » et saisissez la date
- **Site internet :** Adresse du site internet où trouver de l'information sur ce patrimoine
=> ajouter le site grâce à l'icône dédiée : 

Certains champs ne sont pas automatiquement proposés, dans ce cas vous pouvez cliquer sur les icônes en dessous pour renseigner davantage de champs ou bien encore aller dans « tous les tags » en dessous.

Étape 4 : Sauvegarder

Cliquez sur Sauvegarder afin d'enregistrer vos modifications. Vous avez alors la possibilité d'indiquer les changements ou ajouts que vous avez effectués dans la colonne de gauche.

Visualisation des étapes sur OpenStreetMap :



C. Activités culturelles

C.1. Équipements culturels

Étape 1 : Ajouter un point

- Être en mode modification (vous avez cliqué sur « [Modifier avec id](#) »)
- Positionnez-vous sur la zone géographique où se situe le point de l'équipement culturel à ajouter ou à modifier
- Cliquez sur « [point](#) »
- Cliquez sur l'emplacement de l'équipement à ajouter

Étape 2 : Renseigner le type d'activité

Écrivez le type d'activité à ajouter dans la case « Rechercher » sur la gauche de l'écran, selon le tableau suivant.

Bibliothèques	Rentrer « Bibliothèque »
Musées	Rentrer « Musée »
Cinémas	Rentrer « Cinéma »

Étape 3 : Renseigner les qualificatifs

Les qualificatifs qui apparaîtront sur la carte interactive des Préalpes d'Azur sont les suivants, cependant vous pouvez également indiquer d'autres spécificités concernant l'élément sur OpenStreetMap (exemple : adresse, accessibilité handicapés, etc.).

Remplissez les champs suivants :

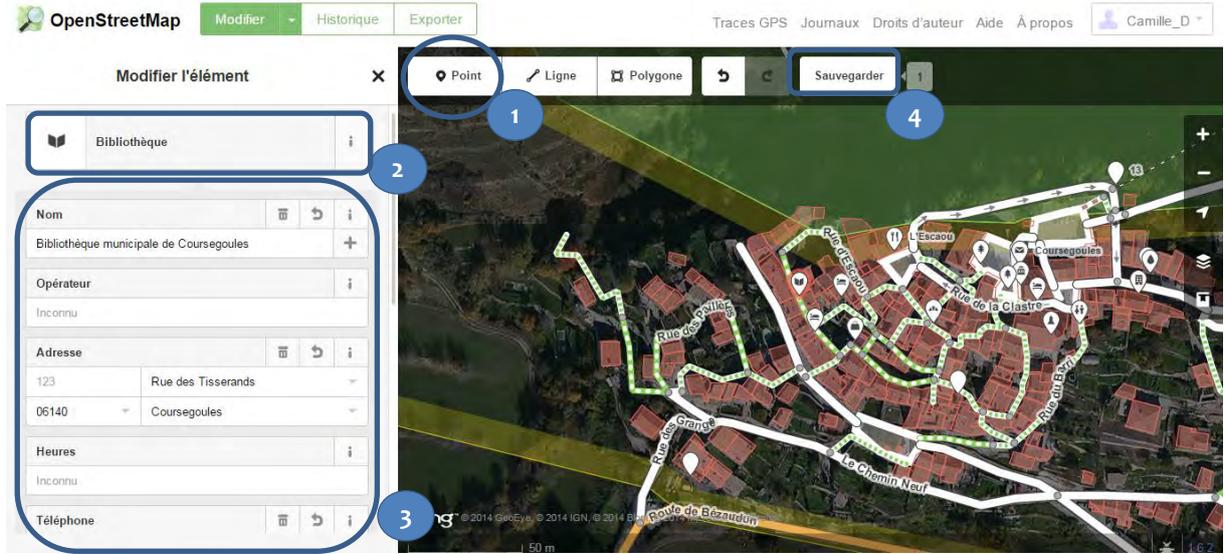
- **Nom** : nom de l'établissement
- **Contact** : Nom de la personne à contacter
=> ajouter le tag « [contact](#) »
- **Téléphone** : numéro de téléphone de la structure
=> ajouter le téléphone grâce à l'icône dédiée : 
- **Horaire** : Heures d'ouverture selon le format décrit > [ici](#)
Site internet : Adresse du site internet de la structure
=> ajouter le site grâce à l'icône dédiée : 

Certains champs ne sont pas automatiquement proposés, dans ce cas vous pouvez cliquer sur les icônes en dessous pour renseigner davantage de champs ou bien encore aller dans « [tous les tags](#) » en dessous.

Étape 4 : Sauvegarder

Cliquez sur Sauvegarder afin d'enregistrer vos modifications. Vous avez alors la possibilité d'indiquer les changements ou ajouts que vous avez effectués dans la colonne de gauche.

Visualisation des étapes sur OpenStreetMap :



C.2. Activités artistiques

Étape 1 : Ajouter un point

- Être en mode modification (vous avez cliqué sur « Modifier avec id »)
- Positionnez-vous sur la zone géographique où se situe le lieu de l'activité culturelle à ajouter ou à modifier
- Cliquez sur « point »
- Cliquez sur l'emplacement de l'activité à ajouter

Étape 2 : Renseigner le type d'activité

Écrivez le type d'activité à ajouter dans la case « Rechercher » sur la gauche de l'écran, selon le tableau suivant.

Ateliers d'artistes	Rentrer « artisanat » et ajouter le tag « workshop » = yes
Galerie d'Art	Rentrer « galerie d'art »

Étape 3 : Renseigner les qualificatifs

Les qualificatifs qui apparaîtront sur la carte interactive des Préalpes d'Azur sont les suivants, cependant vous pouvez également indiquer d'autres spécificités concernant l'élément sur OpenStreetMap (exemple : adresse, accessibilité handicapés, etc.).

Remplissez les champs suivants :

- **Nom** : nom de l'établissement
- **Contact** : Nom de la personne à contacter
=> ajouter le tag « [contact](#) »
- **Téléphone** : numéro de téléphone de la structure
=> ajouter le téléphone grâce à l'icône dédiée : 
- **Horaire** : Heures d'ouverture selon le format décrit > [ici](#)
- **Site internet** : Adresse du site internet de la structure
=> ajouter le site grâce à l'icône dédiée : 

Certains champs ne sont pas automatiquement proposés, dans ce cas vous pouvez cliquer sur les icônes en dessous pour renseigner davantage de champs ou bien encore aller dans « tous les tags » en dessous.

Étape 4 : Sauvegarder

Cliquez sur Sauvegarder afin d'enregistrer vos modifications. Vous avez alors la possibilité d'indiquer les changements ou ajouts que vous avez effectués dans la colonne de gauche.

Visualisation des étapes sur OpenStreetMap :



C.3. Activités culturelles et scientifiques

Étape 1 : Ajouter un point

- Être en mode modification (vous avez cliqué sur « [Modifier avec id](#) »)
- Positionnez-vous sur la zone géographique où se situe le lieu de l'activité à ajouter ou à modifier
- Cliquez sur « [point](#) »
- Cliquez sur l'emplacement de l'activité à ajouter

Étape 2 : Renseigner le type d'activité

Écrivez le type d'activité à ajouter dans la case « Rechercher » sur la gauche de l'écran, selon le tableau suivant.

Astronomie	Rentrer « point » et ajouter le tag « club » = astronomy
Géologie	Rentrer « point » et ajouter le tag « club » = geology
Faune et Flore	Rentrer « point » et ajouter le tag « club » = nature

Étape 3 : Renseigner les qualificatifs

Les qualificatifs qui apparaîtront sur la carte interactive des Préalpes d'Azur sont les suivants, cependant vous pouvez également indiquer d'autres spécificités concernant l'élément sur OpenStreetMap (exemple : adresse, accessibilité handicapés, etc.).

Remplissez les champs suivants :

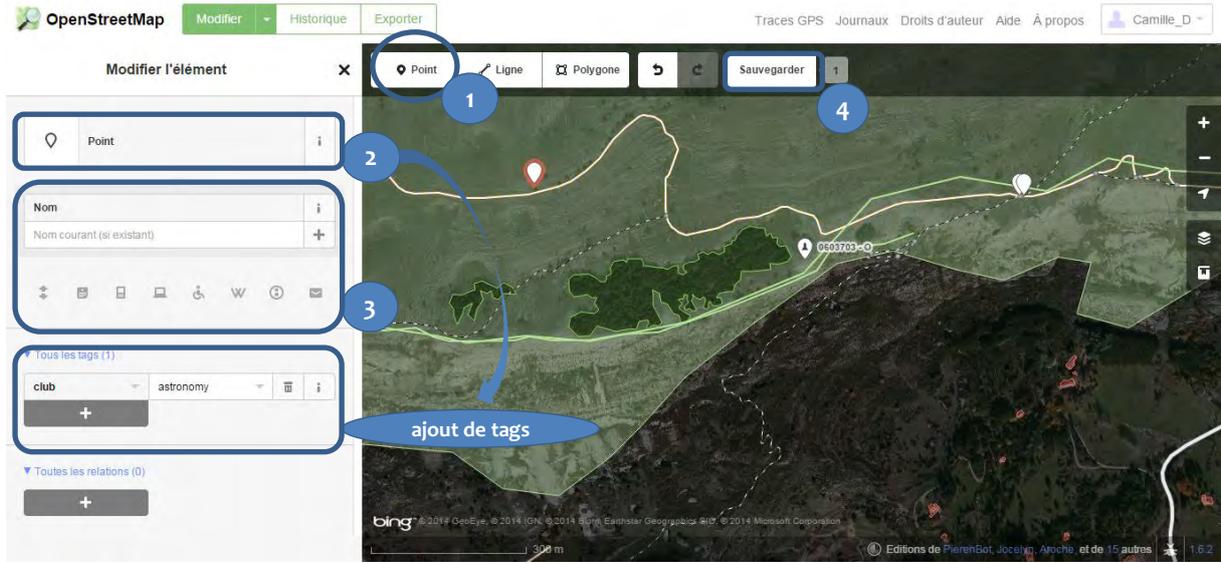
- **Nom** : nom de l'établissement
- **Contact** : Nom de la personne à contacter
=> ajouter le tag « [contact](#) »
- **Téléphone** : numéro de téléphone de la structure
=> ajouter le téléphone grâce à l'icône dédiée : 
- **Horaire** : Heures d'ouverture selon le format décrit > [ici](#)
- **Site internet** : Adresse du site internet de la structure
=> ajouter le site grâce à l'icône dédiée : 

Certains champs ne sont pas automatiquement proposés, dans ce cas vous pouvez cliquer sur les icônes en dessous pour renseigner davantage de champs ou bien encore aller dans « tous les tags » en dessous.

Étape 4 : Sauvegarder

Cliquez sur Sauvegarder afin d'enregistrer vos modifications. Vous avez alors la possibilité d'indiquer les changements ou ajouts que vous avez effectués dans la colonne de gauche.

Visualisation des étapes sur OpenStreetMap :



D. Activités sportives et de loisirs

D.1. Équipements sportifs

Étape 1 : Ajouter un point

- Être en mode modification (vous avez cliqué sur « Modifier avec id »)
- Positionnez-vous sur la zone géographique où se situe l'équipement sportif à ajouter ou à modifier
- Cliquez sur « point »
- Cliquez sur l'emplacement de l'équipement à ajouter

Étape 2 : Renseigner le type d'équipement

Écrivez le type d'équipement à ajouter dans la case « Rechercher » sur la gauche de l'écran, selon le tableau suivant.

Tennis	Rentrer « court de tennis »
Terrains de sport	Rentrer « terrain de sport »
Pétanque	Rentrer « terrain de sport » et « sport » = boules

Étape 3 : Renseigner les qualificatifs

Les qualificatifs qui apparaîtront sur la carte interactive des Préalpes d'Azur sont les suivants, cependant vous pouvez également indiquer d'autres spécificités concernant l'élément sur OpenStreetMap (exemple : adresse, accessibilité handicapés, etc.).

Remplissez les champs suivants :

- **Nom** : nom du site
- **Adresse** : Lieu de l'équipement sportif
- **Contact** : Nom de la personne ou de la structure à contacter
=> ajouter le tag « [contact](#) »
- **Téléphone** : numéro de téléphone de la personne ou de la structure à contacter
=> ajouter le téléphone grâce à l'icône dédiée : 
- **Site internet** : Adresse du site internet de la structure référente
=> ajouter le site grâce à l'icône dédiée : 
- **Email** : Adresse email de la structure ou de la personne à contacter
=> ajouter le tag « [contact : email](#) »

Certains champs ne sont pas automatiquement proposés, dans ce cas vous pouvez cliquer sur les icônes en dessous pour renseigner davantage de champs ou bien encore aller dans « tous les tags » en dessous.

Étape 4 : Sauvegarder

Cliquez sur Sauvegarder afin d'enregistrer vos modifications. Vous avez alors la possibilité d'indiquer les changements ou ajouts que vous avez effectués dans la colonne de gauche.

Visualisation des étapes sur OpenStreetMap :



D.2. Sites d'activité sportive et de loisirs

Étape 1 : Ajouter un point

- Être en mode modification (vous avez cliqué sur « Modifier avec id »)
- Positionnez-vous sur la zone géographique où se situe le site d'activité à ajouter ou à modifier
- Cliquez sur « point »
- Cliquez sur l'emplacement du site à ajouter

Étape 2 : Renseigner le type d'activité

Écrivez le type d'activité à ajouter dans la case « Rechercher » sur la gauche de l'écran, selon le tableau suivant.

Escalade	Rentrer « loisir » et ajouter le tag « sport » = climbing
Vol libre	Rentrer « loisir » et ajouter le tag « sport » = free_flying
Canyons	Rentrer « loisir » et ajouter le tag « sport » = canyoning

Étape 3 : Renseigner les qualificatifs

Les qualificatifs qui apparaîtront sur la carte interactive des Préalpes d'Azur sont les suivants, cependant vous pouvez également indiquer d'autres spécificités concernant l'élément sur OpenStreetMap (exemple : adresse, accessibilité handicapés, etc.).

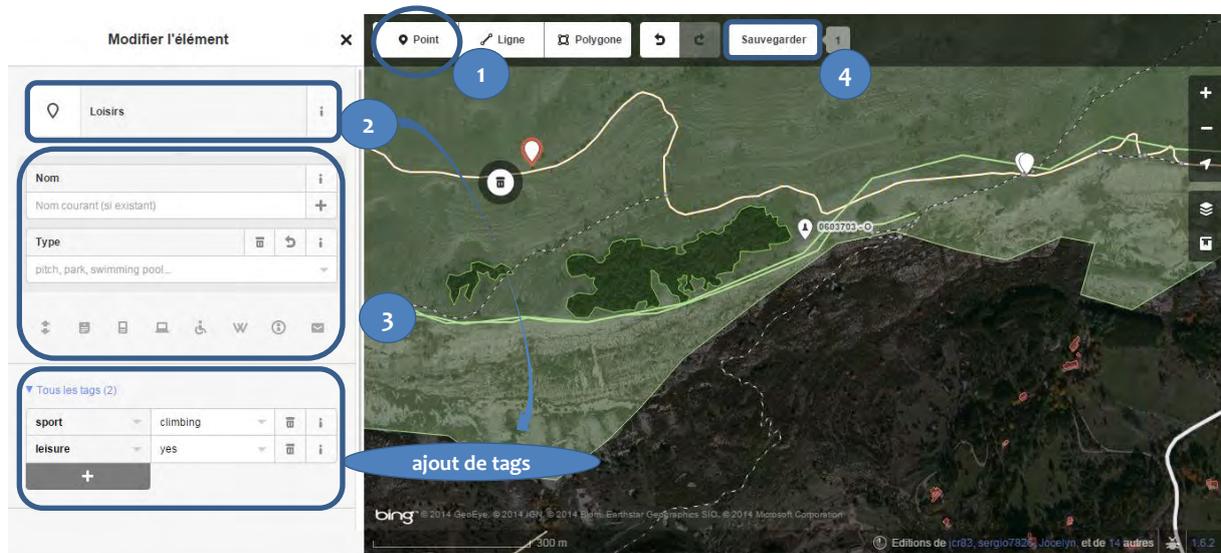
Remplissez les champs suivants :

- **Nom** : nom du site d'activité
- **Site internet** : Adresse du site internet où trouver de l'information sur ce lieu d'activité => ajouter le site grâce à l'icône dédiée : 

Étape 4 : Sauvegarder

Cliquez sur Sauvegarder afin d'enregistrer vos modifications. Vous avez alors la possibilité d'indiquer les changements ou ajouts que vous avez effectués dans la colonne de gauche.

Visualisation des étapes sur OpenStreetMap :



D.3. Prestataires et clubs sportifs

Étape 1 : Ajouter un point

- Être en mode modification (vous avez cliqué sur « [Modifier avec id](#) »)
- Positionnez-vous sur la zone géographique où se situe le siège du prestataire ou du club à ajouter ou à modifier
- Cliquez sur « [point](#) »
- Cliquez sur l'emplacement des locaux du prestataire ou du club à ajouter

Étape 2 : Renseigner le type d'activité

Écrivez le type d'activité du prestataire à ajouter dans la case « Rechercher » sur la gauche de l'écran, selon le tableau suivant.

Randonnée	Rentrer « loisir » ; renseigner le <code>type = club</code> ; ajouter le tag « <code>sport</code> » = <code>hiking</code>
Vélo/VTT	Rentrer « loisir » ; renseigner le <code>type = club</code> ; ajouter le tag « <code>sport</code> » = <code>bicycle</code>
Centres équestres	Rentrer « loisir » ; renseigner le <code>type = club</code> ; ajouter le tag « <code>sport</code> » = <code>equestrian</code>
Canyoning	Rentrer « loisir » ; renseigner le <code>type = club</code> ; Ajouter le tag « <code>sport</code> » = <code>canyoning</code>
Spéléologie	Rentrer « loisir » ; renseigner le <code>type = club</code> ; Ajouter le tag « <code>sport</code> » = <code>speleology</code>
Escalade	Rentrer « loisir » ; renseigner le <code>type = club</code> ; Ajouter le tag « <code>sport</code> » = <code>climbing</code>
Via Ferrata	Rentrer « loisir » ; Renseigner le <code>type = club</code> ; Ajouter le tag « <code>sport</code> » = <code>via_ferrata</code>
Vol libre	Rentrer « loisir » ; renseigner le <code>type = club</code> ; Ajouter le tag « <code>sport</code> » = <code>free_flying</code>
Accrobranche	Rentrer « loisir » ; renseigner le <code>type = club</code> ; Ajouter le tag « <code>sport</code> » = <code>tree_climbing</code>
Tir à l'arc	Rentrer « loisir » ; renseigner le <code>type = club</code> ; Ajouter le tag « <code>sport</code> » = <code>archery</code>

Étape 3 : Renseigner les qualificatifs

Les qualificatifs qui apparaîtront sur la carte interactive des Préalpes d'Azur sont les suivants, cependant vous pouvez également indiquer d'autres spécificités concernant l'élément sur OpenStreetMap (exemple : adresse, accessibilité handicapés, etc.).

Remplissez les champs suivants :

- **Nom** : nom du prestataire
- **Adresse** : Adresse des locaux du prestataire
- **Contact** : Nom de la personne ou de la structure à contacter
=> ajouter le tag « `contact` »
- **Téléphone** : numéro de téléphone de la personne ou de la structure à contacter
=> ajouter le téléphone grâce à l'icône dédiée : 
- **Site internet** : Adresse du site internet de la structure référente
=> ajouter le site grâce à l'icône dédiée : 

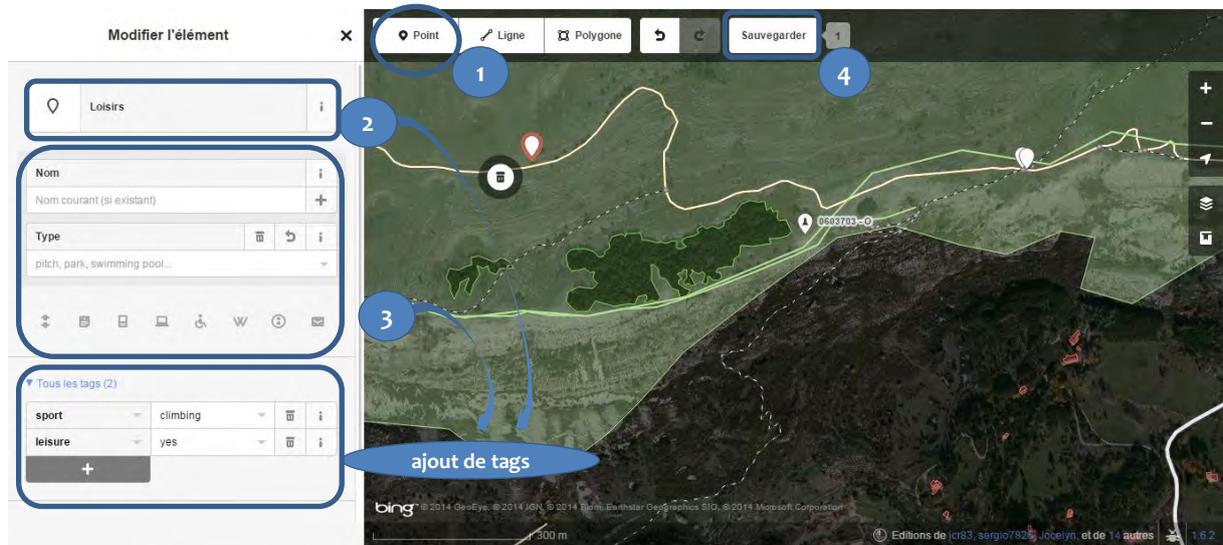
- **Email** : Adresse email de la structure ou de la personne à contacter
=> ajouter le tag « **contact : email** »

Certains champs ne sont pas automatiquement proposés, dans ce cas vous pouvez cliquer sur les icônes en dessous pour renseigner davantage de champs ou bien encore aller dans « [tous les tags](#) » en dessous.

Étape 4 : Sauvegarder

Cliquez sur [Sauvegarder](#) afin d'enregistrer vos modifications. Vous avez alors la possibilité d'indiquer les changements ou ajouts que vous avez effectués dans la colonne de gauche.

Visualisation des étapes sur OpenStreetMap :



E. Productions locales

E.1. Artisanat

Étape 1 : Ajouter un point

- Être en mode modification (vous avez cliqué sur « [Modifier avec id](#) »)
- Positionnez-vous sur la zone géographique où se situe le point de service à ajouter ou à modifier
- Cliquez sur « [point](#) »
- Cliquez sur l'emplacement du service à ajouter

Étape 2 : Renseigner le type de point d'information

Écrivez le type de point de service à ajouter dans la case « Rechercher » sur la gauche de l'écran, selon le tableau suivant.

Petits objets utiles et décoratifs	Rentrer « Artisanat »
Poterie	Rentrer « Potier »
Vannerie	Rentrer « Vannier »

Étape 3 : Renseigner les qualificatifs

Les qualificatifs qui apparaîtront sur la carte interactive des Préalpes d'Azur sont les suivants, cependant vous pouvez également indiquer d'autres spécificités concernant l'élément sur OpenStreetMap (exemple : adresse, accessibilité handicapés, etc.).

Remplissez les champs suivants :

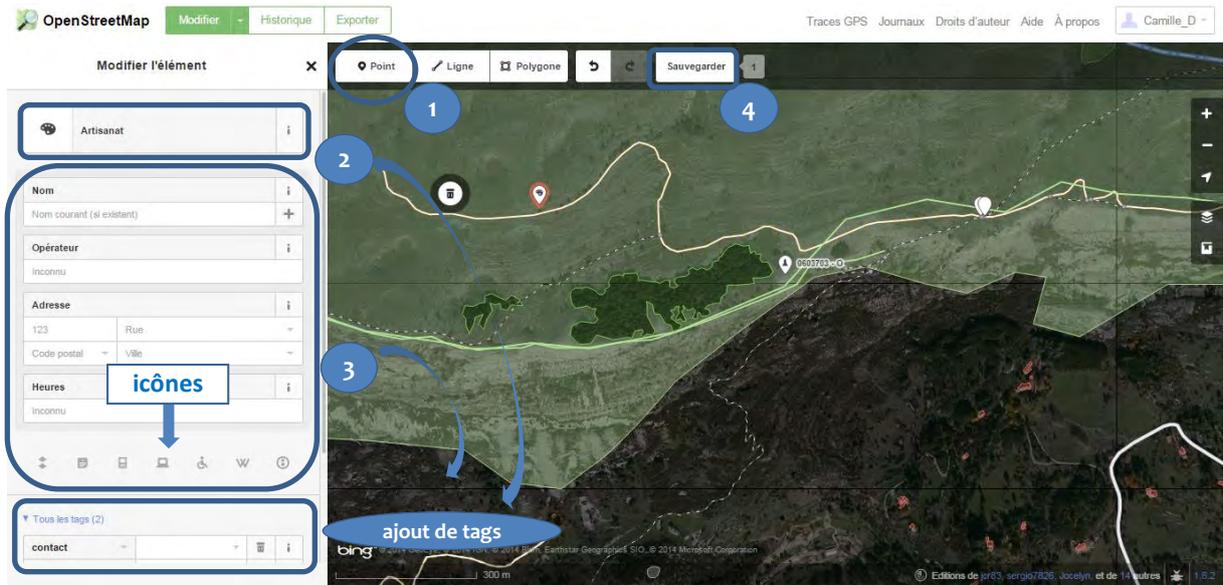
- **Nom** : nom de l'établissement
- **Contact** : Nom de la personne à contacter
=> ajouter le tag « [contact](#) »
- **Horaire** : Heures d'ouverture selon le format décrit > [ici](#)
- **Téléphone** : numéro de téléphone de l'établissement
=> ajouter le téléphone grâce à l'icône dédiée : 
- **Site internet** : Adresse du site internet où trouver de plus amples informations
=> ajouter le site grâce à l'icône dédié : 

Certains champs ne sont pas automatiquement proposés, dans ce cas vous pouvez cliquer sur les icônes en dessous pour renseigner davantage de champs ou bien encore aller dans « [tous les tags](#) » en dessous.

Étape 4 : Sauvegarder

Cliquez sur [Sauvegarder](#) afin d'enregistrer vos modifications. Vous avez alors la possibilité d'indiquer les changements ou ajouts que vous avez effectués dans la colonne de gauche.

Visualisation des étapes sur OpenStreetMap :



E.2. Productions agricoles

Étape 1 : Ajouter un point

- Être en mode modification (vous avez cliqué sur « [Modifier avec id](#) »)
- Positionnez-vous sur la zone géographique où se situe le point de service à ajouter ou à modifier
- Cliquez sur « [point](#) »
- Cliquez sur l'emplacement du service à ajouter

Étape 2 : Renseigner le type de point d'information

Écrivez le type de point de service à ajouter dans la case « [Rechercher](#) » sur la gauche de l'écran, selon le tableau suivant.

Vente de viande	Rentrer « Exploitation agricole » et ajouter les tags : « shop » = farm « produce » = meat
Vente de fruits et légumes	Rentrer « Exploitation agricole » et ajouter les tags : « shop » = farm « produce » = vegetable
Vente d'oeufs	Rentrer « Exploitation agricole » et ajouter les tags : « shop » = farm « produce » = egg
Vente de Miel	Rentrer « Exploitation agricole » et ajouter les tags : « shop » = farm « produce » = honey
Vente de fromages et produits laitiers	Rentrer « Exploitation agricole » et ajouter les tags : « shop » = farm « produce » = cheese
Vente de plantes aromatiques	Rentrer « Exploitation agricole » et ajouter les tags : « shop » = farm « produce » = aromatic_plant

Étape 3 : Renseigner les qualificatifs

Les qualificatifs qui apparaîtront sur la carte interactive des Préalpes d'Azur sont les suivants, cependant vous pouvez également indiquer d'autres spécificités concernant l'élément sur OpenStreetMap (exemple : adresse, accessibilité handicapés, etc.).

Remplissez les champs suivants :

- **Nom** : nom de l'établissement
- **Contact** : Nom de la personne à contacter
=> ajouter le tag « [contact](#) »
- **Opérateur** : indiquer un éventuel label
- **Visite possible** : indiquer si les visiteurs peuvent venir à la ferme
=> ajouter le tag « [access:visitor](#) » = [yes](#) / [no](#)
- **Téléphone** : numéro de téléphone de l'établissement
=> ajouter le téléphone grâce à l'icône dédiée : 
- **Site internet** : Adresse du site internet où trouver de plus amples informations
=> ajouter le site grâce à l'icône dédié : 

- **Email** : Adresse email de la structure ou de la personne à contacter
=> ajouter le tag « [contact : email](#) »

Certains champs ne sont pas automatiquement proposés, dans ce cas vous pouvez cliquer sur les icônes en dessous pour renseigner davantage de champs ou bien encore aller dans « [tous les tags](#) » en dessous.

Étape 4 : Sauvegarder

Cliquez sur [Sauvegarder](#) afin d'enregistrer vos modifications. Vous avez alors la possibilité d'indiquer les changements ou ajouts que vous avez effectués dans la colonne de gauche.

F. Services

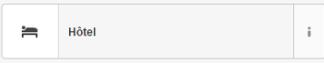
F.1. Hébergements

Étape 1 : Ajouter un point

- Être en mode modification (vous avez cliqué sur « [Modifier avec id](#) »)
- Positionnez-vous sur la zone géographique où se situe l'hébergement à ajouter ou à modifier
- Cliquez sur « [point](#) »
- Cliquez sur l'emplacement de l'hébergement à ajouter

Étape 2 : Renseigner le type d'hébergement

Écrivez le type d'hébergement à ajouter selon le tableau suivant, dans la case « [Rechercher](#) » à gauche de la carte.

Camping	Rentrer « Camping »
Chambre d'hôte	Rentrer « Chambre d'hôte »
Gîte	Rentrer « Chalet »
Gîte équestre	Rentrer « Chalet » et ajouter un tag : « Horse » = yes
Hôtel	Rentrer « Hôtel » Choisir le logo : 
Refuge	Rentrer « Refuge de montagne »

Étape 3 : Renseigner les qualificatifs

Les qualificatifs qui apparaîtront sur la carte interactive des Préalpes d'Azur sont les suivants, cependant vous pouvez également indiquer d'autres spécificités sur OpenStreetMap (exemple : adresse, accessibilité handicapés, espaces fumeurs, etc.).

Remplissez les champs suivants :

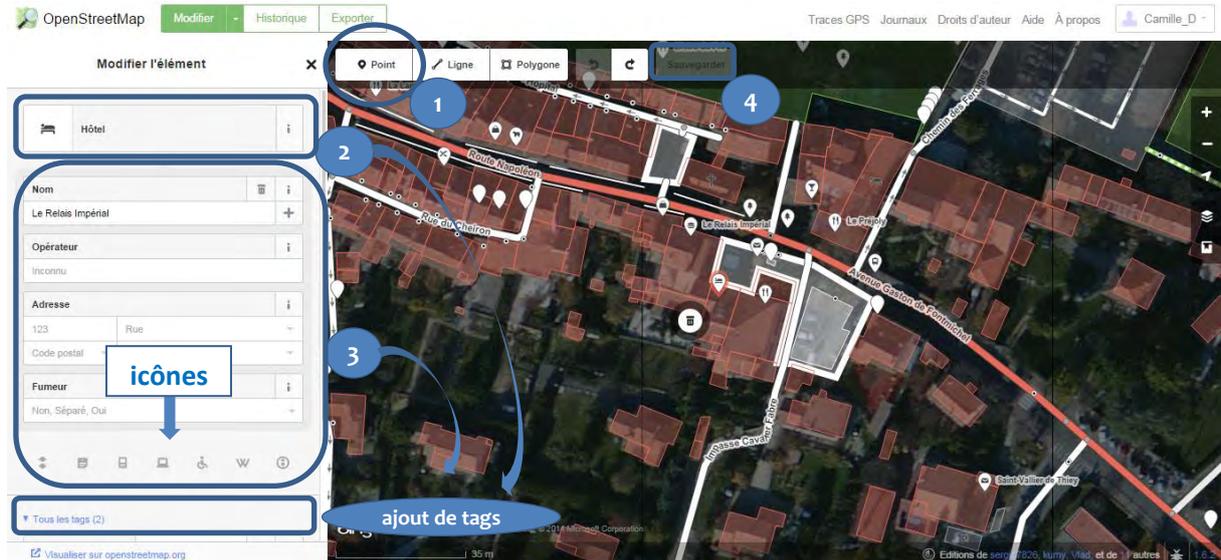
- **Nom** : nom de l'établissement
- **Contact** : Nom de la personne à contacter
=> ajouter le tag « [contact](#) »
- **Horaire** : Heures d'ouverture selon le format décrit > [ici](#)
- **Opérateur** : Label particulier, le cas échéant
- **Téléphone** : numéro de téléphone de l'établissement
=> ajouter le téléphone grâce à l'icône dédiée : 
- **Site internet** : Adresse du site internet de la structure référente
=> ajouter le site grâce à l'icône dédiée : 
- **Email** : Adresse email de la structure ou de la personne à contacter
=> ajouter le tag « [contact : email](#) »

Certains champs ne sont pas automatiquement proposés, dans ce cas vous pouvez cliquer sur les icônes en dessous pour renseigner davantage de champs ou bien encore aller dans « [tous les tags](#) » en dessous.

Étape 4 : Sauvegarder

Cliquez sur Sauvegarder afin d'enregistrer vos modifications. Vous avez alors la possibilité d'indiquer les changements ou ajouts que vous avez effectués dans la colonne de gauche.

Visualisation des étapes sur OpenStreetMap :



F.2. Restauration

Étape 1 : Ajouter un point

- Être en mode modification (vous avez cliqué sur « [Modifier avec id](#) »)
- Positionnez-vous sur la zone géographique où se situe le restaurant à ajouter ou à modifier
- Cliquez sur « [point](#) »
- Cliquez sur l'emplacement du restaurant à ajouter

Étape 2 : Renseigner le type de restauration

Écrivez le type de restaurant à ajouter selon le tableau suivant, dans la case « Rechercher » sur la gauche de l'écran.

Bar, Bistrot, Café	Rentrer « Café »
Restaurant	Rentrer « Restaurant »
Restauration rapide/snack	Rentrer « Restauration Rapide »

Étape 3 : Renseigner les qualificatifs

Les qualificatifs qui apparaîtront sur la carte interactive des Préalpes d'Azur sont les suivants, cependant vous pouvez également indiquer d'autres spécificités concernant la structure sur OpenStreetMap (exemple : adresse, accessibilité handicapés, espaces fumeurs, etc.).

Remplissez les champs suivants :

- **Nom** : nom de l'établissement
- **Contact** : Nom de la personne à contacter
=> ajouter le tag « [contact](#) »
- **Horaire** : Heures d'ouverture selon le format décrit > [ici](#)
- **Opérateur** : Label particulier, le cas échéant
- **Téléphone** : numéro de téléphone de l'établissement
=> ajouter le téléphone grâce à l'icône dédiée : 
- **Site internet** : Adresse du site internet de la structure référente
=> ajouter le site grâce à l'icône dédiée : 
- **Email** : Adresse email de la structure ou de la personne à contacter
=> ajouter le tag « [contact : email](#) »

Certains champs ne sont pas automatiquement proposés, dans ce cas vous pouvez cliquer sur les icônes en dessous pour renseigner davantage de champs ou bien encore aller dans « tous les tags » en dessous.

Étape 4 : Sauvegarder

Cliquez sur Sauvegarder afin d'enregistrer vos modifications. Vous avez alors la possibilité d'indiquer les changements ou ajouts que vous avez effectués dans la colonne de gauche.

F.3. Commerces

F.3.1. Tous Commerces

Étape 1 : Ajouter un point

- Être en mode modification (vous avez cliqué sur « [Modifier avec id](#) »)
- Positionnez-vous sur la zone géographique où se situe le commerce à ajouter ou à modifier
- Cliquez sur « [point](#) »
- Cliquez sur l'emplacement du commerce à ajouter

Étape 2 : Renseigner le type de commerce

Écrivez le type de commerce à ajouter selon le tableau suivant dans la case « [Rechercher](#) » sur la gauche de l'écran.

Boucheries	Rentrer « Boucher »
Boulangeries	Rentrer « Boulangerie »
Épiceries générales	Rentrer « Petite épicerie du coin » ou « supermarché »
Presses / Librairies	Rentrer « Magasin de journaux »
Garagiste réparateur	Rentrer « Garage »
Réparation Cycles	Rentrer « Magasin de vélos »

Étape 3 : Renseigner les qualificatifs

Les qualificatifs qui apparaîtront sur la carte interactive des Préalpes d'Azur sont les suivants, cependant vous pouvez également indiquer d'autres spécificités concernant la structure sur OpenStreetMap (exemple : adresse, accessibilité handicapés, etc.).

Remplissez les champs suivants :

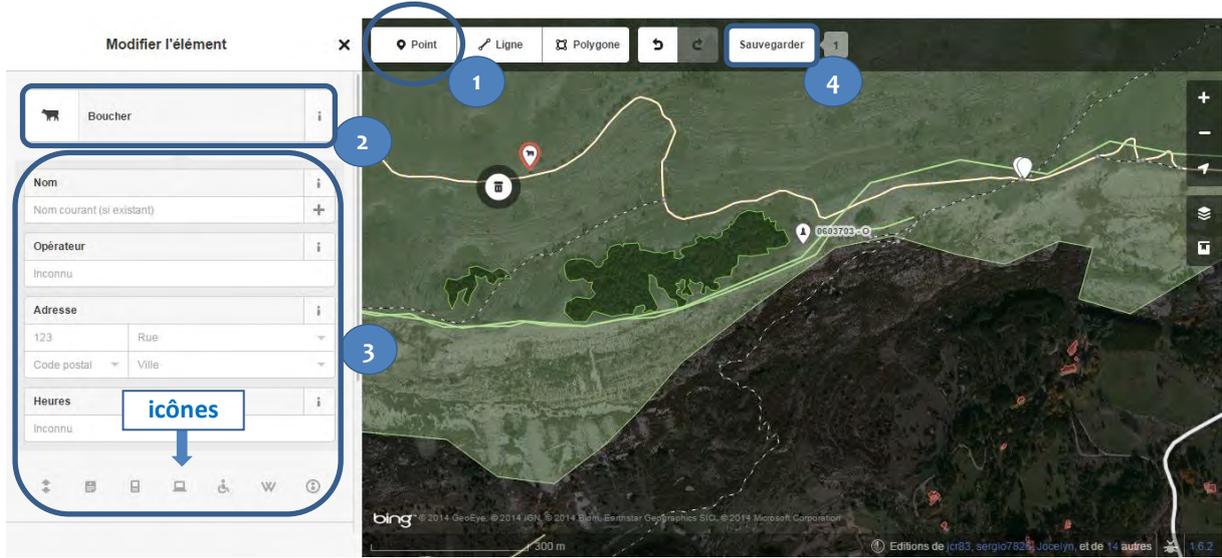
- **Nom** : Nom de l'établissement
- **Contact** : Nom de la personne à contacter
=> ajouter le tag « [contact](#) »
- **Horaire** : Heures d'ouverture selon le format décrit > [ici](#)
- **Téléphone** : numéro de téléphone de la personne ou de l'établissement à contacter
=> ajouter le téléphone grâce à l'icône dédié : 
- **Site internet** : Adresse du site internet de la structure référente
=> ajouter le site grâce à l'icône dédiée : 

Certains champs ne sont pas automatiquement proposés, dans ce cas vous pouvez cliquer sur les icônes en dessous pour renseigner davantage de champs ou bien encore aller dans « [tous les tags](#) » en dessous.

Étape 4 : Sauvegarder

Cliquez sur [Sauvegarder](#) afin d'enregistrer vos modifications. Vous avez alors la possibilité d'indiquer les changements ou ajouts que vous avez effectués dans la colonne de gauche.

Visualisation des étapes sur OpenStreetMap :



F.3.2. Marchés

Étape 1 : Ajouter un point

- Être en mode modification (vous avez cliqué sur « Modifier avec id »)
- Positionnez-vous sur la zone géographique où se situe la place de marché à ajouter ou à modifier
- Cliquez sur « point »
- Cliquez sur l'emplacement de la place de marché à ajouter

Étape 2 : Renseigner le point comme marché

Dans la case « Rechercher » sur la gauche de l'écran, tapez « Place de marché ».

Étape 3 : Renseigner les qualificatifs

Les qualificatifs à renseigner prioritairement, car ils apparaîtront sur la carte interactive des Préalpes d'Azur sont les suivants :

Remplissez les champs suivants :

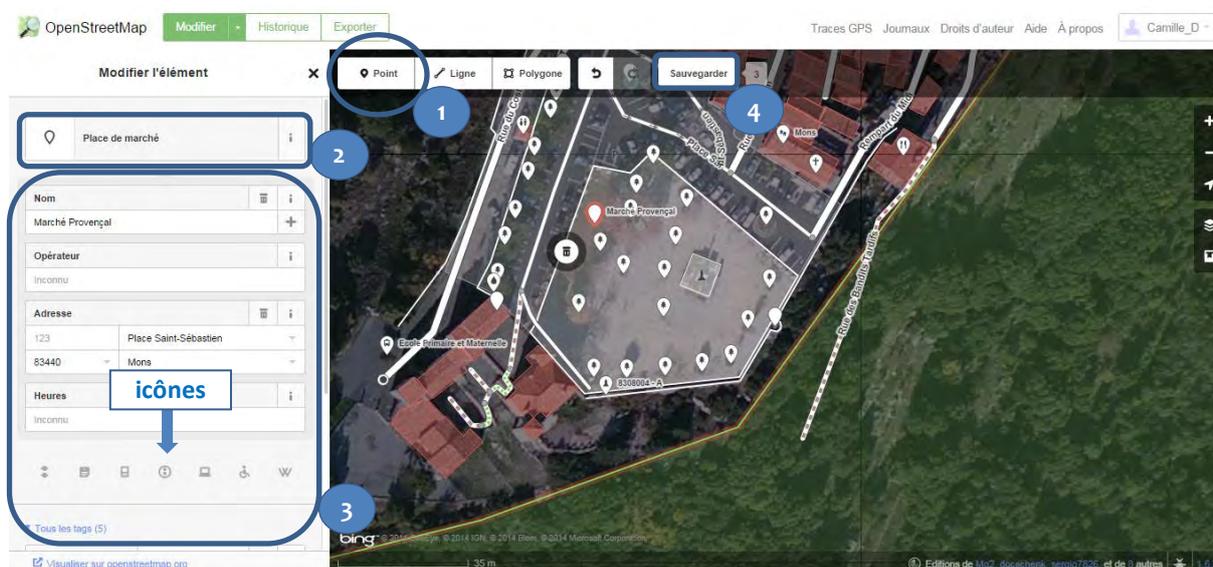
- **Nom** : nom du marché ou de la place de marché
- **Horaire** : Jours et heures du marché selon le format décrit > [ici](#)
- **Site internet** : Adresse du site internet où trouver de plus amples informations
=> ajouter le site grâce à l'icône dédiée : 

Certains champs ne sont pas automatiquement proposés, dans ce cas vous pouvez cliquer sur les icônes en dessous pour renseigner davantage de champs ou bien encore aller dans « tous les tags » en dessous.

Étape 4 : Sauvegarder

Cliquez sur [Sauvegarder](#) afin d'enregistrer vos modifications. Vous avez alors la possibilité d'indiquer les changements ou ajouts que vous avez effectués dans la colonne de gauche.

Visualisation des étapes sur OpenStreetMap :



F.4. Informations

Étape 1 : Ajouter un point

- Être en mode modification (vous avez cliqué sur « [Modifier avec id](#) »)
- Positionnez-vous sur la zone géographique où se situe le point d'information à ajouter ou à modifier
- Cliquez sur « [point](#) »
- Cliquez sur l'emplacement du point d'information à ajouter

Étape 2 : Renseigner le type de point d'information

Écrivez le type de point d'information à ajouter selon le tableau suivant dans la case « [Rechercher](#) » sur la gauche de l'écran.

Mairies	Rentrer « Mairie »
Offices de tourisme	Rentrer « Information » et renseigner le type : « office »
Panneaux d'information	Rentrer « Information » et renseigner le type : « board »
Poteaux indicateurs (sentiers)	Rentrer « Information » et renseigner le type : « guidepost »

Étape 3 : Renseigner les qualificatifs

Les qualificatifs qui apparaîtront sur la carte interactive des Préalpes d'Azur sont les suivants, cependant vous pouvez également indiquer d'autres spécificités concernant la structure sur OpenStreetMap (exemple : adresse, accessibilité handicapés, etc.).

Remplissez les champs suivants :

- **Nom** : nom de l'établissement
- **Contact** : Nom de la personne à contacter
=> ajouter le tag « [contact](#) »
- **Horaire** : Heures d'ouverture selon le format décrit > [ici](#)
- **Téléphone** : numéro de téléphone de la structure
=> ajouter le téléphone grâce à l'icône dédiée : 
- **Site internet** : Adresse du site internet de la structure
=> ajouter le site grâce à l'icône dédiée : 
- **Référence** : Référence du **poteau indicateur** ou du **panneau d'information**
=> ajouter le tag « [ref](#) »

Attention : Pour les panneaux d'informations et les poteaux indicateurs, seule la référence du panneau est nécessaire.

Certains champs ne sont pas automatiquement proposés, dans ce cas vous pouvez cliquer sur les icônes en dessous pour renseigner davantage de champs ou bien encore aller dans « [tous les tags](#) » en dessous.

Étape 4 : Sauvegarder

Cliquez sur [Sauvegarder](#) afin d'enregistrer vos modifications. Vous avez alors la possibilité d'indiquer les changements ou ajouts que vous avez effectués dans la colonne de gauche.

Visualisation des étapes sur OpenStreetMap :

The screenshot shows the OpenStreetMap 'Modifier l'élément' (Edit Element) interface. The interface is divided into a left sidebar and a main map area. The sidebar contains a 'Modifier l'élément' window with the following fields: 'Informations', 'Nom', 'Type' (set to 'office'), 'Opérateur' (set to 'inconnu'), 'Adresse' (set to '123'), and 'Code postal'. Below these fields is a section for 'Tous les tags (3)' with a tag 'tourism'. The main map area shows a satellite view of a landscape with a green line representing a path or boundary. The interface includes a top navigation bar with 'Point', 'Ligne', 'Polygone', and 'Sauvegarder' buttons. The 'Sauvegarder' button is highlighted with a blue circle and the number '4'. A blue circle with the number '1' is placed over the 'Point' button. A blue circle with the number '2' is placed over the 'Informations' field. A blue circle with the number '3' is placed over the 'Ajout de tags' section. A blue arrow points from the 'Ajout de tags' section to the map area, with the text 'ajout de tags' written below it. A blue box with the text 'icônes' is placed over the 'Ajout de tags' section, with a blue arrow pointing to the map area.

F.5. Santé

Étape 1 : Ajouter un point

- Être en mode modification (vous avez cliqué sur « [Modifier avec id](#) »)
- Positionnez-vous sur la zone géographique où se situe le point de service médical à ajouter ou à modifier
- Cliquez sur « [point](#) »
- Cliquez sur l'emplacement du service médical à ajouter

Étape 2 : Renseigner le type de point d'information

Écrivez le type de point de service à ajouter dans la case « [Rechercher](#) » sur la gauche de l'écran, selon le tableau suivant.

Pharmacie	Rentrer « Pharmacie » et sélectionner le logo suivant :  Pharmacie 
Médecins et centres de santé	Rentrer « Médecin » et sélectionner le logo suivant :  Médecin  Ou rentrer « Hôpital » et sélectionner le logo suivant :  Terrains d'hôpital 

Étape 3 : Renseigner les qualificatifs

Les qualificatifs qui apparaîtront sur la carte interactive des Préalpes d'Azur sont les suivants, cependant vous pouvez également indiquer d'autres spécificités concernant l'élément sur OpenStreetMap (exemple : adresse, accessibilité handicapés, etc.).

Remplissez les champs suivants :

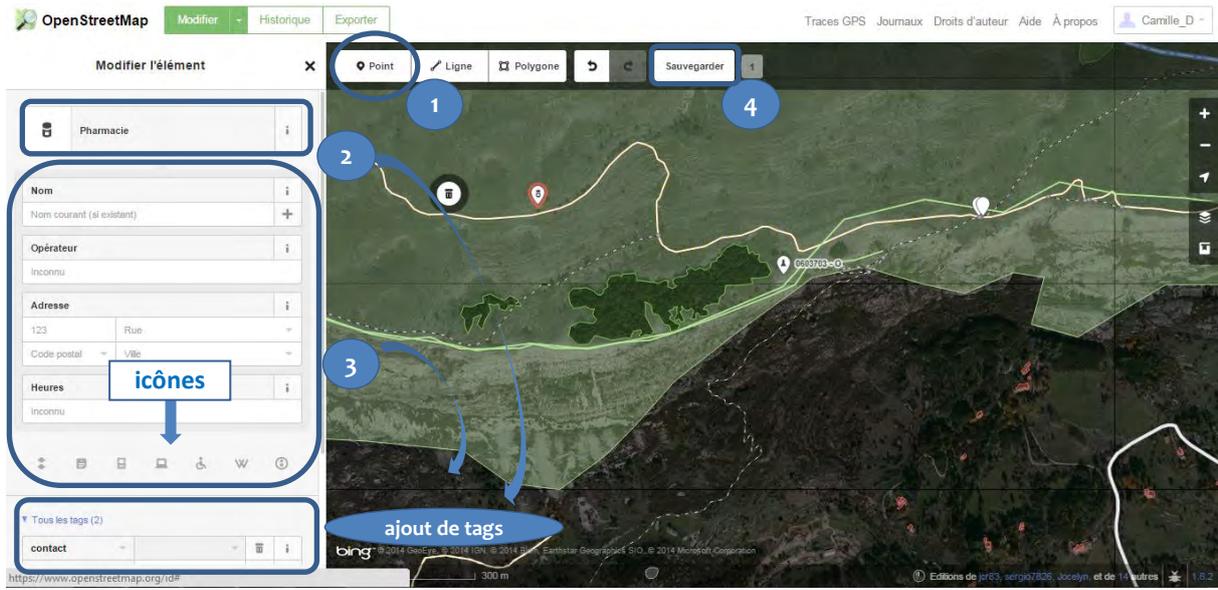
- **Nom** : nom de l'établissement
- **Contact** : Nom de la personne à contacter
=> ajouter le tag « [contact](#) »
- **Horaire** : Heures d'ouverture selon le format décrit > [ici](#)
- **Téléphone** : numéro de téléphone de la structure
=> ajouter le téléphone grâce à l'icône dédiée : 
- **Site internet** : Adresse du site internet de la structure
=> ajouter le site grâce à l'icône dédiée : 

Certains champs ne sont pas automatiquement proposés, dans ce cas vous pouvez cliquer sur les icônes en dessous pour renseigner davantage de champs ou bien encore aller dans « tous les tags » en dessous.

Étape 4 : Sauvegarder

Cliquez sur Sauvegarder afin d'enregistrer vos modifications. Vous avez alors la possibilité d'indiquer les changements ou ajouts que vous avez effectués dans la colonne de gauche.

Visualisation des étapes sur OpenStreetMap :



F.6. Autres services

Étape 1 : Ajouter un point

- Être en mode modification (vous avez cliqué sur « [Modifier avec id](#) »)
- Positionnez-vous sur la zone géographique où se situe le point de service à ajouter ou à modifier
- Cliquez sur « [point](#) »
- Cliquez sur l'emplacement du service à ajouter

Étape 2 : Renseigner le type de point d'information

Écrivez le type de point de service à ajouter dans la case « [Rechercher](#) » sur la gauche de l'écran, selon le tableau suivant.

Points d'eau potable*	Rentrer « fontaine » et ajouter un tag : « drinking_water » = yes (Cf illustration ci-dessous)
Distributeurs de billets	Rentrer « distributeur de billet »
Défibrillateurs	Rentrer « Autre » et ajouter un tag : « emergency » = defibrillator

***Attention :** Les points d'eau potable peuvent déjà avoir été rentrés dans OpenStreetMap comme des fontaines. Dans ce cas vérifier si la fontaine existe dans OpenStreetMap, et le cas échéant, vérifier que le tag « [drinking_water](#) » a bien été entré.

Étape 3 : Renseigner les qualificatifs

Les qualificatifs qui apparaîtront sur la carte interactive des Préalpes d'Azur sont les suivants, cependant vous pouvez également indiquer d'autres spécificités concernant l'élément sur OpenStreetMap.

Remplissez les champs suivants :

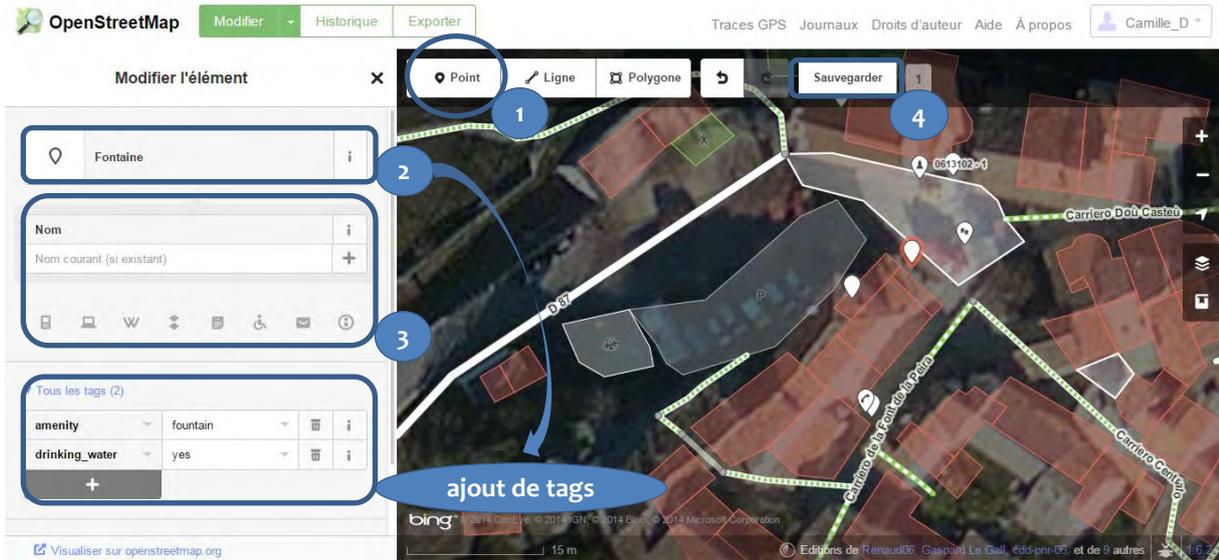
- **Contact :** Nom de la personne à contacter
=> ajouter le tag « [contact](#) »
- **Date :** Date de la construction, seulement pour les fontaines historiques
=> ajouter le tag « [opening_date](#) » et saisissez la date
- **Site internet :** Adresse du site internet de la structure
=> ajouter le site grâce à l'icône dédiée : 

Certains champs ne sont pas automatiquement proposés, dans ce cas vous pouvez cliquer sur les icônes en dessous pour renseigner davantage de champs ou bien encore aller dans « [tous les tags](#) » en dessous.

Étape 4 : Sauvegarder

Cliquez sur [Sauvegarder](#) afin d'enregistrer vos modifications. Vous avez alors la possibilité d'indiquer les changements ou ajouts que vous avez effectués dans la colonne de gauche.

Visualisation des étapes de saisie d'une fontaine sur OpenStreetMap :



3.2. Tableau récapitulatif des clés OpenStreetMap

Sentiers et boucles	Sentiers pédestres, équestres et voies cyclables	
	Sentiers pédestres	Rentrer « chemin » puis « chemin non carrossable » et renseigner l'accès : « à pied » = yes
	Voies cyclables et VTT	Rentrer « chemin » puis « chemin non carrossable » et renseigner l'accès : « vélos » = yes
	Sentiers équestres	Rentrer « chemin » puis « chemin non carrossable » et renseigner l'accès : « cavaliers » = yes
Boucles de randonnées => voir le détail		
Patrimoines	Patrimoine naturels et géologiques	
	Arbres remarquables	Rentrer « arbre » et ajouter le tag « tourism » = yes
	Cascades	Rentrer « point » et ajouter le tag « natural » = waterfall
	Clues	Rentrer « point » et ajouter le tag « natural » = canyon
	Paysages et panoramas	
	Tables d'orientation	Rentrer « Information » et renseigner le type = « orientation_map »
	Points de vue	Rentrer « point de vue »
	Patrimoines culturels et architecturaux	
	Ruines	Rentrer « ruines »
	Chapelle	Rentrer « Eglise » et choisir le logo : Ajouter le tag « place_of_worship:type » = chapel <input data-bbox="1321 1025 1374 1077" type="text" value="+"/>
	Église	Rentrer « Eglise » et choisir le logo : Ajouter le tag « place_of_worship:type » = church <input data-bbox="1321 1106 1374 1158" type="text" value="+"/>
	Oratoire	Rentrer « oratoire »
	Forges	Rentrer « Forgeron » et ajouter le tag « historic » = yes
	Moulins	Rentrer « edifice » puis renseigner le « type » = olive_oil_mill
	Fours	Rentrer « edifice » puis renseigner le « type » = kiln
	Petits patrimoines historiques	
	Bornes anciennes	Rentrer « Site historique » et renseigner le type = « milestone »
	Cabanes/bories	Rentrer « Hutte »
	Fontaines	Rentrer « Fontaine » et ajouter le tag : « drinking_water » = yes si l'eau est potable
	Croix	Rentrer « Croix/Calvaire »
Lavoirs	Rentrer « point » et ajouter le tag « amenity » = lavoir	
Activités culturelles	Équipements culturels	
	Bibliothèques	Rentrer « Bibliothèque »
	Musées	Rentrer « Musée »
	Cinéma	Rentrer « Cinéma »
	Activités artistiques	
	Ateliers d'artistes	Rentrer « artisanat » et ajouter le tag « workshop » = yes
	Galerie d'Art	Rentrer « galerie d'art »
	Activités culturelles et scientifiques	
Astronomie	Rentrer « point » et ajouter le tag « club » = astronomy	

	Géologie	Rentrer « point » et ajouter le tag « club » = geology
	Faune et Flore	Rentrer « point » et ajouter le tag « club » = nature
Activités sportives et de loisirs	Équipements sportifs	
	Tennis	Rentrer « court de tennis »
	Terrains de sport	Rentrer « terrain de sport »
	Pétanque	Rentrer « terrain de sport » et « sport » = boules
	Sites d'activités sportives et de loisirs	
	Escalade	Rentrer « loisir » et ajouter le tag « sport » = climbing
	Vol libre	Rentrer « loisir » et ajouter le tag « sport » = free_flying
	Canyons	Rentrer « loisir » et ajouter le tag « sport » = canyoning
	Escalade	Rentrer « loisir » et ajouter le tag « sport » = climbing
	Prestataires et clubs sportifs	
	Randonnée	Rentrer « loisir » ; renseigner le type = club ; Ajouter le tag « sport » = hiking
	Vélo/MTT	Rentrer « loisir » ; renseigner le type = club ; Ajouter le tag « sport » = bicycle
	Centres équestres	Rentrer « loisir » ; renseigner le type = club ; Ajouter le tag « sport » = equestrian
	Canyoning	Rentrer « loisir » ; renseigner le type = club ; Ajouter le tag « sport » = canyoning
	Spéléologie	Rentrer « loisir » ; renseigner le type = club ; Ajouter le tag « sport » = speleology
	Escalade	Rentrer « loisir » ; renseigner le type = club ; Ajouter le tag « sport » = climbing
	Via Ferrata	Rentrer « loisir » ; Renseigner le type = club ; Ajouter le tag « sport » = via_ferrata
	Vol libre	Rentrer « loisir » ; renseigner le type = club ; Ajouter le tag « sport » = free_flying
	Accrobranche	Rentrer « loisir » ; renseigner le type = club ; Ajouter le tag « sport » = tree_climbing
	Tir à l'arc	Rentrer « loisir » ; renseigner le type = club ; Ajouter le tag « sport » = archery
Productions locales	Artisanat	
	Petits objets utiles et décoratifs	Rentrer « Artisanat »
	Poterie	Rentrer « Potier »
	Vannerie	Rentrer « Vannier »
	Productions agricoles	
	Vente de viande	Rentrer « Exploitation agricole » et ajouter les tags : « shop » = farm et « produce » = meat
	Vente de fruits et légumes	Rentrer « Exploitation agricole » et ajouter les tags : « shop » = farm et « produce » = vegetable
	Vente d'oeufs	Rentrer « Exploitation agricole » et ajouter les tags : « shop » = farm et « produce » = egg
Vente de Miel	Rentrer « Exploitation agricole » et ajouter les tags : « shop » = farm et « produce » = honey	
Vente de fromages et produits laitiers	Rentrer « Exploitation agricole » et ajouter les tags : « shop » = farm et « produce » = cheese	

	Vente de plantes aromatiques	Rentrer « Exploitation agricole » et ajouter les tags : « shop » = farm et « produce » = aromatic_plant
Services	Hébergements	
	Camping	Rentrer « Camping »
	Chambre d'hôte	Rentrer « Chambre d'hôte »
	Gîte	Rentrer « Chalet »
	Gîte équestre	Rentrer « Chalet » et ajouter un tag : « Horse » = yes
	Hôtel	Rentrer « Hôtel » et choisir le logo : 
	Refuge	Rentrer « Refuge de montagne »
	Restauration	
	Bar, Bistrot, Café	Rentrer « Café »
	Restaurant	Rentrer « Restaurant »
	Restauration rapide/snack	Rentrer « Restauration Rapide »
	Commerces : tous commerces	
	Boucheries	Rentrer « Boucher »
	Boulangeries	Rentrer « Boulangerie »
	Épiceries générales	Rentrer « Petite épicerie du coin » ou « supermarché »
	Presses / Librairies	Rentrer « Magasin de journaux »
	Garagiste réparateur	Rentrer « Garage »
	Réparation Cycles	Rentrer « Magasin de vélos »
	Commerces : marchés	
	Marché (récurrent)	Rentrer « Place de marché »
	Informations	
	Mairies	Rentrer « Mairie »
	Offices de tourisme	Rentrer « Information » et renseigner le type : « office »
	Panneaux d'information	Rentrer « Information » et renseigner le type : « board »
	Poteaux indicateurs (sentiers)	Rentrer « Information » et renseigner le type : « guidepost »
	Santé	
	Pharmacie	Rentrer « Pharmacie » et sélectionner le logo suivant : 
Médecins et centres de santé	Rentrer « Médecin » et sélectionner le logo suivant :  Ou rentrer « Hôpital » et sélectionner le logo suivant :	
Autres services		
Points d'eau potable*	Rentrer « fontaine » et ajouter un tag : « drinking_water » = yes	
Distributeurs de billets	Rentrer « distributeur de billet »	
Défibrillateurs	Rentrer « Autre » et ajouter un tag : « emergency » = defibrillator	

4. Trucs et astuces

4.1. Se repérer sur la carte OpenStreetMap

En mode modification, nous avons en fond de carte une photo satellite et par-dessus les éléments de la base de données OpenStreetMap (les routes, bâtiments, points d'intérêts). Vous pouvez constater que, parfois, l'image satellite est légèrement décalée par rapport aux routes et bâtiments dessinés sur OpenStreetMap (OSM). Il faudra alors se baser sur les éléments de la base de données OSM plutôt que sur l'image satellite pour dessiner et créer ses propres ajouts, sinon il y aura un décalage dans la carte finale.

4.2. Revenir à la page d'accueil

Pour revenir à la page d'accueil du site OpenStreetMap.org et ainsi pouvoir quitter le mode modification, rechercher une nouvelle commune pour se déplacer plus facilement, etc. vous pouvez tout simplement cliquer sur le logo OpenStreetMap dans le coin en haut à gauche de la page internet.

4.3. Favoriser l'insertion de point aux polygones

Sur OpenstreetMap vous avez le choix entre : ajouter un point, un polygone ou une ligne. Un point est un élément ponctuel (restaurants, commerces, etc.), un polygone délimite une surface (Parcs, bâtiments, etc.) et une ligne est un tronçon (routes, chemins, etc.). Nous favoriserons l'ajout de points plutôt que de polygones de sorte qu'un seul polygone puisse comporter plusieurs éléments. Par exemple, un même bâtiment peut être à la fois une épicerie, une boulangerie et un restaurant. Nous aurons alors un polygone pour le bâtiment et trois points pour chaque commerce.

4.4. S'aider des éléments existants

Si vous avez un doute, allez voir des éléments similaires qui ont déjà été rentrés dans OpenStreetMap. Pour cela vous pouvez aller repérer l'élément que vous voulez prendre pour exemple sur la carte interactive. Ensuite, il s'agit de le retrouver sur OpenStreetMap et de cliquer dessus pour visualiser la fiche qui apparaît sur la gauche de l'écran. Cela est utile notamment pour les tags (pour visualiser tous les tags, vous devez descendre dans la fenêtre de gauche).

4.5. S'aider du wiki OpenStreetMap

Si vous cherchez davantage d'informations sur OpenStreetMap et sur les modalités de saisie dans le logiciel, vous pouvez vous référer au wiki dédié à OpenStreetMap > [ici](#). Une barre de recherche en haut à droite sur la page d'accueil du wiki vous permettra de faire une recherche rapide avec des mots clés en français ou en anglais.

4.6. S'assurer de la visualisation des données ajoutées dans la carte interactive

Quelques minutes après avoir sauvegardé vos ajouts dans OpenStreetMap, vous pourrez aller vérifier si vos ajouts sont visibles sur la carte interactive des Préalpes d'Azur. Si au bout de 24heures vous ne visualisez toujours pas vos modifications, il est possible que les éléments aient été mal saisis dans OpenStreetMap. Assurez-vous alors d'avoir bien suivi la démarche indiquée dans le présent tutoriel.

4.7. Laisser une note en cas de doute

Si vous avez un doute sur l'exactitude de la donnée entrée (lieu, nom, etc.) ou sur la manière de le saisir dans OSM et que vous n'avez pu vous aider d'aucune autre des manières citées ci-haut, vous pouvez laisser une note à destination des autres contributeurs à OSM. Pour cela, retournez sur la page d'accueil du site d'OpenStreetMap à l'aide de l'icône en haut à gauche de la fenêtre, et cliquez sur l'icône représentant une bulle de discussion, indiquant « suggérer une amélioration de la carte ».