

11/26/2024

Commens Challenge

Individuele vrije opdracht blok 2



Quintijn Waijenberg

HET INTERNET IS STUK MAAR WE GAAN HET REPAREREN

Inhoudsopgave

Inleiding	2
Uitvoering	3
Dag 1-2:	3
Dag 3:	5
Dag 4	6
Dag 5, 6 en 7	8
Bronnen	9

Inleiding

Dit rapport beschrijft hoe het plan van aanpak voor de Commons Challenge is uitgevoerd. Het doel van de challenge was om een nieuwe wijk in Assendelft volledig in kaart te brengen op OpenStreetMap (OSM), inclusief wegen, straatnamen, fietspaden en eventueel huisnummers. Het project was bedoeld om bij te dragen aan de digitale commons en de bruikbaarheid van OSM voor lokale bewoners en bezoekers te verbeteren.

Uitvoering

De uitvoering van het plan verliep volgens de weekplanning zoals ik die heb opgesteld in het plan van aanpak. Hieronder volgt een overzicht van de stappen die ik heb genomen om mijn common challenge uit te voeren:

Dag 1-2: Onderzoek naar Openstreetmap en Account aanmaken

Onderzoek: Hoe gebruik je OpenStreetMap?

OpenStreetMap is een collaboratief platform dat door vrijwilligers wereldwijd wordt gebruikt om geografische gegevens te verzamelen en te delen. Het project streeft ernaar een gratis, up-to-date en gedetailleerde kaart te creëren die toegankelijk is voor iedereen om te gebruiken. Dit onderzoek beschrijft hoe je OSM kunt gebruiken, van registratie tot het toevoegen van nieuwe gegevens.

Wat is OpenStreetMap?

OpenStreetMap (OSM) is een open-source project gestart in 2004. Het platform verzamelt geografische data via vrijwilligers, veldonderzoek, en externe datasets. Deze gegevens zijn beschikbaar onder de Open Database License (ODbL), wat betekent dat iedereen ze mag gebruiken, bewerken en delen.

Hoe begin je met OpenStreetMap?

1. Account aanmaken

Ga naar openstreetmap.org en registreer een gratis account. Dit geeft je toegang tot de OSM-editor en de mogelijkheid om wijzigingen op te slaan.

2. De interface verkennen

OSM biedt verschillende tools, waaronder:

- **iD Editor:** Een eenvoudige web gebaseerde editor voor beginners.
- **JOSM (Java OpenStreetMap Editor):** Een geavanceerde desktoptool voor ervaren gebruikers.
- **Field Papers:** Voor offline mapping.

3. Data bewerken en toevoegen

- Zoom in op een gebied dat je wilt aanpassen of waar je gegevens wilt toevoegen.
- Gebruik luchtfoto's en veldonderzoek om gegevens te verifiëren.
- Voeg objecten toe zoals wegen, gebouwen en fietspaden. Label deze objecten met correcte tags, bijvoorbeeld `highway=residential` voor woonstraten of `building=yes` voor gebouwen.

4. Contributies controleren

- Controleer je wijzigingen zorgvuldig op consistentie en nauwkeurigheid.

- Vraag feedback van andere mappers via OSM-forums en communicatiekanalen.

5. Uploaden en bijdragen

Zodra je wijzigingen klaar zijn, sla je deze op. Andere gebruikers kunnen ze bekijken en verbeteren.

Waarom bijdragen aan OpenStreetMap?

- **Vrij toegankelijk:** De gegevens kunnen door iedereen worden gebruikt, bijvoorbeeld voor navigatie-apps zoals OsmAnd en Mapbox.
- **Gemeenschapsgericht:** Het platform biedt mogelijkheden om samen te werken en kennis te delen.
- **Duurzaam:** Bijdragen blijven toegankelijk zolang de infrastructuur van OSM intact blijft.

Conclusie

OpenStreetMap is een krachtig platform voor iedereen die geïnteresseerd is in geografische data. Door eenvoudig te beginnen met de iD Editor en deel te nemen aan de gemeenschap, kun je een waardevolle bijdrage leveren. Het gebruik van tutorials en officiële documentatie versnelt het leerproces.

Dag 3:

Ik heb een stomme vergissing gemaakt. Ik was er namelijk heilig van overtuigd dat de nieuwbouwwijk Kreekrijk al helemaal klaar zou zijn. Helaas blijkt dit niet het geval te zijn. Ik kwam hierachter toen ik op veldonderzoek wilde gaan om foto's en video's te maken van de wijk, zodat ik een goed beeld kon krijgen van de huidige situatie. Tot mijn teleurstelling ontdekte ik dat het meeste werk wat er te mappen valt op OpenStreetMap al is gedaan.

Wel heb ik alsnog een nuttige bijdrage kunnen leveren door alle bestaande wegen in de wijk van comments te voorzien. Deze wegen staan op OSM geregistreerd als *under construction*, maar zijn in werkelijkheid wel al bruikbaar ook al zijn de wegen nog *under construction*. Dit maakt de kaartinformatie voor gebruikers een stuk actueler en praktischer.

Voor de rest van dit project ga ik me richten op het werk van [Humanitarian OpenStreetMap Team \(HOT\)](#). Via deze organisatie kan ik bijdragen aan kaartprojecten die belangrijk zijn voor humanitaire hulp en crisisrespons. Dit sluit goed aan bij mijn interesse om via OpenStreetMap een positieve impact te maken.

Dag 4:

Onderzoek naar Humanitarian OpenStreetMap Team (HOTOSM)

Onderzoek: Wat is HOTOSM en hoe kun je bijdragen?

Het Humanitarian OpenStreetMap Team (HOTOSM) combineert de kracht van OpenStreetMap (OSM) met humanitaire en ontwikkelingsdoeleinden. Het platform stelt vrijwilligers wereldwijd in staat om kaarten te maken en te verbeteren die van cruciaal belang zijn voor hulporganisaties in noodsituaties. Dit onderzoek beschrijft wat HOTOSM is, hoe het werkt en hoe je zelf een bijdrage kunt leveren.

Wat is HOTOSM?

HOTOSM werd opgericht in 2010 en richt zich op het ondersteunen van humanitaire hulp en risicobeheer door middel van kaartdata. Het team gebruikt OSM om gebieden in kaart te brengen die vaak onvoldoende zijn gedocumenteerd, zoals ontwikkelingsregio's of rampgevoelige gebieden. De kaarten die door HOTOSM worden gemaakt, worden gebruikt door organisaties zoals het Rode Kruis, de VN en Artsen zonder Grenzen.

Hoe begin je met HOTOSM?

1. Account aanmaken op OSM

Om deel te nemen aan HOTOSM-projecten, heb je een account op OpenStreetMap nodig.

- Ga naar openstreetmap.org en registreer je gratis.
- Volg eventuele tutorials om de basisprincipes van het platform te leren.

2. Bezoek de HOTOSM Tasking Manager

- De Tasking Manager van HOTOSM is de kern van het project. Je vindt deze op tasks.hotosm.org.
- Hier kun je openstaande kaartprojecten bekijken, zoals het in kaart brengen van wegen of gebouwen in rampgebieden.

3. Een project kiezen

- Kies een project dat aansluit bij je interesses of vaardigheden. Elk project bevat gedetailleerde instructies over wat er nodig is, bijvoorbeeld:
- Het in kaart brengen van wegen in afgelegen gebieden.
- Het labelen van gebouwen voor risicoanalyse.
- Elk project heeft een moeilijkheidsgraad, variërend van beginner tot gevorderd.

4. Data bewerken en bijdragen

- Gebruik tools zoals de iD Editor (voor beginners) of JOSM (voor gevorderden) om data toe te voegen of te verbeteren.
- Volg de projectinstructies zorgvuldig en gebruik satellietbeelden of veldgegevens om accuraat te werken.

5. Validatie door experts

- Nadat je je wijzigingen hebt geüpload, worden deze vaak gecontroleerd door meer ervaren mappers of projectleiders.
- Dit proces zorgt ervoor dat de kaartgegevens van hoge kwaliteit blijven en bruikbaar zijn voor hulporganisaties.

Waarom bijdragen aan HOTOSM?

- **Humanitaire impact:** Jouw bijdragen kunnen levens redden door accurate kaarten beschikbaar te maken tijdens rampen.
- **Toegankelijkheid:** HOTOSM biedt een laagdrempelige manier om impact te maken, zelfs zonder technische achtergrond.
- **Gemeenschapsgevoel:** Door deel te nemen aan projecten werk je samen met een internationale gemeenschap van vrijwilligers.
- **Leren en groeien:** Je ontwikkelt nieuwe vaardigheden op het gebied van kaartbewerking en gegevensanalyse.

Voorbeeldprojecten van HOTOSM

- **Cycloonhulp in Mozambique:** Vrijwilligers mappen wegen en dorpen om toegang voor hulpverleners te verbeteren.
- **COVID-19 respons in Azië:** Gebouwen en infrastructuur worden in kaart gebracht om verspreidingsrisico's te analyseren.
- **Vluchtelingenkampen in Afrika:** Kaartgegevens helpen bij het plannen van onderkomens en voedselhulp.

Conclusie

HOTOSM is een waardevol initiatief voor iedereen die wil bijdragen aan humanitaire hulp en risicobeheer. Met een OSM-account en toegang tot de Tasking Manager kun je eenvoudig starten met projecten die een echte impact hebben. Door gebruik te maken van de beschikbare tutorials en tools kun je snel een bijdrage leveren, ongeacht je ervaring.

Dag 5, 6 en 7:

Tijdens dag 5, 6 en 7 van mijn project heb ik me eerst verdiept in de werking en mogelijkheden van het Humanitarian OpenStreetMap Team (HOTOSM). Ik heb de documentatie en handleidingen doorgenomen om te begrijpen hoe het platform werkt en wat er van vrijwilligers wordt verwacht. Na deze verdieping ben ik vrijwel direct aan de slag gegaan.

Ik begon met het zoeken naar een project dat geschikt was voor beginners. Gelukkig biedt het HOTOSM-systeem de mogelijkheid om projecten te filteren op moeilijkheidsgraad. Dit maakte het eenvoudig om een project te vinden dat ik aankon.

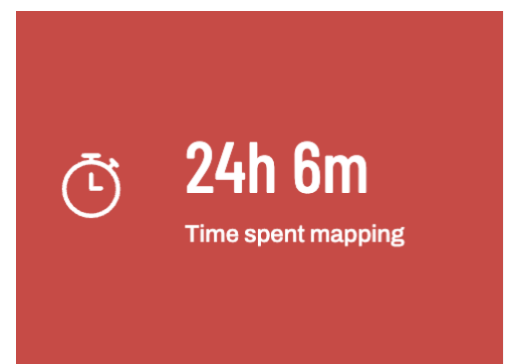
Mijn keuze viel op het project **Vientiane Capital Road Mapping: Sangthong District**, gelegen in Laos. Dit project richt zich op het in kaart brengen van wegen in een relatief afgelegen gebied. Tijdens dag 5 en 6 heb ik hier intensief aan gewerkt. De grootste uitdaging bij dit project was het onderscheid maken tussen wegen en rivieren op de satellietbeelden. Vooral in dichtbeboste gebieden of bij kleine paden langs waterwegen was dit lastig, maar het was ook leerzaam om deze nuances te herkennen. Zie het voorbeeld hier rechts, probeer zelf maar is duidelijk te krijgen welke van deze 2 lijnen water is en welke een weg is.



Door mijn bijdragen is er nu meer duidelijkheid over de infrastructuur in dit district, wat van cruciaal belang kan zijn voor toekomstige hulpverlening of ontwikkelingsprojecten in de regio. Deze ervaring gaf me een goed beeld van hoe waardevol de bijdragen van vrijwilligers zijn voor HOTOSM en hoe belangrijk het is om secuur te werk te gaan.

Tijdens dag 7 van mijn project heb ik me voornamelijk beziggehouden met het controleren van eerder gemaakte “tasks” door andere mappers in het project Vientiane Capital Road Mapping: Sangthong District. Mijn taak was om te verifiëren of alle wegen correct waren toegevoegd aan de kaart. Dit controlewerk bleek behoorlijk uitdagend te zijn, omdat dezelfde moeilijkheid die ik eerder had ervaren – het onderscheiden van wegen en rivieren op satellietbeelden – hier opnieuw een grote rol speelde. Vooral in dichtbeboste gebieden of bij kronkelige waterwegen was het lastig om te bepalen wat een weg en wat een rivier was.

Naast het controleren van de kaartgegevens, heb ik ook een screenshot gemaakt van de uren die ik heb gewerkt via het HOTOSM-platform.



Bronnen

- OpenStreetMap. (n.d.). *Beginners' guide*. Geraadpleegd via https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Beginners%27_Guide
- OpenStreetMap. (n.d.). *Using OpenStreetMap data*. Geraadpleegd via <https://www.openstreetmap.org/about>
- OpenStreetMap Foundation. (n.d.). *Learn how to contribute to OpenStreetMap*. Geraadpleegd via <https://learnosm.org/>
- Ramm, F., Topf, J., & Chilton, S. (2011). *OpenStreetMap: Using and enhancing the free map of the world*. Cambridge: UIT Cambridge.