

Carte des charpentes et plafonds peints médiévaux

Manuel pour éditeurs n°1 :

Présentation et inscription

La carte en ligne des charpentes et plafonds peints médiévaux est un outil mis en place par la RCPMP¹, afin de dresser un recensement cartographique des décors connus.

Elle a pour vocation d'être un outil **collectif** et **modifiable**, sous la forme d'une **carte numérique en ligne** à partir du site **uMap** :

http://umap.openstreetmap.fr/fr/map/carte-des-charpentes-et-plafonds-peints-medievaux_39839#6/44.988/7.734

Ce guide est destiné aux futurs contributeurs de la carte, éditeurs comme participants extérieurs.



¹ Association internationale de Recherche sur les Charpentes et Plafonds Peints Médiévaux (RCPMP).

Sommaire

I. Principes de fonctionnement de la carte uMap (OSM).....	3
Quoi ?	3
Pourquoi ?.....	5
Qui ?.....	6
II. Comment devenir éditeur ?	7
Création compte OSM.....	7
Connexion sur uMap	9
Communication des identifiants au créateur	10

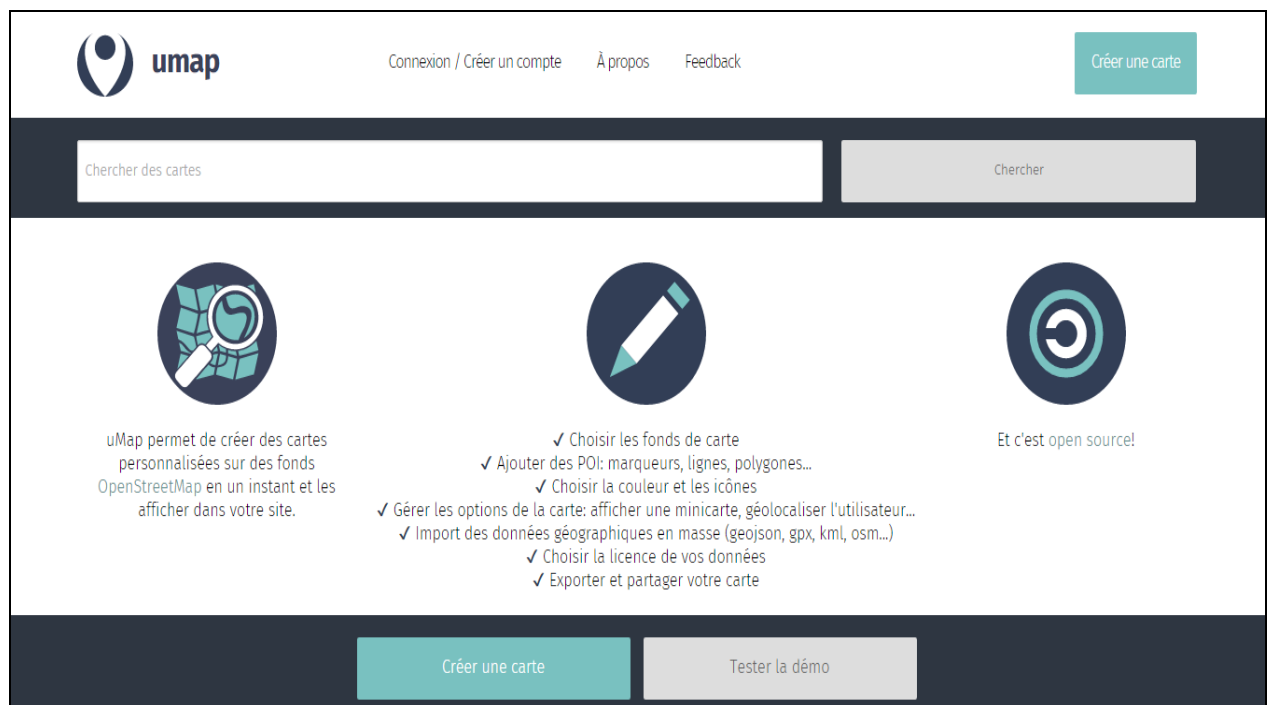
I. Principes de fonctionnement de la carte uMap (OSM)

Quoi ?

⇒ uMap :

La carte est développée à partir d'uMap, site de cartographie en ligne développé par OpenStreetMap (OSM), dont les données sont en OpenSource².

<https://umap.openstreetmap.fr/fr/>



² « La désignation *open source*, ou « **code source ouvert** », s'applique aux logiciels dont la licence respecte des critères précisément établis par l'*Open Source Initiative*, c'est-à-dire les possibilités de libre redistribution, d'accès au code source et de création de travaux dérivés. Mis à disposition du grand public, ce code source est généralement le résultat d'une collaboration entre programmeurs. » Article « Open Source », Wikipédia (consultation 09/07/16).

⇒ **OSM :**

OSM est un site fondé en 2004 dans le but de créer une carte libre du monde.

Le site n'est pas à but commercial et ses données sont sous licence libre ODbL³, donc libres d'utilisation : tout le monde peut éditer et utiliser les cartes produites, **à condition de créditer OSM et les contributeurs.**

<http://www.openstreetmap.org>



³ Open Data Commons Open Database Licence (ODbL).

Pourquoi ?

Le choix d'une carte numérique en ligne permet un recensement cartographique **collaboratif** et **modifiable** à l'infini.

Le site, **facile d'usage**, permet également de **partager** et d'**exporter** la carte :

- Reproduction de la cartographie au sein d'une présentation ou d'une publication
- Ancrage de la carte sur un site internet

Exemple du site de la RCPPM :

The screenshot displays the website for the 'Association internationale de Recherche sur les Charpentes et les Plafonds Peints Médiévaux'. The header features the association's name and a search bar. The main content area is titled 'La carte interactive des plafonds' and includes a map of the Mediterranean region with several red location pins. A sidebar on the right contains sections for 'ACTUALITÉS', 'INVENTAIRE RAISONNÉ', and 'LE BLOG DE LA RCPPM'. The map shows cities like Toulouse, Montpellier, Nîmes, and Marseille, with pins indicating specific sites. A legend and map data information are visible at the bottom of the map area.

Qui ?

On distingue différents acteurs intervenant dans le fonctionnement de la carte :

- le **créateur** (présentement Delphine Grenet, pour le compte de la RCPMP)
- les **éditeurs**

Seul le créateur peut « ajouter » des éditeurs (ce qui permet de contrôler qui peut modifier la carte).

Les éditeurs participent à **l'édition numérique de la carte**, pouvant ainsi recenser de nouveaux plafonds, modifier les recensements précédents ainsi que les paramètres de la carte.

Pour toutes questions techniques ou formelles, envoyer un mail à Delphine Grenet : delphine.grenet@wanadoo.fr

[Pour participer au projet sans devenir éditeur, se reporter au tome II (p. 28)]

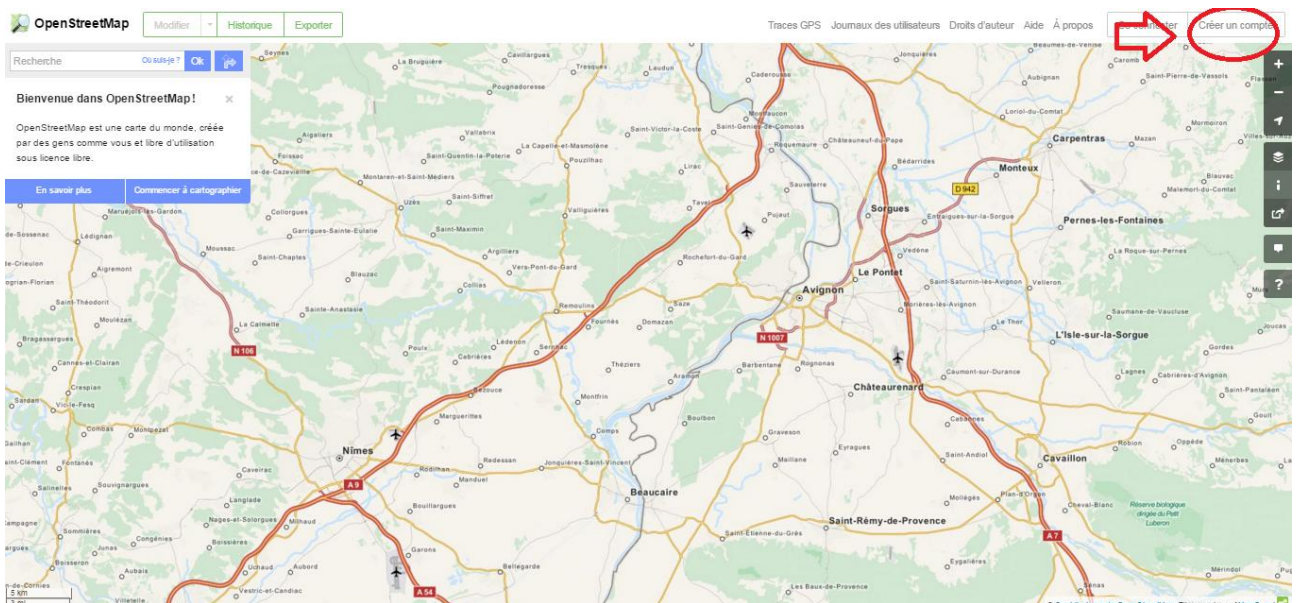
II. Comment devenir éditeur ?

Création compte OSM

Il est nécessaire de créer un compte d'utilisateur OSM pour pouvoir éditer sur la carte.

Pour cela, ouvrir la page d'accueil OSM : <http://www.openstreetmap.org/>

Cliquer sur le lien *Créer un compte* en **haut à droite** :

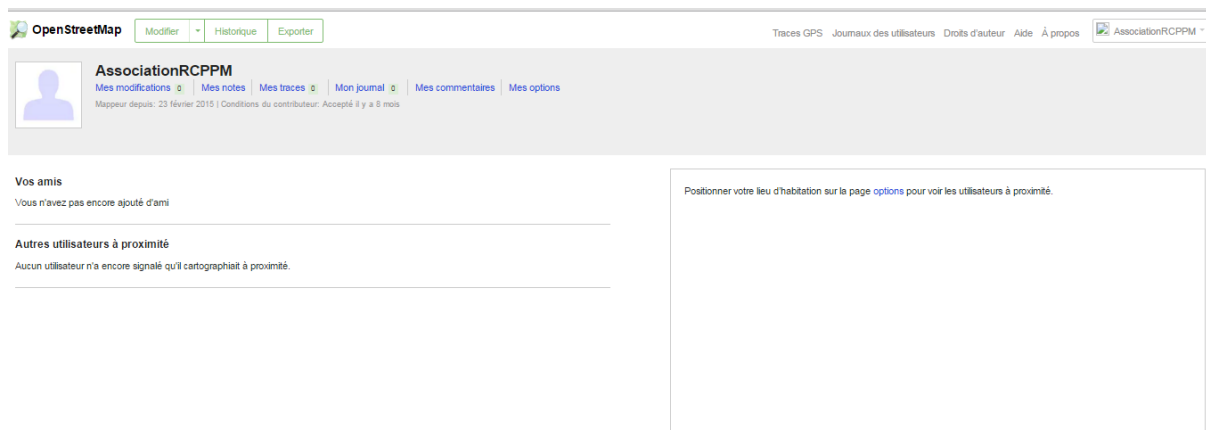


Remplir les champs demandés (adresse e-mail, nom affiché et mot de passe) :

A screenshot of the OpenStreetMap registration page. The page has a header with the OpenStreetMap logo and navigation links. Below the header is a section titled 'S'inscrire' with a cartoon globe character. The registration form consists of several input fields: 'Adresse e-mail', 'Confirmer l'adresse e-mail', 'Nom affiché', 'Mot de passe', and 'Confirmez le mot de passe'. Red arrows point to each of these input fields. To the right of the form, there is a text block explaining that the account is free and modifiable, and that users are encouraged to participate. At the bottom of the form, there is a blue 'S'inscrire' button and a link to 'À la place, utilisez un tiers pour vous connecter'.

Le futur éditeur recevra alors un e-mail confirmant la création de son compte, avec ses identifiant et mot de passe.

Il obtient ainsi un compte OSM :

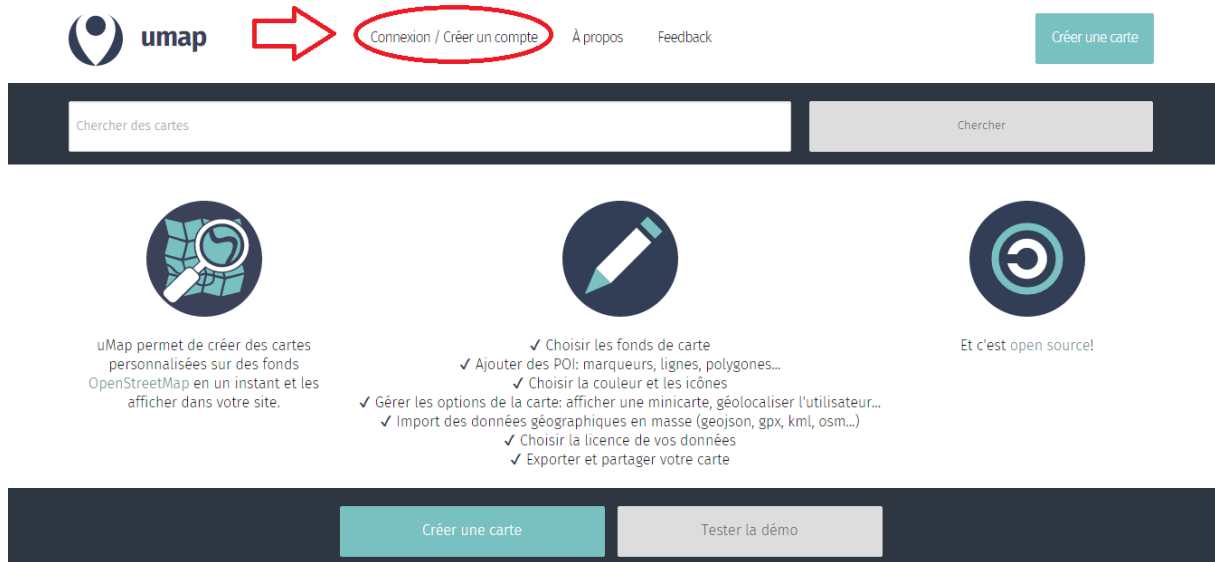


La connexion sur **uMap** se fera à partir **de ces mêmes identifiants OSM**.

Connexion sur uMap

Ouvrir la page d'accueil uMap : <https://umap.openstreetmap.fr/fr/>

Cliquer sur le lien *Connexion/Créer un compte* en haut à gauche de la page :



Choisir le fournisseur d'accès (**OpenStreetMap**, première icône à gauche, représentant une loupe sur une carte) :



Rentrer l'adresse mail et le mot de passe OSM, puis accorder l'accès à uMap :



L'éditeur obtient ainsi un compte **uMap**, avec la **même adresse mail et le même mot de passe** que le compte **OSM**.

Communication des identifiants au créateur

Après l'enregistrement sur uMap, il est **nécessaire** de transmettre l'**identifiant** au **créateur** de la carte, afin d'être ajouté à la liste des éditeurs pouvant modifier la carte :

- Delphine Grenet : delphine.grenet@wanadoo.fr

[L'identifiant correspond au « **Nom** » **affiché** qui apparaît lorsque votre compte est connecté.]

Une fois enregistré comme « éditeur » par le créateur, la carte apparaît directement dans les cartes sur la page uMap lorsque l'éditeur est connecté (**attendre un mail de confirmation** par le créateur pour commencer à éditer).

Une fois ce mail reçu, se reporter **au tome II du manuel**.