

Qué es Open SDG/ODS



En la inmensa mayoría de los municipios del mundo no es posible crear y obtener información espacial por la inexistencia de medios técnicos o humanos. Sin embargo, la colaboración ha demostrado que es capaz de cartografiar el mundo con la suficiente precisión y grado de actualización para que llegue a ser una herramienta extraordinariamente útil.

Pero no basta con describir la estructura física del territorio, las vías o los edificios, es necesario además obtener información sobre las condiciones de vida de sus habitantes y sobre el estado de su desarrollo.

Los SGD/ODS Objetivos de Desarrollo Sostenible están incidiendo profundamente en muchos gobiernos para mejorar esas condiciones de vida y de desarrollo, y lo hacen mediante estadísticas demográficas y económicas, pero no miden ni localizan espacialmente los problemas.

SDG OpenMap se propone como un sistema colaborativo y abierto, sobre la plataforma de urbiGIS, para identificar, delimitar y medir los espacios donde las condiciones de vida y desarrollo de sus habitantes deben ser objeto de mejora.

Cómo colaborar con Open SDG/ODS



Cualquier persona individual o un colectivo pueden colaborar con **Open SDG/ODS**, no existe ninguna restricción ni limitación salvo la verificación por el administrador de **Open SDG/ODS** de la calidad e idoneidad de la información aportada.

Para colaborar es preciso ser usuario de [urbigis](http://urbigis.com) rellenando la solicitud de registro en <http://urbigis.com/opensdg.maps>.

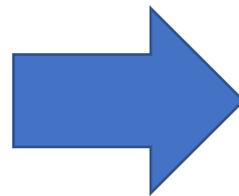
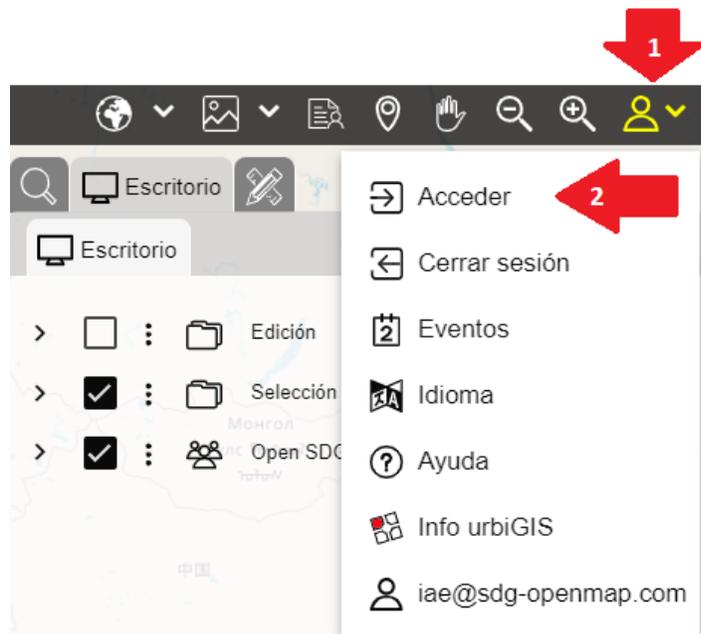
Si es usted miembro de un colectivo el administrador de ese colectivo le indicará el nombre y contraseña del usuario que debe utilizar.

Desde nuestro punto de vista estos colectivos deben asimilarse a ámbitos administrativos de nivel municipal, barrio o similar, entendiendo que son los habitantes de esos territorios quienes mejor lo conocen y pueden evaluar sus necesidades.

Accediendo a Open SDG/ODS

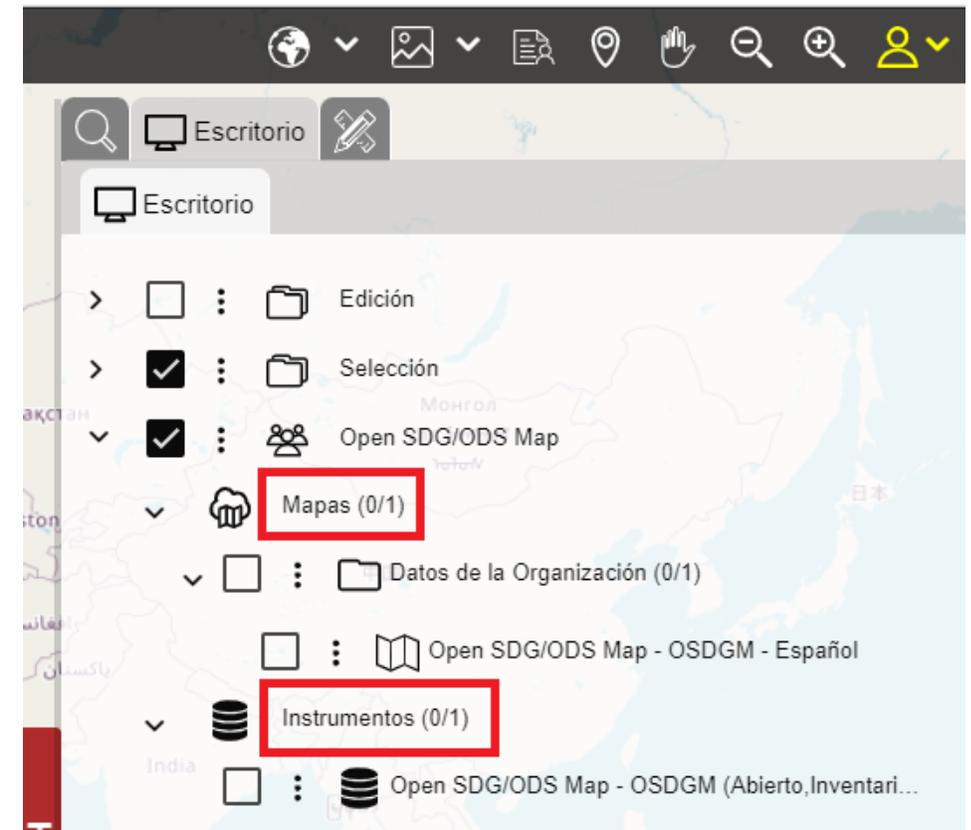
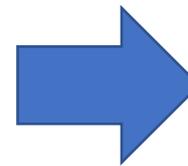
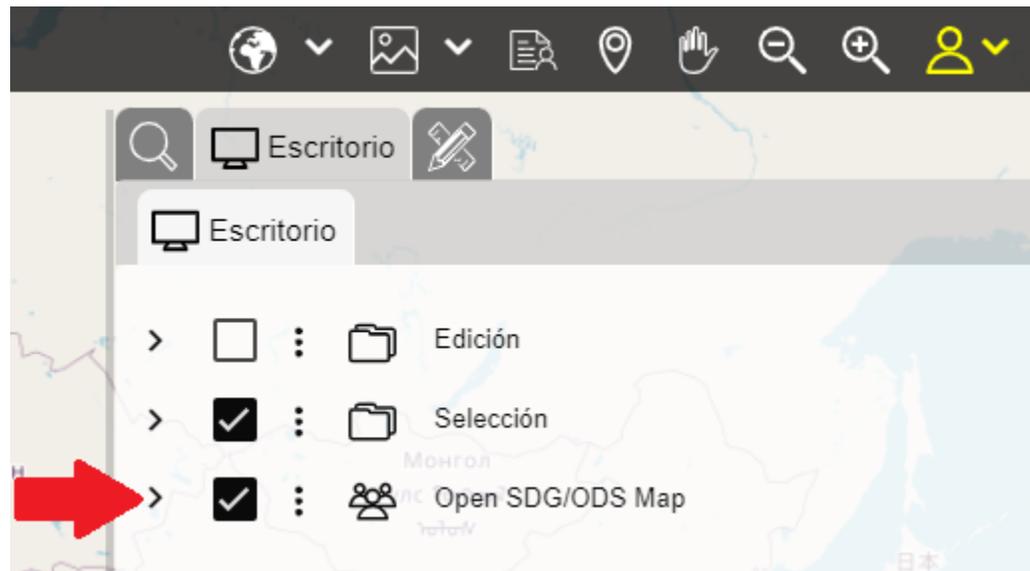
La URL de acceso a Open SDG/ODS es <http://urbigis.com/opensdg.maps>. Se puede acceder con cualquier navegador estándar, pero se recomiendan Edge, Chrome o Firefox preferiblemente en sus últimas versiones. La configuración más adecuada es un ordenador personal con una configuración mínima de 8Gb de memoria y disco SSD.

Para iniciar una sesión utilice la opción de “Acceder” e indique su usuario y contraseña:



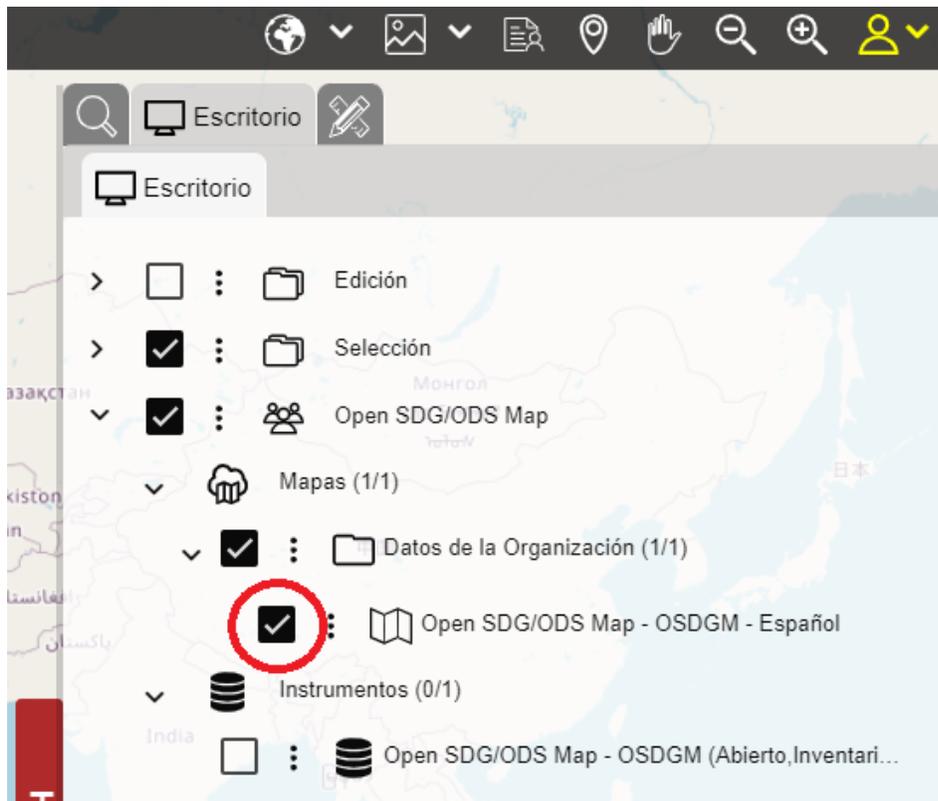
Abriendo el Escritorio

El Escritorio inicial muestra el mapa del mundo, en este caso es el proporcionado por OpenStreetMap. En el panel derecho de “Herramientas” se controlan los elementos que contiene. En Open SDG/ODS se compone de Mapas e Instrumentos, utilice las flechas de la izquierda para desplegar su contenido:

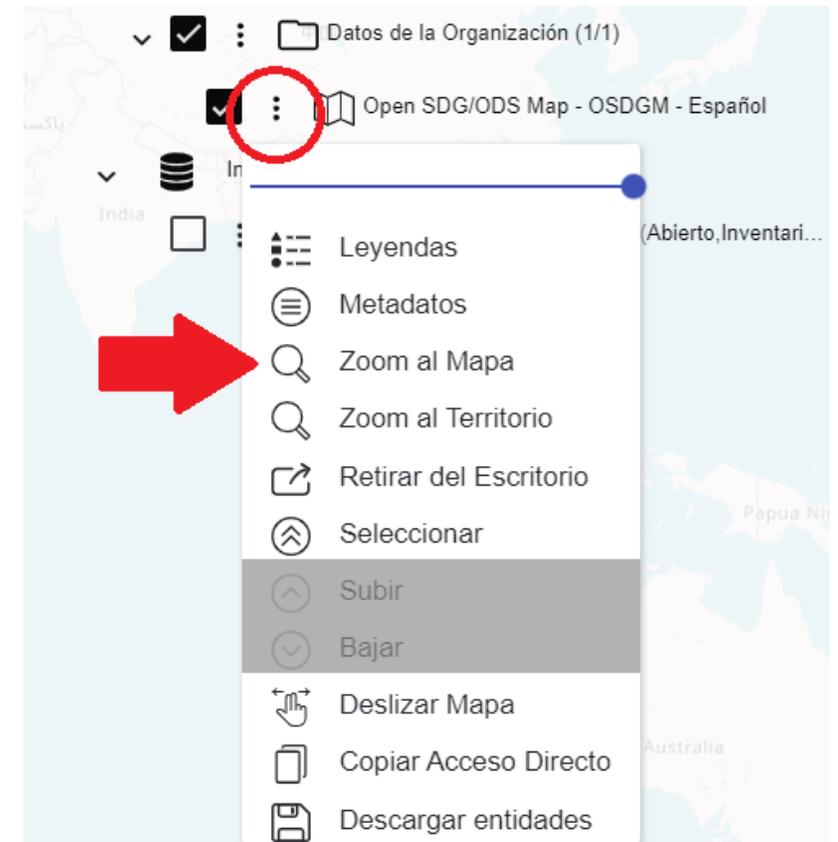


Mostrando elementos

Utilice el recuadro a la izquierda de cada elemento para activar o desactivar su visualización sobre el Escritorio, el Mapa presenta los espacios incluidos hasta el momento coloreados según el Objetivo al que afectan. El Inventario presenta el ámbito territorial actual donde se han incluido espacios SDG/ODS.



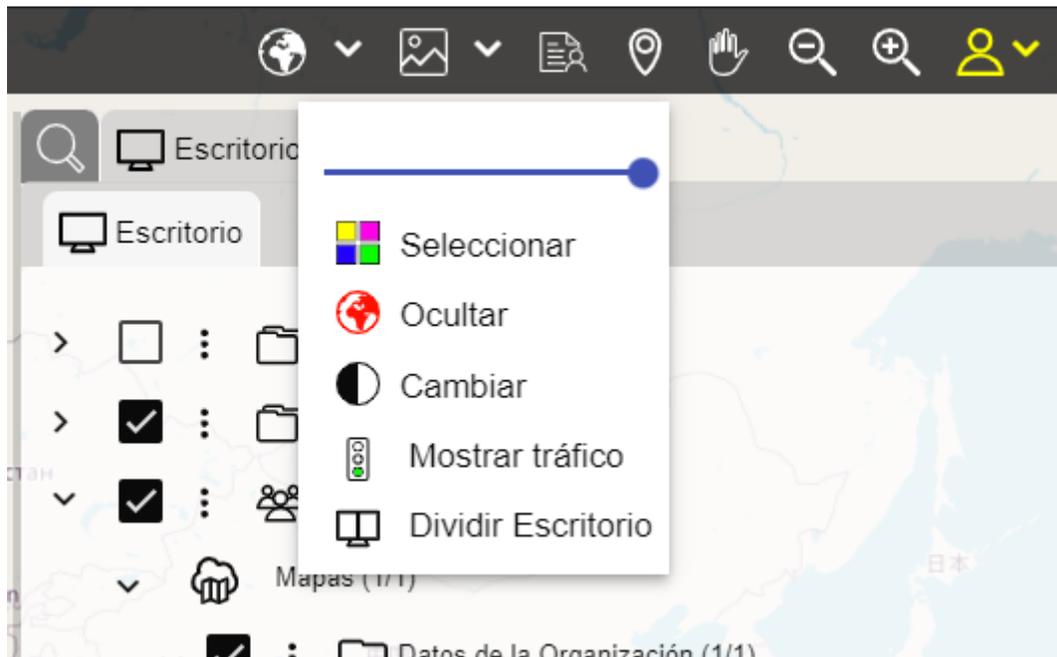
Use el menú del Mapa para desplegar sus opciones, por ejemplo hacer “Zoom al Mapa”



Localizando el ámbito de trabajo - 1

Para aportar sus espacios al Inventario lo primero es localizar el ámbito concreto donde vamos a trabajar. Hay tres métodos para hacerlo:

Visualmente: si puede reconocerlo visualmente utilice las herramientas de navegación de la barra superior para acercar, alejar y mover el mapa, también puede cambiar el fondo para seleccionar otras fuentes cartográficas o de ortofoto:

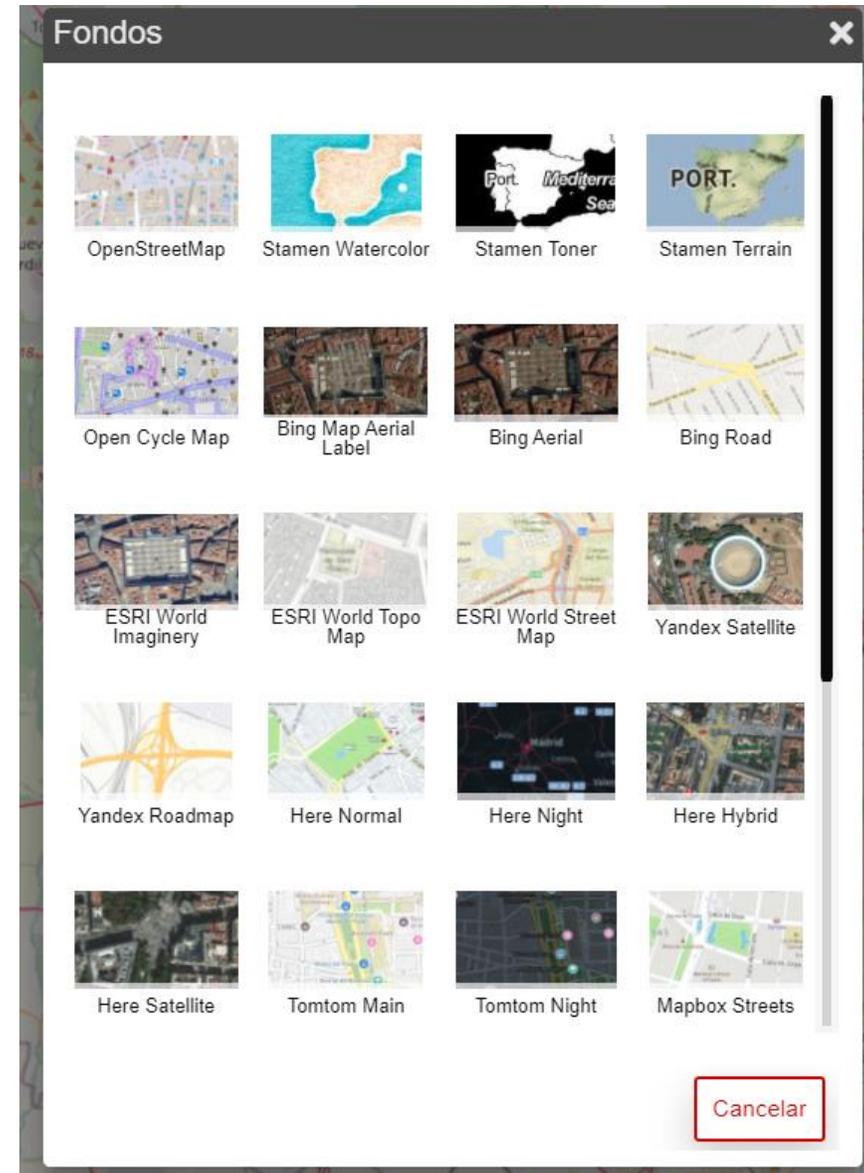
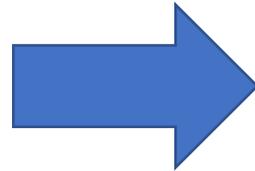
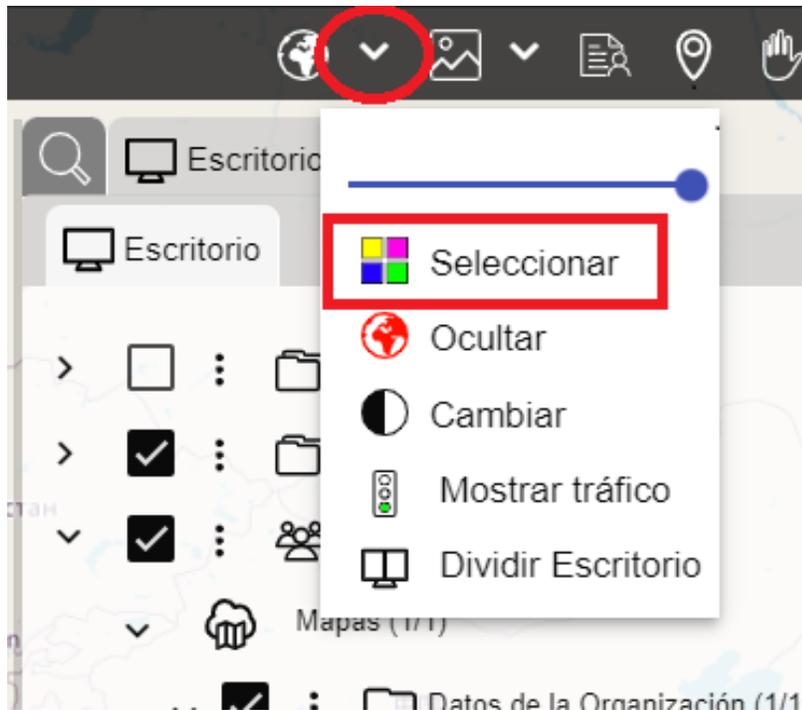


Por ejemplo con la Lupa+ marcar una ventana para acercar, haciendo clic en la esquina superior izquierda y arrastrando hasta la esquina inferior derecha

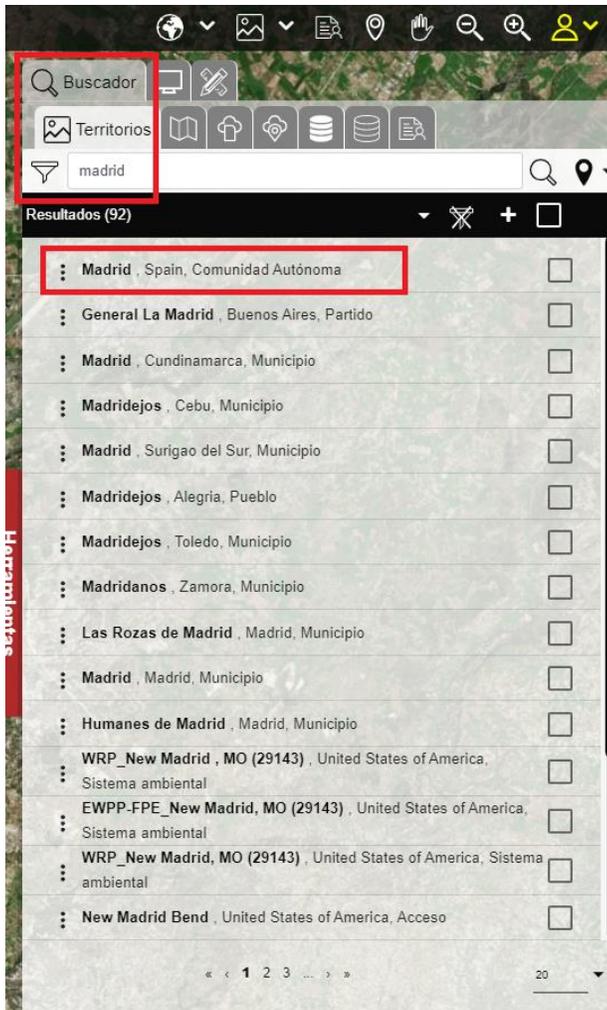


Localizando el ámbito de trabajo - 2

Para cambiar el mapa de fondo utilice la flecha a la derecha del icono del mundo para desplegar sus opciones. Utilice la opción de “Seleccionar” y haga clic sobre el fondo deseado:



Localizando el ámbito de trabajo - 3

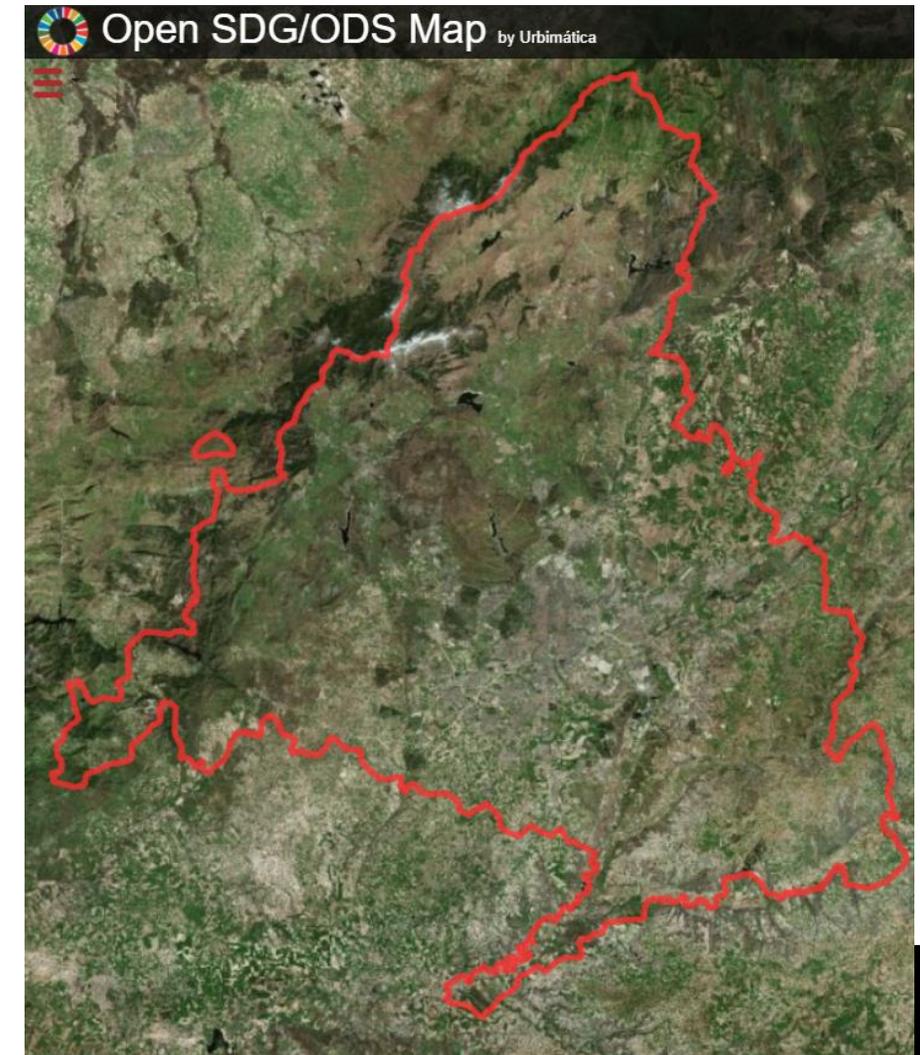
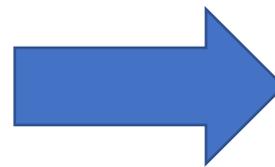


Con Territorios: puede utilizar la base de datos de urbiGIS para hacer zoom a su límite.

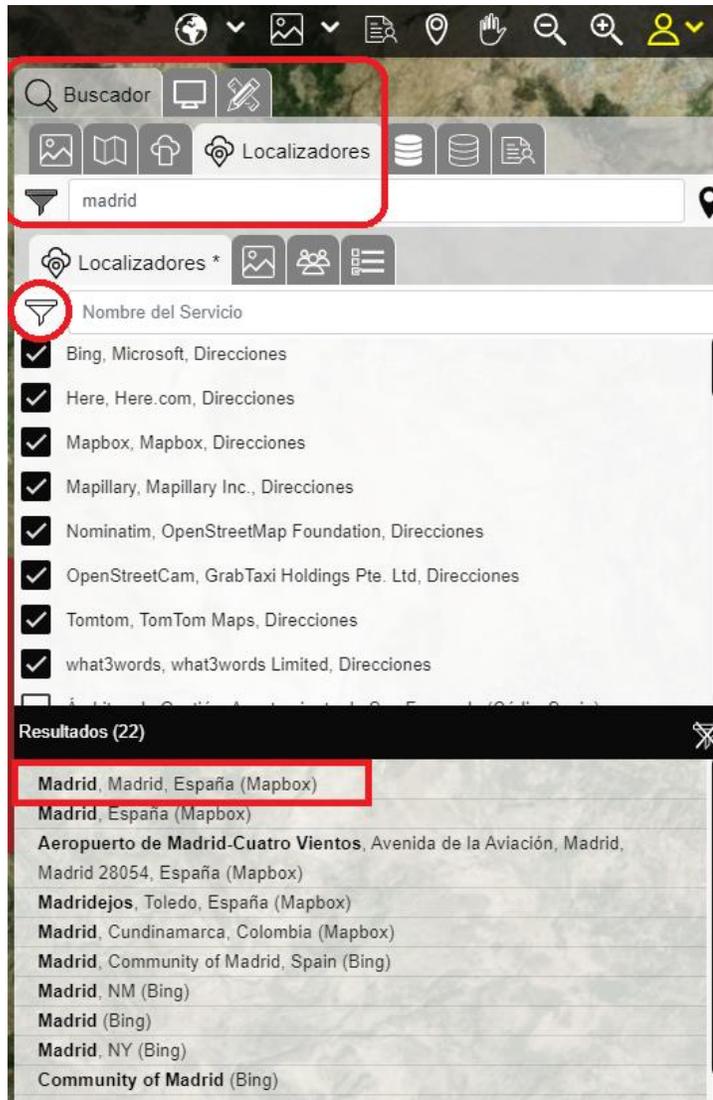
Seleccione la pestaña de “Buscador” y la subpestaña de “Territorios”.

Teclee el nombre del territorio a localizar. En el panel de Resultados podrá ver los obtenidos.

Haga clic en el que desee y el mapa hará zoom a su límite.



Localizando el ámbito de trabajo - 4

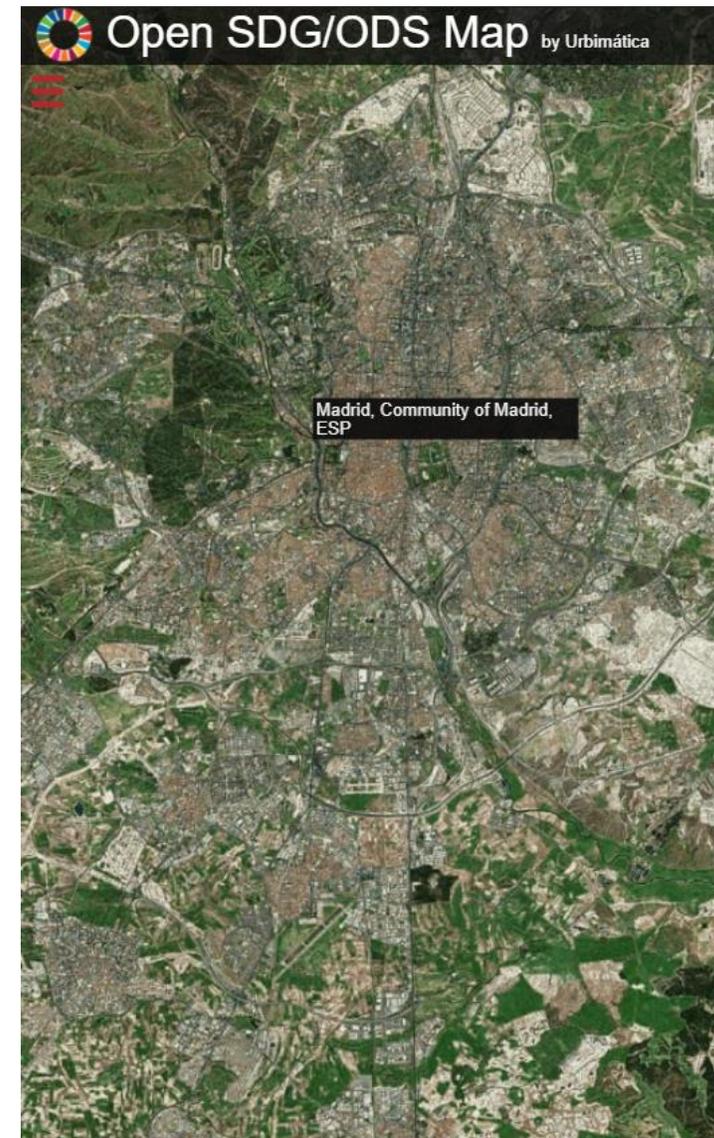
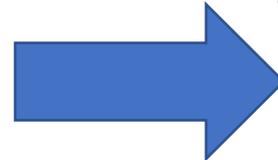


Con Localizadores: puede utilizar los localizadores estándar para encontrar una dirección.

Seleccione la pestaña de “Buscador” y la subpestaña de “Localizadores”.

Desactive el filtro de Localizadores de ODS/SDG y teclee el nombre de la dirección a localizar. En el panel de Resultados podrá ver los obtenidos.

Haga clic en el que desee y el mapa hará zoom a su posición.



Creando el Instrumento Operador



Para colaborar con Open SDG/OPS se debe generar un Instrumento Operador que contiene la delimitación de los espacios y sus datos asociados con los que se desea contribuir. En este Instrumento los espacios se denominan “Entidades” y sus datos “Asignaciones”.

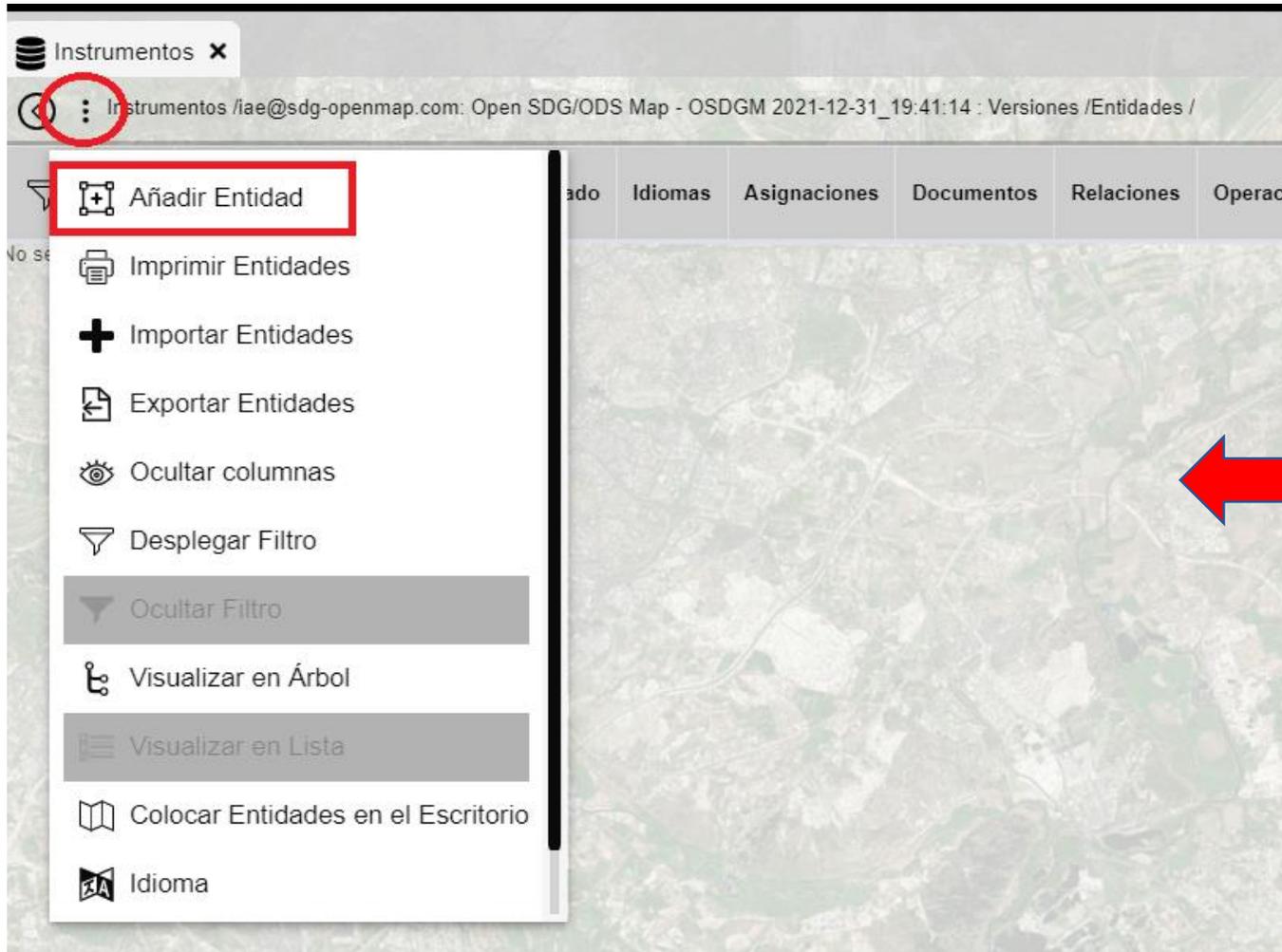
La primera acción es utilizar la opción de “Asistente para insertar Entidades” en el menú de opciones de Inventario en la pestaña de “Escritorio”.

Con esta opción se generará una nuevo Instrumento y una Operación de Inserción. Si no desea seguir pulse Cancelar, si pulsa Aceptar y no desea seguir deberá eliminar el Instrumento siguiendo estos pasos:

- 1) Eliminar la Operación
- 2) Eliminar la Versión del Instrumento
- 3) Eliminar el propio Instrumento

Vea la página de “Eliminar el Instrumento Operador”

Insertando nuevas Entidades



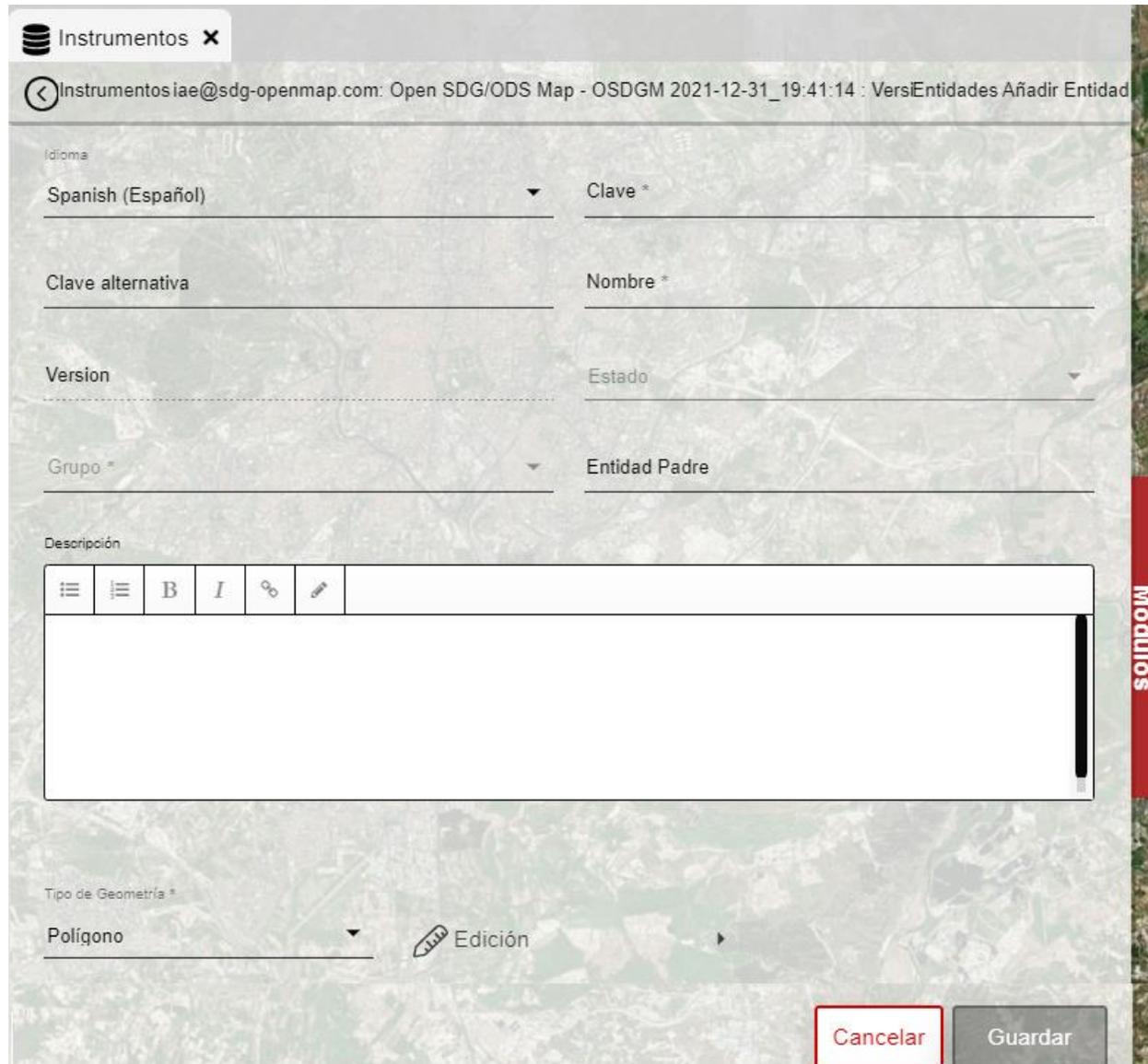
Una vez creado el Instrumento Operador se abrirá en el módulo izquierdo el panel de Instrumentos presentando el panel de Entidades.

Dado que el Instrumento es nuevo, el panel se presentará vacío, utilice el menú del panel para “Añadir Entidad”.

Si el icono del menú está oculto arrastre el borde derecho de panel para ampliar su tamaño hasta que se visualice el icono.

Podrá añadir tantas Entidades como desee.

Indicando las propiedades de la Entidad



Instrumentos x

Instrumentosiae@sdg-openmap.com: Open SDG/ODS Map - OSDGM 2021-12-31_19:41:14 : VersEntidades Añadir Entidad

Idioma
Spanish (Español) ▼

Clave *

Clave alternativa

Nombre *

Version

Estado ▼

Grupo *

Entidad Padre

Descripción

Modulos

Tipo de Geometría *
Polígono

Edición

Cancelar Guardar

Los campos con * son obligatorios.

La Clave servirá para identificar el espacio con un texto corto, lo normal es utilizar un acrónimo del lugar y un contador: ppg01, ppg02...

El Nombre es una descripción larga de la Entidad, lo normal es utilizar el nombre del lugar y tipo de defecto.

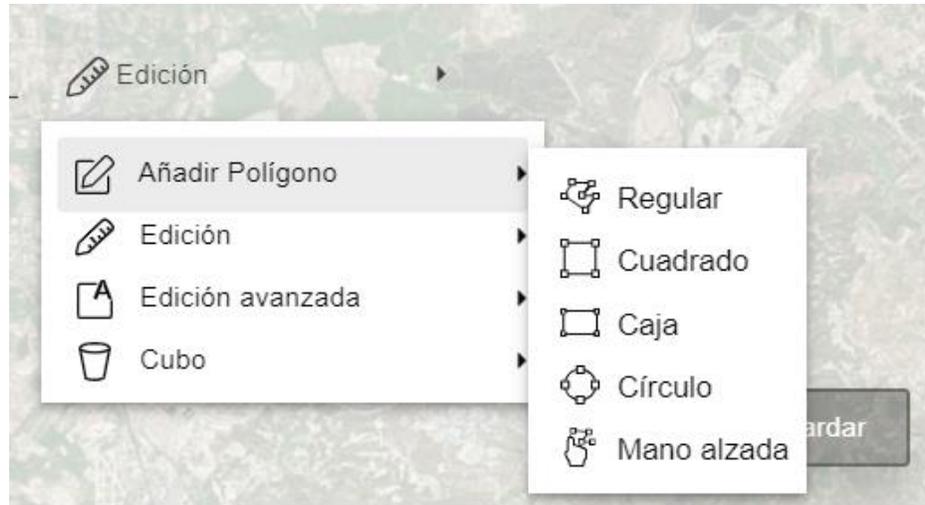
El Grupo será siempre “Operador” en este Inventario.

Se puede incluir de forma voluntaria una Descripción larga de la Entidad.

El Tipo de Geometría será siempre “Polígono” en este Inventario.

El campo Edición se explica en la página siguiente y sirve para dibujar la Entidad.

Dibujando la Entidad



Utilice el campo Edición para seleccionar el modo de dibujo, lo habitual es utilizar la opción “Regular”.

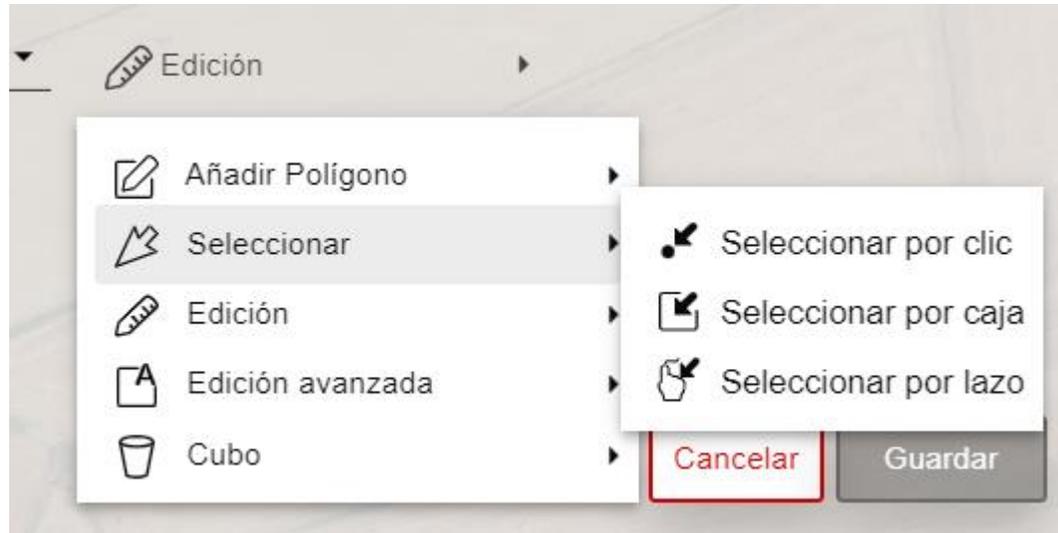
El cursor del mapa cambiará a un punto grueso para señalar los vértices de la nueva Entidad. Por eso es muy importante antes de iniciar el dibujo haber hecho zoom al espacio donde vamos a dibujar.

Para mover el mapa mientras se dibuja utilice la rueda del ratón para hacer zoom+ y zoom- o mantenga presionado el botón izquierdo mientras lo arrastra.

Al hacer clic con el botón izquierdo se añadirá un vértice, con el botón derecho se eliminará el último añadido. Para finalizar el dibujo se hará doble clic con el botón izquierdo del ratón. Una vez finalizada la nueva geometría cambiará a borde azul.

La Entidad puede tener tantas porciones dibujadas como sea necesario repitiendo este mismo procedimiento.

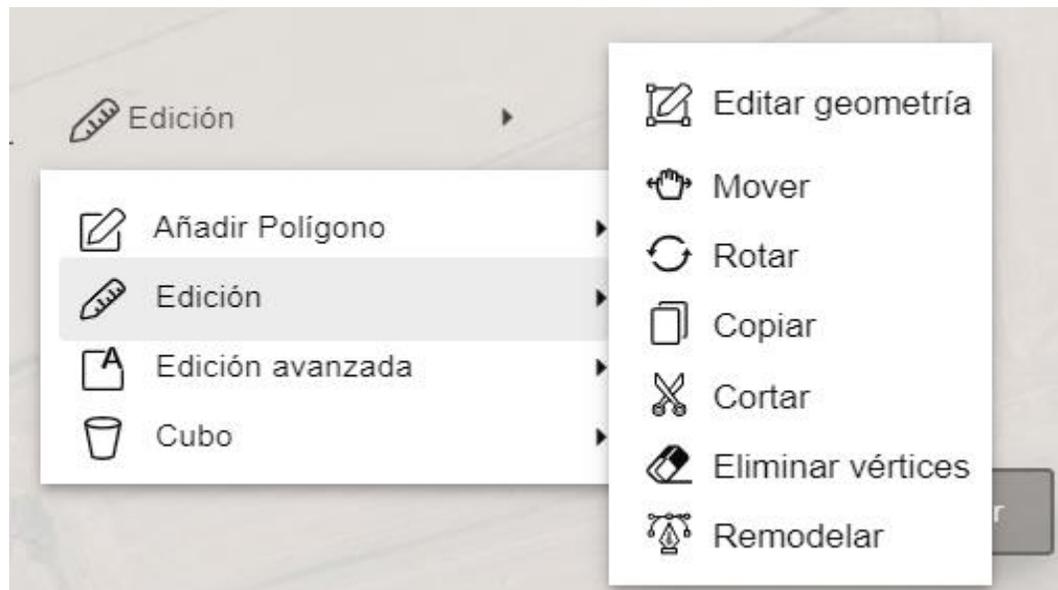
Modificando el dibujo de una Entidad - 1



Si necesita modificar una porción de la Entidad utilice la opción de “Seleccionar por clic” para señalar con un clic la porción a modificar.

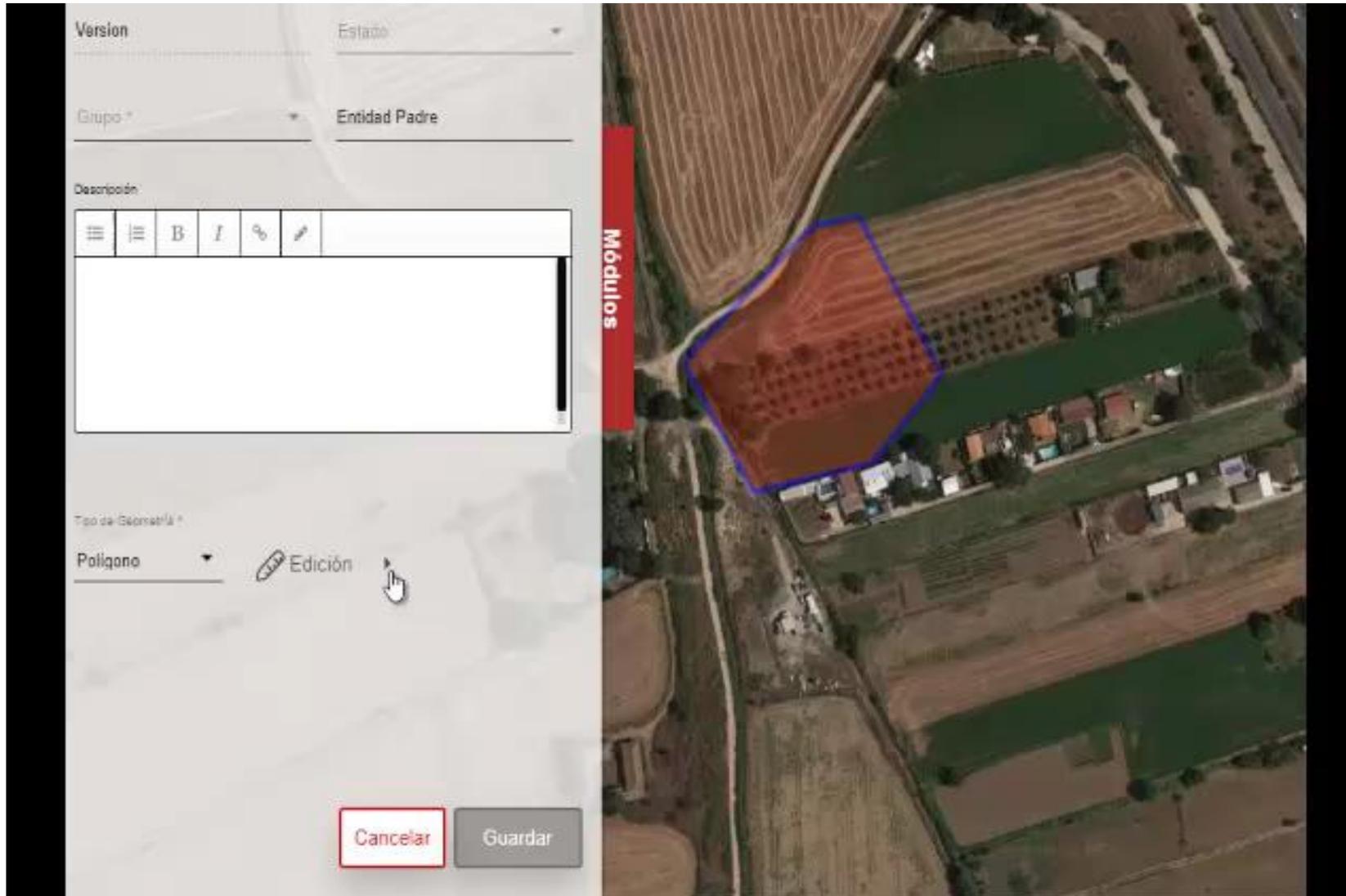
La porción cambiará a borde verde para indicar que está disponible para modificarla.

Utilice alguna de las opciones de Edición para modificar la geometría.



Se escoge “Editar Geometría” al mover el cursor por el borde de la Entidad se mostrará cada vértice y se podrán añadir nuevos vértices.

Modificando el dibujo de una Entidad - 2



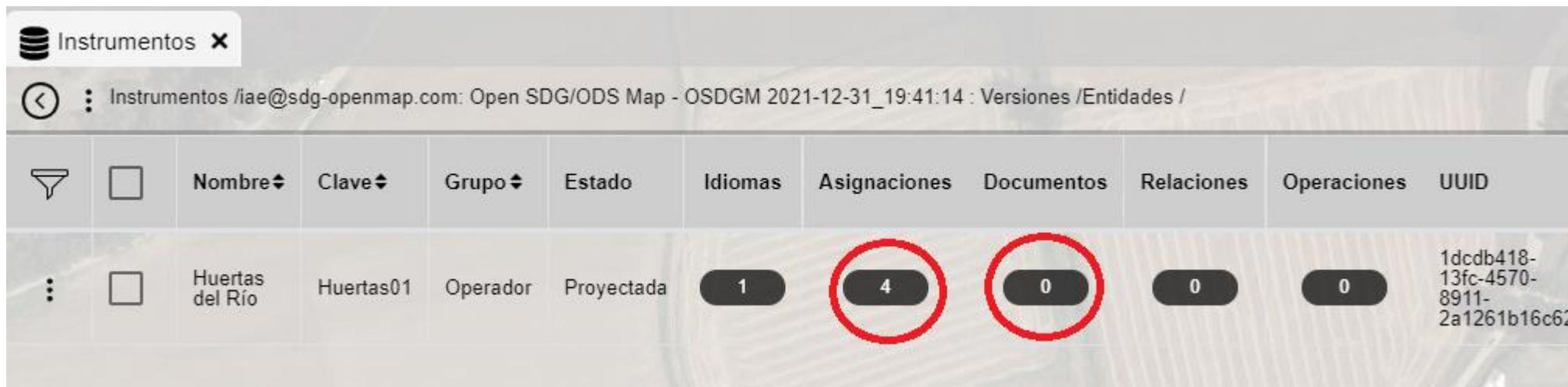
Como se observa en el [vídeo](#) una vez seleccionada la porción se pueden mover los vértices existentes o añadir y mover nuevos vértices.

Si se mantiene el cursor un par de segundos sobre un vértice se borrará.

Cuando finalice haga clic en cualquier punto fuera de la Entidad y volverá cambiar a borde azul.

Añadiendo datos a la Entidad

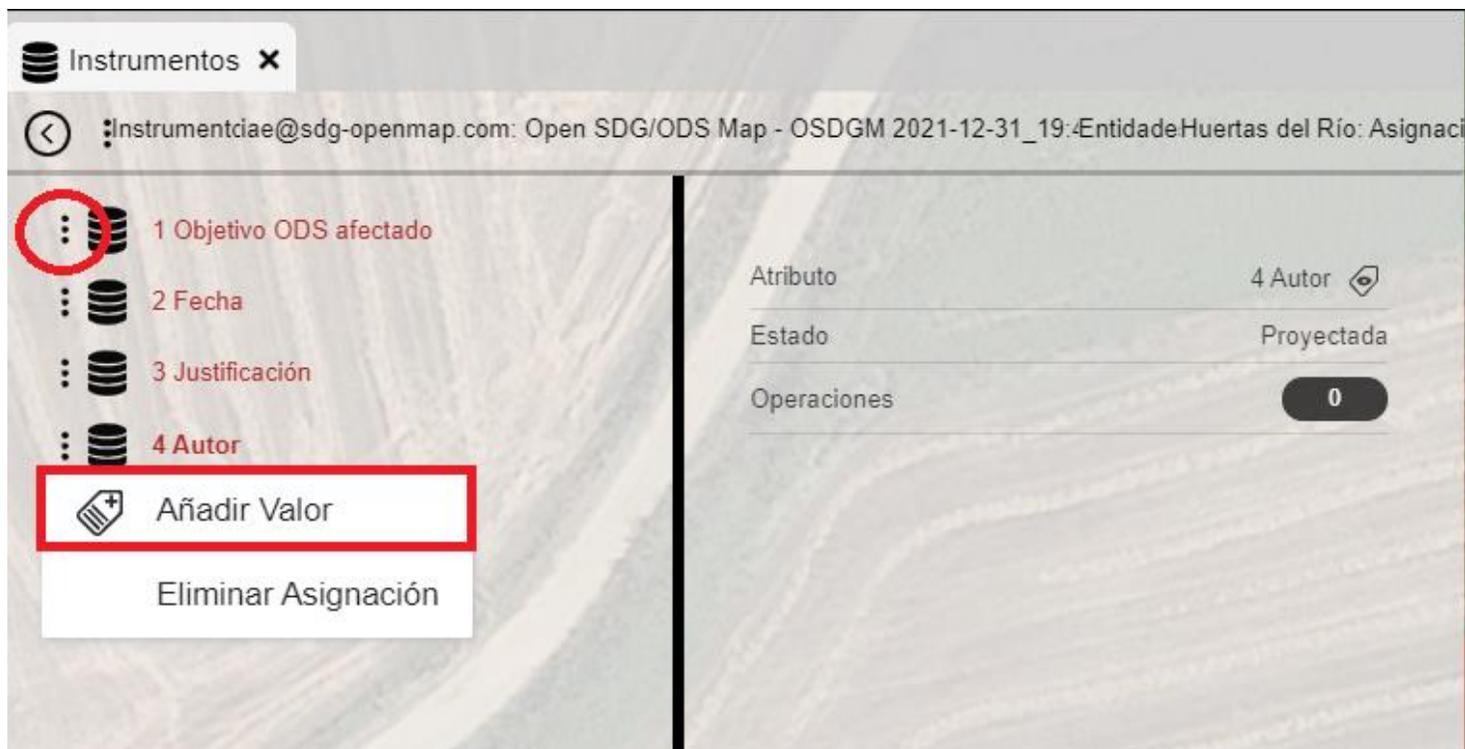
Cuando los campos obligatorios tengan contenido y se haya dibujado una geometría el botón de “Guardar” se iluminará en azul. Al pulsarlo se volverá al panel de Entidades y se observará la línea de la nueva Entidad:



		Nombre	Clave	Grupo	Estado	Idiomas	Asignaciones	Documentos	Relaciones	Operaciones	UUID
⋮	<input type="checkbox"/>	Huertas del Río	Huertas01	Operador	Proyectada	1	4	0	0	0	1dcdb418-13fc-4570-8911-2a1261b16c62

En ese panel podremos hacer dos tareas: aportar los datos de cada Entidad y su caso aportar documentos que se consideren interesantes, se realizan pulsando los botones negros la Entidad situados en las columnas de “Asignaciones” y de “Documentos”

Creando los valores de las Asignaciones



El panel de Asignaciones presenta los cuatro datos de la Entidad:

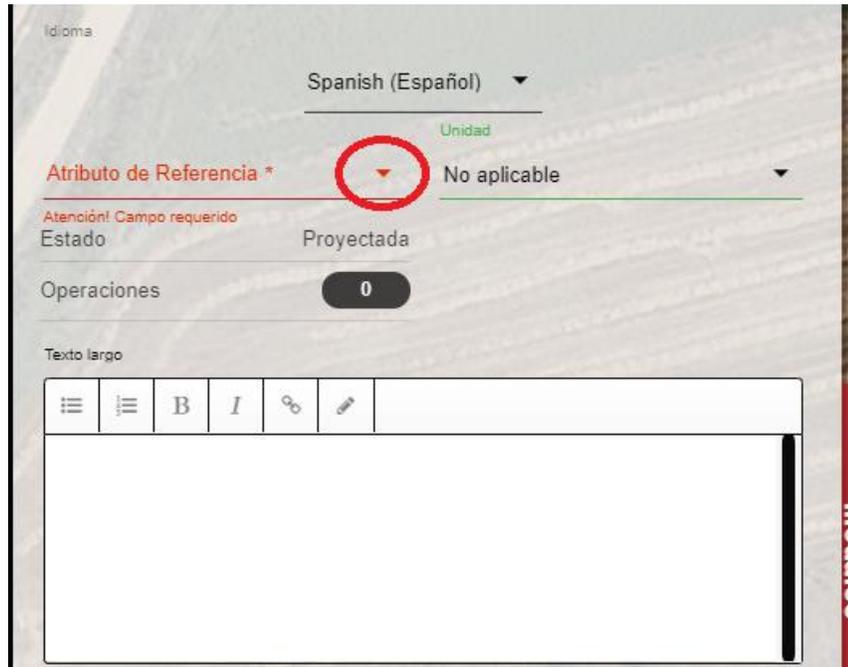
- Objetivo ODS afectado: nos permite seleccionar uno o varios objetivos.
- Fecha: el día que el usuario estima que el dato se ha tomado.
- Justificación: un texto que describa la situación.

- Autor: el nombre de la persona que aporta el dato. Si se prefiere mantener el anonimato se indicará “Anónimo”

Se utilizará el menú de cada dato para añadir uno o varios valores. El dato permanecerá en color rojo hasta que no disponga de al menos un valor.

Asignando los datos

Al añadir un valor al dato de Objetivo afectado el panel derecho nos permitirá desplegar la lista de 41 tipos de afectación, observe previamente la lista en el Anexo al final de este documento. Se podrá incluir un texto largo pero el único dato obligatorio es el Atributo de Referencia, seleccionándolo de la lista, una vez seleccionado pulsar “Guardar”:



Idioma: Spanish (Español) ▼

Unidad: No aplicable ▼

Atributo de Referencia * **▼**

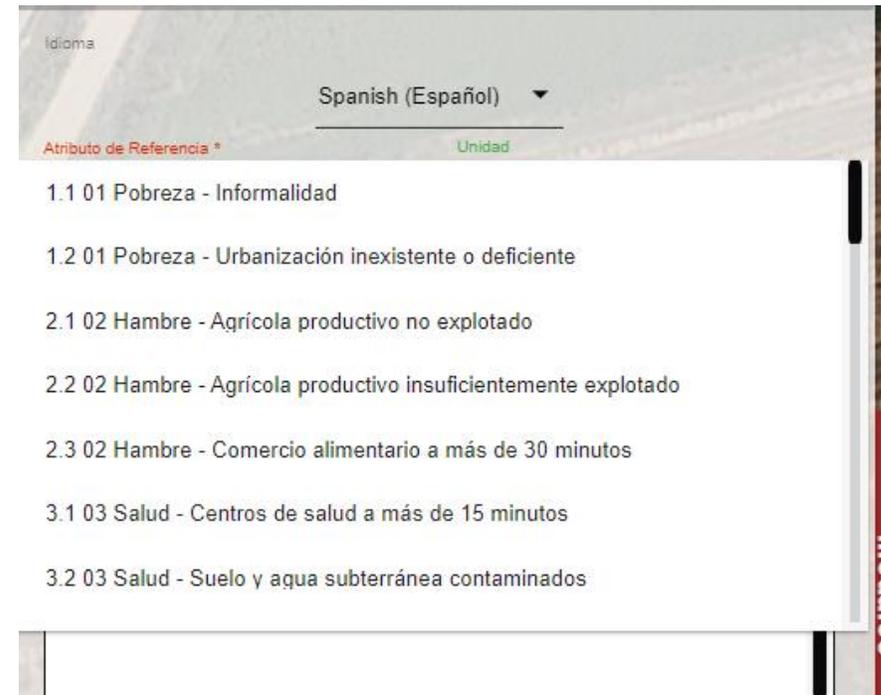
Atención! Campo requerido

Estado: Projectada

Operaciones: 0

Texto largo

Modulos



Idioma: Spanish (Español) ▼

Atributo de Referencia * Unidad

- 1.1 01 Pobreza - Informalidad
- 1.2 01 Pobreza - Urbanización inexistente o deficiente
- 2.1 02 Hambre - Agrícola productivo no explotado
- 2.2 02 Hambre - Agrícola productivo insuficientemente explotado
- 2.3 02 Hambre - Comercio alimentario a más de 30 minutos
- 3.1 03 Salud - Centros de salud a más de 15 minutos
- 3.2 03 Salud - Suelo y agua subterránea contaminados

Modulos

Una vez asignados todos los datos el panel de Asignaciones los mostrará en color negro

Verificando la Operación - 1

En el panel de Entidades se utilizará el botón de retroceder para ir al panel de Versiones de Instrumento:

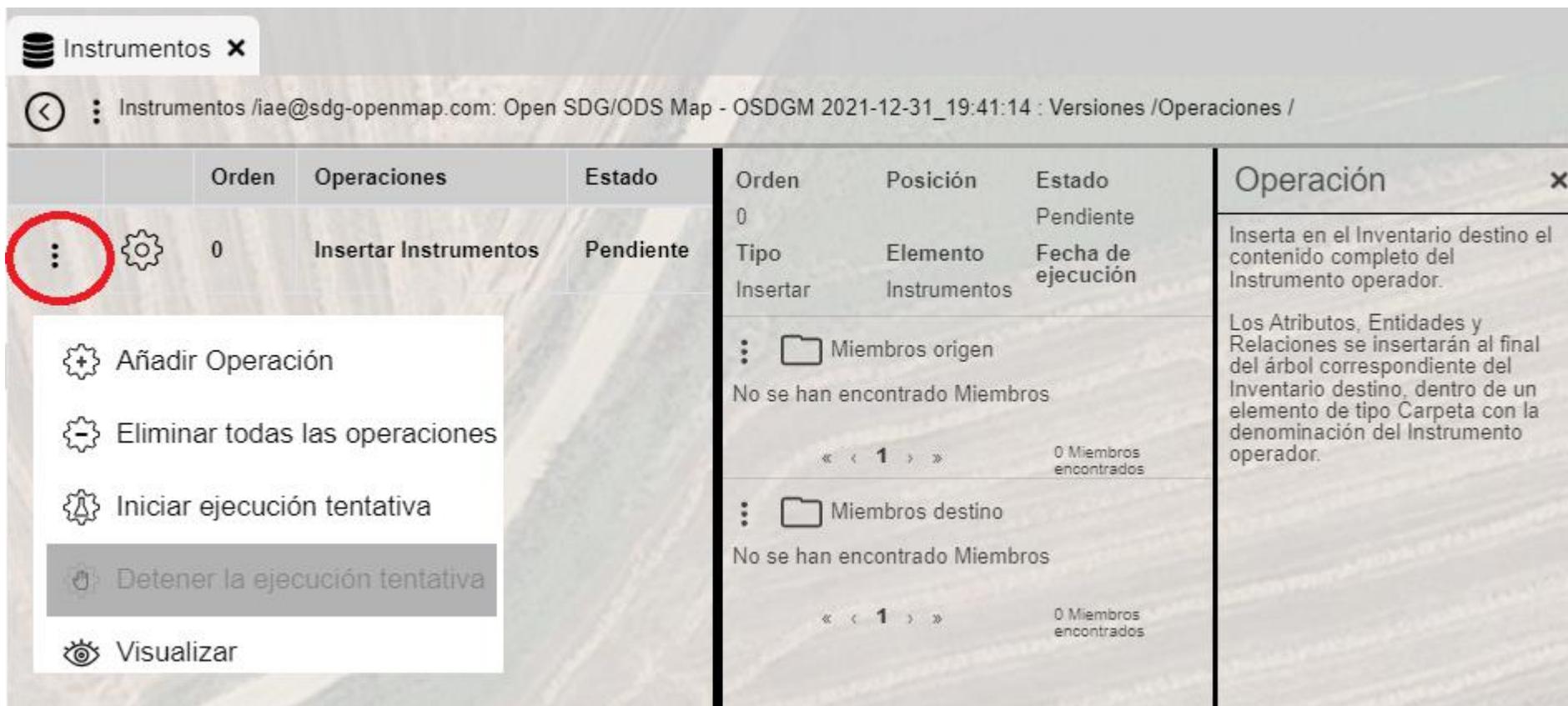


Se presentará el panel de versiones donde utilizaremos el botón negro de la columna de “Operaciones”:



Verificando la Operación - 2

El panel de Operaciones nos permite visualizar la Operación creada por el Asistente y solo tendremos que ejecutar la opción “Iniciar ejecución tentativa”, si todo es correcto su estado pasará a “Ejecución tentativa sin errores y podremos volver al panel anterior pulsando el botón de retroceder.



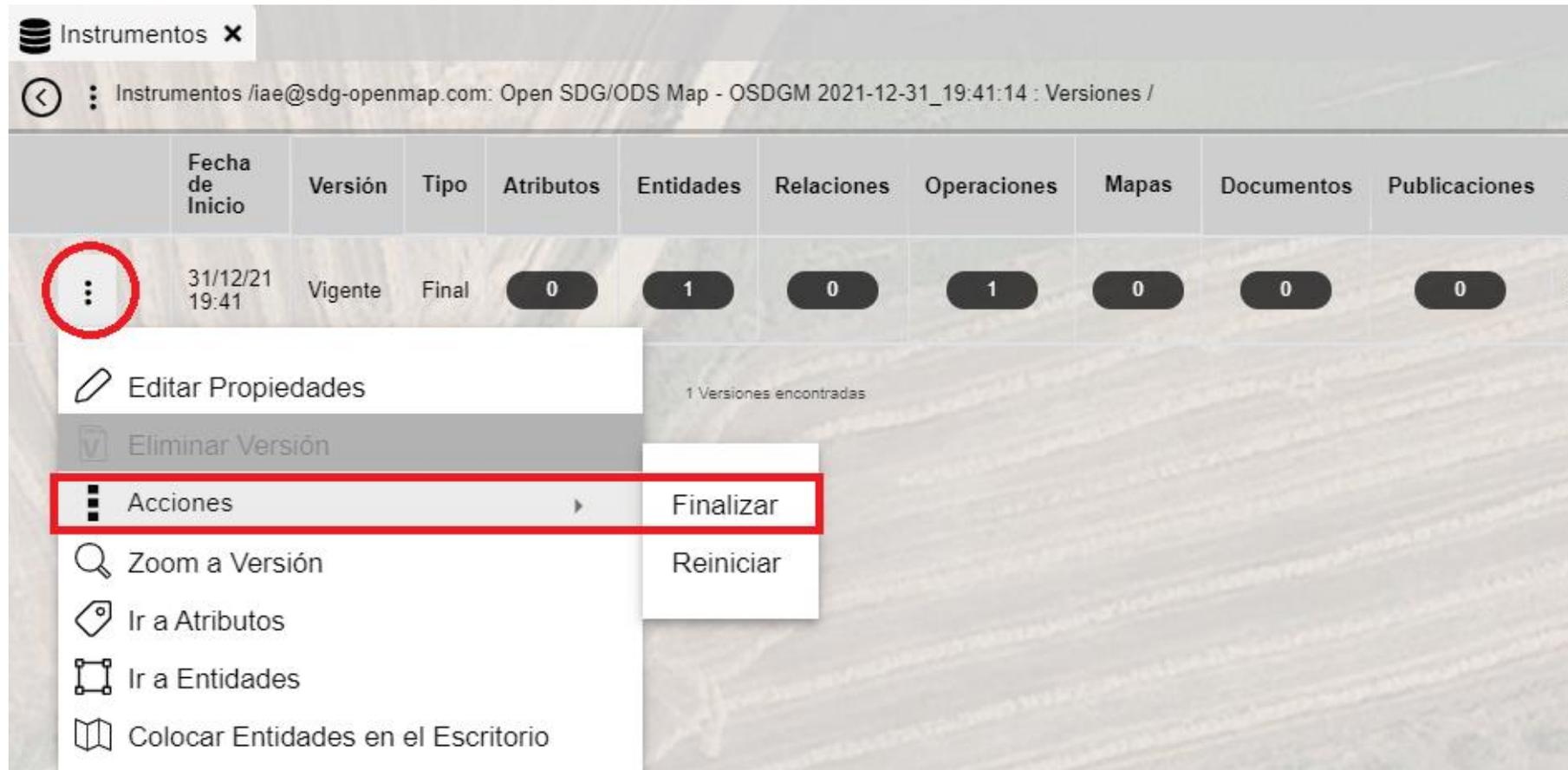
Orden	Operaciones	Estado
0	Insertar Instrumentos	Pendiente

Orden	Posición	Estado
0		Pendiente
Tipo	Elemento	Fecha de ejecución
Insertar	Instrumentos	

Operación
Inserta en el Inventario destino el contenido completo del Instrumento operador.
Los Atributos, Entidades y Relaciones se insertarán al final del árbol correspondiente del Inventario destino, dentro de un elemento de tipo Carpeta con la denominación del Instrumento operador.

Finalizando el Instrumento Operador

En el menú de opciones de la versión seleccionaremos la “Acción” de “Finalizar”. Una vez finalizado el Instrumento Operador quedará listo para su verificación por el administrador de Open SDG/ODS.



The screenshot shows a web application interface for managing instrument versions. The browser address bar indicates the URL: `Instrumentos /iae@sdg-openmap.com: Open SDG/ODS Map - OSDGM 2021-12-31_19:41:14 : Versiones /`. A table lists instrument versions with columns for 'Fecha de Inicio', 'Versión', 'Tipo', 'Atributos', 'Entidades', 'Relaciones', 'Operaciones', 'Mapas', 'Documentos', and 'Publicaciones'. The first row shows a version starting on 31/12/21 at 19:41, with status 'Vigente' and type 'Final'. A red circle highlights the three-dot menu icon for this version. A dropdown menu is open, showing options: 'Editar Propiedades', 'Eliminar Versión', 'Acciones', 'Zoom a Versión', 'Ir a Atributos', 'Ir a Entidades', and 'Colocar Entidades en el Escritorio'. The 'Acciones' option is highlighted with a red box, and its sub-menu is open, showing 'Finalizar' and 'Reiniciar', with 'Finalizar' also highlighted by a red box.

	Fecha de Inicio	Versión	Tipo	Atributos	Entidades	Relaciones	Operaciones	Mapas	Documentos	Publicaciones
⋮	31/12/21 19:41	Vigente	Final	0	1	0	1	0	0	0

Eliminar el Instrumento Operador - 1

Si se decide no continuar proponiendo una Operación hay dos opciones, dejarlo como está por si interesa retomarla más adelante o eliminarla. En este último caso es preciso ir eliminando todos sus componentes: primero ir a la Operación desde el panel de la Versión:



	Fecha de Inicio	Versión	Tipo	Atributos	Entidades	Relaciones	Operaciones	Mapas	Documentos	Publicaciones
⋮	5/11/21 16:17	Vigente	Final	0	0	0	1	0	0	0

En el panel de Operaciones utilizar la opción de “Eliminar Operación”:



	Orden	Operaciones	Estado
⋮	0	Insertar Instrumentos	Pendiente

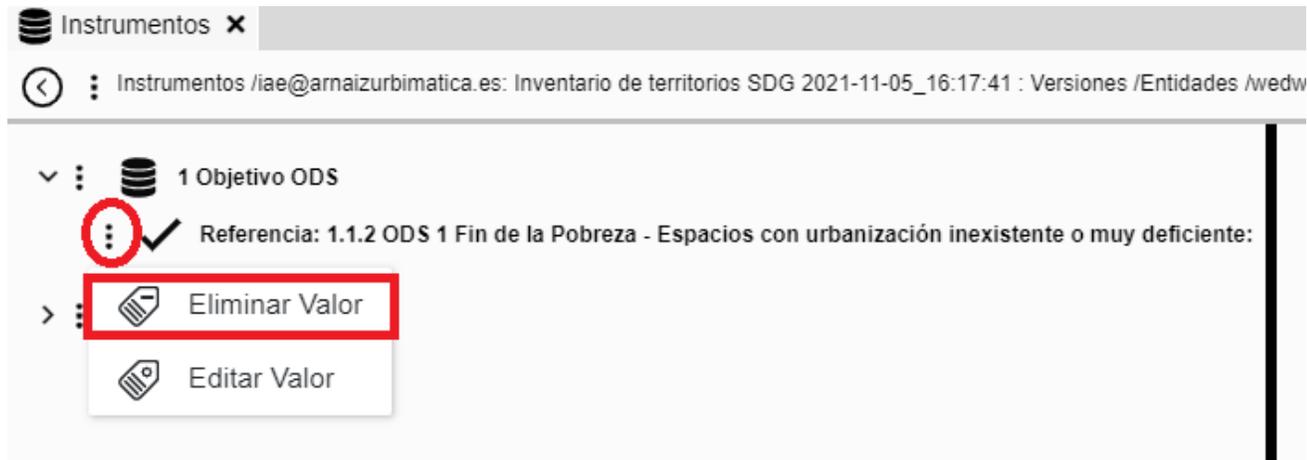
- ⚙ Editar Propiedades
- ⚙ Eliminar Operación**
- ⚙ Ejecución tentativa simple
- 🔍 Zoom

Operación

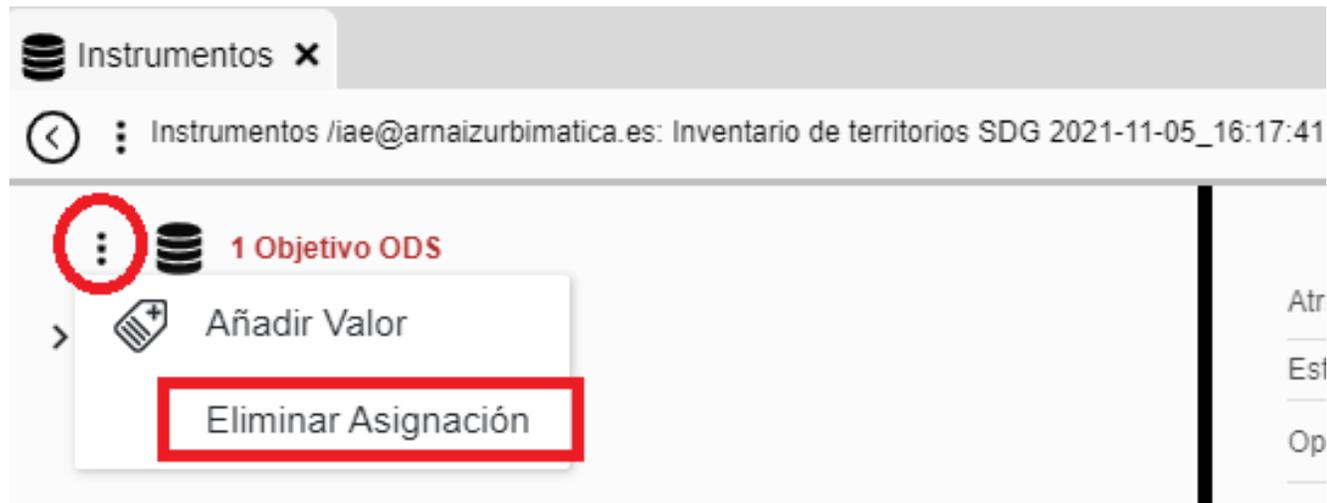
Inserta en el inventario destino el contenido completo del Instrumento operador.

Los Atributos, Entidades y Relaciones se insertarán al final del árbol correspondiente del Inventario destino, dentro de un elemento de tipo Carpeta con la denominación del Instrumento operador.

Eliminar el Instrumento Operador - 2

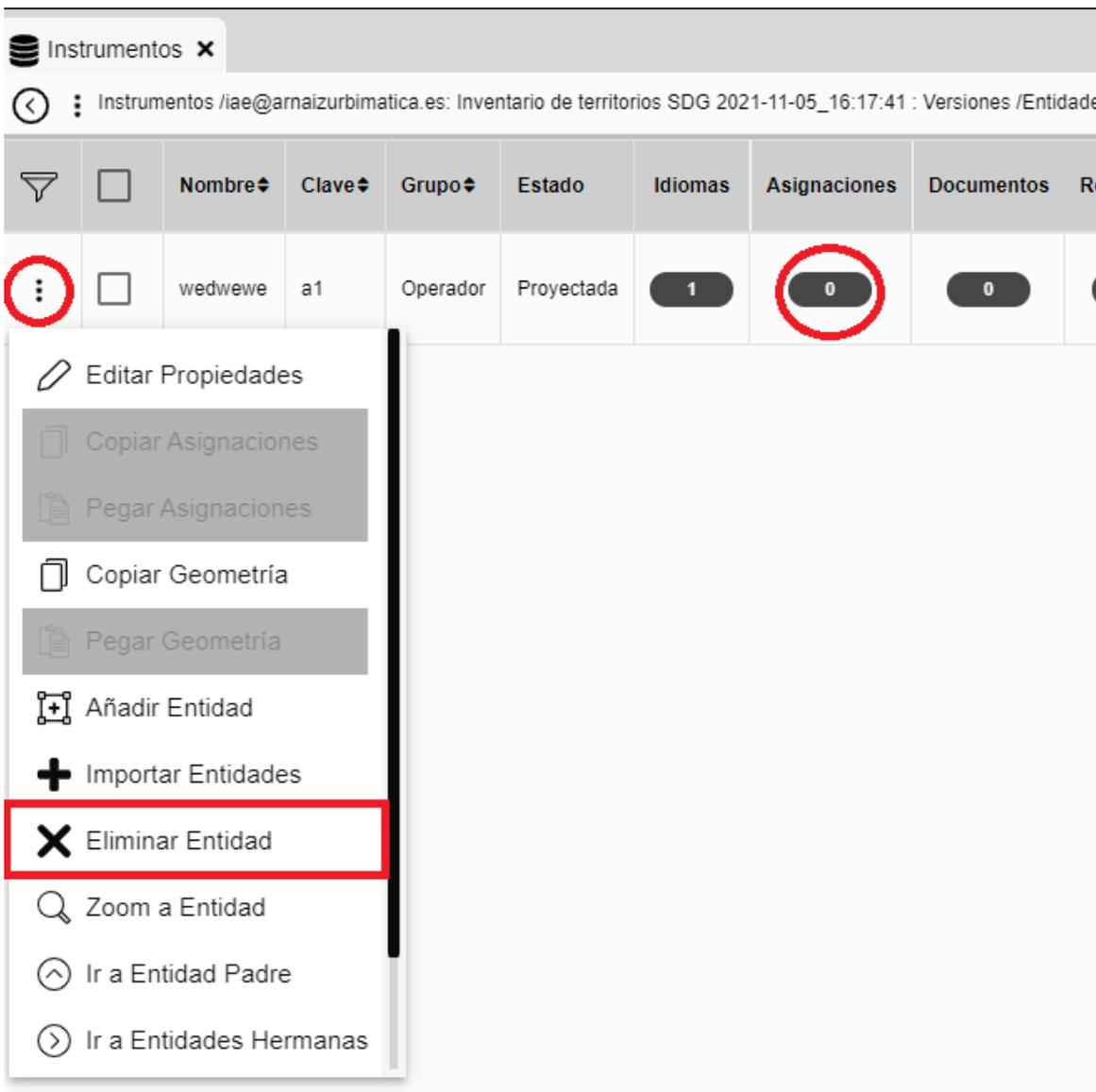


Ir a las Asignaciones de la Entidad desde el Panel de Entidades y elimina sus Valores utilizando la opción de “Eliminar Valor”.



Cuando la Asignación ya no tenga Valores (estará en rojo) podrá eliminarla utilizando la opción de “Eliminar Asignación”.

Eliminar el Instrumento Operador - 3



Instrumentos x

Instrumentos /iae@arnaizurbimatica.es: Inventario de territorios SDG 2021-11-05_16:17:41 : Versiones /Entidade

	Nombre	Clave	Grupo	Estado	Idiomas	Asignaciones	Documentos
	wedwewe	a1	Operador	Proyectada	1	0	0

- Editar Propiedades
- Copiar Asignaciones
- Pegar Asignaciones
- Copiar Geometría
- Pegar Geometría
- Añadir Entidad
- Importar Entidades
- Eliminar Entidad**
- Zoom a Entidad
- Ir a Entidad Padre
- Ir a Entidades Hermanas

Una vez vacía de Asignaciones se podrá eliminar la Entidad.

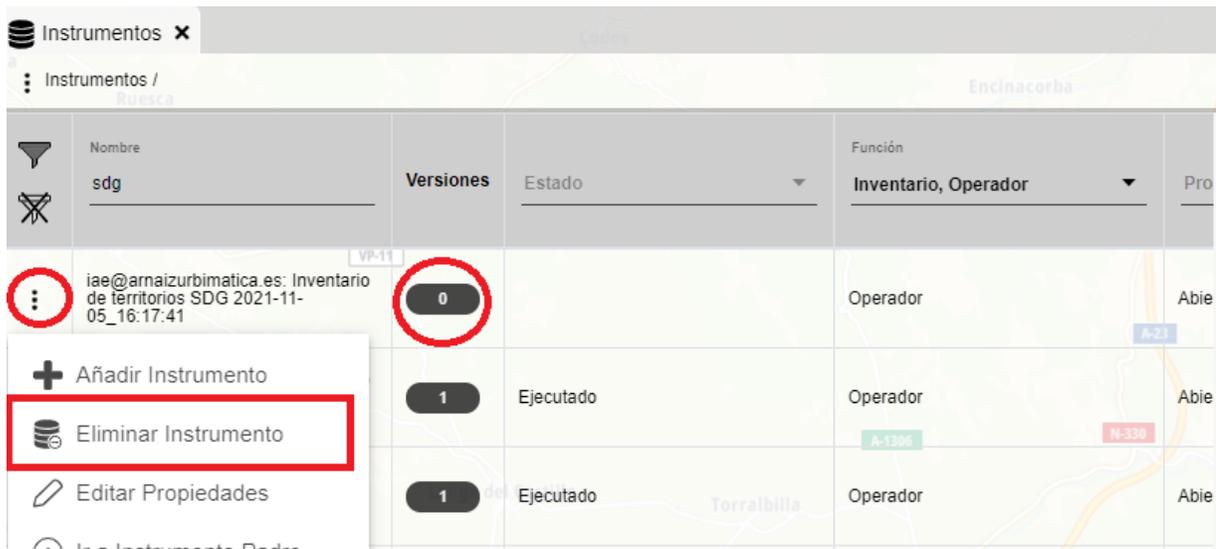
Eliminar el Instrumento Operador - 4



	Fecha de Inicio	Versión	Tipo	Atributos	Entidades	Relaciones	Operaciones	Mapas	Documentos	Publicaciones
⋮	5/11/21 16:17	Vigente	Final	0	0	0	0	0	0	0

- Editar Propiedades
- Eliminar Versión**
- Acciones
- Zoom a Versión

Con la Versión sin Entidades ni Operaciones se podrá eliminar la Versión del Instrumento.



Nombre	Versiones	Estado	Función	Pro
sdg	0		Inventario, Operador	Pro
iae@arnaizurbimatica.es: Inventario de territorios SDG 2021-11-05_16:17:41	0		Operador	Abie
	1	Ejecutado	Operador	Abie
	1	Ejecutado	Operador	Abie

- + Añadir Instrumento
- Eliminar Instrumento**
- Editar Propiedades
- Ir a Instrumento Padre

Y sin Versiones se podrá eliminar el propio Instrumento Operador.

Anexo: Lista de afectaciones - 1

- **Objetivo 1: Fin de la Pobreza**
 - Espacios de desarrollo informal
 - Espacios con urbanización inexistente o muy deficiente
- **Objetivo 2: Hambre cero**
 - Espacios agropecuariamente productivos no explotados
 - Espacios agropecuariamente productivos insuficientemente explotados
 - Espacios alejados del comercio alimentario
- **Objetivo 3: Salud y bienestar**
 - Espacios alejados más de 15 minutos de centros de salud
 - Espacios con suelos y aguas subterráneas contaminados
 - Espacios afectados por contaminación acústica
 - Espacios afectados por contaminación aérea
- **Objetivo 4: Educación de calidad**
 - Espacios a más de 15 minutos de centros docentes primarios
 - Espacios a más de 30 minutos de centros docentes secundarios

Anexo: Lista de afectaciones - 2

- **Objetivo 5: Igualdad de género**
 - Espacios con alta violencia y criminalidad
 - Espacios a más de 15 minutos de centros de asistencia
- **Objetivo 6: Agua limpia y saneamiento**
 - Espacios sin abastecimiento de agua limpia
 - Espacios sin recogida de aguas residuales
 - Espacios con vertidos incontrolados
- **Objetivo 7: Energía asequible y no contaminante**
 - Espacios sin suministro eléctrico o con suministro deficiente
- **Objetivo 8: Trabajo decente y crecimiento económico**
 - Espacios de interés económico no desarrollados
 - Espacios con alto índice de desempleo
- **Objetivo 9: Industria, innovación e infraestructura**
 - Espacios sin acceso a telecomunicaciones o muy deficientes
 - Espacios con dificultades de accesibilidad

Anexo: Lista de afectaciones - 3

- **Objetivo 10: Reducción de las desigualdades**
 - Espacios con infravivienda
 - Espacios alejados de los equipamientos sociales
- **Objetivo 11: Ciudades y comunidades sostenibles**
 - Espacios sin ordenación urbanística
 - Espacios sin acceso a la red de transporte
 - Espacios con tráfico congestionado
 - Espacios sin servicios de limpieza urbana
- **Objetivo 12: Producción y consumo responsables**
 - Espacios sin recogida de residuos sólidos
 - Espacios con vertederos incontrolados
 - Espacios con recursos naturales sobreexplotados
- **Objetivo 13: Acción por el clima**
 - Espacios afectados por riegos de origen natural
 - Espacios afectados por riesgos de origen antrópico

Anexo: Lista de afectaciones - 4

- **Objetivo 14: Vida submarina**
 - Espacios marinos contaminados
 - Espacios con recursos hídricos sobreexplotados
- **Objetivo 15: Vida de ecosistemas terrestres**
 - Espacios con peligro de reducción de la biodiversidad
 - Espacios afectados por especies invasivas
- **Objetivo 16: Paz, justicia e instituciones sólidas**
 - Espacios muy alejados de los centros de gobierno y seguridad
 - Espacios con viario sin alumbrado
 - Espacios sin control jurídico o administrativo
- **Objetivo 17: Alianzas para lograr objetivos**
 - Espacios que no contribuyen fiscalmente
 - Espacios que deberían ser objeto de apoyo de cooperación internacional