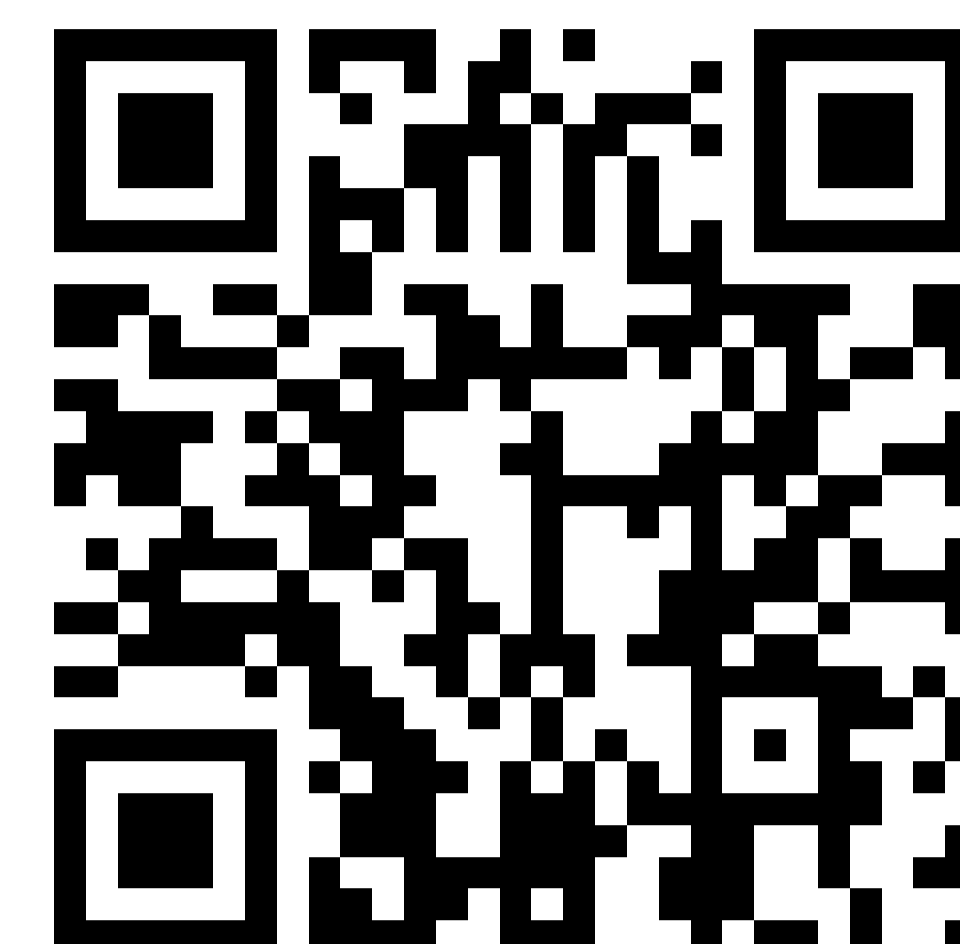


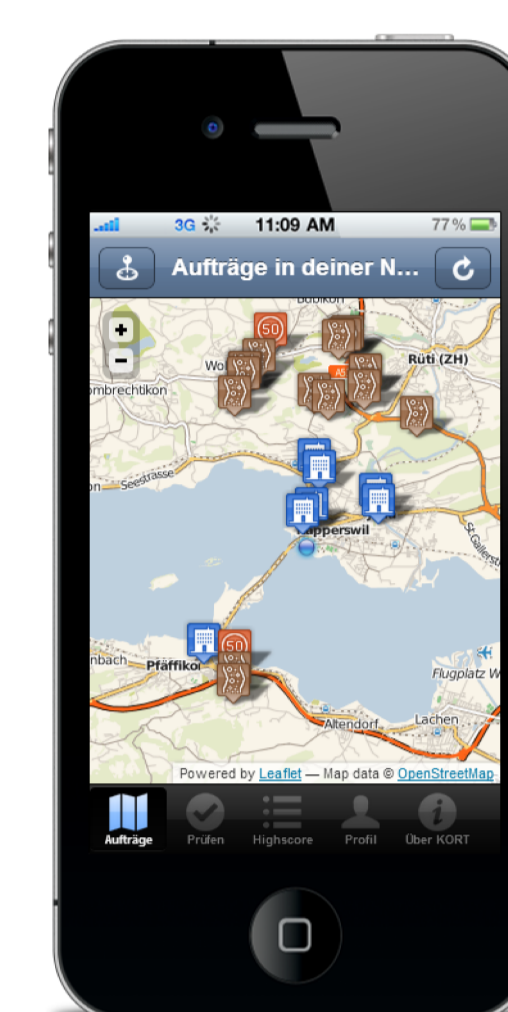
10 Jahre OpenStreetMap



OpenStreetMap (OSM) ist ein im Jahre 2004 gegründetes Projekt mit dem Ziel, eine freie Weltkarte zu erschaffen. Wir sammeln weltweit Daten über Straßen, Wege, Eisenbahnen, Gewässer, Wälder, Häuser und alles andere, was auf Karten von Interesse ist. Weil wir die Daten selbst erheben und nicht aus existierenden Karten abmalen, haben wir selbst auch alle Rechte daran. Die OpenStreetMap-Daten darf jeder lizenzkostenfrei einsetzen und beliebig weiterverarbeiten. (ODC ODbL1.0)

k.
An OpenStreetMap Game

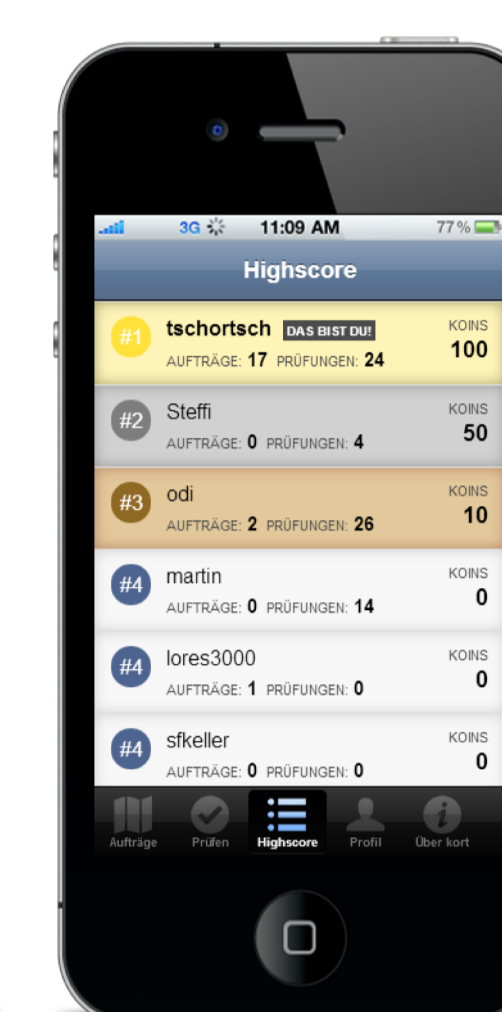
- OpenStreetMap-Daten verbessern
- Gamification zur Mitspieler-motivation
- HTML 5 - WebApp für iOS, Android



Aufträge
Fehler und fehlende Einträge bilden die Grundlage für die Kort-Aufträge



Prüfen
Lösungsvorschläge anderer Benutzer überprüfen oder korrigieren



Highscore
Mit jeder gelösten Aufgabe bekommt man Coins gutgeschrieben und kann sich mit anderen messen

<http://play.kort.ch>



OSM-Daten werden mittlerweile in Smartphone-Apps, von unzähligen Webdiensten und einigen Navigationsgeräte-Herstellern verwendet.

Auch bei Katastropheneinsätzen sind OSM-Daten gefragt. Oft werden aktuelle Luftbilder betroffener Orte bereitgestellt, von denen Mapper Infrastruktur und Schäden abzeichnen. Die Helfer vor Ort nutzen die Daten umgehend, z.B. nach dem **Taifun Haiyan**, dem Hochwasser in **Bolivien**, in **Ulan-Bator** oder für Flüchtlingshilfe im **Süd-Sudan**.

Was gibt es Neues?

- **SSL**-Verschlüsselung auf der Hauptseite und für die Kartenkacheln
- **TagInfo** als OSM-Statistik
- **OverpassAPI** und **OverpassTurbo** als Backend für viele spezialisierte Karten und Anwendungen
- 3D-Rendering mit **F4Map** oder **Osm2World**
- Neues **Layout** von OSM.org mit der
- Fehler-Melde-Funktion **Notes**
- Spielerische Korrektur von OSM-Daten mit **Kort**

