

Compte rendu de la réunion du 04 octobre 2013

Point à ODJ :

Retour GT M2thode
Point Ossature
Validation méthode squelette
Nomenclature appel à commentaire
Matrice de passage
Fiche passage

Présents à la réunion:

Nicolas David (IGN)
Emmanuel Maugeais (IGN)
Sylvie Gras (IGN)
Sophie Foulard (IAU)
Cyril Quefelou (EPF Normandie)
Thierry SAffroy (IGN)
Thierry Sabathier (DDT 65)
Jacques Autran (Ecole d'architecture de Marseille – CRIGE PACA OCS Ge urbain)
Claire Ajouc (CRIGE PACA)
Sylvan Coste (SIG LR)
Florence Décaudin (CR Nord pas de calais)
Dominique Hébrard (PCI AST du ministère)
Thierry Touzet (IGN)
Julie Bargin (pays d'Auray - GéoBretagne)
Cedric Ansart (CR Picardie)
Benoit Gourgand (Certu)
Loic Watier (GIPAtegeri)
Marion Laquerre (PIGMA)

Point GT méthode

Restitution de la réunion du 17 septembre qui s'est tenue avec les consultants et bureaux d'études qui ont eu ou qui produisent des BD OCS en ME. Les problèmes qui remontent sont les suivants :

- UMI pour les bâtiments isolés de 500m² trop grande et UMI de 2500m² pour les étangs en zone rural trop petite;
- Problématique de différenciation des zones urbaine et rurale;

Ces deux problèmes peuvent être réglé en fixant l'UMI au niveau du poste ou de l'objet et non au niveau des zones urbaine ou rural ;

- historisation du squelette.

Aujourd'hui problème de date au niveau de la BD UNI car les dates peuvent être changé en fonction de la modification des éléments (découpage en interne des bâtis en fonction de la BD Parcellaire). L'IGN travail en interne sur un modèle d'historisation BD UNI par rapport au modèle actuel qui n'est pas prévu pour cet usage.

Point sur squelette

La problématique de tests croisés veut qu'il y ai deux niveaux d'observation de la données. Un au niveau des membres du groupe et un au niveau de l'IGN pour étudier le delta existant avec un squelette natif IGN. Pour l'instant seul Nord pas de Calais a fourni un jeu test. Des tests de comparaison ont été mené de la par de NPC, PACA, IDF.

Pour l'ensemble des tests il faut noter une comparaison entre un squelette et un réseau routier dans sa quasi intégralité.

Il est faut rappeler que le squelette à pour vocation :

- d'être un élément référentiel de géométrie ;
- de restituer les réseaux structurants d'un territoire ;
- d'assurer une continuité inter territoire (de même échelle) et multi échelles au niveau d'un même territoire.

Retour PACA sur CPA (récupérer présentation)

Une remarque générale est faite sur les multi polygones, du squelette livré par l'IGN, qui alourdissent considérablement la base. Pour le pays d'Aix on passe de 50 objets (pour la totalité su réseau routier) à plus de 7000 objets pour le squelette IGN.

On note une légère différence de temporalité pour les squelettes IGN et CPA. Aujourd'hui l'OCS CPA est considéré comme une OCS Ge au niveau régional. Les résultats des tests sont :

- Problème de disparition des certaines 2X2 voies donc une discontinuité des éléments structurants ;
- Problème d'intérêt de certaines boucles isolées et pas forcément pertinentes

Retour PACA sur Gardanne (récupérer présentation)

Le réseau routier sur Gardanne (et on pas le squelette) est fait avec les réseaux répondant à l'UMC et les réseaux structurant à dire d'experts.

Retour NPC en comparaison de 4 bases de données.

Le squelette semble bien approprié sur le rural mais trop dense sur l'urbain.

Problématique des comblements entre des objets du squelette tous types confondus (création de zones de comblement non justifiées). Pourquoi ne pas travailler en comblement uniquement par type de réseau (ferré ou routier). Attention également aux créations de pattes d'oies qui peuvent ne pas être pertinentes. Il y a également des problèmes de continuité des boulevards en 2 voies.

Retour rapide de l'IAU

On retrouve les problématiques de zones de triage (ferroviaire) sous évaluées.

Pour l'IAU le squelette est trop complet ou pas suffisamment complet en fonction de l'échelle de production et d'observation.

De plus l'IAU se pose des questions sur la nécessité de remettre en géométrie les polygones d'OCS par rapport au squelette trop important (découpage de polygones donc nouvelles géométrie)

Questions générales pour squelette.

Est-ce que le squelette est trop complet? Doit on dissocier l'urbain et le rural (trop de réseau en urbain et juste ce qui faut en rural).

Si on se réfère à la vocation du squelette il n'e pas être exhaustif du réseau et par conséquent doit être allégé uniquement pour les partie structurantes.

Le squelette ne semble pas homogène. Il faut assurer les continuités et essayé de limiter les boucles (par exemple dans les lotissements). L'IGN va générer des jeux tests en niveau 3 d'importance pour regarder si seuls les réseaux structurants apparaissent. L'IGN renvois vers les testeurs. L'aquitaine souhaite tester également le nouveau squelette sur deux communes.

Pas moyen de limiter le nombre de polygones? Les points de vue sont différents entre IGN producteur avec ses contraintes de gestion de base de production et les utilisateurs avec les contraintes d'utilisation simple de la donnée. Pourquoi ne pas limiter les polygones à la discontinuité géométrique, d'usage et de couvert ? L'IGN essaie la fusion.

Mise en place d'un control visuel pour vérifier la continuité des réseaux structurant.

Difficile d'envisager ça aujourd'hui dans le processus de production IGN car le souhait est de rester sur un squelette tout automatique. Cependant cette partie doit est incluse dans le processus qualité de production du squelette au sein de l'IGN.

Le système de convention avec le niveau local peut poser problème sur la cohérence du squelette au niveau national.

Intégration des squelettes existants et de façon générale la reprise des OCS existantes pose encore question. Le groupe regardera de près les tests fait actuellement par l'IGN sur Aquitaine.

Point nomenclature

Le groupe regarde les matrices de passage entre N4D et CLC.

Ajouter une caractéristique Labour pour prendre en compte les zones de champs retournés à certaines époques!

Ajouter pour espace vert urbain MP1 (description des espaces verts urbains)

Le groupe estime que le travail de passage d'un CLC vers N4D (ou l'inverse) doit se faire localement et sera de tout façon plus perspicace avec un jeu test produit nativement en N4D.

Les UMI doivent se faire en fonction de postes pour éviter d'introduire les notions de « urbain » et « rural » dans les phases de production de la donnée. Remarque CQ sur les iles dans les rivières (attention 2500 m² trop grand).

A faire avant la prochaine réunion

1. Publier un Doodle pour une réunion en janvier
2. Finir la V1 des définitions et spécifications.
3. Rédiger une lettre pour le CODOR;
4. Faire remonter au COMOR les besoins en échantillons de reprise de l'existant et de productions nouvelles ;
5. Faire des tests de production en N4D avec nouveau squelette.
 - Action BG sur commune de NPC (Concernant l'UMC des bâtiments isolés et des marres faire les tests avec différents niveau (500, 400, 300 ...), également Urban Atlas ;
 - Voir l'impact sur les chiffres produits ;
 - TS fait des tests sur des communes du 65 ;
 - CQ fait des tests sur la Normandie.

Programmation de la prochaine réunion

<http://doodle.com/nha4rush5wkqp9e3>