

# Ladepäuschen in OpenStreetMap einpflegen

## Eine Anleitung

Die folgenden 3 Schritte beschreiben, wie Ladepäuschen an Standorten von Kooperationspartnern in OpenStreetMap (OSM) eintragen werden können. OSM ist ein Open-Source-Kartenwerk und Grundlage zahlreicher Kartenanwendungen, die sowohl von Institutionen als auch von Privaten genutzt wird. Sie ist aber nicht nur ein Kartenwerk, sondern eine riesige Sammlung von Geodaten, die jedermann als Datenquelle nutzen oder ergänzen darf und das seit über 20 Jahren. Auch das Ladepäuschen ist ein Open-Source-Projekt. Durch die Verknüpfung mit OSM stehen die Daten jederzeit öffentlich zu Verfügung.

Wenn man neue Daten wie die Ladepäuschen in die OSM hinzufügen möchte ist es wichtig, sich an das vorgegebene Schema zu halten. Beachten Sie dabei unbedingt die folgenden drei Schritte:

### 1. Erstellung eines Nutzerkontos

Erstellung eines neuen Nutzers:

<https://www.openstreetmap.org/user/new>

Login bei bestehendem Nutzerkonto:

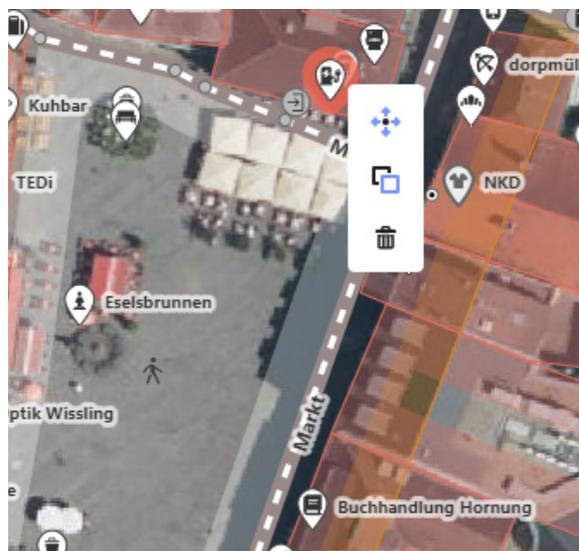
<https://www.openstreetmap.org/login>

### 2. Ladepäuschen im Bearbeitungsmodus ergänzen

Nach erfolgreicher Anmeldung in Bearbeitungsebene wechseln (Link in der Fußnote). Links oben kann man sowohl nach Objekten als auch nach Adressen suchen, die Eingabe mit Return liefert keine Ergebnisse, hierfür auf „Weltweit suchen“ klicken:



Im oben verlinkten Kartenausschnitt befindet sich ein Ladepäuschen in einem Café in der nordöstlichen Ecke des Marktplatzes. Wenn man die Eigenschaften dieses Ladepäuschen übernehmen will, kann man es mit der rechten Maustaste anklicken und für ein späteres Einfügen kopieren.



Wechselt man im Anschluss an eine neue Adresse, kann man das kopierte Objekt wiederum mit der rechten Maustaste einfügen (oder mit strg/v). Mit der gedrückten linken Maustaste kann man das eingefügte Objekt im Anschluss auf die gewünschte Position ziehen. Ein

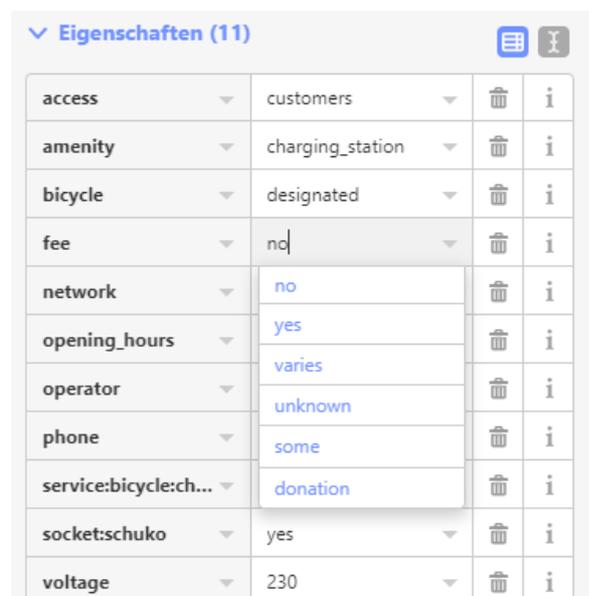
Link Bearbeitungsebene: <https://www.openstreetmap.org/edit#map=19/51.534973/7.690340>

Ladepäuschen, welches zu einem Geschäft gehört, sollte innerhalb der Gebäudefläche dieses Geschäfts sinnvoll platziert werden. Eine Ladesäule an einem Fahrradparkplatz kann direkt mit dem Symbol belegt werden, sofern der genaue Standort bekannt ist. Als nächstes müssen dann noch im linken Bildschirmbereich diejenigen Objekteigenschaften angepasst werden, welche das neue Ladepäuschen-Objekt betreffen. In der Tabelle sind diese mit \* markiert. Ein Ladepäuschen-Objekt sollte folgende Eigenschaften besitzen.

Eigenschaft	Einzutragender Wert	Erläuterung
<b>access</b>	„customers“	Wenn Lademöglichkeit Kunden vorenthalten sind, ansonsten „public“ für Lademöglichkeit in öffentlichen Räumen
<b>amenity</b>	„charging_station“	Über diese Eigenschaft definiert sich das angezeigte Symbol, <b>nicht</b> ändern
<b>bicycle</b>	„designated“	Lademöglichkeit ausschließlich für Fahrräder, andere Fahrzeugtypen werden dadurch ausgeschlossen
<b>fee</b>	„no“	Aufladen des Akkus ist gebührenfrei
<b>network</b>	„Ladepäuschen“	Eindeutige Kennung, um einen Datensatz mit Ladepäuschen aus OSM zu extrahieren, bspw. in QGIS mithilfe des Plug-Ins QuickOSM
<b>opening_hours*</b>	Mo-Tu 08:30-19:00	Öffnungszeiten nach diesem Schema, Wochentage in engl. Schreibweise abkürzen (Mo/Tu/We usw.) oder „24/7“
<b>operator*</b>	(individuell)	Name des Anbieters der Lademöglichkeit
<b>phone*</b>	+49 123 456789	Telefonnummer des Anbieters nach diesem Schema
<b>service:bicycle:charging</b>	„yes“	Untereigenschaft für fahrradbezogene Dienste, siehe Link in der Fußnote
<b>socket:schuko</b>	„yes“	Hinweis auf üblichen Steckdosentyp Schuko, anstatt „yes“ kann auch die Anzahl der Steckdosen angegeben werden, sofern bekannt
<b>voltage</b>	„230“	Hinweis auf 230 Volt Spannung

### Grundsätzlich gilt:

Wenn Eigenschaften geändert werden, sollte man sich an die allgemeinen Vorgaben für eine Eigenschaftskategorie halten, so wie im folgenden Beispiel für die Gebühr („fee“). Möchte man angeben, dass die Lademöglichkeit gratis ist, sollte man „no“ eintragen als bspw. „free“, denn dies ist für dieses Feld nicht vorgesehen, über das Dropdownmenü kann man sich über die vorgegebenen Werte informieren.

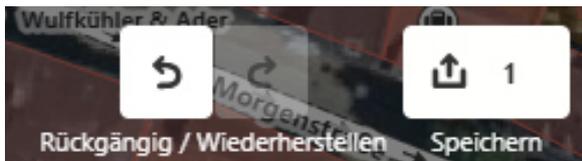


Fahrradbezogene Dienste: [https://wiki.openstreetmap.org/wiki/DE:Key:service:bicycle:\\*](https://wiki.openstreetmap.org/wiki/DE:Key:service:bicycle:*)



### 3. Änderungen speichern

Abschließend müssen die Änderungen noch gespeichert werden. Man kann dies nach jedem geänderten oder hinzu gefügten Objekt tun oder aber auch nach mehreren Änderungen. Hierzu klickt man oben rechts auf „Speichern“, dort ist auch die Anzahl der zu speichernden Änderungen angeben, in diesem Beispiel eine Änderung.



Im folgenden Dialog „Hochladen zu OpenStreetMap“ sollte man zunächst unten die Änderungen überprüfen. Sollten hier mehr als die erwarteten Änderungen zu sehen sein, sollte man oben rechts über die Rückgängig-Funktion unerwünschte Änderungen rückgängig machen. Ist alles in Ordnung, muss man oben einen Kommentar zur Änderung eintragen, abschließend kann man die Änderung(en) mit „Hochladen“ bestätigen. Damit ist das Hinzufügen oder Ändern von Objekten in OpenStreet-Map abgeschlossen.

### Hochladen zu OpenStreetMap ✕

🗑️ ⓘ

Änderungssatz-Kommentar

Ladepäuschen Kreis Unna ergänzt

i

Quellen

Hinzufügen...

Feld hinzufügen: Hashtags

Änderungen, die du als [Alexandrowicz](#) hoch lädst, werden auf allen Karten sichtbar, die OpenStreetMap Daten nutzen.

Ich will meine Bearbeitungen von jemandem überprüfen lassen.

Abbrechen
Hochladen

[> Eigenschaften \(6\)](#)

---

[v Änderungen \(1\)](#)

📍 Geändert Ladestation für Elektrofahrzeuge:  
Ladepäuschen

Ich wünsche gutes Gelingen! Bei Fragen oder Anregungen sprechen Sie mich gerne an.

**Sascha Alexandrowicz**

Kreis Unna, Sachgebiet 62.3 Geodatenmanagement und Statistik  
02303 27 4662 - [sascha.alexandrowicz@kreis-unna.de](mailto:sascha.alexandrowicz@kreis-unna.de)