

Fiche n°5 - Importer des données

> Comment cartographier ses propres données territoriales ?

(Représentation en aplat de couleurs ou ronds proportionnels)



Charger des données externes

J'importe des données pour les cartographier et les croiser avec d'autres

Visualiser des données externes

CHOISIR UNE SOURCE DE DONNÉES

Action Copier/coller de données territoriales

1 - Choisir le référentiel géographique approprié

Étendue SCOT

Niveau commune et arrondissement

2 - Coller les données tabulaires ici (clic droit ou Ctrl+V)

séparateur décimal ● virgule (,) ● point (.)

Les noms de colonne figurent en 1ère ligne, Les codes géographiques en 1ère colonne, La colonne temporelle si elle existe en deuxième

Télécharger un fichier modèle

ALLER PLUS LOIN

Intégrer à l'arborescence générale

Calculer de nouveaux indicateurs

1. Sur l'écran d'accueil sélectionner le 4ème icône « Charger des données externes »

2. Choisir l'action copier/coller de données territoriales, puis sélectionner le **niveau géographique** souhaité dans la liste déroulante.

Exemple : Le niveau géographique par commune et arrondissement.

3. Ouvrir le fichier contenant les données à importer dans un tableur, ici Excel. Le bloc de données doit comporter dans sa première ligne les noms des variables à importer et dans sa première colonne les codes géographiques correspondant au niveau géographique sélectionné précédemment.

	A	B
	insee	Nbre de logements
1	69003	1129
2	69029	18941
3	69033	1028
4	69034	21798
5	69040	2802
6	69044	2244
7	69046	1800
8	69063	1903
9	69068	1146
10	69069	5087

4. Copier coller les données à cartographier.

Visualiser des données externes

CHOISIR UNE SOURCE DE DONNÉES

Action Choisir une source de données...

PARAMÉTRER MES DONNÉES

Jeu de données 2

INDICATEURS RÉSUMÉ

Lignes géocodées : 67, soit 100 % du jeu collé

Premier plan (symboles)

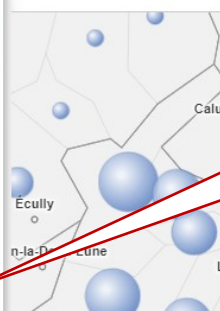
Nbre de logements

Niveaux de restitution possibles

commune et arrondissement

CARTE TABLEAU

1 Nbre de logements



5. Une fois les données collées, on peut modifier le niveau de restitution. Il est aussi possible d'ajouter ou modifier le titre en cliquant sur le crayon

Définition

Catégorie additif

Documentation

Libellé Nbre de logements

Source

Unité

Jeu Jeu de données 2

Appliquer les définitions

6. Compléter le libellé, la source, l'unité de l'indicateur retenu. Il est aussi possible de renommer le jeu de données pour plus de compréhension.

Cliquer sur **Appliquer les définitions**.

7. **Pour information** : Les données personnelles importées sont visibles uniquement par l'utilisateur, et disponibles le temps de la session.

Pour pouvoir les consulter à nouveau ou les transmettre, il est possible de **sauvegarder l'import dans un fichier d'étude**.

> Comment cartographier ses propres données ponctuelles ?

(Représentation à un emplacement précis coordonnées X,Y)



Charger des données externes

J'importe des données pour les cartographier et les croiser avec d'autres

Visualiser des données externes

CHOISIR UNE SOURCE DE DONNÉES

Action **Copier/coller de données ponctuelles**

1 - Choisir le référentiel géographique approprié

Étendue SCOT

Niveau Commune et arrondissement

2 - Coller les données tabulaires ici (clic droit ou Ctrl+V)

séparateur décimal virgule (,) point (.)

Les noms de colonne figurent en tête de ligne, les coordonnées X/Y ou Long/Lat sur les 2 premières colonnes, l'identifiant et le libellé de chaque point ensuite, puis la colonne temporelle si elle existe

Télécharger un fichier modèle

ALLER PLUS LOIN

Intégrer à l'arborescence générale

Calculer de nouveaux indicateurs

1. Sur l'écran d'accueil sélectionner le 4ème icône « **Charger des données externes** »

2. Choisir l'action **copier/coller de données ponctuelles**, puis sélectionner le **niveau géographique** souhaité dans la liste déroulante.

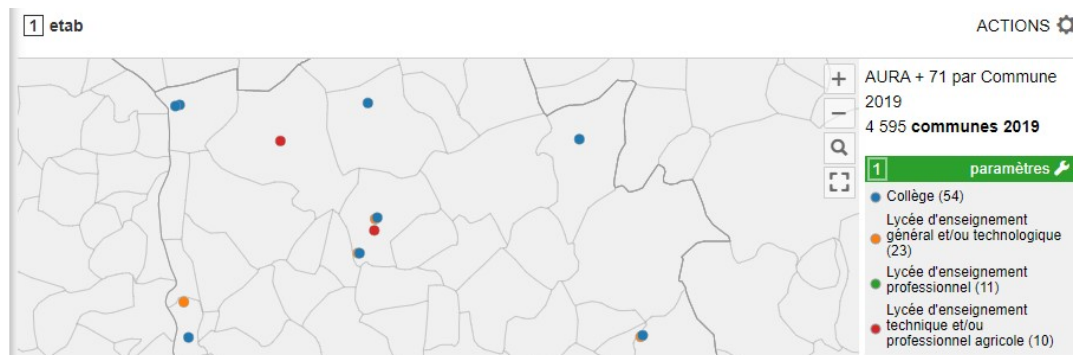
Exemple : Le niveau géographique par commune et arrondissement.

3. Ouvrir le fichier contenant les données à importer dans un tableur, ici Excel. Le bloc de données doit comporter pour les 2 premières colonnes les coordonnées X et Y des éléments à importer, suivi d'un identifiant unique, du libellé et ensuite les variables à représenter.

Dans l'exemple ci-dessous, il s'agit des établissements scolaires (Collège, lycée...). On retrouve les coordonnées X et Y des établissements suivi du code unique, d'un libellé et du type d'établissement.

	A	B	C	D	
1	X	Y	Code	Libellé	etab
2	861999.5	6439972.8	Eta_1	Collège 26057	Collège
3	881447.5	6355823.8	Eta_2	Collège 26063	Collège
4	859228.1	6424171.1	Eta_3	Collège 26064	Collège
5	890315.2	6432323.3	Eta_4	Collège 26074	Collège
6	853772.6	6392319	Eta_5	Collège 26095	Collège
7	849682.3	6430289.4	Eta_6	Lycée d'enseignement gé	Lycée d'ensei
8	852751.1	6461202	Eta_7	Lycée d'enseignement	Lycée d'ensei

4. Copier coller les données à cartographier.



PARAMÉTRER MES DONNÉES

Jeu de données 1

INDICATEURS RÉSUMÉ

Lignes géocodées : 98, soit 100 % du jeu collé

Premier plan (symboles)

etab

Définition

Catégorie typologie

Modalités :

Collège Collège

Lycée d'... Lycée d'enseignement génér.

Lycée d'... Lycée d'enseignement profes

Lycée d'... Lycée d'enseignement techni

Documentation

Libellé etab

Source

Unité

Jeu Jeu de données 1

Appliquer les définitions

6. Compléter le libellé, la source, l'unité de l'indicateur retenu. Il est aussi possible de renommer le jeu de données pour plus de compréhension, de modifier les couleurs...

Cliquer sur **Appliquer les définitions**.

5. Une fois les données collées, en cliquant sur le crayon, il est possible d'ajouter ou modifier le titre.

7. **Pour information** : Les données personnelles importées sont visibles uniquement par l'utilisateur, et disponibles le temps de la session. Pour pouvoir les consulter à nouveau ou les transmettre, il est possible de **sauvegarder l'import dans un fichier d'étude (fiche n°6)**