

Instrukcja użytkownika

Wtyczka APP 2

Ministerstwo Rozwoju i Technologii
Departament Planowania Przestrzennego

Informacje o dokumencie:

Tytuł	Instrukcja użytkownika Wtyczka APP 2
Autor	Ministerstwo Rozwoju i Technologii, Departament Planowania Przestrzennego.
Wersja	2.1.1
Liczba stron	66
Data utworzenia	2025-06-12

Zespół autorski:

Klaudia Danielik,

Barbara Jabłońska,

Jakub Kosowski (redaktor),

Anna Michalik (redaktor prowadzący),

Lidia Mikołajczuk,

Joanna Modzelewska,

Katarzyna Zagrobelna.



Ministerstwo
Rozwoju i Technologii

Spis treści

1.	O wtyczce	3
2.	Instalacja wtyczki.....	6
3.	Ustawienia	7
4.	Praca z APP / zbiorem APP	11
4.1.	Przycisk Wczytaj projekt QGIS	12
4.2.	Przycisk Wczytaj warstwy.....	12
4.3.	Przycisk Zbiór APP.....	13
4.4.	Przycisk APP	13
4.5.	Praca z APP – planem ogólnym gminy	14
4.5.1.	Praca z APP (krok 1 z 7) Przygotowanie obszaru objętego planem ogólnym gminy (POG).....	17
4.5.2.	Praca z APP (krok 2 z 7) Przygotowanie stref planistycznych (SP).....	19
4.5.3.	Praca z APP (krok 3 z 7) Przygotowanie obszarów uzupełnienia zabudowy (OUZ).....	22
4.5.4.	Praca z APP (krok 4 z 7) Przygotowanie obszarów zabudowy śródmiejskiej (OZS)	25
4.5.5.	Praca z APP (krok 5 z 7) Przygotowanie obszarów standardów dostępności infrastruktury społecznej (OSD).....	27
4.5.6.	Praca z APP (krok 6 z 7) Przygotowanie danych dla dokumentów formalnych.....	30
4.5.7.	Praca z APP (krok 7 z 7) Generowanie GML dla planu ogólnego gminy	32
4.6.	Praca z APP – aktem innym niż plan ogólny gminy	33
4.6.1.	Praca z APP (krok 1 z 6) Przygotowanie rysunku APP.....	34
4.6.2.	Praca z APP (krok 2 z 6) Przygotowanie danych o rysunku APP	39
4.6.3.	Praca z APP (krok 3 z 6) Przygotowanie obszaru objętego APP.....	40
4.6.4.	Praca z APP (krok 4 z 6) Przygotowanie danych dla obszaru objętego APP	44
4.6.5.	Praca z APP (krok 5 z 6) Przygotowanie danych dla dokumentów formalnych.....	46
4.6.6.	Praca z APP (krok 6 z 6) Generowanie GML dla APP.....	48
4.7.	Tworzenie zbioru APP.....	49
5.	Wyznaczanie OUZ	51
6.	Ustalenia POG - widoki.....	60
7.	Tworzenie/aktualizacja metadanych dla zbioru APP	63
8.	Walidacja danych planistycznych.....	65
9.	Pomoc.....	66



1. O wtyczce

Wtyczka APP 2 jest wtyczką do darmowego oprogramowania [QGIS](#). Dedykowaną wersją oprogramowania QGIS do korzystania z Wtyczki APP 2 są wersje od 3.34.4 do 3.40.6.



Rysunek 1 Logo oprogramowania QGIS

Wtyczka APP 2 przeznaczona jest dla:

- przedstawicieli jednostek samorządu terytorialnego,
- organów uzgadniających i opiniujących,
- służb wojewody w zakresie nadzoru prawnego nad uchwałami w sprawie aktów planowania przestrzennego,
- pozostałych interesariuszy z wiedzą z zakresu systemów informacji przestrzennej.

Wtyczka APP 2 wesprze Cię w tworzeniu i sprawdzeniu:

- danych przestrzennych dla aktów planowania przestrzennego (APP), takich jak:
 - plan ogólny gminy,
 - aktów innych niż plan ogólny gminy:
 - plan zagospodarowania przestrzennego województwa,
 - studium uwarunkowań i kierunków zagospodarowania przestrzennego gminy,
 - miejscowy plan zagospodarowania przestrzennego,
 - miejscowy plan rewitalizacji,
 - miejscowy plan odbudowy,
- zbiorów APP,
- metadanych dla zbioru APP.



Informacja

Od 24 września 2023 roku zakres danych przestrzennych dla APP jest różny w zależności o typu aktu planowania przestrzennego. Dzięki Wtyczce APP 2 utworzysz dane przestrzenne dla planów ogólnych gminy w **pełnym zakresie**, zgodnie z przepisami obowiązującymi od 24 września 2024 r. oraz pozostałych aktów planowania przestrzennego (APP), w tym zbiorów APP oraz metadanych zgodnie z przepisami obowiązującymi od 31 października 2020 r. **Szczegółowy zakres informacyjny i strukturę danych określa [załącznik nr 1 do Rozporządzenia \(PDF\)](#).**

Pełny zakres danych przestrzennych – dla planu ogólnego gminy

W zbiorze danych przestrzennych **dla planu ogólnego gminy**, gromadzi się dane, które obejmują następujące obiekty przestrzenne (art. 67a ust. 3 i 3a [Ustawy z dnia 27 marca 2003 r. o planowaniu i zagospodarowaniu przestrzennym](#), dalej – Ustawy):

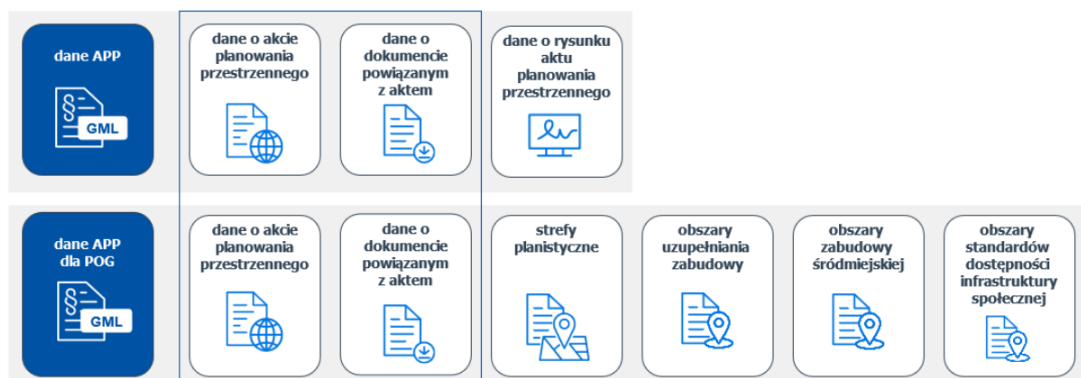
1. akt planowania przestrzennego (zasięg przestrzenny),
2. strefy planistyczne,
3. obszary uzupełniania zabudowy,
4. obszary zabudowy śródmiejskiej,
5. obszary standardów dostępności infrastruktury społecznej,
6. dokumenty powiązane z aktem.

Podstawowy zakres danych przestrzennych – dla aktów innych niż plan ogólny gminy

W zbiorze danych przestrzennych, **dla aktów innych niż plan ogólny gminy**, gromadzi się dane w zakresie podstawowym, który obejmuje następujące obiekty przestrzenne (art. 67a ust. 3 Ustawy):

1. akt planowania przestrzennego (zasięg przestrzenny),
2. rysunek aktu planowania przestrzennego,
3. dokument powiązany z aktem.





Rysunek 2 Zakresy danych dla aktów planowania przestrzennego

Informacja

Nowy akt planowania przestrzennego, plan ogólny gminy, jako pierwszy zawiera ustalenia wyłącznie w formie danych przestrzennych, które znajdują się w pliku GML. Tym samym zastępują one część rysunkową i tekstową aktu.

Część ustawień Wtyczki APP 2 jest niedostępna dla aktów planowania przestrzennego innych niż plan ogólny gminy.

Z poziomu Wtyczki APP 2 możesz również przejść do [Przeglądarki danych planistycznych](#), która umożliwi Ci wyświetlenie i sprawdzenie danych przestrzennych oraz metadanych.



2. Instalacja wtyczki

Wtyczkę APP 2 możesz zainstalować na 2 sposoby:

- z poziomu programu QGIS:
 1. Wybierz zakładkę **Wtyczki** z paska zakładek w programie QGIS.
 2. Wybierz opcję **Zarządzanie wtyczkami** z listy rozwijalnej.
 3. W przypadku instalacji wtyczki eksperymentalnej, wybierz **Ustawienia** z lewej strony menu i zaznacz **Pokazuj również wtyczki eksperymentalne**.
 4. Kliknij opcję **Wszystkie** z lewej strony menu.
 5. Wpisz nazwę **Wtyczka APP 2** w pole wyszukiwania.
 6. Wybierz **Wtyczka APP 2** z listy rezultatów wyszukiwania.
 7. Kliknij **Zainstaluj wtyczkę**.
- z pliku ZIP:

Informacja

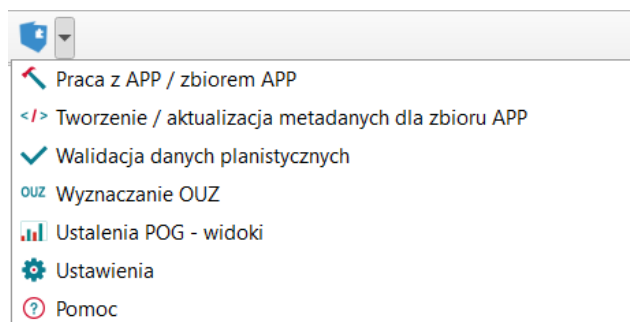
Plik ZIP z konkretną wersją Wtyczki APP 2 pobierzesz z [oficjalnego repozytorium QGIS](#).

Kliknij przycisk **Download** po przejściu do konkretnej wersji wtyczki.

1. Wybierz zakładkę **Wtyczki** z paska zakładek w programie QGIS.
2. Wybierz opcję **Zarządzanie wtyczkami** z listy rozwijalnej.
3. Kliknij opcję **Instaluj z pliku ZIP** z lewej strony menu.
4. Kliknij ... i wybierz odpowiedni folder.

Po zainstalowaniu zobaczysz ikonę wtyczki na pasku narzędzi QGIS. Po prawej stronie ikony znajdziesz strzałkę w dół, która obsługuje rozwijalną listę narzędzi wtyczki.

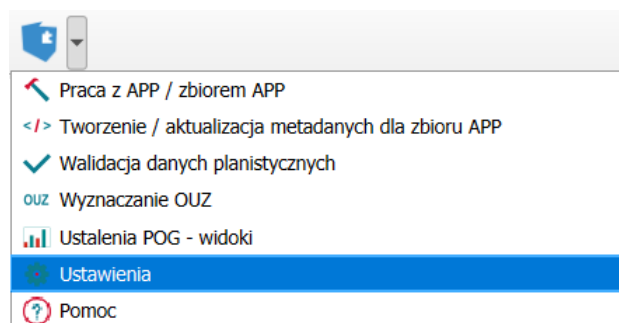




Rysunek 3 Lista rozwijana Wtyczki APP 2

3. Ustawienia

Po zainstalowaniu Wtyczki APP 2 uzupełnij jej **Ustawienia**.

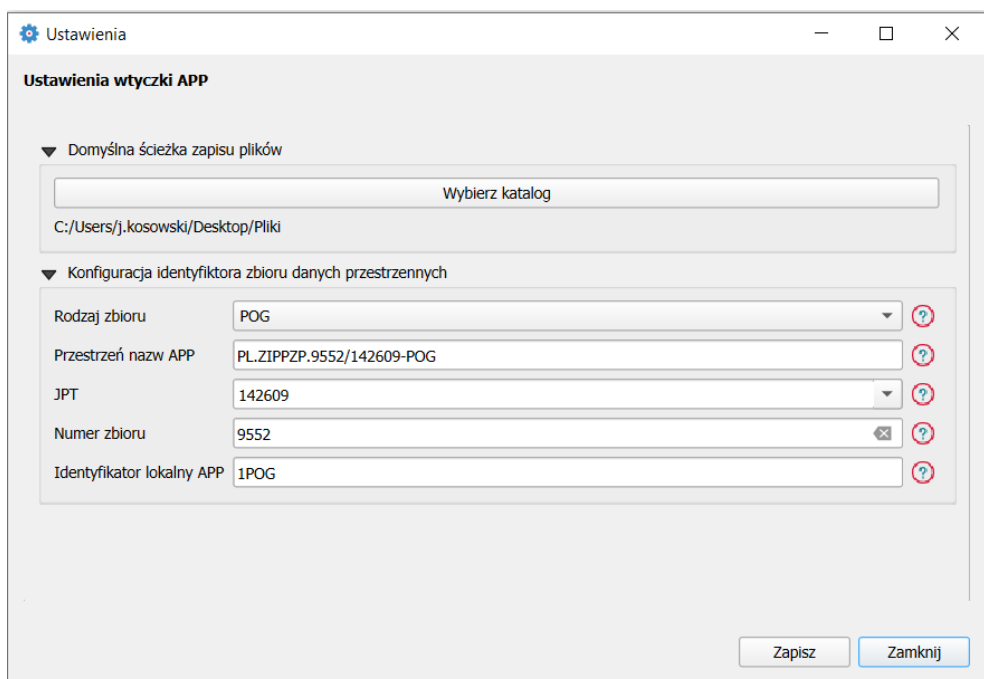


Rysunek 4 Lista rozwijana Wtyczki APP 2- wybrane Ustawienia

W oknie **Ustawienia Wtyczki APP 2** wprowadź:

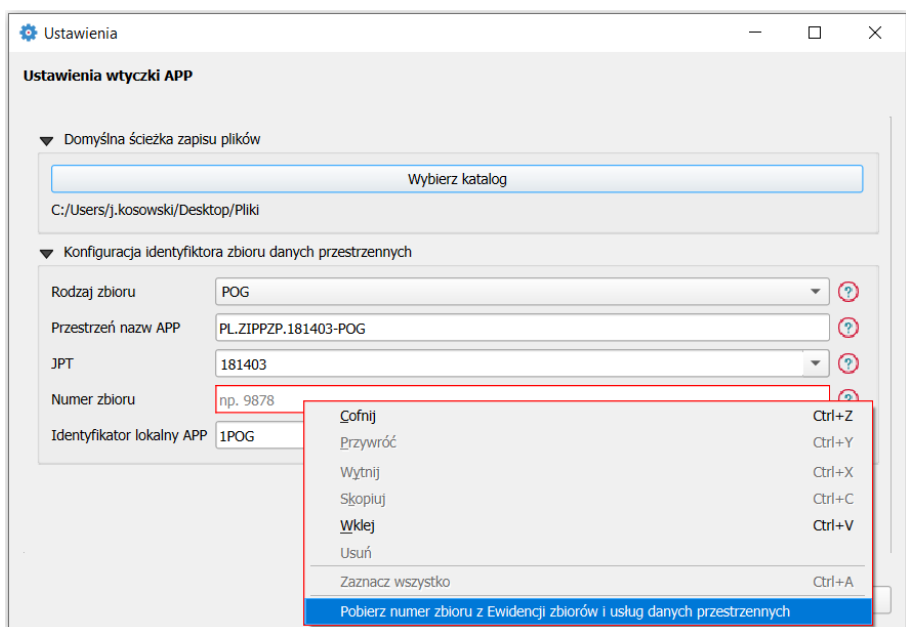
- domyślną ścieżkę zapisu plików,
- konfigurację identyfikatora zbioru danych przestrzennych:
 - **Rodzaj zbioru** (lista rozwijalna) – rodzaj zbioru np. POG,
 - **JPT** – numer stanowiący pierwsze sześć cyfr kodu z rejestru TERYT,
 - **Numer zbioru** – numer zbioru nadany przez Głównego Geodetę Kraju,
 - **Identyfikator lokalny APP** – unikalny i niezmienny identyfikator APP – jego zmiana podczas pracy na plikach spowoduje błędy (pole występuje w przypadku gdy Rodzaj zbioru=POG).





Rysunek 5 Okno ustawień Wtyczki APP 2

Po wprowadzeniu kodu JPT, masz możliwość automatycznego pobrania numeru zbioru z Ewidencji zbiorów i usług danych przestrzennych klikając prawym przyciskiem myszy w pole **Numer zbioru** oraz wybierając opcję **Pobierz numer zbioru z Ewidencji zbiorów i usług danych przestrzennych**.



Rysunek 6 Okno ustawień Wtyczki APP 2 z widoczną opcją pobierania danych z Ewidencji zbiorów i usług danych przestrzennych



Wskazówka

Wtyczka zapisuje konfigurację dla danego kodu JPT powiązanego z danym typem aktu planowania przestrzennego. Możesz powrócić do niej w łatwy sposób – w tym celu wybierz z listy rozwijanej w polu **JPT** wartość dla gminy, z którą pracowałeś wcześniej.

Wskazówka

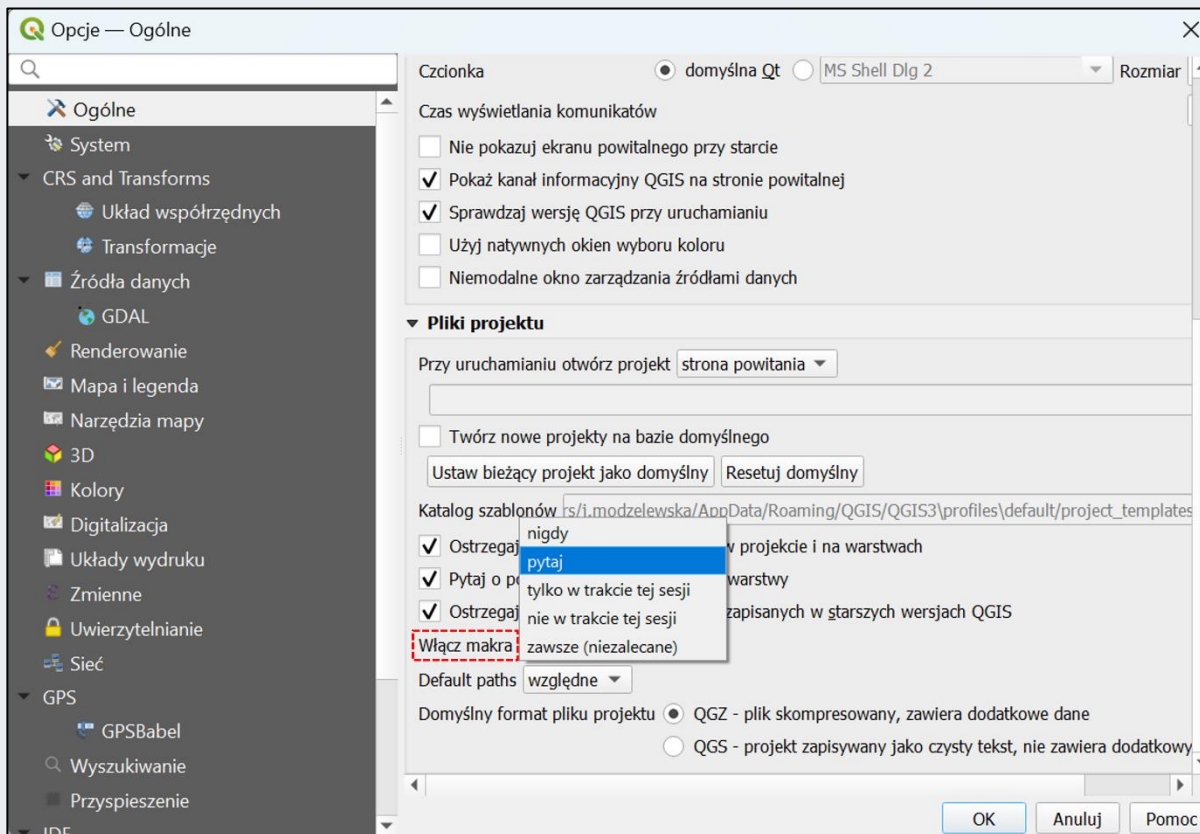
Po każdej zmianie **Ustawień**, zapisz je i odśwież Wtyczkę APP 2 za pomocą wtyczki „Plugin Reloader”.



Informacja

Jeśli wybrałeś w **Ustawieniach**, że **Rodzaj zbioru = POG**, to w takim przypadku korzystanie z Wtyczki APP 2 wymaga włączenia makr. W tym celu:

1. Wybierz zakładkę **Ustawienia** z paska zakładek w programie QGIS.
2. Wybierz opcję **Opcje** z listy rozwijalnej.
3. Wybierz zakładkę **Ogólne** z lewej strony menu.
4. Przejdź do listy rozwijalnej **Włącz makra**, z której wybierz odpowiednią dla siebie opcję. Dla Użytkowników zaawansowanych rekomendujemy opcję „**zawsze (niezalecane)**”.

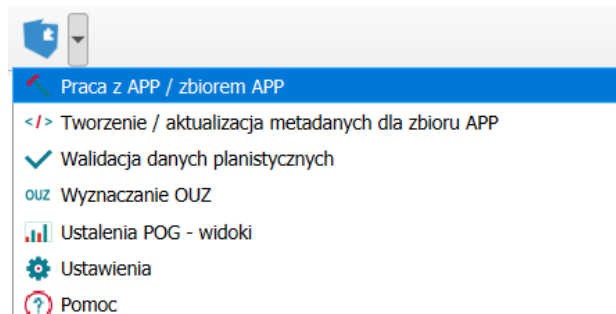


Rysunek 7 Okno Opcje QGIS –zakładka Ogólne



4. Praca z APP / zbiorem APP

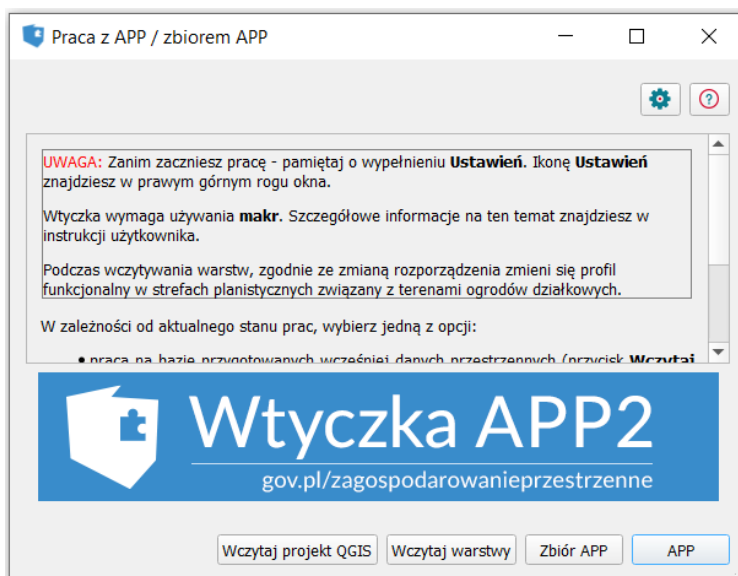
Po wprowadzeniu **Ustawień** wybierz **Praca z APP / zbiorem APP** z rozwijalnej listy narzędzi wtyczki.



Rysunek 8 Lista rozwijana wtyczki APP – wybrane Praca z APP / zbiorem APP

W zależności od aktualnego stanu prac, wybierz jedną z opcji:

- kontynuacja pracy na istniejącym projekcie (przycisk **Wczytaj projekt QGIS**)
- praca na bazie przygotowanych wcześniej danych przestrzennych (przycisk **Wczytaj warstwy**),
- praca ze zbiorem danych przestrzennych aktów planowania przestrzennego (przycisk **Zbiór APP**),
- praca z danymi przestrzennymi dla pojedynczej wersji aktu planowania przestrzennego (przycisk **APP**).



Rysunek 9 Okno wtyczki – Praca z APP / zbiorem APP



4.1. Przycisk Wczytaj projekt QGIS

Po kliknięciu przycisku będziesz miał możliwość wczytania projektu QGIS, na którym rozpocząłeś wcześniej pracę. Opcja pozwala również na kontynuowanie pracy z projektem przygotowanym na innym komputerze.

4.2. Przycisk Wczytaj warstwy

Po kliknięciu przycisku Wtyczka APP 2 wczyta gotowy, poprawny **plik w formacie GML, który jest zgodny ze schematem aplikacyjnym**. Plikiem GML może być np.:

- **plik zawierający obiekty przestrzenne jednego rodzaju** np. strefy planistyczne dla planu ogólnego gminy;
- **końcowy plik GML dla pojedynczego APP** np. dane APP dla planu ogólnego gminy;
- **plik GML z danymi przestrzennymi dla wielu (co najmniej jednego) APP – tego samego rodzaju oraz występujących w tej samej jednostce podziału terytorialnego** np. zbiór APP dla planu ogólnego gminy.

Informacja

Po wczytaniu pliku GML zobaczysz jego zawartość z zachowaną symbolizacją.

Uwaga!

"W związku z [Rozporządzeniem Ministra Rozwoju i Technologii z dnia 22 listopada 2024 r. zmieniającym rozporządzenie w sprawie projektu planu ogólnego gminy, dokumentowania prac planistycznych w zakresie tego planu oraz wydawania z niego wypisów i wyrysów \(Dz.U. 2024 poz. 1775\)](#), możliwa jest niemal automatyczna zmiana projektu planu ogólnego w wtyczce APP2. Należy wczytać dane utworzone przed zmianą rozporządzenia i zaakceptować komunikat. Podczas wczytywania warstwy stref planistycznych nastąpi automatyczne dostosowanie zakresu funkcji w profilach funkcjonalnych do nowego brzmienia Rozporządzenia."

Podczas aktualizacji profilu funkcjonalnego, następuje automatyczna aktualizacja wartości w polach wersjaId oraz początekWersjiObiektu. Nowymi wartościami w tych polach będzie data i godzina wczytania danych do wtyczki. Pole obowiązujeOd jest w tym samym momencie czyszczone (wartości są zamieniane na <null>). Użytkownik przy użyciu funkcji „zmiany hurtowej” powinien ustawić nową datę obowiązujeOd odpowiadającą dacie utworzenia tej wersji aktu.

Należy pamiętać, że wyżej wymienione pola aktualizują się automatycznie również w obiekcie Akt Planowania Przestrzennego.



4.3. Przycisk Zbiór APP

Po kliknięciu przycisku zostaniesz przekierowany do okna [Tworzenie zbioru APP](#).

4.4. Przycisk APP

Po kliknięciu przycisku, zależnie od wyboru rodzaju aktu w **Ustawieniach Wtyczki APP 2**, zostaniesz przekierowany do okna:

- Praca z APP – planem ogólnym gminy
- Praca z APP – aktem innym niż plan ogólny gminy

Informacja

Poszczególne kroki tworzenia danych APP możesz wykonywać w dowolnej kolejności.

W przypadku komunikatu informującego o wykraczaniu granic aktu poza granice kraju, skontaktuj się z właścicielem danych, a w przypadku dalszych wątpliwości, wyślij zgłoszenie na cyfryzacja.app@mrit.gov.pl.



4.5. Praca z APP – planem ogólnym gminy

Dzięki Wtyczce APP 2 utworzysz dane przestrzenne dla planu ogólnego gminy w pełnym zakresie. W tym celu wtyczka przeprowadzi Cię przez 7 kroków – każdy z nich opiera się na uzupełnieniu interaktywnego formularza.

Rekomendacja

Przechodź kroki w domyślnie ustawionej kolejności. Kolejność formularzy zapewnia możliwość przeprowadzenia kontroli poprawności topologicznej (przestrzennej) danych oraz dziedziczenia (w tym przenoszenia do następnych formularzy) niektórych wartości atrybutów z obiektu AktPlanowaniaPrzestrzennego.

Informacja

W projekcie planu ogólnego strefy planistyczne numeruje się w sposób ciągły w ramach danego rodzaju strefy, natomiast pozostałe obiekty przestrzenne (np. OUZ) numeruje się w sposób ciągły w ramach danej warstwy. Ciągłość numeracji dotyczy wszystkich udostępnianych wersji aktu, począwszy od pierwszej, inicjalnej wersji projektu aktu.

W toku prowadzonej procedury planistycznej, przed uchwaleniem aktu, może dojść do przerwania ciągłości numeracji – mogą powstać luki w numeracji w kolejnych wersjach projektu. W przypadku dodawania nowego obiektu lub zmiany rodzaju strefy w projekcie planu ogólnego, do jego oznaczenia wykorzystuje się kolejną wolną, niewykorzystaną wcześniej liczbę naturalną (raz wykorzystany numer nie może być ponownie użyty do opisu innego obiektu). Więcej informacji dostępnych jest w rozdziale 4.2.3.1 [Specyfikacji danych „Planowanie przestrzenne” 2.0.2.](#)

PRZYKŁAD. W toku procedury nastąpiła zmiana rodzaju strefy z SJ na SW. W planie ogólnym jest 25 stref o symbolu SJ i 7 stref o symbolu SW. Obiekt reprezentujący dotychczasową strefę SJ zostaje zastąpiony nowym obiektem – do jego oznaczenia wykorzystuje się kolejną wolną, niewykorzystaną wcześniej liczbę naturalną, czyli 8SW.

Analogiczna sytuacja występuje również w Obszarze Uzupełnienia Zabudowy, Obszarze Zabudowy Śródmiejskiej oraz Obszarze Dostępności Standardów Infrastruktury Społecznej.



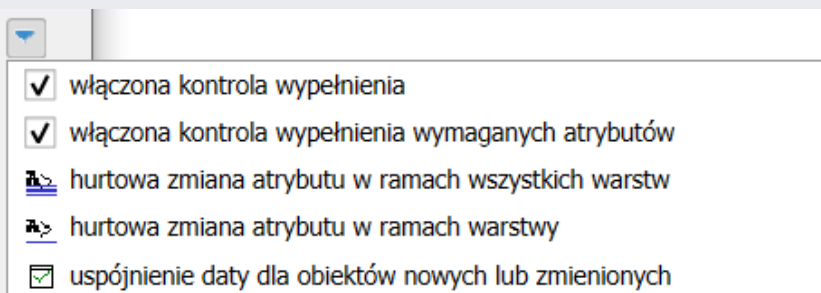
Informacja

Obiekty rysowane we Wtyczce APP 2 powinny posiadać poprawną geometrię. W przypadku, gdy utworzony obiekt ma błędy topologiczne, jego zapis będzie niemożliwy.

Informacja

Podczas wypełniania formularzy atrybutów dla obiektów przestrzennych tworzonych dla planu ogólnego gminy możesz skorzystać z dodatkowych funkcji Wtyczki APP 2, które są dostępne przy niektórych atrybutach po prawej stronie (ikona listy rozwijalnej):

1. zmiana hurtowa, w tym:
 - hurtowa zmiana atrybutu w ramach warstwy lub
 - hurtowa zmiana atrybutu w ramach wszystkich warstw,
2. uspoźnienie daty dla obiektów nowych lub zmienionych,
3. włączona kontrola wypełnienia (domyślnie włączona),
4. włączona kontrola wypełnienia wymaganych atrybutów (domyślnie włączona).



Rysunek 10 Lista rozwijalna w formularzu atrybutów Wtyczki APP 2 - dodatkowe funkcje

Zmiana hurtowa:

Skorzystaj z tej funkcji, gdy chcesz hurtowo zmienić wartość danego atrybutu dla wszystkich obiektów w ramach jednej warstwy lub w ramach wszystkich warstw składających się na plik GML dla planu ogólnego gminy. W tym celu:

1. Uzupełnij formularz atrybutów.
2. Zapisz go.
3. Kliknij ikonę strzałki zlokalizowanej po prawej stronie danego pola w formularzu.
4. Wybierz jedną z dwóch opcji:
 - hurtowa zmiana atrybutu w ramach wszystkich warstw



- hurtowa zmiana atrybutu w ramach warstwy

Tym sposobem wartość danego pola zostanie zaktualizowana i ujednolicona we wszystkich obiektach w ramach jednej warstwy lub w ramach wszystkich warstw. **Skorzystanie z tej funkcji spowoduje jednocześnie aktualizację i ujednolicenie daty (początekWersjiObiektu oraz wersjaId) we wszystkich obiektach objętych hurtową zmianą.**

Informacja

Z tej funkcji należy skorzystać po utworzeniu wszystkich obiektów przestrzennych, a przed zapisaniem danych do końcowego pliku GML.

Uspójnienie dat:

Skorzystaj z tej funkcji, gdy chcesz, żeby w przypadku zmiany planu ogólnego gminy, obiekty niezmienniane nie otrzymały nowej daty, a obiekty nowe lub zmienione otrzymały taką samą, nową datę. Jest to niezbędne dla przygotowania poprawnych plików zmiany POG. Aby uspójnić daty dla nowych i zmienionych obiektów:

1. Uzupełnij formularz atrybutów nowego lub zmienionego obiektu.
2. Zapisz go.
3. Kliknij ikonę strzałki zlokalizowanej po prawej stronie danego pola w formularzu.
4. Wybierz opcję „uspójnienie daty dla obiektów nowych lub zmienionych”

Tym sposobem wartość danego pola zostanie zaktualizowana i ujednolicona we wszystkich obiektach nowych lub zmienionych. **Skorzystanie z tej funkcji spowoduje jednocześnie aktualizację i ujednolicenie daty (początekWersjiObiektu oraz wersjaId) we wszystkich nowych lub zmienionych obiektach.**

Należy pamiętać, że podczas uspójnienia daty dla obiektów nowych lub zmienionych, pola obowiązujeOd, początekWersjiObiektu oraz wersjaId zaktualizują się również w obiekcie Akt Planowania Przestrzennego.

Informacja

Z tej funkcji należy skorzystać po utworzeniu wszystkich obiektów przestrzennych, a przed zapisaniem danych do końcowego pliku GML (przed krokiem 7 z 7).

Włączenie kontroli wypełnienia:



Ministerstwo
Rozwoju i Technologii

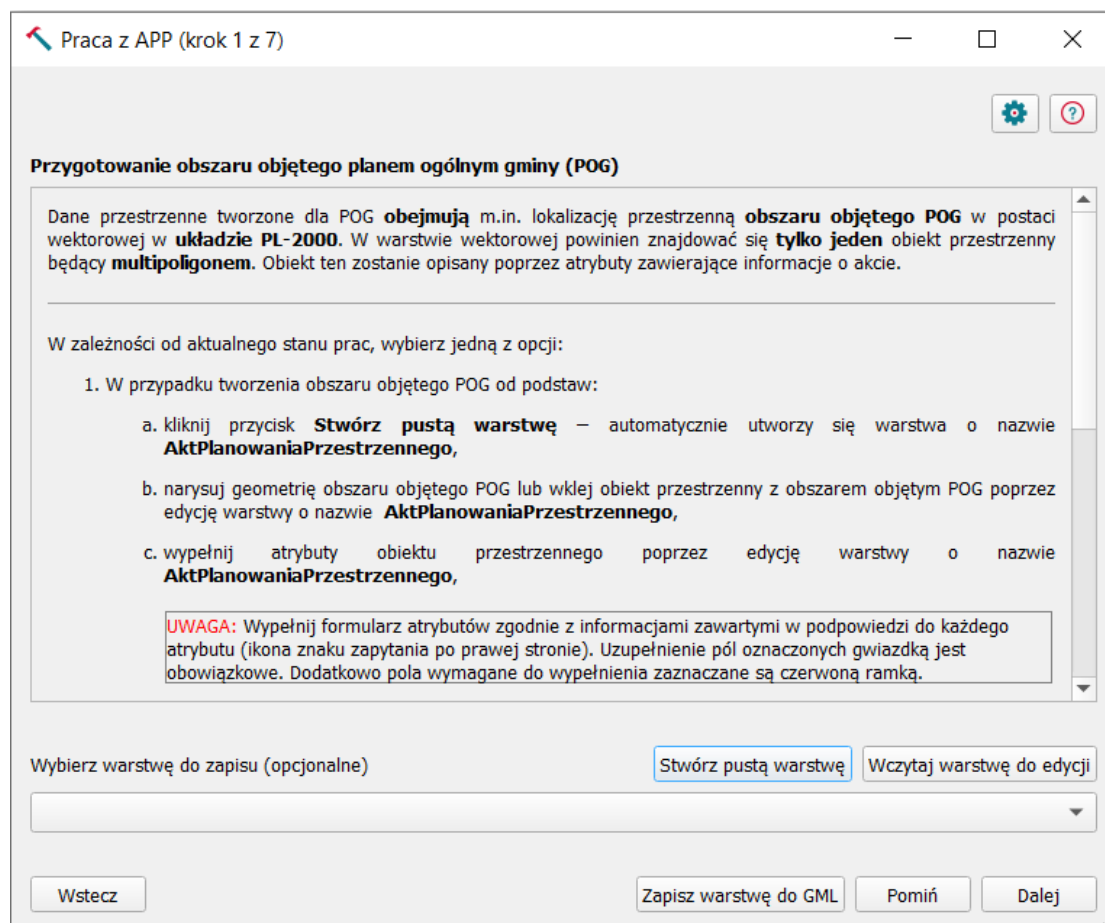
Skorzystaj z tej funkcji, gdy chcesz zapisać formularz w wersji roboczej, czyli takiej, która nie posiada wypełnionych obowiązkowych pól formularza. Funkcja ta jest domyślnie włączona i obliguje użytkownika do wypełnienia wszystkich obowiązkowych pól formularza. Funkcja dotyczy pojedynczego atrybutu.

Włączenie kontroli wypełnienia wymaganych atrybutów:

Funkcja działa analogicznie do powyższej, ale dotyczy wszystkich możliwych atrybutów.

4.5.1. Praca z APP (krok 1 z 7) Przygotowanie obszaru objętego planem ogólnym gminy (POG)

Dane przestrzenne tworzone dla POG obejmują m.in. lokalizację przestrzenną **obszaru objętego POG** w postaci wektorowej w **układzie PL-2000**. W warstwie wektorowej powinien znajdować się **tylko jeden obiekt** przestrzenny będący **multipolygonem**. Obiekt ten zostanie opisany poprzez atrybuty zawierające informacje o akcie.



The screenshot shows a software window titled "Praca z APP (krok 1 z 7)". The main heading is "Przygotowanie obszaru objętego planem ogólnym gminy (POG)". Below this, there is a text box with instructions: "Dane przestrzenne tworzone dla POG obejmują m.in. lokalizację przestrzenną obszaru objętego POG w postaci wektorowej w układzie PL-2000. W warstwie wektorowej powinien znajdować się tylko jeden obiekt przestrzenny będący multipolygonem. Obiekt ten zostanie opisany poprzez atrybuty zawierające informacje o akcie." Below the text box, there is a section "W zależności od aktualnego stanu prac, wybierz jedną z opcji:" followed by three numbered options (a, b, c) describing how to create the POG area. Option (a) is "kliknij przycisk **Stwórz pustą warstwę** – automatycznie utworzy się warstwa o nazwie **AktPlanowaniaPrzestrzennego**,". Option (b) is "narysuj geometrię obszaru objętego POG lub wklej obiekt przestrzenny z obszarem objętym POG poprzez edycję warstwy o nazwie **AktPlanowaniaPrzestrzennego**,". Option (c) is "wypełnij atrybuty obiektu przestrzennego poprzez edycję warstwy o nazwie **AktPlanowaniaPrzestrzennego**,". Below the options, there is a red-bordered box with a warning: "UWAGA: Wypełnij formularz atrybutów zgodnie z informacjami zawartymi w podpowiedzi do każdego atrybutu (ikona znaku zapytania po prawej stronie). Uzupełnienie pól oznaczonych gwiazdką jest obowiązkowe. Dodatkowo pola wymagane do wypełnienia zaznaczone są czerwoną ramką." At the bottom of the window, there is a section "Wybierz warstwę do zapisu (opcjonalne)" with two buttons: "Stwórz pustą warstwę" and "Wczytaj warstwę do edycji". Below this is a dropdown menu. At the very bottom, there are four buttons: "Wstecz", "Zapisz warstwę do GML", "Pomiń", and "Dalej".

Rysunek 11 Okno wtyczki – Praca z APP (krok 1 z 7)

W zależności od aktualnego stanu prac, wybierz jedną z opcji:

1. W przypadku tworzenia obszaru objętego POG od podstaw:



Ministerstwo
Rozwoju i Technologii

- a) kliknij przycisk **Stwórz pustą warstwę** – automatycznie utworzy się warstwa o nazwie **AktPlanowaniaPrzestrzennego**,
- b) **narysuj** geometrię obszaru objętego POG lub wklej obiekt przestrzenny z obszarem objętym POG poprzez edycję warstwy o nazwie **AktPlanowaniaPrzestrzennego**,
- c) wypełnij atrybuty obiektu przestrzennego poprzez edycję warstwy o nazwie **AktPlanowaniaPrzestrzennego**,

Rysunek 12 Okno formularza atrybutów POG

Uwaga

Wypełnij formularz atrybutów zgodnie z informacjami zawartymi w podpowiedzi do każdego atrybutu (ikona znaku zapytania po prawej stronie). Uzupełnienie pól oznaczonych gwiazdką jest obowiązkowe. Dodatkowo pola wymagane do wypełnienia zaznaczone są czerwoną ramką.

- d) po zakończeniu edycji wybierz edytowaną warstwę z listy poniżej (pole **Wybierz warstwę do zapisu**), a następnie kliknij przycisk **Zapisz warstwę do GML**, żeby zapisać plik na dysku.
2. W przypadku posiadania przygotowanej wcześniej warstwy z obszarem objętym POG w odpowiednim formacie i strukturze:



- a) wczytaj plik w formacie GML, klikając przycisk **Wczytaj warstwę do edycji**,
- b) w razie potrzeby **zmień** geometrię obszaru objętego POG – przy użyciu standardowych narzędzi do edycji QGIS,
- c) w razie potrzeby **uzupełnij** atrybuty obiektu przestrzennego – kliknij na obiekt przestrzenny z obszarem objętym POG przy użyciu standardowego narzędzia QGIS **Informacje o obiekcie**,
- d) po zakończeniu edycji wybierz edytowaną warstwę z listy poniżej (pole **Wybierz warstwę do zapisu**), a następnie kliknij przycisk **Zapisz warstwę do GML**, żeby zapisać plik na dysku.

Informacja

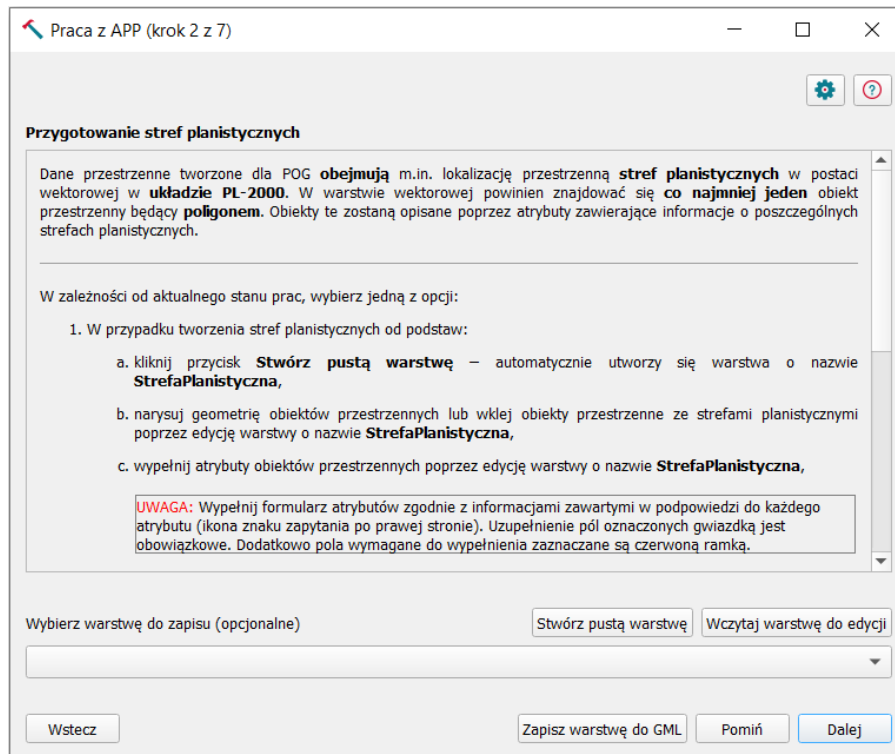
Przejsie kroku 1 z 7 pozwala (w dalszych krokach opracowywania danych APP) na automatyczne sprawdzenie poprawności geometrii stref planistycznych i regulacji w zakresie wykraczania poza obszar objęty POG. Dodatkowo dla stref planistycznych oraz regulacji zostanie skopiowana wartość atrybutu **Status** z warstwy **AktPlanowaniaPrzestrzennego**. Zapisanie poprawnego pliku w formacie GML przy użyciu przycisku **Zapisz warstwę do GML** umożliwi również ponowne wczytanie zapisanej warstwy do wtyczki w celu dalszej pracy.

Możesz pominąć krok 1. W tym celu kliknij przycisk **Pomiń**.

4.5.2. Praca z APP (krok 2 z 7) Przygotowanie stref planistycznych (SP)

Dane przestrzenne tworzone dla POG **obejmują** m.in. lokalizację przestrzenną **stref planistycznych** w postaci wektorowej w **układzie PL-2000**. W warstwie wektorowej powinien znajdować się **co najmniej jeden** obiekt przestrzenny będący **poligonem**. Obiekty te zostaną opisane poprzez atrybuty zawierające informacje o poszczególnych strefach planistycznych.





Rysunek 13 Okno wtyczki – Praca z APP (krok 2 z 7)

W zależności od aktualnego stanu prac, wybierz jedną z opcji:

1. W przypadku tworzenia stref planistycznych od podstaw:
 - a) kliknij przycisk **Stwórz pustą warstwę** – automatycznie utworzy się warstwa o nazwie **StrefaPlanistyczna**,
 - b) **narysuj** geometrię obiektów przestrzennych lub **wklej** obiekty przestrzenne ze strefami planistycznymi poprzez edycję warstwy o nazwie **StrefaPlanistyczna**,
 - c) **wypełnij** atrybuty obiektów przestrzennych poprzez edycję warstwy o nazwie **StrefaPlanistyczna**,



Atrybuty SP, nazwa warstwy: StrefaPlanistyczna

nazwa* ?
symbol* ?
oznaczenie* ?
profil podstawowy* ?
profil dodatkowy ?
maksymalna nadziemna intensywność zabudowy ?
maksymalna wysokość zabudowy ?
maksymalny udział powierzchni zabudowy ?
minimalny udział powierzchni biologicznie czynnej ?

status* ?
obowiązuje od* ?
obowiązuje do ?
charakter ustalenia* ?
nazwa alternatywna ?
przeźreń nazw* ?
identyfikator lokalny* ?
identyfikator wersji* ?
początek wersji obiektu* ?
koniec wersji obiektu ?

*pole obligatoryjne oznaczono * oraz dodatkowo czerwonym obramowaniem pola*

Zapisz Anuluj

Rysunek 14 Okno formularza atrybutów Stref Planistycznych

Uwaga

Wypełnij formularz atrybutów zgodnie z informacjami zawartymi w podpowiedzi do każdego atrybutu (ikona **znaku zapytania** po prawej stronie). Uzupelnienie pól oznaczonych gwiazdką jest obowiązkowe. Dodatkowo pola wymagane do wypełnienia zaznaczone są czerwoną ramką.

- d) po zakończeniu edycji wybierz edytowaną warstwę z listy poniżej (pole **Wybierz warstwę do zapisu**), a następnie kliknij przycisk **Zapisz warstwę do GML**, żeby zapisać plik na dysku.
2. W przypadku posiadania przygotowanej wcześniej warstwy ze strefami planistycznymi w odpowiednim formacie i strukturze:
 - a) wczytaj plik w formacie GML, klikając przycisk **Wczytaj warstwę do edycji**,
 - b) w razie potrzeby **zmień** geometrię obiektów przestrzennych – przy użyciu standardowych narzędzi do edycji QGIS,



- c) w razie potrzeby **uzupełnij** atrybuty obiektów przestrzennych – kliknij na obiekt przestrzenny ze strefą planistyczną przy użyciu standardowego narzędzia QGIS **Informacje o obiekcie**,
- d) po zakończeniu edycji wybierz edytowaną warstwę z listy poniżej (pole **Wybierz warstwę do zapisu**), a następnie kliknij przycisk **Zapisz warstwę do GML**, żeby zapisać plik na dysku.

Informacja

Przejsie kroku 2 z 7 pozwala (w dalszych krokach opracowywania danych APP) na automatyczne sprawdzenie poprawności geometrii stref planistycznych, w tym w zakresie wykraczania poza obszar objęty POG. Zapisanie poprawnego pliku w formacie GML przy użyciu przycisku **Zapisz warstwę do GML**, umożliwia również ponowne wczytanie zapisanej warstwy do wtyczki w celu dalszej pracy.

Możesz pominąć krok 2. W tym celu kliknij przycisk **Pomiń**.

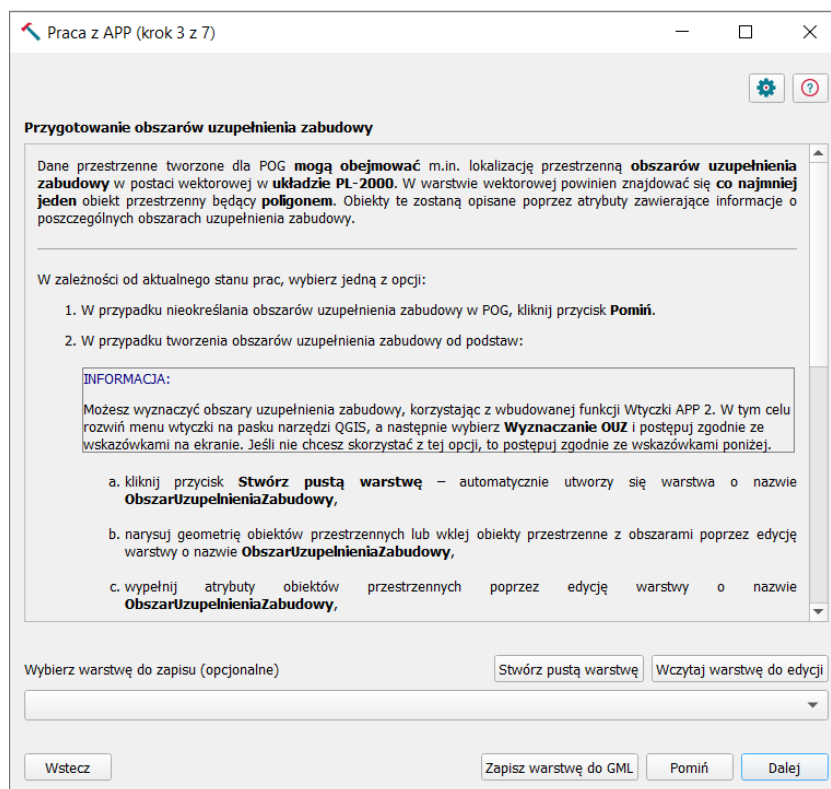
4.5.3. Praca z APP (krok 3 z 7) Przygotowanie obszarów uzupełnienia zabudowy (OUZ)

Dane przestrzenne tworzone dla POG **mogą obejmować** m.in. lokalizację przestrzenną **obszarów uzupełnienia zabudowy** w postaci wektorowej w **układzie PL-2000**. W warstwie wektorowej powinien znajdować się **co najmniej jeden** obiekt przestrzenny będący **poligonem**. Obiekty te zostaną opisane poprzez atrybuty zawierające informacje o poszczególnych obszarach uzupełnienia zabudowy.

Informacja

Obszary uzupełnienia zabudowy możesz wyznaczyć zgodnie z §1 ust. 1 [Rozporządzenia Ministra Rozwoju i Technologii z dnia 2 maja 2024 r. w sprawie sposobu wyznaczania obszaru uzupełnienia zabudowy w planie ogólnym gminy](#) korzystając z wbudowanej funkcji Wtyczki APP 2 - **Wyznaczanie OUZ** (szczegółowe informacje na ten temat znajdziesz w rozdziale 5. Wyznaczanie OUZ).





Rysunek 15 Okno wtyczki – Praca z APP (krok 3 z 7)

W zależności od aktualnego stanu prac, wybierz jedną z opcji:

1. W przypadku nieokreślania obszarów uzupełnienia zabudowy w POG, kliknij przycisk **Pomiń**.
2. W przypadku tworzenia obszarów uzupełnienia zabudowy od podstaw:
 - a) kliknij przycisk **Stwórz pustą warstwę** – automatycznie utworzy się warstwa o nazwie **ObszarUzupelnieniaZabudowy**,
 - b) narysuj geometrię obiektów przestrzennych lub wklej obiekty przestrzenne z obszarami poprzez edycję warstwy o nazwie **ObszarUzupelnieniaZabudowy**,
 - c) wypełnij atrybuty obiektów przestrzennych poprzez edycję warstwy o nazwie **ObszarUzupelnieniaZabudowy**,



Rysunek 16 Okno formularza atrybutów Obszaru Uzupełnienia Zabudowy

Uwaga

Wypełnij formularz atrybutów zgodnie z informacjami zawartymi w podpowiedzi do każdego atrybutu (ikona **znaku zapytania** po prawej stronie). Uzupełnienie pól oznaczonych gwiazdką jest obowiązkowe. Dodatkowo pola wymagane do wypełnienia zaznaczone są czerwoną ramką.

- d) po zakończeniu edycji wybierz edytowaną warstwę z listy poniżej (pole **Wybierz warstwę do zapisu**), a następnie kliknij przycisk **Zapisz warstwę do GML**, żeby zapisać plik na dysku.
3. W przypadku posiadania przygotowanej wcześniej warstwy z obszarami uzupełnienia zabudowy w odpowiednim formacie i strukturze:
 - a) wczytaj plik w formacie GML, klikając przycisk **Wczytaj warstwę do edycji**,
 - b) w razie potrzeby **zmień** geometrię obiektów przestrzennych – przy użyciu standardowych narzędzi do edycji QGIS,
 - c) w razie potrzeby uzupełnij atrybuty obiektów przestrzennych – kliknij na obiekt przestrzenny z obszarem przy użyciu standardowego narzędzia QGIS **Informacje o obiekcie**,
 - d) po zakończeniu edycji wybierz edytowaną warstwę z listy poniżej (pole **Wybierz warstwę do zapisu**), a następnie kliknij przycisk **Zapisz warstwę do GML**, żeby zapisać plik na dysku.



Informacja

Przejęcie kroku 3 z 7 pozwala (w dalszych krokach opracowywania danych APP) na automatyczne sprawdzenie poprawności geometrii obszarów uzupełnienia zabudowy, w tym w zakresie wykraczania poza obszar objęty POG. Zapisanie poprawnego pliku w formacie GML przy użyciu przycisku **Zapisz warstwę do GML**, umożliwi również ponowne wczytanie zapisanej warstwy do wtyczki w celu dalszej pracy.

Możesz pominąć krok 3. W tym celu kliknij przycisk **Pomiń**.

4.5.4. Praca z APP (krok 4 z 7) Przygotowanie obszarów zabudowy śródmiejskiej (OZS)

Dane przestrzenne tworzone dla POG mogą obejmować m.in. lokalizację przestrzenną **obszarów zabudowy śródmiejskiej** w postaci wektorowej w układzie PL-2000. W warstwie wektorowej powinien znajdować się **co najmniej jeden** obiekt przestrzenny będący **poligonem**. Obiekty te zostaną opisane poprzez atrybuty zawierające informacje o poszczególnych obszarach zabudowy śródmiejskiej.

Praca z APP (krok 4 z 7)

Przygotowanie obszarów zabudowy śródmiejskiej

Dane przestrzenne tworzone dla POG mogą obejmować m.in. lokalizację przestrzenną **obszarów zabudowy śródmiejskiej** w postaci wektorowej w układzie PL-2000. W warstwie wektorowej powinien znajdować się **co najmniej jeden** obiekt przestrzenny będący **poligonem**. Obiekty te zostaną opisane poprzez atrybuty zawierające informacje o poszczególnych obszarach zabudowy śródmiejskiej.

W zależności od aktualnego stanu prac, wybierz jedną z opcji:

1. W przypadku nieokreślenia obszarów zabudowy śródmiejskiej w POG, kliknij przycisk **Pomiń**.
2. W przypadku tworzenia obszarów zabudowy śródmiejskiej od podstaw:
 - a. kliknij przycisk **Stwórz pustą warstwę** – automatycznie utworzy się warstwa o nazwie **ObszarZabudowySrodmiejskiej**,
 - b. narysuj geometrię obiektów przestrzennych lub wklej obiekty przestrzenne z obszarami poprzez edycję warstwy o nazwie **ObszarZabudowySrodmiejskiej**,
 - c. wypełnij atrybuty obiektów przestrzennych poprzez edycję warstwy o nazwie **ObszarZabudowySrodmiejskiej**,

UWAGA:
Wypełnij formularz atrybutów zgodnie z informacjami zawartymi w podpowiedzi do każdego atrybutu (ikona znaku zapytania po prawej stronie). Uzupełnienie pól oznaczonych gwiazdką jest obowiązkowe. Dodatkowo pola wymagane do wypełnienia zaznaczone są czerwoną ramką.

Wybierz warstwę do zapisu (opcjonalne)

Stwórz pustą warstwę Wczytaj warstwę do edycji

Wstecz Zapisz warstwę do GML Pomiń Dalej

Rysunek 17 Okno wtyczki – Praca z APP (krok 4 z 7)



W zależności od aktualnego stanu prac, wybierz jedną z opcji:

1. W przypadku nieokreślania obszarów zabudowy śródmiejskiej w POG, kliknij przycisk **Pomiń**.
2. W przypadku tworzenia obszarów zabudowy śródmiejskiej od podstaw:
 - a) kliknij przycisk **Stwórz pustą warstwę** – automatycznie utworzy się warstwa o nazwie **ObszarZabudowySrodmiejskiej**,
 - b) **narysuj** geometrię obiektów przestrzennych lub **wklej** obiekty przestrzenne z obszarami poprzez edycję warstwy o nazwie **ObszarZabudowySrodmiejskiej**,
 - c) wypełnij atrybuty obiektów przestrzennych poprzez edycję warstwy o nazwie **ObszarZabudowySrodmiejskiej**.

Atrybuty OZS, nazwa warstwy: ObszarZabudo...

nazwa	Obszar zabudowy śródmiejskiej	?
symbol*	OZS	?
oznaczenie*	np. 1OZS	? ▾
status*	wybierz	? ▾
obowiązuje od*	NULL	? ▾
obowiązuje do	NULL	? ▾
charakter ustalenia*	ogólnie wiążące	?
przestrzeń nazw*	PL.ZIPPZP.10525/181403-POG	?
identyfikator lokalny*	1POG	?
identyfikator wersji*	20250612T141138	? ▾
początek wersji obiektu*	2025-06-12T14:11:38Z	? ▾
koniec wersji obiektu	NULL	? ▾

*pole obligatoryjne oznaczono * oraz dodatkowo czerwonym obramowaniem pola*

Zapisz Anuluj

Rysunek 18 Okno formularza atrybutów Obszaru Zabudowy Śródmiejskiej

Uwaga

Wypełnij formularz atrybutów zgodnie z informacjami zawartymi w podpowiedzi do każdego atrybutu (ikona **znaku zapytania** po prawej stronie). Uzupełnienie pól oznaczonych gwiazdką jest obowiązkowe. Dodatkowo pola wymagane do wypełnienia zaznaczone są czerwoną ramką.



- d) po zakończeniu edycji wybierz edytowaną warstwę z listy poniżej (pole **Wybierz warstwę do zapisu**), a następnie kliknij przycisk **Zapisz warstwę do GML**, żeby zapisać plik na dysku.
3. W przypadku posiadania przygotowanej wcześniej warstwy z obszarami zabudowy śródmiejskiej w odpowiednim formacie i strukturze:
 - a) wczytaj plik w formacie GML, klikając przycisk **Wczytaj warstwę do edycji**,
 - b) w razie potrzeby **zmień** geometrię obiektów przestrzennych – przy użyciu standardowych narzędzi do edycji QGIS,
 - c) w razie potrzeby uzupełnij atrybuty obiektów przestrzennych – kliknij na obiekt przestrzenny z obszarem przy użyciu standardowego narzędzia QGIS **Informacje o obiekcie**,
 - d) po zakończeniu edycji wybierz edytowaną warstwę z listy poniżej (pole **Wybierz warstwę do zapisu**), a następnie kliknij przycisk **Zapisz warstwę do GML**, żeby zapisać plik na dysku.

Informacja

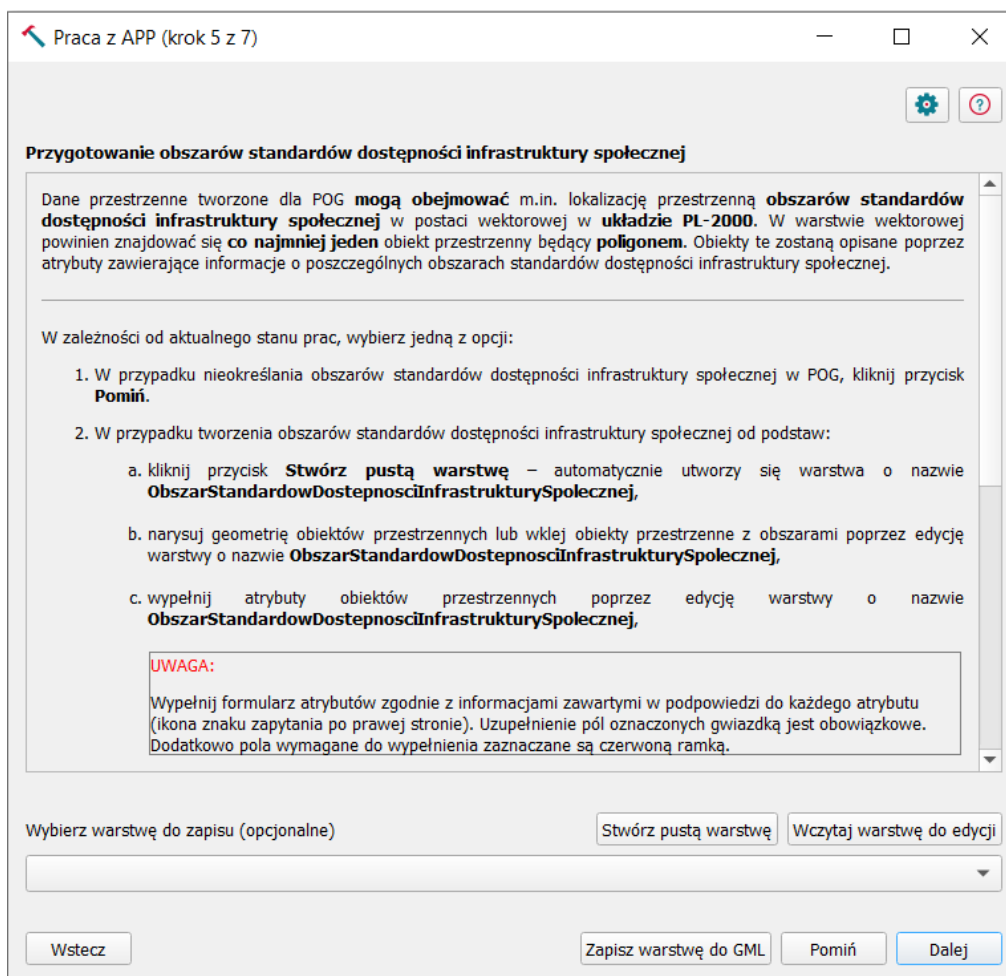
Przejsięcie kroku 4 z 7 pozwala (w dalszych krokach opracowywania danych APP) na automatyczne sprawdzenie poprawności geometrii **obszarów zabudowy śródmiejskiej**, w tym w zakresie wykraczania poza obszar objęty POG. Zapisanie poprawnego pliku w formacie GML przy użyciu przycisku **Zapisz warstwę do GML**, umożliwi również ponowne wczytanie zapisanej warstwy do wtyczki w celu dalszej pracy.

Możesz pominąć krok 4. W tym celu kliknij przycisk **Pomiń**.

4.5.5. Praca z APP (krok 5 z 7) Przygotowanie obszarów standardów dostępności infrastruktury społecznej (OSD)

Dane przestrzenne tworzone dla POG mogą obejmować m.in. lokalizację przestrzenną **obszarów standardów dostępności infrastruktury społecznej** w postaci wektorowej w układzie PL-2000. W warstwie wektorowej powinien znajdować się **co najmniej jeden** obiekt przestrzenny będący **poligonem**. Obiekty te zostaną opisane poprzez atrybuty zawierające informacje o poszczególnych obszarach **standardów dostępności infrastruktury społecznej**.





Rysunek 19 Okno wtyczki – Praca z APP (krok 5 z 7)

W zależności od aktualnego stanu prac, wybierz jedną z opcji:

1. W przypadku nieokreślania obszarów standardów dostępności infrastruktury społecznej w POG, kliknij przycisk **Pomiń**.
2. W przypadku tworzenia obszarów standardów dostępności infrastruktury społecznej od podstaw:
 - a) kliknij przycisk **Stwórz pustą warstwę** – automatycznie utworzy się warstwa o nazwie **ObszarStandardowDostepnoscilnfrastrukturySpolecznej**,
 - b) **narysuj** geometrię obiektów przestrzennych lub wklej obiekty przestrzenne z obszarami poprzez edycję warstwy o nazwie **ObszarStandardowDostepnoscilnfrastrukturySpolecznej**,
 - c) wypełnij atrybuty obiektów przestrzennych poprzez edycję warstwy o nazwie **ObszarStandardowDostepnoscilnfrastrukturySpolecznej**,



Atrybuty OSD, nazwa warstwy: ObszarStandardowDostepnosciInfrastrukturySpolecznej

nazwa: Obszar standardów dostępności infrastruktury społecznej

symbol*: OSD

oznaczenie*: np. 1OSD

wylaczenie zabudowy zagrodowej*:

odleglosc do szkoly podstawowej*: wartośc w metrach np. 1500 m

odleglosc do obszarow zieleni publicznej*: wartośc w metrach np. 1500 m

powierzchnia łączna obszarow zieleni publicznej*: wartośc w hektarach min. 1.5 ha

odleglosc do obszaru zieleni publicznej*: wartośc w metrach np. 3000 m

powierzchnia obszaru zieleni publicznej*: wartośc w hektarach min. 10 ha

odleglosc do przedszkola: wartośc w metrach np. 1500 m

odleglosc do zlobka: wartośc w metrach np. 1500 m

odleglosc do ambulatorium POZ: wartośc w metrach np. 1500 m

odleglosc do biblioteki: wartośc w metrach np. 1500 m

odleglosc do domu kultury: wartośc w metrach np. 1500 m

odleglosc do domu pomocy społecznej: wartośc w metrach np. 1500 m

odleglosc do urzadzzonego terenu sportu: wartośc w metrach np. 1500 m

odleglosc do przystanku: wartośc w metrach np. 1500 m

odleglosc do placowki pocztowej: wartośc w metrach np. 1500 m

odleglosc do apteki: wartośc w metrach np. 1500 m

odleglosc do posterunku policji: wartośc w metrach np. 1500 m

pole obligatoryjne oznaczono * oraz dodatkowo czerwonym obramowaniem pola

Zapisz Anuluj

Rysunek 20 Okno formularza atrybutów Obszaru Standardów Dostępności Infrastruktury Społecznej

Uwaga

Wypełnij formularz atrybutów zgodnie z informacjami zawartymi w podpowiedzi do każdego atrybutu (ikona **znaku zapytania** po prawej stronie). Uzupełnienie pól oznaczonych gwiazdką jest obowiązkowe. Dodatkowo pola wymagane do wypełnienia zaznaczone są czerwoną ramką.

- d) po zakończeniu edycji wybierz edytowaną warstwę z listy poniżej (pole **Wybierz warstwę do zapisu**), a następnie kliknij przycisk **Zapisz warstwę do GML**, żeby zapisać plik na dysku.
3. W przypadku posiadania przygotowanej wcześniej warstwy z obszarami standardów dostępności infrastruktury społecznej w odpowiednim formacie i strukturze:
 - a) wczytaj plik w formacie GML, klikając przycisk **Wczytaj warstwę do edycji**,
 - b) w razie potrzeby **zmień** geometrię obiektów przestrzennych – przy użyciu standardowych narzędzi do edycji QGIS,
 - c) w razie potrzeby uzupełnij atrybuty obiektów przestrzennych – kliknij na obiekt przestrzenny z obszarem przy użyciu standardowego narzędzia QGIS **Informacje o obiekcie**,



- d) po zakończeniu edycji wybierz edytowaną warstwę z listy poniżej (pole **Wybierz warstwę do zapisu**), a następnie kliknij przycisk **Zapisz warstwę do GML**, żeby zapisać plik na dysku.

Informacja

Przejęcie kroku 5 z 7 pozwala (w dalszych krokach opracowywania danych APP) na automatyczne sprawdzenie poprawności geometrii **obszarów standardów dostępności infrastruktury społecznej**, w tym w zakresie wykraczania poza obszar objęty POG. Zapisanie poprawnego pliku w formacie GML przy użyciu przycisku **Zapisz warstwę do GML**, umożliwi również ponowne wczytanie zapisanej warstwy do wtyczki w celu dalszej pracy.

Możesz pominąć krok 5. W tym celu kliknij przycisk **Pomiń**.

4.5.6. Praca z APP (krok 6 z 7) Przygotowanie danych dla dokumentów formalnych

Dane przestrzenne tworzone dla POG obejmują m.in. **dane o dokumentach powiązanych z aktem**. Jeżeli z aktem powiązanych jest **kilka dokumentów formalnych** to niezbędne będzie **wypełnienie poniższego formularza dla każdego z nich**.

Praca z APP (krok 6 z 7)

Przygotowanie formularza atrybutów dla dokumentów formalnych

Dane przestrzenne tworzone dla POG obejmują m.in. **dane o dokumentach powiązanych z aktem**. Jeżeli z aktem powiązanych jest **kilka dokumentów formalnych** to niezbędne będzie **wypełnienie poniższego formularza dla każdego z nich**.

W zależności od aktualnego stanu prac, wybierz jedną z opcji:

1. W przypadku uzupełniania formularza atrybutów dla pierwszego dokumentu formalnego:
 - a. wypełnij atrybuty o dokumencie formalnym poprzez edycję formularza,

UWAGA:
Wypełnij formularz atrybutów zgodnie z informacjami zawartymi w podpowiedzi do każdego atrybutu (ikona znaku zapytania po prawej stronie). Uzupełnienie pól oznaczonych gwiazdką jest obowiązkowe. Dodatkowo pola wymagane do wypełnienia zaznaczone są czerwoną ramką.

Pobierz wartości z istniejącego formularza Wyczyść formularz

Formularz atrybutów:

identyfikator* ?

- przestrzeń nazw* ?

- identyfikator lokalny* ?

tytuł* ?

nazwa skrócona ?

numer identyfikacyjny ?

organ ustanawiający ?

data* utworzenie ?

data wejścia w życie ?

*pola wymagane

Wstecz Zapisz aktualny formularz Pomiń Dalej

Rysunek 21 Okno wtyczki – Praca z APP (krok 6 z 7)



W zależności od aktualnego stanu prac, wybierz jedną z opcji:

1. W przypadku uzupełniania formularza atrybutów dla pierwszego dokumentu formalnego:
 - a) wypełnij atrybuty o dokumencie formalnym poprzez edycję formularza,

Uwaga

Wypełnij formularz atrybutów zgodnie z informacjami zawartymi w podpowiedzi do każdego atrybutu (ikona **znaku zapytania** po prawej stronie). Uzupełnienie pól oznaczonych gwiazdką jest obowiązkowe. Dodatkowo pola wymagane do wypełnienia zaznaczone są czerwoną ramką.

- b) po wypełnieniu formularza kliknij przycisk **Zapisz aktualny formularz**, żeby zapisać plik na dysku.
2. W przypadku uzupełniania formularza atrybutów dla kolejnego dokumentu formalnego, wybierz jedną z opcji:
 - a) zmień wpisane w formularzu dane tak, aby odnosiły się one do kolejnego dokumentu, a następnie ponownie kliknij przycisk **Zapisz aktualny formularz**,
 - b) wypełnij formularz na nowo, klikając przycisk **Wyczyść formularz** – wszystkie wprowadzone wcześniej dane zostaną usunięte,
 - c) skorzystaj z wcześniej wypełnionego i zapisanego formularza, klikając przycisk **Pobierz wartości z istniejącego formularza** – wtyczka odczyta plik GML i uzupełni w formularzu wartości atrybutów. Sprawdź i w razie potrzeby zmień wpisane w formularzu dane tak, aby odnosiły się one do kolejnego dokumentu formalnego. Potem kliknij przycisk **Zapisz aktualny formularz**, żeby zapisać plik na dysku.

Informacja

Podczas kroku 7 z 7 – Generowanie GML dla APP wgraj wszystkie (**co najmniej jeden**) formularze dla dokumentów formalnych.

Możesz pominąć krok 6. W tym celu kliknij przycisk **Pomiń**.



4.5.7. Praca z APP (krok 7 z 7) Generowanie GML dla planu ogólnego gminy

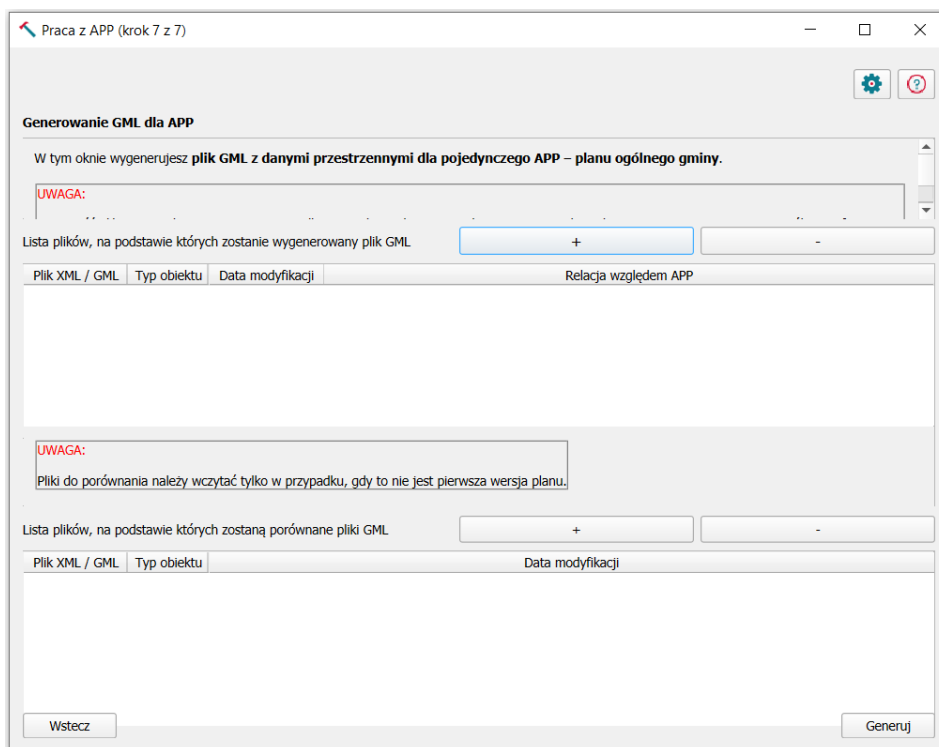
W tym oknie wygenerujesz plik GML z danymi przestrzennymi dla pojedynczego APP – planu ogólnego gminy.

Uwaga

Zawartość pliku GML z danymi przestrzennymi dla POG zależy od tego, na jakim etapie procedury planistycznej go utworzysz. Szczegółowe informacje na ten temat znajdziesz na [dedykowanej stronie internetowej](#).

Plik GML składa się z danych wygenerowanych w poprzednich krokach, to znaczy z:

- jednego pliku GML z obszarem objętym planem ogólnym gminy (obligatoryjnie),
- jednego pliku GML ze strefami planistycznymi (obligatoryjnie, z wyjątkiem APP o statusie „w opracowaniu”),
- jednego pliku GML z obszarami uzupełnienia zabudowy (fakultatywnie),
- jednego pliku GML z obszarami zabudowy śródmiejskiej (fakultatywnie),
- jednego pliku GML z obszarami standardów dostępności infrastruktury społecznej (fakultatywnie),
- co najmniej jednego pliku GML dla dokumentu formalnego (obligatoryjnie).



Rysunek 22 Okno wtyczki – Praca z APP (krok 7 z 7)



Aby wygenerować plik GML z danymi przestrzennymi dla POG:

1. Wczytaj do tabeli za pomocą przycisków „+” i „-” **znajdujących się nad pierwszą listą**, wszystkie pliki składające się na plik GML dla pojedynczego APP.
2. Wybierz odpowiednią relację dla każdego pliku odczytanego jako **Dokument formalny**, jaka wiąże ten dokument z aktem.
3. Jeżeli przygotowujesz kolejną wersję pliku GML, do drugiej listy wczytaj za pomocą przycisków „+” i „-” poprzednią wersję pliku, w celu kontroli wprowadzonych zmian i ujednoczeniu daty „obowiązuje od” oraz daty „początku wersji” poszczególnych obiektów.
4. Kliknij przycisk **Generuj**, który uruchomi wstępną walidację i umożliwi zapisanie gotowego pliku GML dla POG na dysku. Jeżeli przygotowujesz kolejną wersję pliku GML, otrzymasz komunikat, w którym będziesz miał możliwość określenia daty „obowiązuje od” dla nowych lub zmienionych obiektów.

Po poprawnym wygenerowaniu pliku GML dla pojedynczego APP zdecyduj czy będziesz tworzył kolejne dane przestrzenne dla pojedynczego APP, przejdziesz do tworzenia zbioru APP czy zakończysz pracę z Wtyczką APP 2.

4.6. Praca z APP – aktem innym niż plan ogólny gminy

Dzięki Wtyczce APP 2 utworzysz dane przestrzenne dla aktu innego niż plan ogólny gminy w [podstawowym zakresie](#). W tym celu wtyczka przeprowadzi Cię przez 6 kroków – każdy z nich opiera się na uzupełnieniu interaktywnego formularza.

Dane przestrzenne dla pojedynczego APP innego niż plan ogólny gminy obejmują:

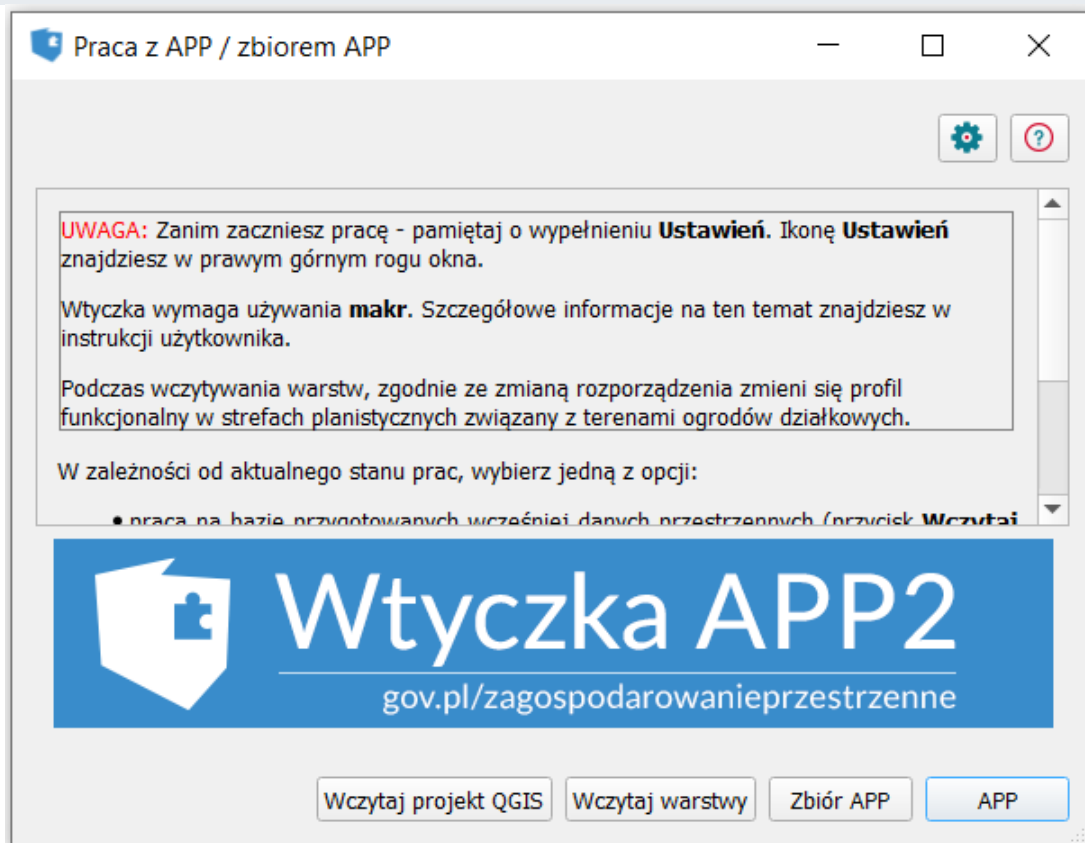
- rysunek lub rysunki APP¹, w postaci plików rastrowych z nadaną georeferencją, w formacie GeoTIFF;
- obszar objęty APP w postaci wektorowej w układzie PL-1992 lub PL-2000, reprezentowany przez **jeden obiekt** przestrzenny będący **multipoligonem**;
- informacje nt. dokumentów powiązanych z danym APP (np. uchwała o przystąpieniu do sporządzenia APP, uchwała uchwalająca APP, czy opracowanie ekofizjograficzne, prognoza oddziaływania na środowisko, prognoza skutków finansowych, decyzja o zmianie przeznaczenia gruntów rolnych na cele nierolnicze lub leśnych na cele nieleśne wraz ze złożonymi wnioskami).

¹ wymagany/e dla aktów planowania przestrzennego obowiązujących



Informacja

Dla każdego z powyższych elementów utworzony został we Wtyczce APP 2 oddzielny formularz. Dane dla APP składać się będą z danych wygenerowanych w kolejnych krokach wtyczki, tzn. z co najmniej jednego formularza dla rysunku APP (w przypadku obowiązującego APP), dokładnie jednego formularza dla APP oraz co najmniej jednego formularza dla dokumentu formalnego.



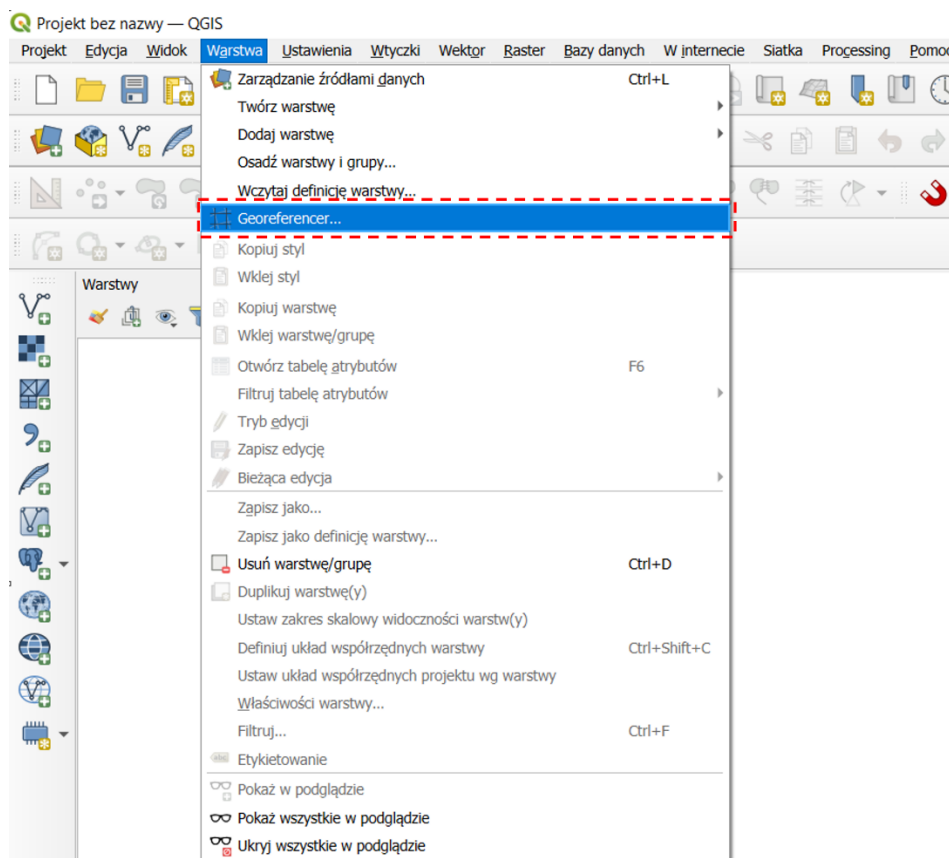
Rysunek 23 Okno wtyczki - Praca z APP / zbiorem APP

4.6.1. Praca z APP (krok 1 z 6) Przygotowanie rysunku APP

Dane przestrzenne dla APP obejmują m.in. informacje o łączu, pod którym dostępny jest rysunek/rysunki APP z nadaną georeferencją. Aby przygotować poprawne pliki w formacie GeoTIFF postępuj zgodnie z poniższą instrukcją.

1. Na pasku narzędzi QGIS wybierz zakładkę **Warstwa**, a następnie okno narzędzia **Georeferencer**.





Rysunek 24 Widok paska narzędzi QGIS – wybrana opcja Raster - Georeferencer

2. W oknie narzędzia **Georeferencer** wybierz zakładkę **Ustawienia**, następnie zakładkę **Ustawienia przekształcenia** i zdefiniuj parametry przekształcenia, czyli: **Typ przekształcenia** (np. Wielomian 1), **Metoda resamplingu** (np. Sześcienna), **Docelowy układ współrzędnych** (np. Układ PL-1992 EPSG: 2180). Zdefiniuj również miejsce zapisu rastra wynikowego wraz z jego nazwą.

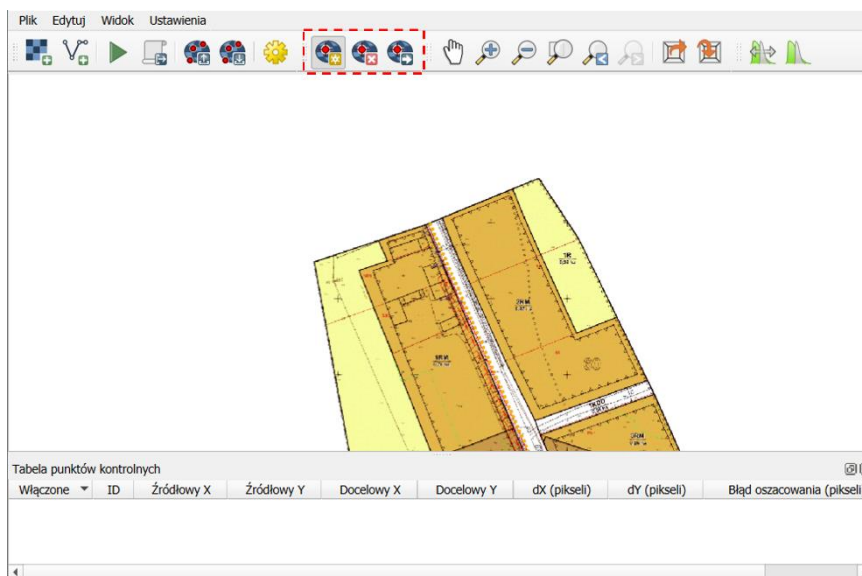
Przygotowanie rastra oraz pliku z danymi przestrzennymi w odpowiednim układzie współrzędnych:

1. Do narzędzia **Georeferencer**, za pomocą przycisku **Otwórz raster...**, wgraj plik rastrowy, któremu nadasz georeferencję.
2. Do warstw w QGIS **wgraj** plik, bądź **podłącz** usługę sieciową, który posłuży Ci do nadania georeferencji. Może być to mapa podkładowa w odpowiednim układzie, bądź dane z państwowego zasobu geodezyjnego i kartograficznego.

Nadanie georeferencji:

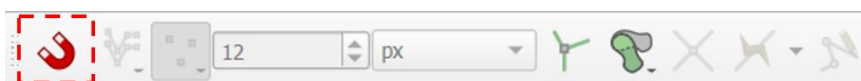
1. W narzędziu **Georeferencer** na górnym pasku odnajdź trzy przyciski: **Dodaj punkt**, **Usuń punkt**, **Przesuń punkt kontrolny**. Wybór pierwszego przycisku **Dodaj punkt** umożliwi zlokalizowanie pierwszego punktu kontrolnego.





Rysunek 25 Widok narzędzia QGIS Georeferencer

2. Na rastrze **wyberz** punkt charakterystyczny, który będzie łatwy do odnalezienia na mapie np. punkty graniczne działek, brzeg charakterystycznego budynku, skrzyżowanie ulic itp.
3. Po wybraniu punktu, zobaczysz okno z miejscem na wpisanie współrzędnych, oraz przycisk **Z obszaru mapy**. Wybór tego przycisku pozwoli na pobranie współrzędnych ze wskazanego punktu na mapie, zamiast ręcznego ich wpisywania. Znajdź na mapie podkładowej dokładnie ten sam punkt charakterystyczny i go zaznacz. W przypadku kalibracji rastra względem danych wektorowych (np. granic działek) włącz narzędzie **Przyciąganie**. Na pasku narzędzi QGIS kliknij prawym klawiszem myszy i sprawdź, czy narzędzie **Przyciąganie (Snapping)** jest zaznaczone. Jeśli tak, to znaczy, że na pasku narzędzi widnieją ikony tego narzędzia.



Rysunek 26 Pasek narzędzi QGIS - zaznaczona funkcja Włącz przyciąganie

Kliknij **ikonę magnesu** w celu włączenia opcji przyciągania oraz za pomocą ikon sąsiadujących ustaw, na której warstwie będzie obowiązywać przyciąganie, a także czy będzie dotyczyć wierzchołków czy segmentów. Ustaw także odpowiednią tolerancję przyciągania (np. w pikselach). Wybór punktu na mapie odeśle Cię z powrotem do okienka narzędzia **Georeferencer**, w którym będą uzupełnione współrzędne. Zatwierdź je przyciskiem **Ok**.

4. Powtarzaj czynność do momentu uzyskania odpowiedniej liczby punktów do wykonania transformacji. Optymalna liczba punktów zależy od wybranego typu transformacji - dla metody Helmerta lub wielomianu 1 będzie to około 6 punktów. Pamiętaj rozmieścić punkty w miarę równomiernie.



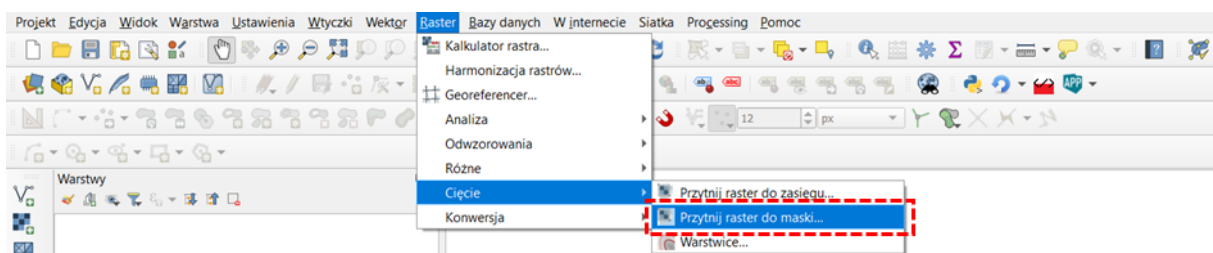
- Po zakończeniu tego procesu przyjrzyj się błędom transformacji znajdującym się po prawej stronie tabeli – na dole okna narzędzia **Georeferencer**. Jeśli błędy są zbyt duże, podejmij próbę poprawy umiejscowienia punktu za pomocą przycisku **Przesuń punkt kontrolny** lub usunięcia punktu generującego zbyt duże błędy za pomocą przycisku **Usuń punkt**. Pamiętaj przy tym o optymalnej liczbie i rozmieszczeniu punktów.
- Kiedy wszystkie punkty kontrolne są gotowe, wybierz przycisk **Rozpocznij przekształcenie** znajdujący się na górnym pasku wtyczki, reprezentowany przez **zieloną trójkątną ikonkę symbolizującą start**.
- Następnie wgraj wygenerowany raster do QGIS.

Wskazówka

W zakładce **Ustawienia**, w zakładce **Konfiguracja georeferencji**, w zakładce **Jednostki błędu** istnieje możliwość zmiany jednostki, w jakiej wyświetlane są błędy szacowania.

Przycięcie rastra:

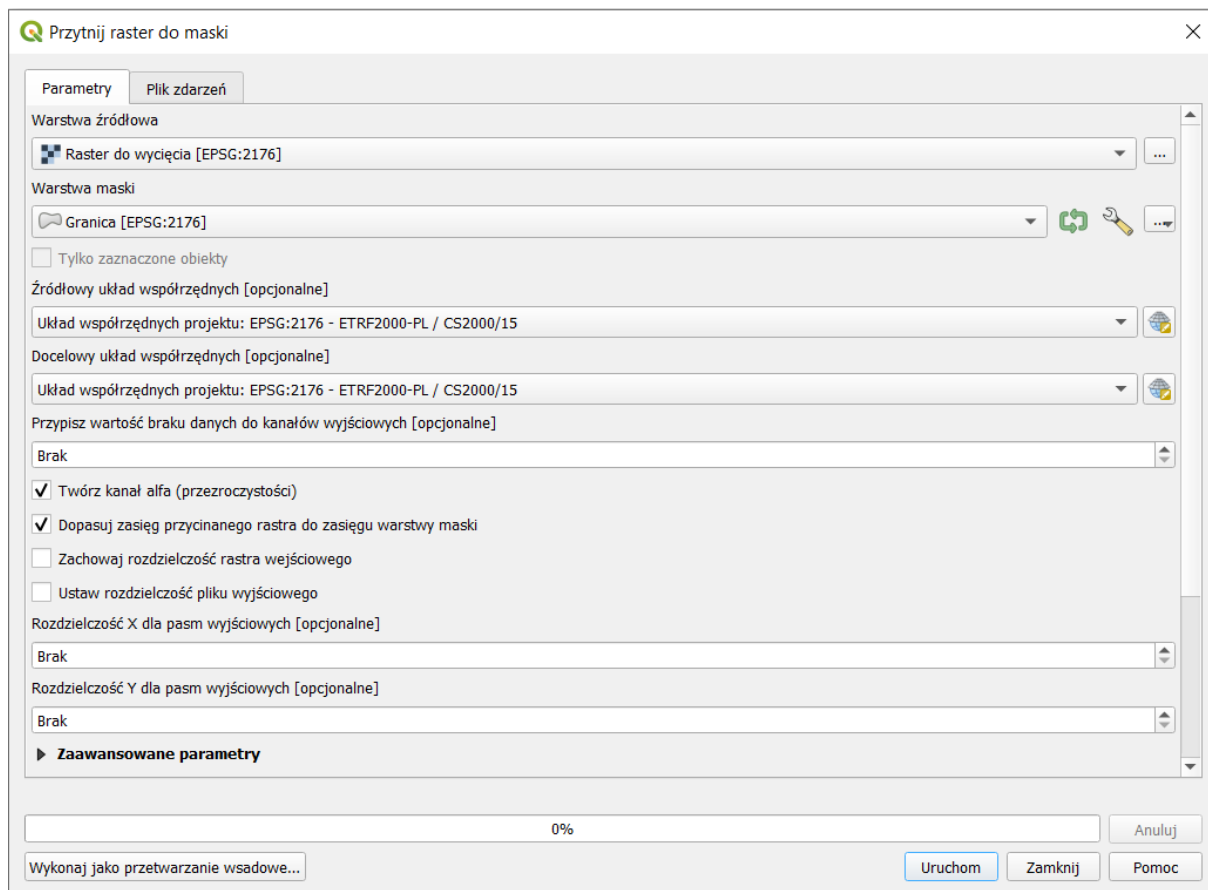
- Wczytany plik rastrowy przytnij do granicy aktu planowania przestrzennego przy użyciu narzędzia **Raster**. Wybierz zakładkę **Cięcie**, a następnie zakładkę **Przytnij raster do maski**. Jako warstwę maski wybierz warstwę zasięgu aktu planowania przestrzennego.



Rysunek 27 Widok paska narzędzi QGIS – wybrana opcja Raster – Cięcie – Przytnij raster do maski

- W oknie narzędzia wybierz warstwę źródłową (raster) oraz warstwę maski (wektor). Jednocześnie pamiętaj o zaznaczeniu pola **Twórz kanał alfa**. Pozwoli to nadać przezroczystość dla obszarów znajdujących się poza zasięgiem maski.





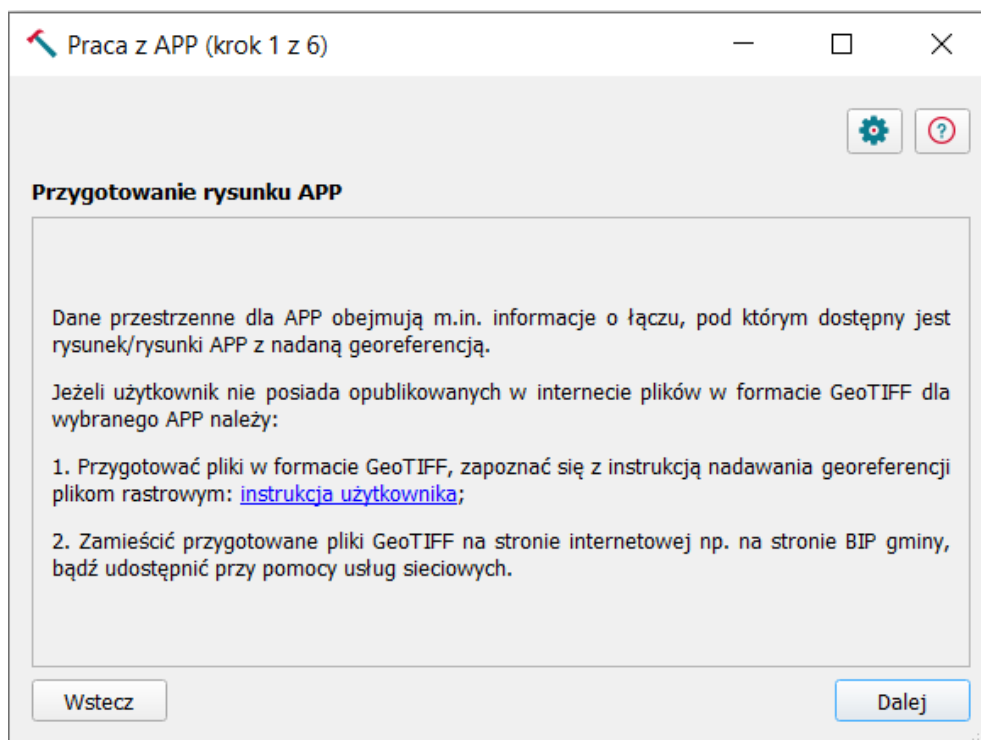
Rysunek 28 Widok okna narzędzia Przytnij raster do maski

3. Wycięty plik zapisz do formatu GeoTIFF.

Informacja

Utworzony plik GeoTIFF umieść na stronie internetowej np. na stronie BIP gminy, bądź wykorzystaj go przy udostępnianiu danych dla zbioru APP przy pomocy usług sieciowych.





Rysunek 29 Okno wtyczki – Praca z APP (krok 1 z 6)

4.6.2. Praca z APP (krok 2 z 6) Przygotowanie danych o rysunku APP

Formularz dla rysunku APP wypełnij zgodnie z informacjami zawartymi w podpowiedzi do każdego atrybutu (aby uzyskać podpowiedź najedź kursorem myszy na ikonę znaku zapytania po prawej stronie każdego atrybutu).

Informacja

Uzupełnienie pól oznaczonych gwiazdką (*) jest obligatoryjne. Pozostałe pola należy uzupełnić, o ile użytkownik dysponuje wymaganymi informacjami.

Po wypełnieniu formularza wybierz opcję **Zapisz aktualny formularz**, w rezultacie wygenerowany zostanie plik GML. Każdemu plikowi nadaj krótką, unikalną i jednoznaczną nazwę, opisującą jego zawartość.

W przypadku posiadania więcej niż jednego rysunku dla jednego APP wypełnij formularz dla każdego rysunku APP oddzielnie. Aby wypełnić formularz dla kolejnego rysunku APP możesz:

- zmodyfikować wpisane w formularzu dane tak, aby odnosiły się one do kolejnego rysunku APP, a następnie ponownie zapisać aktualny formularz;
- skorzystać z wcześniej wypełnionego i zapisanego formularza, wybierając opcję **Pobierz wartości z istniejącego formularza**, który odczyta plik GML i uwidoczni w formularzu wartości jego atrybutów. Następnie sprawdź lub zmodyfikuj wpisane w formularzu dane tak, aby odnosiły się one do kolejnego rysunku APP oraz ponownie zapisz aktualny formularz;



- rozpocząć uzupełnianie formularza na nowo, wybierając opcję **Wyczyść formularz** (wszystkie obecne dane zostaną usunięte).

Informacja

Należy pamiętać, że w końcowym kroku tego narzędzia, czyli w oknie **Praca z APP (krok 6 z 6) Generowanie GML dla APP**, należy wgrać wszystkie (co najmniej jeden w przypadku obowiązującego APP) formularze dla rysunków APP.

Praca z APP (krok 2 z 6)

Formularz atrybutów dla rysunku APP

Poniższy formularz dla rysunku APP należy wypełnić zgodnie z informacjami zawartymi w podpowiedzi do każdego atrybutu (aby uzyskać podpowiedź należy najechać kursorem myszy na ikonę znaku zapytania po prawej stronie każdego atrybutu). Uzupełnienie pól oznaczonych gwiazdką (*) jest obligatoryjne. Pozostałe pola należy uzupełnić, o ile użytkownik dysponuje wymaganymi informacjami.

Po wypełnieniu formularza należy wybrać opcję Zapisz aktualny formularz, w rezultacie wygenerowany zostanie plik XML. Zalecane jest, aby każdemu plikowi nadawać krótką, unikalną i jednoznaczną nazwę, opisującą jego zawartość (np. RYS1).

W przypadku posiadania więcej niż jednego rysunku dla jednego APP niezbędne będzie wypełnienie formularza dla każdego rysunku APP oddzielnie. Aby wypełnić formularz dla kolejnego rysunku APP możesz:

- zmodyfikować wpisane w formularzu dane tak, aby odnosiły się one do kolejnego rysunku APP, a następnie ponownie zapisać aktualny formularz;

Pobierz wartości z istniejącego formularza Wyczyść formularz

Formularz atrybutów:

identyfikator*

- przestrzeń nazw*

- identyfikator lokalny*

- identyfikator wersji*

początek wersji obiektu*

koniec wersji obiektu

tytuł*

łącze*

legenda

*pola wymagane

Wstecz Zapisz aktualny formularz Pomiń Dalej

Rysunek 30 Okno wtyczki – Praca z APP (krok 2 z 6)

4.6.3. Praca z APP (krok 3 z 6) Przygotowanie obszaru objętego APP

Dane przestrzenne APP obejmują m.in. wektorowe granice obowiązywania APP w układzie PL-2000 lub PL-1992. W warstwie wektorowej powinien znajdować się **tylko jeden obiekt** przestrzenny będący **multipoligonem**. Granice APP są niezbędne do



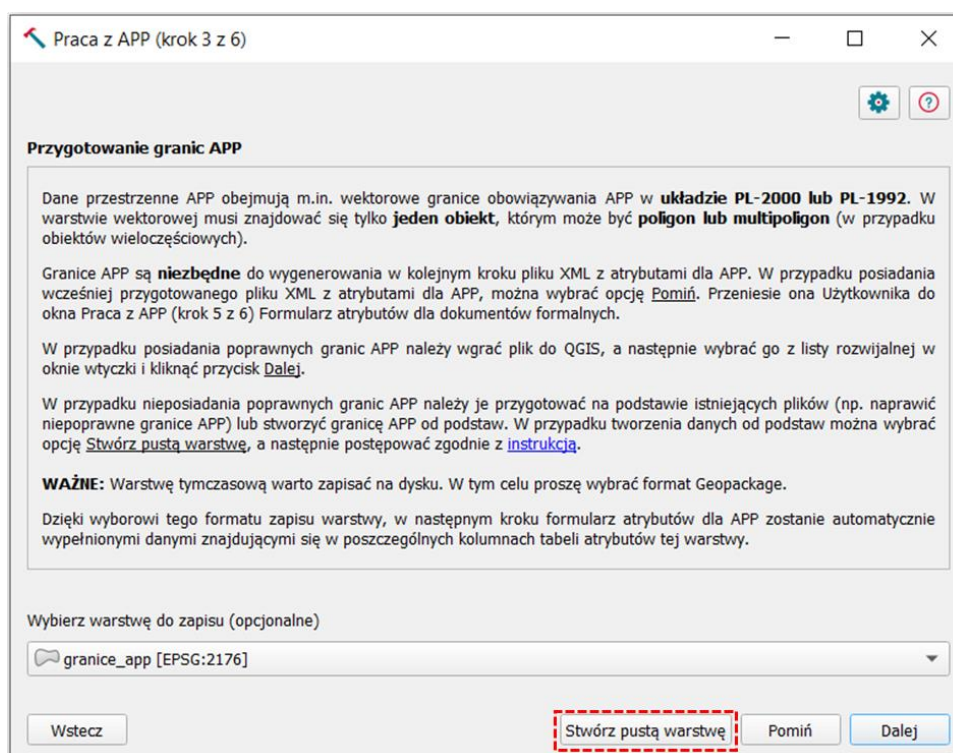
wygenerowania w kolejnym kroku pliku GML z atrybutami dla APP. W przypadku posiadania wcześniej przygotowanego pliku GML z atrybutami dla APP, możesz wybrać opcję **Pomiń**.

W przypadku posiadania poprawnych granic obszaru objętego APP wgraj plik do QGIS, a następnie wybierz go z listy rozwijalnej w oknie wtyczki i kliknij przycisk **Dalej**.

W przypadku, gdy nie posiadasz poprawnych granic obszaru objętego APP, przygotuj je na podstawie istniejących plików (np. napraw niepoprawne granice APP) lub stwórz granicę APP od podstaw. W przypadku tworzenia danych od podstaw możesz wybrać opcję **Stwórz pustą warstwę**, a następnie postępować zgodnie z poniższą instrukcją.

Tworzenie granic APP:

1. Wgraj do QGIS rysunek APP oraz inne pomocne warstwy, np. granice gminy z PRG, granice obowiązywania innych aktów, dane EGiB itp.
2. Wybierz przycisk znajdujący się w oknie wtyczki **Stwórz pustą warstwę**. Wygeneruje on tymczasową warstwę z poprawnie zdefiniowanymi atrybutami, niezawierającą jednak żadnych danych przestrzennych. Atrybuty dla warstwy możesz wypełnić na koniec tworzenia obiektu przestrzennego – nie jest to jednak wymagane, ponieważ atrybuty te będziesz mógł także wypełnić bezpośrednio w formularzu.

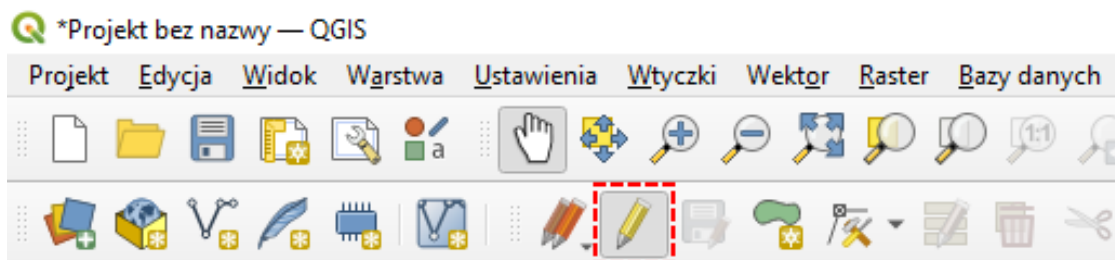


Rysunek 31 Okno wtyczki – Praca z APP (krok 3 z 6)

3. Na górnym pasku narzędzi QGIS znajdziesz przycisk **Tryb edycji** reprezentowany grafiką żółtego ołówka. Wybierz te narzędzie, żeby edytować bieżącą warstwę. Obok znajduje się narzędzie reprezentowane ikonką dyskiety

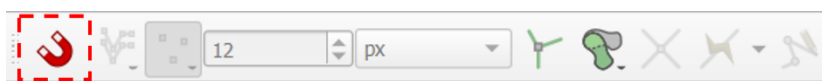


z ołówkiem – **Zapis** edytowanej warstwy. Regularnie zapisuj swoje postępy, bo w przeciwnym razie, możesz utracić wszystkie dotychczasowe rezultaty.



Rysunek 32 Pasek narzędzi QGIS – zaznaczona funkcja Tryb edycji

4. Na pasku narzędzi QGIS kliknij prawym klawiszem myszy i sprawdź, czy jest zaznaczone narzędzie **Przyciąganie (Snapping)**. Jeśli tak, to znaczy, że na pasku narzędzi widnieją ikonki tego narzędzia. Kliknij **ikonę magnesu** w celu włączenia opcji przyciągania oraz za pomocą ikon sąsiadujących ustaw, na której warstwie będzie obowiązywać przyciąganie, a także czy dotyczyć będzie wierzchołków czy segmentów. Ustaw także odpowiednią tolerancję przyciągania (np. w pikselach). Narzędzie to umożliwi precyzyjne poprowadzenie granic obowiązywania APP wzdłuż już istniejących linii podziału, np. granic działek, granicy gminy. Zapobiegnie to również wzajemnemu nakładaniu się na siebie obszarów obowiązywania APP.



Rysunek 33 Pasek narzędzi QGIS – zaznaczona funkcja Włącz przyciąganie

5. Na pasku **Digitalizacji** znajdziesz przycisk **Rysuj poligon**. Po jego wybraniu możesz zacząć tworzyć wierzchołki poligonu, klikając na mapie lewym przyciskiem myszy w pożądanym miejscach. Aby zakończyć tworzenie poligonu kliknij prawym klawiszem myszy w dowolnym miejscu okna mapy. Po zakończeniu tworzenia poligonu pojawi się okienko z formularzem atrybutów. Jeśli po zakończeniu tworzenia poligonu uznasz, że należy poprawić/dodać wierzchołek, to musisz powrócić do trybu edycji i wybrać narzędzie znajdujące się obok wcześniej używanego **Rysuj poligon**, czyli **Edycja wierzchołków**.

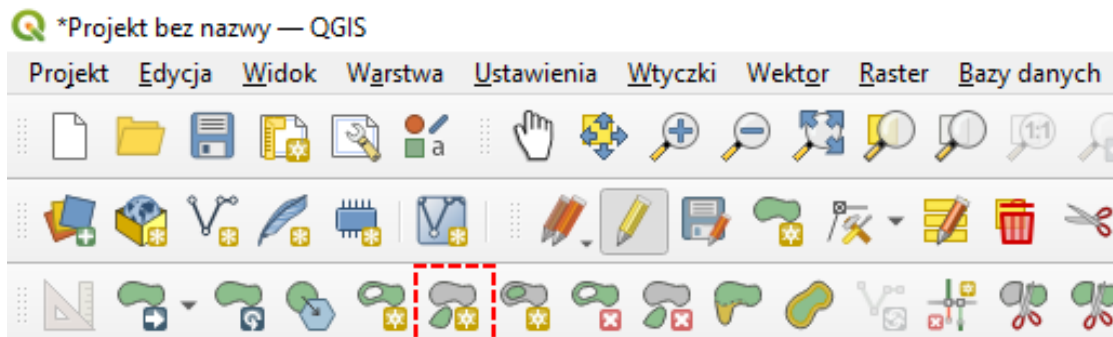


Rysunek 34 Pasek narzędzi QGIS – zaznaczone funkcje Rysuj poligon oraz Edycja wierzchołków

6. W przypadku obiektu wieloczęściowego (gdy zasięg pojedynczego aktu składa się z kilku odrębnych obszarów) powinieneś utworzyć **multipoligon**. Aby móc dodać kolejne części multipoligonu, kliknij prawym klawiszem myszy na pasku



narzędzi QGIS i zaznacz opcję **Zaawansowana digitalizacja**. Pasek narzędzi podświetli się, gdy warstwa będzie w trybie edycji. Znajdź wtedy narzędzie **Dodaj część** i zaznacz poligon (opcja **Zaznacz obiekty**), do którego będą dodawane kolejne elementy, a następnie postępuj tak samo jak w przypadku tworzenia poligonu.



Rysunek 35 Pasek narzędzi QGIS – zaznaczona funkcja Dodaj część

7. Pamiętaj o zapisaniu wprowadzonych zmian i wyłączeniu trybu edycji po zakończeniu pracy na warstwie.

Rekomendacja

Warstwę tymczasową warto zapisać na dysku. W tym celu wybierz format **Geopackage**. Dzięki wyborowi tego formatu, w następnym kroku formularz atrybutów dla APP zostanie automatycznie wypełniony danymi znajdującymi się w poszczególnych kolumnach tabeli atrybutów tej warstwy.

Edycja granic APP:

Informacja

W przypadku posiadania granic APP w formie pliku wektorowego w pierwszej kolejności sprawdź ich poprawność – w kontekście wspólnego przebiegu z granicami JST, działek ewidencyjnych lub nienakładania się z innymi obowiązującymi APP.

Zgodnie z instrukcją powyżej – o ile zachodzi taka potrzeba – użyj narzędzia **Przyciągania** w celu poprawienia przebiegu granic. Granice muszą się również znajdować we właściwym układzie współrzędnych (PL-1992 lub PL-2000).

Informacja

W przypadku niezapełnienia atrybutów - będziesz mógł je uzupełnić w kolejnym kroku wtyczki – **Formularz atrybutów dla APP**.



4.6.4. Praca z APP (krok 4 z 6) Przygotowanie danych dla obszaru objętego APP

Formularz atrybutów dla APP wypełnij zgodnie z informacjami zawartymi w podpowiedzi do każdego atrybutu (najedź kursorem myszy na ikonę **znaku zapytania** po prawej stronie każdego atrybutu). Część pól zostanie uzupełniona automatycznie na podstawie danych z wczytanego pliku z granicami APP. Uzupełnienie pól oznaczonych gwiazdką (*) jest obowiązkowe.

Możesz skorzystać z wcześniej wypełnionego i zapisanego formularza, wybierając opcję **Pobierz wartości z istniejącego formularza**, który odczyta plik GML i uwidoczni w formularzu wartości jego atrybutów. Następnie sprawdź lub zmodyfikuj wpisane w formularzu dane tak, aby odnosiły się one do aktualnie przygotowywanego APP i zapisz formularz.

Aby móc uzupełnić formularz na nowo, wybierz przycisk **Wyczyść formularz**. Wszystkie obecne dane zostaną usunięte.

Kiedy formularz zostanie wypełniony, wybierz opcję **Zapisz aktualny formularz** – w rezultacie wygenerowany zostanie plik GML. Zalecamy plikowi nadawać krótką, unikalną i jednoznaczną nazwę, opisującą jego zawartość.

Informacja

Pamiętaj, że w końcowym kroku tego narzędzia, czyli w oknie **Praca z APP (krok 6 z 6) Generowanie GML dla APP**, będziesz musiał wgrać dokładnie jeden formularz dla APP.



Praca z APP (krok 4 z 6)

Formularz atrybutów dla APP

Poniższy formularz dla APP należy wypełnić zgodnie z informacjami zawartymi w podpowiedzi do każdego atrybutu (należy najechać kursorem myszy na ikonę znaku zapytania po prawej stronie każdego atrybutu). Część pól zostanie uzupełniona automatycznie na podstawie danych z wczytanego pliku z granicami APP. Uzupełnienie pól oznaczonych gwiazdką (*) jest obowiązkowe.

Aby móc uzupełnić formularz na nowo, należy wybrać przycisk Wyczyść formularz. Wszystkie obecne dane zostaną usunięte.

Można skorzystać z wcześniej wypełnionego i zapisanego formularza, wybierając opcję Pobierz wartości z istniejącego formularza, który odczyta plik XML i przypisze atrybutom analogiczne wartości. Następnie należy sprawdzić lub zmodyfikować wpisane w formularzu dane, tak aby były poprawne dla danego APP oraz zapisać aktualny formularz.

Kiedy formularz zostanie wypełniony, należy wybrać opcję Zapisz aktualny formularz, w rezultacie wygenerowany zostanie plik XML

Pobierz wartości z istniejącego formularza Wyczyść formularz

Formularz atrybutów:

identyfikator* ?

- przestrzeń nazw* ?

- identyfikator lokalny* ?

- identyfikator wersji* ?

początek wersji obiektu* ?

koniec wersji obiektu ?

tytuł* ?

tytuł alternatywny

*pola wymagane

Wstecz Zapisz aktualny formularz Dalej

Rysunek 36 Okno wtyczki – Praca z APP (krok 4 z 6)



4.6.5. Praca z APP (krok 5 z 6) Przygotowanie danych dla dokumentów formalnych

Formularz dla dokumentów formalnych wypełnij zgodnie z informacjami zawartymi w podpowiedzi do każdego atrybutu (najedź kursorem myszy na ikonę **znaku zapytania** po prawej stronie każdego atrybutu). Uzupełnienie pól oznaczonych gwiazdką (*) jest obowiązkowe.

Po wypełnieniu formularza wybierz opcję **Zapisz aktualny formularz**, w rezultacie wygenerowany zostanie plik GML. Zalecamy każdemu plikowi nadawać krótką, unikalną i jednoznaczną nazwę, opisującą jego zawartość.

Wskazówka

Zazwyczaj z danym APP powiązanych jest kilka dokumentów formalnych, zatem niezbędne będzie wypełnienie poniższego formularza dla każdego dokumentu formalnego powiązanego z APP.

Aby wypełnić formularz dla kolejnego dokumentu formalnego możesz:

- zmodyfikować wpisane w formularzu dane tak, aby odnosiły się one do kolejnego dokumentu, a następnie ponownie zapisać aktualny formularz;
- rozpocząć uzupełnianie formularza na nowo, wybierając opcję **Wyczyść formularz** (wszystkie obecne dane zostaną usunięte);
- skorzystać z wcześniej wypełnionego i zapisanego formularza, wybierając opcję **Pobierz wartości z istniejącego formularza**, w rezultacie narzędzie odczyta plik GML i uzupełni w formularzu wartości atrybutów. Następnie sprawdź lub zmodyfikuj wpisane w formularzu dane tak, aby odnosiły się one do kolejnego dokumentu formalnego oraz ponownie zapisz aktualny formularz.

Informacja

Pamiętaj, że w końcowym kroku tego narzędzia, czyli w oknie **Praca z APP (krok 6 z 6) Generowanie GML dla APP**, będziesz musiał wgrać wszystkie (co najmniej jeden) formularze dla dokumentów formalnych danego APP.



Praca z APP (krok 5 z 6)

Formularz atrybutów dla dokumentów formalnych

Poniższy formularz dla dokumentów formalnych należy wypełnić zgodnie z informacjami zawartymi w podpowiedzi do każdego atrybutu (należy najechać kursorem myszy na ikonę znaku zapytania po prawej stronie każdego atrybutu). Uzupełnienie pól oznaczonych gwiazdką (*) oraz czerwoną ramką jest obligatoryjne.

Po wypełnieniu formularza należy wybrać opcję Zapisz aktualny formularz, w rezultacie wygenerowany zostanie plik XML. Zalecamy każdemu plikowi nadawać krótką, unikalną i jednoznaczną nazwę, opisującą jego zawartość (np. DOC1).

Zazwyczaj z danym APP powiązanych jest kilka dokumentów formalnych, zatem niezbędne będzie wypełnienie poniższego formularza dla każdego dokumentu formalnego powiązanego z APP. Aby wypełnić formularz dla kolejnego dokumentu

Pobierz wartości z istniejącego formularza Wyczyść formularz

Formularz atrybutów:

identyfikator* ?

- przestrzeń nazw* ?

- identyfikator lokalny* ?

tytuł* ?

nazwa skrócona ?

numer identyfikacyjny ?

organ ustanawiający ?

*pola wymagane

Wstecz Zapisz aktualny formularz Pomiń Dalej

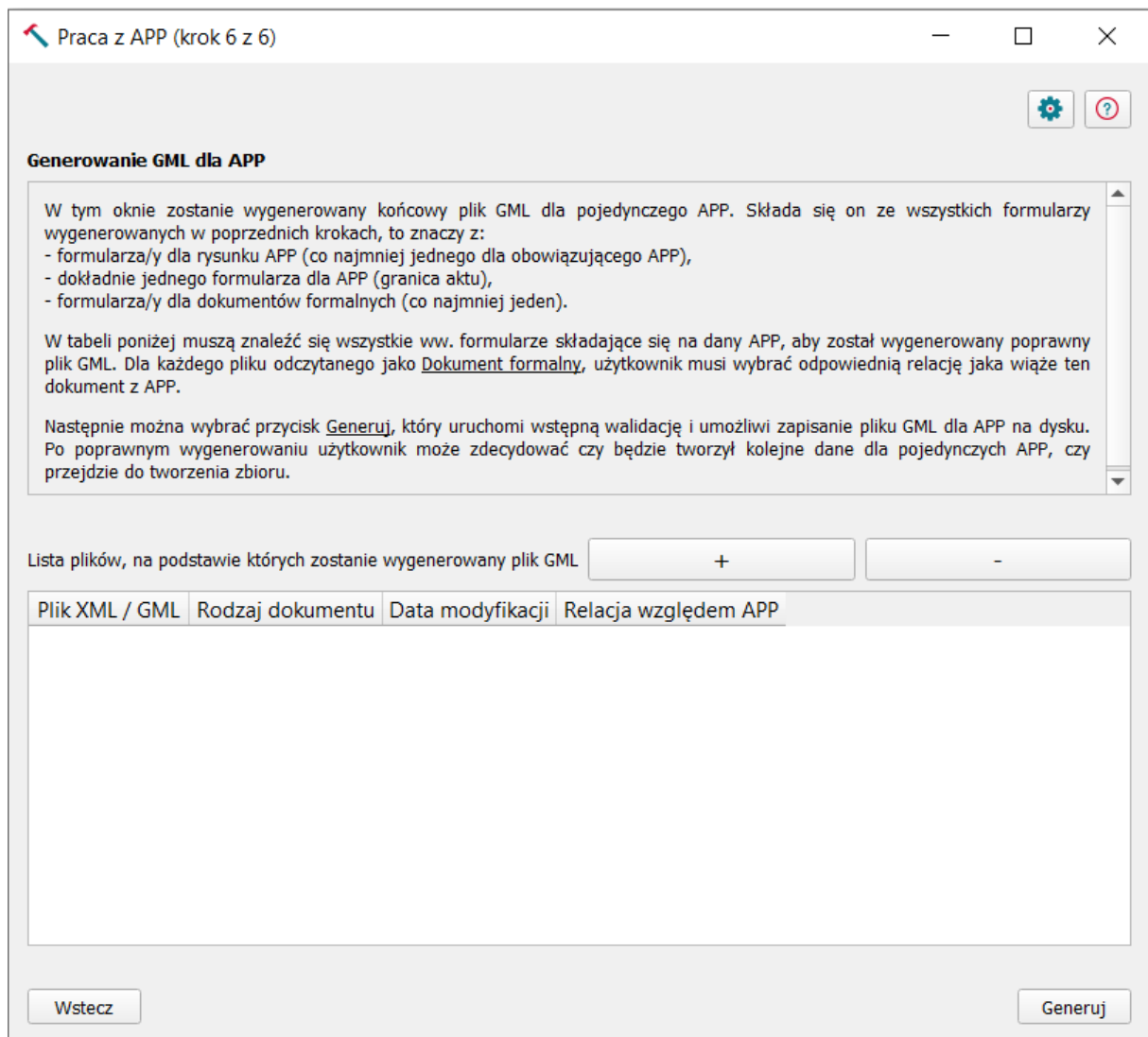
Rysunek 37 Okno wtyczki – Praca z APP (krok 5 z 6)



4.6.6. Praca z APP (krok 6 z 6) Generowanie GML dla APP

Plik GML składa się z danych wygenerowanych w poprzednich krokach, to znaczy z:

- jednego pliku GML z obszarem objętym APP (obligatoryjnie),
- jednego pliku GML z danymi dla rysunku APP (obligatoryjnie, dla APP o statusie „prawnie wiążący lub realizowany”),
- co najmniej jednego pliku GML dla dokumentu formalnego (obligatoryjnie).



Rysunek 38 Okno wtyczki – Praca z APP (krok 6 z 6)



Aby wygenerować plik GML z danymi przestrzennymi dla pojedynczego APP:

1. Wczytaj do tabeli za pomocą przycisków „+” i „-” wszystkie pliki składające się na plik GML dla pojedynczego APP. Pliki te pojawiają się w tabeli, a każdemu z nich zostanie przypisany typ obiektu oraz data ostatniej modyfikacji.

Rekomendacja

Upewnij się, że pliki z zapisanymi formularzami, które wybierzesz, dotyczą tego samego APP.

2. Wybierz odpowiednią relację dla każdego pliku odczytanego jako **Dokument formalny**, jaka wiąże ten dokument z aktem.
3. Kliknij przycisk **Generuj**, który uruchomi wstępną walidację i umożliwi zapisanie gotowego pliku GML dla APP na dysku.

Po poprawnym wygenerowaniu pliku GML dla pojedynczego APP zdecyduj czy będziesz tworzył kolejne dane przestrzenne dla pojedynczego APP, przejdziesz do tworzenia zbioru APP czy zakończysz pracę.

4.7. Tworzenie zbioru APP

W tym oknie wygenerujesz plik GML z danymi przestrzennymi dla wielu (co najmniej jednego) APP – tego samego rodzaju oraz występujących w danej jednostce podziału terytorialnego np. POG dla danej gminy czy plany miejscowe dla danej gminy.

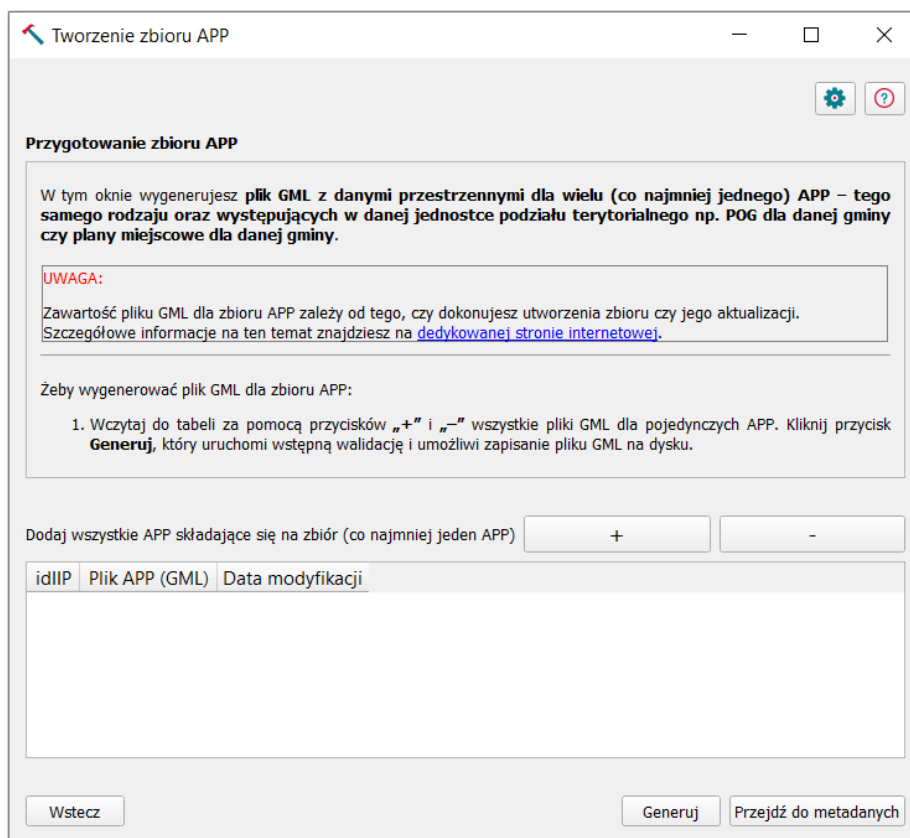
Informacja

Zawartość pliku GML dla zbioru APP zależy od tego, czy dokonujesz utworzenia zbioru czy jego aktualizacji. Szczegółowe informacje na ten temat znajdziesz na [dedykowanej stronie internetowej](#).

Żeby wygenerować plik GML dla zbioru APP:

1. Wczytaj do tabeli za pomocą przycisków „+” i „-” wszystkie pliki GML dla pojedynczych APP. Kliknij przycisk **Generuj**, który uruchomi wstępną walidację i umożliwi zapisanie pliku GML na dysku.





Rysunek 39 Okno wtyczki Tworzenie zbioru APP

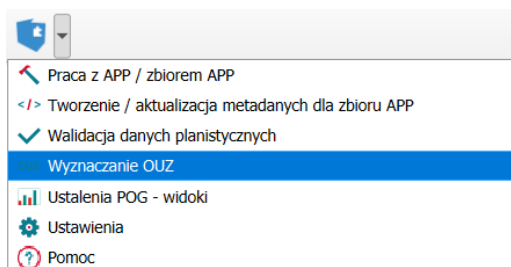
Informacja

Pamiętaj, że granice APP w statusie „prawnie wiążący lub realizowany” nie mogą się na siebie nakładać (na jednym obszarze nie mogą obowiązywać dwa akty tego samego typu). W sytuacji, kiedy granice obowiązujących APP będą na siebie nachodzić, niezbędna będzie poprawa geometrii obiektów znajdujących się w zbiorze.

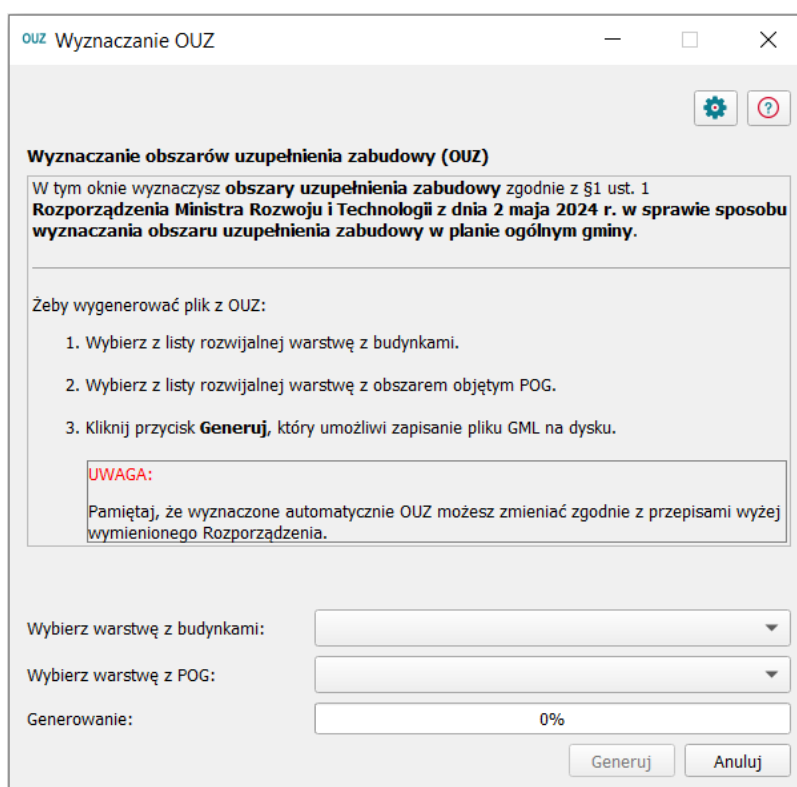


5. Wyznaczanie OUZ

Możesz wyznaczyć obszary uzupełnienia zabudowy zgodnie z §1 ust. 1 [Rozporządzenia Ministra Rozwoju i Technologii z dnia 2 maja 2024 r. w sprawie sposobu wyznaczania obszaru uzupełnienia zabudowy w planie ogólnym gminy](#) (dalej – Rozporządzenie OUZ), korzystając z wbudowanej funkcji **Wtyczki APP 2**. W tym celu rozwiń menu wtyczki (strzałkę w dół po prawej stronie ikony wtyczki) na pasku narzędzi QGIS, a następnie wybierz **Wyznaczanie OUZ** i postępuj zgodnie ze wskazówkami na ekranie.



Rysunek 40 Lista rozwijana Wtyczki APP 2 – wybrane Wyznaczanie OUZ



Rysunek 41 Okno Wtyczki APP 2 – Wyznaczanie OUZ

Żeby wygenerować plik z OUZ:

1. Wybierz z listy rozwijalnej warstwę z budynkami.
2. Wybierz z listy rozwijalnej warstwę z obszarem objętym POG.
3. Kliknij przycisk **Generuj**, który umożliwi zapisanie pliku GML na dysku.



Uwaga

Przygotowanie poprawnej, wejściowej warstwy z **wyselekcjonowanymi budynkami**, niezbędnej do automatycznego wyznaczenia OUZ we Wtyczce to **Twoje zadanie**. Budynki, na podstawie których wyznaczysz OUZ, muszą posiadać określone, wyselekcjonowane symbole wg Klasyfikacji Środków Trwałych zgodnie z §1 ust.1 pkt 1 Rozporządzenia OUZ:

„§ 1 1. W celu wyznaczenia granic obszarów uzupełnienia zabudowy w planie ogólnym gminy:

1) określa się zgrupowania nie mniej niż 5 budynków, w których obrys każdego z budynków w zgrupowaniu znajduje się w odległości nie większej niż 100 m od obrysu co najmniej jednego innego budynku w zgrupowaniu, przy czym uwzględnia się następujące rodzaje budynków według Klasyfikacji Środków Trwałych, o której mowa w przepisach wydanych na podstawie art. 40 ust. 2 ustawy z dnia 29 czerwca 1995 r. o statystyce publicznej (Dz.U. z 2023 r. poz. 773):

- a) budynki przemysłowe o symbolu 101,
- b) budynki handlowo-usługowe o symbolu 103,
- c) budynki biurowe o symbolu 105,
- d) budynki szpitali i inne budynki opieki zdrowotnej o symbolu 106,
- e) budynki oświaty, nauki i kultury oraz budynki sportowe o symbolu 107,
- f) pozostałe budynki niemieszkalne o symbolu 109,
- g) budynki mieszkalne o symbolu 110; (...)

Możliwe jest, aby warstwa z budynkami, wykraczała poza obszar objęty POG. Obszar uzupełnienia zabudowy uzyskany przy pomocy narzędzia **Wyznaczanie OUZ**, zostanie przycięty do granic obszaru objętego planem ogólnym gminy. Wyznaczony w ten sposób obszar uzupełnienia zabudowy stanowi tzw. **bazowy OUZ** – który w razie konieczności możesz poddać dalszej modyfikacji.

Informacja

Po wygenerowaniu **bazowego OUZ** przy pomocy narzędzia **Wyznaczanie OUZ** masz możliwość **dowolnego zmniejszenia OUZ**. W tym celu włącz edycję na wygenerowanej warstwie OUZ, a następnie zmniejsz obszar przy użyciu narzędzia **Edycja wierzchołków** lub przy użyciu narzędzia **Dodaj pierścień**. Po wprowadzonych zmianach należy przejść do okna [Praca z APP \(krok 3 z 7\)](#), wybrać warstwę po zmianach i zapisać ją do GML. Na tym etapie przeprowadzone zostaną ponownie kontrole geometrii.



Informacja

Po wygenerowaniu **bazowego OUZ** przy pomocy narzędzia **Wyznaczanie OUZ** masz również możliwość **rozszerzenia OUZ o wartość nie większą niż opisana wzorem w §1 ust.5 Rozporządzenia OUZ**. W tym celu włącz edycję na wygenerowanej warstwie OUZ oraz wprowadź żądane zmiany obszaru OUZ przy użyciu narzędzia **Edycja wierzchołków**. Po wprowadzeniu zmian przejdź do okna [Praca z APP \(krok 3 z 7\)](#), wybierz warstwę po zmianach i zapisz ją do GML. Na tym etapie przeprowadzone zostaną ponownie kontrole geometrii oraz zweryfikowana zostanie powierzchnia rozszerzonego OUZ. **W przypadku rozszerzenia granic OUZ o zbyt dużą powierzchnię otrzymasz komunikat o błędzie i konieczne będzie poprawienie warstwy**. Kontrola ta, wraz z komunikatem uruchomi się tylko wtedy, jeśli wygenerowałeś bazowy OUZ we Wtyczce.



Informacja

Po automatycznym wygenerowaniu OUZ w folderze wybranym w ustawieniach utworzone zostaną dwa nowe foldery: „Dane pomocnicze” oraz „Dokumentacja”.

Nazwa	Data modyfikacji	Typ	Rozmiar
Dane pomocnicze	2024-08-21 11:16	Folder plików	
Dokumentacja	2024-08-22 11:14	Folder plików	
AktPlanowaniaPrzestrzennego.gpkg	2024-08-21 12:39	Plik GPKG	96 KB
budynki.gpkg	2024-08-21 11:19	Plik GPKG	1 312 KB
ObszarUzupelnieniaZabudowy.gpkg	2024-08-21 11:15	Plik GPKG	632 KB

Rysunek 42 Zawartość folderu ustawionego jako folder do zapisu w ustawieniach wtyczki

1. W folderze „Dokumentacja” zostały zapisane dwa pliki GML. Jednym z nich jest plik z budynkami, na bazie których wygenerowany został OUZ. Drugi z plików zawiera [bazowy obszar uzupełnienia zabudowy](#), który został automatycznie wygenerowany z Wtyczki APP 2.

Nazwa	Data modyfikacji	Typ	Rozmiar
Budynki.gml	2024-08-22 11:14	Plik GML	5 KB
ObszarUzupelnieniaZabudowy-wyjsciowy.gml	2024-08-22 11:14	Plik GML	7 KB

Rysunek 43 Zawartość folderu Dokumentacja

2. W folderze „Dane pomocnicze” zostały zapisane dwa pliki. Jednym z nich jest plik XSD zawierający schemat wygenerowany dla warstwy z budynkami (które możemy znaleźć w folderze „Dokumentacja”). Drugi z plików jest plikiem XML zawierającym informacje na temat powierzchni obszaru uzupełnienia zabudowy, wygenerowanego przy pomocy okna **Wyznaczanie OUZ (objaśnienia skrótów Pu, Pb, Pp znajdują się w §1 ust. 5 Rozporządzenia OUZ)**. Z tego pliku masz możliwość odczytania maksymalnej łącznej powierzchni, o którą można rozszerzyć automatycznie wygenerowany, **bazowy OUZ**.

Nazwa	Data modyfikacji	Typ	Rozmiar
Budynki.xsd	2024-08-22 11:14	Plik XSD	2 KB
Powierzchnie.xml	2024-08-22 11:14	Dokument XML	1 KB

Rysunek 44 Zawartość folderu Dane Pomocnicze

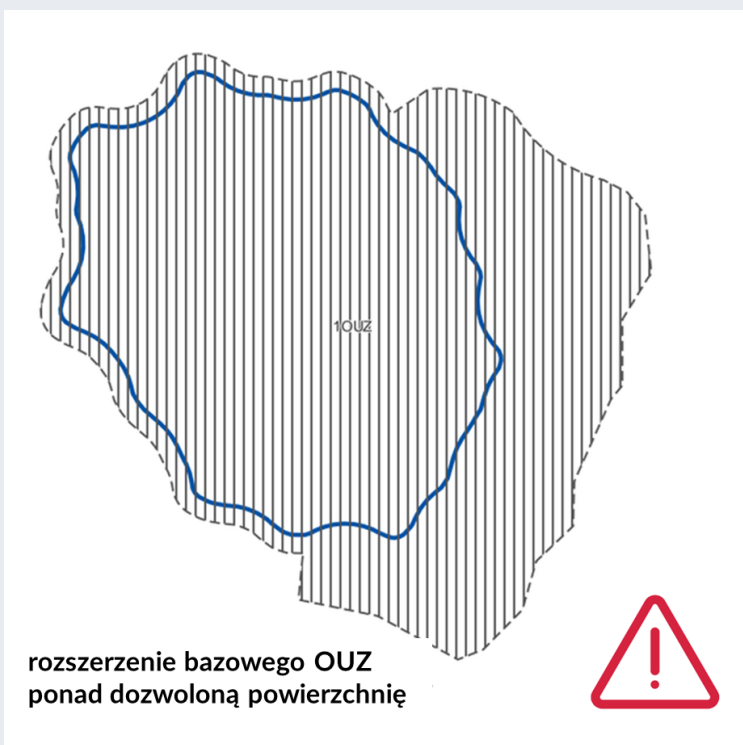
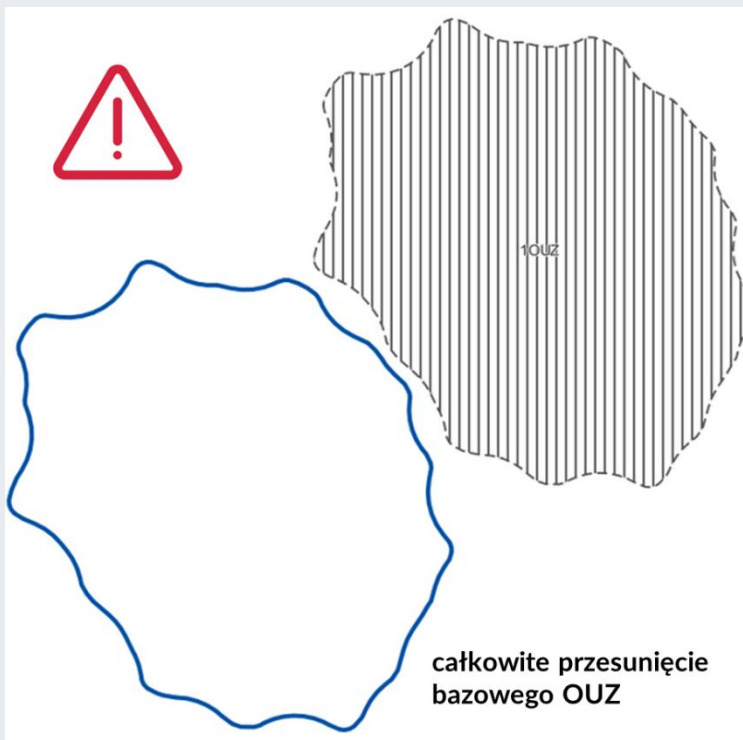
```
1 <?xml version='1.0' encoding='utf-8'?>
2 <Dane>
3   <!--Podane wartości Pu, Pb, Pp podane są w metrach kwadratowych. Zostały obliczone na elipsoidzie WGS84.-->
4   <JPT>022501</JPT>
5   <Numer_zbioru>11111</Numer_zbioru>
6   <Plik_OUZ>C:/Users/example/Desktop/Pliki/Dokumentacja/ObszarUzupelnieniaZabudowy-wyjsciowy.gml</Plik_OUZ>
7   <Powierzchnie>
8     <Pu>82740.0</Pu>
9     <Pb>167485.15</Pb>
10    <Pp>21186.29</Pp>
11  </Powierzchnie>
12 </Dane>
```

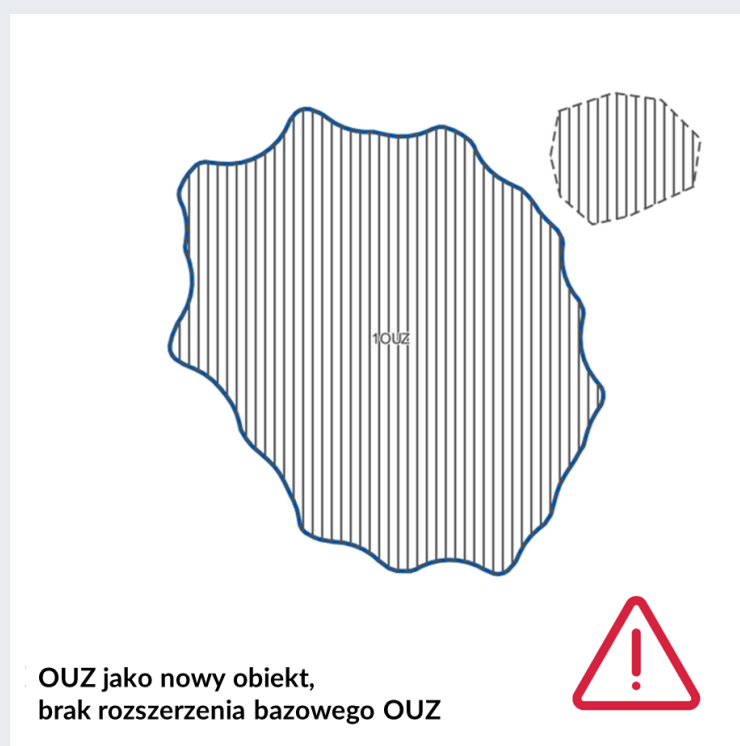
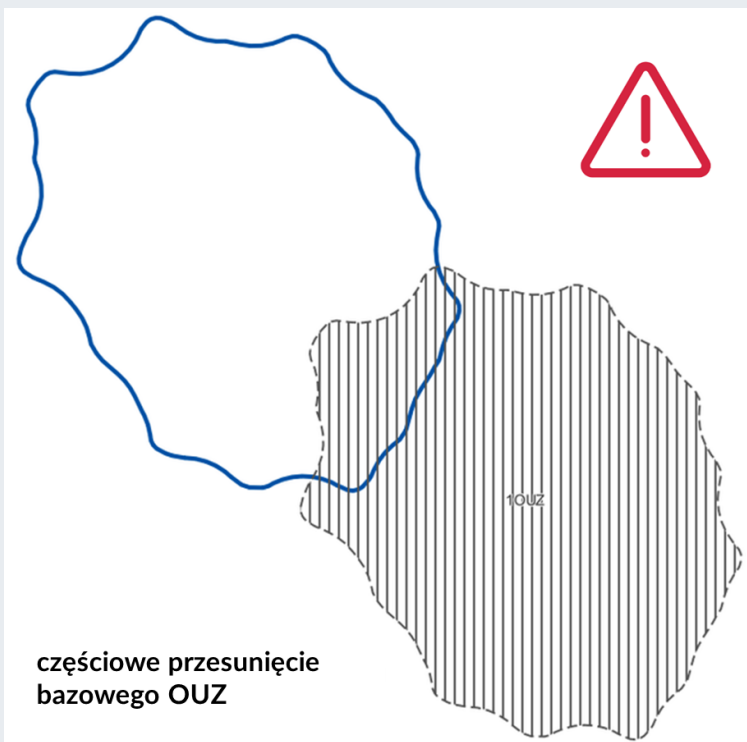
Rysunek 45 Zawartość pliku Powierzchnie.xml



Uwaga

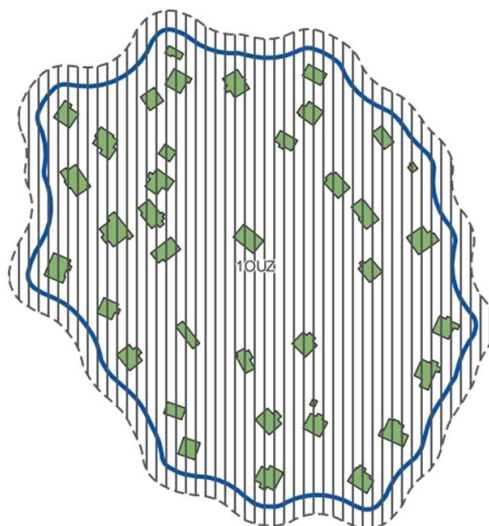
Zapoznaj się z przykładami **niepoprawnych zmian zasięgu Obszaru Uzupelnienia Zabudowy**.



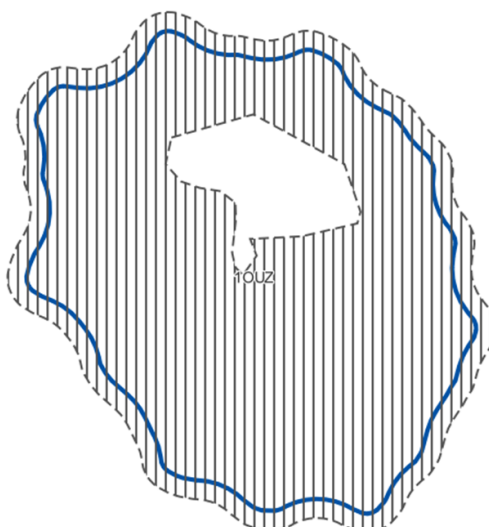


Uwaga

Zapoznaj się z przykładami **poprawnych zmian zasięgu Obszaru Uzupelnienia Zabudowy**.

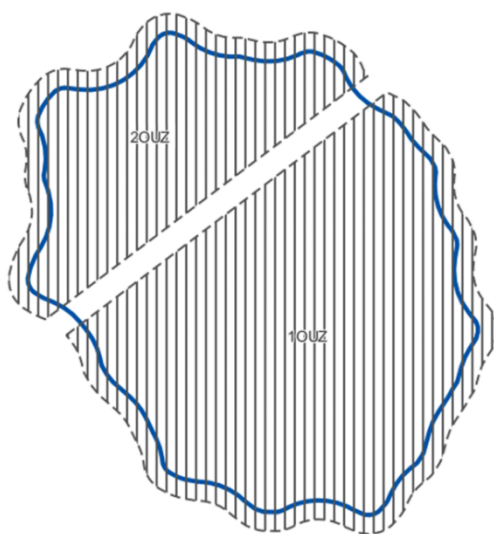


rozszerzenie OUZ o dozwoloną wielkość

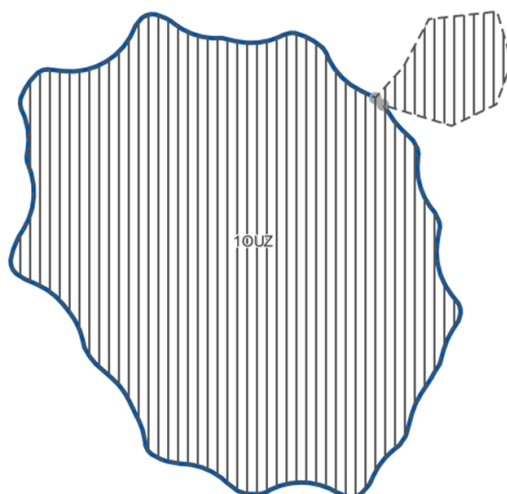


ograniczenie OUZ poprzez „wycięcie”





zmniejszenie bazowego OUZ
- powstają dwa osobne obiekty



rozszerzenie bazowego OUZ o dozwolonej
powierzchni z zachowaniem minimum
dwóch punktów stycznych

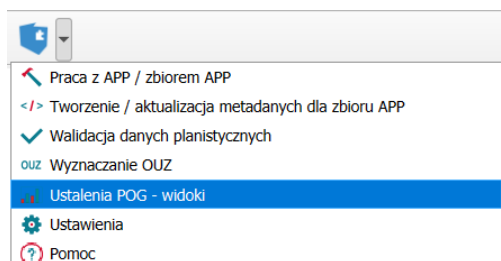


Ministerstwo
Rozwoju i Technologii



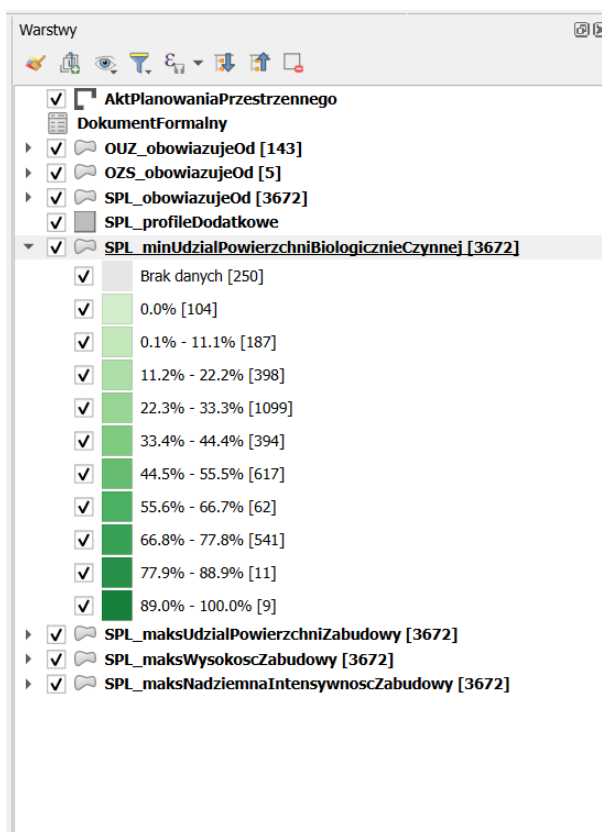
6. Ustalenia POG - widoki

Wtyczka APP 2 od wersji 2.0.8 posiada funkcję dedykowaną użytkownikom, którzy potrzebują szybko zwizualizować parametry dla stref. Dzięki niej możesz wyświetlić Plan ogólny gminy w postaci kartogramu z prezentacją poszczególnych parametrów określonych w planie ogólnym gminy.



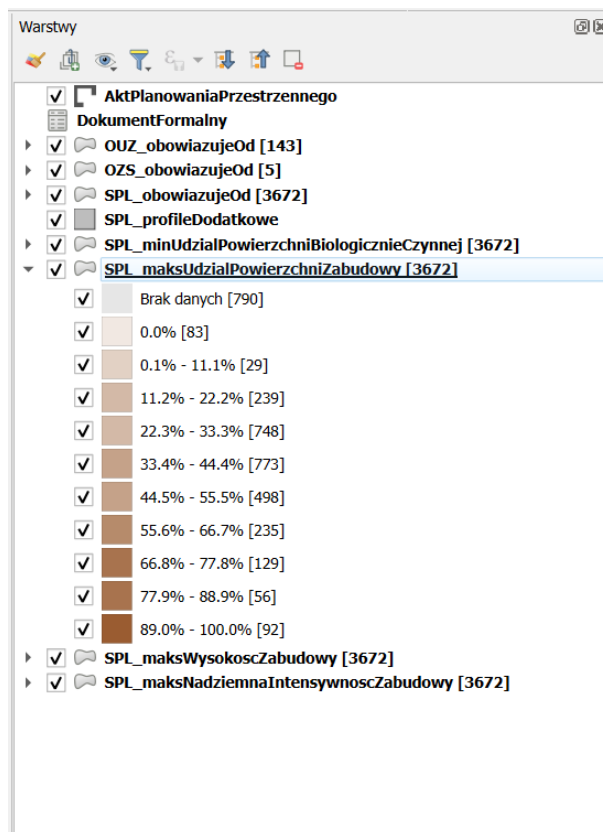
Rysunek 46 Lista rozwijana Wtyczki APP 2 – wybrane Ustalenia POG - widoki

Aby wyświetlić POG w postaci kartogramów, po wybraniu opcji „Ustalenia POG – widoki”, wczytaj GML zawierający plan ogólny gminy. Po wczytaniu, w drzewie warstw pojawi się seria warstw z prezentacją różnych parametrów POG.



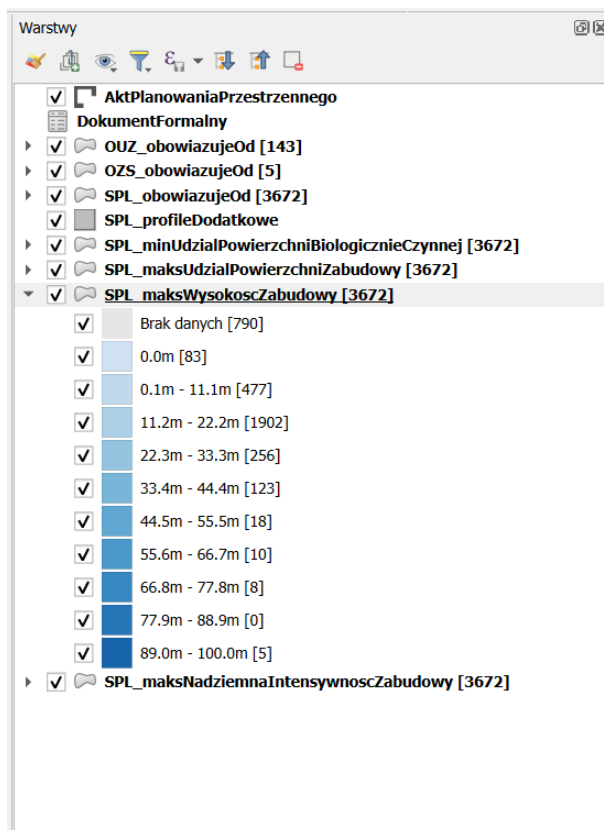
Rysunek 47 Drzewo warstw - przykład symbolizacji dla minimalnego udziału powierzchni biologicznie czynnej





Rysunek 48 Drzewo warstw - przykład symbolizacji dla maksymalnego udziału powierzchni zabudowy





Rysunek 49 Drzewo warstw - przykład symbolizacji dla maksymalnej wysokości zabudowy



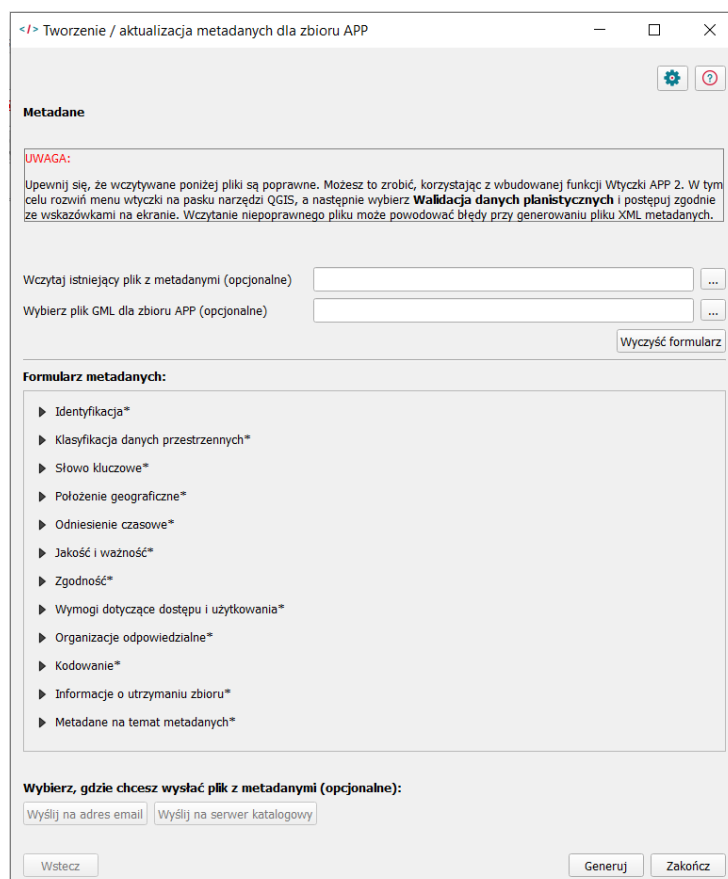
7. Tworzenie/aktualizacja metadanych dla zbioru APP

Informacja

Wypełnij formularz metadanych tylko dla zbioru danych APP. Pamiętaj, że metadane dla zbioru są aktualizowane razem z aktualizacją danych w zbiorze. Nie wypełniaj metadanych dla pojedynczych APP.

Możesz usprawnić wypełnianie formularza metadanych. W tym celu wczytaj (opcjonalnie) jeden z dwóch rodzajów plików:

- **istniejący plik z metadanymi** – w tym przypadku atrybuty formularza zostaną automatycznie uzupełnione o wartości z wczytanego pliku,
- **plik GML dla zbioru danych APP** – w tym przypadku część atrybutów formularza zostanie automatycznie uzupełniona o wartości z pliku GML dla zbioru, dla którego są tworzone metadane.



Rysunek 50 Okno wtyczki – Tworzenie / aktualizacja metadanych dla zbioru APP



Uwaga

Upewnij się, że wczytywane pliki są poprawne.

Możesz to zrobić, korzystając z wbudowanej funkcji Wtyczki APP 2. W tym celu rozwiń menu wtyczki na pasku narzędzi QGIS, a następnie wybierz **Walidacja danych planistycznych** i postępuj zgodnie ze wskazówkami na ekranie. Wczytanie niepoprawnego pliku może powodować błędy przy generowaniu pliku XML metadanych.

Jeśli po wczytaniu pliku chcesz usunąć uzupełnione wartości atrybutów, to kliknij przycisk **Wyczyść formularz**.

Uwaga

Wypełnij formularz metadanych zgodnie z informacjami zawartymi w podpowiedzi do każdego atrybutu (ikona **znaku zapytania** po prawej stronie). Uzupełnienie pól oznaczonych gwiazdką jest obowiązkowe.

Po wypełnieniu formularza kliknij przycisk **Generuj**, żeby zapisać plik na dysku.



8. Walidacja danych planistycznych

Walidacja odbywa się bezpośrednio w [Przeglądarce danych planistycznych](#), która umożliwi Ci wyświetlenie i sprawdzenie danych przestrzennych oraz metadanych. Każdy Użytkownik **Wtyczki APP 2** na każdym etapie procedury może zweryfikować plik.

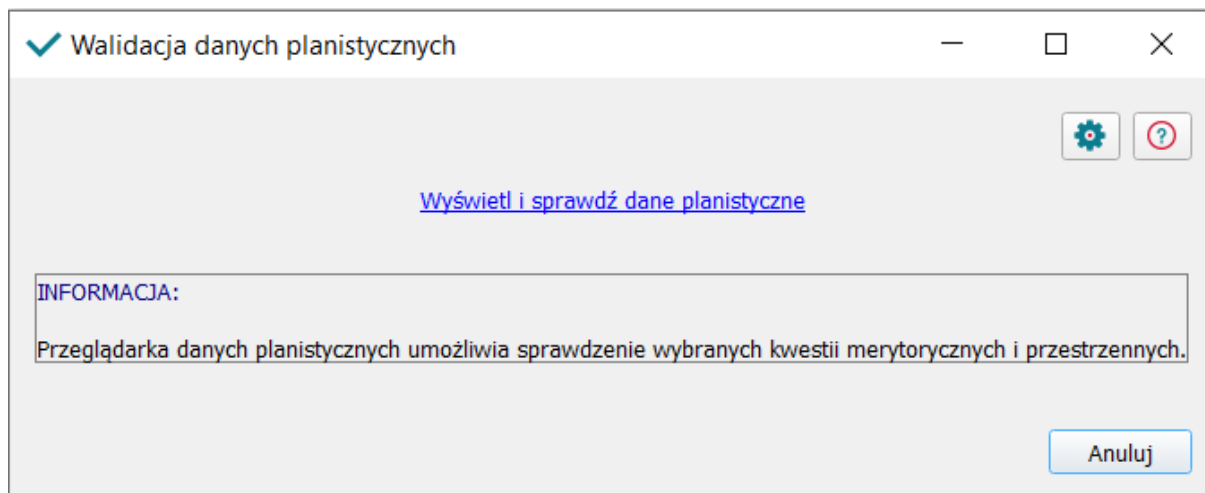
Uwaga

Przeglądarka danych planistycznych umożliwia sprawdzenie nie tylko zgodności ze schematem aplikacyjnym, ale również poprawność innych cech pliku.

Szczegółowe informacje na temat funkcjonalności nowej wersji [Przeglądarki](#) w tym pełen wykaz kryteriów walidacji znajdują się w **instrukcji użytkownika**, która dostępna jest do pobrania w prawym górnym rogu widoku strony.

Rekomendacja

Ministerstwo Rozwoju i Technologii rekomenduje Wtyczkę APP 2 do tworzenia pliku GML oraz Przeglądarkę danych planistycznych do weryfikacji poprawności pliku GML.

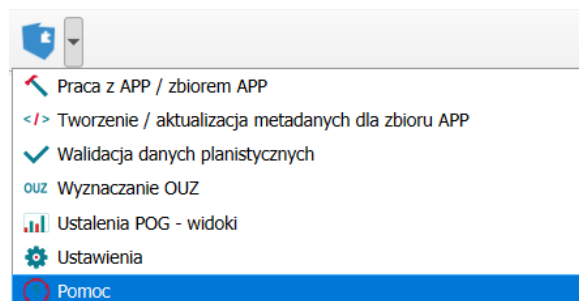


Rysunek 51 Okno wtyczki - Walidacja danych planistycznych



9. Pomoc

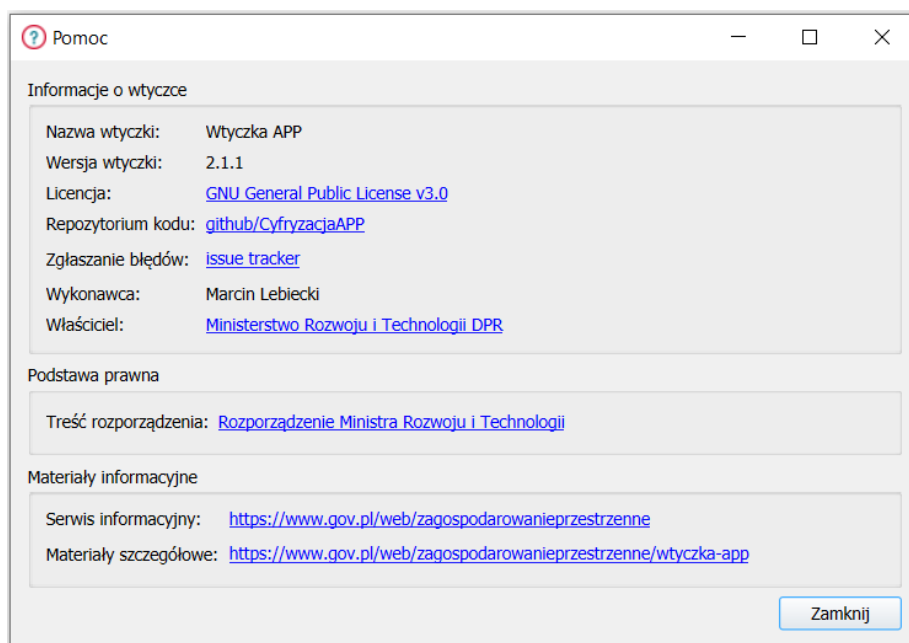
Możesz przejść do okna pomocy z każdego innego okna Wtyczki APP 2 (ikona znaku zapytania w prawym górnym rogu) lub wybrać **Pomoc** z rozwijalnej listy narzędzi wtyczki.



Rysunek 52 Lista rozwijana Wtyczki APP 2 – wybrana Pomoc

Informacja

W oknie pomocy znajdują się informacje o wtyczce, odnośniki do podstaw prawnych oraz odnośniki do materiałów informacyjnych (w tym do serwisu <https://www.gov.pl/web/zagospodarowanieprzestrzenne>).



Rysunek 53 Okno Wtyczki APP 2 – Pomoc

