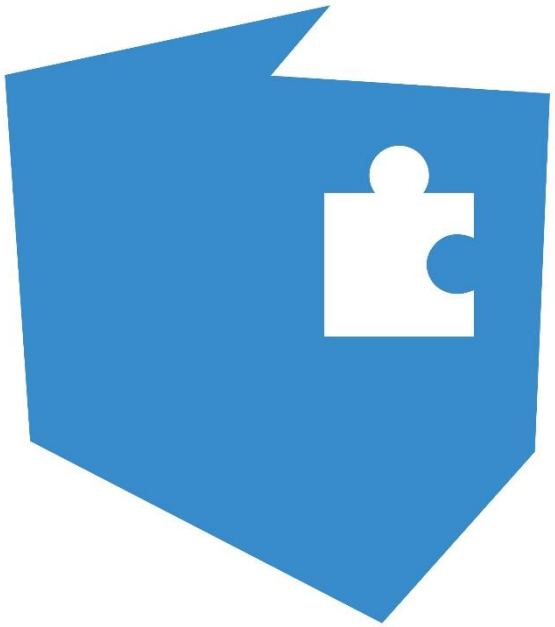


Instrukcja użytkownika
Wtyczka APP 2

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 dokumentu	2.3
Liczba stron	79
Data utworzenia	2026-10-22

Zespół autorski:

Klaudia Danielik,

Barbara Jabłońska,

Jakub Kosowski (redaktor),

Anna Michalik (redaktor prowadzący),

Lidia Mikołajczuk,

Joanna Modzelewska,

Emilia Niedźwiedź,

Joanna Tomczak,

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) 20
     - 4.5.3. Praca z APP (krok 3 z 7) Przygotowanie obszarów uzupełnienia zabudowy (OUZ) 23
     - 4.5.4. Praca z APP (krok 4 z 7) Przygotowanie obszarów zabudowy śródmiejskiej (OZS) 26
     - 4.5.5. Praca z APP (krok 5 z 7) Przygotowanie obszarów standardów dostępności infrastruktury społecznej (OSD) 28
     - 4.5.6. Praca z APP (krok 6 z 7) Przygotowanie danych dla dokumentów formalnych 31
     - 4.5.7. Praca z APP (krok 7 z 7) Generowanie GML dla planu ogólnego gminy 34
   - 4.6. Praca z APP – aktem innym niż plan ogólny gminy 35
     - 4.6.1. Praca z APP (krok 1 z 6) Przygotowanie rysunku APP 36
     - 4.6.2. Praca z APP (krok 2 z 6) Przygotowanie danych o rysunku APP 41
     - 4.6.3. Praca z APP (krok 3 z 6) Przygotowanie obszaru objętego APP 42
     - 4.6.4. Praca z APP (krok 4 z 6) Przygotowanie danych dla obszaru objętego APP 46
     - 4.6.5. Praca z APP (krok 5 z 6) Przygotowanie danych dla dokumentów formalnych 48
     - 4.6.6. Praca z APP (krok 6 z 6) Generowanie GML dla APP 50
   - 4.7. Tworzenie zbioru APP 52
5. Praca z APP po stwierdzeniu nieważności części POG 54
   - 5.1. Praca z APP po stwierdzeniu nieważności części POG (krok 1 z 3) Przygotowanie pliku GML po stwierdzeniu nieważności części planu ogólnego gminy (POG) 55

5.2. Praca z APP po stwierdzeniu nieważności części POG (krok 2 z 3) Przygotowanie formularza atrybutów dla dokumentów formalnych 58
5.3. Praca z APP po stwierdzeniu nieważności części POG (krok 3 z 3) Generowanie GML dla APP 59
6. Tworzenie pliku GML dla dokumentu Repozytorium 62
7. Tworzenie/aktualizacja metadanych dla zbioru APP 64
8. Walidacja danych planistycznych 66
9. Wyznaczanie OUZ 67
10. Ustalenia POG - widoki 76
11. Pomoc 79

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 3.40.11 (wymagana jest wersja QGIS oparta na bibliotece Qt5).**

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, w tym po stwierdzeniu nieważności części aktu,
  - aktów innych niż plan ogólny gminy:
    - plan zagospodarowania przestrzennego województwa,

    - audyt krajobrazowy,
    - studium uwarunkowań i kierunków zagospodarowania przestrzennego gminy,
    - miejscowy plan zagospodarowania przestrzennego,
    - miejscowy plan rewitalizacji,
    - miejscowy plan odbudowy,
    - tzw. uchwała krajobrazowa,
- **danych przestrzennych dla dokumentu w Repozytorium Rejestru Urbanistycznego,**
- **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.

Od 4 września 2026 roku obowiązuje nowe rozporządzenie Ministra Finansów i Gospodarki z dnia 31 lipca 2026 r. w sprawie zbiorów danych przestrzennych oraz metadanych infrastruktury informacji przestrzennej w zakresie zagospodarowania przestrzennego, które m.in. wprowadza nowe rodzaje zbiorów danych przestrzennych.

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 (obligatoryjnie dokument o przystąpieniu lub dokument uchwalający oraz fakultatywnie inne 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 (obligatoryjnie dokument o przystąpieniu lub dokument uchwalający oraz fakultatywnie inne dokumenty powiązane 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 przejść do **Rejestru Urbanistycznego**, który umożliwia sprawdzanie i wyświetlanie danych przestrzennych.

Możesz również przejść do **Przeglądarki danych planistycznych**, która umożliwi Ci wyświetlenie i sprawdzenie danych przestrzennych oraz metadanych.

Uwaga! Przeglądarka danych planistycznych umożliwia sprawdzenie plików GML w schemacie 2.0, które odwołują się do przepisów rozporządzenia z dnia 26 października 2020 r. w sprawie zbiorów danych przestrzennych oraz metadanych w

zakresie zagospodarowania przestrzennego (Dz.U. z 2020 r. poz. 1916, z późn. zm.).

> **Informacja**
>
> Od wersji 2.1.4 wtyczki APP 2 oraz od wejścia w życie rozporządzenia Ministra Finansów i Gospodarki z dnia 31 lipca 2026 r. w sprawie zbiorów danych przestrzennych oraz metadanych infrastruktury informacji przestrzennej w zakresie zagospodarowania przestrzennego (Dz.U. z 2026 r. poz. 1107) **obowiązuje schemat aplikacyjny Planowanie przestrzenne 3.0.**
>
> W Przeglądarce danych planistycznych nie można wyświetlić plików GML w schemacie 3.0 – ich sprawdzenie jest możliwe w Rejestrze Urbanistycznym.

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**.

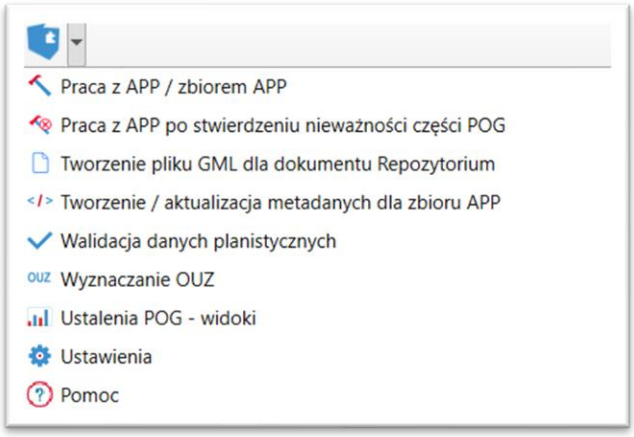
- z pliku ZIP:

> **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.

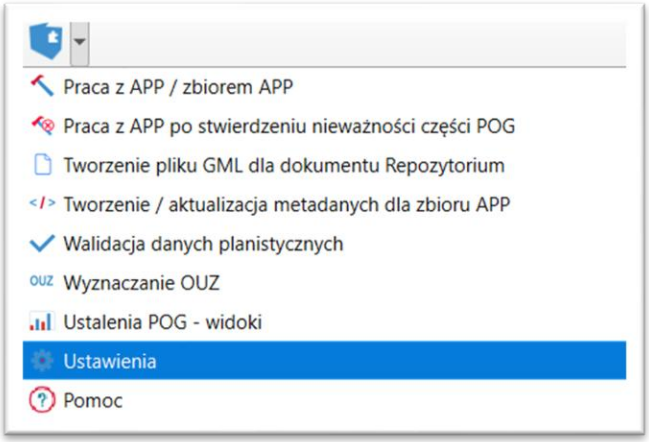
Po zainstalowaniu zobaczysz ikonę wtyczki na pasku narzędzi QGIS. Po prawej stronie ikony znajdziesz strzałkę w dół, która obsługuje rozwijalną listę narzędzi wtyczki.



Rysunek 3 Lista rozwijana Wtyczki APP 2

3. Ustawienia

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

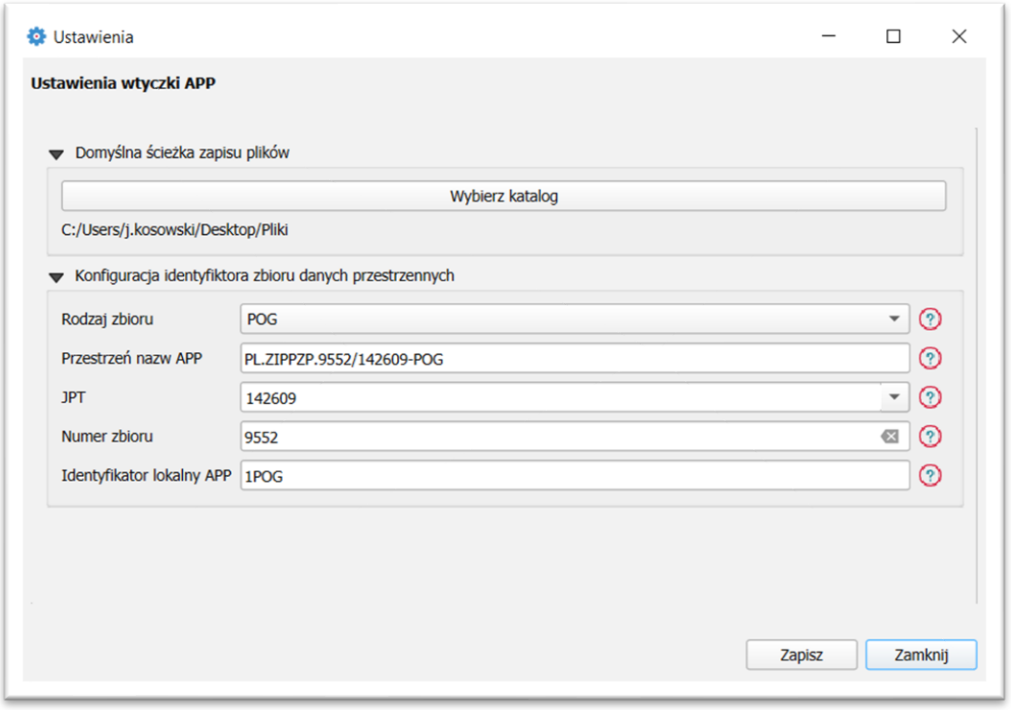


Rysunek 4 Lista rozwijana Wtyczki APP 2– wybrane Ustawienia

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

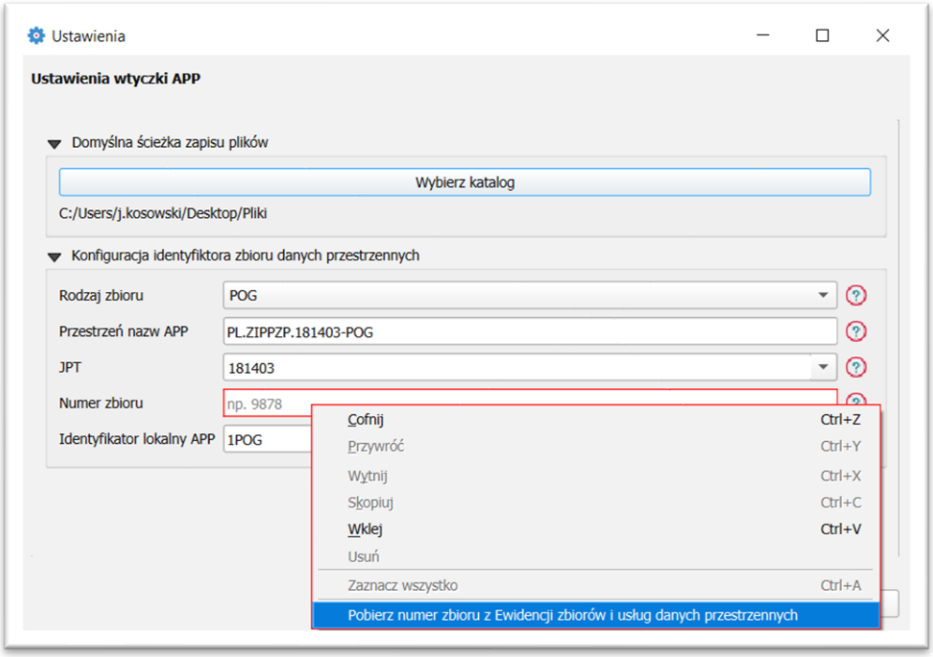
- **domyślną ścieżkę zapisu plików,**
- **konfigurację identyfikatora zbioru danych przestrzennych:**
  - **Rodzaj zbioru** (lista rozwijalna) – rodzaj zbioru np. POG,

- **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.

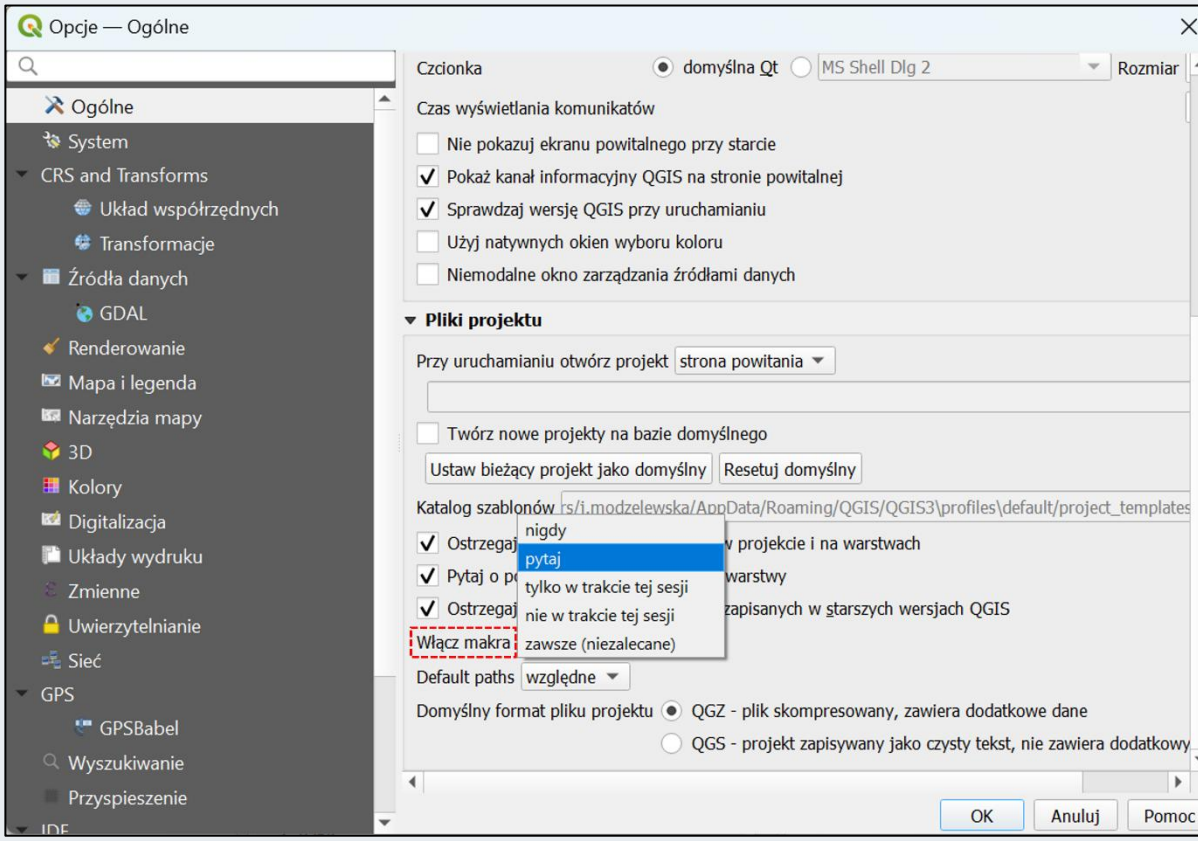
Wskazówka

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:

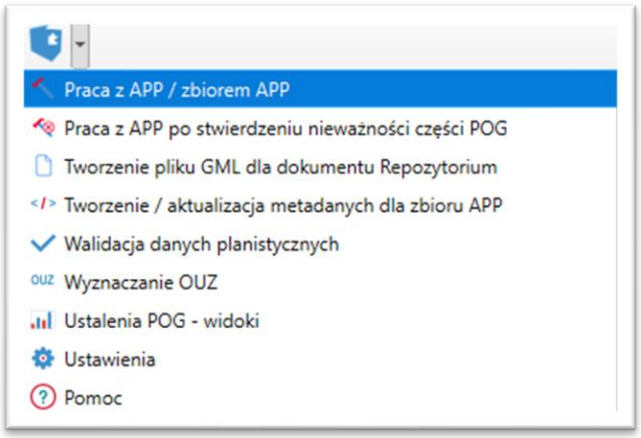
1. Wybierz zakładkę **Ustawienia** z paska zakładek w programie QGIS.
2. Wybierz opcję **Opcje** z listy rozwijalnej.
3. Wybierz zakładkę **Ogólne** z lewej strony menu.
4. Przejdź do listy rozwijalnej **Włącz makra**, z której wybierz odpowiednią dla siebie opcję. Dla Użytkowników zaawansowanych rekomendujemy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



Rysunek 7 Okno Opcje QGIS –zakładka Ogólne

4. Praca z APP / zbiorem APP

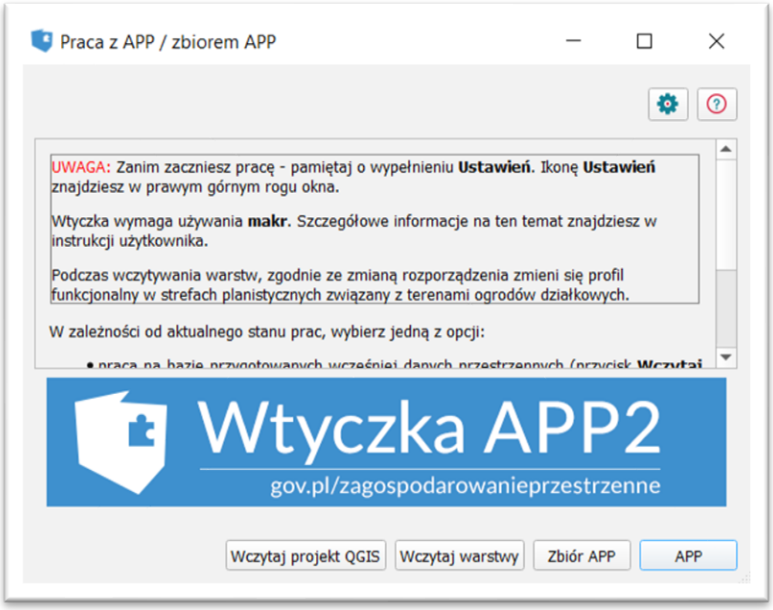
Po wprowadzeniu **Ustawień** wybierz **Praca z APP / zbiorem APP** z rozwijalnej listy narzędzi wtyczki.



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.

Pamiętaj! Wtyczka umożliwia czytanie także **niepoprawnych** danych, aby umożliwić ich naprawienie. Rekomendujemy, aby plik sprawdzić w Rejestrze Urbanistycznym albo Przeglądarce danych przestrzennych w przypadku danych stworzonych w schemacie aplikacyjnym 2.0.

Informacja

Po wczytaniu pliku GML zobaczysz jego zawartość z zachowaną symbolizacją.

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.

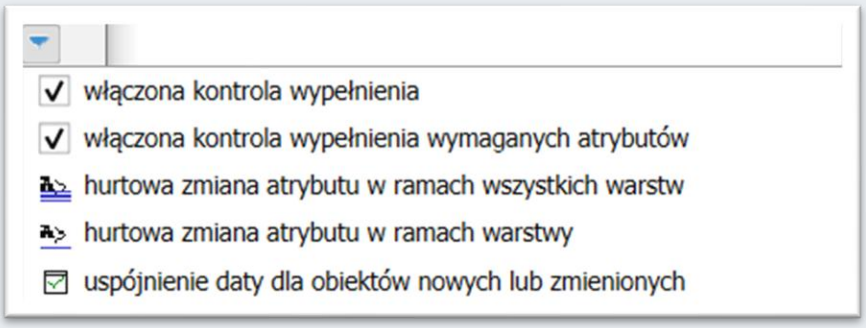
Informacja

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. uspójnienie daty dla obiektów nowych lub zmienionych,
3. włączona kontrola wypełnienia (domyślnie włączona),
4. włączona kontrola wypełniania 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 (poczatekWersjiObiektu 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 niezmieniane 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 (poczatekWersjiObiektu oraz wersjaId) we wszystkich nowych lub zmienionych obiektach.**

Należy pamiętać, że podczas uspójnienia daty dla obiektów nowych lub zmienionych, pola obowiazujeOd, poczatekWersjiObiektu 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:

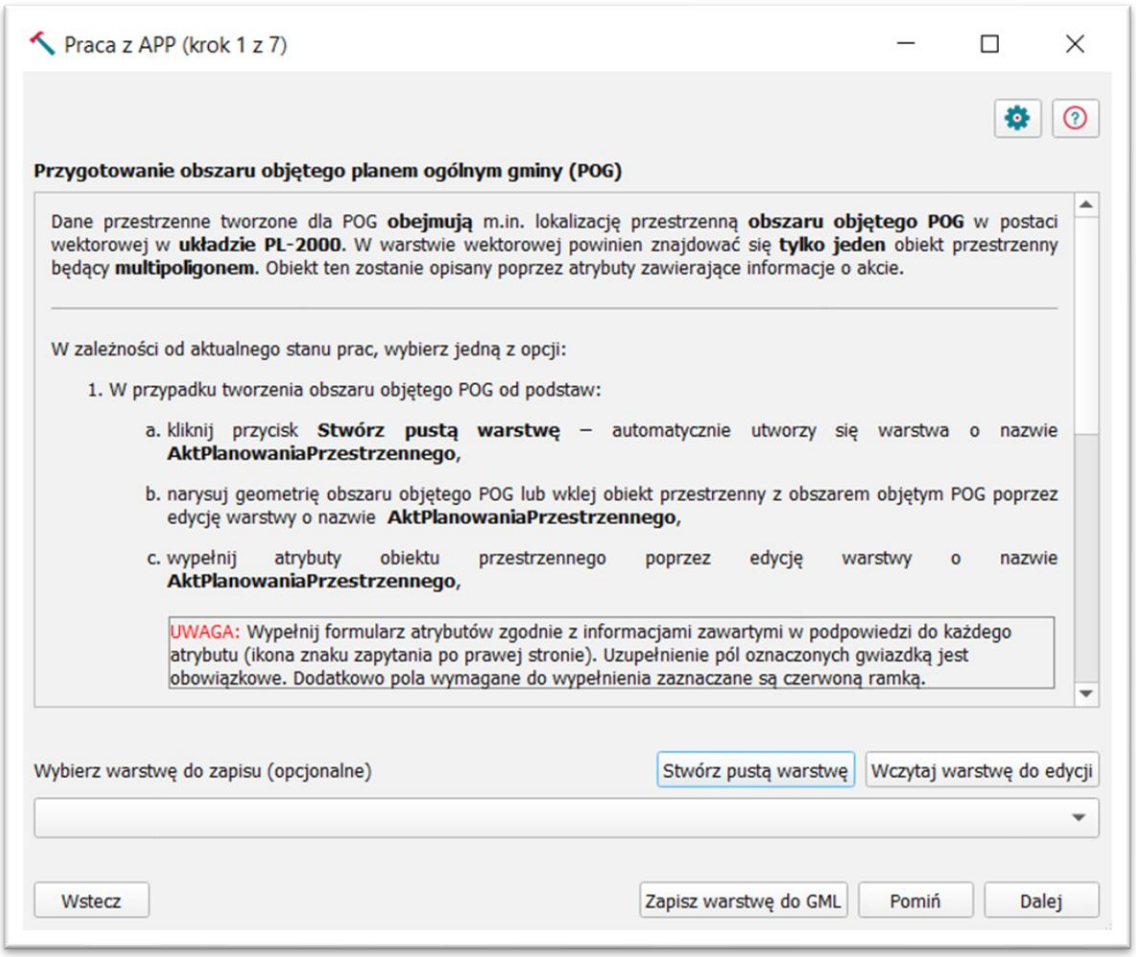
Skorzystaj z tej funkcji, gdy chcesz zapisać formularz w wersji roboczej, czyli takiej, która nie posiada wypełnionych obowiązkowych pól formularza. Funkcja ta jest domyślnie włączona i obliguje użytkownika do wypełnienia wszystkich obowiązkowych pól formularza. Funkcja dotyczy pojedynczego atrybutu.

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)

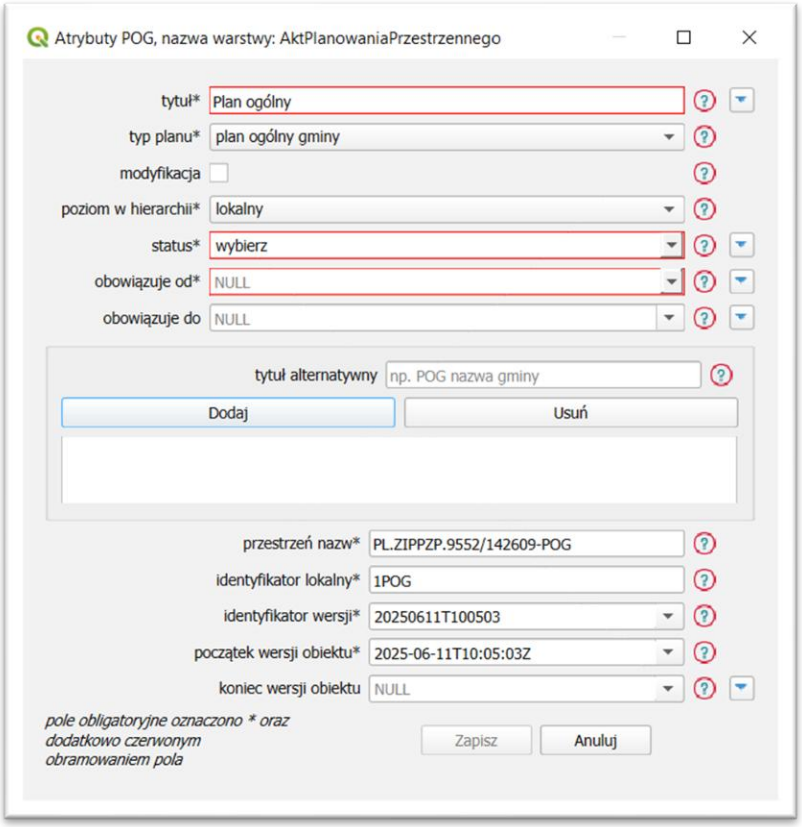
Dane przestrzenne tworzone dla POG **obejmują** m.in. lokalizację przestrzenną **obszaru objętego POG** w postaci wektorowej w **układzie PL-2000**. W warstwie wektorowej powinien znajdować się **tylko jeden obiekt** przestrzenny będący **multipoligonem**. Obiekt ten zostanie opisany poprzez atrybuty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



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:
   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 zaznaczane 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

Przejście 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** umożliwia również ponowne wczytanie zapisanej warstwy do wtyczki w celu dalszej pracy.

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

Rekomendacja

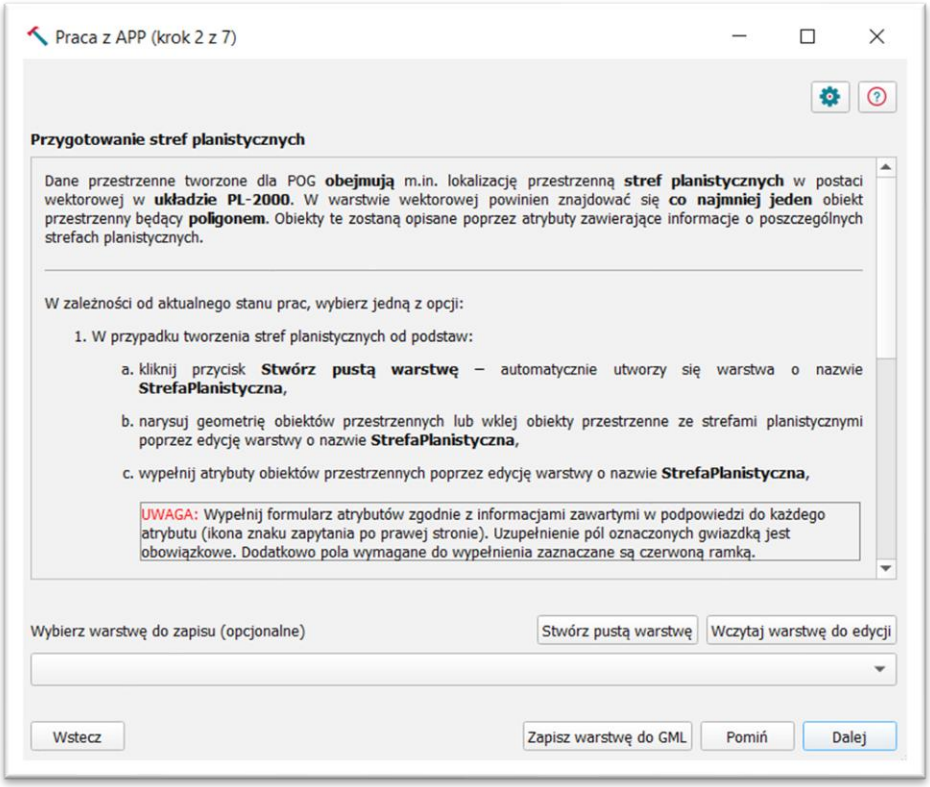
W związku z uruchomieniem Systemu Rejestru Urbanistycznego zaleca się uzupełniania okna **tytuł alternatywny** w sposób umożliwiający identyfikację, na jakim etapie procedury planistycznej znajduje się obecnie plan ogólny gminy. Pozwoli to użytkownikowi na łatwiejsze odnajdywanie się w historii aktu planowania przestrzennego i rozpoznawanie różnic między kolejnymi wersjami aktu.

Mogą to być takie tytuły, jak:

- POG – po przystąpieniu do sporządzenia
- POG – przekazany do uzgodnień i opiniowania,
- POG – poddawany konsultacjom społecznym,
- POG – przedstawiony radzie gminy,
- POG – ogłoszony w dzienniku urzędowym
- POG – po wejściu w życie.

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

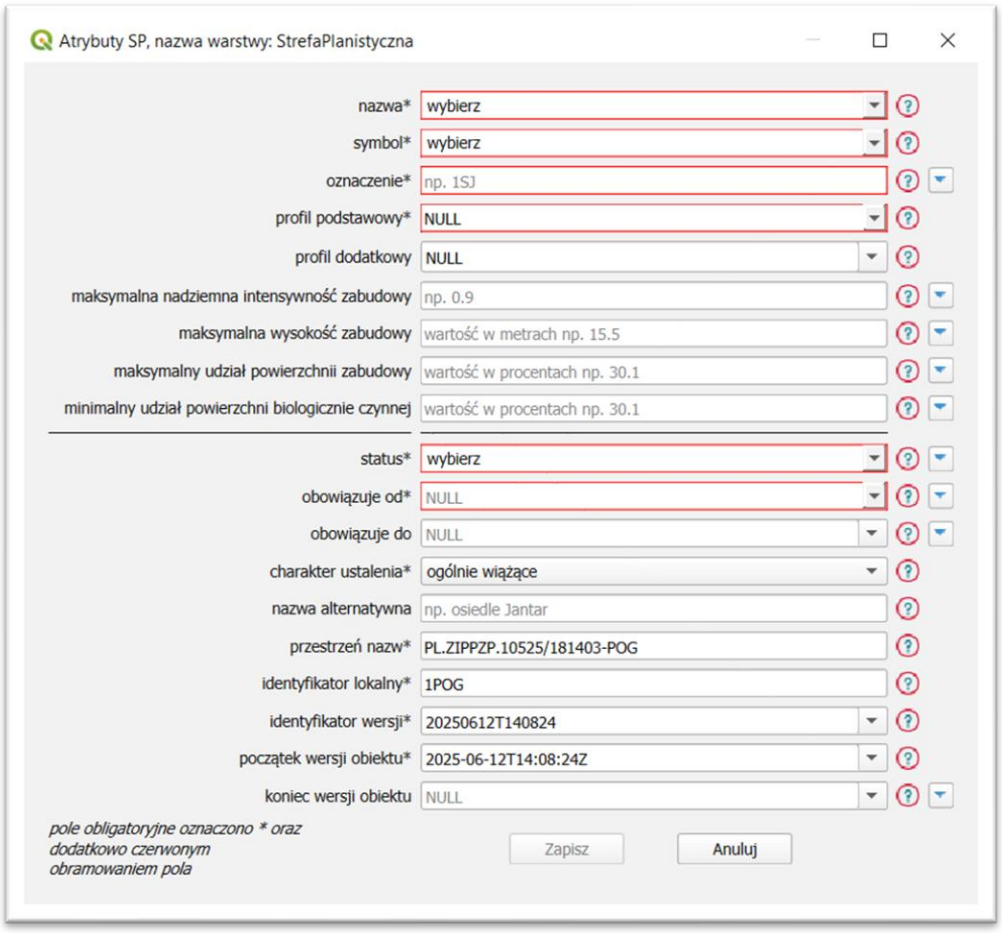
Dane przestrzenne tworzone dla POG **obejmują** m.in. lokalizację przestrzenną **stref planistycznych** w postaci wektorowej w **układzie PL-2000**. W warstwie wektorowej powinien znajdować się **co najmniej jeden** obiekt przestrzenny będący **poligonem**. Obiekty te zostaną opisane poprzez atrybuty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



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). Uzupełnienie pól oznaczonych gwiazdką jest obowiązkowe. Dodatkowo pola wymagane do wypełnienia zaznaczane 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

Przejście 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**.

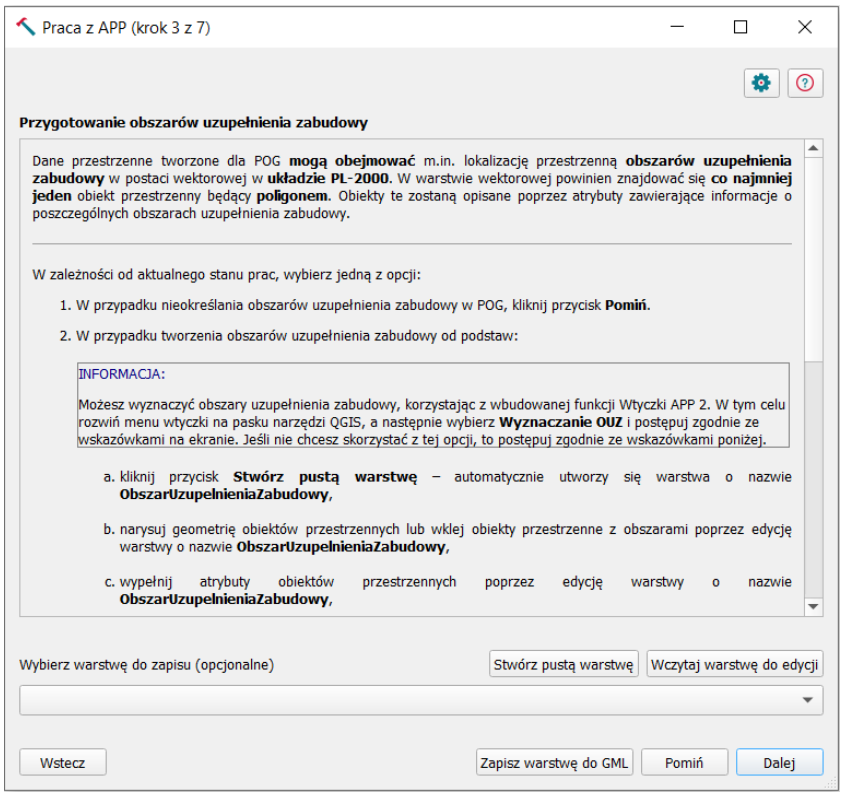
4.5.3. Praca z APP (krok 3 z 7) Przygotowanie obszarów uzupełnienia zabudowy (OUZ)

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.

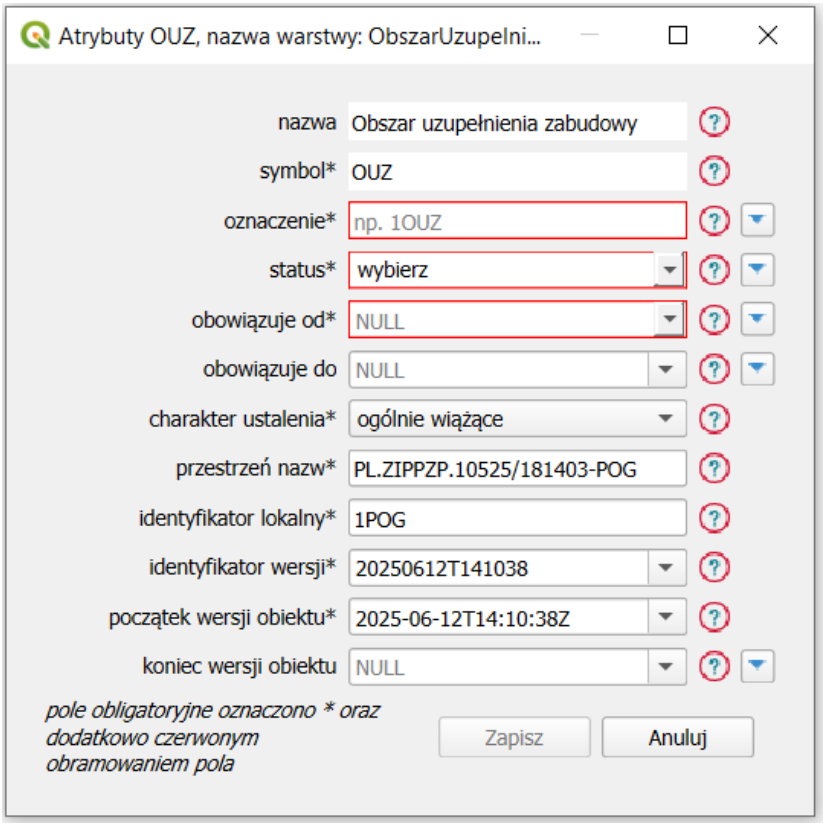
).



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 **ObszarUzupełnieniaZabudowy**,
   b) narysuj geometrię obiektów przestrzennych lub wklej obiekty przestrzenne z obszarami poprzez edycję warstwy o nazwie **ObszarUzupełnieniaZabudowy**,
   c) wypełnij atrybuty obiektów przestrzennych poprzez edycję warstwy o nazwie **ObszarUzupełnieniaZabudowy**,



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 zaznaczane 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.

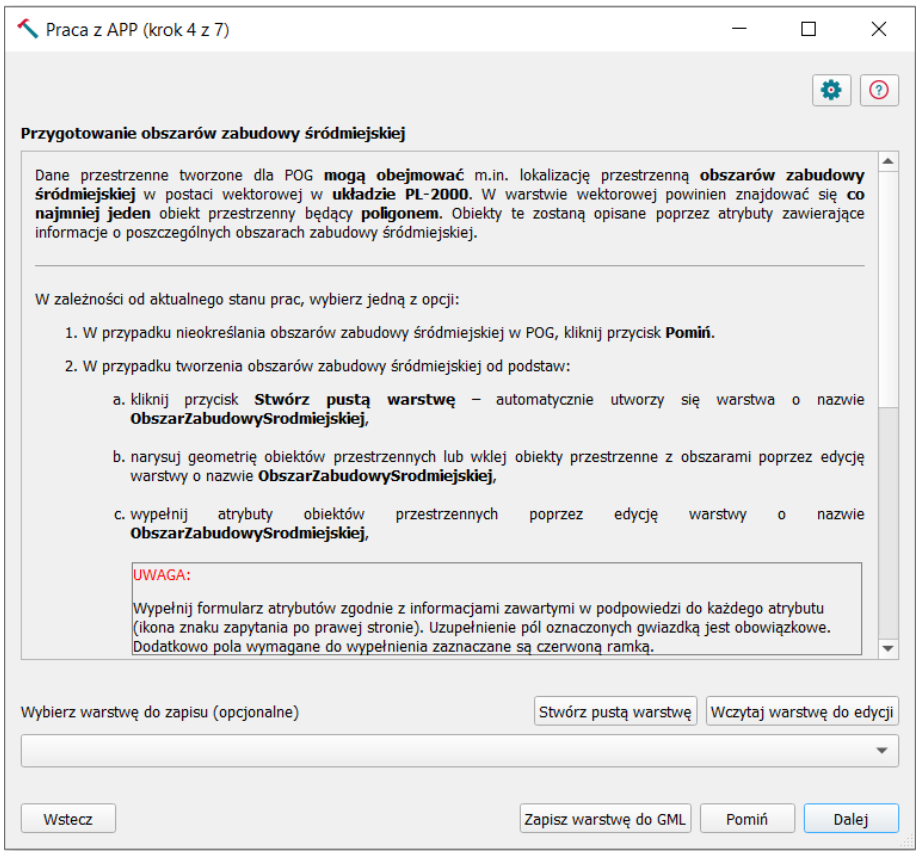
Informacja

Przejście 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**, umożliwia 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)

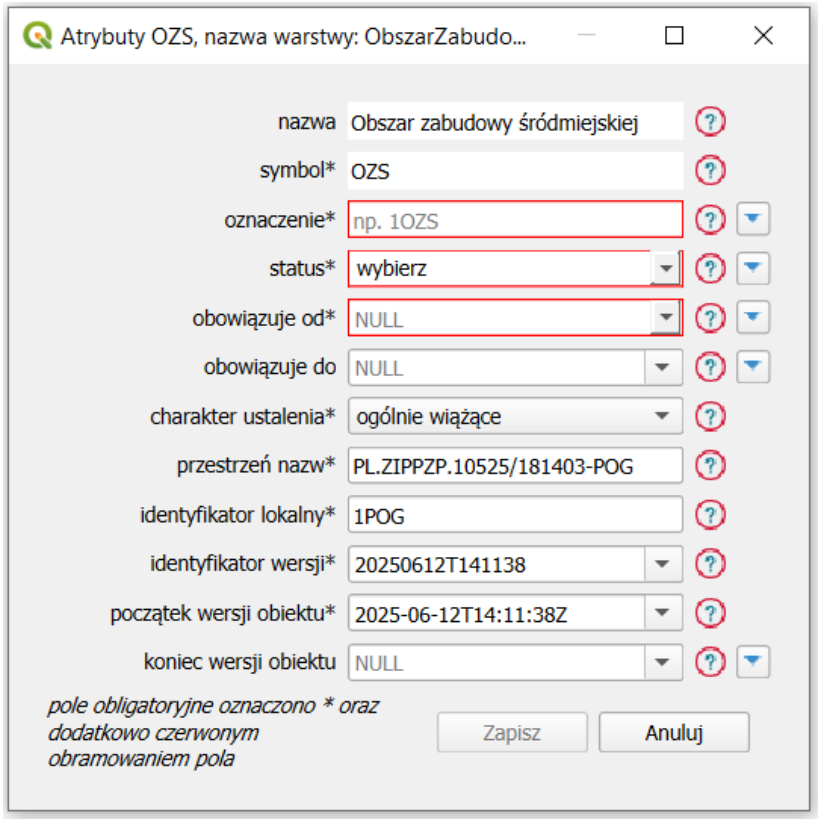
Dane przestrzenne tworzone dla POG **mogą obejmować** m.in. lokalizację przestrzenną **obszarów zabudowy śródmiejskiej** w postaci wektorowej w **układzie PL-2000**. W warstwie wektorowej powinien znajdować się **co najmniej jeden** obiekt przestrzenny będący **poligonem**. Obiekty te zostaną opisane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



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**.



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 zaznaczane 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.

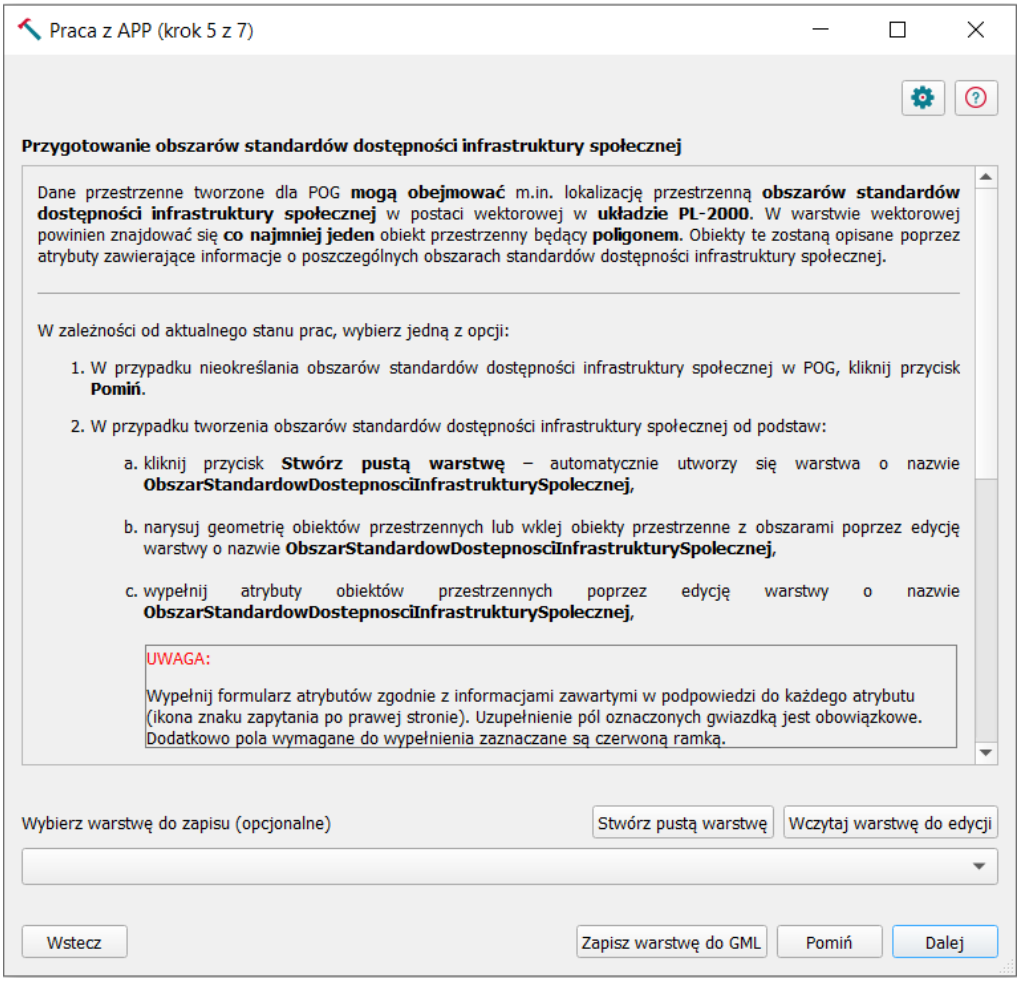
Informacja

Przejście 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**, umożliwia 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)

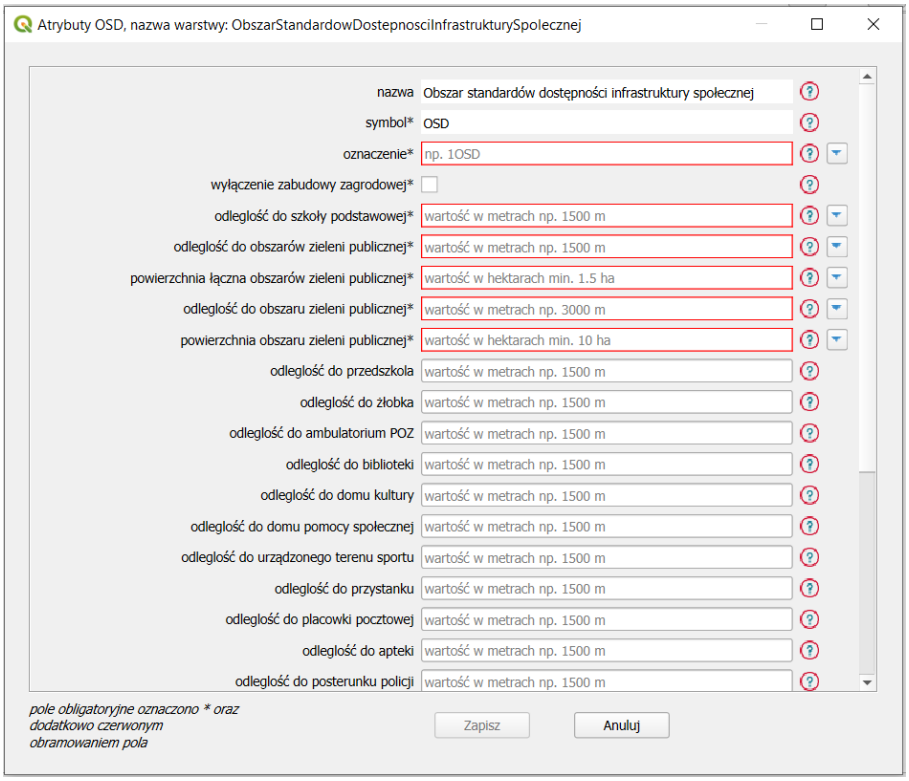
Dane przestrzenne tworzone dla POG **mogą obejmować** m.in. lokalizację przestrzenną **obszarów standardów dostępności infrastruktury społecznej** w postaci wektorowej w **układzie PL-2000**. W warstwie wektorowej powinien znajdować się **co najmniej jeden** obiekt przestrzenny będący **poligonem**. 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 **ObszarStandardowDostepnosciInfrastrukturySpolecznej,**
   b) **narysuj** geometrię obiektów przestrzennych lub wklej obiekty przestrzenne z obszarami poprzez edycję warstwy o nazwie **ObszarStandardowDostepnosciInfrastrukturySpolecznej,**
   c) wypełnij atrybuty obiektów przestrzennych poprzez edycję warstwy o nazwie **ObszarStandardowDostepnosciInfrastrukturySpolecznej,**



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 zaznaczane 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.

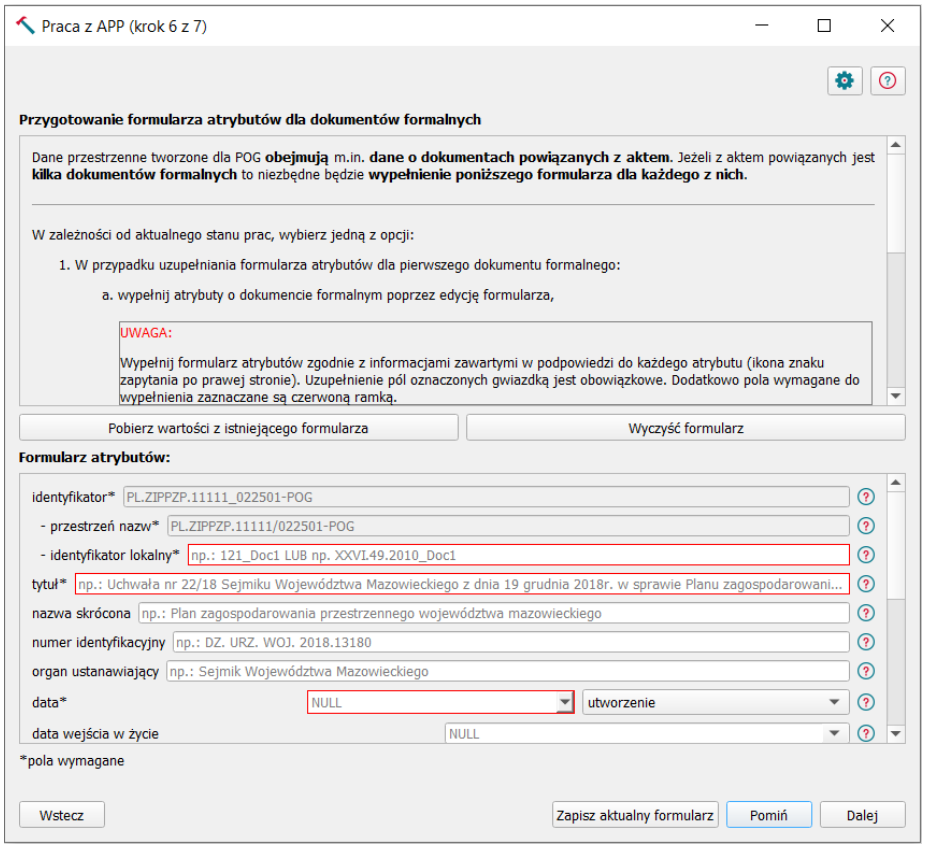
Informacja

Przejście 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**, umożliwia 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**.



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 zaznaczane są czerwoną ramką.

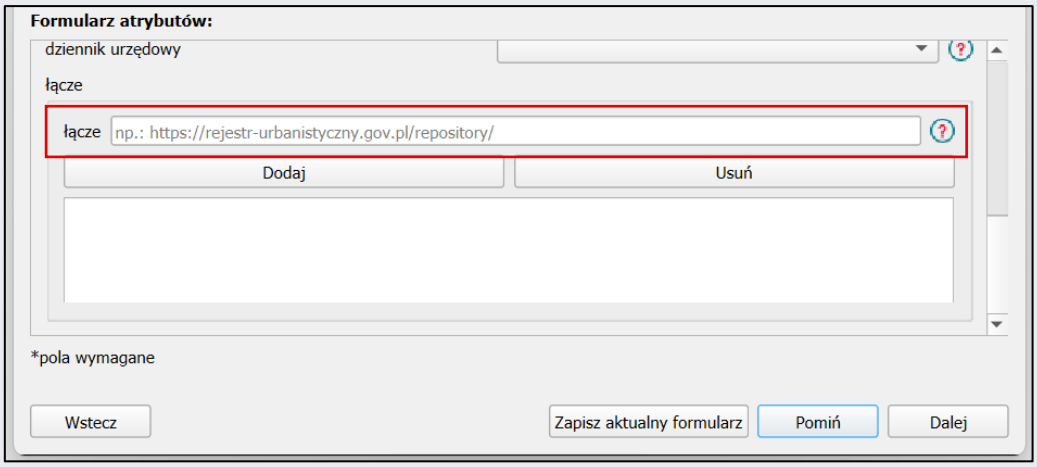
   b) po wypełnieniu formularza kliknij przycisk **Zapisz aktualny formularz**, żeby zapisać plik na dysku.
2. W przypadku uzupełniania formularza atrybutów dla kolejnego dokumentu formalnego, wybierz jedną z opcji:
   a) zmień wpisane w formularzu dane tak, aby odnosiły się one do kolejnego dokumentu, 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.

Pamiętaj! Jeśli POG przyjmuje status „prawnie wiążący lub realizowany” musisz wgrać co najmniej jeden dokument formalny uchwalający.

W zależności od tworzonych dokumentów formalnych rekomendujemy umieszczanie łączy (linków) do dokumentów umieszczanych w **Repozytorium Rejestru Urbanistycznego**.



Rysunek 22 Okno wtyczki – Praca z APP (krok 6 z 7) – widok pola „łącze”

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

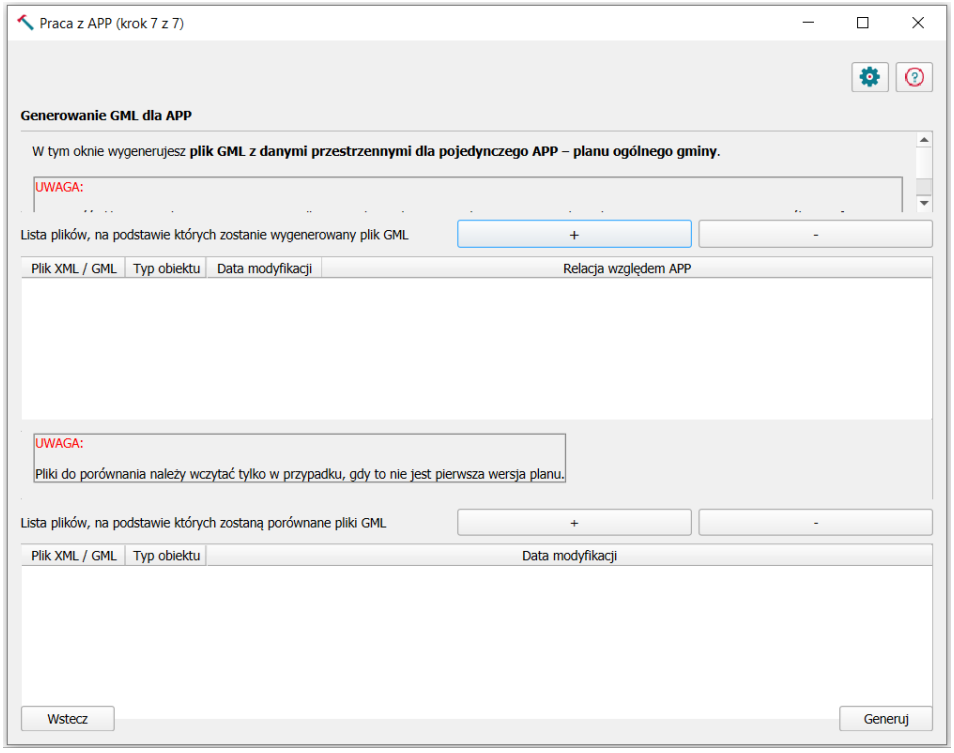
W tym oknie wygenerujesz **plik GML z danymi przestrzennymi dla pojedynczego APP – planu ogólnego gminy**.

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 23 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 ujednoliceniu 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.

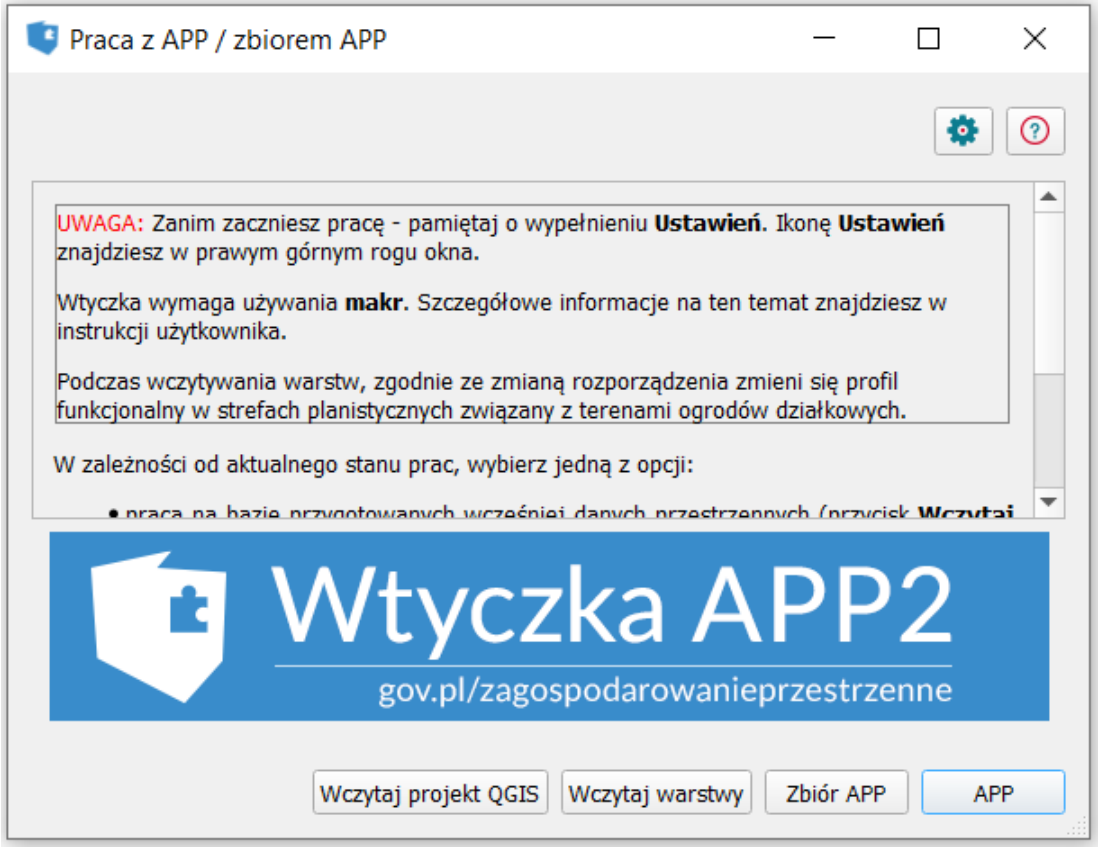
Dane przestrzenne dla pojedynczego APP innego niż plan ogólny gminy obejmują:

- rysunek lub rysunki APP[1], 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.

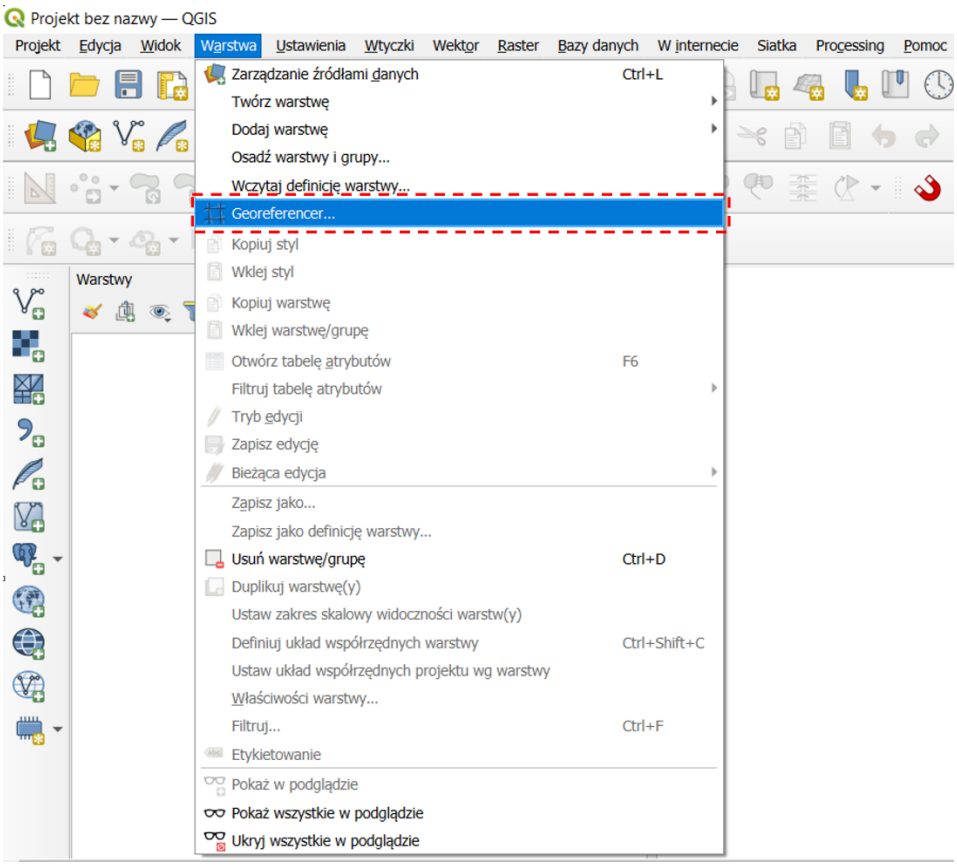


Rysunek 24 Okno wtyczki – Praca z APP / zbiorem APP

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 25 Widok paska narzędzi QGIS – wybrana opcja Raster - Georeferencer

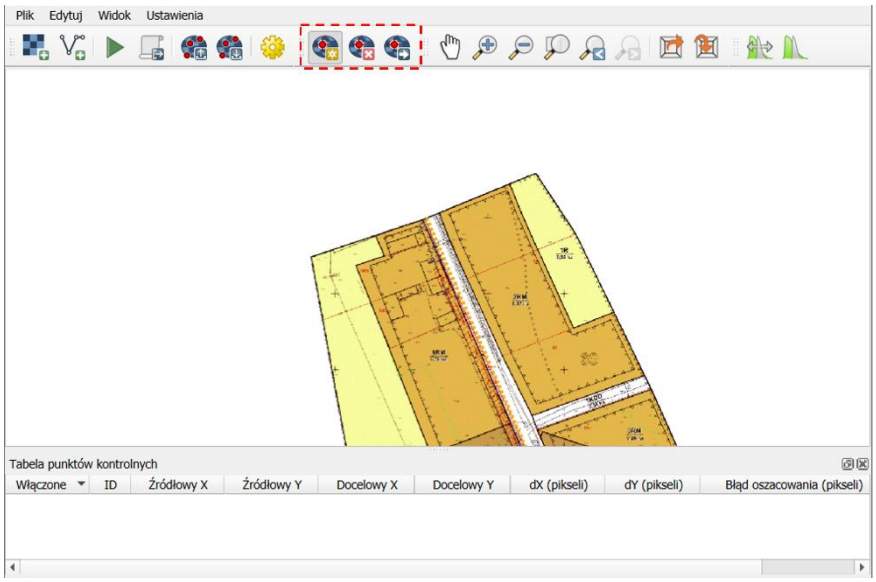
2. W oknie narzędzia **Georeferencer** wybierz zakładkę **Ustawienia**, następnie zakładkę **Ustawienia przekształcenia** i zdefiniuj parametry przekształcenia, czyli: **Typ przekształcenia** (np. Wielomian 1), **Metoda resamplingu** (np. Sześcienna), **Docelowy układ współrzędnych** (np. Układ PL-1992 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.

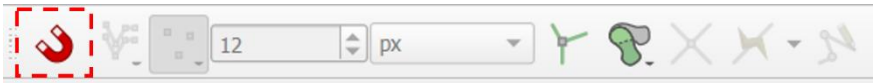
Nadanie georeferencji:

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 26 Widok narzędzia QGIS Georeferencer

2. Na rastrze **wybierz** 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 27 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.

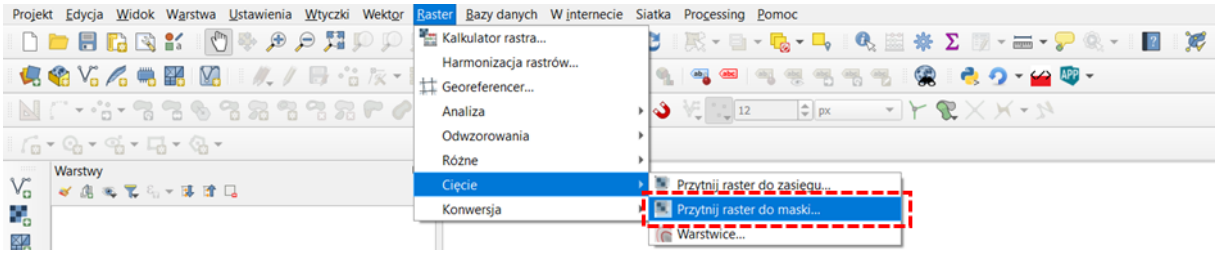
5. Po zakończeniu tego procesu przyjrzyj się błędom transformacji znajdującym się po prawej stronie tabeli – na dole okna narzędzia **Georeferencer**. Jeśli błędy są zbyt duże, podejmij próbę poprawy umiejscowienia punktu za pomocą przycisku **Przesuń punkt kontrolny** lub usunięcia punktu generującego zbyt duże błędy za pomocą przycisku **Usuń punkt**. Pamiętaj przy tym o optymalnej liczbie i rozmieszczeniu punktów.
6. Kiedy wszystkie punkty kontrolne są gotowe, wybierz przycisk **Rozpocznij przekształcenie** znajdujący się na górnym pasku wtyczki, reprezentowany przez **zieloną trójkątną ikonkę symbolizującą start**.
7. 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.

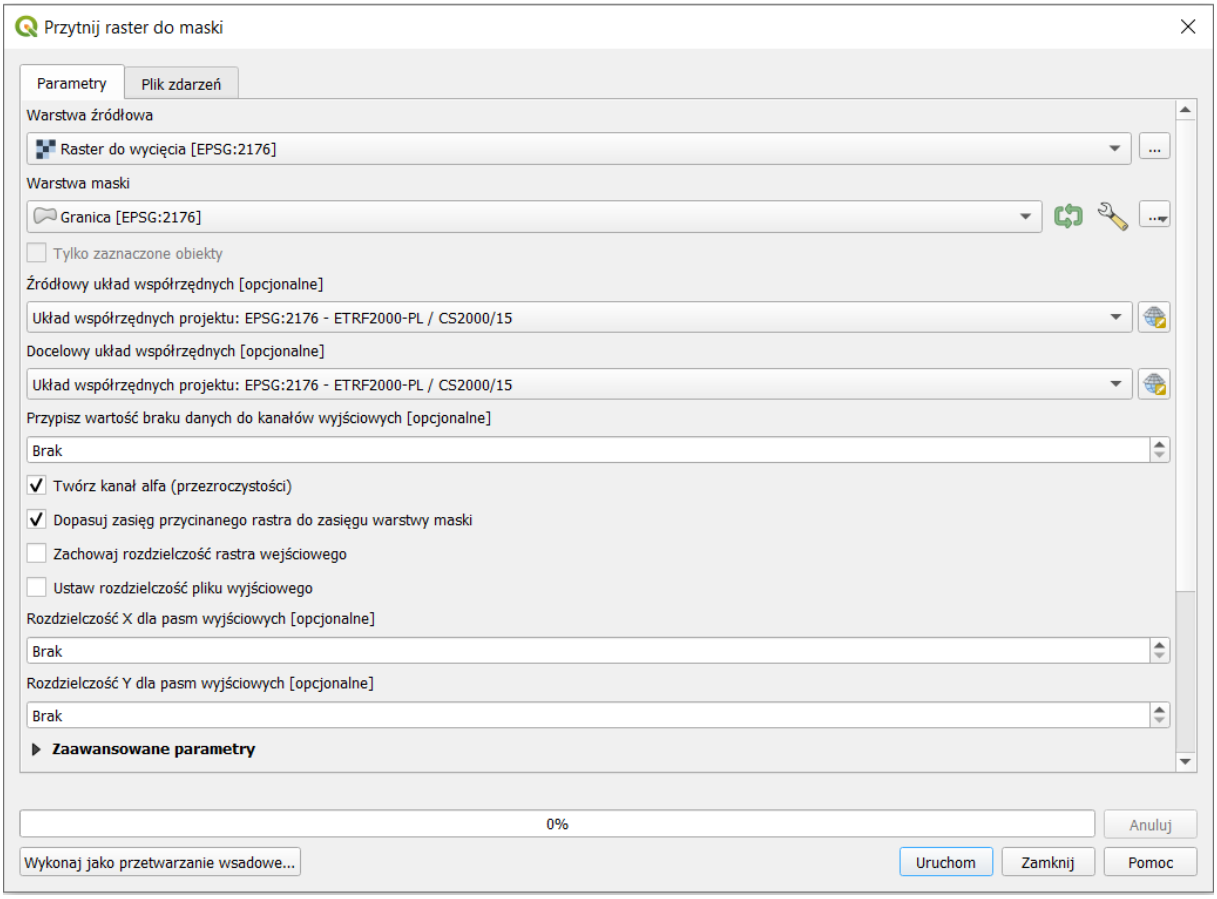
Przycięcie rastra:

1. 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 28 Widok paska narzędzi QGIS – wybrana opcja Raster – Cięcie – Przytnij raster do maski

2. 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.

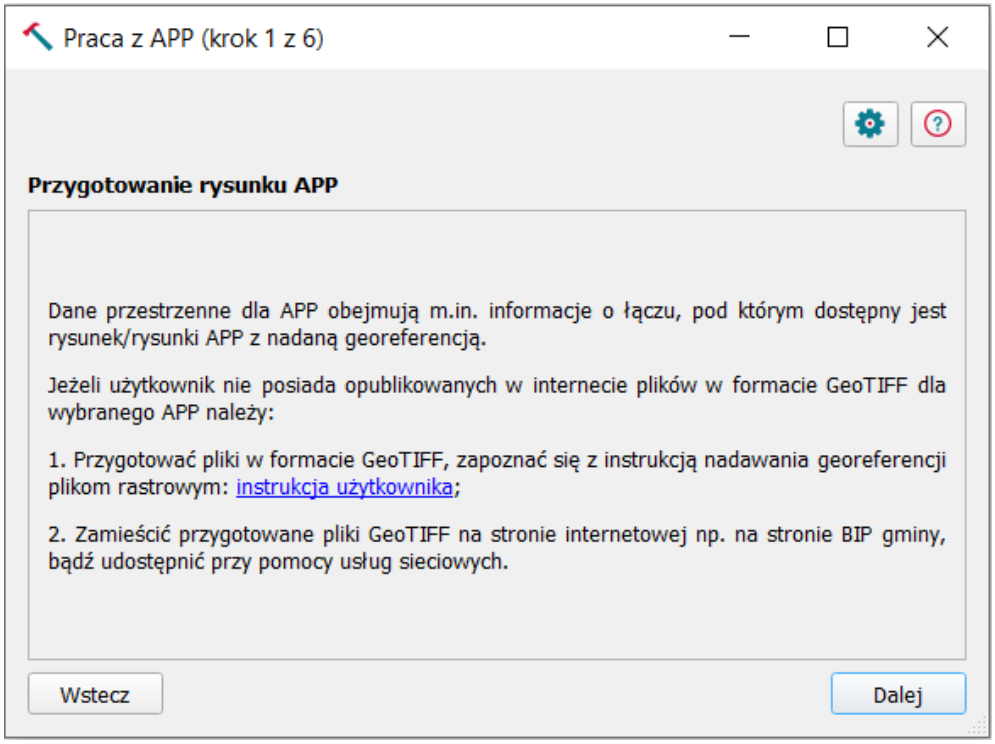


Rysunek 29 Widok okna narzędzia Przytnij raster do maski

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 30 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.

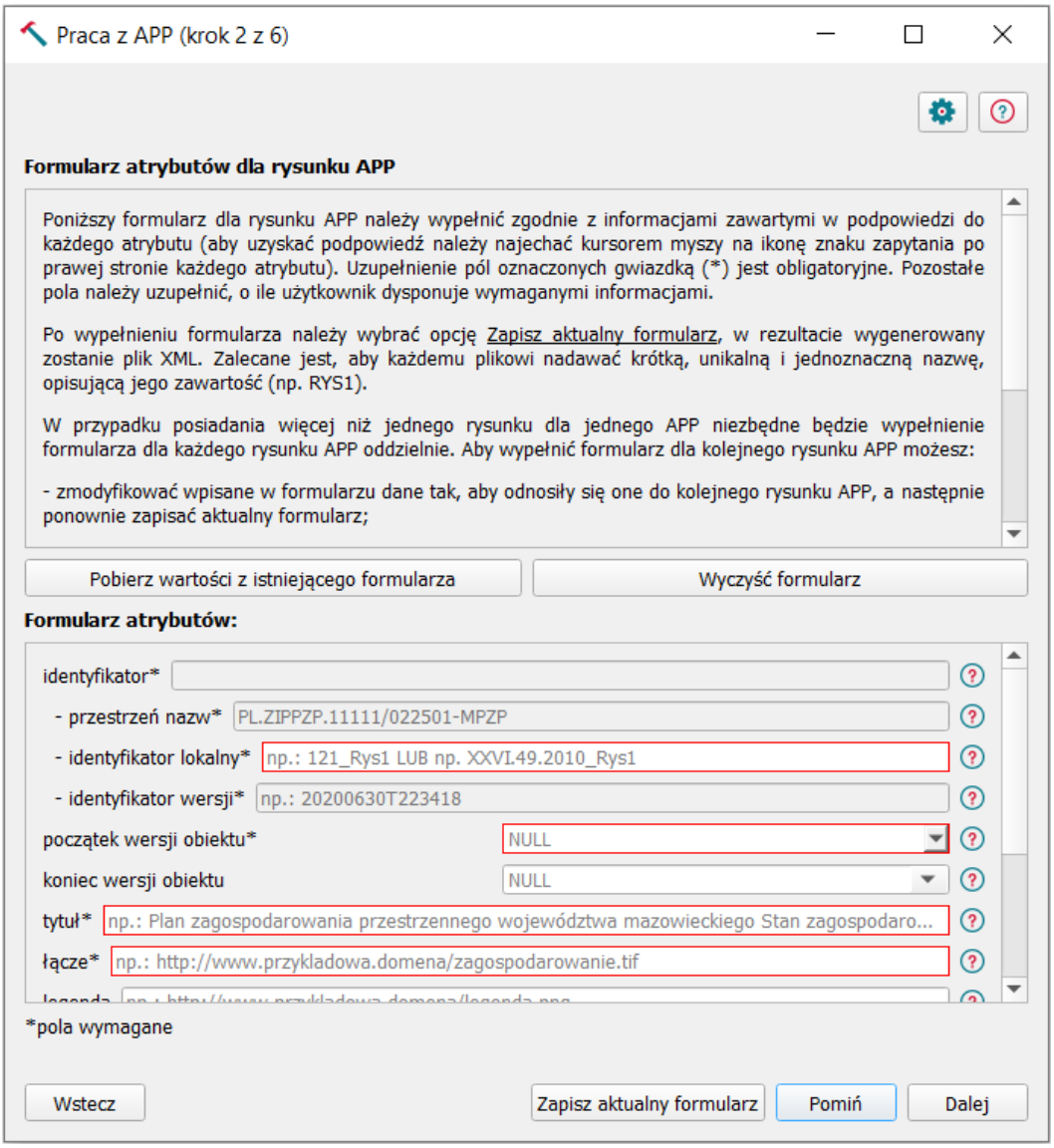
W przypadku posiadania więcej niż jednego rysunku dla jednego APP wypełnij formularz dla każdego rysunku APP oddzielnie. Aby wypełnić formularz dla kolejnego rysunku APP możesz:

- 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.



Rysunek 31 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

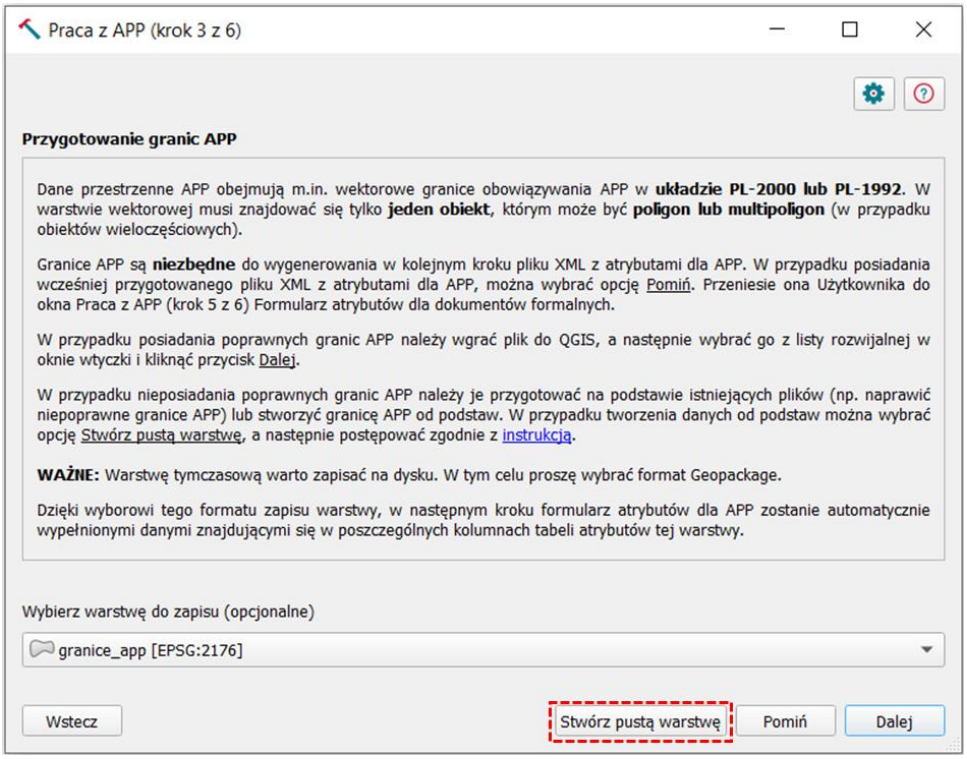
wygenerowania w kolejnym kroku pliku GML z atrybutami dla APP. W przypadku posiadania wcześniej przygotowanego pliku GML z atrybutami dla APP, możesz wybrać opcję **Pomiń**.

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:

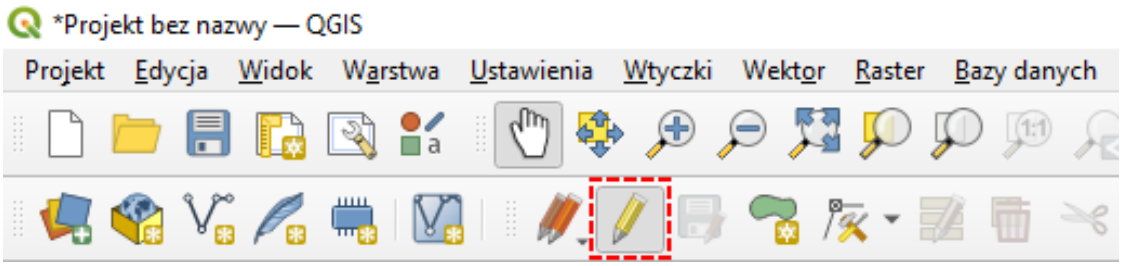
1. Wgraj do QGIS rysunek APP oraz inne pomocne warstwy, np. granice gminy z PRG, granice obowiązywania innych aktów, dane EGiB itp.
2. Wybierz przycisk znajdujący się w oknie wtyczki **Stwórz pustą warstwę.** Wygeneruje on tymczasową warstwę z poprawnie zdefiniowanymi atrybutami, niezawierającą jednak 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 32 Okno wtyczki – Praca z APP (krok 3 z 6)

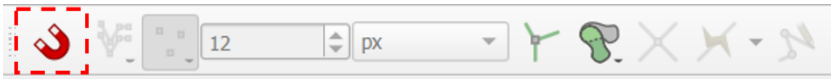
3. Na górnym pasku narzędzi QGIS znajdziesz przycisk **Tryb edycji** reprezentowany grafiką żółtego ołówka. Wybierz te narzędzie, żeby edytować bieżącą warstwę. Obok znajduje się narzędzie reprezentowane ikonką dyskietki

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



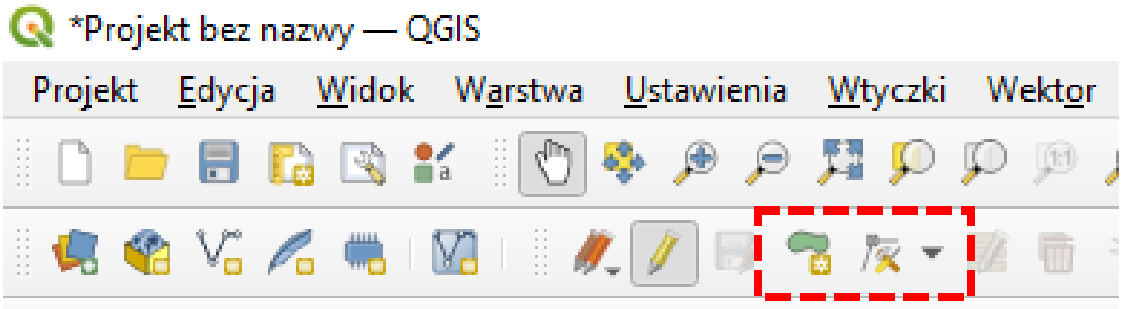
Rysunek 33 Pasek narzędzi QGIS – zaznaczona funkcja Tryb edycji

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 34 Pasek narzędzi QGIS – zaznaczona funkcja Włącz przyciąganie

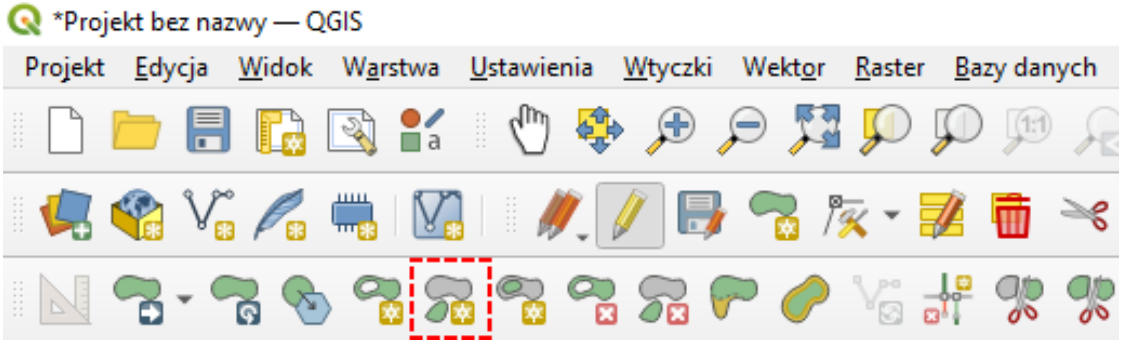
5. Na pasku **Digitalizacji** znajdziesz przycisk **Rysuj poligon**. Po jego wybraniu możesz zacząć tworzyć wierzchołki poligonu, klikając na mapie lewym przyciskiem myszy w pożądanych miejscach. Aby zakończyć tworzenie poligonu kliknij prawym klawiszem myszy w dowolnym miejscu okna mapy. Po zakończeniu 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 35 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 36 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 wypełnionymi 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 nieuzupełnienia 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 obligatoryjne.

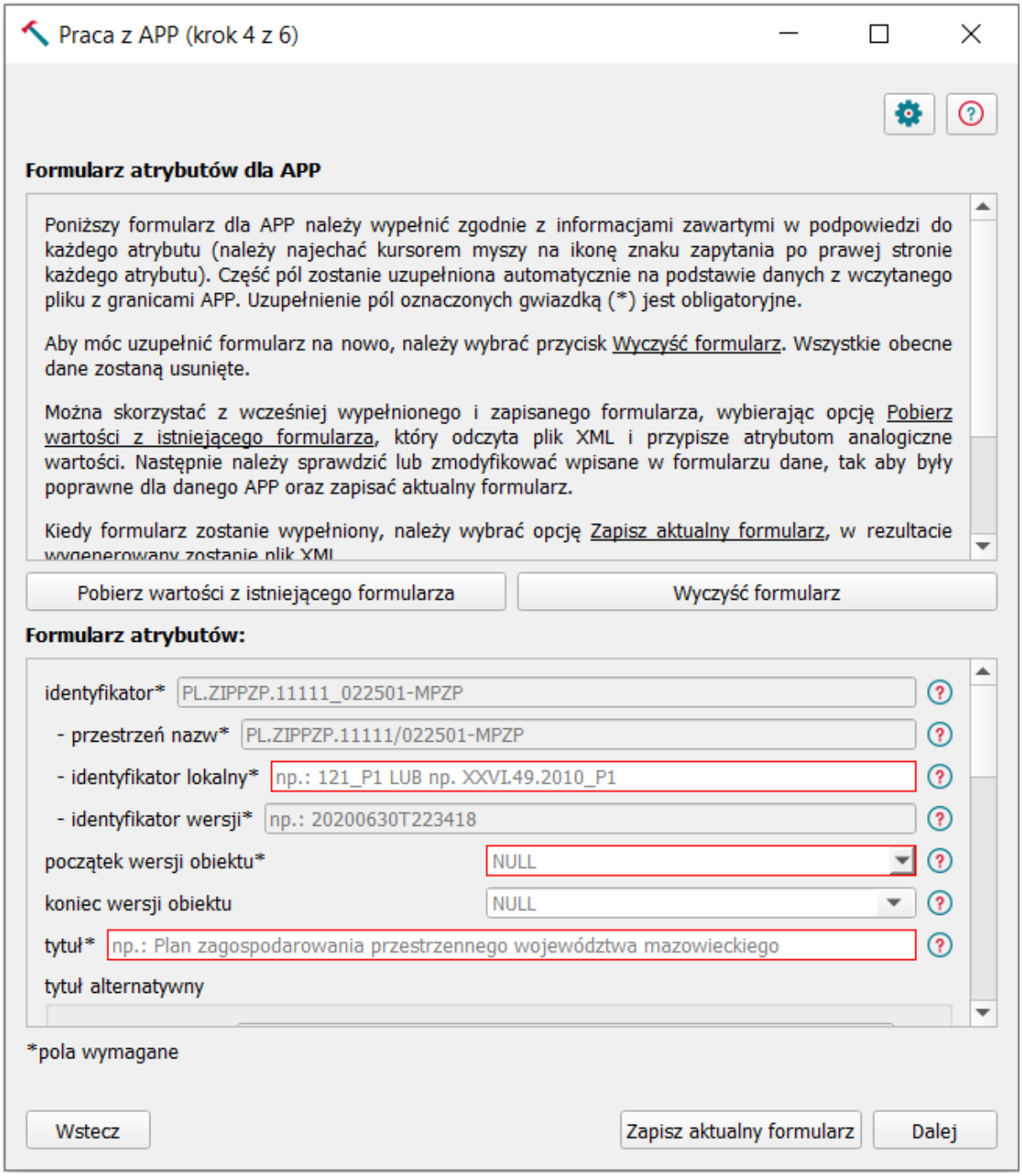
Możesz skorzystać z wcześniej wypełnionego i zapisanego formularza, wybierając opcję **Pobierz wartości z istniejącego formularza**, który odczyta plik GML i uwidoczni w formularzu wartości jego atrybutów. Następnie sprawdź lub zmodyfikuj wpisane w formularzu dane tak, aby odnosiły się one do aktualnie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



Rysunek 37 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 obligatoryjne.

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

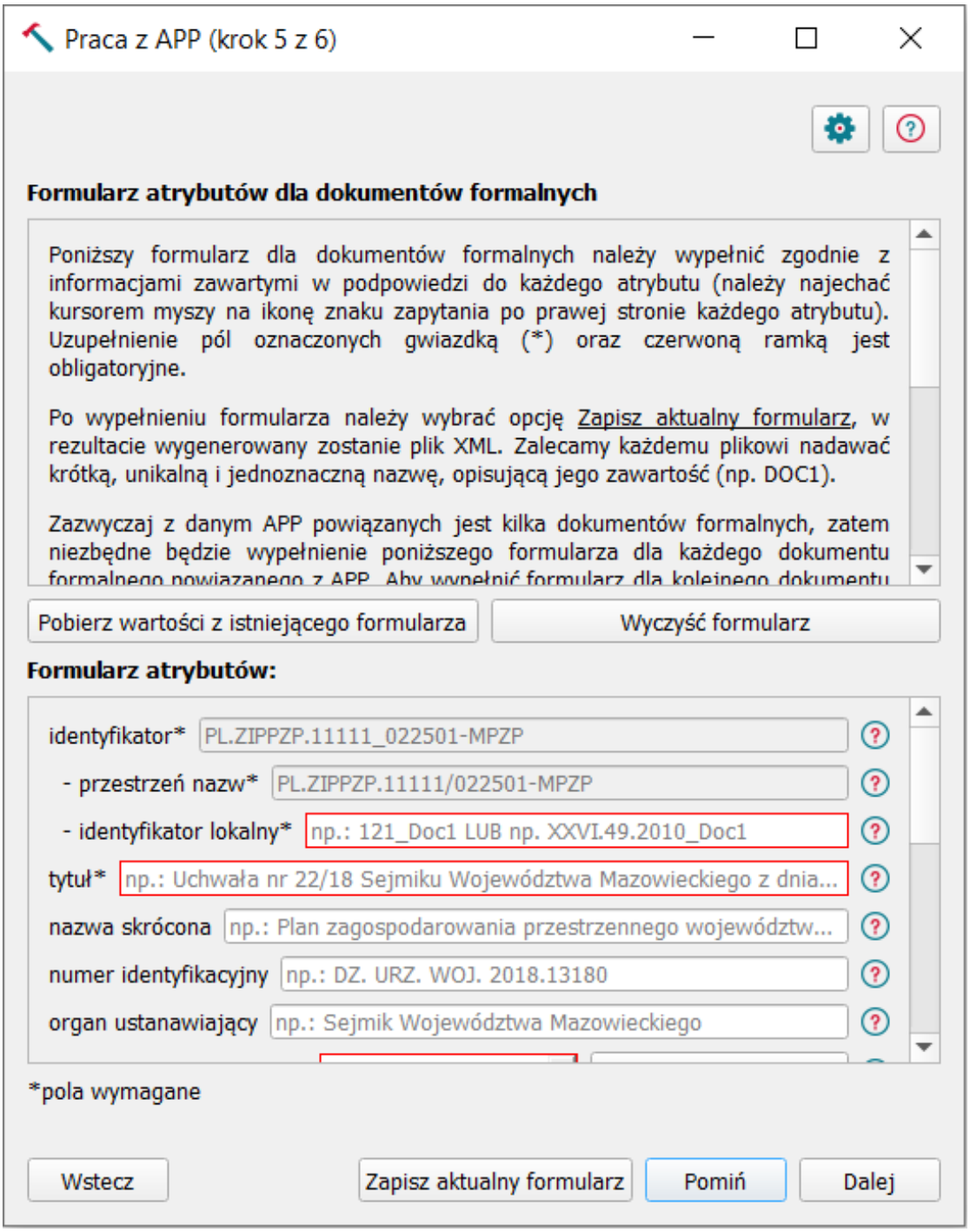
Zazwyczaj z danym APP powiązanych jest kilka dokumentów formalnych, zatem niezbędne będzie wypełnienie poniższego formularza dla każdego dokumentu formalnego powiązanego z APP.

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

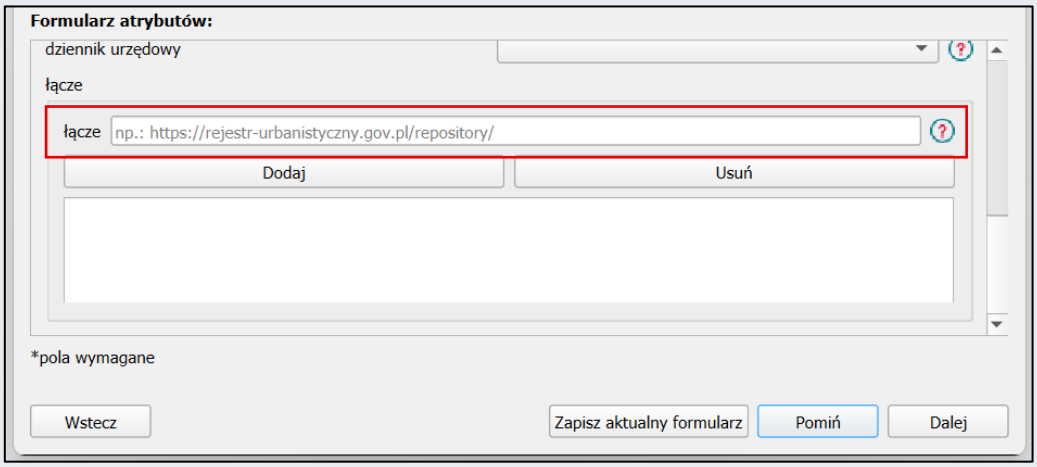
Pamiętaj, że w końcowym kroku tego narzędzia, czyli w oknie **Praca z APP (krok 6 z 6) Generowanie GML dla APP**, będziesz musiał wgrać wszystkie (co najmniej jeden) formularze dla dokumentów formalnych danego APP.



Rysunek 38 Okno wtyczki – Praca z APP (krok 5 z 6)

Informacja

W zależności od tworzonych dokumentów formalnych rekomendujemy umieszczanie łączy (linków) do dokumentów umieszczanych w **Repozytorium Rejestru Urbanistycznego**.

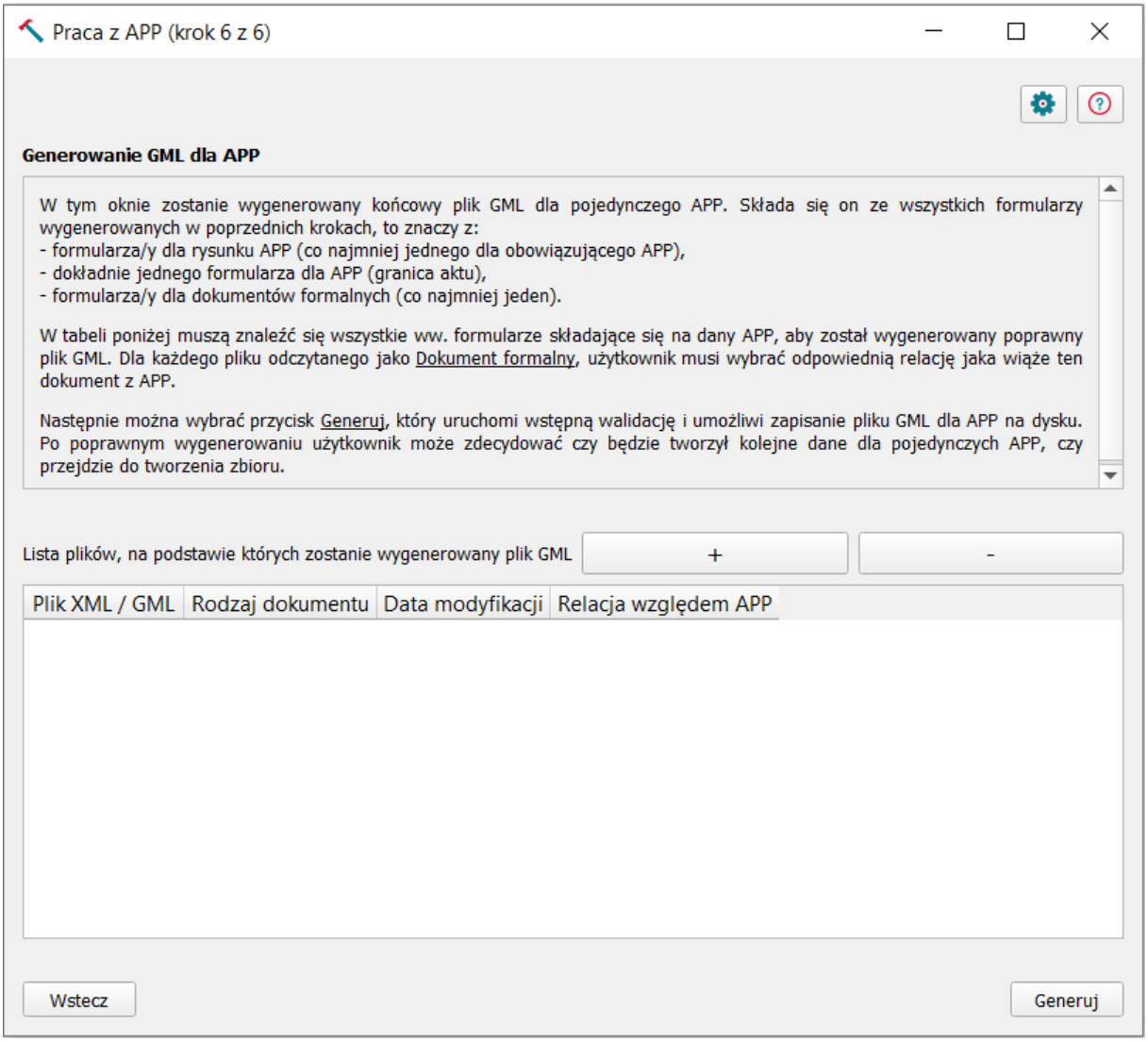


Rysunek 39 Okno wtyczki – Praca z APP (krok 5 z 6) – widok pola „łącze”

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 40 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 pojawią 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

Uwaga

Zgodnie z przepisami Ustawy (art. 67a ust 1b) zbiory są tworzone, aktualizowane i udostępniane w Rejestrze Urbanistycznym.

Narzędzie do tworzenia zbioru APP we Wtyczce APP 2 ma charakter poglądowy i informacyjny.

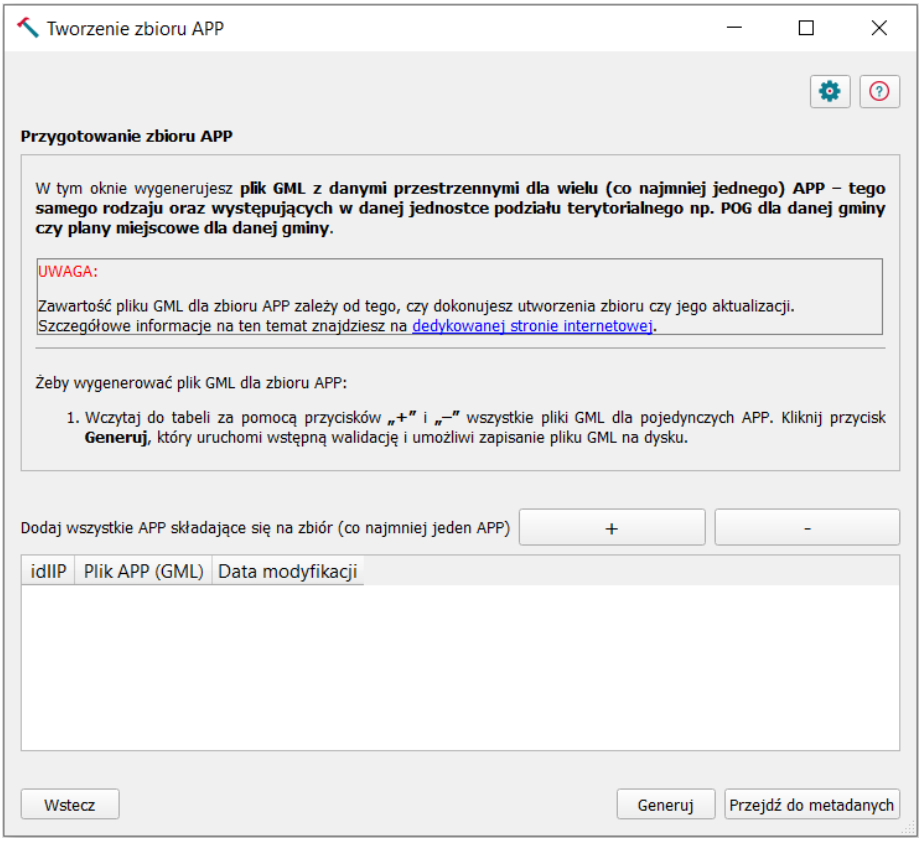
W tym oknie wygenerujesz **plik GML z danymi przestrzennymi dla wielu (co najmniej jednego) APP – tego samego rodzaju oraz występujących w danej jednostce podziału terytorialnego np. POG dla danej gminy czy plany miejscowe dla danej gminy.**

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.



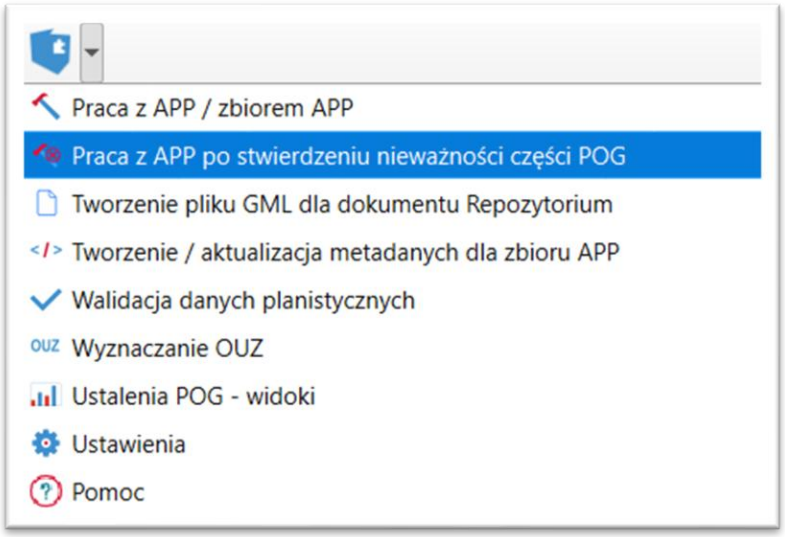
Rysunek 41 Okno wtyczki Tworzenie zbioru APP

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.

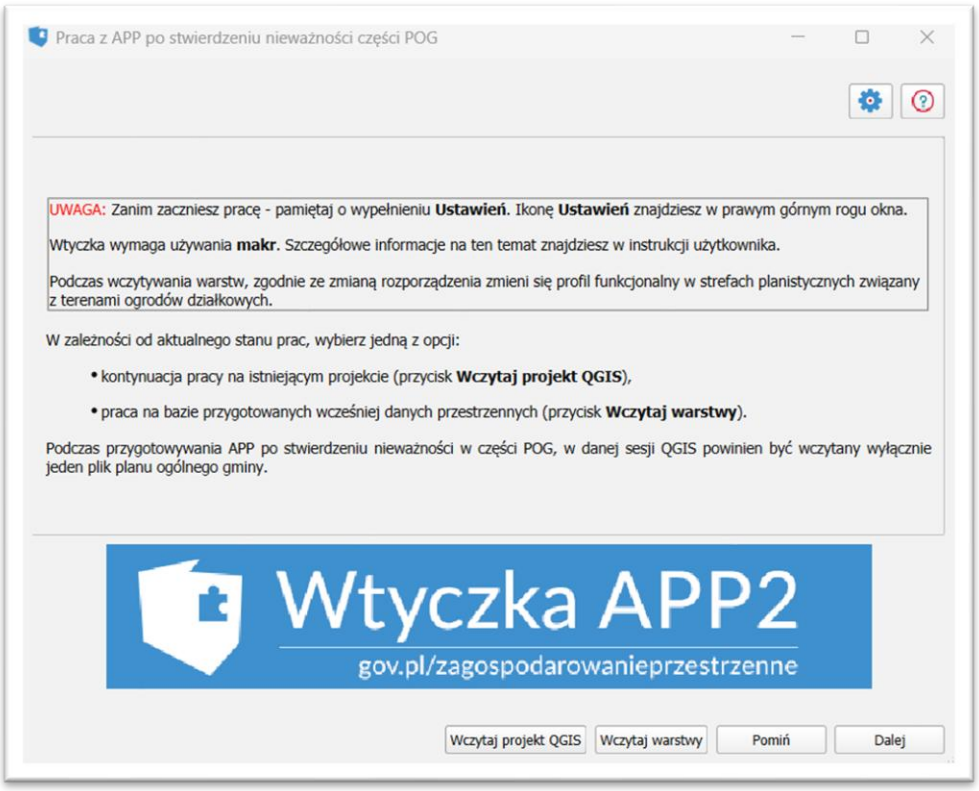
5. Praca z APP po stwierdzeniu nieważności części POG

We Wtyczce APP 2 utworzysz dane przestrzenne dla planu ogólnego gminy po stwierdzeniu jego nieważności w części. W tym celu wtyczka przeprowadzi Cię przez 3 kroki – każdy z nich opiera się na uzupełnieniu interaktywnego formularza.



Rysunek 42 Okno wtyczki – Praca z APP (krok 7 z 7)

Pamiętaj! Funkcjonalność pracy z APP po stwierdzeniu nieważności części POG zależna jest w pierwszej chwili od **wczytania warstw planu ogólnego gminy,** dla którego stwierdzono częściową nieważność.



Rysunek 43 Okno wtyczki – Praca z APP po stwierdzeniu nieważności części POG

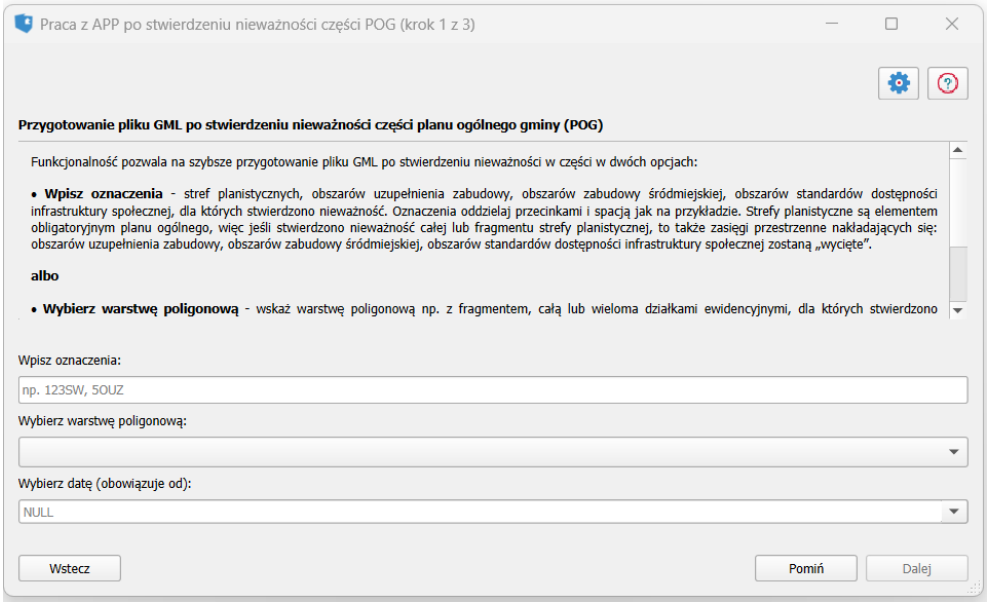
5.1. Praca z APP po stwierdzeniu nieważności części POG (krok 1 z 3) Przygotowanie pliku GML po stwierdzeniu nieważności części planu ogólnego gminy (POG)

Dane przestrzenne tworzone dla POG po stwierdzeniu nieważności w części możesz stworzyć na dwa sposoby.

1. **Wpisanie oznaczeń** stref planistycznych, obszarów uzupełnienia zabudowy, obszarów zabudowy śródmiejskiej, obszarów standardów dostępności infrastruktury społecznej, dla których stwierdzono nieważność. Oznaczenia oddzielaj przecinkiem i spacją. Strefy planistyczne są elementem obligatoryjnym POG, więc wraz ze stwierdzeniem nieważności całej lub fragmentu strefy planistycznej, następuje stwierdzenie nieważności nakładających się na nią obszarów uzupełnienia zabudowy, obszarów zabudowy śródmiejskiej, obszarów standardów dostępności infrastruktury społecznej.
2. **Wybranie warstwy poligonowej**, czyli wybranie warstwy z obszarem, dla którego stwierdzono nieważność.

Pamiętaj! Unieważnienie może mieć różną formę i skutki. **Powyższe opcje dotyczą stwierdzenia nieważności wybranych obiektów przestrzennych lub ich części**. Jeśli rozstrzygnięcie nadzorcze dotyczy innych przypadków, np. całego POG lub jego fakultatywnych ustaleń, dokonaj wyłącznie zamiany odpowiednich atrybutów, wraz z

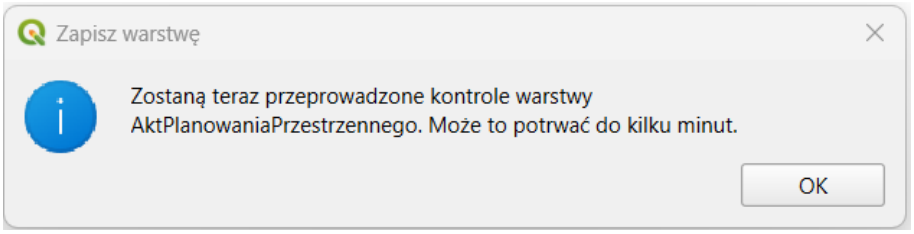
uzupełnieniem informacji o dokumencie formalnym, na skutek którego dokonana została zmiana w danych APP.



Rysunek 44 Okno wtyczki – Przygotowanie pliku GML po stwierdzeniu nieważności części planu ogólnego gminy (POG)

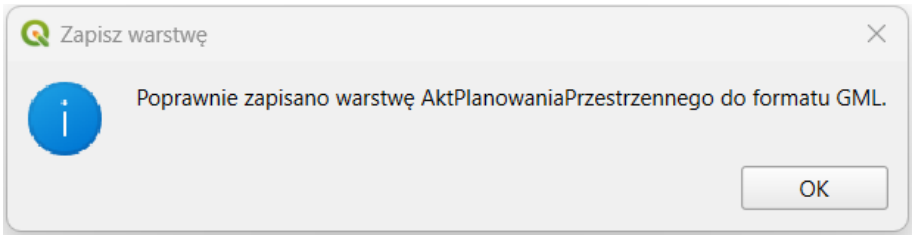
Po wybraniu odpowiedniej metody wykonania stwierdzenia nieważności w części POG, **wskaż datę (obowiązuję od)** poprzez wybranie jej z kalendarza.

Następnie kliknij przycisk **Dalej**, aby przeprowadzić **kontrole warstw.** Wtyczka poinformuje Cię, jaką warstwę w danym momencie kontroluje, np. kontrola warstwy AktPlanowaniaPrzestrzennego.



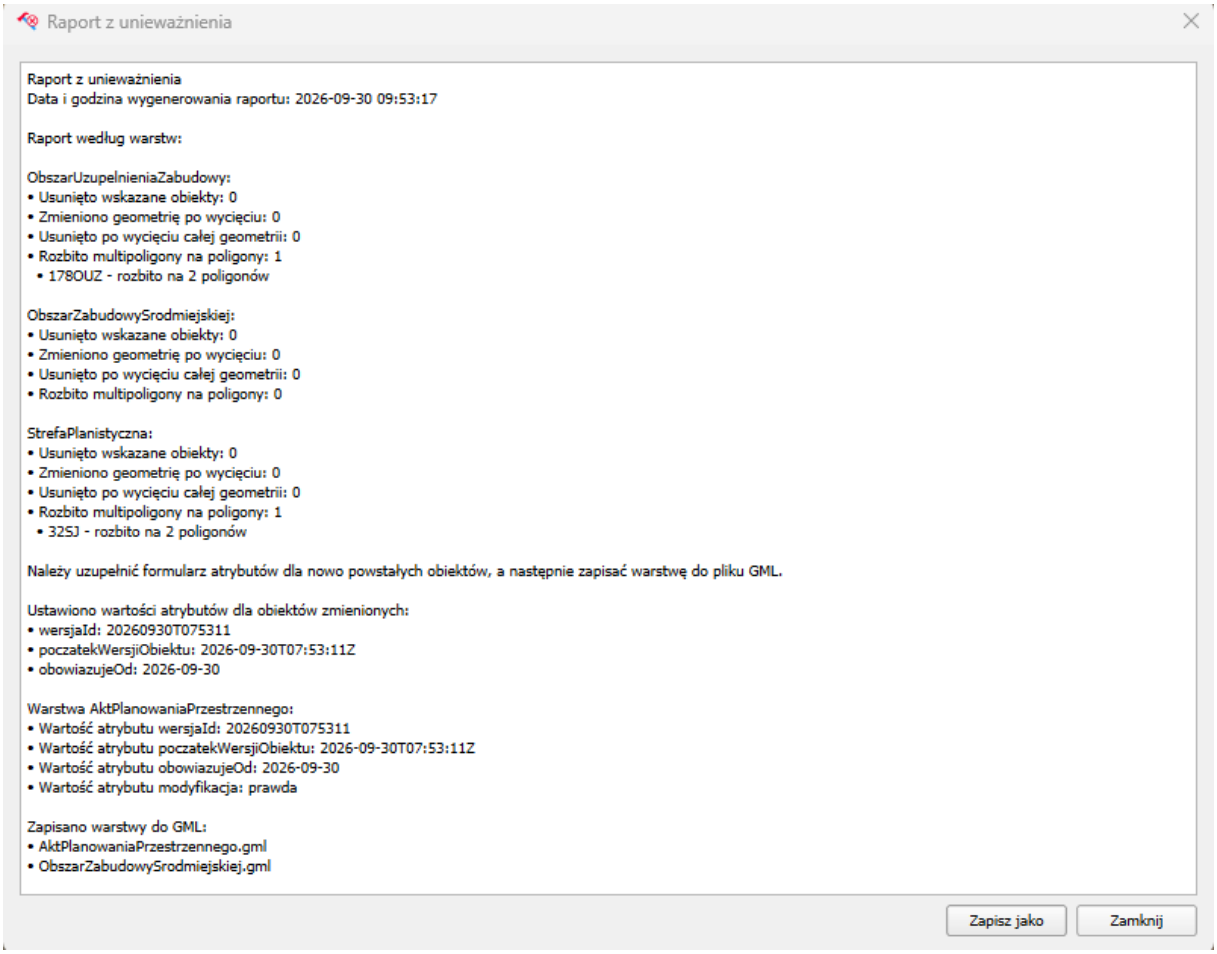
Rysunek 45 Komunikat – informacja związana z przeprowadzaniem kontroli warstwy AktPlanowaniaPrzestrzennego

Po przeprowadzeniu poprawnej kontroli warstwy Wtyczka APP 2 poinformuje Cię o tym w oddzielnym komunikacie.



Rysunek 46 Komunikat – informacja o pomyślnym przeprowadzeniu kontroli warstwy AktPlanowaniaPrzestrzennego

Po zakończeniu procesu kontroli wszystkich warstw Wtyczka APP 2 „wytnie” wskazane strefy planistyczne i fakultatywne obiekty (np. obszary uzupełnienia zabudowy), w zależności od zakresu unieważnienia. Zwieńczeniem tego procesu będzie **Raport z unieważnienia.** Raport wskazuje jakie operacje zostały przeprowadzone i które obiekty planu ogólnego zostały nimi objęte. Na samym dole raportu znajduje się informacja, które warstwy zostały automatycznie zapisane do plików GML. W celu zachowania raportu użyj przycisku **Zapisz jako**.

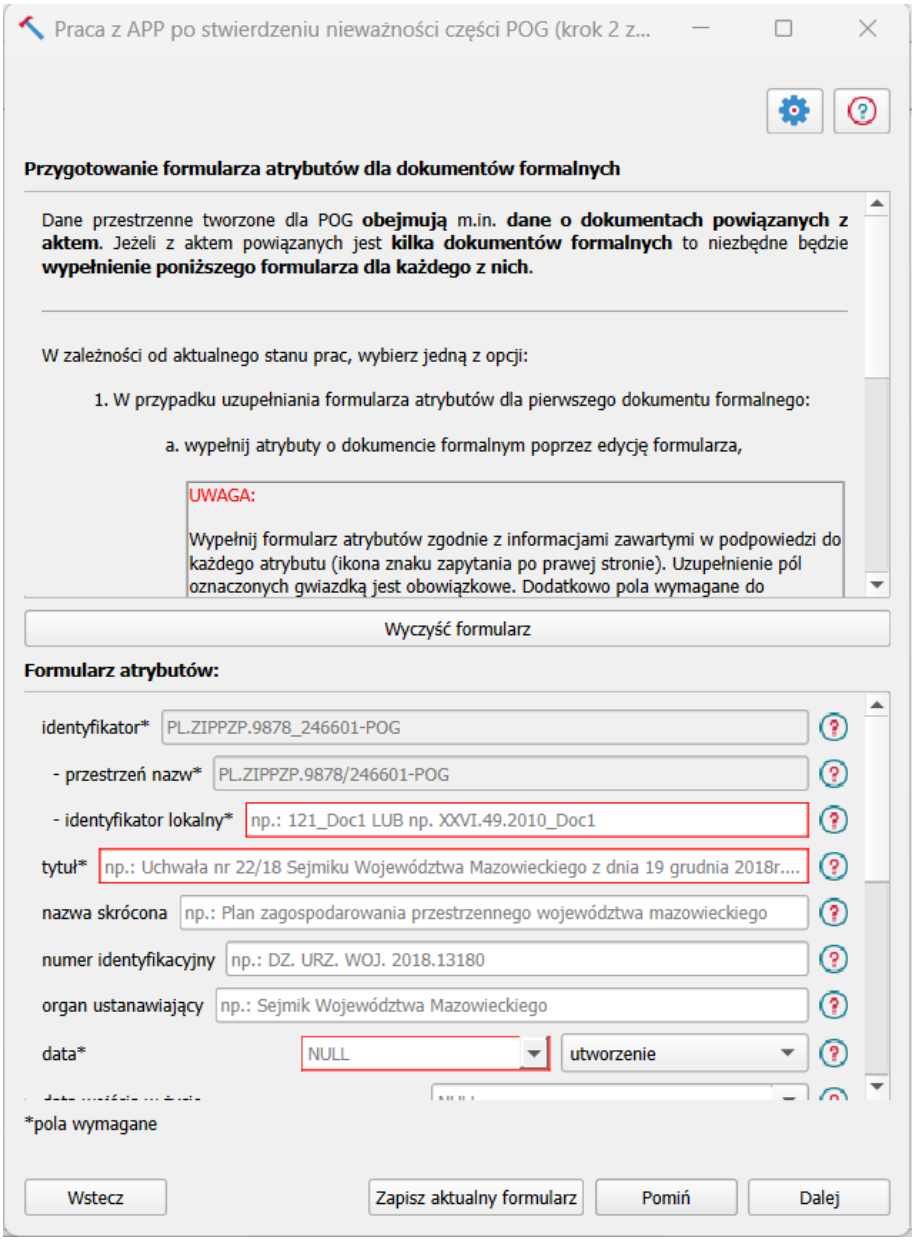


Rysunek 47 Komunikat – raport z unieważnienia

Zwróć uwagę na przypadek, kiedy warstwa poligonowa, na podstawie której wykonano unieważnienie dzieli obiekt na dwie lub więcej części. W takiej sytuacji, w Raporcie z unieważnienia pojawi się informacja sygnalizująca o rozbiciu multipoligonów na poligony, np. „Rozbito multipoligony na poligony: 1 → 32SJ rozbito na dwa poligony”. W tej sytuacji, po przygotowaniu formularza dla dokumentów formalnych należy przejść do przejść do podstawowej pracy z wtyczką, tj. Praca z APP / zbiorem APP, w zależności od wymaganych czynności, począwszy od rozdziału 4.5.2 pkt 1 lit. c), a następnie uzupełnij brakujące informacje w nowopowstałych obiektach. W przypadku rozbicia obiektu na kilka części, wtyczka pominie automatyczny zapis do GML warstw, w których zaszło rozbicie obiektów.

5.2. Praca z APP po stwierdzeniu nieważności części POG (krok 2 z 3) Przygotowanie formularza atrybutów dla dokumentów formalnych

Oprócz dokumentów, które wcześniej były powiązane relacją z APP **dodaj również dokument stwierdzający częściową nieważność.**



Rysunek 48 Okno wtyczki – Praca z APP po stwierdzeniu nieważności części POG (krok 2 z 3)

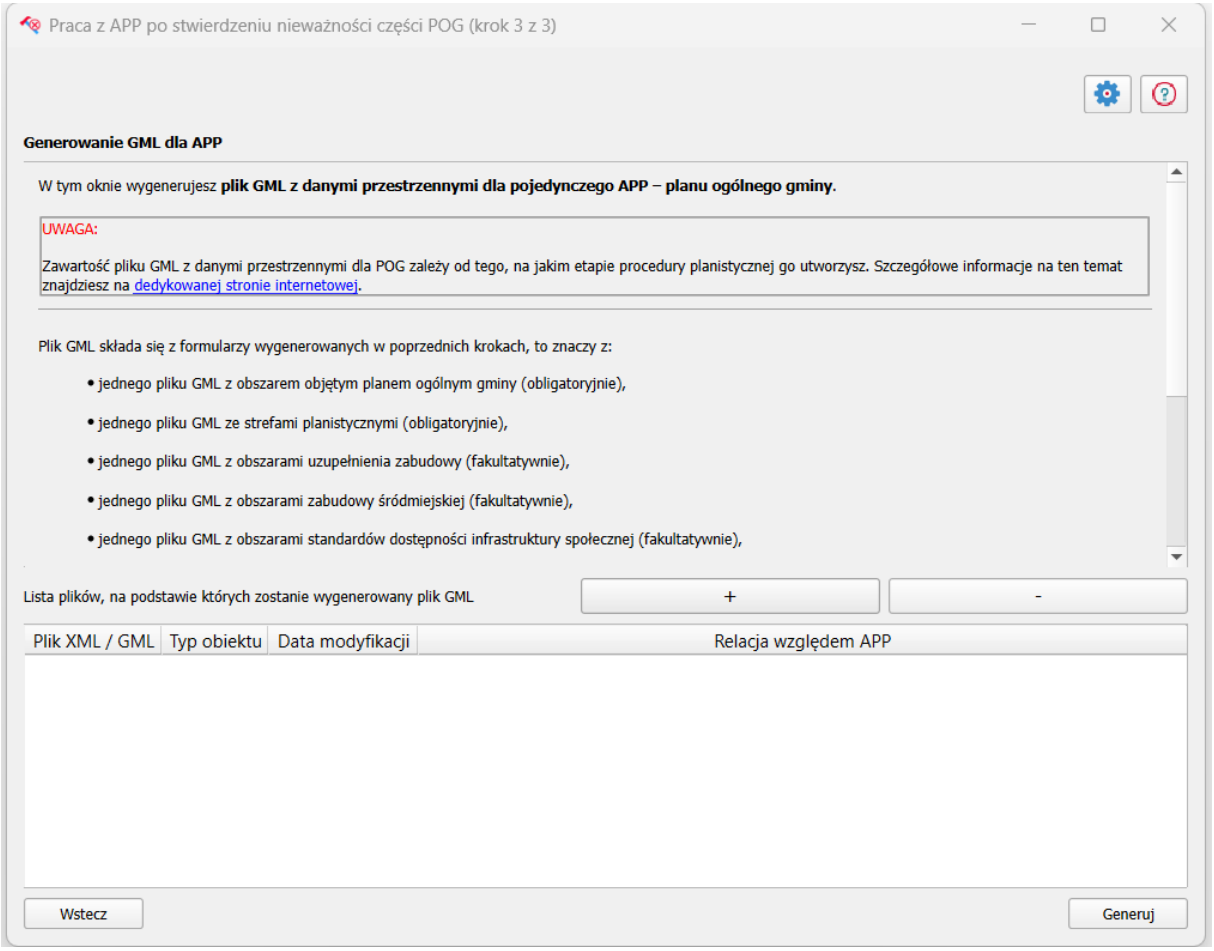
Jeśli nie posiadasz dokumentów formalnych powiązanych z częściowo unieważnionym POG możesz je utworzyć korzystając z funkcji Pobierz wartości z istniejącego formularza opisanego w rozdziale 4.5.6 w punkcie 2c).

5.3. Praca z APP po stwierdzeniu nieważności części POG (krok 3 z 3) Generowanie GML dla APP

W tym oknie wygenerujesz końcowy **plik GML z danymi przestrzennymi dla pojedynczego APP po stwierdzeniu nieważności w części POG.**

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),
- 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 49 Okno wtyczki – Praca z APP po stwierdzeniu nieważności części POG (krok 3 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. Dla dokumentu stwierdzającego częściową nieważność wybierz relację: **unieważnia**.
3. Kliknij przycisk **Generuj**, który uruchomi wstępną walidację i umożliwi zapisanie gotowego pliku GML dla POG na dysku.

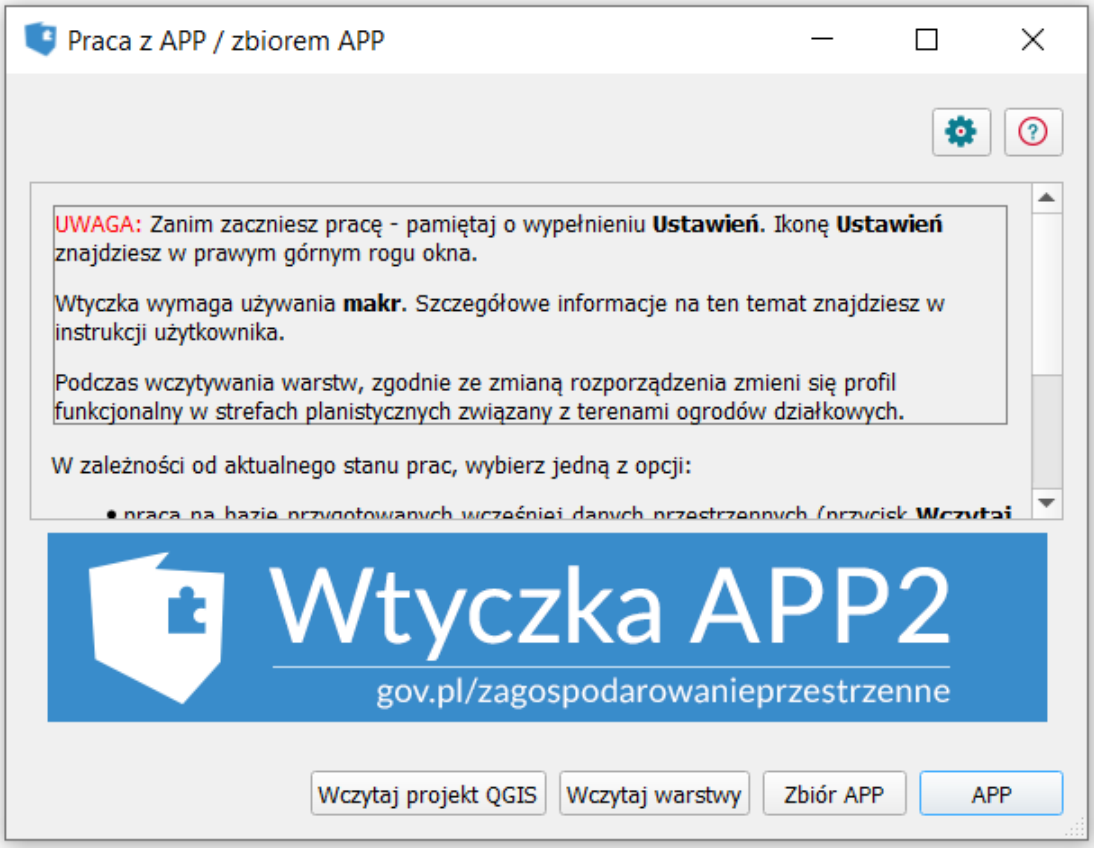
Do tabeli możliwe jest wczytanie wyłącznie pojedynczych plików GML zawierających dany typ obiektu.

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

Informacja

Praca z APP po stwierdzeniu nieważności w całości POG

W przypadku unieważnienia w całości aktu planowania przestrzennego należy skorzystać z funkcji „Praca z APP”, opisanej w rozdziale 4.5. W pierwszym oknie, należy wybrać opcję „Wczytaj warstwy” i wskazać plik z aktem planowania przestrzennego, który uległ unieważnieniu w całości.



Rysunek 50 Okno wtyczki – Praca z APP / zbiorem APP

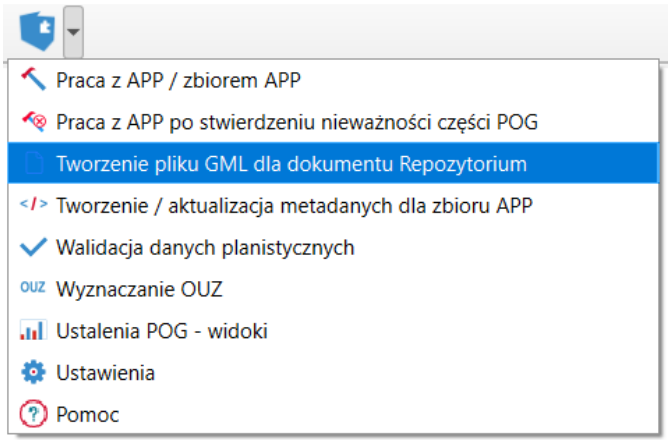
Następnie dla wszystkich obiektów APP należy zmienić status na nieaktualny, wskazać nową datę „obowiązuje od” oraz „początek wersji obiektu”. Można w tym celu skorzystać z funkcji hurtowej zmiany atrybutów, opisanej w rozdziale 4.5. Dalsze kroki należy przejść analogicznie do standardowej procedury tworzenia APP. Dodatkowo dla pliku aktu planowania przestrzennego unieważnionego w całości należy przygotować dokument formalny, na podstawie którego została stwierdzona nieważność, oraz dodać go w ostatnim kroku podczas generowania GML w relacji „unieważnia”.

6.Tworzenie pliku GML dla dokumentu Repozytorium

Wtyczka APP 2 od wersji 2.1.4. umożliwia tworzenie plików GML dla dokumentów udostępnianych w Repozytorium Rejestru Urbanistycznego.

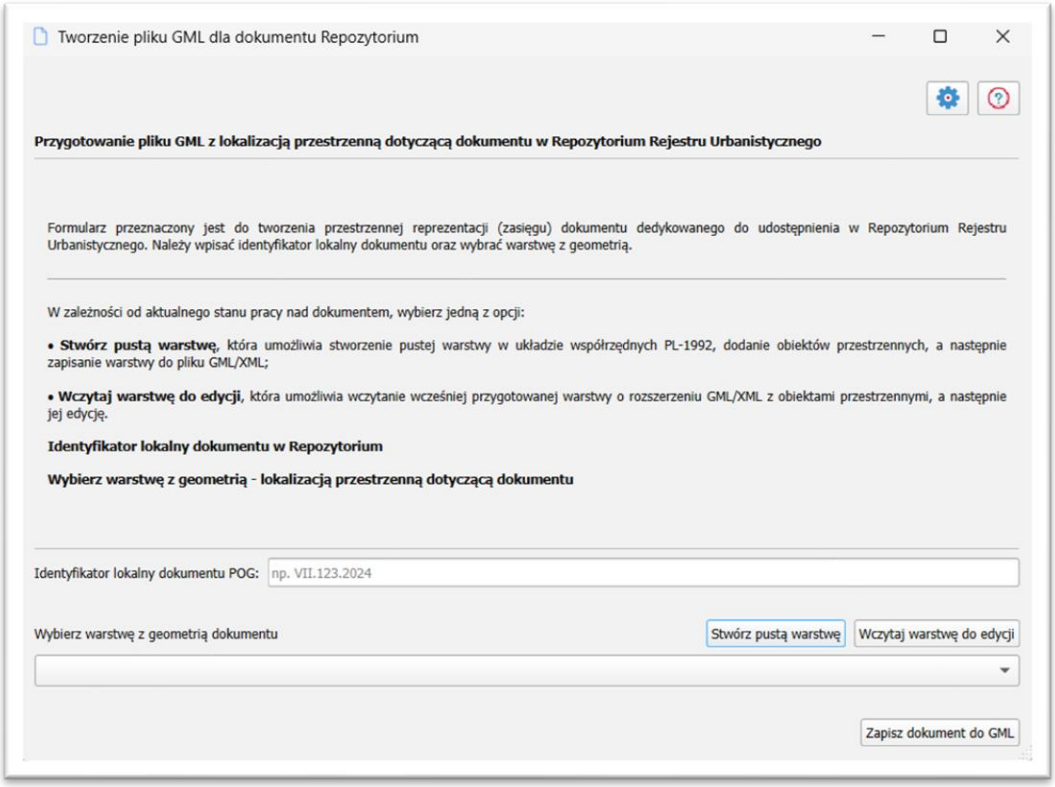
Informacja

Podczas dodawania dokumentu do Repozytorium Rejestru Urbanistycznego, w sekcji **wskaż teren objęty dokumentem** dodaje się plik inny niż ten załączany do aktu planowania przestrzennego - dane przestrzenne tworzone dla aktów planowania przestrzennego zawsze są załącznikiem do uchwały i tworzy się je w komponencie Praca z APP, a następnie dodaje się je w kroku 2 wraz z uchwałą lub jej projektem.
Przykład:
Wniosek o sporządzenie aktu planowania przestrzennego dotyczący konkretnego obszaru – w tym komponencie możesz utworzyć ten obszar i dodać do Repozytorium.



Rysunek 51 Lista rozwijana Wtyczki APP 2 – wybrane Tworzenie pliku GML dla dokumentu Repozytorium

Po wybraniu opcji **Tworzenie pliku GML dla dokumentu Repozytorium** wtyczka przeniesie Cię bezpośrednio do okna wtyczki **Przygotowanie pliku GML z lokalizacją przestrzenną dotycząca dokumentu w Repozytorium Rejestru Urbanistycznego**.



Rysunek 52 Okno wtyczki – Przygotowanie pliku GML z lokalizacją przestrzenną dotyczącą dokumenty w Repozytorium Rejestru Urbanistycznego

Formularz przeznaczony jest do tworzenia przestrzennej reprezentacji (zasięgu) dokumentu dedykowanego do udostępnienia w Repozytorium Rejestru Urbanistycznego. Należy wpisać identyfikator lokalny dokumentu oraz wybrać warstwę z geometrią lub ją stworzyć.

W zależności od aktualnego stanu pracy nad dokumentem, wybierz jedną z opcji:

1. **Stwórz pustą warstwę**, która umożliwia stworzenie pustej warstwy w układzie współrzędnych PL-1992, dodanie obiektów przestrzennych, a następnie zapisanie warstwy do pliku GML/XML;
2. **Wczytaj warstwę do edycji**, która umożliwia wczytanie wcześniej przygotowanej warstwy o rozszerzeniu GML/XML z obiektami przestrzennymi, a następnie jej edycję.

Następnie uzupełnij pole **Identyfikator lokalny dokumentu POG** oraz **Wybierz warstwę z geometrią dokumentu**, lokalizacją przestrzenną dokumentu. Po poprawnym wskazaniu wszystkich elementów składowych wybierz opcję **Zapisz dokument do GML** oraz wskaż miejsce zapisu pliku. Plik zostanie zapisany we wskazanym miejscu.

7.Tworzenie/aktualizacja metadanych dla zbioru APP

Uwaga

Zgodnie z przepisami Ustawy (art. 67a ust 4b) metadane są tworzone, aktualizowane i udostępniane w Rejestrze Urbanistycznym.

Narzędzie do tworzenia i aktualizacji metadanych we Wtyczce APP 2 ma charakter poglądowy i informacyjny.

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:

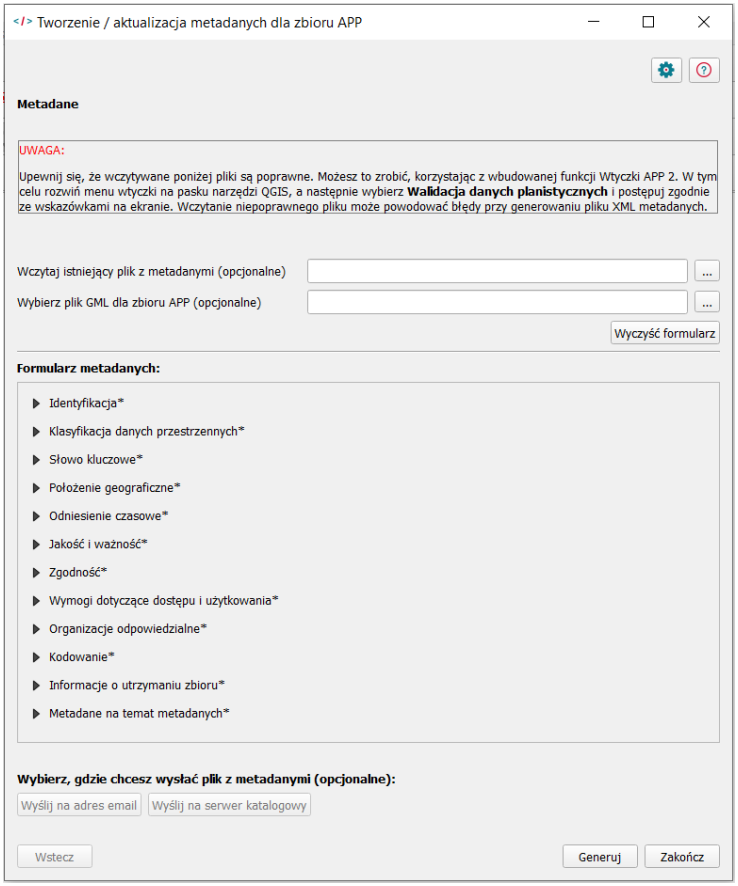
- **istniejący plik z metadanymi** – w tym przypadku atrybuty formularza zostaną automatycznie uzupełnione o wartości z wczytanego pliku,
- **plik GML dla zbioru danych APP** – w tym przypadku część atrybutów formularza zostanie automatycznie uzupełniona o wartości z pliku GML dla zbioru, dla którego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

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.**



Rysunek 53 Okno wtyczki –Tworzenie / aktualizacja metadanych dla zbioru APP

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

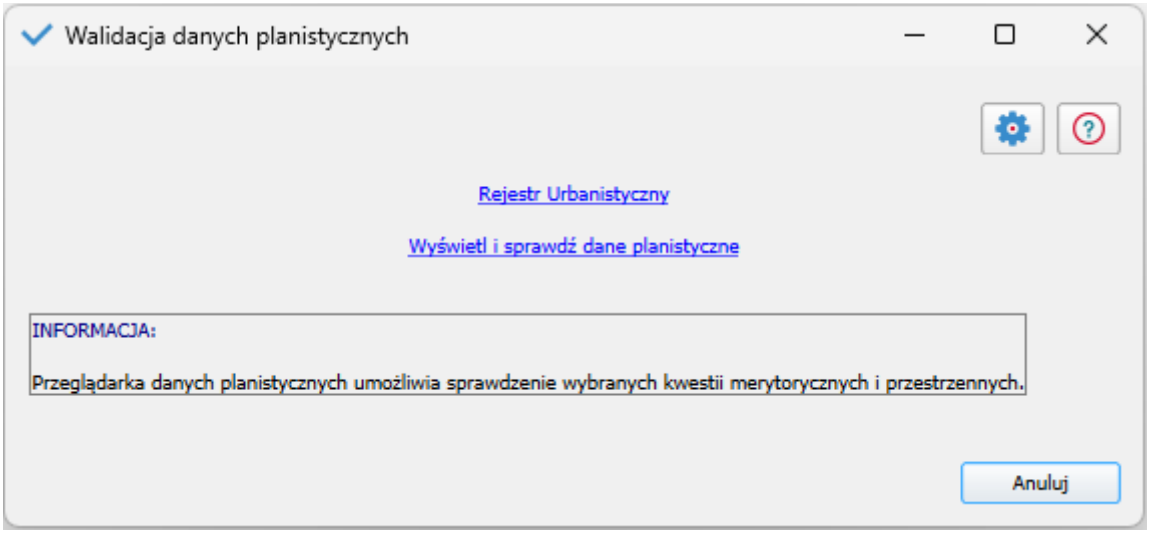
Uwaga

Jeśli chcesz sprawdzić stworzone dane przestrzenne przejdź do Rejestru Urbanistycznego, który jest **docelowym narzędziem** umożliwiającym dokonanie walidacji.

Wtyczka APP 2 od wersji 2.1.4 umożliwia tworzenie plików w schemacie aplikacyjnym Planowanie przestrzenne 3.0.

Przeglądarka danych planistycznych nie obsługuje plików GML w schemacie aplikacyjnym 3.0, może być używana do walidacji starszych plików.

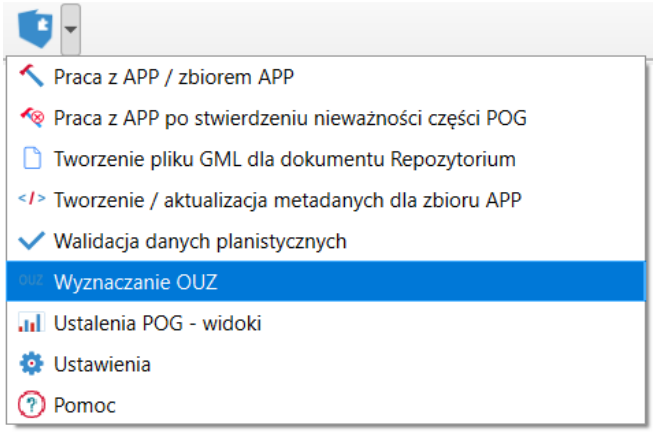
Jeśli nie masz dostępu do Rejestru Urbanistycznego jako zalogowany użytkownik możesz dokonać walidacji plików utworzonych we wcześniejszych wersjach wtyczki bezpośrednio w Przeglądarce danych planistycznych, która umożliwi Ci wyświetlenie i sprawdzenie danych przestrzennych oraz metadanych.



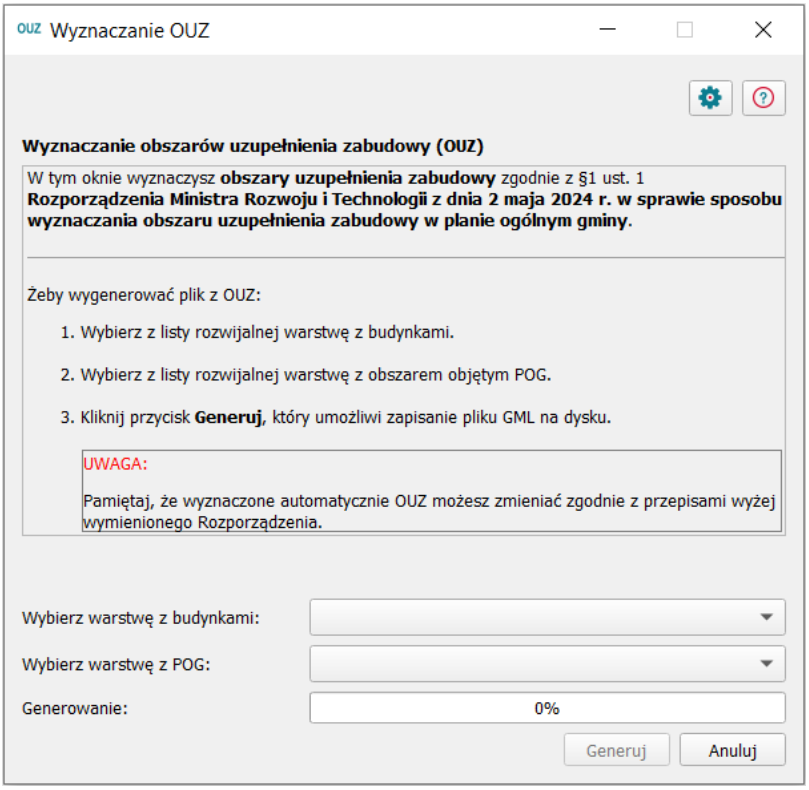
Rysunek 54 Okno wtyczki – Walidacja danych planistycznych

9.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 55 Lista rozwijana Wtyczki APP 2 – wybrane Wyznaczanie OUZ



Rysunek 56 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

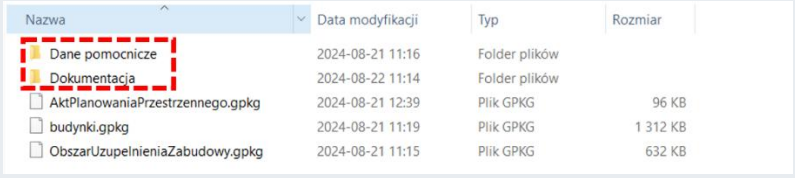
Po wygenerowaniu **bazowego OUZ** przy pomocy narzędzia **Wyznaczanie OUZ** masz możliwość **dowolnego zmniejszenia OUZ**. W tym celu włącz edycję na wygenerowanej warstwie OUZ, a następnie zmniejsz obszar przy użyciu narzędzia **Edycja wierzchołków** lub przy użyciu narzędzia **Dodaj pierścień**. Po 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.

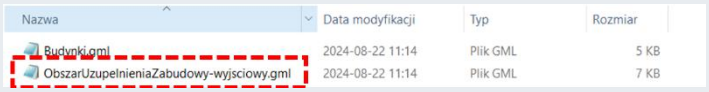
Informacja

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



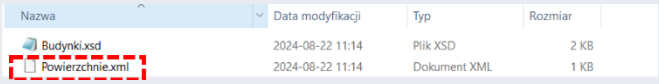
Rysunek 57 Zawartość folderu ustawionego jako folder do zapisu w ustawieniach wtyczki

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.



Rysunek 58 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.**



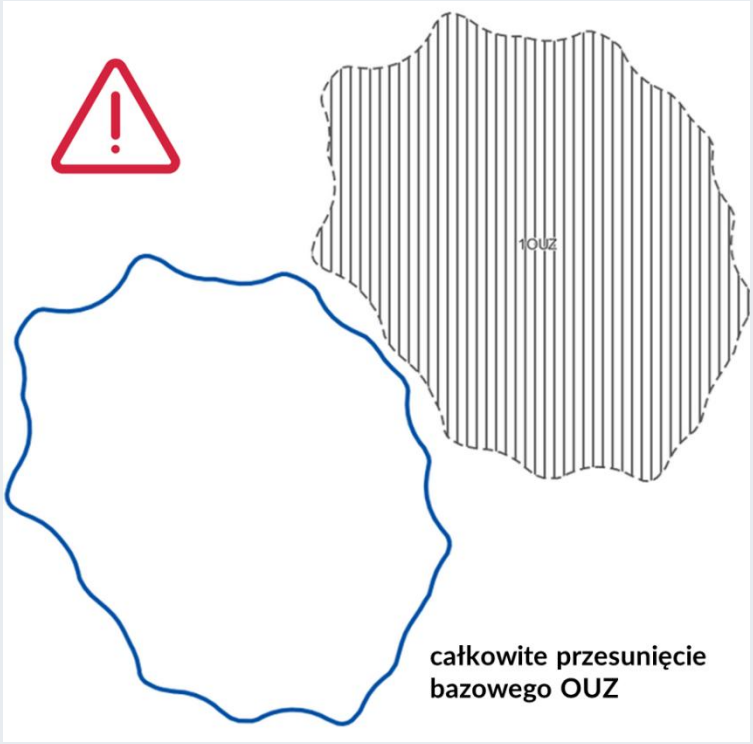
Rysunek 59 Zawartość folderu Dane Pomocnicze

```
<?xml version='1.0' encoding='utf-8'?>
<Dane>
    <!--Podane wartości Pu, Pb, Pp podane są w metrach kwadratowych. Zostały obliczone na elipsoidzie WGS84.-->
    <JPT>022501</JPT>
    <Numer_zbioru>11111</Numer_zbioru>
    <Plik_OUZ>C:/Users/example/Desktop/Pliki/Dokumentacja/ObszarUzupełnieniaZabudowy-wyjsciowy.gml</Plik_OUZ>
    <Powierzchnie>
        <Pu>82740.0</Pu>
        <Pb>167485.15</Pb>
        <Pp>21186.29</Pp>
    </Powierzchnie>
</Dane>
```

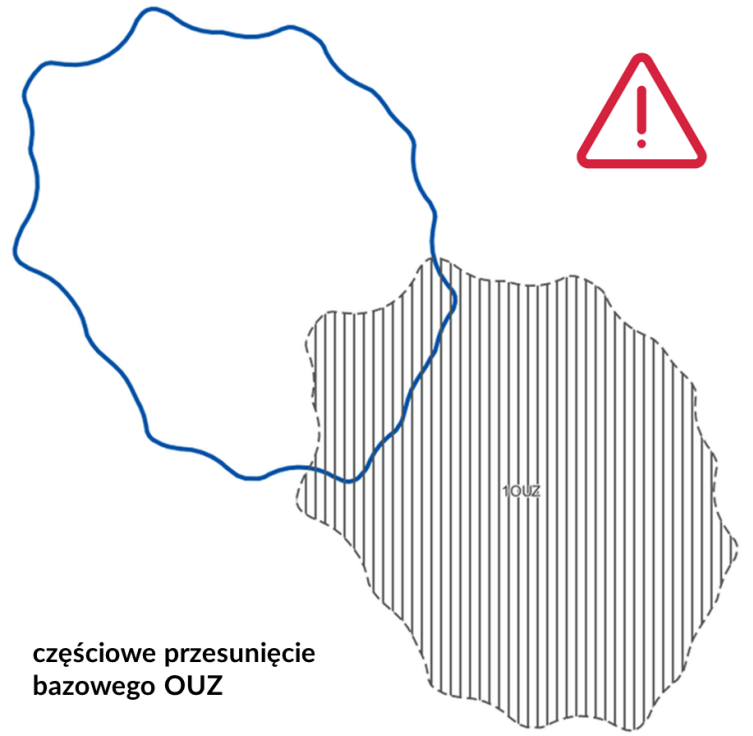
Rysunek 60 Zawartość pliku Powierzchnie.xml

Uwaga

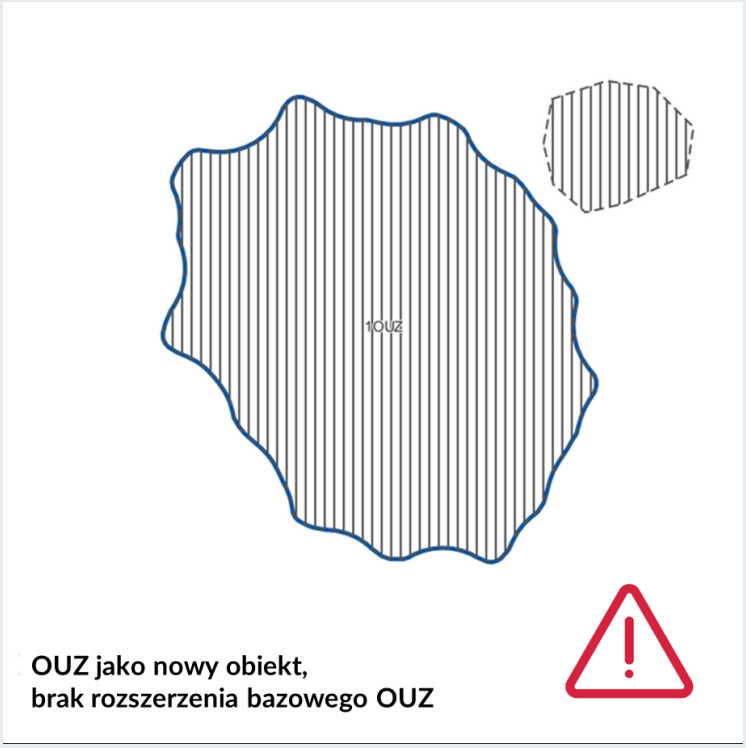
Zapoznaj się z przykładami **niepoprawnych zmian zasięgu Obszaru Uzupełnienia Zabudowy.**







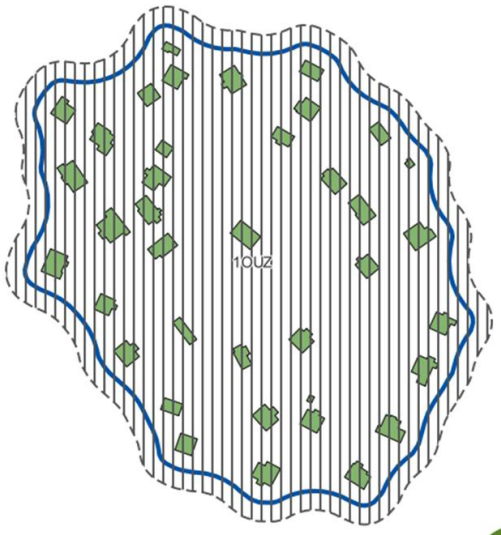
częściowe przesunięcie
bazowego OUZ



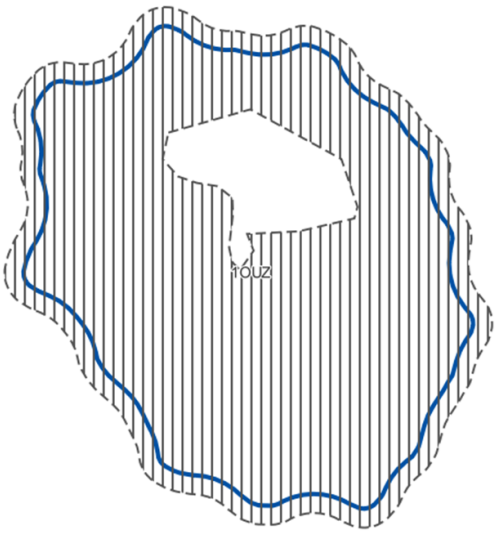
OUZ jako nowy obiekt,
brak rozszerzenia bazowego OUZ

Uwaga

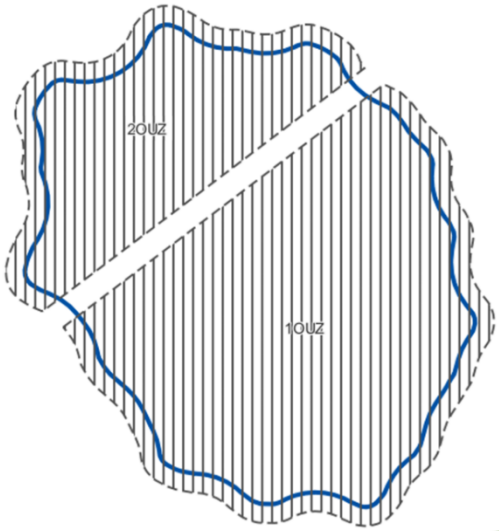
Zapoznaj się z przykładami **poprawnych zmian zasięgu Obszaru Uzupełnienia Zabudowy.**



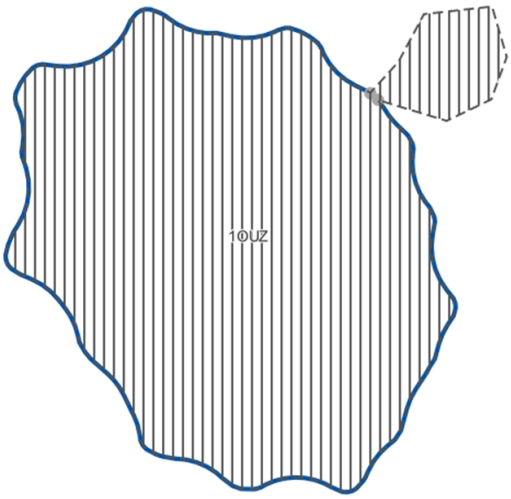
rozszerzenie OUZ o dozwoloną wielkość



ograniczenie OUZ poprzez „wycięcie”



zmniejszenie bazowego OUZ
– powstają dwa osobne obiekty



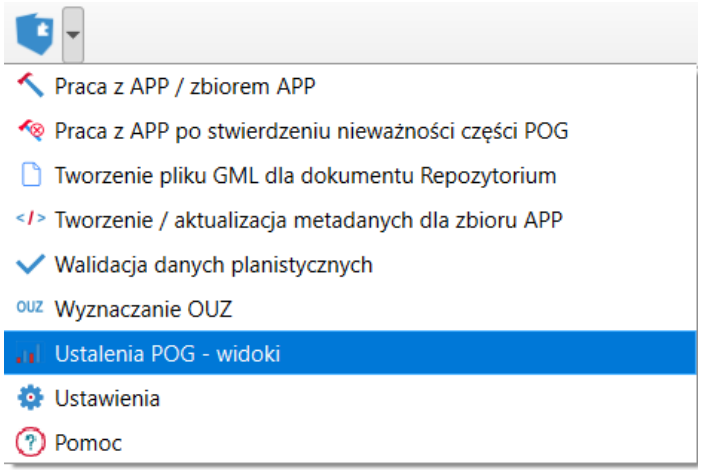
rozszerzenie bazowego OUZ o dozwolonej powierzchni z zachowaniem minimum dwóch punktów stycznych

Ministerstwo
Rozwoju i Technologii


3OUZ
1OUZ
2OUZ
wykorzystanie budynków
położonych poza granicą gminy

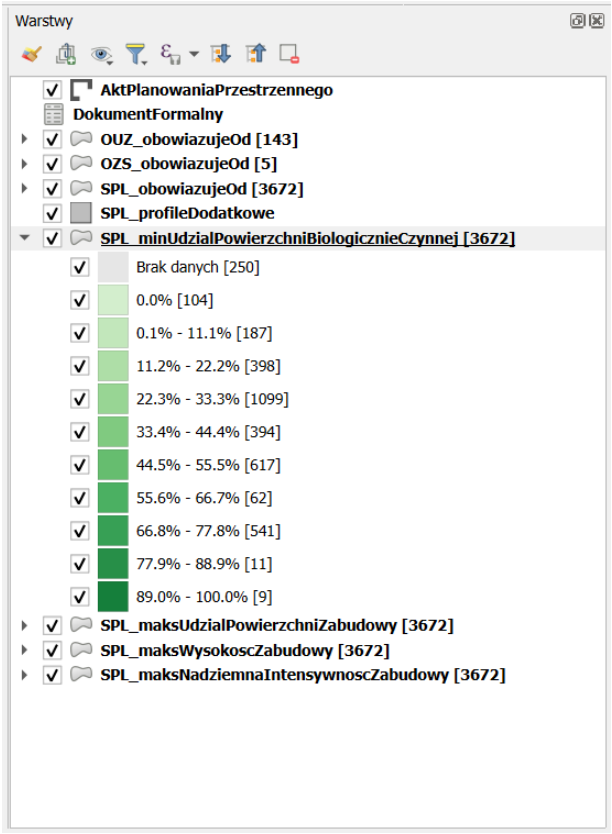
10. Ustalenia POG - widoki

Wtyczka APP 2 od wersji 2.0.8 posiada funkcję dedykowaną użytkownikom, który 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.

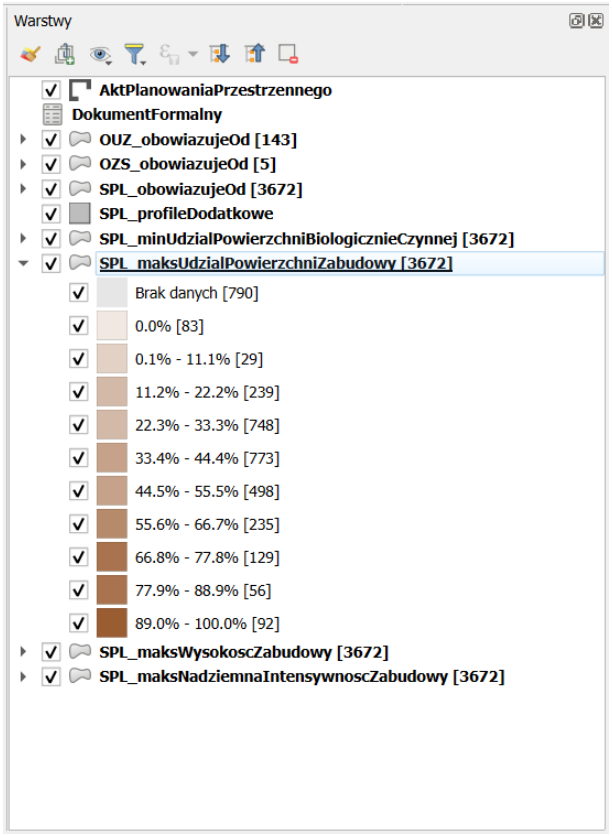


Rysunek 61 Lista rozwijana Wtyczki APP 2 – wybrane Ustalenia POG - widoki

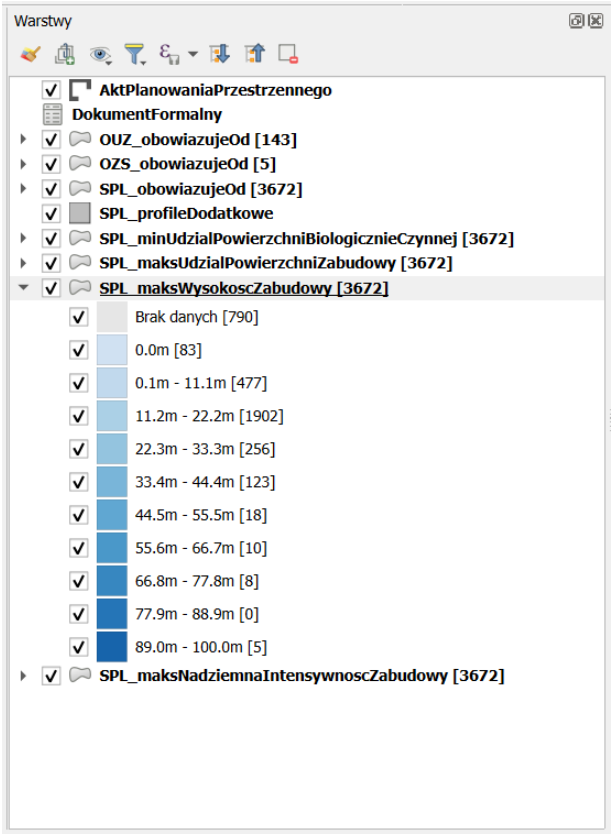
Aby wyświetlić POG w postaci kartogramów, po wybraniu opcji „Ustalenia POG – widoki", wczytaj GML zawierający plan ogólny gminy. Po wczytaniu, w drzewie warstw pojawi się seria warstw z prezentacją różnych parametrów POG.



Rysunek 62 Drzewo warstw - przykład symbolizacji dla minimalnego udziału powierzchni biologicznie czynnej



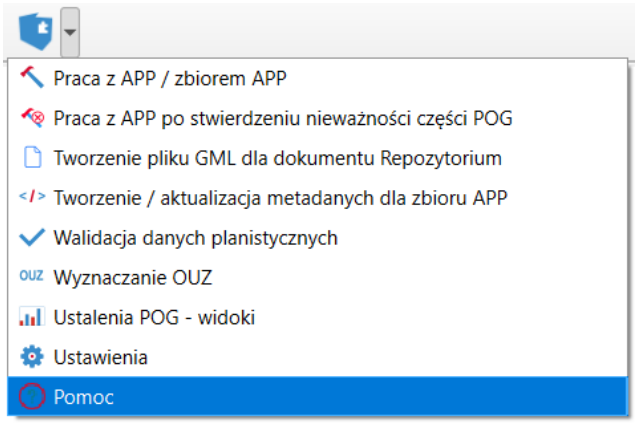
Rysunek 63 Drzewo warstw - przykład symbolizacji dla maksymalnego udziału powierzchni zabudowy



Rysunek 64 Drzewo warstw - przykład symbolizacji dla maksymalnej wysokości zabudowy

11. Pomoc

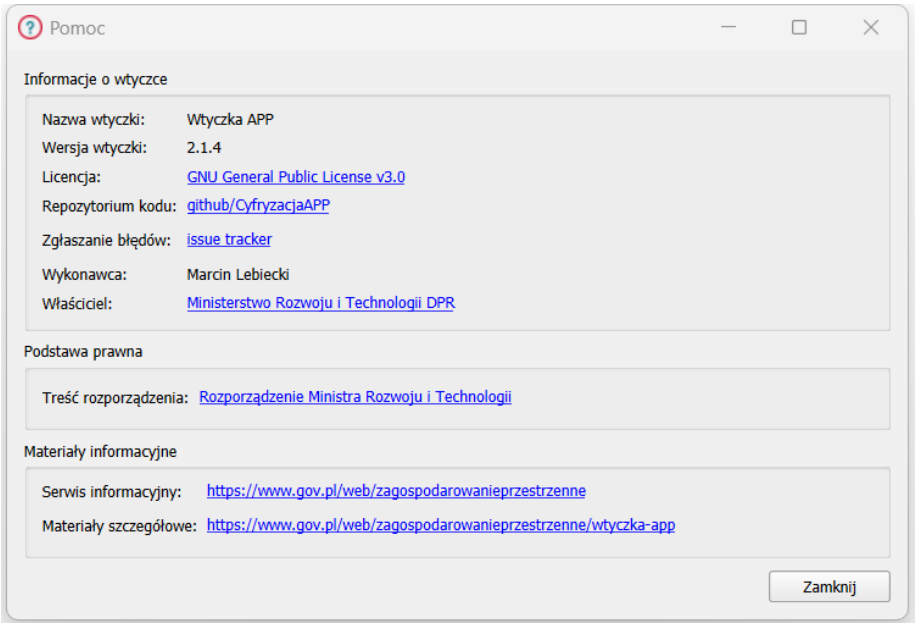
Możesz przejść do okna pomocy z każdego innego okna Wtyczki APP 2 (ikona znaku zapytania w prawym górnym rogu) lub wybrać **Pomoc** z rozwijalnej listy narzędzi wtyczki.



Rysunek 65 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 66 Okno Wtyczki APP 2 – Pomoc