



Herramienta de Diseño
de Planeamiento Urbanístico
y Territorial



Unión Europea
FEDER
Iniciativa en el futuro

 JUNTA DE EXTREMADURA
 Consejería de Fomento

IVER
INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO



METODOLOGIA

Herramienta de Diseño de Planeamiento Urbanístico y Territorial

Paso 1 Creación Documento.

Se crea 1º documento de trabajo , destinado a la preparación de la cartografía

Nuevo planeamiento

Propiedades

Nombre: preparacion cartografia

Tipo de Planeamiento:

Tipo de Documento: Normativa

Equipo Redactor:

Provincia: Cáceres

población: MADRIGAL DE LA VERA

Código INE: 10111

Nº Habitantes: Menor de 2000 habitantes.

Proyección

EPSG:23030

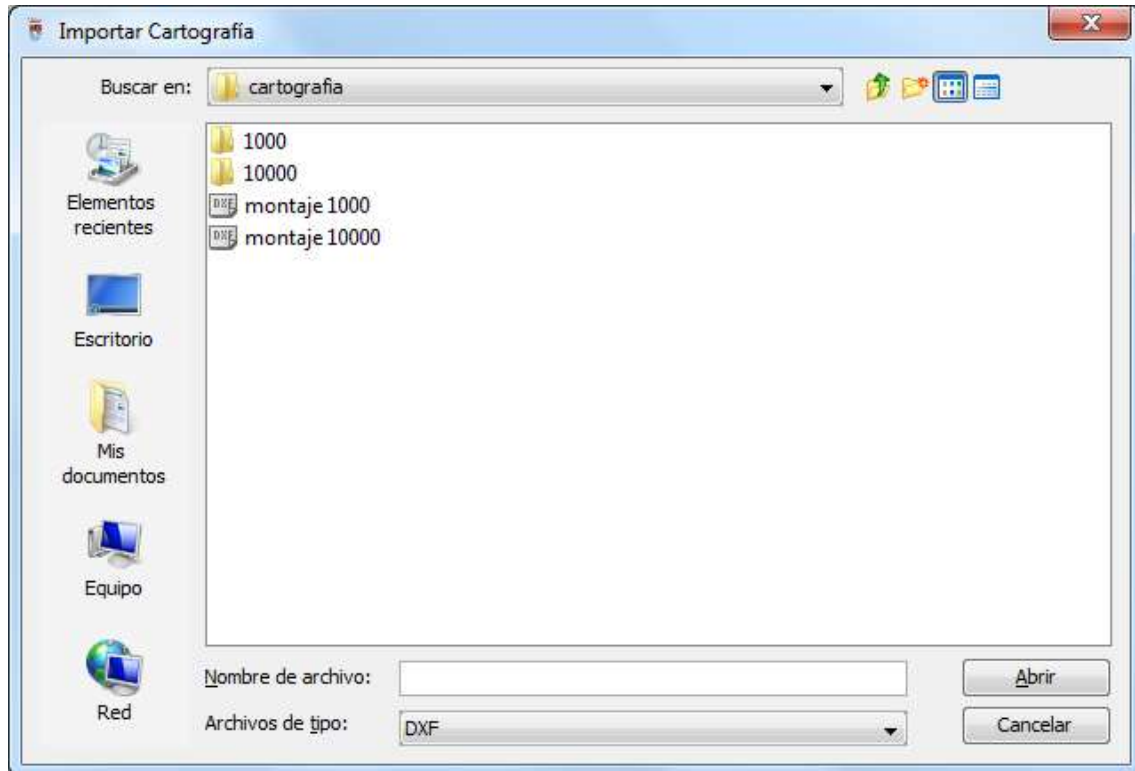
Guardar Guardar y Abrir Cancelar

Metadatos

REF. AYUDA.-2.1. Gestor de Planeamiento

Paso 2 Carga de la cartografía de origen

Se importan los archivos dxf que contienen la cartografía. En dicha carga se seleccionaran todos los elementos como importables.



Una vez importada esta se almacena en C:\gvsighdpu\planeamiento/ nombre del archivo creado. Desde allí los copiaremos y los guardaremos en la carpeta de trabajo.

REF. AYUDA.- 3.2.1. Importación de capas

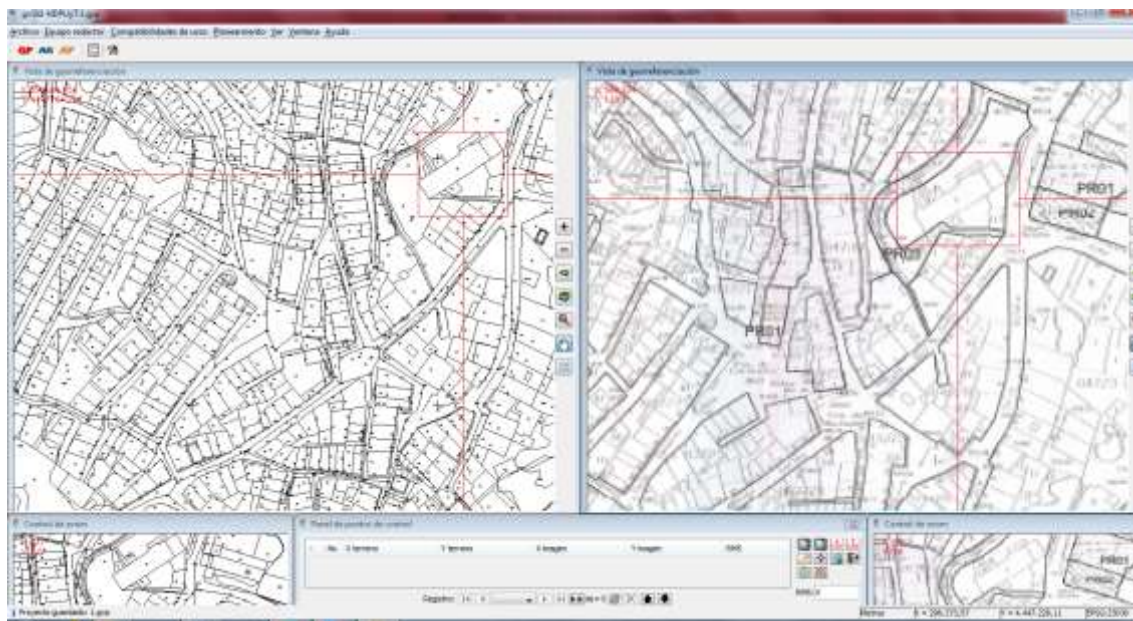
Paso 3.- Georeferenciación de ámbitos del planeamiento anterior.

Una vez cargada la cartografía, en el mismo proyecto de trabajo se puede proceder a la georeferenciación de los raster del planeamiento en vigor para poder digitalizar aquellos ámbitos de interés de los cuales partir para desarrollar el futuro planeamiento.

En nuestro caso digitalizaremos los contornos de suelo urbano y urbanizable del plan en vigor para proceder a la modificación posterior de los mismos.

Para ello podemos georeferenciar las imágenes del planeamiento una a una o proceder al montaje previo y posterior georeferenciación.

Para ello utilizamos la funcionalidad georeferenciación.



Buscamos sobre la cartografía, elementos reconocibles tanto en la imagen como en la cartografía y empezamos a relacionar puntos según se indica en la ayuda funcional. Para tener mayor exactitud y evitar deformaciones se recomienda introducir puntos exteriores de la imagen y luego uno central. Se introducen mínimo 4 puntos.

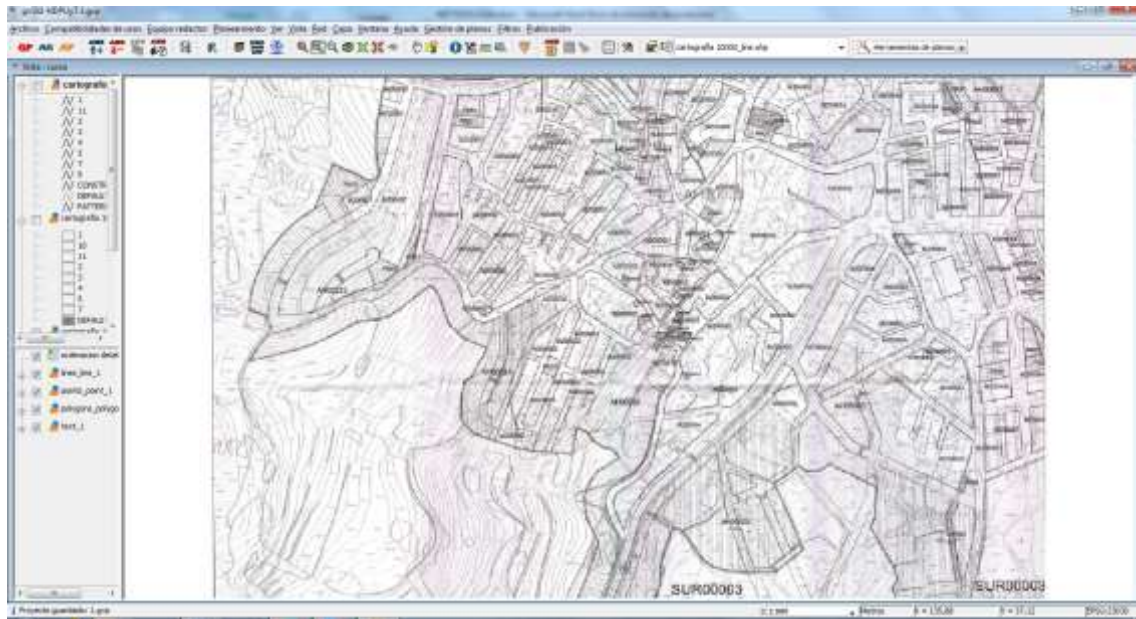
REF. AYUDA.- 3.1.3. Georeferenciación formatos raster.

Paso 4.- Digitalización de elementos georeferenciados

Para este proceso crearemos un nuevo documento de trabajo que denominaremos ámbitos gráficos.

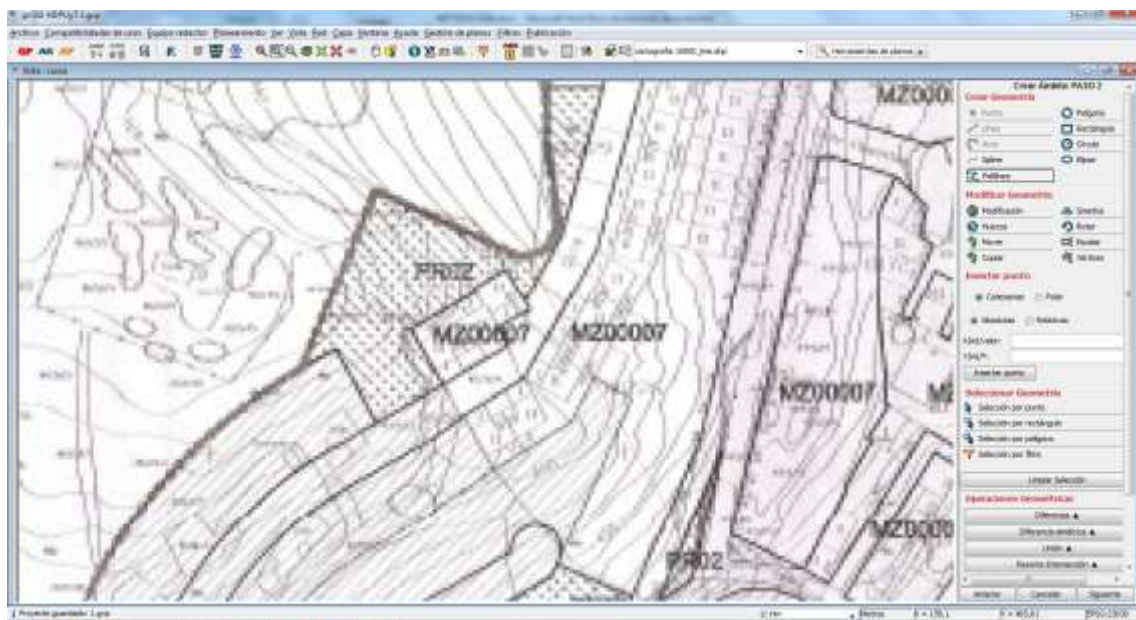
En este punto se pasaría a digitalizar dentro de la aplicación aquellas áreas del planeamiento en vigor que puedan servir de referencias para el desarrollo de la nueva figura de ordenación.

Para ello cargamos las imágenes georreferenciadas como Fondo.

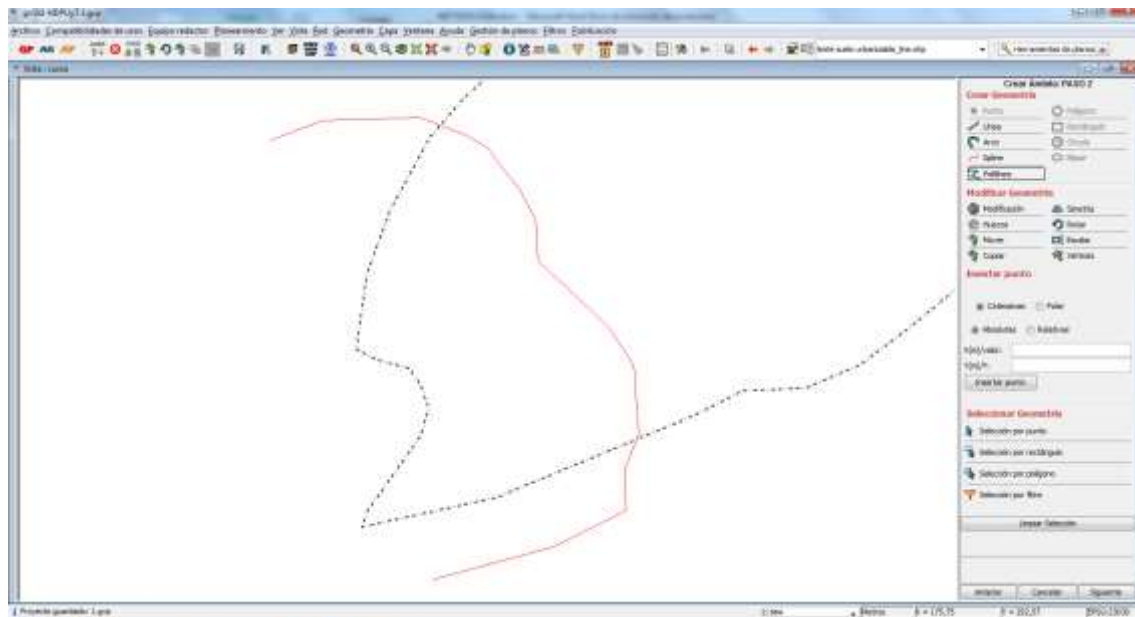


Posteriormente mediante la opción crear ámbitos, generamos una nueva capa tipo área denominada contorno urbano.

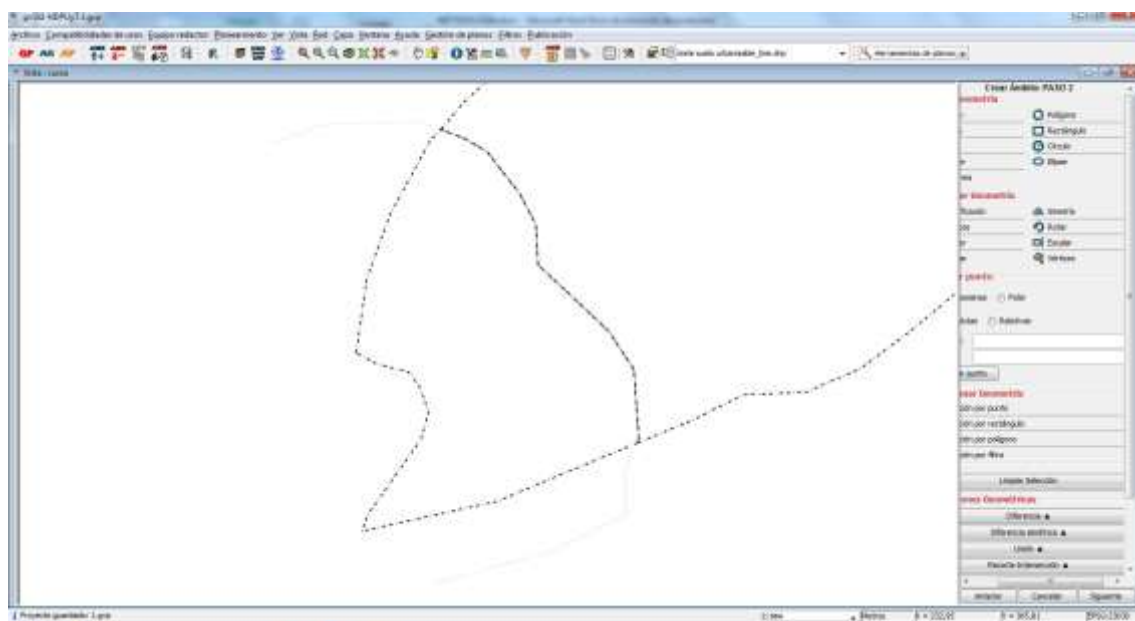
REF. AYUDA.- **3.1. Carga de Fondos Cartográficos**



Si existiesen dentro de dicho contorno áreas urbanizable, las delimitaremos mediante una nueva capa tipo line denominada delimitación de suelo urbanizable.



La delimitación se hará que sobrepase los límites del área para poder utilizar la orden Partir.



Convirtiendo dicha área en suelo urbanizable. Al igual que definimos estos elementos básico que componen la ordenación se podrán digitalizar sobre el planeamiento georeferenciados todos los elementos que el equipo redactor considere de interés.

Ref. ayuda.- 3.3. Creación y Edición de Ámbitos
Ref. ayuda.-3.3.2 Operaciones con geometrías

Paso 4.- Modificación de las delimitaciones

Como indicaba con anterioridad la digitalización de los ámbitos del planeamiento en vigor, únicamente tienen sentido para utilizarlos como base para el desarrollo del nuevo planeamiento. Por lo que estos límites con toda probabilidad deberán ser modificados.

Para realizar la modificación podremos optar por dos procesos:

Uno la exportación de dichos ámbitos a formato dxf para poder abrirlos en CAD y proceder a la modificación de los mismos en base a la cartografía.

El segundo utilizar las herramientas de modificación de ámbitos de la HDPU para la modificación de dichos ámbitos

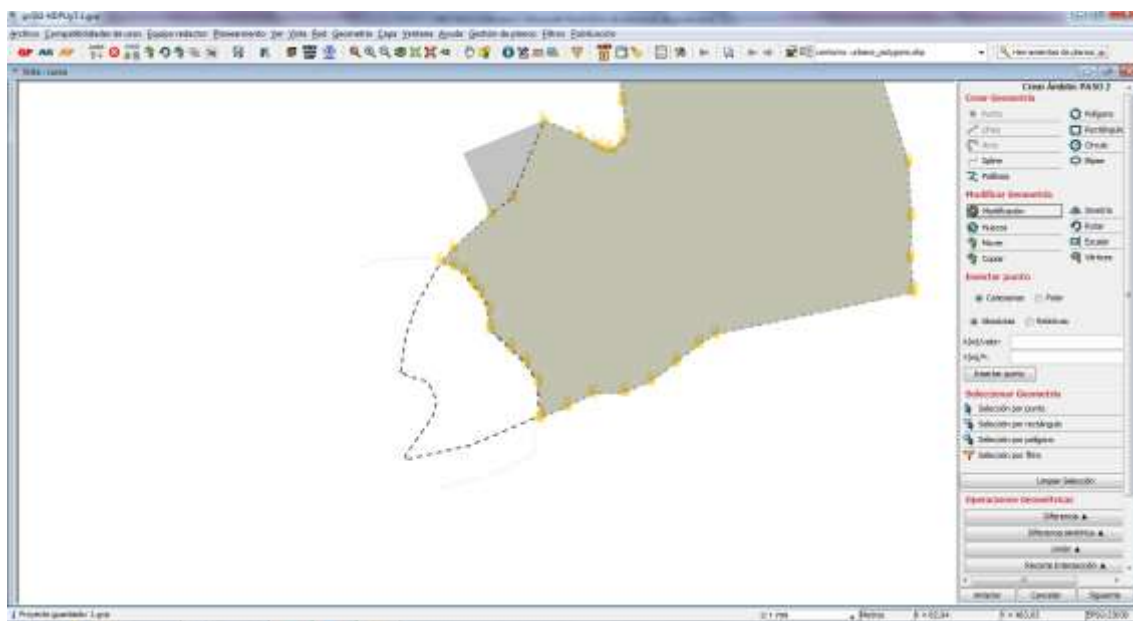
Ref. ayuda.- 3.3.1 Herramientas de dibujo

Ref. ayuda.-3.2.3. Exportar geometrías

Ref. ayuda.- 3.3. Creación y Edición de Ámbitos

Ref. ayuda.-3.3.2 Operaciones con geometrías

Utilizando la HDPU, seleccionaremos el objeto y modificaremos los puntos que componen el ámbito, incluyendo nuevos si fueran necesarios. Siempre que se pueda es preferible realizar las modificaciones mediante operaciones de geometrías ya que estas nos darán mayor exactitud.



En nuestro ejemplo modificaremos los contornos de suelo urbano y urbanizable y además crearemos una nueva área que será la unión de ambos.

Paso 5 Importación del término municipal

El siguiente paso será la importación del término municipal y su asignación a la capa 000_TM.

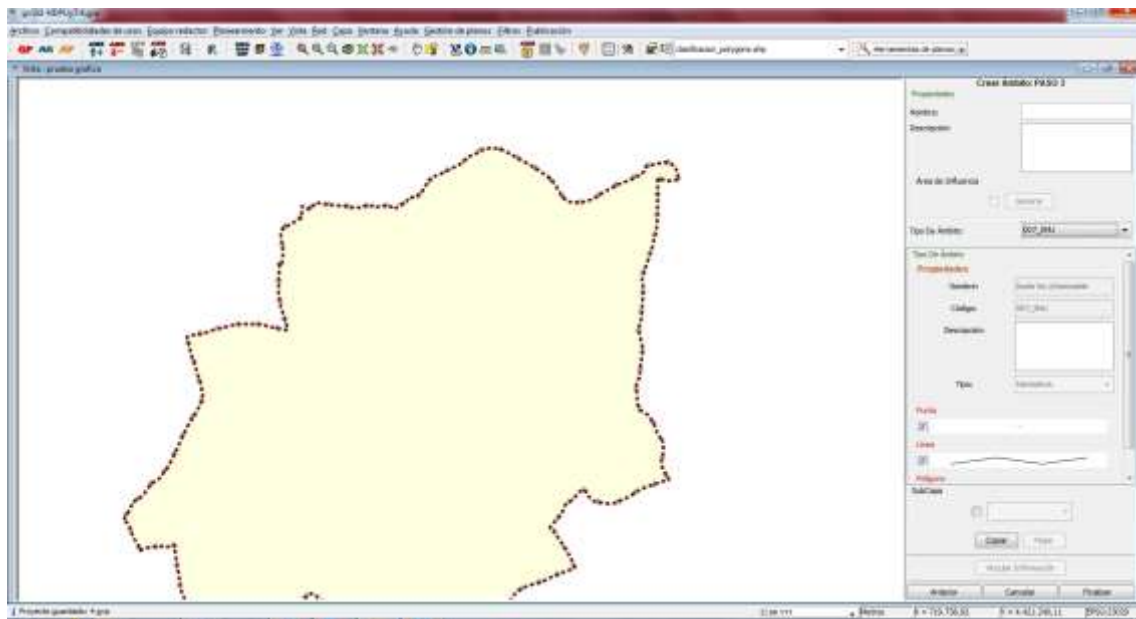
Ref. ayuda.- 3.3. Creación y Edición de Ámbitos

REF. AYUDA.- 3.2.1. Importación de capas

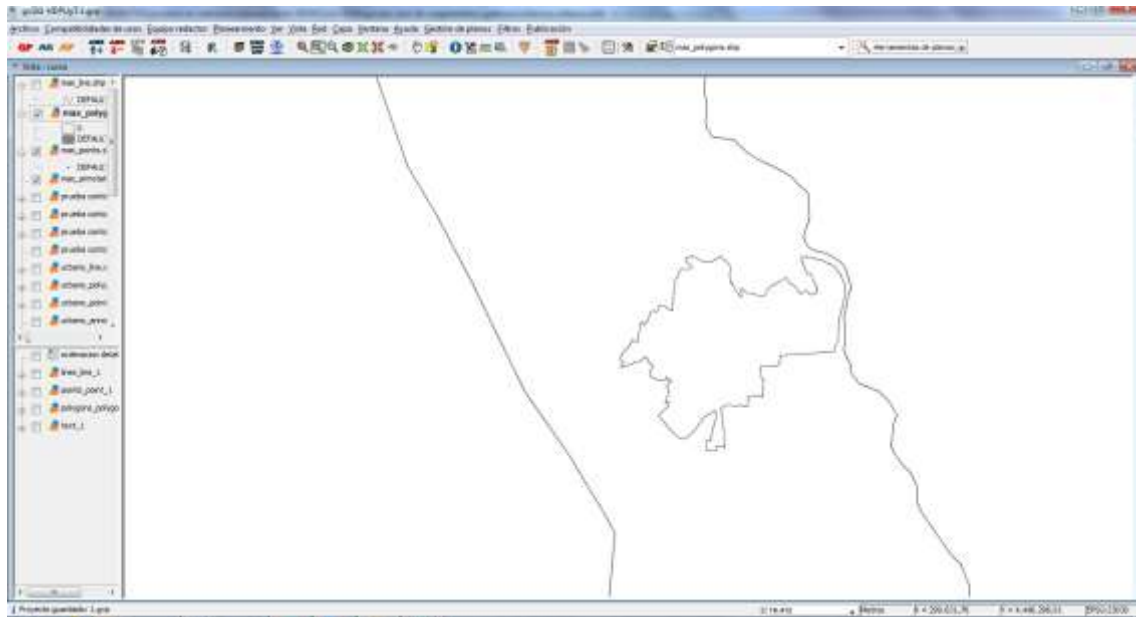
Paso 6 Generación de Suelo no urbanizable.

Para la generación del suelo no urbanizable procederemos a realizar los siguientes pasos.

Partimos del contorno del término municipal (000_TM). Este elemento será duplicado para poder crear un nuevo ámbito denominando Suelo No urbanizable (007_SNU). Usamos la orden Copiar y desplazamos el objeto hasta que coincida con el término. Después lo seleccionamos y lo cambiamos de ámbito (007-SNU)



EL siguiente paso será sustraer del SNU el contorno urbano mediante la orden diferencia.



Esta operación también se podría realizar desde la importación CAD utilizando capas de sustracción como se explica en su apartado de la ayuda.

Ref. ayuda.- 3.3. Creación y Edición de Ámbitos

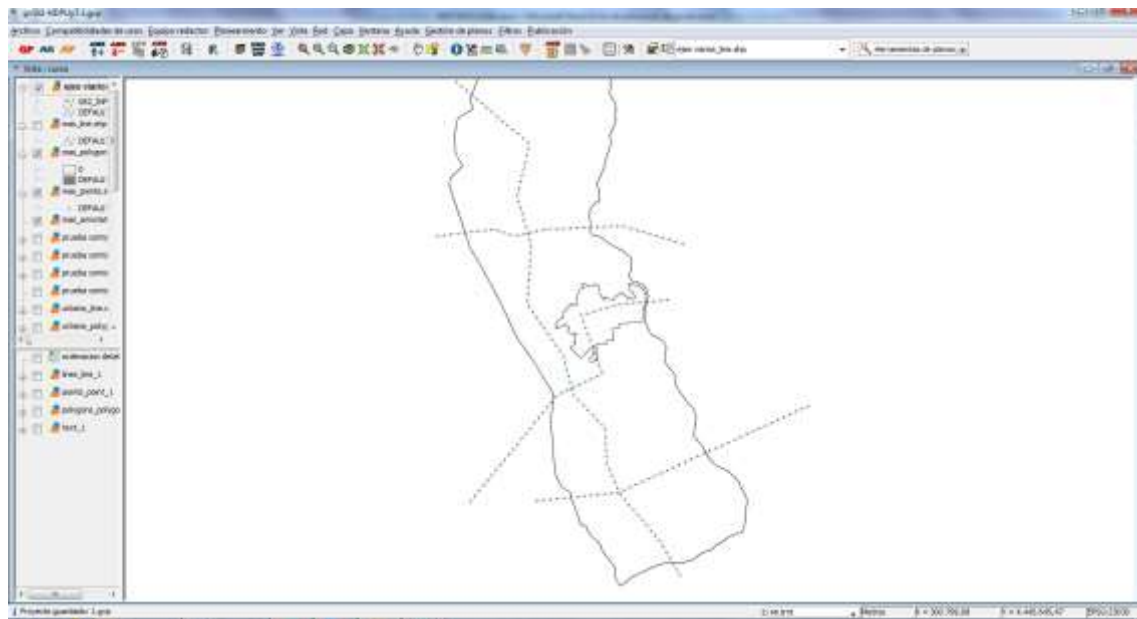
Ref. ayuda.-3.3.2 Operaciones con geometrías.

Ref. ayuda.-3.2.2. Opciones avanzadas de importación. Importación de topología

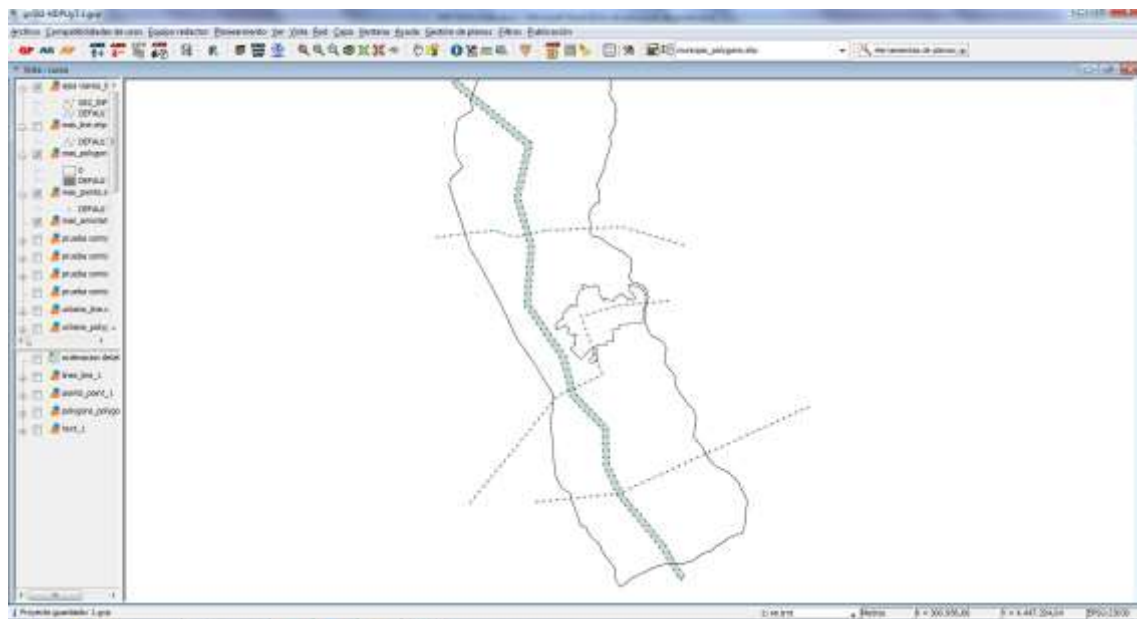
Paso 7. Generación de áreas de afección.

Una vez generadas el área de Suelo No Urbanizable. Pasamos a definir las áreas de afección las cual podrán superponerse o sustraerse del ámbito de Suelo No Urbanizable , según decida el equipo redactor.

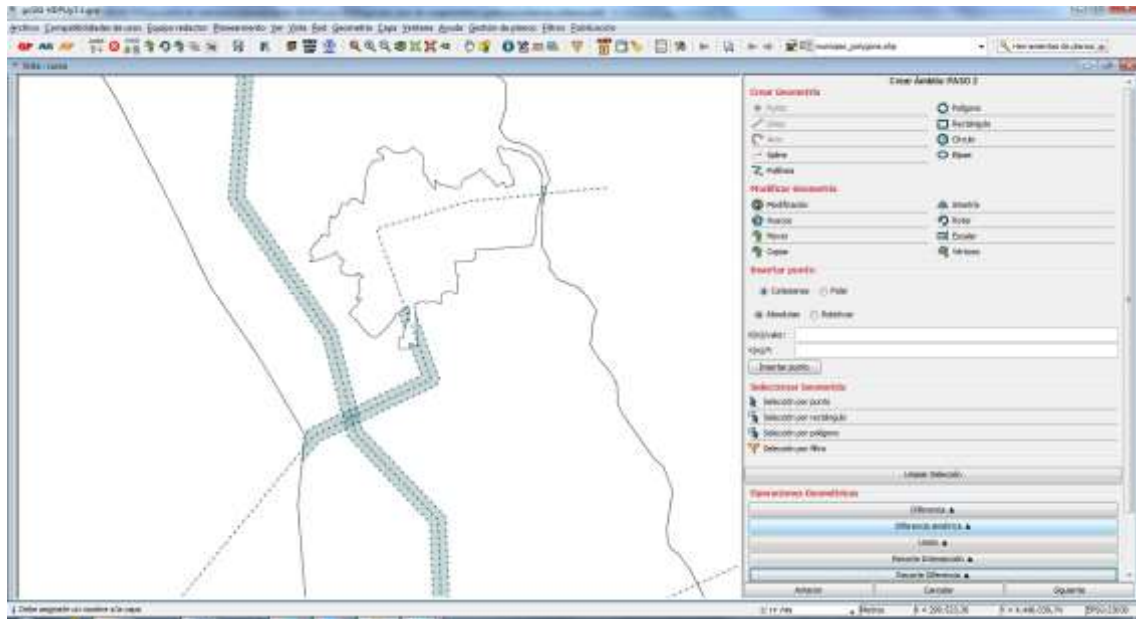
Importo o delinea los ejes de los elementos que posteriormente generaran las áreas de afección. Dichos ejes no tienen por qué ajustarse al ámbito del término, ya que luego se recortaran.



Generamos las áreas de influencia de cada uno de los ejes anteriormente definidos. Para ello usamos la orden **Ámbitos: ver información...** y activamos la opción **Área de influencia** dándole la dimensión equidistante al eje de cada área.



3º Una vez creado los ambitos pasamos a recortar sus contornos con la interseccion de los mismos respecto a los limites del SNU. Para ello cogeremos la opcion Recorte Interseccion.



Si la geometria la queremos recortar con el termino municipal o el contorno de ambitos urbano, utilizariamos la opcion Recorte diferencia, seleccionando el area de influencia y posteriormente el limite.

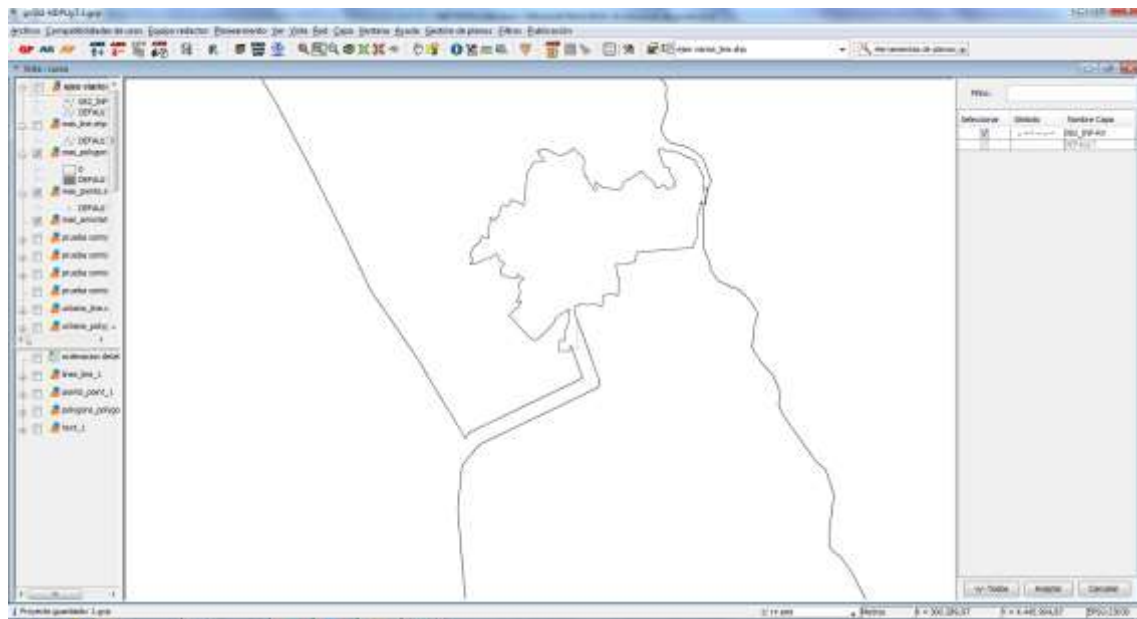
Ref. ayuda.- 3.3. Creación y Edición de Ámbitos. Generación de áreas de influencia.
Ref. ayuda.-3.3.2 Operaciones con geometrías.

Ref. ayuda.-3.2.1. Importación de capas
Ref. ayuda.- 3.3.1 Herramientas de dibujo

Paso 8.- Zonificación SNU.

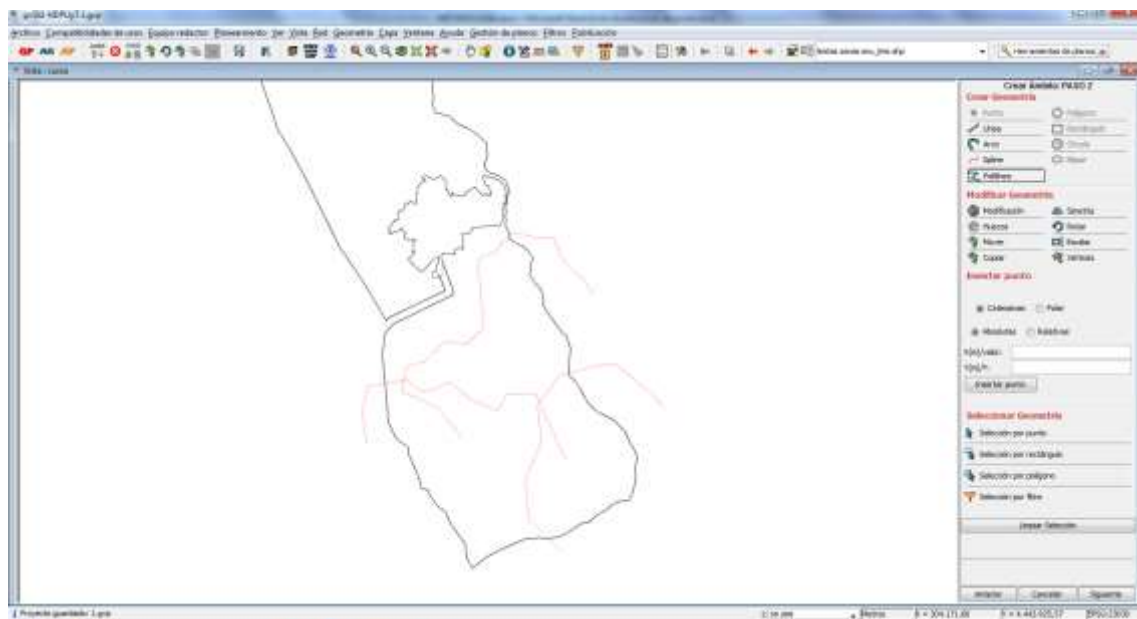
Una vez generadas las distintas áreas de influencias pasamos a definir la zonificación, previamente el equipo decidirá si realiza sustracciones de las afecciones o no sobre el SNU.

En nuestro ejemplo realizamos la sustracción de las áreas mediante la orden Diferencia.

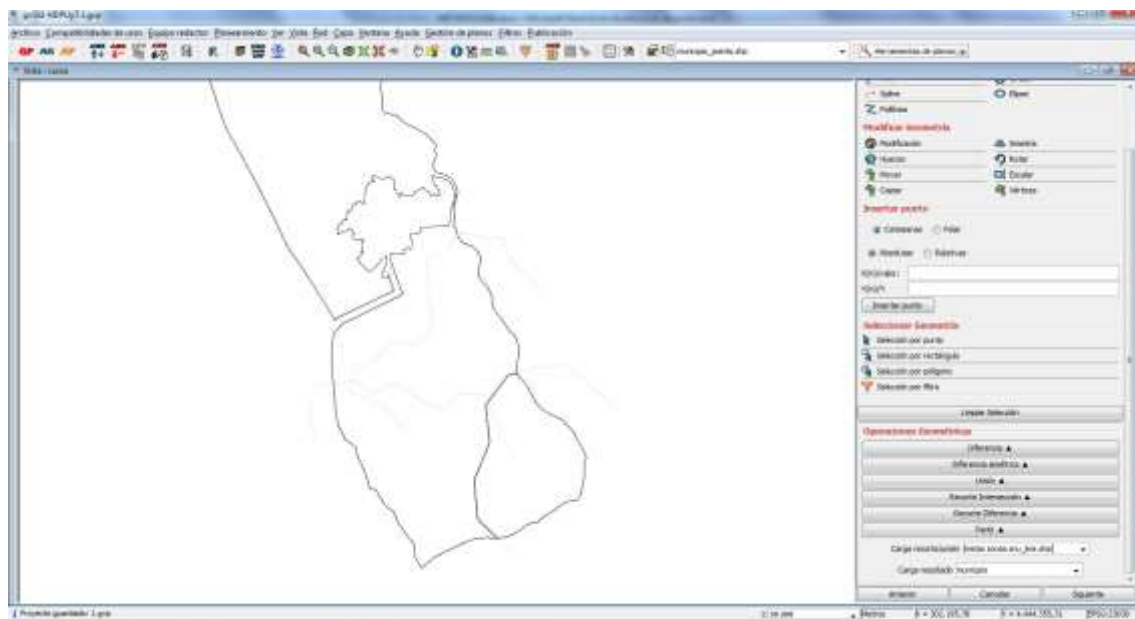


Para realizar la zonificación cargaremos polilíneas que delimitaran las diferentes áreas. Estas polilíneas podrán importarse desde un archivo de CAD o delimitarse mediante las herramientas de creación de ámbitos.

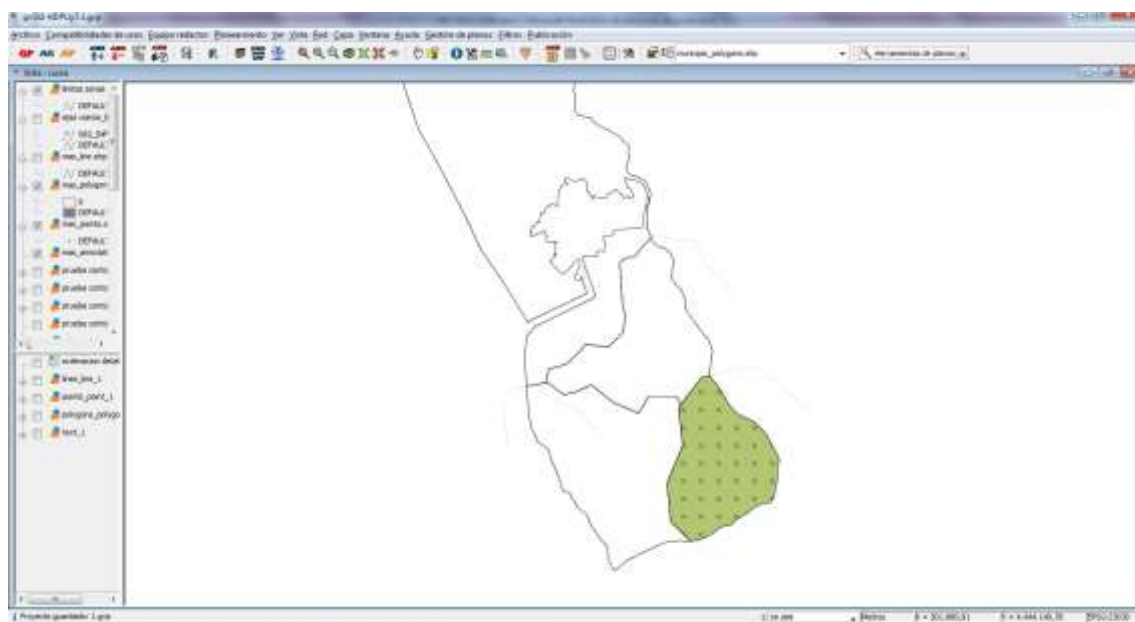
Recordar que como posteriormente se utilizara la orden Partir, se recomienda que las líneas superen los bordes de la zona a recortar, tendiendo siempre a definir un área virtual.



A continuación introducimos utilizamos la opción partir para delimitar las distintas áreas.



Finalmente a cada zona le asignaremos la capa que le corresponda según el tipo de zonificación pudiendo utilizar las capas definidas por defecto o crear subcapas para personalizar el estilo.



Ref. ayuda.-3.3.2 Operaciones con geometrías.

Ref. ayuda.-3.2.1. Importación de capas

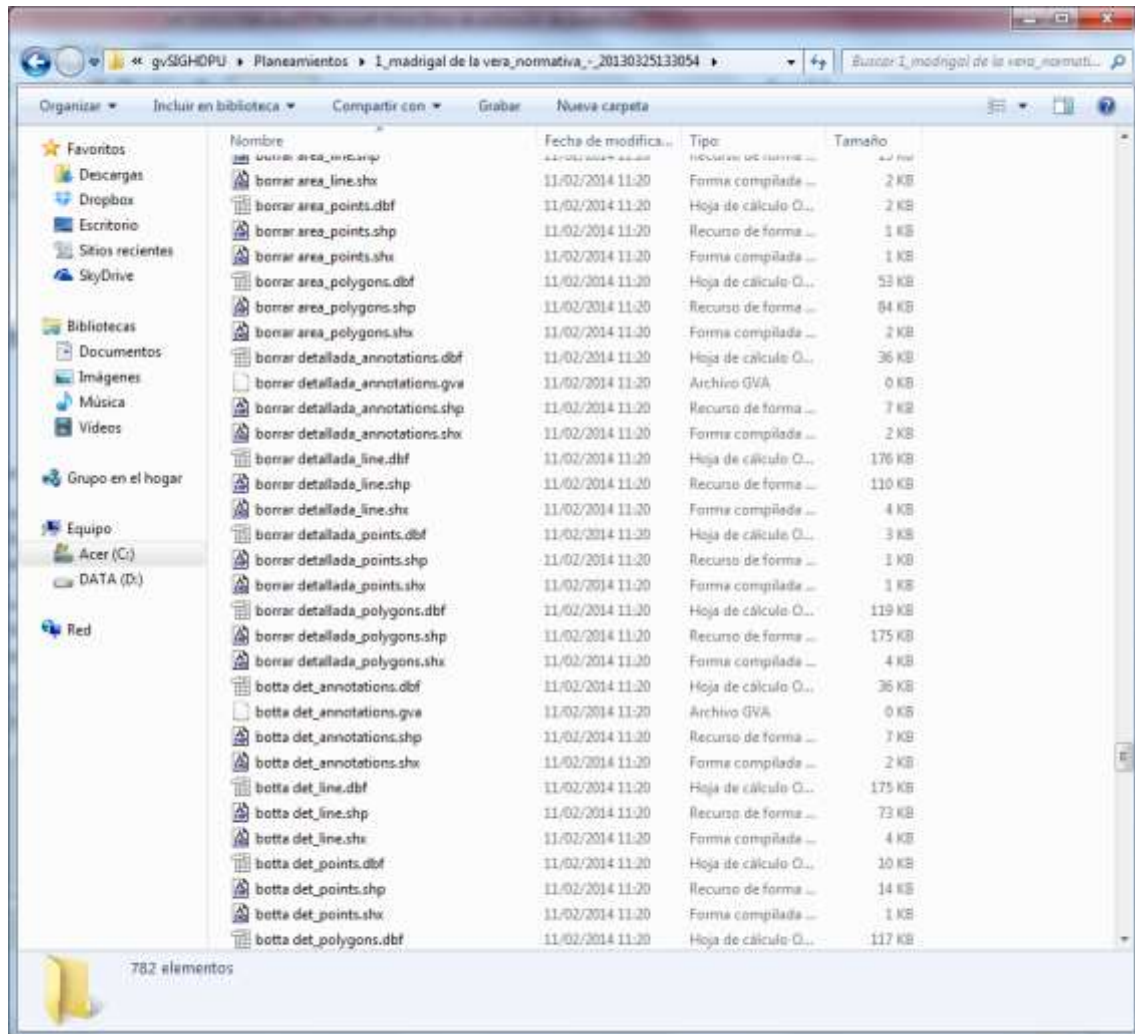
Ref. ayuda.- 3.3.1 Herramientas de dibujo.

Ref. ayuda.- 3.3. Creación y Edición de Ámbitos. Personalización de ámbitos (Subcapas)

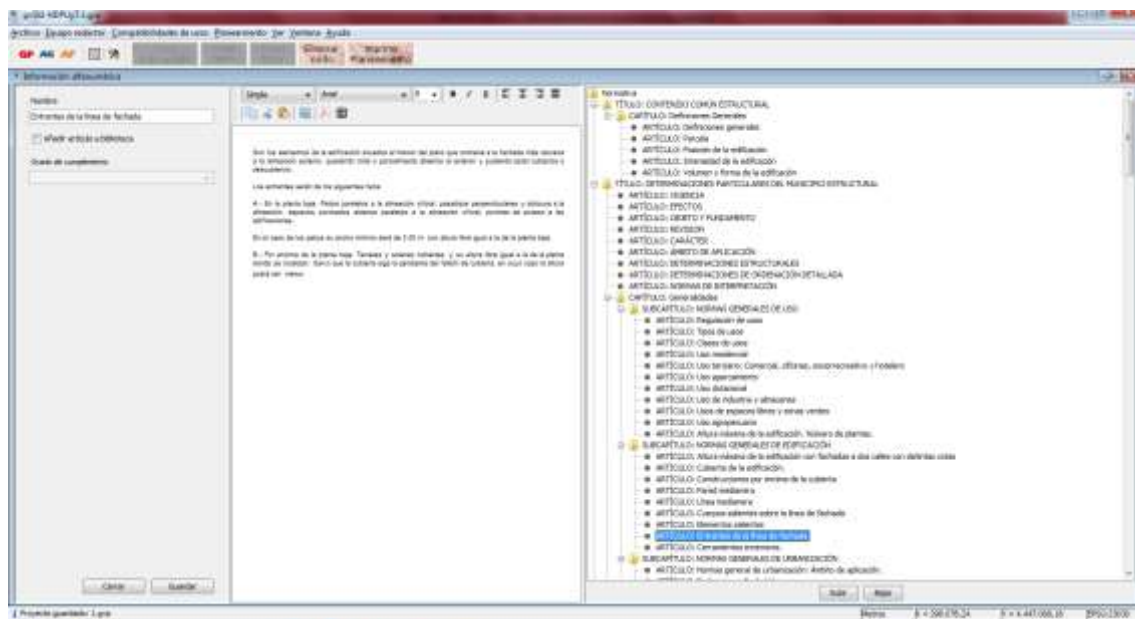
Paso 9 Creación de archivo gráfico.

La metodología antes definida, se aplicara en todo el proceso de creación de los ámbitos gráficos del plan, teniendo en cuenta los diferentes aspectos normativas aplicables en la creación de los mismos.

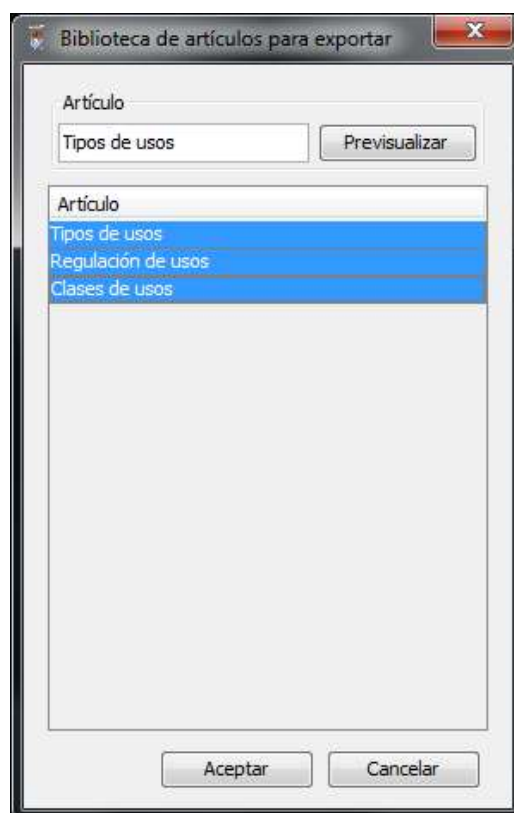
Una vez generados los objetos se realizara una exportación de los mismos a formato dxf para posteriormente poder volcarlos en el documento definitivo. También se pueden utilizar las geometrías en formato shp, estas se almacenan dentro de C:\Gvsighdpu\Planeamientos\nombre del documento.



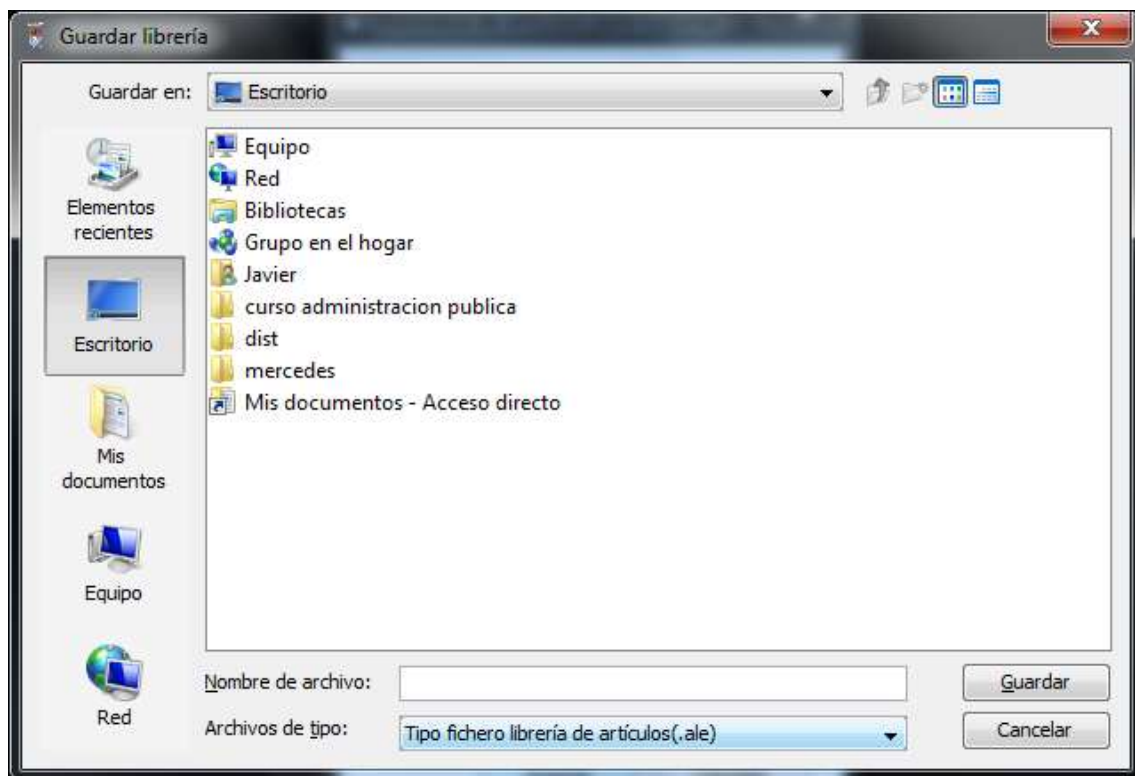
Para ello utilizamos el editor de texto de la aplicación, el cual permite la carga de imágenes, maquetación de textos, etc...



Una vez creado los artículos denominados generales, estos serán guardados en la biblioteca y exportados para poder utilizarse cuando se realice el montaje del documento completo o para utilizarlos como bases de otros documentos. Para ello marcamos como Añadir a biblioteca a cada artículo y posteriormente en Equipo Redactor/ Formato HDPyT/ exportar artículo.



Dichos artículos quedaran guardado en la carpeta que se indique por el equipo.



Ref. Ayuda.- 4.1. Generación de Artículos

Ref. Ayuda.-4.3. Biblioteca de Articulado

Paso 12.- Creación de fichas.

Para la creación de fichas entendemos que es más rápido la utilización de las plantillas externas que facilitamos ya que su cumplimentación es más ágil permite una visualización del resultado en su conjunto.

Para ello copiaremos la plantilla de la ficha que deseemos crear, le cambiamos el nombre y empezamos a completarla.

USOS SUBCATEGORIAS	USOS FORMAS DE ORGANIZACION	USOS ESPECIFICOS	USOS CONCRETOS	SUBCATEGORIAS
Vivienda unifamiliar	Vivienda unifamiliar	Vivienda unifamiliar		U1
				U2
				U3
Dotacional	Dotacional			U4
	Dotacional Categoría 1ª			U5
	Dotacional Categoría 2ª			U6
	Dotacional Categoría 3ª			U7
	Dotacional Categoría 4ª			U8
Industrial	Industrial y almacenamiento Categoría 1ª			U9
	Industrial y almacenamiento Categoría 2ª			U10
	Industrial y almacenamiento Categoría 3ª			U11
	Industrial y almacenamiento Categoría 4ª			U12
Terciario	Comercial	Comerciales Categoría 1ª		U13
		Comerciales Categoría 2ª		U14
	Oficinas	Oficinas Categoría 1ª		U15
		Oficinas Categoría 2ª		U16
	Socioeconómico	Socioeconómico Categoría 1ª		U17
		Socioeconómico Categoría 2ª		U18
	Hotelero	Hotelero categoría 1ª		U19
		Hotelero categoría 2ª		U20
		Hotelero categoría 3ª		U21
Apaciguamiento				U22
Espacios libres y zonas verdes				U23
Agricultura				U24

Una vez definido el árbol empezamos en la plantilla de compatibilidades, a definir las relaciones de compatibilidad del plan.

USOS SUBCATEGORIAS	USOS COMPATIBILIDAD	DESTINO	SITUACION	SITUACION	SITUACION	SITUACION	SITUACION	SITUACION	DESCRIPCIONES
Vivienda multifamiliar	Agricultura	Privado	Todas						U1
	Comerciales Categoría 1ª	Todas	Todas						U2
	Comerciales Categoría 2ª	Todas	Todas						U3
	Oficinas Categoría 1ª	Todas	Todas						U4
	Oficinas Categoría 2ª	Todas	Todas						U5
	Socioeconómico Categoría 1ª	Todas	Todas						U6
	Socioeconómico Categoría 2ª	Todas	Todas						U7
	Hotelero categoría 1ª	Todas	Todas						U8
	Hotelero categoría 2ª	Todas	Todas						U9
	Hotelero categoría 3ª	Todas	Todas						U10
	Dotacional	Privado	Todas						U11
	Espacios libres y zonas verdes	Todas	Todas						U12
	Industrial y almacenamiento Categoría 1ª	Privado	Todas						U13
	Apaciguamiento	Todas	Planta Baja	Planta Baja					U14
Dotacional	Dotacional	Privado	Todas						U15
	Espacios libres y zonas verdes	Privado	Todas						U16
	Apaciguamiento	Privado	Todas						U17
Vivienda unifamiliar	Agricultura	Privado	Planta Baja	Planta Baja					U18
	Comerciales Categoría 1ª	Todas	Todas						U19
	Comerciales Categoría 2ª	Todas	Todas						U20
	Oficinas Categoría 1ª	Todas	Todas						U21
	Oficinas Categoría 2ª	Todas	Todas						U22
	Socioeconómico Categoría 1ª	Todas	Todas						U23
	Socioeconómico Categoría 2ª	Todas	Todas						U24
	Hotelero categoría 1ª	Todas	Todas						U25
	Hotelero categoría 2ª	Todas	Todas						U26
	Hotelero categoría 3ª	Todas	Todas						U27
	Dotacional	Privado	Todas						U28
	Espacios libres y zonas verdes	Todas	Todas						U29
	Industrial y almacenamiento Categoría 1ª	Privado	Todas						U30

En este apartado es fundamental al crear las compatibilidades que los nombres de los usos sean exactos a los existentes en el árbol.

Igualmente el destino y las diferentes situaciones deben de ser exactas a las existentes en la lista de atributos.

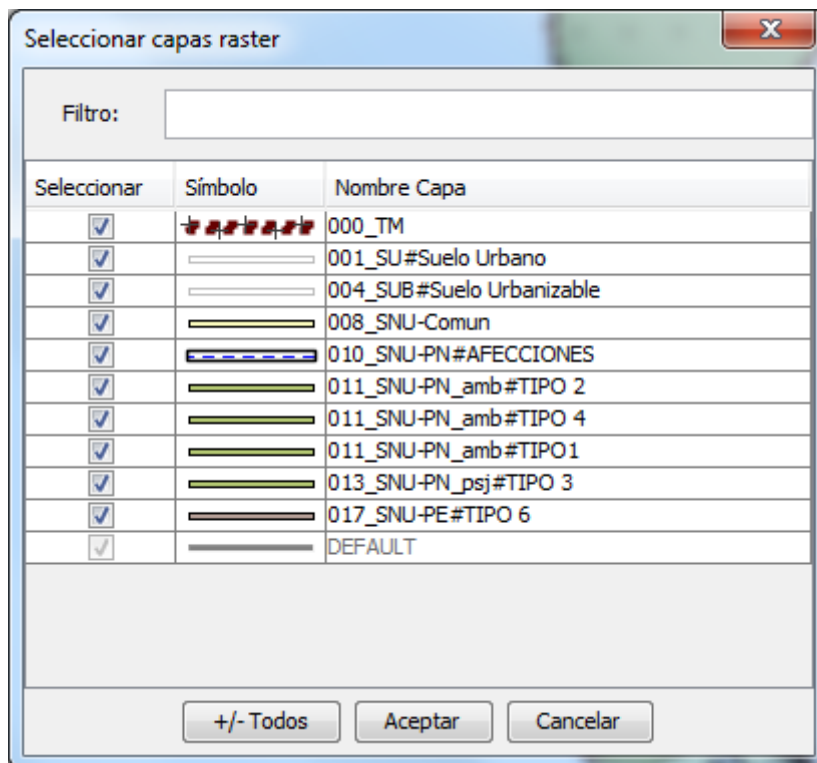
Finalmente asignaremos a cada ficha el uso o usos mayoritarios. También podemos definirlos en las plantillas excell, introduciendo en su apartado el uso o usos.

- **Generación de planos.** Una vez cargados los ámbitos definimos los elementos pertenecientes a cada plano, escala y diseño de caratula

Filtrado de ámbitos

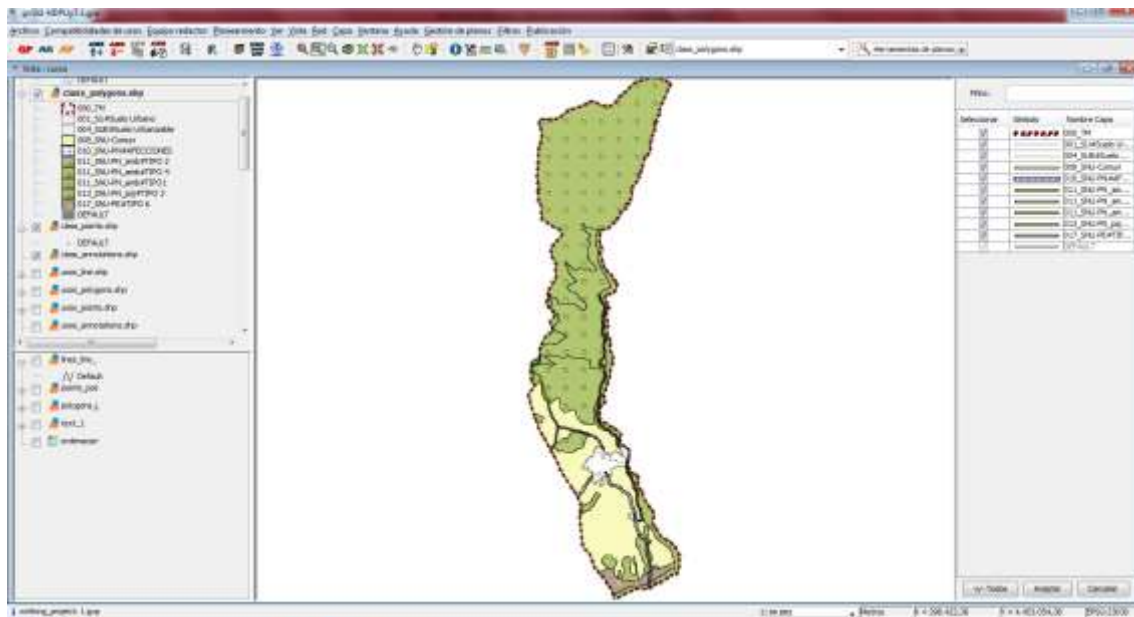
En esta fase tendremos ya la información grafica en el archivo definitivo de trabajo. Para proceder a la creación de planos inicialmente filtraremos todos los objetos que pertenecen a cada uno de ellos. Para realizar la activación recomendamos la importación por separado de los elementos de cada plano, esto no significa que el archivo de CAD original haya que dividirlo en varios archivos, únicamente hay que generar tantas importaciones como planos y filtrar en cada una de ellas su contenido.

Cuando existan elementos comunes a varios planos no será necesario cargarlos varias veces, únicamente se importaran una vez, pero se deberá tener en cuenta activar su visualización cuando haya que asociarlo a un determinado plano.



En cuanto a los textos por sus peculiaridades, si es conveniente el separarlos en diversos archivos y realizar la importación de los mismos de manera individual.

También, esta selección se puede realizar utilizando las herramientas de visualización por capas y aplicándola a la importación total del planeamiento.

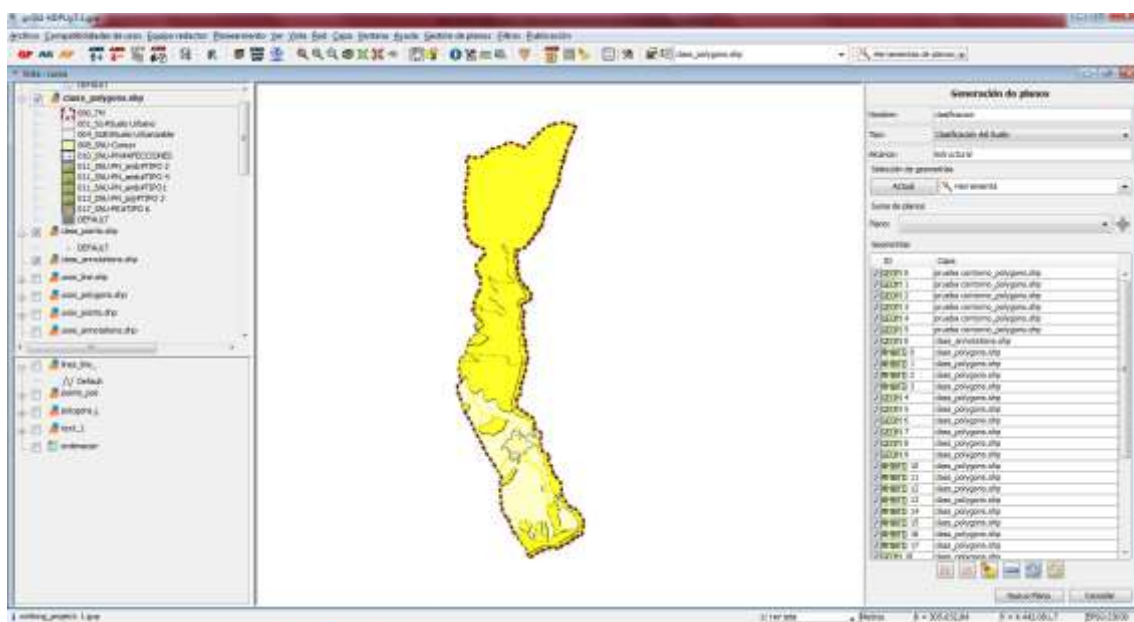


Ref. ayuda.-3.2.1. Importación de capas

Ref. ayuda.- 3.3.3 Control de visualización de ámbitos.

Selección de elementos filtrados para el plano.

Una vez activados únicamente los elementos que deseamos incorporar al Plano , activamos la opción Generar plano. Nombramos el filtro , seleccionamos el tipo de plano en el que se englobara y seleccionamos todos los objetos que conforman el plano.



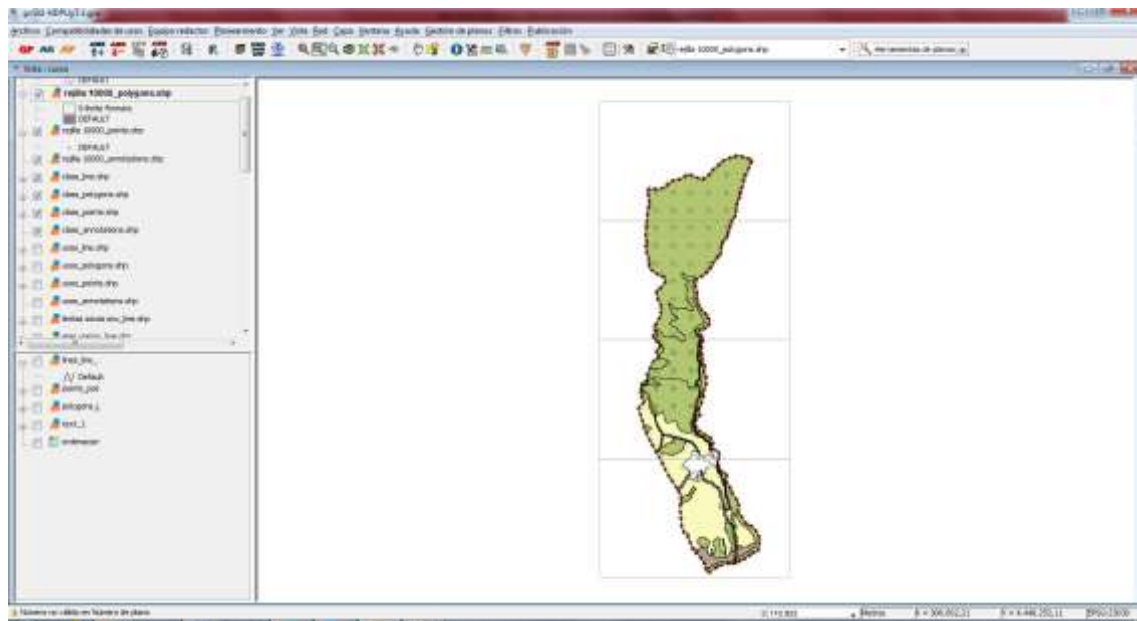
De esta manera generaremos todos los filtros de elementos necesarios para configurar nuestro planeamiento.

Ref. ayuda.-3.4. Generador de Planos

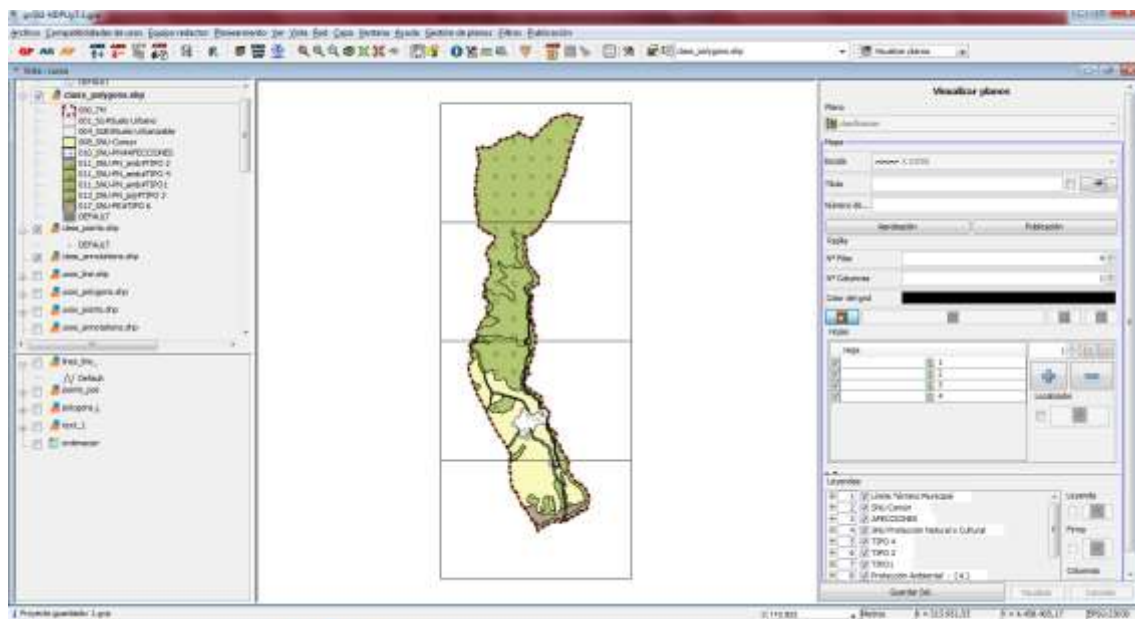
Selección de formatos para el plano.

En este punto pasaremos a seleccionar el formato de visualización del plano. En este punto ya dará igual que tengamos activas las capas o no del plan que queramos visualizar, ya que mostrara las entidades filtradas anteriormente.

Antes de realizar esta operación es conveniente importar un archivo con la distribución de la rejilla para que la selección del punto se ajuste lo máximo posible a la misma.



Seleccionamos la opción Visualizar planos y seleccionamos el nombre del plano filtrado anteriormente. Luego definimos la escala a la que queremos visualizar el plano. Posteriormente activamos la introducción de la rejilla de hojas.



Ref. ayuda.-3.4. Generador de Planos. Visualizar planos.

Ref. ayuda.-3.2.1. Importación de capas

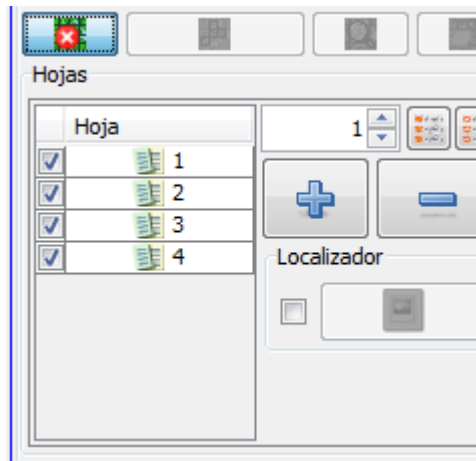
Edición de caratulas.

Una vez definidas las hojas de impresión, pasamos a definir las caratulas. Las caratulas se componen de tres aspectos a definir.

- a) Nombre del plano. Se puede escribir o introducir una imagen asociada al nombre. Se recomienda la introducción de nombres al plano, cuando este tenga una longitud superior a dos líneas de texto.

También se introduce el número de plano.

- b) Plano localización. Igualmente se puede usar el generado automáticamente o asociar imágenes. En este punto se recomienda usar imágenes, ya que el automático muestra toda la información visualizada en el plano.



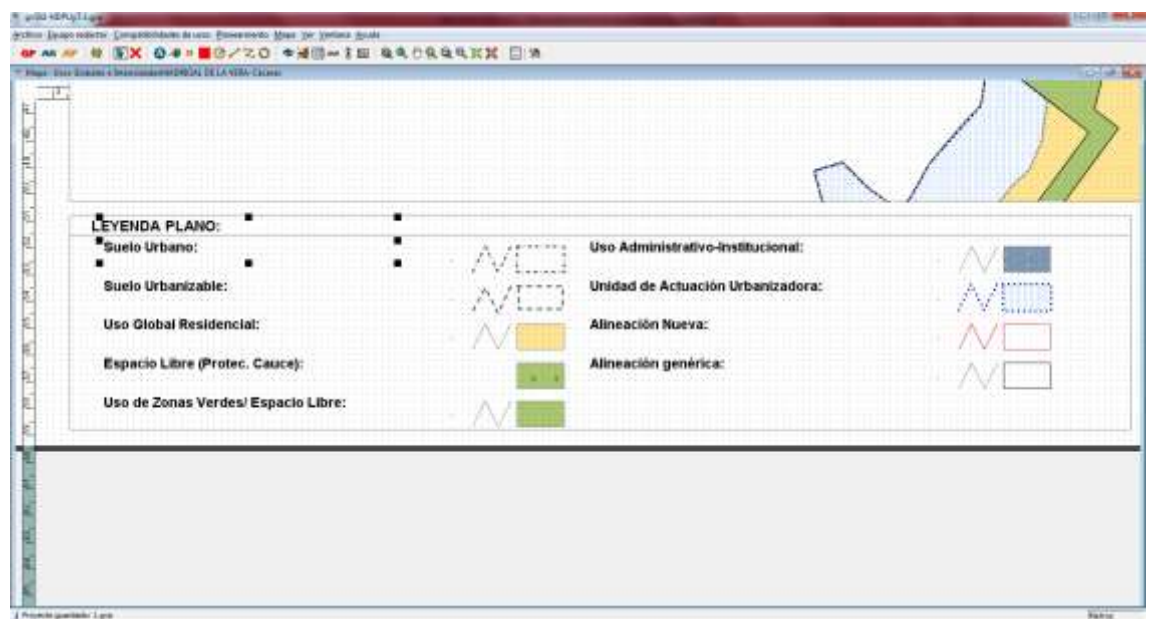
Seleccionamos la hoja y seleccionamos la imagen del localizador correspondiente, activando la pestaña de localizador.

c) Leyenda.

La leyenda la podemos crear de manera automática seleccionando los elementos que la componen, activándolos o desactivando los que queramos que aparezcan y pudiendo definir el orden y el número de columnas que la componen.

La otra opción es la personalización de la leyenda mediante la utilización de una imagen previamente definida. Para ello se puede utilizar imágenes externas o generar una imagen mediante la opción Simplificar Leyenda.

Con esta opción podemos personalizar las leyendas generadas automáticamente y posteriormente guardarlas como imagen.



Una vez realizada la configuración, podremos previsualizar las hojas y guardarlas como pdf (borradores)

Ref. ayuda.-3.4. Generador de Planos. Visualizar planos.

- Importar articulado.- En este punto accederemos al índice y procederemos desde la biblioteca a la carga del articulado general.

Ref. Ayuda.- 4.1. Generación de Artículos

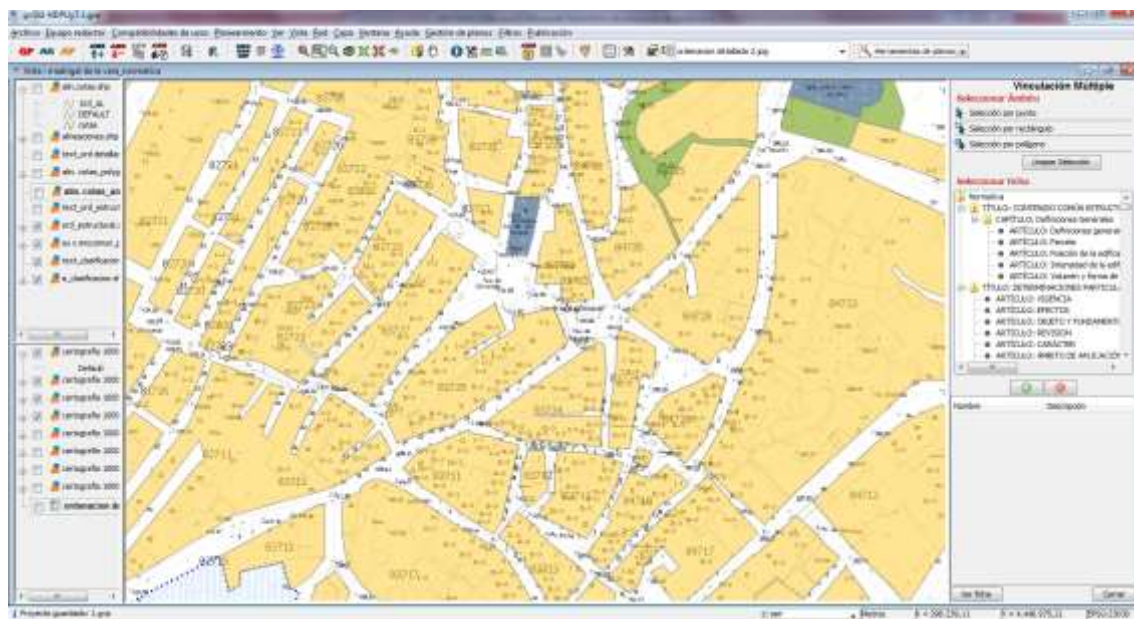
Ref. Ayuda.-4.3. Biblioteca de Articulado

- Importación de plantillas excell. Desde las plantillas excell de fichas y las de usos. Se importa el contenido de las fichas, el árbol de usos y su compatibilidades.

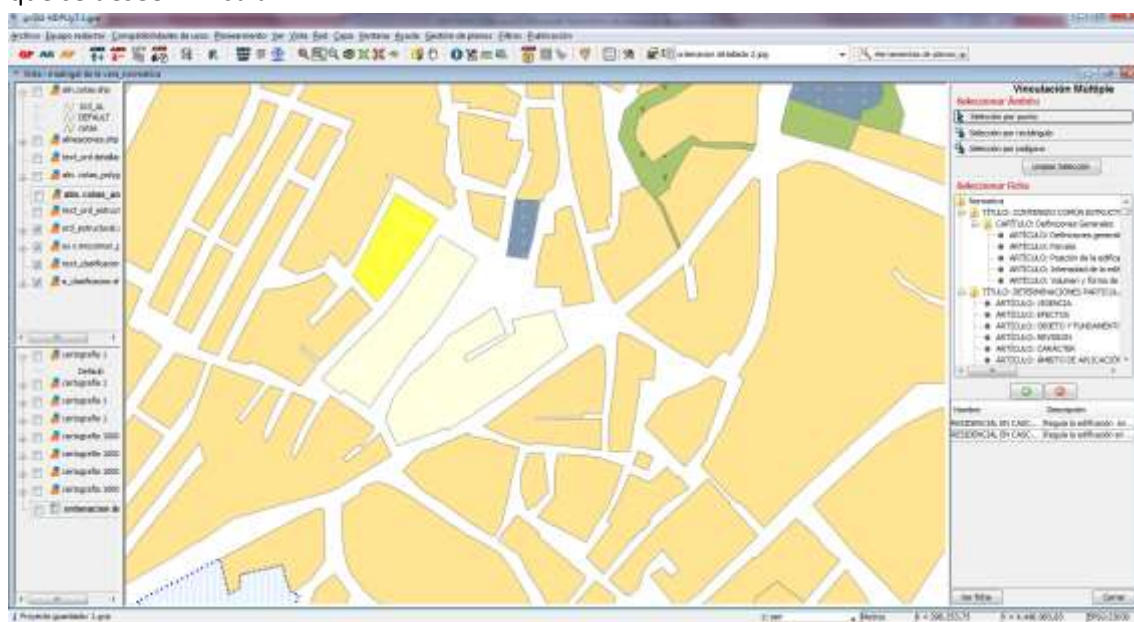
Ref. Ayuda.- 4.4. Importación / exportación de información alfanumérica en formatos Excell.

Paso 16.- Vinculación de la información alfanumérica y gráfica.

En este punto del proceso pasamos a vincular la información urbanística contenida en las diferentes fichas con sus ámbitos correspondientes. Para ello utilizamos la orden **Vinculación múltiple de ámbitos y fichas.**



En el menú de la derecha aparecen las opciones de selección y el índice alfanumérico del documento con las fichas creadas previamente. Así seleccionaremos los ámbitos que se deseen vincular.



Luego seleccionamos en el índice la ficha a asociar y finalmente con el botón + vinculamos ambos elementos. Si se desea eliminar el vínculo se selecciona la ficha añadida y pulsamos el botón -.

Ref. Ayuda.-5. Vinculación de Información

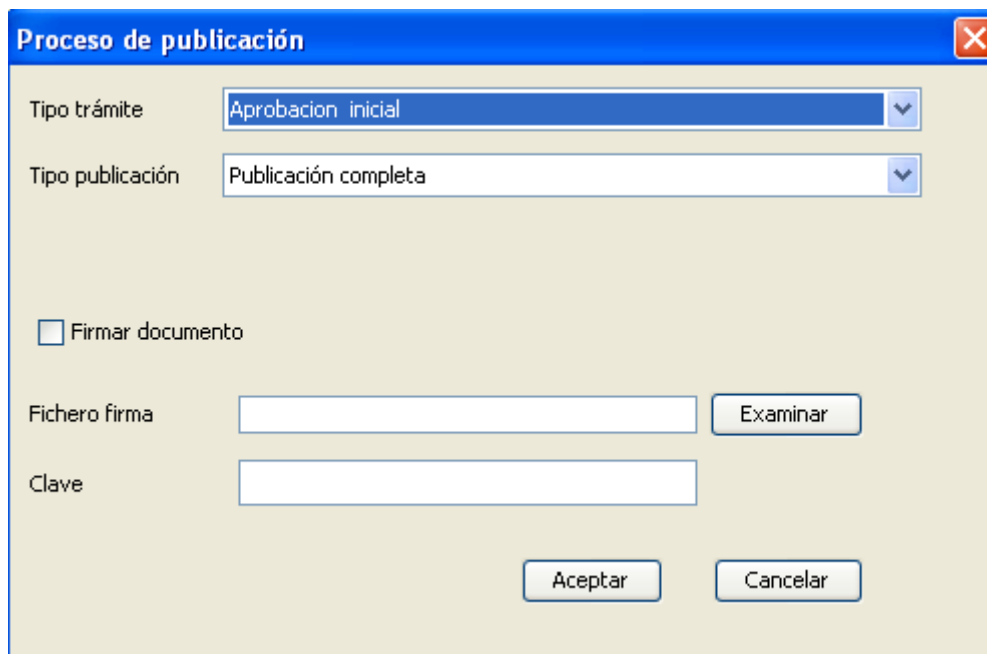
Paso 17.- Publicación.-

Estamos llegando al final del proceso. Recordad que durante el transcurso del mismo hemos debido realizar copias mediante la opción Guardar. Esta opción genera un documento .zip que almacena toda la información del documento en el momento (día y hora) que se realiza el guardado.

Aunque durante el proceso también se han podido generar documentos planos y textos en modo borrador. Realmente es con la publicación en la que se generan los documentos válidos para su posterior tramitación.

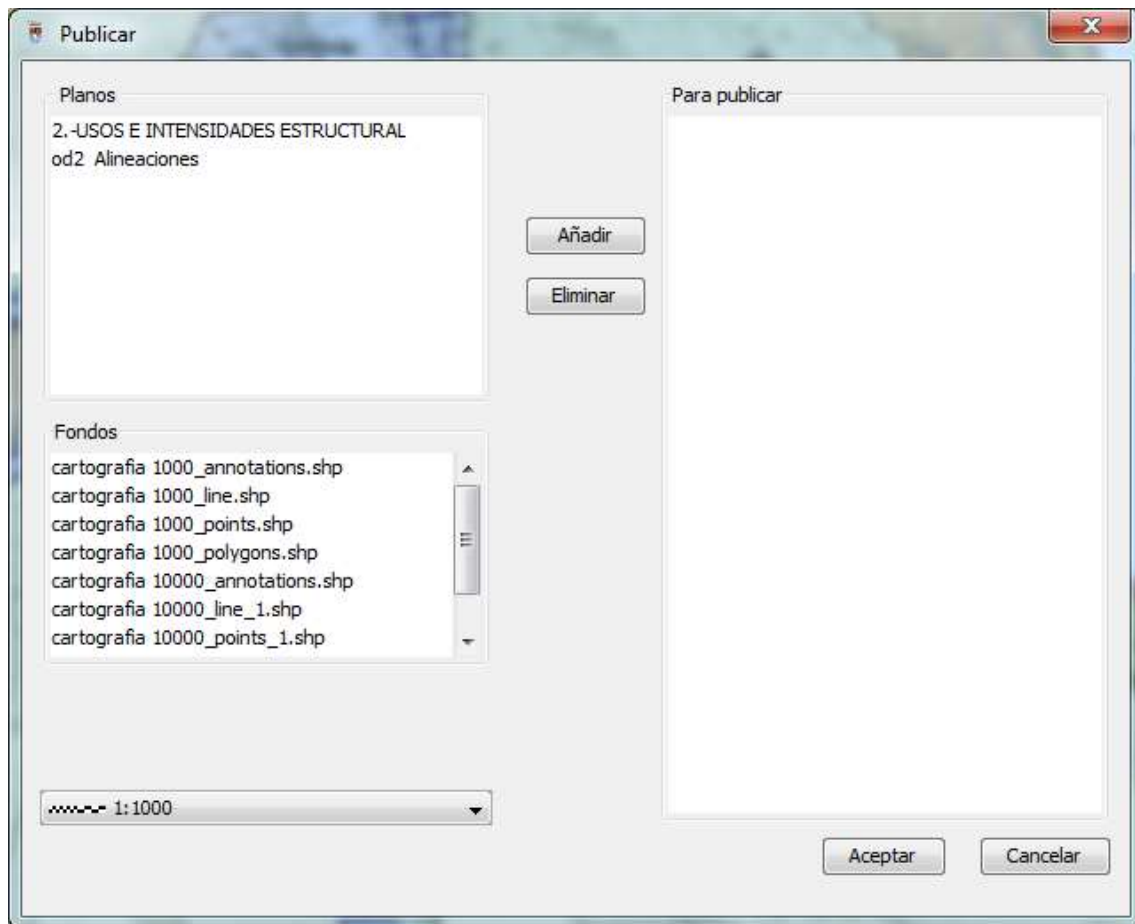
Para realizar este punto debe existir información gráfica y alfanumérica. Además, se deberá tener activos todos los fondos de cartografía que componen el documento.

Esta opción esta en el área grafica (AG) en Publicaciones. Apareciendo una primera pantalla en la que se piden una serie de información del tipo de documento a publicar, así como el fichero pfx y la clave personal para realizar la firma de dichos documentos



The image shows a software dialog box titled "Proceso de publicación" (Publication Process). It has a blue title bar with a close button (X) in the top right corner. The main area is light beige. It contains two dropdown menus: "Tipo trámite" (Process type) set to "Aprobación inicial" and "Tipo publicación" (Publication type) set to "Publicación completa". Below these is a checkbox labeled "Firmar documento" (Sign document), which is currently unchecked. Further down are two text input fields: "Fichero firma" (Signature file) and "Clave" (Key). To the right of the "Fichero firma" field is a button labeled "Examinar" (View). At the bottom right of the dialog are two buttons: "Aceptar" (Accept) and "Cancelar" (Cancel).

En el segundo apartado procederemos a la asociación de los diferentes planos creados con los fondos cartográficos que les corresponden según las escalas.

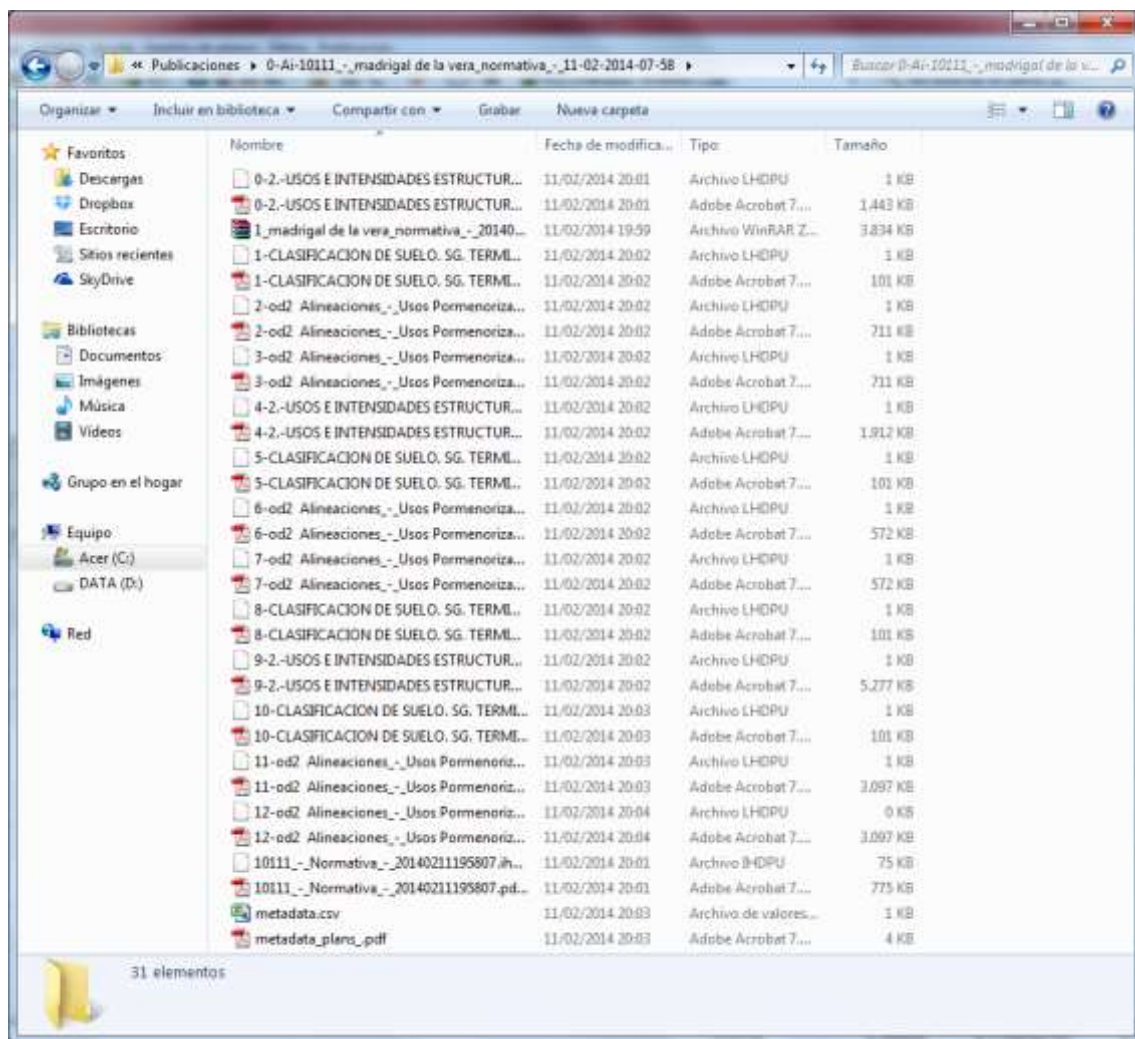


Una vez finalizado el proceso se obtendrá en c:/GvsigHDP/ Publicaciones, una carpeta con el nombre del documento y la fecha de su publicación.

Dentro de esta carpeta tendremos :

- Archivo zip que contiene toda la información del documento.
- Documentos en pdf. Se generan el documento normativo y los documentos gráficos del documento, firmados.
- Metadatos. Documento informativo del contenido del documento

Todos estos documentos estarán ligados por un código de congruencia que permite el control de la procedencia de los mismos.



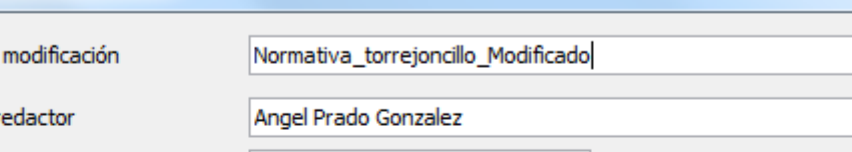
Ref. Ayuda.- 4.6. Generación de Publicaciones.

Paso 18.- MODIFICACIONES.

Todo el diseño de la aplicación va encaminado a facilitar la realización de modificaciones de los documentos a lo largo de su tramitación y durante su desarrollo. Para ello la aplicación dispone de una serie de mecanismos que a continuación explicaremos.

- Importación documento origen. En el gestor de planeamiento importamos el documento origen o en vigor , según se trate de un modificación de tramitación o modificación puntual.
- Creación de documento a modificar. Para no perder la información del documento de origen o en vigor siempre realizaremos una copia del mismo para ello usaremos la

opción Modo modificación, apareciendo un menú de datos, en el que indicaremos el nombre del nuevo archivo y el redactor, en caso de que varíe.



Marcar para publicar

Nombre modificación: Normativa_torrejoncillo_Modificado

Equipo redactor: Angel Prado Gonzalez

Código INE: 10189

Municipio: TORREJONCILLO

Uso: EPSG:23029

Provincia: Cáceres

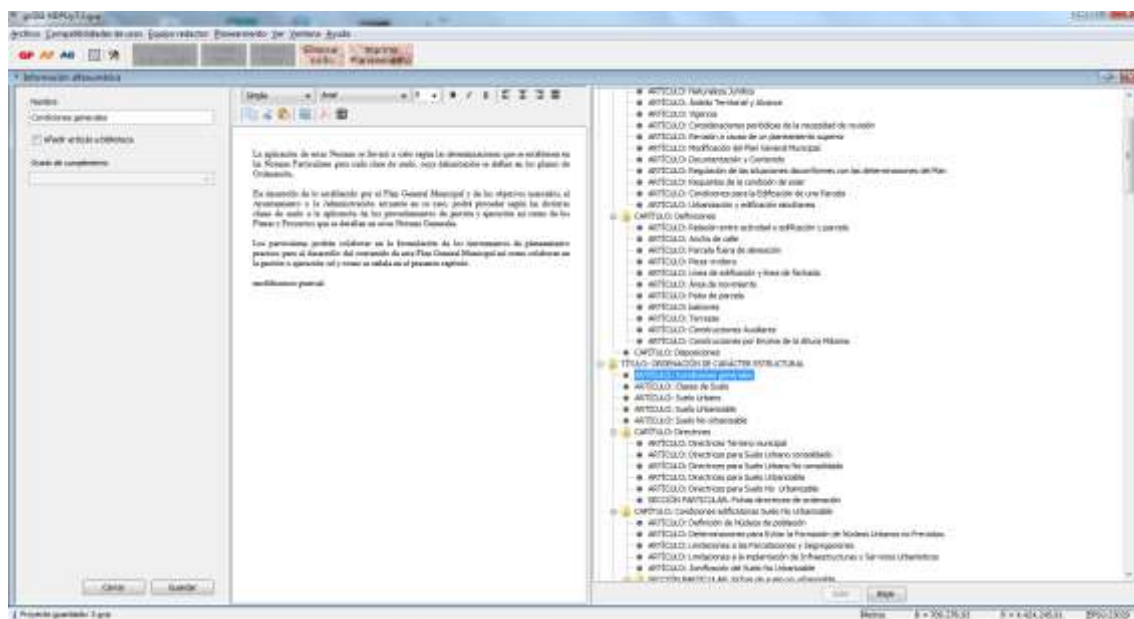
Aceptar Cancelar

- Una vez creado el documento pasamos a modificar el contenido. En este apartado distinguimos dos casos: gráfico o alfanumérico.

En el caso alfanumérico.- se recomienda editar directamente aquellos cambios que se vayan a realizar. Si los cambios fuesen muy grande utilizaríamos la importación de fichas.

En cuanto a los usos, solo en caso de cambios de gran envergadura se utilizaría la carga desde el formato excell, para ello volcaríamos de nuevo el árbol con las modificaciones y la tabla de compatibilidades.

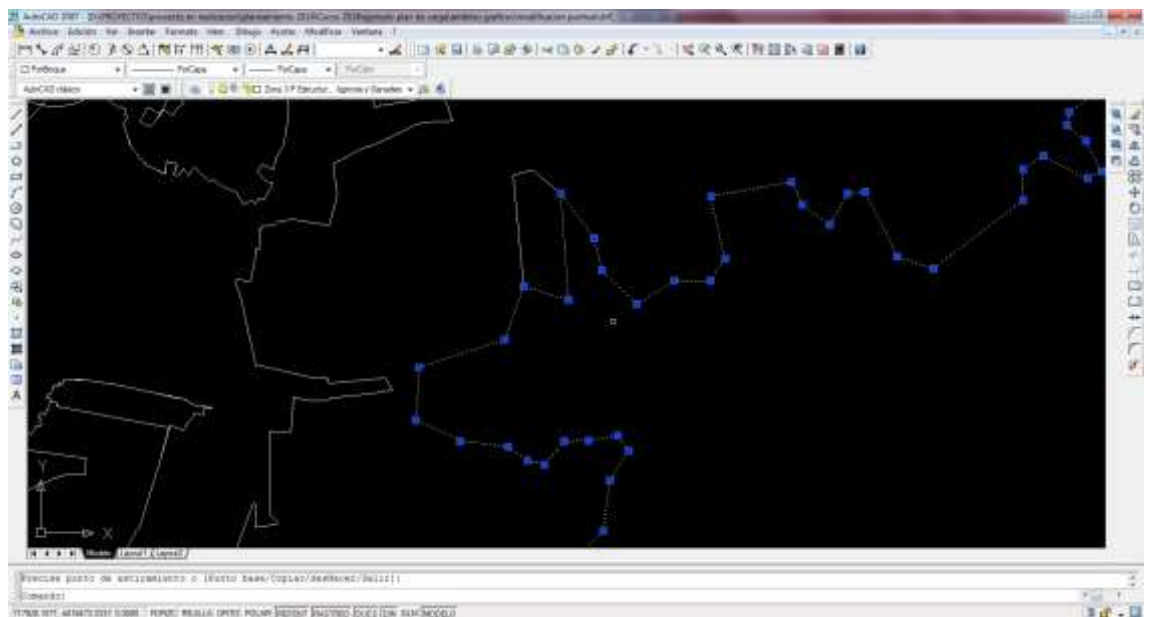
Recordar que se deberían de reasignar a cada fichas los nuevos usos.



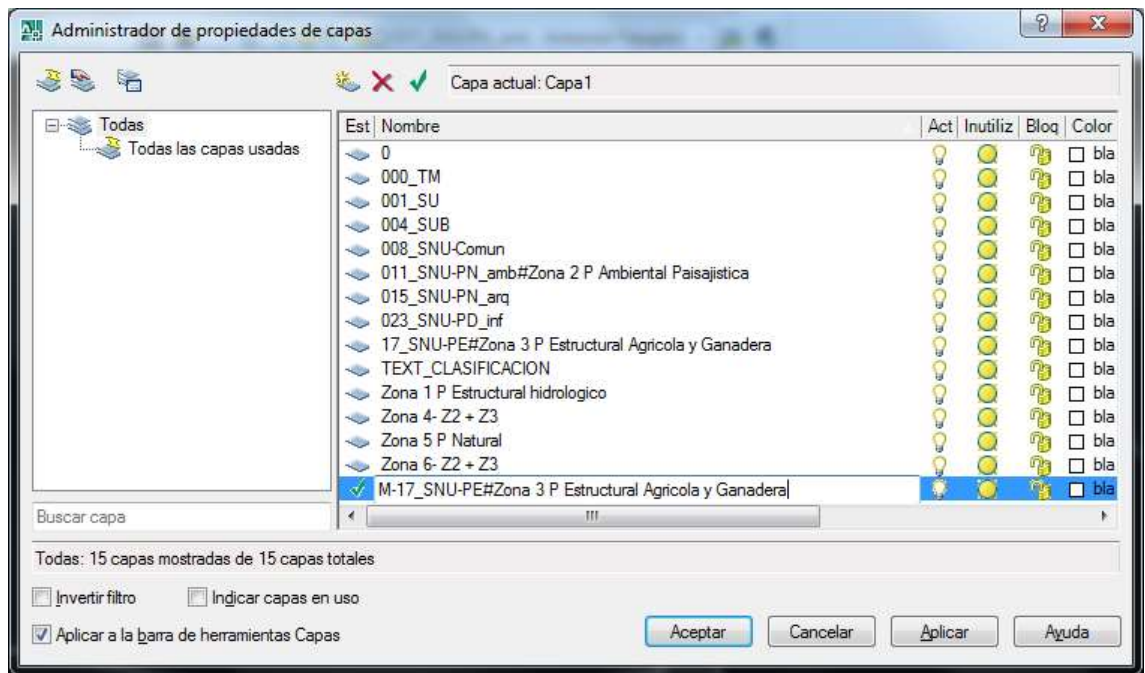
En caso grafico.- En este apartado podemos optar por dos opciones; por la edición directa de los ámbitos o por la carga de nuevos ámbitos desde archivos externos. La utilización de una u otra quedara marcado por los tipos y alcance de los cambios. Vamos a comentar el segundo caso , ya que el primero es parte de la edición de la herramienta ya definida en la ayuda.

Para utilizar la importación externa, debemos partir de un archivo gráfico correcto y que encaje con el contenido grafico del plan. Para ello lo que haremos será exportar los ámbitos que necesito mediante la opción Capa/ Exportar/dxf. El objeto resultante mantendrá la estructura de capas del dibujo. Únicamente no se mantendrá la extracción de huecos, ya que Autocad no lo permite.

Igualmente los textos no se podrán exportar por lo que su edición deberá realizarse de manera directa.

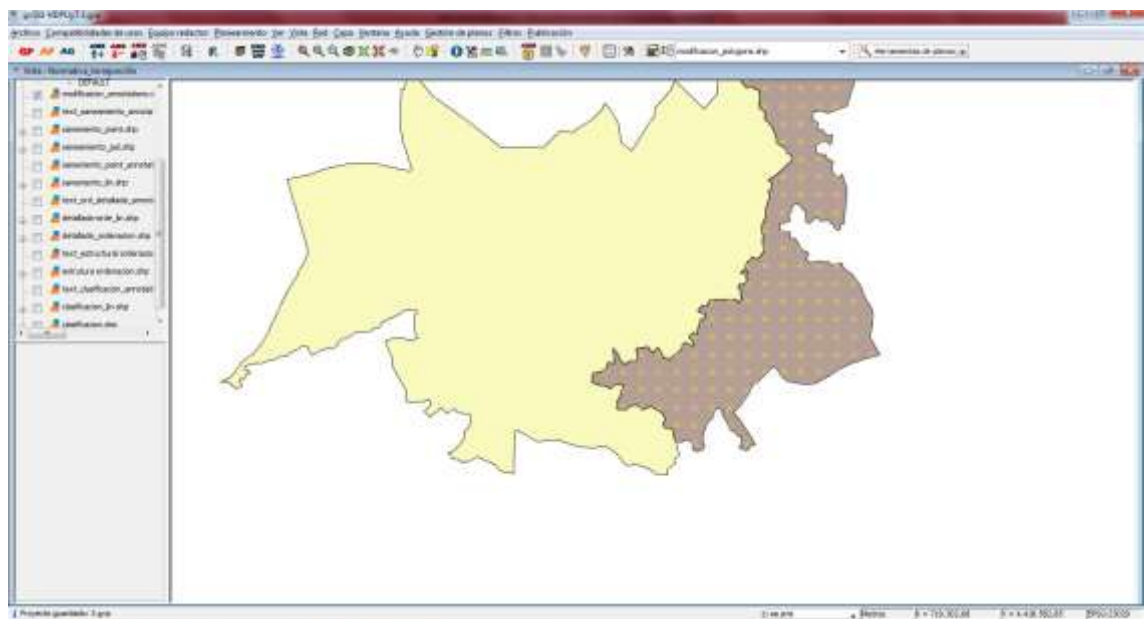


Realizaremos los cambios de los objetos, pasando dichos objetos a su capa correspondiente pero con una M- delante para identificarlos como modificado.



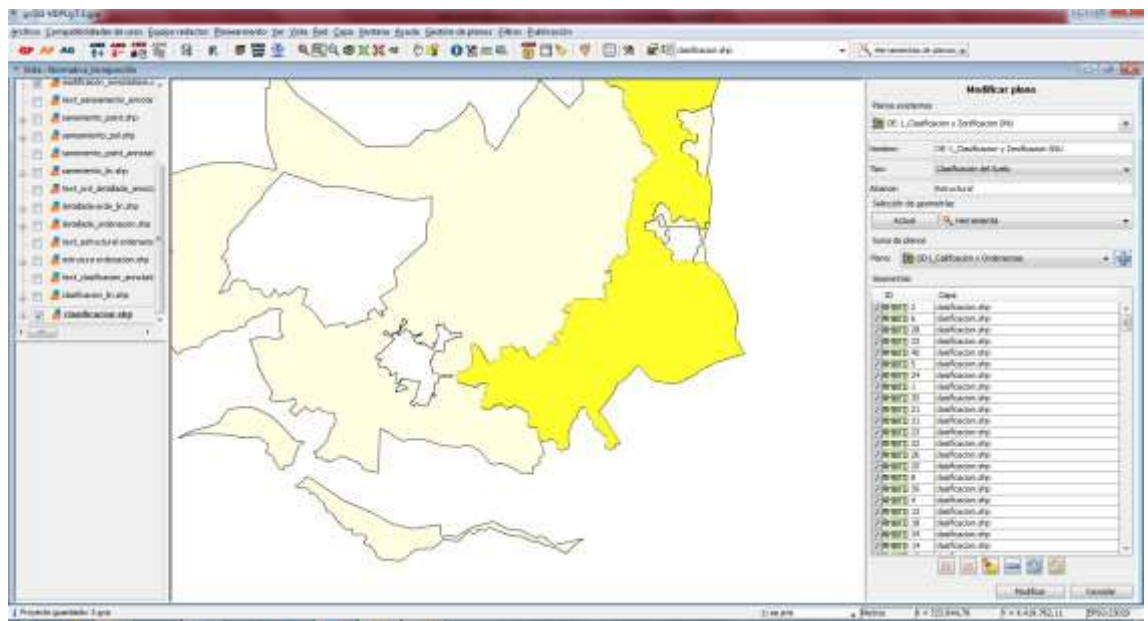
Guardamos como dxf e importamos a la aplicación. Para ello utilizamos la opción

Importar M 

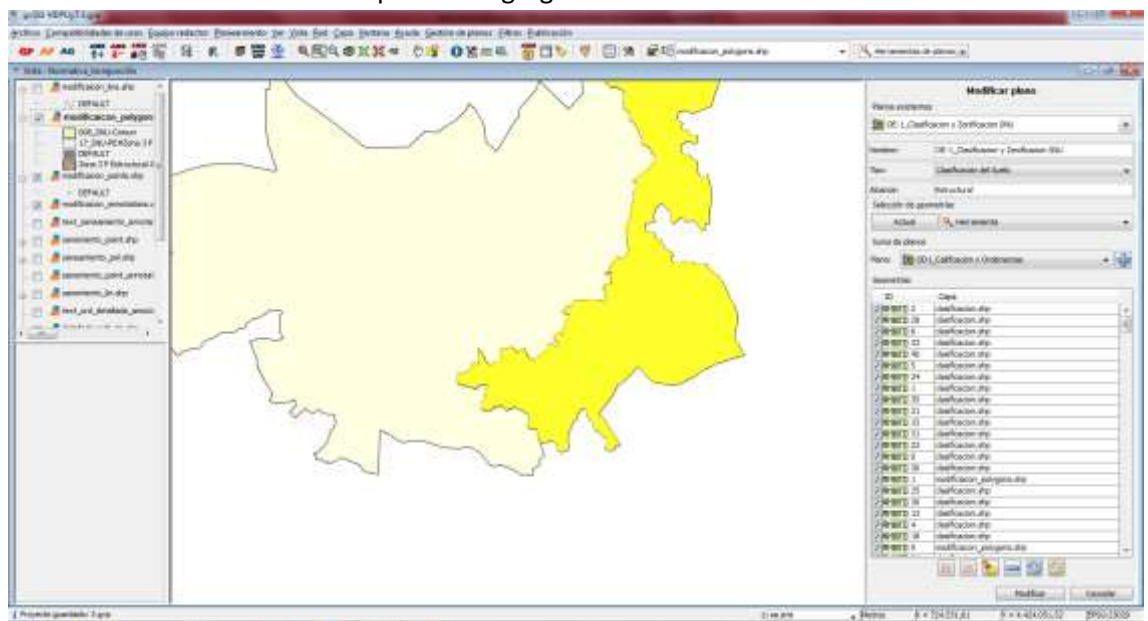


Solo importara los archivos modificados.

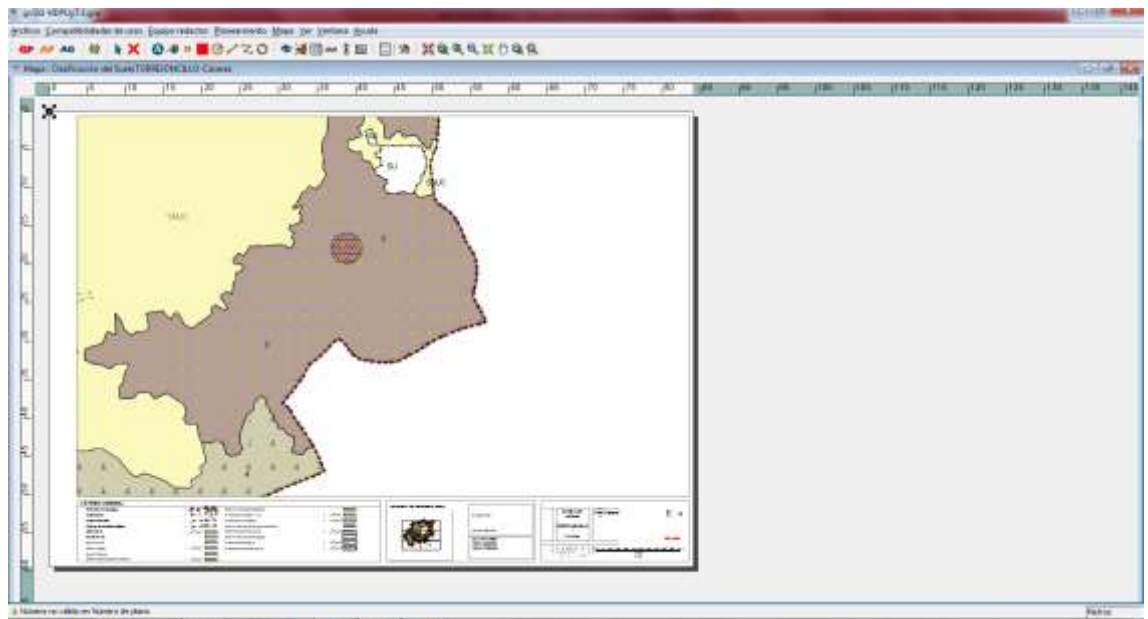
Posteriormente generaremos los planos que se modifican con los nuevos elementos . Para ello eliminamos o quitaremos de dichos planos los elementos antiguos. Utilizamos la opción Modificar plano. En este paso para evitar errores recomendamos que se desactiven el resto de capas .



Seleccionamos el plano que lo contiene y desvinculamos los elementos a modificar. Volvemos a realizar la misma operación agregando los nuevos elementos.



Finalmente visualizamos la hojas o hojas del plano que se quieren modificar. Para ello activamos la visualización elegimos el plano y le damos a visualizar. Apareciendo en el plano las modificaciones realizadas.



Una vez definidos estos pasos, realizamos la vinculación de la información gráfica y alfanumérica a las nuevas geometrías. Por último realizaríamos la Publicacion. En este punto se puede optar a publicar todo el documento completo o simplemente los apartados modificados.

Para realizar este segundo punto debemos indicar en Tipo de publicación, Publicacion parcial.

Luego distingo si es de redacción o modificación puntual y finalmente indicamos el archivo origen o vigente, para realizar así la comparación entre ambos e identificar los cambios introducidos en la modificación.

Proceso de publicación

Tipo trámite: Aprobación Inicial

Tipo publicación: Publicación parcial

Tipo modificación: Redacción de planeamiento

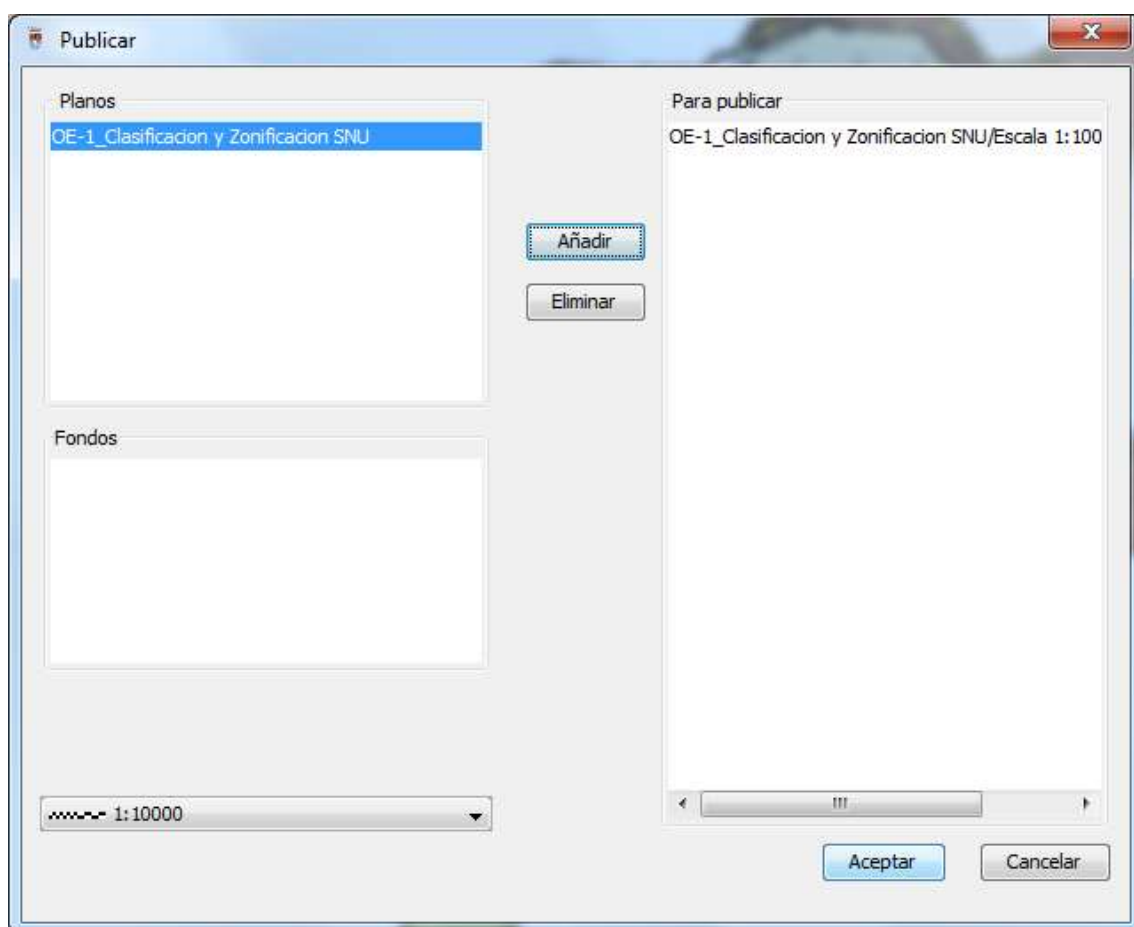
Planeamiento para comparar: 1 Normativa_torrejoncillo_-_20130711141532

☐ Firmar documento

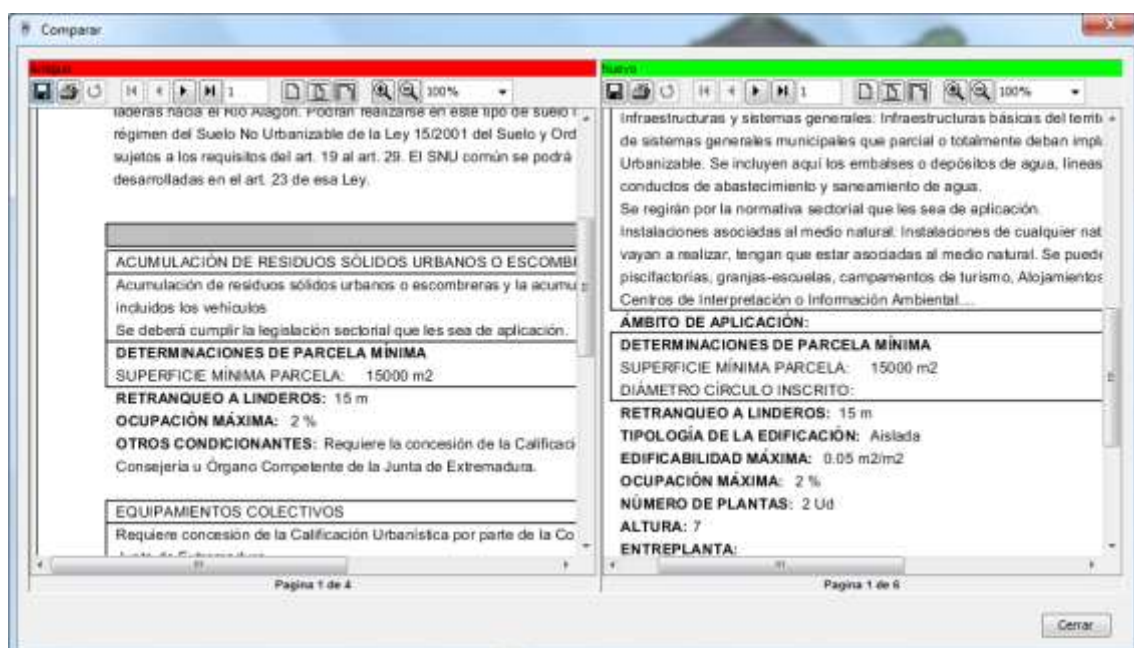
Fichero firma:

Clave:

El siguiente paso es seleccionar los planos a sacar en este caso solo los modificados.



Una vez generados, realiza la comparación entre ambos documentos indicando en un informe los cambios realizados, pudiéndose visualizar tanto los alfanuméricos como gráficos



Una vez publicado la nueva carpeta contendrá únicamente los aspectos modificados.

