## **OBTENCIÓ DEL PROGRAMA QGIS**

El programa Qgis és un programa de visualització, edició i anàlisi de dades que conforma un *sistema d'informació geogràfica* (SIG). Es tracta de *programari* de *codi lliure* i multi plataforma.



Aquest programa es pot descarregar de forma gratuïta en la pagina web:

## https://www.ggis.org/es/site/forusers/download.html

Existeixen moltes versions d'aquest programa, donat que qualsevol usuari pot realitzar modificacions, per tant, no totes les versions funcionen correctament. Encara que actualment existeixen versions superiors a la 3.0, recomanem l'ús de la versió 2.14, donat el seu bon funcionament.

Per tal de descarregar aquesta versió tindrem que entrar a l'apartat de "Todos los lanzamientos"



## Index of /qgis

<u>Name</u>	Last modified	Size Description
Parent Directory	[	-
ata/	22-Jun-2015 05:59	-
debian_ppc/	10-Jan-2009 08:12	-
doc/	01-Nov-2010 04:43	-
linux/	09-Jul-2008 01:41	-
<u>mac/</u>	02-Jan-2009 02:29	-
src/	17-Jul-2010 05:26	-
<u>win32/</u>	03-Nov-2018 11:49	-
<u>win64/</u>	03-Nov-2018 11:49	-
windows/	03-Nov-2018 11:49	-

Entrar dins de "win32" o "win64" en funció del nostre ordinador, seleccionarem la versió que ens interessa, per exemple, aquesta:

QGIS-OSGeo4W-2.16.3-1-Setup-x86\_64.exe

25-Sep-2016 01:34 365M

Una vegada descarregat l'aplicació la instal·larem, simplement seguint els passos que ens demani el mateix

Al instal·lar per obrir el programa, seleccionarem a l'escriptori l'icona de i buscarem la ubicació del Qgis 2.14.



Se'ns obrirà una pantalla en blanc per realitzar un projecte nou:





Per poder començar ha realitzar el projecte, clicarem sobre "Projecte" i Desar com a...

Aquest projecte l'anomenarem FORESTMUN.



Se'ns obrirà una finestra que ens permetrà obrir on nosaltres volem, es recomana guardar directament en el "directori C:" de l'ordinador.

Crearem una capa amb el nom del municipi, i guardarem el projecte en el seu interior



En aquest cas per aquest exemple s'anomenarà Alp. Al llarg de tot el projecte tota la informació que descarregarem o que realitzarem s'emmagatzemarà en aquesta carpeta.

Entrarem dins la carpeta i escriurem el nom del projecte **FORESTMUN**, creantse l'arxiu **FORESTMUN.qgs**