

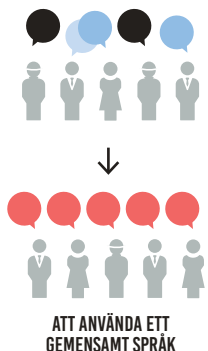
# BIM BAS SPEC

FÖR EFFEKTIVT INFORMATIONUTBYTE



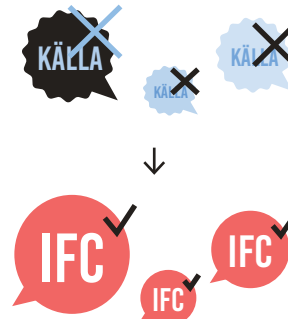
## 1. VARFÖR VI UTBYTER INFORMATION

Syftet med entydigt utbyte är att (åter)använda byggnadsinformation om ett byggnadsverk på ett effektivt sätt.



## 2. HUR VI UTBYTER INFORMATION

Med hjälp av IFC's öppna datastandard utbyter vi information på ett programvaruoberoende sätt under hela byggnadsverkets livscykel.

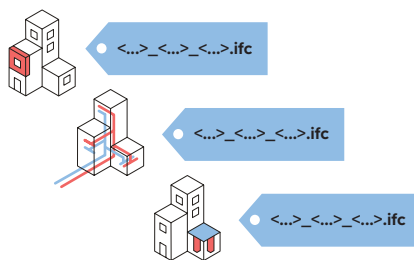


## 3. VAD VI KOMMER ÖVERENS OM FÖR ATT MÖJLIGGÖRA SAMARBETE

I det här kapitlet diskuterar vi hur strukturen för aspektmodeller är uppbyggd, så att olika aspektmodeller blir utbytbara och tolkningsbara.

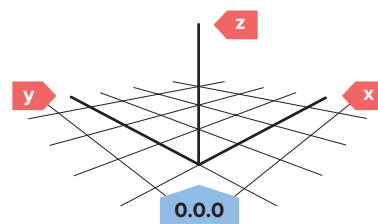
### 3.1 FILNAMN

- ✓ Se alltid till att aspektmodellerna i ett projekt har en enhetlig och konsekvent namngivning.



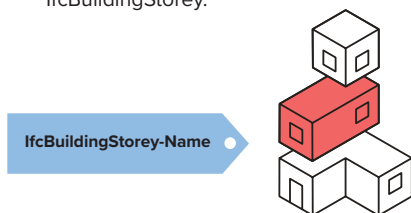
### 3.2 LOKAL PLACERING OCH ORIENTERING

- ✓ Samordna den lokala placeringen av aspektmodellen sinsemellan. Använd ett lokalt koordinatsystem.



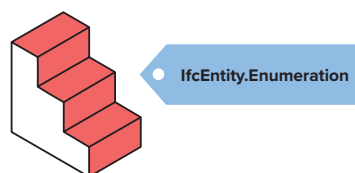
### 3.3 VÅNINGSTRUKTUR OCH NAMN

- ✓ Varje aspektmodell använder en konsekvent namnkonvention.
- ✓ Placera alla objekt på rätt våningsplan.
- ✓ Namnge endast byggnadsnivåer som IfcBuildingStorey.



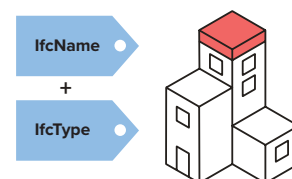
### 3.4 KORREKT ANVÄNDNING AV ENTITET (IFC-ENTITY)

- ✓ Använd den lämpligaste entitet för objektet och komplettera den med en TypeEnumeration där det är möjligt.



### 3.5 STRUKTUR OCH NAMNGIVNING

- ✓ Tilldela egenskaperna Namn och Typ konsekvent till objekt. Kombinationen gör det tydligt vad objektet representerar.



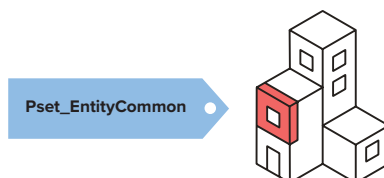
### 3.6 KLASSIFICERINGSSYSTEM

- ✓ Tilldela alltid föremål en klassificeringskod enligt gällande klassificeringssystem.



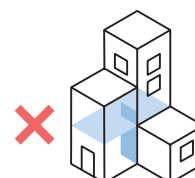
### 3.7 ANVÄND PROPERTY SETS

- ✓ När du utbyter egenskaper ska du, när det är möjligt, använda de egenskapsuppsättningar (PropertySets) som föreskrivs av buildingSMART.



### 3.8 DUBBLETTER OCH ÖVERLAPPNINGAR

- ✓ Dubbletter inom en aspektmodell är aldrig tillåtna.
- ✓ Det är i princip inte tillåtet att objekt överlappar varandra inom en aspektmodell.



## 4. MINIMIKRAV PÅ INFORMATION I ASPEKTMODELLERNA

Kom överens om vilken information som ska lämnas av vem och när. Börja med det som beskrivs i det här kapitlet och komplettera vid behov.

### 4.1 SPACES

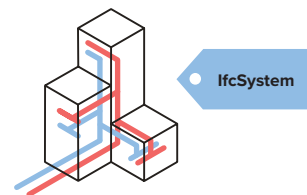
- ✓ Spaces är: volymer och områden som omges av verkliga eller teoretiska gränser och som har en funktion i ett byggnadsverk.
- ✓ Skapa IfcSpace från volymer och områden och ange dess funktion.
- ✓ För att gruppera utrymmen till zoner används IfcZone.

IfcSpace / IfcZone



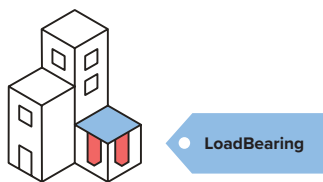
### 4.2 INSTALLATIONSRELATERADE SYSTEM

- ✓ Gruppera installationsobjekt som tillhör samma system när det är tillämpligt i ett IfcSystem.



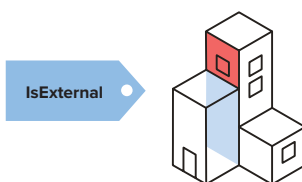
### 4.3 BÄRANDE / ICKE-BÄRANDE

- ✓ För objekt, där det är tillämpligt, ange om egenskapen LoadBearing är TRUE (sant) eller FALSE (falskt).



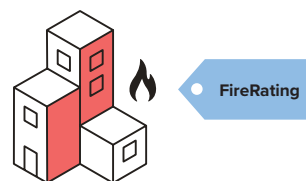
### 4.4 INSIDA / UTSIDA

- ✓ För objekt, där det är tillämpligt, ange om egenskapen IsExternal är TRUE (sant) eller FALSE (falskt).



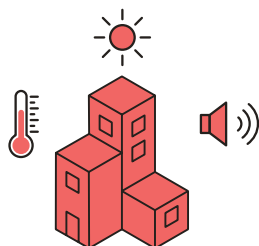
### 4.5 BRANDSÄKERHET

- ✓ För objekt, där det är tillämpligt, använd värden för FireRating (motstånd mot brandinträngning och brandspridning) och FireRatingR (tid byggnadsdelen ska stå emot till brott).



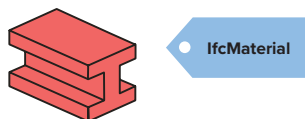
### 4.6 BYGGNADSFYSIKALISKA EGENSKAPER

- ✓ Lägg till de relevanta byggnadsfysikaliska egenskaperna i objekten.



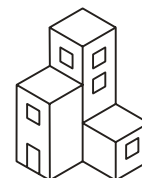
### 4.7 MATERIAL

- ✓ Förse alla objekt ett material (IfcMaterial).
- ✓ Välj det dominerande materialet i sammansatta byggdelar.
- ✓ Var varsam med ytterligare egenskaper i namngivningen av materialet.



### 4.8 PROJEKTSPECIFIK INFORMATION

- ✓ Kom överens om den projektspecifika information som krävs för de avsedda tillämpningarna av informationsmodeller och projektmålen.



Licensierat genom en Creative Commons BY-ND 4.0-licens av digiGO  
Fullständig licenstext finns på <https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/>