

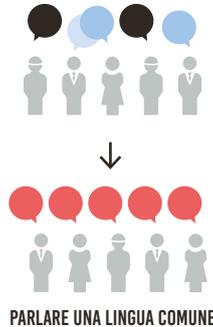
IDS BASE BIM

FACILITARE LA COLLABORAZIONE



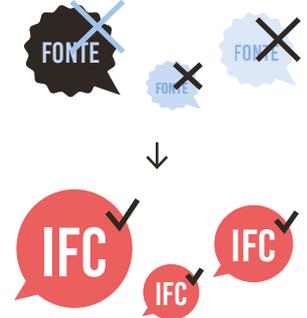
1. PERCHÉ SCAMBIAMO INFORMAZIONI

Lo scopo dello scambio univoco è quello di (ri) utilizzare le informazioni edilizie di una costruzione in modo efficiente ed efficace.



2. COME SCAMBIAMO LE INFORMAZIONI

Con l'aiuto dell'IFC, formato standard dati aperto, scambiamo informazioni in modo indipendente dal software durante tutto il ciclo di vita di una costruzione.

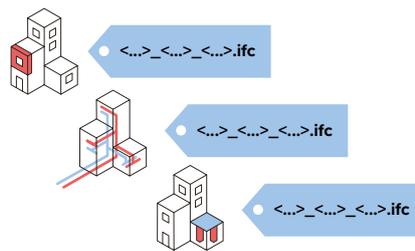


3. ASPETTI DA DEFINIRE PER UNA COLLABORAZIONE INTEGRATA

In questo capitolo parliamo di come impostare la struttura dei modelli di riferimento, in modo che diventino interoperabili.

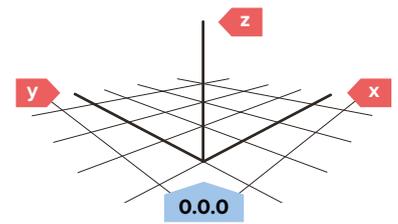
3.1 NOME FILE

- ✓ Assicurare sempre una denominazione uniforme e coerente dei modelli di riferimento all'interno di un progetto.



3.2 GEOREFERENZIAZIONE

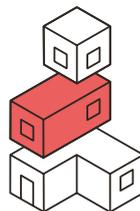
- ✓ Coordinare il posizionamento globale/relativo dei modelli di riferimento tra di loro, solitamente vicino al punto di origine.



3.3 DISPOSIZIONE E DENOMINAZIONE DEI PIANI DELL'EDIFICIO

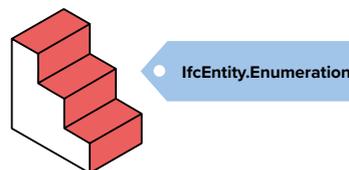
- ✓ Ogni modello di riferimento usa una convenzione di denominazione coordinata.
- ✓ Assegna tutti gli oggetti al corretto piano dell'edificio.
- ✓ Denominare i piani dell'edificio solo come `IfcBuildingStorey`.

`IfcBuildingStorey-Name`



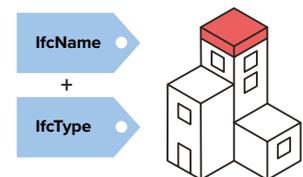
3.4 USO CORRETTO DELLE ENTITÀ'

- ✓ Usare l'Entità più appropriata per un oggetto e completarla con un Tipo Enumerazione (TypeEnumeration) dove possibile.



3.5 STRUTTURA E DENOMINAZIONE

- ✓ Assegnare coerentemente le proprietà Nome e Tipo agli oggetti, rendendo chiaro ciò che rappresenta.



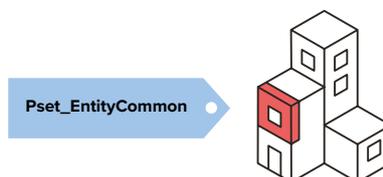
3.6 SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE

- ✓ Assegnare sempre agli oggetti un codice di classificazione a quattro cifre secondo il sistema indicato nelle ultime normative nazionali di riferimento.



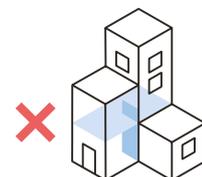
3.7 USARE I SET DI PROPRIETÀ

- ✓ Quando si scambiano le proprietà è consigliabile utilizzare i Set di Proprietà (PropertySets o anche PSet) prescritti dalla buildingSMART nello standard internazionale.



3.8 DUPLICATI E COMPENETRAZIONI

- ✓ La duplicazione all'interno di un modello di riferimento non è mai permessa.
- ✓ In linea di principio, le compenetrazioni di oggetti all'interno di un modello di riferimento non sono permesse.



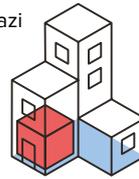
4. QUALI INFORMAZIONI MINIME SONO RICHIESTE IN UN MODELLI DI RIFERIMENTO

Accordarsi su quali informazioni devono essere fornite, da chi e quando. Iniziare con gli argomenti di questo capitolo e implementarli ulteriormente se necessario.

4.1 SPAZI

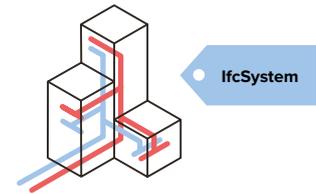
- ✓ Gli spazi sono: volumi e aree, racchiusi da confini reali o astratti, e descrivono una destinazione d'uso all'interno di una costruzione.
- ✓ Creare IfcSpace dagli spazi e identificare la destinazione d'uso relativa.
- ✓ Per raggruppare gli spazi in zone, usate IfcZone.

IfcSpace / IfcZone



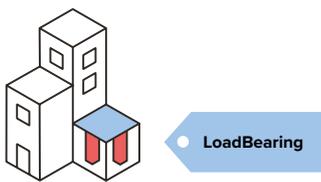
4.2 SISTEMI RELATIVI AGLI IMPIANTI EDILIZI

- ✓ Raggruppare in un IfcSystem gli oggetti degli impianti di costruzione che appartengono ad uno stesso sistema.



4.3 PORTANTE / NON PORTANTE

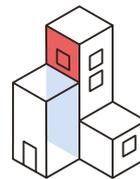
- ✓ Per gli oggetti, quando applicabile, indicare se la proprietà LoadBearing è VERO o FALSO.



4.4 INTERNO / ESTERNO

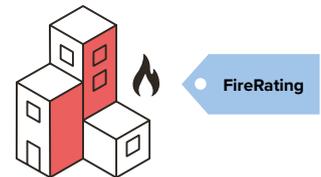
- ✓ Per gli oggetti, quando applicabile, indicare se la proprietà IsExternal è VERO o FALSO.

IsExternal



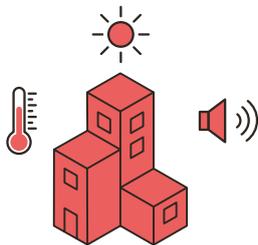
4.5 SICUREZZA ANTINCENDIO

- ✓ Per gli oggetti, quando applicabile, usare i valori di FireRating (Resistenza alla penetrazione e alla propagazione del fuoco) e usare FireRatingR (Tempo di resistenza alla rottura).



4.6 PROPRIETÀ FISICHE DEGLI EDIFICI

- ✓ Incorporare le proprietà fisiche negli oggetti del modello di riferimento.



4.7 MATERIALI

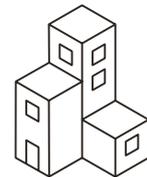
- ✓ Assegnate a tutti gli oggetti un materiale (IfcMaterial).
- ✓ Nelle strutture composte, scegliete il materiale strutturale.
- ✓ Siate cauti con l'aggiunta di proprietà nella denominazione del materiale.

IfcMaterial



4.8 SPECIFICHE DI PROGETTO

- ✓ Determinare le informazioni specifiche del progetto necessarie per gli usi BIM previsti e gli obiettivi del progetto.



Licensed under a Creative Commons BY-ND 4.0 license by digiGO.
The full licence text is available at <https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/>