

HANDLEIDING

# BIM COMMUNICATIE MET BCF



Deze handleiding geeft stap voor stap  
aanwijzingen voor betere communicatie  
in BIM software **Bimsync** met BCF.

BIM Collaboration Format (BCF) is een  
open standaard die wordt ontwikkeld en  
beheerd door buildingSMART International.

**Versie 1.0** [26-11-2021]

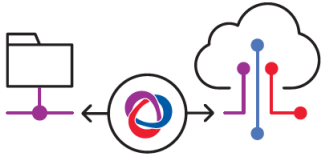
Bij het opstellen van deze instructies is uitgegaan van:  
Bimsync Arena actief d.d. 2021-10-29



**BIM COMMUNICATIE**  
GEEN PUNT MET BCF!

## 2.4 DELEN

- ✓ Issues kunnen gedeeld worden via bestanden of online worden gesynchroniseerd.



## 2.4 Delen

**Issues delen via BCF bestanden**

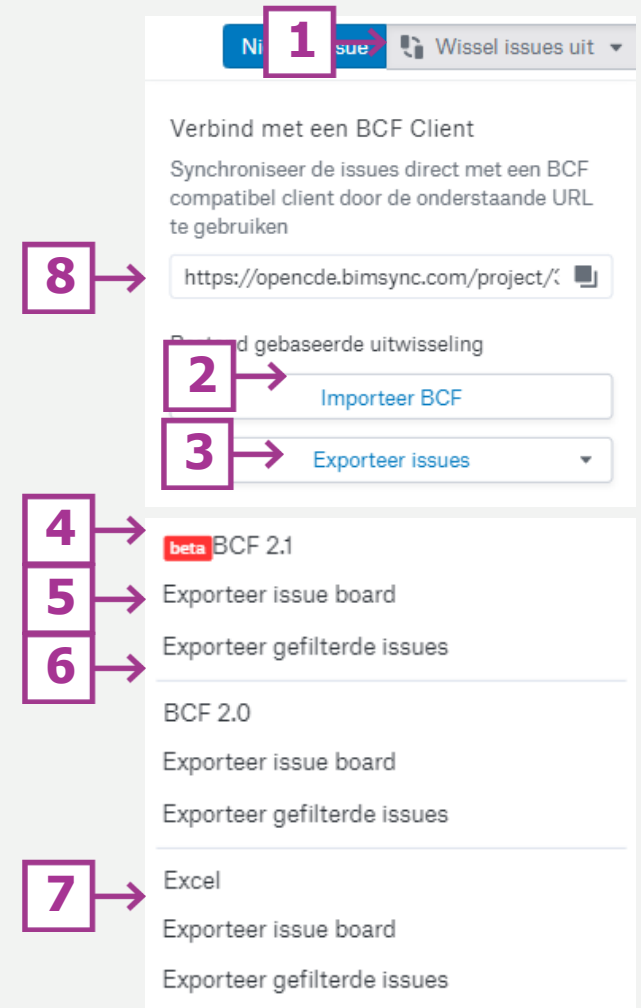
In het onderdeel 'issues' verschijnt rechts boven in het scherm [1] 'Wissel issues uit'. Hier kunnen BCF bestanden worden ingeladen of geëxporteerd. [3]

- Bij 'importeer BCF' [2] selecteer een ontvangen BCF bestand en selecteer het issueboard waarin het geïmporteerd moet worden.
- Bij 'Exporteer issues' [3] selecteer welk formaat BCF geëxporteerd moet worden en of het gehele board [5] of een selectie [6] van de issues geëxporteerd moet worden.
- Indien je enkel een selectie [6] wilt delen, selecteer de gewenste issue in het issue management venster met een vinkje en selecteer vervolgens [3] 'Exporteer gefilterde issues'
- Er is tevens de mogelijkheid om de issues te exporteren als [7] Excel bestand.

**Issues online delen**

Bimsync heeft een online issue management systeem waarmee er een directe verbinding is [8] met bijvoorbeeld Solibri en er is een eigen Revit plug-in. Hiermee is het maken van aparte BCF bestanden niet benodigd en wordt er een live verbinding gemaakt waarmee de issues ten alle tijden up-to-date zijn.

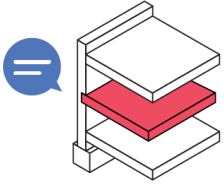
**Let op:** Bepaal bij het start van het project of issues worden gedeeld met versie 2.0, 2.1 of latere versies wanneer deze beschikbaar zijn.



## WAT IN BCF?

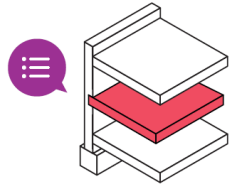
### 3.1 NAAMGEVING

- ✓ Geef elke titel een unieke naam.  
voorbeeld: aspect en volgnummer (kpv\_025)



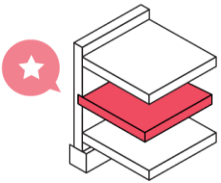
### 3.2 OMSCHRIJVING

- ✓ Omschrijf probleem of taak.
- ✓ Wees (extreem) duidelijk.
- ✓ Maak de opmerking S.M.A.R.T.  
voorbeeld: vorm: creëer sparing voor stalen kolom met 30mm speling



### 3.3 STATUS

- ✓ Geef elk issue een status, zodat iedereen de voortgang kan volgen.  
voorbeeld: Open: issue is nog niet afgehandeld



### 3.4 VERANTWOORDELIJKHEID

- ✓ Geef aan wie verantwoordelijk is voor een issue.
- ✓ Maak maximaal 1 persoon verantwoordelijk.



## HOE IN NATIVE SOFTWARE: BIMSYNC

### 3.1 Naamgeving

Vul hier [1] een titel in met een unieke naam.

### 3.2 Omschrijving

Geef een heldere omschrijving [2] van het probleem.

**Let op:** Speciale tekens zoals opsommingstekens, hashtags om te verwijzen naar andere issues of @ om andere personen te linken worden wellicht niet overgenomen in andere pakketten en zijn enkel voor intern gebruik

### 3.3 Status

Bepaal hier [3] de status van het issue

**Let op:** De verschillende statussen zijn in te stellen in Bimsync maar niet in andere applicaties. Spreek af welke statussen je toe past.

### 3.4 Verantwoordelijkheid

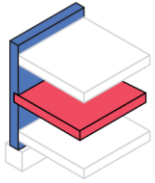
Geef hier [4] aan wie verantwoordelijk is voor dit issue. In Bimsync heet dit 'toegewezen aan'. Er kan maar 1 persoon worden aangewezen.

**Tip:** Binnen Bimsync kan je projectdeelnemers "taggen" door in de omschrijving iemand met @ toe te voegen. Deze functie werkt niet bij andere applicaties en is enkel voor intern gebruik

The screenshot shows the Bimsync issue creation interface. It includes a title field with 'kpv\_001' and a callout '1'. Below are dropdowns for 'Issue board' (BCF), 'Status' (Open), and 'Type'. There are also fields for 'Locatie' (Markering toevoegen) and 'Vervaldatum / mijlpaal' (Stel de vervaldatum of mijlpaal in). The 'Toegewezen aan' field shows 'Robbert Ploegmakers' with a callout '4'. The 'Omschrijving (optioneel)' field contains 'S.M.A.R.T. omschrijving. Wees extreem duidelijk waar het probleem over gaat en geef heldere oplossingen.' with a callout '2'. Below the description is a rich text editor with icons for bold, italic, text color, background color, list, link, and image. A 'Commentaar (optioneel)' field is at the bottom with a placeholder 'Commentaar. Noem mensen door een @ in te voeren, voeg aan andere issues toe door een # in te voeren...'. A 'Verzenden' button is at the bottom right, with an option 'Open houden voor verzenden'.

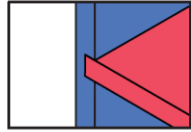
## 3.5 OBJECTEN

- ✓ Voeg uitsluitend relevante en zichtbare objecten toe.
- ✓ Maak modellen waarin objecten staan beschikbaar voor actiehouders.



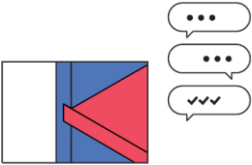
## 3.6 AFBEELDINGEN

- ✓ De afbeelding moet het issue duidelijk verbeelden.
- ✓ Meerdere afbeeldingen? Licht elke afbeelding toe.  
voorbeeld: Afbeelding 1: vloer doorsnijd buitenmuur



## 3.7 REACTIE

- ✓ Ter ondersteuning van een opmerking of reactie, kun je afbeeldingen toevoegen.
- ✓ Een reactie is niet verplicht, maar kan het issue verduidelijken en de gewenste uitkomst versnellen.



## 3.5 Objecten

Selecteer objecten in het 3D venster, ze worden groen.  
Vervolgens klik op [1] 'verberg anderen'.  
Creëer vervolgens een nieuw issue, de objecten [2] worden automatisch meegenomen in het issue.

## 3.6 Afbeeldingen

Wanneer er objecten zijn geselecteerd in het 3D venster, zie 3.5, wordt er automatisch een afbeelding [3] gemaakt. De afbeelding kan aangepast worden door in het 3D venster andere objecten te selecteren of te draaien en vervolgens op [4] 'refresh' te drukken.

## 3.7 Reactie

Bij 'Commentaar' [5] kan er een reactie worden gegeven.

**Tip:** Het is niet benodigd om te melden dat het issue is opgelost. Hiervoor wordt de status aangepast.



# BIM COMMUNICATIE

GEEN PUNT MET BCF!

Deze handleiding is opgesteld als hulpmiddel, de informatie welke in dit document wordt gecommuniceerd is te gebruiken op eigen risico. Er wordt niet gegarandeerd dat de geboden informatie correct is. Auteur en samensteller kunnen niet aansprakelijk worden gesteld voor eventueel aangerichte schade welke zou kunnen voortvloeien uit het gebruik van dit document of het toepassen van de adviezen uit dit document.

**Auteur Bimsync:** Daan Arts (Hercuton)