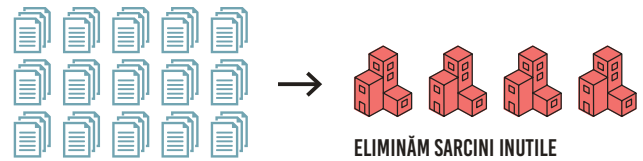
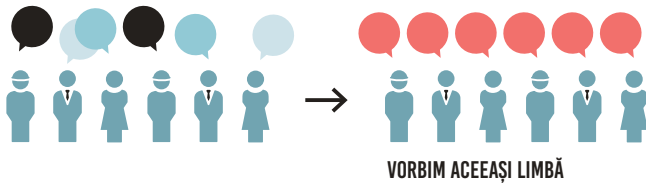




BIM BAZELE UTILIZĂRII UNUI MANUAL DE TRANSMITERE A INFORMAȚIEI (IDM)

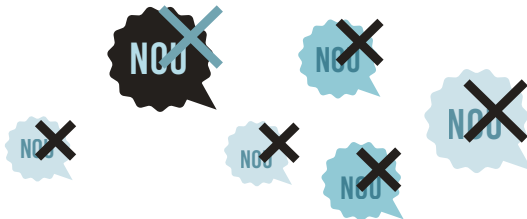
1. DE CE TREBUIE SĂ TRANSMITEM INFORMAȚIA CÂT MAI CLAR?

Pentru a stoca și reutiliza informația mai eficient și mai eficace.



2. CUM PUTEM TRANSMITE INFORMAȚIA CÂT MAI CLAR?

Cunoașterea și experiența practică au arătat că există un factor comun important. Nu dezvoltăm ceva nou, ci mai degrabă folosim metodologiile existente, bazate pe un openBIM IFC.



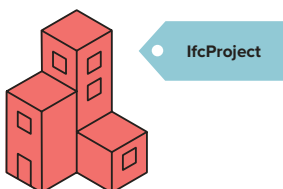
3. CE STRUCTURĂ PUTEM FOLOSII?

Următoarele convenții contribuie la garantarea faptului că fiecare participant la proiect va fi întotdeauna capabil să găsească și să furnizeze informația corectă în contextul potrivit.

Checklist-ul de bază pentru Manualul de Transmitere a Informației

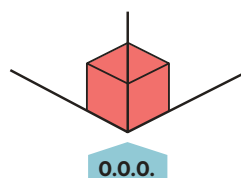
3.1 NUMELE FIȘIERULUI

- ✓ Asigurați-vă că sunt utilizate denumiri consecvente pentru modelele (disciplinelor) unui proiect.
exemplu: <Clădire>_<Disciplină>_<Componentă>



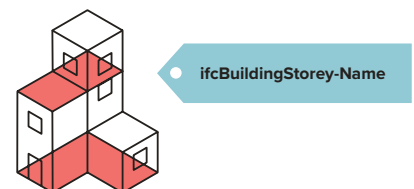
3.2 AȘEZAREA LOCALĂ ȘI ORIENTAREA

- ✓ Așezarea locală a clădirii e coordonată și apropiată de origine.
sfat: folosiți un obiect fizic drept punct de origine, poziționat la 0.0.0. și exportați-l ca IFC.



3.3 DENUMIREA NIVELURILOR CLĂDIRII

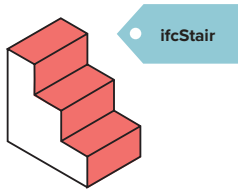
- ✓ Denumiți nivelurile clădirilor numai astfel: ifcNivelClădire-Nume.
- ✓ Alocați tuturor obiectelor nivelurile corespunzătoare.
- ✓ În cadrul unui proiect, asigurați-vă că toți participanții utilizează constant aceleași denumiri, ce pot fi sortate și cu o scurtă descriere scrisă.
exemplu 1: 00 plan parter
exemplu 2: 01 etaj 01



3.4 UTILIZAREA CORECTĂ A ENTITĂȚILOR

- ✓ Utilizați entitățile BIM adecvate, atât din punct de vedere a utilizării-sursă, cât și din punct de vedere al entității IFC.

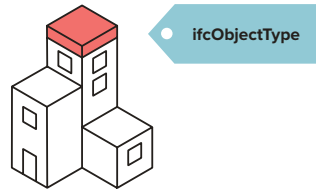
exemplu: planșeu = ifcSlab, perete = ifcWall, grindă = ifcBeam, stâlp = ifcColumn, scară = ifcStair, ușă = ifcDoor etc.



3.5 STRUCTURĂ ȘI DENUMIRE

- ✓ Structurați și denumiți consecvent obiectele.
- ✓ Utilizați TYPE-ul corect de obiect (ifcType, ifcObjectType sau ifcObjectTypeOverride).
- ✓ Unde este necesar, utilizați corect și NUMELE (ifcName sau NameOverride).

exemplu: termoizolația acoperișului, tip: fibră de sticlă



3.6 SISTEM DE CLASIFICARE

- ✓ Aplicați sistemul existent de clasificare folosit în țara respectivă. În România, acesta există sub forma Normelor de Dez. Deviz.
- ✓ Alocați fiecărui obiect o variantă de cod din 4 cifre.

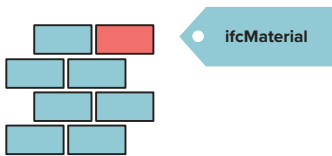
exemplu: 22.11



3.7 OBIECTELE ȘI MATERIALELE CORECTE

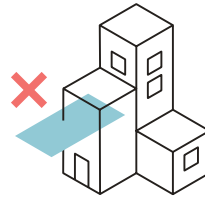
- ✓ Alocați obiectelor o descriere a materialului ce va fi utilizat (ifcMaterial).

exemplu: calcar



3.8 OBIECTE DUPLICATE ȘI INTERSECȚII

- ✓ Nu sunt permise duplicarea obiectelor sau intersectarea acestora. Asigurați-vă că acest lucru este verificat în IFC.



ÎNVĂȚĂM ÎMPREUNĂ SĂ VORBIM ACEEAȘI LIMBĂ.

Când denumiți obiecte, verificați dacă denumirea se încadrează în următoarele criterii. Verificați acest lucru cu atenție și fiți mereu conștienți de informația pe care o transmiteți.

- ✓ Important
- ✓ Pragmatic
- ✓ Inteligibil
- ✓ Consecvent
- ✓ Logic
- ✓ Recognoscibil

4. CUM PUTEM SIGURA ALTE SAU VIITOARE INFORMAȚII DESPRE OBIECT?

Informația despre obiect este păstrată în proprietățile sau seturile de proprietăți corecte, definite în IFC.



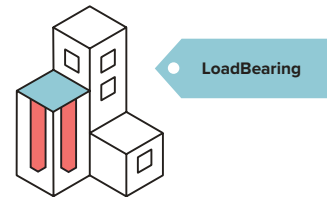
exemplu: pentru grinzi, proprietățile FireRating, LoadBearing și IsExternal sunt parte din setul Pset_BeamCommon.

ifc Property Sets

- Pset##Common; LoadBearing
- Pset##Common; IsExternal
- Pset##Common; FireRating
-

4.1 PORTANȚĂ (LOADBEARING)

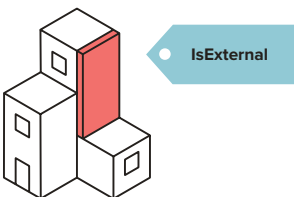
- ✓ Alocați obiectelor, unde este cazul, proprietatea de element portant, LoadBearing [True/False].



4.2 EXTERIOR (IS EXTERNAL)

- ✓ Alocați obiectelor, unde este cazul, proprietatea IsExternal [True/False]

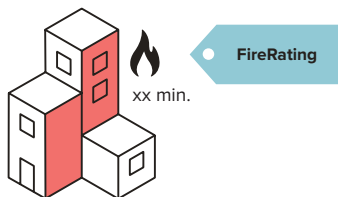
sfat: ambele fețe ale peretelui exterior au proprietatea IsExternalTrue.



4.3 REZISTENȚA ȘI REACȚIA LA FOC (FIRERATING)

- ✓ Alocați obiectelor, unde este cazul, proprietatea FireRating.

exemplu: Aplicați standardul relevant pentru țara respectivă.



4.4 SPECIFICUL PROIECTULUI

- ✓ Definiți ce proprietăți IFC folosiți pentru fiecare proiect.

