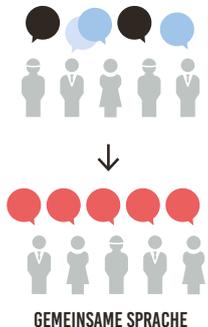


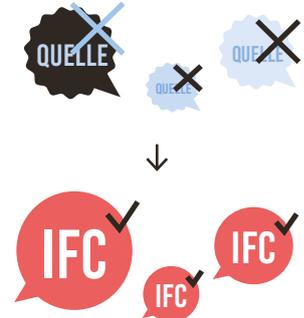
## 1. WARUM WIR INFORMATIONEN AUSTAUSCHEN

Der Zweck des eindeutigen Austauschs besteht darin, Informationen über eine Struktur effizient und effektiv (wieder) zu verwenden.



## 2. WIE WIR INFORMATIONEN AUSTAUSCHEN

Mit dem herstellernerneutralen Datenstandard IFC tauschen wir Informationen unabhängig von der Software über den gesamten Lebenszyklus eines Gebäudes aus.

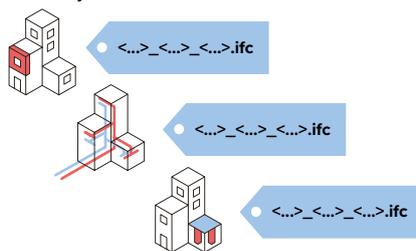


## 3. WAS FÜR EINEN EINDEUTIGEN AUSTAUSCH FÜR ABSPRACHEN NOTWENDIG SIND

In diesem Kapitel einigen wir uns darauf, wie die Struktur der Fachmodelle aufgebaut ist, damit verschiedene Fachmodelle austauschbar und interpretierbar werden.

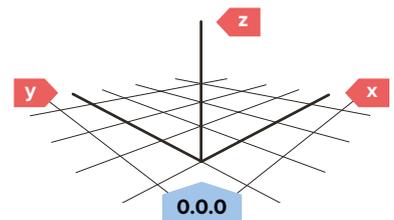
### 3.1 DATEINAME

- ✓ Stellen Sie immer eine einheitliche und konsistente Dateibenennung der einzelnen Fachmodelle innerhalb eines Projekts sicher.



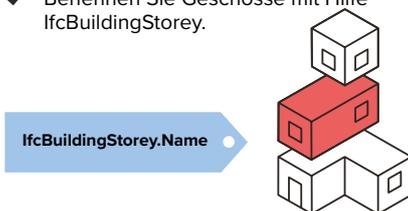
### 3.2 LOKALE POSITION

- ✓ Koordinieren Sie die gemeinsame lokale Position des Fachmodells. Diese Position ist sinnvollerweise nahe des Nullpunkts.



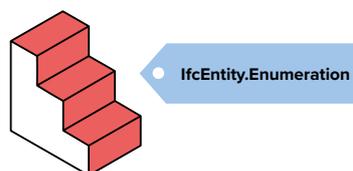
### 3.3 GESCHOSS UND -BENENNUNG

- ✓ Jedes Fachmodell verwendet eine konsistente Namenskonvention.
- ✓ Ordnen Sie alle Objekte der richtigen Geschossebene zu.
- ✓ Benennen Sie Geschosse mit Hilfe IfcBuildingStorey.



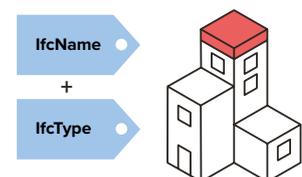
### 3.4 ORDNUNGSGEMÄSSE VERWENDUNG VON ENTITÄTEN

- ✓ Verwenden Sie die am besten geeignete Entität für das Objekt und geben Sie nach Möglichkeit eine TypeEnumeration an.



### 3.5 STRUKTUR UND BENENNUNG

- ✓ Stellen Sie Objekte konsistent mit den Eigenschaften Name und Typ bereit. Somit macht die Kombination deutlich, was sie darstellt.



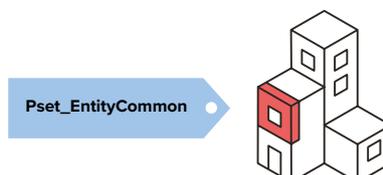
### 3.6 KLASIFIZIERUNGSSYSTEM

- ✓ Verwenden Sie wenn möglich, ein für Ihr Land spezifisches Klassifizierungssystem (z. B. NLSfB).



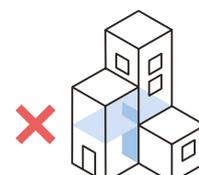
### 3.7 VERWENDEN VON EIGENSCHAFTENSÄTZEN

- ✓ Verwenden Sie nach Möglichkeit für den Informationsaustausch die PropertySets, die buildingSMART im internationalen Standard bereitstellt.



### 3.8 DUPLIKATE UND ÜBERSCHNEIDUNGEN

- ✓ In einem Fachmodell sind keine Duplikate zulässig.
- ✓ Objektüberschneidungen in einem Fachmodell sind nicht zulässig.



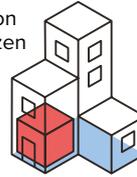
## 4. WELCHE INFORMATIONEN SIND IN EINEM FACHMODELL MINDESTENS NOTWENDIG

Treffen Sie Vereinbarungen darüber, welche Informationen von wem, wann bereitgestellt werden. Beginnen sie mit den Themen in diesem Kapitel und vervollständigen Sie diese gegebenenfalls.

### 4.1 RÄUME

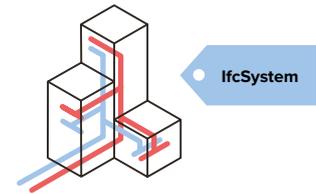
- ✓ Räume sind: Volumen und auch Flächen, die von tatsächlichen oder theoretischen Grenzen umschlossen sind und eine Funktion in einem Gebäude haben.
- ✓ Nutzen Sie für Räume IfcSpace und benennen Sie ebenfalls die Nutzung.
- ✓ Für die Gruppierung von Räumen in Zonen, nutzen Sie IfcZone.

IfcSpace / IfcZone



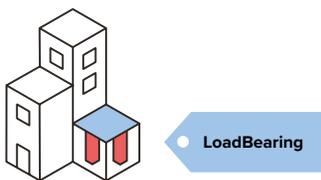
### 4.2 INSTALLATIONSTECHNISCHE SYSTEME

- ✓ Gruppieren Sie Objekte der Technischen Gebäudeausrüstung, die zum selben System gehören, wenn möglich über IfcSystem.



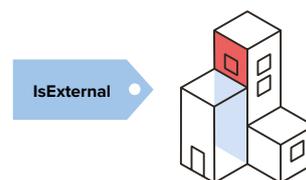
### 4.3 TRAGEND / NICHT TRAGEND

- ✓ Weisen Sie Objekten gegebenenfalls die Eigenschaft LoadBearing für TRAGEND (True) oder NICHT TRAGEND (False) zu.



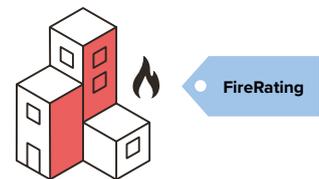
### 4.4 INNENLIEGEND / AUSSENLIEGEND

- ✓ Weisen Sie Objekten gegebenenfalls die Eigenschaft IsExternal für AUßENLIEGEND (True) oder INNENLIEGEND (False) zu.



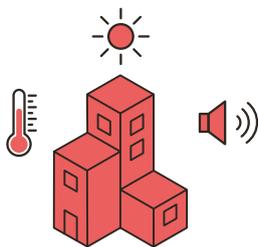
### 4.5 BRANDSCHUTZ

- ✓ Weisen Sie Objekten gegebenenfalls brandschutzrelevante Informationen zu.
- ✓ Nutzen Sie die Eigenschaft FireRating für die Angabe der Feuerwiderstandsklasse.



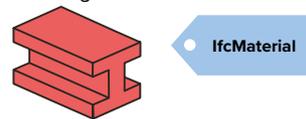
### 4.6 BAUPHYSIKALISCHE EIGENSCHAFTEN

- ✓ Weisen Sie Objekten gegebenenfalls bauphysikalische Informationen zu.



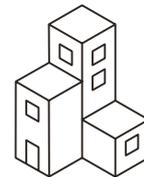
### 4.7 MATERIALIEN

- ✓ Weisen Sie allen Objekten Angaben über das Material / des Baustoffes zu (IfcMaterial).
- ✓ Für Baugruppen weisen Sie das führende Material zu.
- ✓ Seien Sie bei der Benennung des Materials mit zusätzlichen Eigenschaften vorsichtig.



### 4.8 PROJEKTSPEZIFISCH

- ✓ Bestimmen Sie projektspezifisch, welche weiteren Informationen für die beabsichtigten BIM-Anwendungsfälle und Projektziele erforderlich sind.



Lizenziert unter einer Creative Commons BY-ND 4.0 Lizenz von digiGO. Der vollständige Text der Lizenz kann unter folgender Adresse eingesehen werden <https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.de>